

# Les CHRONIQUES de l'APOCALYPSE

volume 3

**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 troisième volume, vous suivez les traces du mystérieux Aleister Crowley, alias la Grande Bête, ainsi que ceux qui l'ont côtoyé de près, la Fraternité 666 s'inspirant de ses délires illuminés. À Londres, vous rencontrerez une fois encore le Pélican et vous découvrirez peut-être les agissements des Frères de l'Apocalypse. Vous pénétrerez dans un Plan subtil, un reflet solaire de Londres, où Sherlock Holmes et Dracula ont rendez-vous, et vous serez les témoins du rituel de l'Antéchrist perpétré par Aleister Crowley en 1900. Des salons littéraires de la capitale britannique aux berges du Loch Ness, vous traquerez son confident, l'inquiétant Alwass, jusqu'au repaire de la Bête, l'arme secrète du 666.

• **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.**

« L'homme le plus méchant du monde, le Comte Svareff, Laird Kevin, Lord MacGregor, Aleister Crowley... Tels sont les noms que j'ai dus porter pour me protéger des Déchus et des Maudits. Ainsi, je reste un mystère, y compris pour moi-même. Il m'arrive de perdre la tête des années entières, de ne plus savoir qui je suis, de m'égarer et de reprendre conscience dans des lieux inconnus. J'ai toujours fait ces rêves inquiétants. Je crois devenir fou.

Je vois une terre vierge dévastée par des cataclysmes élémentaires... Je vois des dinosaures abattus par des flammes irréelles. Je ressens leur douleur. Je la partage et je sens la vengeance s'insinuer en moi et me hanter.

Oui, j'ai toujours rêvé.

Oui, toujours. Depuis que je sais que je suis moi-même la Bête de l'Apocalypse.

Mais ces dernières années, les événements se sont précipités. On m'a recherché, traqué, poursuivi... Heureusement, de mystérieux Roms m'ont abrité, affirmant que ma tâche n'était pas encore accomplie, que bien des dangers étaient encore à craindre. Et puis j'ai rêvé, une fois encore, de mon destin. J'ai vu la grotte et la forme fantomatique qu'elle abrite. Des volutes qui la baignent a émergé le nombre de la Bête qui hante mon rêve : 666 est son seul nom. Elle est l'ombre qui s'allonge sur le monde...

Protégez-moi ! Faites vite...

La Bête 666 va se réveiller. »

volume  
3

666

les CHRONIQUES  
de l'APOCALYPSE

## CHRONOLOGIE

## LONDRES

- 2 JUILLET** Début des *Chroniques de l'Apocalypse III*  
Arrivée de Chloé à Londres.
- 3 JUILLET** Arrivé d'Arkadio à Londres.
- 4 JUILLET** Les Nephilim rencontrent le Pélican au 67 Chancery Lane.  
Les Nephilim rencontrent Chloé en sortant du 67 Chancery Lane.
- 5 JUILLET** Cellule de crise au Daily Express Building. Aquilon, Arkadio et Aïwass tiennent conseil.  
Chloé et Asaf se retrouvent à Londres.  
Le 666 a repéré la présence des Nephilim à Londres.  
Saturnine se lance à leur recherche.
- 6 AU 13 JUILLET** Saturnine contacte les Nephilim.  
Les Nephilim rencontrent Asaf, Chloé et Elzévire au musée de Madame Tussaud.
- 8 JUILLET** Klingen arrive à Londres et s'installe au Bryanston Court.
- 10 JUILLET** Arrivée de Tarantius Porte-Glaive à Londres. Aïwass, Aquilon et Arkadio passent la nuit au Fridge.
- 13 JUILLET** Aïwass, Aquilon et Arkadio quittent Londres à destination du Great Glen.
- 14 JUILLET** Soirée costumée au manoir de Lord Conrad : les Nephilim peuvent rencontrer tous les Frères Sombres présents à Londres et tenter de déjouer les manigances du Pélican.
- 15 JUILLET** A 00h01, l'aile nord du manoir de Lord Conrad explose en tuant toutes les personnes qui se trouvaient à l'intérieur. L'émotion est vive en Angleterre et New Scotland Yard déploie tous ses moyens pour élucider cet attentat.



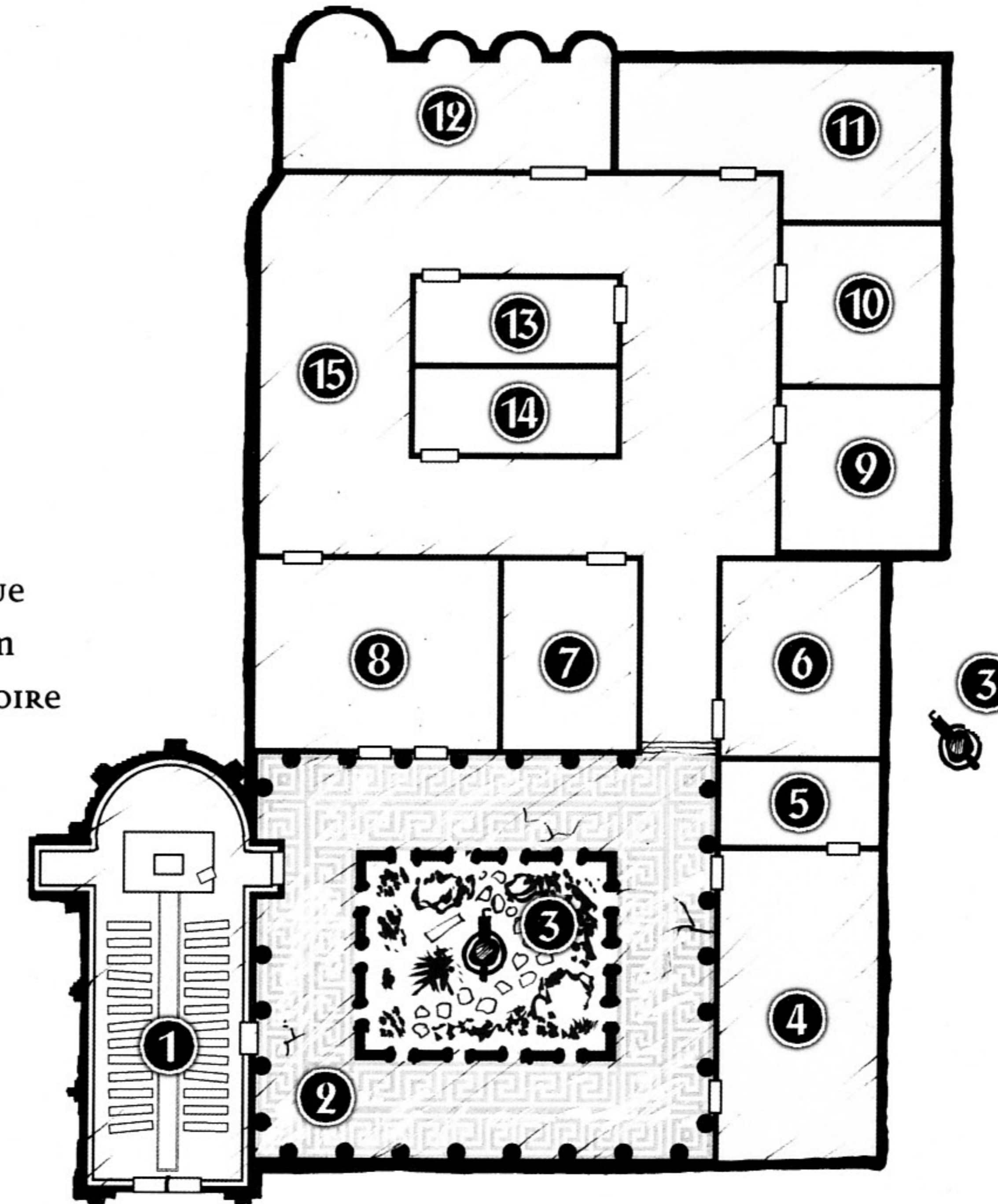
## Le 14 JUILLET

- 14H00** Début des préparatifs de la soirée et mise en place des décors, il est facile de pénétrer dans l'enceinte du domaine mais impossible de pénétrer dans le bâtiment.
- 15H15** Salomé gare son mobil-home à plusieurs dizaines de mètres de l'entrée du manoir de Lord Conrad.
- 15H30** Salomé se dissimule dans les jardins et attend le moment propice pour entamer l'escalade du bâtiment. Son objectif : s'introduire par l'une des nombreuses cheminées du toit pour accéder à l'intérieur de la demeure, d'où elle se mettra en quête du coffre-fort de sa victime.
- 18H00** Des dizaines de camions en provenance de Fortunum et Mason déchargent les boissons et les victuailles.
- 19H00** Mise en place des équipes de sécurité réparties sur tout le domaine. Lord Conrad éloigne volontairement le service de sécurité et s'enferme dans ses appartements pour se costumer. Il en profite pour modifier son apparence et s'éclipser.
- 20H00** Les premiers convives arrivent et l'orchestre commence à jouer.
- 21H00** Arrivée d'Asaf et de Chloé travestis en Camille et Lucile Desmoullins.
- 22H00** Arrivée de Tarantius Porte Glaive déguisé en général du Directoire.  
Chloé et Asaf l'identifie et vont à sa rencontre.  
Lord Conrad n'a toujours pas paru. Certains invités sont outrés, d'autres au contraire ne sont guère étonnés habitués qu'ils sont aux extravagances du maître des lieux.
- 22H45** Chloé, Asaf et Tarantius Porte Glaive s'éclipser discrètement et tentent de se rendre dans les sous-sols de la demeure.
- 23H00** Arrivée discrète de Klingen sous l'apparence d'un bourreau qui sévit sous la Terreur.  
Salomé s'introduit dans le manoir alors que la fête bat son plein.
- 23H15** Les « gun-men » du Pélican déguisés en domestique du XVIII<sup>e</sup> siècle font circuler une rumeur : Lord Conrad se réserve une entrée théâtrale à grands renforts d'effets spéciaux pour 00h00.
- 23H30** Klingen surprend Salomé dans la chambre de Lord Conrad. Une lutte puis une explication s'ensuivent.
- 23H45** Tous les regards sont braqués sur la grande pendule murale. Que prépare Lord Conrad ?
- 23H59** Dépités et résignés, Chloé, Asaf et Tarantius Porte Glaive ont découvert les mécanismes mis en place par le Pélican. Ils comprennent qu'ils vont mourir.
- 00H01** L'aile nord du manoir explose, tous les occupants du Pélican sont tués à moins que vos Nephilim aient changé le cours des choses...
- 00H15** Prenant des risques insensés, l'hélicoptère du Pélican se pose sur la plate-forme aménagée sur le lac artificiel. Il en surgit et se rue au milieu des décombres encore fumants pour récupérer les Eclats des Frères Sombres surpris par l'explosion.

Les forces de l'ordre ne tardent pas à arriver sur les lieux. Le Pélican leur échappe.

## PLAN DE FORT AUGUSTUS ABBAY

- 1 église
- 2 cloître
- 3 puits
- 4 réfectoire
- 5 cuisine
- 6 cellules
- 7 cellules
- 9 dortoir
- 10 atelier
- 11 infirmerie
- 12 chapelle
- 13 bibliothèque
- 14 scriptorium
- 15 déambulatoire



UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES  
CHRONIQUES  
DE  
L'APOCALYPSE  
VOLUME III  
LIVRET 1



XUup release

# CREDITS

## CONCEPTION RÉDACTION

*Sébastien Célerin et Jean-Rémy Lerin*

## RELECTURE ET CORRECTION

*Nolwenn Tréhondart*

## COUVERTURE

*Franck Achard*

## CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE

*Patrick Mallet*

## ILLUSTRATIONS

*Benjamin Carré, Julien Delval et Emmanuel Michalak*

## PLANS ET CARTES

*Cyrille Daujean*

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

## CHARGÉ DE GAMME

*Sébastien Célerin*

## DIRECTION ÉDITORIALE

*Stéphane Marsan*

## SUIVI DE FABRICATION

*Nicolas Hutter*

## REMERCIEMENTS

*À Fabrice Colin pour avoir ressuscité Les Vestiges d'Arcadia et fait retentir La Musique du Sommeil.*

*À Erik Wietzel pour nous avoir fait franchir La Porte des Limbes.*

*À l'amitié et aux joies qu'elle procure.*

*À Johann pour avoir fait vibrer la musique de la cornemuse et avoir rappelé Nessie à mon bon souvenir.*

## AVERTISSEMENTS

*Les auteurs précisent qu'ils n'ont aucun lien avec les groupuscules qui s'appuient sur les enseignements du Livre de la Loi.*

# TABLE DES MATIÈRES

Présentation .....	4
Guide de lecture à l'usage du conteur .....	4
Phaéton : résumé du volume deuxième .....	4
Enjeu du troisième volume .....	4
Synopsis .....	4

## 1. CHASSÉ-CROISÉ

Le 67 Chancery Lane .....	9
La rencontre avec le Pélican .....	10
Les acteurs .....	12
Des seconds rôles .....	20
Les décors .....	22

## 2. L'écume DE L'AUBE DORÉE

Le Corps .....	24
L'Esprit .....	31
L'Âme .....	34

## 3. L'a.'a

Comment découvrir l'A.'A .....	37
Les acteurs .....	38
Les décors .....	42

## 4. Great gLen

Se rendre sur place .....	51
Inverness .....	51
Dumnadrochit .....	53
Foyers .....	55
Boleskine House .....	55
Urquhart's Castle .....	58
Fort Augustus .....	60

## 5. RévéLations

**Couverture**  
Vous trouverez à l'intérieur de la couverture  
la chronologie des événements  
ainsi que le plan de Fort Augustus Abbay



## PRÉSENTATION

*Je suis le Ténébreux, - le Veuf, - l'Inconsolé,  
Le Prince d'Aquitaine à la tour abolie :  
Ma seule Étoile est morte, et mon luth constellé  
Porte le Soleil noir de la Mélancolie.*

*Les Chimères, 'El Desdichado (1853)  
Gérard de Nerval*

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

## GUIDE DE LECTURE À L'USAGE DU CONTEUR

Les cinq volumes des *Chroniques de l'Apocalypse* sont en deux livrets chacun : l'un de soixante-quatre pages, l'autre de trente-deux pages. Le PREMIER regroupe toutes les informations scénaristiques, la description des lieux et des actions, les conseils de mise en scène, les options envisagées pour les Nephilim, etc. Le SECOND regroupe des fiches sur les principaux intervenants rencontrés par les Nephilim — caractéristiques, description, historique — les plans des lieux importants du volume, des aides de jeu pour les joueurs et des textes informatifs sur l'Apocalypse et les acteurs occultes de cette nouvelle ère Nephilim. Afin de maîtriser convenablement cette campagne nous vous conseillons de relire en premier l'Histoire Invisible des Révélation dans le livret II du premier tome puis la suite présentée dans le livret II de l'actuel volume des *Chroniques de l'Apocalypse*.

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

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

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

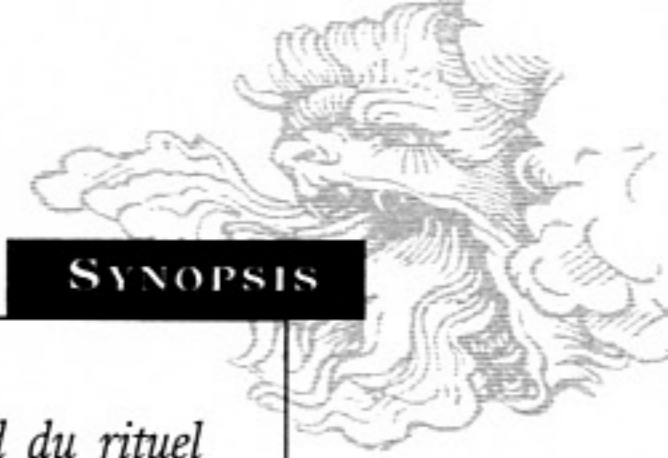
## PHAÉTON : RÉSUMÉ DU VOLUME DEUXIÈME

Dans les mois qui suivirent l'héritage du Pentacle de Phaéton sous forme d'Éclats élémentaires, les Nephilim furent assaillis par des rêves bigarrés qui leur révélèrent le parcours ésotérique du mystérieux Nephilim qu'ils abritent au plus profond de leur être, Phaéton. Étudiant les détails de ces songes surgis d'autre temps, ils se rendirent dans les Jardins prométhéens sur l'île de Madagascar, dans les couloirs creusés dans la roche rose de Pétra en Jordanie ; arpentant les ruelles d'Évora, au Portugal, ils percèrent les mystères des Marches de Pachad, le Monde de l'Apocalypse, et ils découvrirent les rites étranges d'une mystérieuse société théosophique.

Au terme de leur périple, les Nephilim acquérèrent une certitude : l'Apocalypse sera sous le signe de la Lune Noire. Une terrible Némésis surgira depuis la nuit des temps pour se venger. Mais de qui ? D'eux ?

## ENJEU DU TROISIÈME VOLUME

Le troisième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, placé sous le signe de l'Air : identités multiples, plan complexe, ambiances feutrées, Plans subtils et plateaux venteux. Il 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 des Frères Sombres, principaux acteurs occultes de la Parousie. Pris à partie dans les machinations des serviteurs de la Branche Invisible de la Rose+Croix, vos Nephilim découvrent que la Fraternité du 666 manipule de bien nombreuses pièces sur l'échiquier occulte contemporain. De Rose+Croix en Frères Sombres, des rues de Londres aux plateaux du Great Glen, vos Nephilim



lim mettent à jour les projets du 666 : régner sur le monde occulte grâce à un être-Ka créé par leurs soins, la Bête. Mais pour mener leur projet à terme, ils doivent la convoyer aux États-Unis d'Amérique pour qu'en compagnie du Faërim de leur organisation, Kröönth, elle retrouve leur chef, le Dévoreur. Mais c'est déjà là une autre histoire. Pour ce tome de la campagne, vos Nephilim devront se concentrer sur les Cruxim de l'Apocalypse. Au terme de ce troisième volume, ils devraient avoir compris le danger que représente le 666 pour le monde occulte.

## SYNOPSIS

4 juillet 1999.

Le mystérieux coup de téléphone du Pélican qui clôtura le deuxième volume des Chroniques de l'Apocalypse conduit les Nephilim à l'adresse victorienne d'Aleister Crowley, au 67 Chancery Lane. Sur les lieux, ils rencontrent le Frère Sombre en proie à un élan de mysticisme. Dans la conversation, il glisse des informations importantes aux Nephilim qui sont autant de pistes. Son intérêt ? Le Pélican commence à comprendre que la Fraternité du 666 se prépare à de sombres projets et que ses membres n'hésiteront pas à se débarrasser de lui pour atteindre leurs objectifs. Afin de se préparer à toutes éventualités il donne aux Nephilim des informations sibyllines qui sont pour eux l'amorce d'une intrigue feutrée.

En quittant la demeure du Pélican, les Nephilim sont accostés par un autre Frère Sombre : Chloé. Cette dernière surveille cette adresse depuis son arrivée en ville. Elle soupçonne à raison son compagnon de quête d'être responsable de l'assassinat de l'un des leurs, Karl, sur l'île de Malte. Chloé aborde les Nephilim et tente de les faire parler sur leur mystérieuse entrevue. Cette seconde rencontre devrait susciter leur curiosité. S'ils se laissent porter par celle-ci, ils vont découvrir que beaucoup de Frères Sombres sont en ville pour des raisons, en apparence, sans lien. En prenant la peine de chercher un peu mieux, les Nephilim découvrent que les motivations de ces acteurs occultes les conduisent en une même date et en un même lieu : un bal costumé sur le thème de la révolution française dans la demeure d'un aristocrate britannique nommé Lord Conrad, le 14 juillet prochain. Or, ce dernier a été tué depuis bien longtemps par le Pélican. Ce dernier a ensuite intrigué pour attirer les derniers Éclats de la Ténébreuse et leurs porteurs dans la capitale. Tous, par des pistes conçues par le Pélican, s'apprêtent donc à se rendre dans un piège sordide. À 00 h 01, la bâtisse sera soufflée par une charge de C4 qui tuera les Frères Sombres — et les Nephilim ? — présents dans les décombres. Le Pélican n'aura plus alors qu'à récupérer les Pierres Noires.

Les pistes que donne le Pélican aux Nephilim sont variées.

La plus évidente conduit les Nephilim au point chaud du rituel qu'exécuta, sans succès, Aleister Crowley dans la capitale britannique. En chacun de ses lieux, les Nephilim découvrent des Plans subtils qui les mènent dans les méandres des Voies fantomatiques, à l'Écume de l'Aube Dorée. Dans cet Akasha, ils découvrent une Londres victorienne où les personnages de fiction se mêlent aux figures de l'Histoire Invisible. En déambulant dans les rues de la ville éthérée, perdues dans un smog surnaturel, sous le couvert d'un incessant bombardement, les Nephilim découvrent que cette réalité est figée dans une zone de non-temps où les événements qui entourèrent le rituel furent à jamais cristallisés. Ainsi, du Caveau de la Golden Dawn à la Commanderie londonienne, de la Chapelle myste de White Chapel à la chambre du Pélican — Florence Farr Emery à l'époque —, les Nephilim re-visitent ces instants clefs de l'Histoire Invisible. Au hasard d'une ruelle, croyant suivre un reflet d'Aleister Crowley, ils sont assaillis par des Créatures de Cauchemars et ratent un rendez-vous avec le véritable Crowley, le Kwisatz Haderach. Mais celui-ci s'échappe. Leur surprise ne s'arrête pas là. Sortant du Plan subtil, ils sont confrontés à une terrible constatation : le temps du monde réel s'est écoulé. Est-il déjà trop tard ?

Le Pélican n'a pas été avare en information. Il leur a parlé de l'A.'A, l'Astrum Argentinum, une société secrète qui semble liée à l'Arcane de la Coupe, créée par Aleister Crowley, en 1905, alors qu'il était sous l'emprise de Mu. En enquêtant sur les maigres indices à leur disposition les Nephilim se perdent dans les Mensonges. Ils font la connaissance d'auteurs qui se réunissent dans un mystérieux club littéraire, l'Albany Academy, dirigé par Amanda Benett, une descendante d'Allan Benett, le compagnon d'Aleister Crowley lorsqu'il n'était pas encore ce simulacre torturé. L'Albany Academy est lui-même relié à d'autres structures occultes dont le Theosophical Center. Cette dernière est une clinique où les initiés de l'Astrum Argentinum sélectionnent des êtres humains dotés de capacités exceptionnelles, selon des rites Rose+Croix, afin d'alimenter l'un de leur construct. Les fils de l'intrigue s'emmêlent. Les Nephilim auront sans doute bien du mal à comprendre que tous ces groupuscules occultes sont liés à l'Astrum Argentinum, véritable société secrète installée dans les locaux du Daily Express. Au cinquième étage de l'immeuble qui porte le nom du journal londonien, les Nephilim découvriront que le 666 est derrière toutes ces structures ésotériques et que ses membres s'apprêtent à convoier un construct emmagasinant du Ka-Soleil sur les berges du Loch Ness. Ils auront alors l'occasion de découvrir leur prochaine destination : New-York. C'est dans cette ville américaine que Kröönth, le Faërim du 666, attend la Bête escortée par les autres membres de la Fraternité.

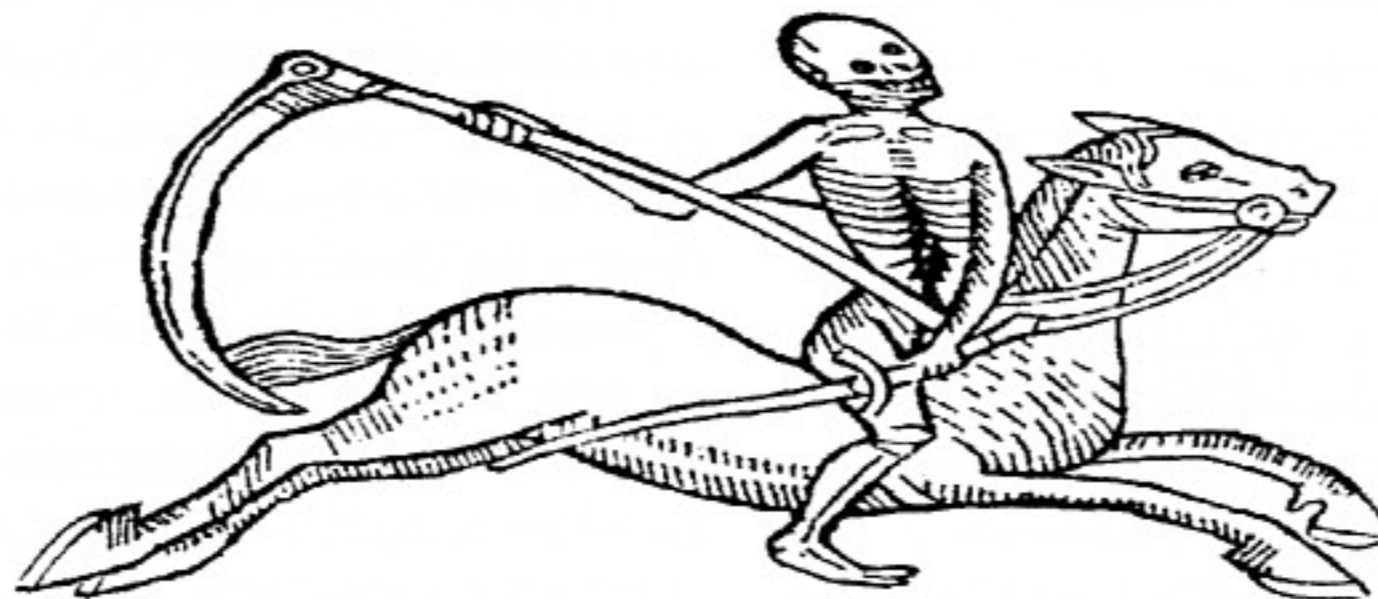
Les Nephilim auront l'occasion d'empêcher Aquilon, Arkadio et Aïwass, les membres du 666 présents en Europe, de récupérer la Bête. En effet, le Pélican leur a parlé de Boleskine House, la demeure écossaise d'Aleister Crowley, les aiguillant ainsi sur cette région des Highlands. Il espère que les Nephilim n'hésiteront pas à s'y rendre.

Sur les berges du Loch Ness balayées par les vents, les Nephilim retrouvent les endroits consacrés par les rites maudits de l'Abra-Melin. En ces lieux, ils rencontrent des Frères de la Rose+Croix qui tentent de capturer Nessie, le monstre du Loch Ness. Ils sont également les témoins de manifestation des Champs magiques qui les conduisent dans le cimetière privé de Boleskine House. Ils découvrent alors que l'ancienne demeure d'Aleister Crowley est à louer. Vivant quelques jours en ces lieux, ils sont les témoins impuissants de phénomènes occultes liés à la Lune Noire. Malheureusement, ce séjour ne leur apporte guère de réponses sur Aleister Crowley et l'Apocalypse.

Les Nephilim sont peut-être parvenus dans cette région du monde en suivant une autre piste. En effet, leurs investigations auprès de

l'Astrum Argentinum a pu leur permettre de découvrir que le 666 entretient une relation suivie avec une secte satanique, véritable société secrète à leur solde, l'OTO. La surveillance de son temple, à Inverness, permettra aux Nephilim de remarquer le va-et-vient de certains « fidèles » entre ce sanctuaire et une abbaye située à l'autre extrémité du Loch Ness, Fort Augustus Abbey. Si d'aventure leur curiosité les conduit à l'intérieur, ils découvrent le quartier général du 666 ainsi que la Bête tapie dans son antre.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter en guise de scène finale de ce troisième épisode des Chroniques de l'Apocalypse mais tous permettront au 666 de s'échapper et de convoier la Bête aux États-Unis d'Amérique.





LES

CHRONIQUES

DE

L'APOCALYPSE

Do behalde and take heed & lytell and cov  
noye ne greue þ' not at these thre chynge.  
Cartose to knowe and wyll to hate tyme  
fongete thy body one tyme in the daye & go  
to hell paynys to chende that þ' go not thy  
bet at thy dethe. Thus doome ofte the good men & þ' wy  
& there þ' chaite leall

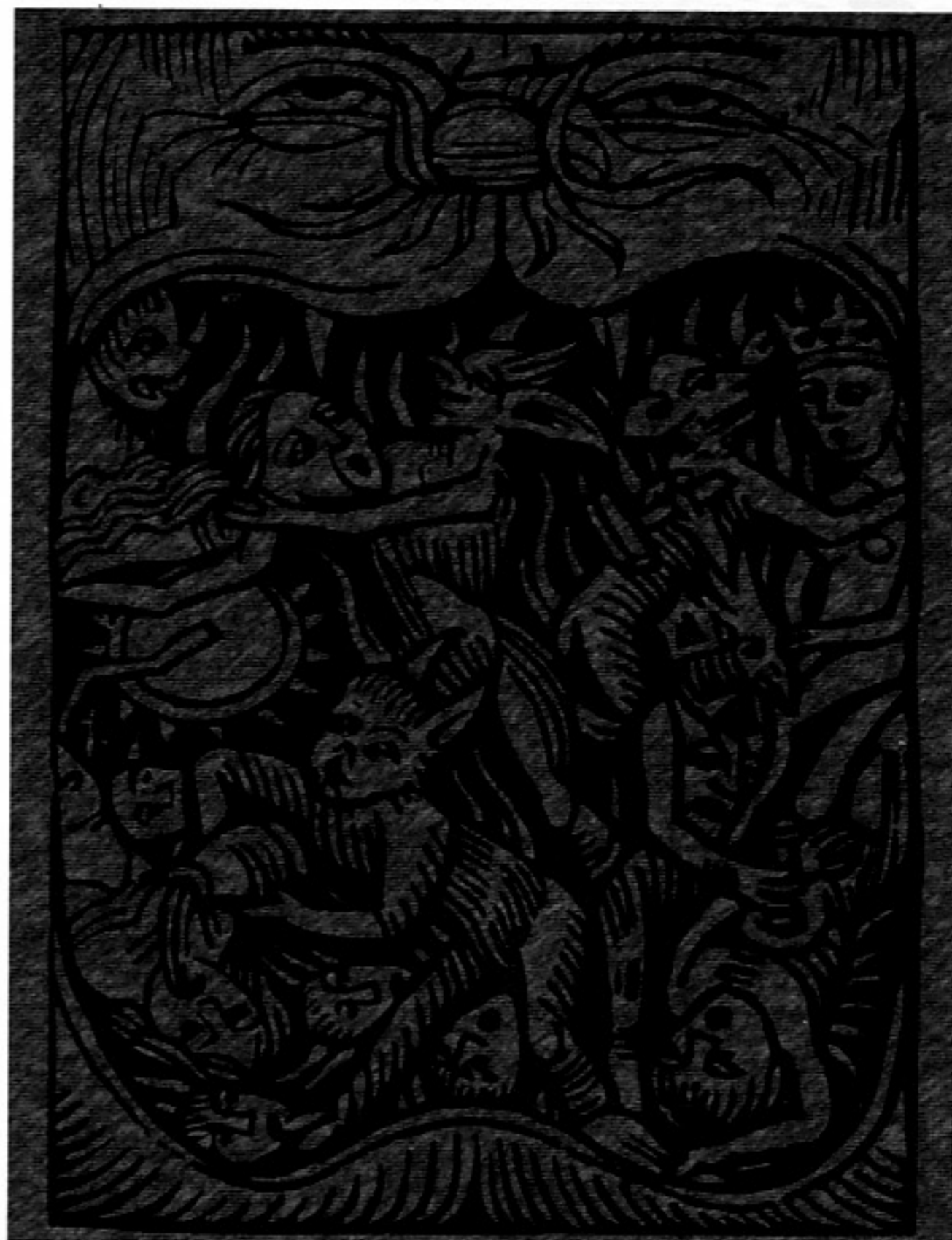
VOLUME

3



# CHASSÉ - CROISÉ

## CHAPITRE I



Nous sommes le 2 juillet 1999. À cette date, à la fin du deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Nephilim ont reçu un mystérieux coup de fil au terme duquel le Pélican en personne les a invités à le rencontrer le 4 juillet à 22 heures, soit deux jours plus tard, au 67 Chancery Lane, à Londres. Les objectifs du Pélican sont simples. Récemment, il a découvert qu'il était malicieusement manipulé par la Fraternité du 666 et en particulier par Aïwass, un Pyrim. Il sait que les membres du 666 se livrent à d'abjectes expériences à Boleskine, en Écosse, et qu'ils projettent de « réveiller la Bête ». Tôt ou tard, ils auront besoin des fruits de la Ténébreuse qu'il s'efforce de rassembler entre ses mains. Il comprend alors les intentions des membres du 666 à son égard : ils attendent qu'il ait effectué le travail pour le délester ensuite de son précieux trésor. Le Pélican, qui est encore loin d'avoir atteint son objectif, décide alors d'adopter une nouvelle tactique. Il poursuit son plan initial (cf. Le programme du Pélican, plus bas) et entre en contact avec les Nephilim qui ont croisé sa route à Lyon, il y a quelques mois, et qui, depuis, n'ont pas cessé de faire parler d'eux (c'est le coup de fil du 2 juillet). Il compte les manipuler subtilement pour les obliger à enquêter sur les activités d'Aïwass et de la Fraternité qu'il contrôle, l'A.A, afin qu'ils puissent découvrir le repaire de



la Bête pour l'anéantir. Déterminé à jouer cartes sur table, tout en gardant les atouts maîtres cachés dans sa main, le Pélican offre aux Nephilim des alternatives inédites pour qu'ils puissent parvenir à leurs fins tout en faisant son jeu. Les Nephilim doivent donc se rendre au rendez-vous pour y rencontrer le Pélican. Celui-ci n'a aucune velléité belliqueuse à leur rencontre. Bien plus, il confie aux Nephilim un nombre important d'indices que ceux-ci apprécient différemment en fonction de leurs Humeurs. À la sortie de cette entrevue, encore déboussolés par la masse d'informations qu'ils viennent d'engranger, les Nephilim sont accostés par Chloé, l'un des Frères Sombres présents en ville. Cette rencontre imprévue augmente la confusion qui règne dans leurs esprits et leur propose une alternative.

- Si les Nephilim désirent se renseigner sur Londres avant de partir, ils effectuent un jet sous la compétence S'informer. En fonction de leur jet, les Nephilim obtiennent les informations suivantes.

**En cas d'échec** : vous leur lisez le chapitre Carte d'identité dans la présentation de la capitale britannique dans le livret II en page 8.

**En cas de réussite** : vous leur lisez les chapitres Histoire Invisible et Décor dans la présentation de la métropole britannique dans le livret II en pages 8 à 12.

- Si les Nephilim se renseignent sur le 67 Chancery Lane avant de partir, ils effectuent un jet sous la compétence S'informer. En fonction de leur jet, les Nephilim obtiennent les informations suivantes.

**En cas de réussite** : les Nephilim apprennent que Chancery Lane est une rue qui fait partie du quartier de Holborn, mitoyen à la City ; il s'agit d'une rue perpendiculaire aux grands axes que sont High Holborn et Fleet Street.

**En cas de réussite critique** : les Nephilim apprennent qu'il s'agit de l'adresse officielle d'Alister Crowley et d'Alan Bennett en 1901. N'oubliez pas qu'ils peuvent les rencontrer en rêve dans *Phaéton*.

- Si les Nephilim désirent faire le point sur le Pélican, ils ne peuvent se fier qu'à leurs déductions et/ou à leurs connaissances liées au parcours qu'ils ont effectué depuis le début des *Chroniques de l'Apocalypse*.

En tout état de cause, ces différentes prises d'informations s'effectuent en moins de vingt-quatre heures. Il va sans dire que si les Nephilim souhaitent approfondir la question, ils risquent de manquer le rendez-vous fixé par le Pélican. Ils devront alors faire preuve d'une grande sagacité une fois parvenu à Londres.

## Le 67 CHANCERY Lane

Après le Grand Incendie de 1666, la législation géorgienne imposa les constructions en terrasses, les fameux alignements continus d'habitations, qui servirent de modèles à l'expansion ultérieure de Londres. L'utilisation généralisée de la brique et l'apparition de la fenêtre à guillotine avec son poids métallique sur poulie constituent les innovations majeures de cette architecture typique des années 1680 à 1720.

Le 67 Chancery Lane est l'une de ces habitations. Avec ses deux étages et son toit constitué de deux combles parallèles à la même façade typiquement anglaise, la bâtisse ne se distingue en rien de ses voisines. Sur toute sa longueur, la « cour anglaise », cette petite cour enterrée, située en avant de la façade, qui éclaire les services domestiques installés en sous-sol, est visible derrière des grilles, guère plus hautes qu'un mètre cinquante. Mais, à la différence des maisons voisines, toutes les fenêtres sont closes par d'imposantes grilles en fer forgé qui en interdisent l'accès. Une porte à double battant est le seul accès visible depuis la rue.

Lorsqu'il se trouve à Londres pour « affaires », le Pélican se plaît à séjourner dans ce bâtiment. Placé sous la discrète surveillance d'un groupe de *mobsters* (truands) londoniens (cf. livret II page 13) qu'il emploie régulièrement, la maison est calme, discrète et bien surveillée grâce à un ingénieux système électronique. Elle est inaccessible par l'arrière puisqu'un immeuble lui est adossé. Située en plein centre de Londres, elle est remarquablement bien desservie ce qui permet de se rendre n'importe où en un temps record.

### Le sas d'entrée

Placée sous la surveillance de deux minuscules caméras amovibles, une unique porte d'entrée à double battant permet d'accéder à l'intérieur. Par le biais d'un interphone composé d'un unique bouton sans nom apparent et encastré dans le mur, les Nephilim se manifestent aux occupants des lieux. Ils voient nettement les caméras pivoter sur leurs bras métalliques et se fixer sur eux, puis ils entendent un dé clic et voient les battants s'ouvrir. Ils se retrouvent alors derrière une grille qui les empêche d'aller plus avant. Tandis que la porte se referme derrière eux, ils distinguent une douzaine d'individus, tous impeccablement habillés, qui les dévisagent derrière les barreaux de la grille. Ils ont tous des armes à feu à la main et regardent tour à tour les photos qu'ils tiennent et les Nephilim. Après quelques minutes d'incertitude, ils ouvrent la grille, sans cesser de braquer leurs armes sur les Nephilim. L'un d'eux fait alors entendre sa voix. Il s'exprime dans un anglais nasillard.

— *C'est OK. Ce sont bien les gars que le boss attend. Allez-y, entrez... On va d'abord vous fouiller et, si vous êtes réglos, on vous amène au patron.*

Les Nephilim sont alors méticuleusement fouillés et délestés de toutes leurs armes. Ensuite, encadrés par cinq « gorilles », ils sont invités à monter au premier étage.

### Le rez-de-chaussée

Derrière la grille, un petit hall d'entrée, terminé au fond par un escalier de bois qui permet d'accéder aux étages, ouvre sur trois pièces : une cuisine, un grand salon et une bibliothèque. Elles ne sont plus habitées depuis longtemps et sont complètement vides. Seul un petit frigo moderne fait entendre ses ronflements caractéristiques dans la cuisine. C'est là que sont entreposées les boissons et les victuailles fraîches, nécessaires à l'équilibre alimentaire des occupants.

### Le premier étage

C'est là, à côté de la salle d'eau, que se trouve le petit salon où le Pélican reçoit les Nephilim (cf. La rencontre avec le Pélican).

### Le deuxième étage et le sous-sol

Découpé en quatre pièces de taille identique, le deuxième étage ne présente aucun intérêt, tout comme les sous-sols. En effet, les pièces sont entièrement vides et seule subsiste sur les murs et le sol, une impressionnante couche de poussière qui témoigne de l'inutilisation des lieux.

## La RENCONTRE avec Le PÉLICAN

Les Nephilim sont conduits au premier étage dans un petit salon. La salle est éclairée par les lueurs tremblotantes et fantasques de plusieurs bougies fichées dans des chandeliers en argent massif et aux arabesques torturées. Son intérieur, tout de bois sombre, de tapis turcs négligemment étalés sur le sol et de vitraux, représentant le Pélican des Rose+Croix, rappelle aux Nephilim qu'ils ont affaire à un Initié d'importance.

Au centre, installé dans un grand fauteuil en tissu derrière une lourde table en marbre, les Nephilim reconnaissent, au premier coup d'œil, le vieillard qu'ils ont pris en chasse, il y a quelques mois à Lyon (cf. *Les Chroniques de l'Apocalypse*, Iry-

sos, page 10). Celui-ci s'adresse aux Nephilim dès qu'ils se sont installés sur les chaises placées à cet effet.

— *Ainsi donc, vous voilà enfin. Je vois avec plaisir que vous avez respecté mes conditions. Mais assez tergiversé, il est temps de passer aux choses sérieuses car, comme vous le savez, la Bête est sur le point de se réveiller.*

Le Pélican, sous les traits de Lord Conrad (Cf. p. 19), parle avec emphase. Ses yeux s'illuminent d'une lueur pernicieuse et ses paupières se plissent pour ne plus laisser apparaître que deux fentes, couleur de plomb fondu.

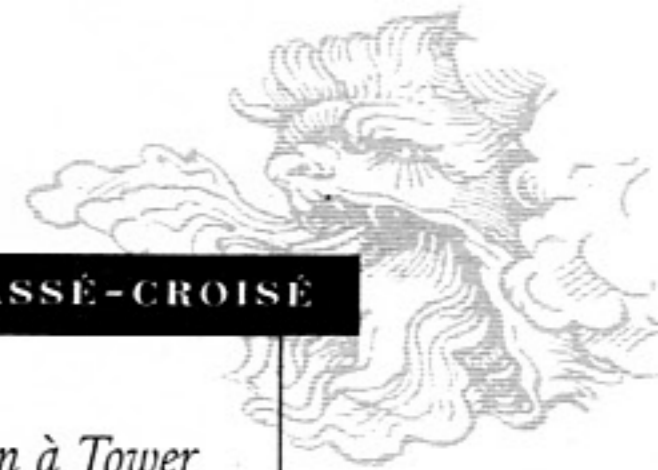
— *Cela fait maintenant trop longtemps que nous nous mettons des bâtons dans les roues. Il est temps de jouer franc-jeu avec vous. Peu importe qui je suis car Ils sont prêts à passer, à l'acte et, alors, nul ne pourra plus les empêcher de devenir les maîtres absolus de l'échiquier occulte. Il faut les écraser, les empêcher de nous contrer à nouveau et me permettre d'atteindre enfin la sérénité que je vise depuis trop longtemps déjà... Je ne vous demande pas de l'aide et encore moins un service. Ne suis-je pas déjà l'Élu ? Je souhaite simplement remettre les pendules à l'heure pour stopper cette inertie qui vous caractérise depuis notre première rencontre.*

Le Pélican marque une pause et observe les Nephilim à tour de rôle. C'est à cet instant de la partie que les Nephilim doivent intervenir en se manifestant d'une façon ou d'une autre. Attention, si les Nephilim montrent des velléités offensives, et ce à quelque moment que ce soit, le Pélican a immédiatement recours à toutes ses compétences pour les contrer et n'hésite pas à appeler ses hommes de main à la rescousse. En réalité, le Pélican profite des réactions de ses interlocuteurs pour les jauger et déterminer leurs Humeurs. Ainsi, en fonction de l'Humeur générale de votre groupe de Nephilim, différentes situations de jeu apparaissent : cinq cas de figure sont possibles et ouvrent chacun sur les scénarios qui constituent l'essence du présent volume des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Votre groupe est constitué...

### 1 – ...de Colériques.

— *Allons, allons, calmez-vous... Laissez-moi plutôt vous expliquer mon propos. Il y a peu, l'A.'.A, dont vous avez certainement déjà entendu parler en 1905 avec Aleister Crowley, est sortie de la clandestinité. Pourquoi ? Je l'ignore, mais je sais, de source sûre, qu'Un du Feu a pris les rennes de l'organisation pour mettre en place un vaste plan de recherche sur les légendes qui se rattachent au réveil de la Bête. Il suit les mêmes pistes que Crowley avait jadis défrichées en se rendant en Écosse à plusieurs reprises. Peut-être même est-il déjà trop tard... Ce groupe reste étrangement accroché aux frasques de son illustre fondateur, Crowley en personne. Tout ceci ne me dit rien qui vaille, d'autant plus que les Cercles sont agités, qu'ils s'agissent de ceux de Westminster, de Tower Bridge, de Big Ben ou encore de Cristal Palace. La Bête va resurgir et cela ne doit pas être. Bien que je sois l'Élu de la Ténébreuse, mes pouvoirs sont insuffi-*



sants pour contrer cette menace. Voilà, tel est mon message. Mensonge ou vérité, à vous de juger. Vous pouvez maintenant vous en retourner et suivre vos destinées. Allez !

## 2 - ...de Flegmatiques.

— Cela suffit ! Point de pusillanimité entre nous. Est-ce que vous savez seulement ce qui est en train de se passer ? Non, n'est-ce-pas ? Alors, laissez-moi vous rafraîchir la mémoire, à moins que vous ne préféreriez que j'utilise le terme de Sapience.

À la fin du siècle dernier, celui que vous connaissez sous le nom de Crowley enchantait Londres pour l'éternité. De Cristal Palace à Westminster ou de Big Ben à Tower Bridge, il apposa son empreinte indélébile sur la ville. Mais ces agissements cachaient une vérité inavouable. En effet, l'humain servile souhaitait éveiller la Bête pour provoquer un cataclysme. Ses voyages jusqu'aux lointaines terres écossaises furent peine perdue. Il échoua mais ses tentatives ne furent pas vaines et quelque chose survécut. Aujourd'hui, ses héritiers, sous le couvert de l'A.'A, continuent d'œuvrer pour perpétuer l'œuvre maudite de leur mentor. Cela ne se peut. Il est temps d'agir. Allons, mettez-vous en quête de cet effroyable secret sans plus tarder car déjà j'aperçois l'ombre du 666 planer sur vos Pentacles. Point de longs discours ! Il est temps d'agir !

## 3 - ... de Sanguins.

— Ne cherchez pas à jouer aux plus fins avec moi. Si je vous ai fait venir ici, ce n'est pas pour vous affronter mais pour vous mettre en garde. Vous vous êtes attiré de puissantes inimitiés. Tôt ou tard, vous allez payer le prix de vos erreurs. Allons, il est temps de reprendre vos esprits. Manipulation ou quête inlassable de la vérité, mon propos n'est pas de vous embrouiller les sens mais bien au contraire de vous éclairer dans cette opacité où vous vous complaissez. Mon univers lui-même est menacé par la sourde menace de la Bête. Ah, enfin vous m'écoutez. Après avoir arpenté les quartiers de Westminster, de Tower Bridge, de Big Ben ou encore de Cristal Palace, Crowley a été plusieurs fois en Écosse. Il s'est rendu quelque part sur les berges du Loch Ness et l'a bel et bien éveillée. Quoi donc ? Mais la Bête, la créature du 666. Aujourd'hui ses sbires dirigent un projet apocalyptique. L'A.'A contrôle le tout de façon à peine voilée et il faut y mettre un terme. Cette menace est réelle. Si je ne me charge pas d'y mettre un terme, c'est parce que, somme toute, elle ne me regarde pas. Tout juste y perdrais-je des repères familiers, car pour qui maîtrise les Clés, rien n'est impossible. Toutefois, si je puis vous permettre de tenter une action, quelle qu'elle soit, je choisis d'être beau joueur et de vous offrir un instant d'éternité. Mais je vous vois à nouveau bien dubitatifs. C'est pourquoi devant vos airs incrédules, je préfère m'éclipser. Méditez mes paroles et agissez. Il est encore temps de faire échec à la Bête et à ses servants.

## 4 - ... de Mélancoliques.

— Je me souviens du temps où Londres était la capitale de l'ésotérisme mondial. Crowley avait fait de la ville un joyau lumineux

qui éclairait les Sephiroth les plus lointaines. De Big Ben à Tower Bridge, de Cristal Palace à Westminster, la ville pulsait sourdement au rythme effréné des incantations jubilatoires des adeptes. Mais déjà la Bête s'éveillait, là-bas dans les brumes du Loch Ness, sur les terres où Crowley se rendait en secret. Le 666 œuvrait. La machination se mettait en place et vous, pauvres Déchus, n'avez toujours rien compris ! Au vu et au su de tous, aujourd'hui, à Londres, ils œuvrent à la destruction de tout ce que vous avez entrepris et vous ne vous rendez toujours compte de rien. Allez donc voir par vous-même les emplacements des derniers agissements officiels du petit Aleister et peut-être enfin vous comprendrez. Vous réaliserez alors le sens de mes paroles et vous vous mettrez en quête d'AA et de ses sombres complots. La Bête est là. Les temps du Jugement sont proches. Mon destin à moi est ailleurs. Il est grand et touche au divin. Gage de cette future omnipotence, je vous laisse méditer ces dernières paroles. Partez maintenant et faites votre choix, c'est tout ce qu'il vous reste. Adieu !

## 5 - ...de Lunatiques.

Par définition, les Lunatiques sont inclassables. C'est pourquoi, sauf si les Nephilim en question expriment clairement une des quatre Humeurs précédemment citées, nous vous proposons de leur permettre d'effectuer un jet de 1D100 pour déterminer l'attitude du Pélican à leur égard : 1 à 25 : Colériques ; 26 à 50 : Flegmatiques ; 51 à 75 : Sanguins ; 76 à 100 : Mélancoliques.

À la fin de son laïus, quel qu'il ait été, le Pélican se lève, tout en regardant fixement les Nephilim. Il saisit une petite clochette posée sur un coin du bureau et la fait bruyamment tinter. Aussitôt, les cinq hommes de main qui s'étaient postés dans le couloir font irruption dans la pièce l'arme à la main. Le Pélican leur ordonne alors de reconduire les Nephilim jusqu'à la sortie et de veiller à ce qu'ils prennent rapidement congé.

## Le point sur la situation

À cet instant de la partie, de très nombreuses possibilités s'offrent aux Nephilim. Voici une rapide synthèse des axes de recherche mis à la disposition des Nephilim à la fin de l'entrevue avec le Pélican. En fonction de l'inflexion de leurs réflexions, vous allez maintenant pouvoir les orienter vers les scénarios correspondants.

Quelle que soit l'Humeur du groupe ou de chaque Nephilim, les indices récoltés permettent aux Nephilim d'entamer de nouvelles démarches. Voici une rapide synthèse des indices disponibles.

La mention systématique des noms de lieux n'est pas fortuite. Les Nephilim peuvent en déduire que ces endroits sont significatifs. Il y a alors de très grandes chances qu'ils parviennent à atteindre l'Écume de l'Aube Dorée et ses mystères (cf. L'Écume de l'Aube Dorée, pages 24 à 36).

Toutes les allusions à l'A.A. aiguillent les Nephilim vers l'Astrum Argentinum, la société secrète fondée par Aleister Crowley en 1905. Reportez-vous alors à Astrum Argentinum en pages 37 ainsi qu'au livret II page 23.

Enfin, c'est volontairement que le Pélican fait référence à l'Écosse, incitant ainsi les Nephilim à se rendre à *Boleskine House*, autrefois le lieu de villégiature favori d'Aleister Crowley (cf. *Great Glen*, page 51).

- Si d'aventure Les Nephilim décident de prendre le Pélican en filature à la fin de la rencontre, ils peuvent envisager de découvrir son projet insensé (cf. encart, Le programme du Pélican).

- Si les Nephilim tentent de capturer ou de suivre un des résidents du 67 Chancery Lane, ils apprennent que le Pélican aime depuis peu se faire appeler Lord Conrad. Ce dernier ne vient que quelquefois par an et à chaque fois à des dates différentes. Il se montre très généreux avec ceux qu'il appelle ses « assistants » et distribue généreusement des poignées de livres sterling à ses hommes de main les plus méritants.

Dans tous les cas de figure, les Nephilim sont accostés par un inconnu à la sortie de leur entrevue avec le Pélican (cf. *Les Acteurs*, *Chloé*). Cette rencontre ouvre encore de nouveaux horizons aux Nephilim. En acceptant de fournir des informations à Chloé, l'énigmatique inconnue qui les accoste à la sortie du 67 Chancery Lane, les Nephilim mettent le doigt dans un engrenage qui peut les amener à faire des découvertes capitales. En effet, en se jetant à corps perdu sur la piste des sombres machinations du Pélican, les Nephilim, tour à tour manipulés et guidés, découvrent de nouvelles informations. Ils peuvent même espérer récupérer des Éclats de la Ténébreuse pour mettre un terme aux folies du Pélican et du 666. Ils se retrouvent sous le tir croisé des Frères Sombres présents à Londres et sous la menace des intrigues du 666. Les Nephilim sauront-ils se repérer dans les différents écheveaux qui s'entremêlent devant eux et parviendront-ils à empêcher l'« attentat » fomenté par le Pélican le 14 juillet ?

## Les acteurs

Les principaux protagonistes de cet épisode sont présentés dans le livret II. Il est conseillé de lire les fiches qui leur sont consacrées avant de poursuivre la lecture de ce volume. Les paragraphes qui suivent reprennent les élé-

### Le programme du pélican

*Depuis peu, le Pélican a compris qu'il était discrètement manipulé par la confrérie du 666. Il n'en a pas perdu pour autant ses objectifs de vue. Après avoir rencontré les Nephilim et les avoir mis sur la piste de l'Astrum Argentinum et des membres du 666, il reprend ses manigances et met en œuvre son démentiel projet qui consiste à éliminer tous les Frères Sombres pour récupérer l'intégralité des Éclats de la Ténébreuse. Pour ce faire, le Pélican a mis au point un plan démoniaque. Grâce à ses talents magiques, considérablement augmentés depuis qu'il a absorbé la conscience de Karl (cf. Les Chroniques de l'Apocalypse, Iry-sos, livret I, pages 41 et 42), le Pélican a incité trois de ses Frères à venir à Londres afin de pouvoir les éliminer : Klingen, Salomé et Tarantius Porte-Glaive (voir Les acteurs). Il les a appelés séparément ; son objectif consiste à les attirer tous les trois le même jour à la même heure au même endroit. Pour ce faire, le Pélican a endossé une identité factice, celle de Lord Conrad (voir plus bas), un riche banquier londonien dont les frasques alimentent sans discontinuer la presse à scandales de bas étage. Pour bien faire les choses, il a éliminé le banquier*

*et a, ni plus ni moins, pris sa place grâce à sa maîtrise des Tekhnès. Il a ensuite réglé un plan tortueux et raffiné. Il a tout d'abord contacté Klingen via son adresse électronique pour lui confier un contrat : éliminer Lord Conrad. Puis, il est entré en communication avec Salomé pour lui proposer de dérober un ensemble de bijoux d'une grande valeur qui appartiennent en réalité à Lord Conrad. Enfin, il a mit Tarantius Porte-Glaive sur la piste d'un rituel dont le secret est dissimulé dans une magnifique toile de maître qui est la propriété de Lord Conrad. Tous ces prétextes sont faux. Le seul objectif du Pélican consiste à focaliser l'attention des trois Frères Sombres sur Lord Conrad, c'est-à-dire sur lui-même. Il compte ainsi attirer les trois Frères Sombres dans la luxueuse demeure du lord anglais en organisant un bal costumé à la date du 14 juillet. Il a piégé toute la maison et la fera exploser à 00h01. Au milieu des décombres fumants, il pourra tranquillement récupérer les Éclats de ses Frères désormais volatilisés. Les Nephilim sauront-ils l'empêcher de mener son projet à terme (voir plus bas) ?*

ments que les Nephilim sont amenés à découvrir chez les intervenants de cet épisode ou à leur contact.

Afin de dynamiser cette partie ou de monter la pression d'un cran, vous pouvez très bien considérer que l'un — ou même plusieurs — des Frères Sombres ont été engagés par les forces que les Nephilim ont contrariées depuis le début des *Chroniques de l'Apocalypse*.

**Note :** bien que leurs caractéristiques soient données afin que vous puissiez pleinement les mettre en scène, les Frères Sombres ne sont pas de vulgaires protagonistes. Vous devez tout faire pour que dans votre mise en scène, vos joueurs aient le sentiment que ces hommes et femmes sont des égaux — ou presque — de leur Nephilim. Ou du moins qu'ils le croient.

## CHLOÉ

Elle est présentée en pages 14 du livret II.

### ● ses relations avec Les Nephilim

Chloé se présente aux Nephilim sous l'identité de Moïna Mathers. En adoptant l'identité de la sœur du philosophe français Henri Bergson, membre de l'Aube Dorée et décédé en 1928, elle espère attirer l'attention des Nephilim.

Dès que la situation l'autorise, elle les invite à la retrouver au pub *The Only Running Footman* (voir plus bas) pour discuter tranquillement en sa compagnie.

Par tous les moyens, Chloé veut faire le point sur la situation en cherchant une explication logique au comportement du Pélican. Elle n'hésite pas à montrer aux Nephilim le courrier électronique qui l'a convaincue de se rendre à Londres (cf. Aide de jeu n°1 en page 31 du livret II), où elle sait que son Frère aime se retirer des activités tumultueuses du monde extérieur. À ce moment de la partie, il est possible que les Nephilim réalisent qu'ils ont déjà entendu parler d'elle, à la condition qu'ils se soient rendus dans la demeure lyonnaise du Pélican et qu'ils aient réussi à trouver les courriers électroniques de ce dernier (aide de jeu n° 10 du livret II des *Chroniques de l'Apocalypse volume 1, Iry-sos*). Tout en restant en permanence sur ses gardes, Chloé explique aux Nephilim qu'elle se doit de retrouver le Pélican pour faire le point sur la situation en sa compagnie. Elle n'a aucune idée de l'identité de ceux qui l'ont contactée via son adresse électronique, ce qui exacerbe son attention. Elle ne fait aucune allusion à la symbolique Rose+Croix et se contente de préciser que Karl était bien son frère et que le Pélican était son oncle, un homme bizarre féru d'occultisme. La conversation prend un nouveau tour et les Nephilim peuvent rapidement comprendre que Chloé ne leur dit pas tout. En effet, elle se garde bien de leur parler



de tout ce qui touche à son éthique et reste volontairement allusive lorsque les Nephilim cherchent à se renseigner sur ses activités réelles. Elle ne livre aux Nephilim que le strict minimum en s'efforçant de soutirer le plus d'informations possibles. Aussi, lorsqu'elle a l'impression d'avoir extirpé toutes les informations en possession des Nephilim, elle les abandonne, disparaissant sans fournir d'explications. Elle garde quand même un œil sur eux en confiant à Asaf le soin de surveiller discrètement leurs actions. Il n'est pas impossible que les Nephilim la croisent de nouveau par la suite.

### ● ce qu'elle sait

**OSMTJ :** elle a souvent été amenée à croiser les Templiers et, si elle est interrogée à ce sujet, elle se révèle intarissable sur le compte de cet ordre. Piochez dans les éléments fournis dans *Testament* aux pages 83 à 85, pour étayer son discours. C'est pour vous l'occasion de relancer les frères du Temple de la Vie dans cette campagne.

**L'Alliance de Mâât :** récemment, dans le cadre d'une mission orchestrée par un cabinet romain, l'agence Maati i Filii, elle a été amenée à se rendre en Égypte dans la région de Thèbes pour rechercher des monumentales artefacts en Orichalque, les Portes du Temple. Sa mission a été un échec puisqu'elle n'a pu localiser avec précision la cache des Portes mais elle a eu le temps de constater que nombre de membres de l'OSMTJ étaient en pleine activité. C'est ainsi qu'elle a découvert que l'OSMTJ était présente en France dans la région de Lyon et qu'elle a pu en informer le Pélican.

**Le Pélican** : elle n'a plus de nouvelles de lui depuis, si ce n'est l'inquiétant courrier électronique. Elle s'est donc rendue à Londres pour tenter de faire le point avec son Frère dévoyé. Malheureusement, elle ne peut entrer en contact avec lui. Il semble avoir mystérieusement disparu et reste injoignable. Connaissant sa prédilection pour le 67 Chancery Lane, elle monte depuis quelques jours une planque patiente devant le petit immeuble. Elle a remarqué les allées et venues des gardes du corps du Pélican mais n'a pas vu celui-ci s'y rendre. Elle a assisté à l'arrivée d'un inconnu (qui n'est autre que Lord Conrad/le Pélican et dont elle pourra faire une description physique d'une grande précision) puis à l'arrivée des Nephilim et n'a pas hésité à entrer en contact avec eux lorsqu'ils sont sortis. Entre-temps, elle a eu le temps d'alerter Asaf qu'elle doit rejoindre à l'aéroport d'Heathrow dans les vingt-quatre heures pour mettre une tactique en place avec lui.

**La Parousie** : elle croit qu'une guerre ésotérique se déroule entre différentes factions d'Initiés pour la conquête d'un chimérique et illusoire pouvoir confinant à l'omnipotence. Elle n'a pas d'avis sur la question et se contente d'appréhender ces informations comme un fait réel qui peut avoir des répercussions sur sa destinée. Ce faisant, elle échappe aux manipulations de la plupart des Rose+Croix — sauf du Pélican — et représente donc un concurrent potentiel au Pélican en tant que « simulacre » pour Ram.

#### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ ELLE

Chloé s'est installée dans un petit hôtel situé dans le quartier de Earl's Court. Son ordinateur contient un e-mail important (Cf. Livre II p. 31).

## asaf

Il est présenté en page 15 du livret II.

#### ● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Les Nephilim peuvent repérer Asaf grâce à un jet de Vigilance minoré de - 50 %. Celui-ci les suit depuis que Chloé le lui a conseillé. Il joint cette dernière toutes les quatre heures via son téléphone cellulaire pour la tenir au courant de l'évolution de la situation.

Une fois que les Nephilim l'ont repéré, il feint l'indifférence et poursuit son activité de surveillance. Il ne se montre agressif que si les Nephilim sont peu diplomates dans leur approche. En effet, s'ils acceptent d'aller pacifiquement à sa rencontre, il leur tient le même discours que Chloé et leur pose les mêmes questions. Il se présente sous son nom de Frère Sombre, Asaf, permettant ainsi aux Nephilim de faire

le rapprochement entre lui et le mystérieux rédacteur du e-mail qu'ils ont pu découvrir à Lyon dans le repaire du Pélican (cf. Aide de jeu n°13 dans *Chroniques de l'Apocalypse, Irysos*, livret II, page 30). Dès qu'il est convaincu de la sincérité des Nephilim, il organise un rendez-vous avec eux et Chloé au musée de Madame Tussaud (voir plus bas). Là, si les Nephilim parviennent à faire le rapprochement et à réorienter la discussion sur les motivations d'Asaf à poursuivre le Pélican, celui-ci leur explique qu'il s'agit d'une affaire de la plus haute importance susceptible de remettre en cause beaucoup de tenants et d'aboutissants du monde occulte — ce en quoi il n'a pas tort.

#### ● CE QU'IL SAIT

**La Parousie** : pétri de mystique Rose+Croix, il démontre alors aux Nephilim que le Pélican poursuit un projet insensé en vue de devenir un être unique capable d'atteindre l'omnipotence. Il fait allusion à Karl et à son élimination mais ne fera jamais allusion à la Branche invisible ou au mythe du guerrier mystique parfait.

**Les événements** : comme Chloé, Asaf se doute que le Pélican a éliminé Karl et qu'il se prépare à trahir le dogme de la Branche Invisible. Prévenu par Chloé, il sait que les Nephilim sont peut-être en contact avec le Pélican et il les surveille au cas où ce dernier les re-conctaterait. Il sent que des événements importants vont avoir lieu et sait qu'il y a d'autres Frères Sombres à Londres à partir de son deuxième jour de présence dans la capitale britannique. Son « aïnesse » lui confère en effet une essence mystique qui lui permet de « sentir » ses petits frères dans un péri-





mètre de plusieurs kilomètres. À partir de cet instant, il cesse de suivre les Nephilim et tente d'entrer en communication avec tous ses frères un par un. Il ne réussit cependant pas à établir de contact avant la date du 13 juillet et il se rend au bal costumé de Lord Conrad le 14 juillet pour tenter de comprendre pourquoi tous ses frères convergent vers cet endroit à la même date.

**Larménius de Jérusalem** : Asaf le connaît bien. Il a eu l'occasion de s'entretenir avec lui de ses hésitations sur les plans de Tubalcaan lors de ses séjours répétés à Jérusalem. Si les Nephilim ont tué le Naute dans le premier tome de la campagne et qu'Asaf l'apprend, il sera alors un redoutable ennemi. Par contre, si les Nephilim lui ont laissé la vie sauve, Asaf leur en sera reconnaissant et sera plus disposé à répondre à leurs questions.

#### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

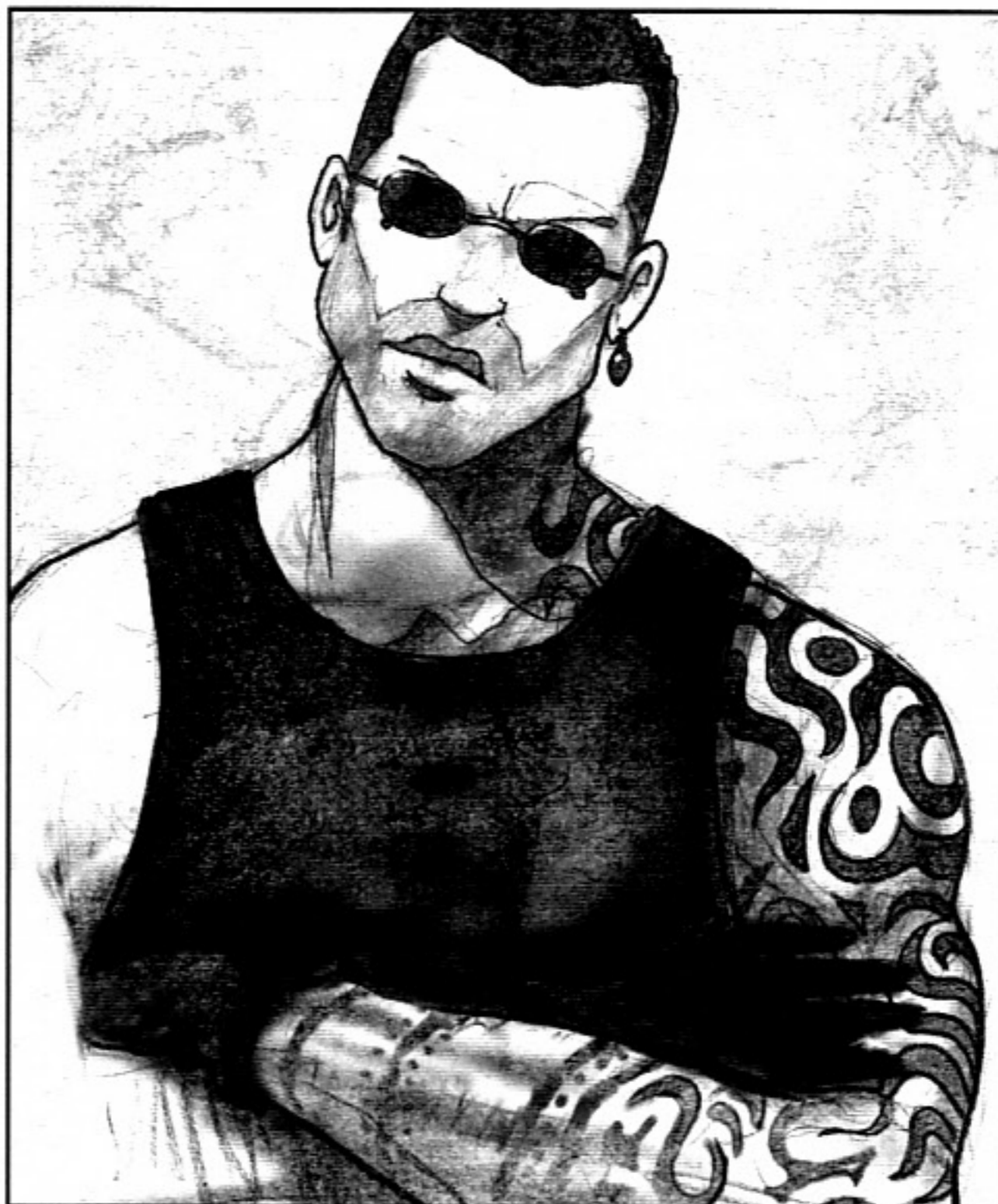
Asaf n'a pas de résidence fixe. Il suit les Nephilim et agit en conséquence pour se loger. S'ils se débarrassent de lui — formidable gageure ! —, les Nephilim trouvent : un téléphone cellulaire, deux pistolets automatiques, un impressionnant poignard de l'U.S. Army, plusieurs chargeurs, des dollars et des livres sterling, ainsi qu'un faux passeport au nom de Michaël Gambit, un ressortissant canadien.

## KLINGEN

Il est présenté en page 16 du livret II.

#### ● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Sauf s'ils participent à la soirée costumée du 14 juillet (voir plus bas), les Nephilim n'ont guère de chance de rencontrer Klingen. Celui-ci ne connaît pas les Nephilim et n'a que faire de leurs intrigues. Il se trouve à Londres uniquement dans le but d'assurer un contrat, et ce par tous les moyens. Toutefois, Klingen est très puissant, et cette puissance lui a conféré un sentiment d'orgueil très fort. Ainsi, si les Nephilim entrent en contact avec lui, il défie physiquement le membre le plus fort du groupe. Si celui-ci refuse, Klingen crache sur lui avant de disparaître et les Nephilim n'entendront plus jamais parler de lui. Au contraire, si le Nephilim accepte le défi et parvient à terrasser Klingen dans un combat à mains nues, il aura gagné le respect du Frère sombre qui acceptera de répondre à quelques questions précises. Têtu et opiniâtre, Klingen se refusera à obtempérer aux injonctions des Nephilim tant que ceux-ci n'auront pas prouvé leur vaillance au combat.



#### ● CE QU'IL SAIT

**Le Pélican** : il ne le connaît que par ouï-dire et ne l'a jamais rencontré. Il est bien loin de s'imaginer que ce dernier lui a tendu un piège et qu'il compte récupérer l'Éclat de Ténébreuse qui pulse dans son cœur. Klingen a été contacté le mois dernier pour perpétrer l'assassinat d'un dénommé Lord Conrad qu'il croit être un riche banquier qui s'est attiré l'inimitié de potentats très puissants. Il ne s'est posé aucune question et s'est aussitôt rendu à Londres où il monte, depuis maintenant six jours, une planque patiente devant la demeure de sa future victime en attendant le moment propice pour frapper. Le domaine qui abrite sa cible est très bien surveillé mais il sait qu'un bal costumé va avoir lieu le 14 juillet. Il espère profiter de la confusion qui régnera ce soir-là pour s'introduire dans le manoir et exécuter son contrat.

**Les Templiers** : meurtrier suprême, Klingen a souvent été amené à travailler de concert avec les Assassins et a dernièrement supervisé la formation de plusieurs escadrons de fanatiques de la Garde Noire dans les montagnes autrichiennes. Jugeant ces derniers trop misérables à son goût, il a abandonné son poste pour revenir à des activités plus lucratives. Depuis, il se consacre avec délice à sa seule passion : le meurtre. Si les Chevaliers Teutoniques sont toujours sur la trace des Nephilim, Klingen les remarquera et les tuera pour garder sa forme.

### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Klingen s'est installé au Bryanston Court, 56 Great Cumberland Palace, W1. Cet hôtel, aménagé dans un ensemble de trois maisons géorgiennes bien restaurées, apparaît comme un établissement britannique typique. À la limite du quartier de Marble Arch, il permet à Klingen de ne pas être trop éloigné de la somptueuse résidence de Lord Conrad. Il peut ainsi épier à loisir sa proie et préparer son attaque.

Soit les Nephilim ont fortuitement repéré Klingen et ont réussi à le suivre soit ils ont réussi à dérober la clé de sa chambre. Celle-ci est sobre et impeccablement rangée. On sent encore des relents d'amidon et de dépoussiérant dans l'air. En se livrant à une fouille minutieuse, les Nephilim exhument un certain nombre d'éléments dignes d'intérêt :

- de nombreuses paires de gants et des cordelettes fines d'une solidité extrême (il s'agit là des « instruments de travail » de Klingen) ;
- des faux papiers ;
- des magazines de la presse londonienne à scandale avec des articles surlignés sur le bal organisé par Lord Conrad dans sa demeure le 14 juillet ;
- tout l'attirail d'un bodybuilder (des poids, des haltères, et même un vélo d'appartement pliable).

### saLomé

Elle est présentée en page 17 du livret II.

### ● ses relations avec Les NEPHILIM

À moins qu'ils ne participent à la soirée costumée organisée le 14 juillet par Lord Conrad, les Nephilim ne peuvent pas rencontrer Salomé qui, de toute façon, ignore royalement leur présence s'ils sont amenés à croiser sa route. Un sourire ensorceleur sur les lèvres, elle se contente simplement de disparaître sans laisser de traces. En fait, elle accepte de composer avec les Nephilim à l'unique condition que ceux-ci parviennent à déjouer les plans du Pélican et donc à lui sauver la mise. Elle révèle alors les raisons de sa présence à Londres avant de se jeter sur la piste du Pélican, laissant augurer un magnifique duel. Son aversion du meurtre peut en faire une alliée temporaire si les Nephilim font jouer leurs charmes. Dans tous les cas de figure, si elle croise la route des Nephilim, elle s'efforcera de dérober leur objet le plus précieux avant de disparaître dans un éclat de rire cristallin.

### ● ce qu'elle sait

**Les bijoux de Lord Conrad** : il y a quelques mois, Salomé a été contactée par une triade de la mafia japonaise pour se procurer des bijoux enfermés dans un coffre de la London's



Southbury, une des banques les mieux surveillées du Royaume-Uni. Le contrat était plus qu'alléchant et elle a vu là une occasion unique de faire valoir ses exceptionnelles capacités. Après plusieurs semaines d'un labeur assidu, elle a réussi à forcer les coffres de la banque sans se faire repérer. Elle a ainsi réussi à dérober les bijoux pour se rendre compte qu'il s'agissait de faux. Elle a vu rouge et s'est aussitôt mis en quête de l'identité du véritable propriétaire des bijoux. Une enquête patiente lui a permis de découvrir qu'ils étaient la possession d'un banquier londonien du nom de Lord Conrad. Aussitôt, elle a changé son fusil d'épaule et cherché un moyen de remplir les termes du contrat. Elle attend patiemment la date du 14 juillet et l'effervescence que suscitera la tenue d'un bal costumé pour mettre ses projets à exécution.

**Le Pélican** : elle ignore totalement qu'elle est manipulée par lui depuis le début et que celui-ci s'évertue à la guider avec une précision diabolique au cœur de son piège infernal.

**La Parousie** : ce mot raisonne dans la Mémoire du Sang sans qu'elle puisse en comprendre le sens caché. Si les Nephilim mentionnent cette hypothétique apogée Rose+Croix, elle se montrera curieuse et certainement plus ignare qu'eux sur la question.

### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ ELLE

Salomé se déplace dans un mobile home dernier cri à l'intérieur duquel, dans un compartiment secret et amovible, elle dissimule un matériel Hi-Tech qui lui permet de développer ses exceptionnels talents d'informaticienne et de



## Les tekhnès des frères sombres

Cet épisode met en scène de nombreux Frères Sombres qui ont chacun leur spécificité propre. Nous vous présentons ici un ensemble exhaustif de Tekhnès communes aux Frères Sombres. À vous de décider quelle Tekhnè sera propice à tel ou tel Frère Sombre en fonction des actions de vos Nephilim.

### LES EFFLUVES DU SILENCE SÉPULCRAL

#### Rituel/KS 20-30

En manipulant les Champs magiques environnants, l'Initié s'entoure d'un halo de Ka-Soleil qui absorbe tous les bruits que ses déplacements peuvent provoquer, et ce pendant une durée équivalente à une passe d'arme par tranche de dix points de Ka-Soleil possédés par l'Initié.

### LE VOILE DE LILITH

#### Rituel/KS 20-30

En utilisant cette Tekhnè, l'Initié peut abuser la Vision-Ka des Nephilim et faire temporairement croire qu'il est un Selenim. Il donne en effet l'illusion d'avoir un Pentacle qui s'est transformé en noyau de Lune Noire. L'illusion dure vingt-quatre heures moins 1D12 heures.

### L'EMBRASEMENT

#### Rituel/KS 30-40

Pour être exécutée, cette Tekhnè nécessite que le lieu du rituel soit grandement éclairé par les rayons du soleil. Si les conditions sont réunies, l'Initié parvient à faire jaillir des flammes hautes de plusieurs mètres autour de lui. Il peut même décider de faire s'enflammer une cible qu'il choisit et ne doit jamais quitter des yeux.

### LES VAPEURS MÉPHITIQUES

#### Rituel/KS 30-40

L'Initié parvient à condenser les Champs de Ka-Soleil pour les transformer en vapeurs ardentes qui s'enroulent autour de tous les humains présents dans une pièce d'environ vingt mètres carrés. Ces bandes de vapeur sont à la recherche d'émotions fortes. Elles s'enfoncent violemment dans la psyché et refont surgir des émotions parfois tragiques, d'autres fois hilarantes, provoquant ainsi soit un fou rire incontrôlable, soit une peine immense et douloureuse. L'Initié met souvent ce temps d'inattention à profit pour s'éclipser ou porter un coup fatal.

### LES ASSOURDISSANTS TAMBOURS DE JADE

#### Rituel/KS 40-50

L'Initié doit choisir une cible et se procurer un de ses effets personnels pour que la Tekhnè soit opérante. Dès lors que le rituel est réussi, la victime connaît des troubles auditifs : elle entend, pendant un jour pour 1 point de Ka-Soleil de l'Initié, un permanent

bruit de tambour qui résonne dans sa tête toute la journée. Outre le fait qu'il gêne considérablement le repos, ce phénomène d'assourdissement entraîne un malus de cinquante points dans la compétence Vigilance.

### L'ÉCHELLE DE JACOB

#### Rituel/KS 40-50

À tout moment, en réussissant le lancement de ce rituel, l'Initié ouvre un sas pendant un round qui lui permet de se réfugier dans le royaume des Euménides (cf. Testament, pages 101 à 104).

### LE PRISME

#### Construct/KS 50-60

En réussissant ce rituel, l'Initié obtient un construct qui lui permet de déterminer si une personne ment ou dit la vérité. Le construct n'est utilisable qu'1D4 fois car il se « décharge » rapidement.

### LE CAUCHEMAR VIVANT

#### Rituel/KS 50-60

En utilisant cette Tekhnè, l'Initié matérialise la hantise suprême qui habite toutes les psychés. Par exemple, un Nephilim terrifié par le Khaïba verra soudain son Pentacle se désagréger et son simulacre connaître mille et une mutations. Un humain hanté par une phobie des araignées se verra d'un coup brutalement agressé par des centaines d'araignées de toutes les tailles. Ce brutal afflux d'adrénaline provoque toujours des chocs traumatiques importants et, en cas d'échec, suite à un jet de Résistance, un être humain s'écroule et tandis qu'un Nephilim est contraint de changer de simulacre.

### LA TOURBE ILLUSOIRE

#### Rituel/KS 60+

Grâce à cette Tekhnè, l'Initié crée l'illusion parfaite d'un marécage fangeux dans lequel il disparaît sans laisser de trace. Cette Tekhnè sert à désorienter les personnes qui entourent l'Initié. En effet, ce dernier, en manipulant la psyché des témoins, crée une illusion qui prend le pas sur la réalité. L'Initié parti, l'illusion prend fin.

### LES ÉCLAIRS ÉVANESCENTS

#### Rituel/KS 60+

L'Initié est entouré d'éclairs fugaces et silencieux qu'il contrôle pendant un tour plus 1D10 tours. Il peut à loisir s'en servir pour attaquer ou se défendre. Les éclairs qui l'entourent sont au nombre de huit et agissent comme des tentacules qui frappent tout ce qui bouge ou comme les barreaux d'une prison qui empêchent tout contact.

déjouer tous les systèmes de surveillance électronique. En outre, les Nephilim découvrent, soigneusement rangées dans un grand classeur, plusieurs coupures de presse extrai-

-tes de la plupart des journaux londoniens à scandale et à ragots qui parlent tous du bal costumé organisé par Lord Conrad dans sa demeure le 14 juillet.

## TARANTIUS PORTE-GLAIVE

Il est présenté en page 18 du livret II.

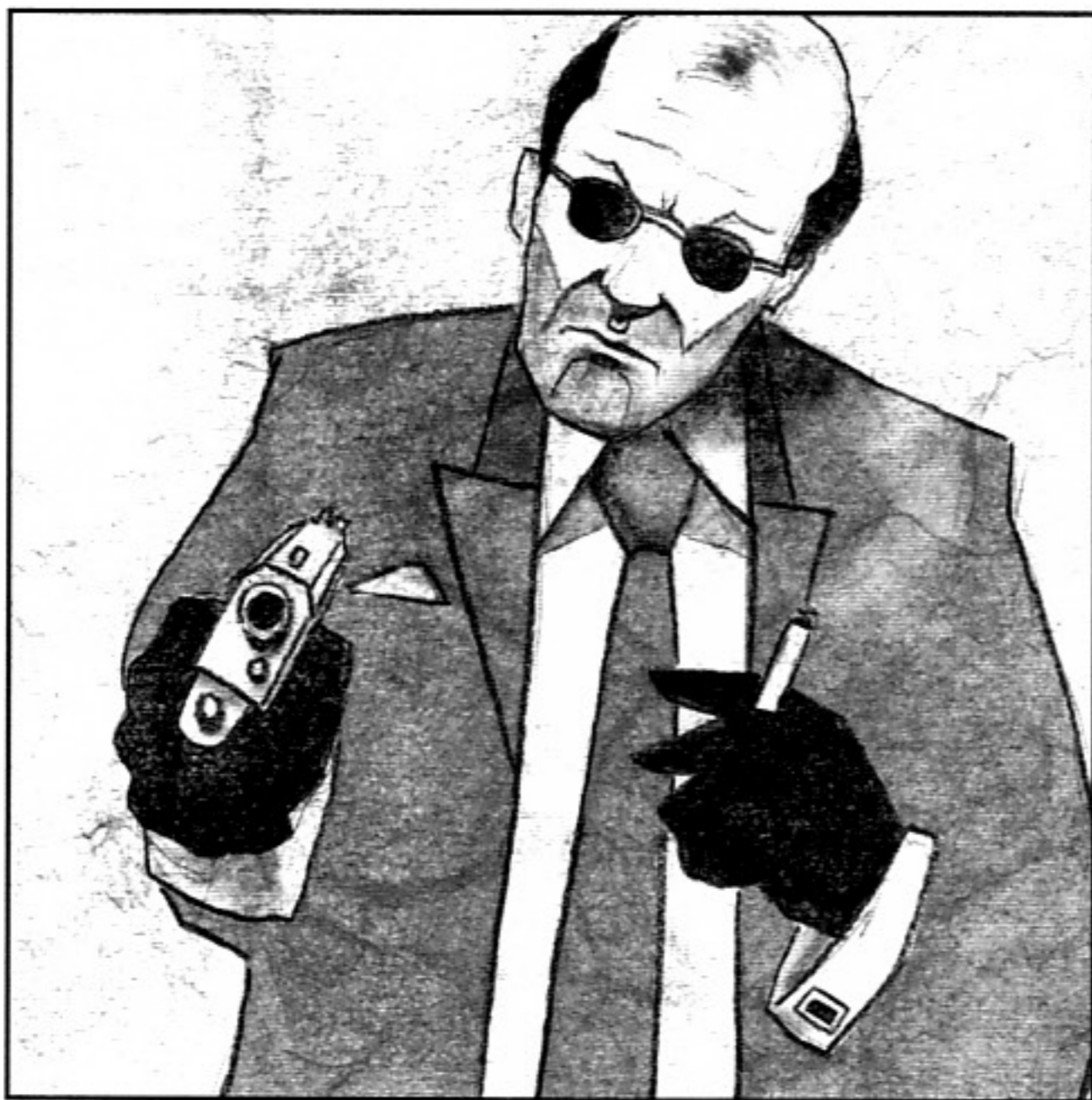
### ● ses relations avec Les NEPHILIM

Tarantius ne tolère pas que des Nephilim l'accostent. Il n'aime pas les Déchus — il préfère les Maudits — et se manifeste de façon violente à leur rencontre sauf s'ils arrivent à lui prouver qu'il est victime d'une machination orchestrée par le Pélican : la seule façon possible de le lui démontrer consistant à lui sauver la vie le jour de l'attentat programmé par le Pélican, à savoir le 14 juillet à 00h01.

Si d'aventure les Nephilim réussissent à lui démontrer qu'il a été mené en bateau par le Pélican et que celui-ci n'est autre que Lord Conrad, Tarantius, déçu et choqué, leur livre des informations importantes sur la Parousie, l'Eth et les Frères Sombres (cf. Révélation première et Révélation deuxième dans *Testament*, pages 92 à 95). Il annonce aux Nephilim qu'il est résolu à mettre un terme à son existence et qu'il va se mettre en quête d'un successeur qui devra être capable d'assumer pleinement le poids de ses fardeaux. Dans cette optique, il ira jusqu'à confier son Éclat à un Nephilim qu'il aura jugé héroïque et exemplaire.

### ● ce qu'il sait

**Lord Conrad** : contacté par des créatures de Kabbale Noire pour se mettre sur la piste d'un rituel qui doit lui permettre d'endiguer la forme inconnue de cancer nécroscope qui ravage son métabolisme, il a suivi des instructions ésotériques et a voyagé à travers les Noires Sephiroth



où il a acquis la certitude que les toiles de Sickert, le fondateur de l'école de Camden Town, renfermaient un secret qu'il pourrait utiliser à son profit. Depuis cette découverte, il s'est procuré quatre des cinq toiles du maître anglais. La dernière est en possession de Lord Conrad. Plus pour longtemps, car il espère la lui dérober très prochainement. En fait, il compte profiter de la soirée costumée du 14 juillet pour mettre son projet à exécution.

**La Lune Noire** : il la voit souvent en songe. Elle luit sur une plaine lisse où des formes titanesques heurtent le sol dans une fuite désespérée. Le sens de ce rêve lui échappe. Il en parlera spontanément à un Selenim si votre Fraternité en contient ou à tout Nephilim « contaminé » par l'Élément maudit. Sinon, il se confiera à eux s'il évoque leur visite des Marches de Pachad en sa présence. Quoi qu'il en soit, ce sont des réponses qu'il attendra de vos joueurs sur ce songe inquiétant.

### ● ce que L'ON peut trouver chez lui

Il n'y a rien de remarquable à trouver dans le petit pavillon qu'il occupe depuis trois semaines dans la banlieue sud de Londres.

## SATURNINE

Elle est présentée en page 20 du livret II.

### ● ses relations avec Les NEPHILIM

Saturnine a été mandatée par Aïwass en personne pour entraver la progression des Nephilim et les retarder dans leur approche globale de l'Apocalypse. Si Aïwass a fait le lien entre les Nephilim et ceux dont les exploits lui ont été rapportés par Aquilon et Arkadio, il recommande la plus grande prudence à Saturnine et des rapports complets toutes les deux heures. Si, au contraire, Aïwass n'a pas fait le rapprochement, il présente cette mission comme une simple enquête de routine. Saturnine a les photos des Nephilim grâce aux images qui ont été filmées devant le 67 Chancery Lane. Aussitôt elle se met à leur recherche. Elle commence par téléphoner à tous les hôtels équipés d'un fax et, en se faisant passer pour un inspecteur de New Scotland Yard, elle envoie par fax les portraits des Nephilim. En parallèle, elle contacte une agence de détectives privés, Morgenstein and Co., pour que des spécialistes mènent leur enquête dans les milieux mal famés. En terme de règles, si les Nephilim sont descendus dans un hôtel « normal », Saturnine réussit à les repérer en vingt-quatre heures ; si, au contraire, les Nephilim sont installés dans un hôtel louche, elle les repère en moins de quatre jours. Si d'aventure, les Nephilim sont chez l'habitant, la recherche de Saturnine s'avère plus compliquée que prévu. Elle en informe Aïwass qui met aussitôt



une équipe à sa disposition. Dans ce cas de figure, les recherches aboutissent en 1D4 jours à partir du moment où Saturnine a prévenu Aïwass.

Lorsqu'elle repère les Nephilim, elle entre en contact avec eux, où qu'ils soient, et se présente comme une alliée potentielle. Elle leur propose des informations inédites et n'hésite pas à leur donner des indices précieux pour les induire en erreur. Ainsi, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour les orienter vers l'Écume de l'Aube Dorée où elle espère bien qu'ils se perderont. Elle n'hésite pas non plus à dénoncer les Nephilim aux agents de New Scotland Yard si ceux-ci sont mêlés à une quelconque affaire de mœurs ou de mort violente. Elle tente de les égarer par tous les moyens qui sont mis à sa disposition. Si la situation l'exige, elle fait appel à John Julius Angerstein, le recruteur de l'Astrum Argentinum ou à ses Frères des Éthers, les Déchus du Theosophical Center, pour tendre une embuscade aux Nephilim au musée de Madame Tussaud (voir plus loin).

#### ● ce qu'elle sait

**A.'A** : Saturnine connaît bien l'Astrum Argentinum mais ignore tout des projets actuels des têtes pensantes de la Fraternité tout comme elle ignore tout à propos du 666 (hormis quelques légendes tenaces). Elle sera capable de mentionner le nom d'Aïwass en tant que dirigeant du groupe et de révéler qu'il aime se rendre dans une boîte de Brixton appelée *The Fridge* (cf. L'Astrum Argentinum en page 23 du livret II). Elle ne se résoudra à cette dernière extrémité qu'à l'unique condition que les Nephilim aient mis en œuvre des arguments convaincants selon le libre arbitre du meneur de jeu.

**Les Saturniens** : elle sait qu'au sein même de l'Arcane de l'Étoile, il existe des Adoptés, dont elle fait partie, qui souhaitent accélérer la marche vers l'Iz. Elle est persuadée qu'Aïwass a compris cela et qu'il est décidé à donner au groupuscule les moyens de sa politique. Elle s'est éloignée du message initial de l'Arcane Majeur mais garde néanmoins une bonne connaissance de sa structure hiérarchique et des rites d'initiation. Peut-être convaincra-t-elle certains de vos Nephilim de rejoindre l'Astrum Argentinum et d'embrasser sa conception de l'Agartha.

#### ● ce que l'on peut trouver chez elle

**Limehouse Dock** : lorsqu'elle n'est pas en mission, Saturnine passe le plus clair de son temps dans les locaux du club de l'Astrum Argentinum ou au Theosophical Center, il n'y a donc rien d'intéressant à trouver dans le petit deux-pièces qu'elle occupe.

## Le 666

Au moment où les Nephilim rencontrent le Pélican, trois membres du 666 se trouvent à Londres : Arkadio (cf. *Chroniques de l'Apocalypse, Phaéton*, livret II, page 20), Aïwass (cf. livret II, pages 27) et Aquilon (cf. *Chroniques de l'Apocalypse, Irysos*, livret II, page 21). Ils se concertent régulièrement et ont mis un grand nombre d'actions en branle. Leur quartier général est l'immeuble du Daily Express (cf. A.'A., page 47) d'où ils poursuivent leurs projets.

Ils ont fait le point sur la situation et ont estimé que le Pélican commençait à connaître une dangereuse déviance. C'est pourquoi ils ont discrètement contacté Chloé (cf. Aide de jeu n°1 p. 21 du livret II) pour que celle-ci remédie à la situation, en prévenant ses Frères Sombres ou en procédant à l'élimination du Pélican. Ils espèrent ainsi pouvoir continuer à mener à bien leur projet (cf. *L'Histoire Invisible des Révélations* en page 2 du livret II). Mais ils n'ont pas prévu que le Pélican a vu clair dans leur jeu et a prévenu les Nephilim. Ils ne s'en aperçoivent que quelques heures après l'épisode du 67 Chancery Lane grâce aux caméras de surveillance qu'ils ont placées à grands frais dans toute la rue. À partir du 5 juillet, ils prennent de nouvelles dispositions. Aïwass, grâce au contrôle total qu'il maintient sur la Fraternité de l'Astrum Argentinum, lance Saturnine sur la piste des Nephilim afin qu'elle sème le trouble dans leur esprit et puisse les égarer définitivement en les orientant vers l'Écume de l'Aube Dorée. Il suit l'opération de loin et reste à Londres dans ses confortables appartements du Daily Express Building tout en continuant à échafauder des intrigues tortueuses.

## LORD CONRAD

Il s'agit de l'identité endossée par le Pélican — grâce à la Tekhnè « le Change-forme », décrite en page 108 de *Testament* — pour permettre la tenue de son projet (cf. Encart, Le programme du Pélican).

#### ● Le véritable LORD CONRAD

C'est un homme d'une soixantaine d'années anobli par la reine il y a quelques années seulement. Ses frasques amoureuses ainsi que sa passion démesurée pour la France alimentent la presse à scandale londonienne qui, dès le 6 juillet, annonce avec des titres ravageurs la tenue d'un bal costumé dans son élégante demeure de Albany Road. Le thème de cette soirée extravagante, à laquelle tout le gotha de Londres va participer, fait des gorges chaudes. Il s'agit en effet d'une soirée qui sera consacrée à la Révolution française.

● **CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI**

**14 Albany Road SL18** : demeure située sur Albany Road à Walworth dans le sud-ouest de Londres, le manoir de Lord Conrad est acculé au Burgess Park et est ainsi entouré de parcs et de jardins d'une superficie de 200 ha qui s'étendent au sud, à l'est et à l'ouest du château. À l'intérieur du parc, se trouve un mausolée dédié à la mémoire de la famille Conrad. Il y a même un petit lac artificiel. Le manoir est formé d'un bloc rond, encadré par deux ensembles de cours, une cour haute (Upper Ward) à l'est et une cour basse (Lower Ward) à l'ouest. Une chapelle est visible dans la cour basse. Exemple de l'architecture gothique perpendiculaire tardive, elle renferme les stalles et les insignes de nombreux chevaliers de l'ordre de la Jarretière. Les appartements de Lord Conrad constituent l'aile nord de la cour supérieure ; cette partie du manoir fut gravement endommagée lors d'un incendie survenu en 1992 et en porte toujours les stigmates. La cour supérieure contient également une magnifique bibliothèque et un cabinet des estampes dans lequel une importante collection de dessins de grands maîtres, comme Holbein le Jeune ou Michel-Ange, est conservée. De nombreuses pièces de cette aile, en particulier la salle Saint-George, la salle Waterloo, la salle de la Jarretière et les cabinets du secrétaire et de l'intendant, renferment des collections d'œuvres d'art, de peintures et de sculptures de très grande valeur. L'aile nord abrite pour sa part les salons privés de Lord Conrad. C'est là dans une immense salle garnie de meubles du XVIII<sup>e</sup> siècle, au parquet soigneusement astiqué tous les matins, qu'aura lieu le grand bal costumé organisé par Lord Conrad le 14 juillet. L'ensemble du manoir est placé sous la surveillance étroite de gun-men bien entraînés qui réagiront promptement. Ils sont détaillés en page 13 du livret II. Leurs compétences sont en plus doublées par un système de surveillance électronique et électromagnétique de premier rang. Des mini-caméras et des détecteurs de poids sont installés dans tout le domaine et sont tous reliés à un centre de contrôle situé dans les sous-sols du manoir où dix hommes se relaient en permanence. Cette surveillance sera divisée par eux le soir du bal costumé car telle est la volonté de Lord Conrad/le Pélican : il tient à ce que toutes ses victimes soient enfermées dans la nasse avant de refermer le piège !

Les Nephilim n'ont rien à gagner à pénétrer à l'intérieur du manoir sauf s'ils décident de « visiter » les sous-sols de la demeure. Auquel cas, ils ont 20 % de chance par heure passée — + 10 % toutes les heures — de découvrir que toute la maison est piégée par un impressionnant mécanisme de minage au C-4. Le désamorçage est quasi impossible puisqu'il y a douze unités de mise à feu différentes ; il est toutefois possible de le tenter en réussissant

successivement des jets d'Informatique, d'Électronique, de Mécanique et de Sécurité ou en convainquant Salomé de s'attaquer au problème. Avis aux amateurs : si les Nephilim sont repérés, les gun-men de Lord Conrad se ruent à l'attaque en ayant pris le soin de prévenir les forces de l'ordre au préalable.

## DES SECONDS RÔLES

### ANDREW CRAMPTON

Il est présenté en page 21 du livret II.

Andrew Crampton est un membre mineur du club de l'Astrum Argentinum. C'est un personnage que l'on pourrait qualifier de trivial ou d'ordinaire. Obscur gratte-papier de l'Albany Academy, c'est un initié de bas-étage qui considère l'ésotérisme et l'occultisme comme passe-temps qui lui permettent d'exercer des qualités intellectuelles qu'il juge au-dessus de la moyenne. Les Nephilim peuvent le rencontrer de deux façons.

● Si les Nephilim se sont rendus chez John Malloway (cf. *Chroniques de l'Apocalypse, Irysos*, livret I, pages 32-33), ils ont pu trouver l'adresse de Crampton (cf. *Chroniques de l'Apocalypse, Irysos*, livret II, page 32). Dès lors, ils peuvent décider de lui rendre visite.

● En épiant Saturnine, les Nephilim peuvent remarquer l'étrange manège d'un homme d'apparence débonnaire qui n'est autre qu'Andrew Crampton. Celui-ci s'est entiché de Saturnine qu'il soupçonne de porter un lourd secret. Il ignore tout au sujet de l'existence des Déchus et souhaite simplement apporter un peu de réconfort à la belle inconnue pour pouvoir jouir de ses charmes.

● **SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM**

Crampton est surpris par la visite des Nephilim, d'autant plus si ces derniers se présentent comme des férus d'ésotérisme. De prime abord, il y a des chances qu'il ne comprenne rien à ce que vont lui raconter les Nephilim. Il tâchera alors d'écourter la conversation et de s'éloigner des Nephilim (en les mettant gentiment à la porte de chez lui par exemple) avant de prévenir les forces de l'ordre que « de dangereux maniaques ont tenté de s'en prendre à lui ». Si les Nephilim reviennent à la charge, Crampton craquera car il est facilement impressionnable. À partir de cet instant, les Nephilim n'ont guère de difficultés à l'inciter à leur dire ce qu'il sait.



### ● ce qu'il sait

Malheureusement, il ne sait pas grand-chose de neuf. Il détient cependant une information importante : il connaît le club de l'Astrum Argentinum ainsi que toutes les ramifications de la Société Secrète. Il peut indiquer son adresse aux Nephilim (cf. *L'Astrum Argentinum* p. 23 dans le livret II).

### ● ce que L'ON peut trouver chez lui

Au milieu des traités profanes d'ésotérisme les plus divers et d'une multitude de numéros de Playboy au papier taché, il n'y a rien à trouver dans son maussade petit pavillon situé dans la banlieue nord de Londres.

## elZévire

Elle est présentée en page 19 du livret II.

### ● ses relations avec Les Nephilim

Elzévire aime venir se délasser dans la salle des tortures du musée de Madame Tussaud (voir plus bas). Vous pouvez ainsi la faire intervenir dans le cadre de la rencontre entre les Nephilim, Asaf et Chloé qui peut avoir lieu à la date de votre choix entre le 5 et le 13 juillet. Elle ne dévoile sa présence que si les Nephilim la repèrent et tentent d'entrer en contact avec elle. Elle choisit alors de s'éclipser en laissant aux Nephilim la possibilité de la suivre — Asaf et Chloé ne participent pas à l'éventuelle poursuite et profitent de la confusion pour filer à l'anglaise. Dès que les Nephilim entrent en contact avec, elle après l'avoir vue rôder dans le musée de Madame Tussaud, elle juge leurs intentions en les laissant agir en premier. Ainsi, si d'aventure, ils se montrent hostiles, elle met tous ses pouvoirs en œuvre pour les faire s'enfuir en hurlant. Dans le cas contraire, elle se montre bien disposée à leur égard et les entraîne dans son loft pour discuter tranquillement « à l'abri des folies de ce monde ».

### ● ce qu'elle sait

**L'Apocalypse** : Elzévire sait beaucoup de choses sur les Selenim et la Tradition mais elle sait surtout que les Frères Sombres sont exceptionnellement puissants. De plus, elle a confusément senti que leur présence à Londres n'était pas due au hasard mais bel et bien liée à l'Apocalypse. Elle voit là la marque du 666 et de ses manigances. Si les Nephilim se montrent humbles et complaisants, elle leur dit même qu'elle subodore que les Sauriens sont réveillés, mais rien n'étaye l'invéraisemblance de son affirmation.

**Les Selenim** : elle sait que la ville de Brighton, là où fut incinéré Aleister Crowley, est le repère de Lady Jane, un Maudit décrit en page 115 de *Selenim*. Elle peut également leur révéler que Big Ben dissimule le seuil du Royaume du Prince Noir (cf. *Loa*, page 76).

### ● ce que L'ON peut trouver chez elle

**La City** : au coin de London Wall et de Moorgate City Road se trouve un vieil immeuble dont l'allure extérieure ne fait guère impression. Une porte cochère voûtée ouvre sur un corridor bas de plafond envahi de relents putrides. Là, une volée de marches rapidement escaladées conduit à un petit palier où une porte blindée empêche l'accès à un loft de toute beauté. C'est là qu'officie Elzévire. Le décor est un mélange douteux d'art nouveau et d'Orient de pacotille. Des parfums lourds et capiteux flottent en volutes épaisses dans une immense pièce éclairée par les lueurs, étonnement vivaces, de grandes chandelles de suif, enchâssées dans des sculptures en forme de crânes humains grimaçants. De ci, de là, des bouquets se fanent en dégageant une forte odeur d'eau croupie qui contraste avec les senteurs ambrées environnantes. Des tapis au lainage profond entourent un grand lit à baldaquin où Elzévire se plaît à languir, le visage appuyé dans la paume d'une main, posée au milieu d'un entrelacs de boucles rousses et de draps aux reflets argentés. Il vaut mieux que les Nephilim soient accompagnés par Elzévire avant de pénétrer dans cet appartement, sinon ils risquent fort d'avoir à faire avec les gardiens du repaire du Selenim : les paisibles Chiens du Vide Infini qui en l'occurrence sont des chats — une variation de l'Invocation Noire connue uniquement par Elzévire — qui entourent également perpétuellement la Selenim (cf. *Le Livre Noir*, page 113).

Le domicile d'Elzévire ne contient, somme toute, rien de bien intéressant si ce n'est quelques babioles typiquement selenim dont nous vous laissons le choix au cas où un Selenim ferait partie de votre groupe.

## new scotland yard

Si les Nephilim n'ont pu empêcher l'attentat du 14 juillet ou s'ils ont provoqué des agitations extrêmes dans Londres (fusillade, assassinat ou vol), les agents de New Scotland Yard (vous pouvez utiliser les mêmes caractéristiques que les gardes du corps du Pélican présentés en page 13 du livret II) entrent dans la danse, renseignés par Saturnine qui va tout faire pour que leurs soupçons se reportent sur les Nephilim. Ceux-ci risquent alors d'avoir

fort à faire pour s'en sortir sans y laisser quelques plumes. New Scotland Yard dispose de moyens considérables et les prisons anglaises ne sont guère fréquentables.

## Les DÉCORS

Les péripéties ont pour cadre la capitale britannique assimilée à un immense échiquier occulte. Nous vous conseillons donc de bien vous imprégner de la présentation de la capitale britannique fournie dans le livret II en page 8. Les Nephilim, en fonction de leurs comportements et de la chronologie (cf. Écran), sont, en plus, invités à se rendre dans différents lieux. Nous vous présentons ici deux sites pour en faire, avant tout, des terrains de rencontre privilégiés entre les acteurs décrits et vos Nephilim.

### the ONLY RUNNING footman

- 5 Charles St W1
- Métro : Green Park

Le pub est ouvert de 16h à 3h du matin.

Ce pub d'une autre époque a été largement rénové : aucun des valets de pied qui le fréquentaient au XVIII<sup>e</sup> siècle ne reconnaîtrait les lieux. Il n'en est pas moins agréable. À l'intérieur, dans une ambiance moite et chaude, les *regulars* (habitués) s'agglutinent autour d'un splendide comptoir ovale en bois qui se tient au centre de l'établissement. Des lustres en cristal, pendus en grappe au plafond, dispensent une lueur tamisée qui éclaire continuellement l'endroit. Plusieurs pools sont visibles au fond de la salle et des petits groupes de joueurs s'escriment et se prennent à partie autour d'un jeu de fléchettes. Quant à sa mystérieuse enseigne — un valet de pied qui court —, elle évoque un domestique embauché par un homme fortuné pour courir devant son carrosse afin de dégager la voie. Dans une ambiance chaude et enivrante, les Nephilim, tout en attendant l'arrivée de la personne à laquelle ils ont fixé rendez-vous ou filé, pourront déguster une bonne bière, que ce soit de la Lager, de l'Ale ou de la Stout servie en pint, en half pint ou en bouteille.

### Le musée de madame tussaud

- Marylebone Rd. NW 1
- Métro : Baker Street

De juin à septembre, le musée est ouvert tous les jours de 9h à 17h30.

Fondé en 1835 par Marie Tussaud qui souhaitait présenter au public londonien sa collection de répliques en cire de personnalités guillotines ou disparues en France pendant la Révolution, c'est le musée Grévin des Anglais. C'est là que différents protagonistes décrits ci-dessus aiment à se rencontrer, plus particulièrement dans la salle où a été reconstituée la bataille de Trafalgar. Au milieu des cris des blessés agonisants et du grondement des canons, les Nephilim admirant le sort peu enviable des marins de Sa Majesté en contemplant la reconstitution de l'intérieur du navire de Nelson, le *Victory*, le jour de la fameuse bataille. Là, entre les mannequins de cire, les Nephilim peuvent faire des rencontres exceptionnelles. L'ambiance de la salle des tortures peut aussi faire un terrain de rencontre privilégié. En effet, entre les chevalets, les guillotines et les potences, une glauque et macabre d'un sombre cachot de l'Inquisition offre un cadre insolite.

Juste à côté du musée, un dôme vert, visible de la rue, abrite un planétarium dont la coupole forme un écran sur lequel il est possible de suivre le mouvement des étoiles et des planètes.

### Le bal costumé de LORD CONRAD

**Note :** si les Nephilim sont bien déguisés et ont pris le soin de louer une voiture avec chauffeur, le service d'ordre placé à l'entrée du domaine de Lord Conrad ne leur fait aucune difficulté pour entrer. Ils observent les consignes, même si elles leur paraissent bizarres. En effet, Lord Conrad a demandé à ce que tous les gens déguisés sur le thème de la soirée soient autorisés à entrer. Il souhaite en réalité laisser la porte grande ouverte pour pouvoir appâter les Frères Sombres et les amener exactement à l'endroit où sa machine infernale se déclenchera à 00h01 (cf. Chronologie sur l'Écran).

Le grand soir est enfin arrivé. Une nuée de limousines aux vitres teintées et de Rolls Royce défilent sans discontinuer sur l'Albany Road, le boulevard qui longe l'enceinte grillagée de la luxueuse demeure de Lord Conrad. Les jardins de la propriété sont somptueusement décorés. Des lampions sont accrochés partout et les notes cristallines d'un orgue de barbarie s'élèvent dans les airs. Une plate-forme a été aménagée au-dessus du lac artificiel et une piste de danse avec plusieurs bars y a été installée. La fête s'annonce tout simplement grandiose. C'est dans l'aile nord du manoir, là où se trouvent les salons privés de Lord Conrad, que le bal est organisé. C'est une débauche de luxe et de splendeurs qui s'offre alors au regard des convives. Le plafond dégouline de grappes de lustres en cristal imbriqués les uns dans les autres. Entre les peintures représentant tous les hommes illustres de la Révolution française, de grandes





cocardes tricolores drapent les murs. Les décorateurs n'ont pas chômé et les convives se croient vraiment à l'intérieur d'une mairie française de 1795-1796. Du reste, leurs accoutrements apportent la touche de réalisme final au panorama. Partout, des femmes engoncées dans d'immenses robes arquées, de toutes les couleurs, s'éventent délicatement ou se livrent à des conversations complices en jouant avec leurs masques fins et délicats qu'elles portent à la mode vénitienne. Des serviteurs, exceptionnellement grîmés en laquais aux perruques blanches poudrées, s'agitent en tous sens en portant des plateaux chargés d'amuse-gueules ou de flûtes de champagne de la Veuve Clicquot. Les invités masculins ont, quant à eux, adopté toutes les tenues possibles. Avocats, journalistes, Sans-Culottes, sol-

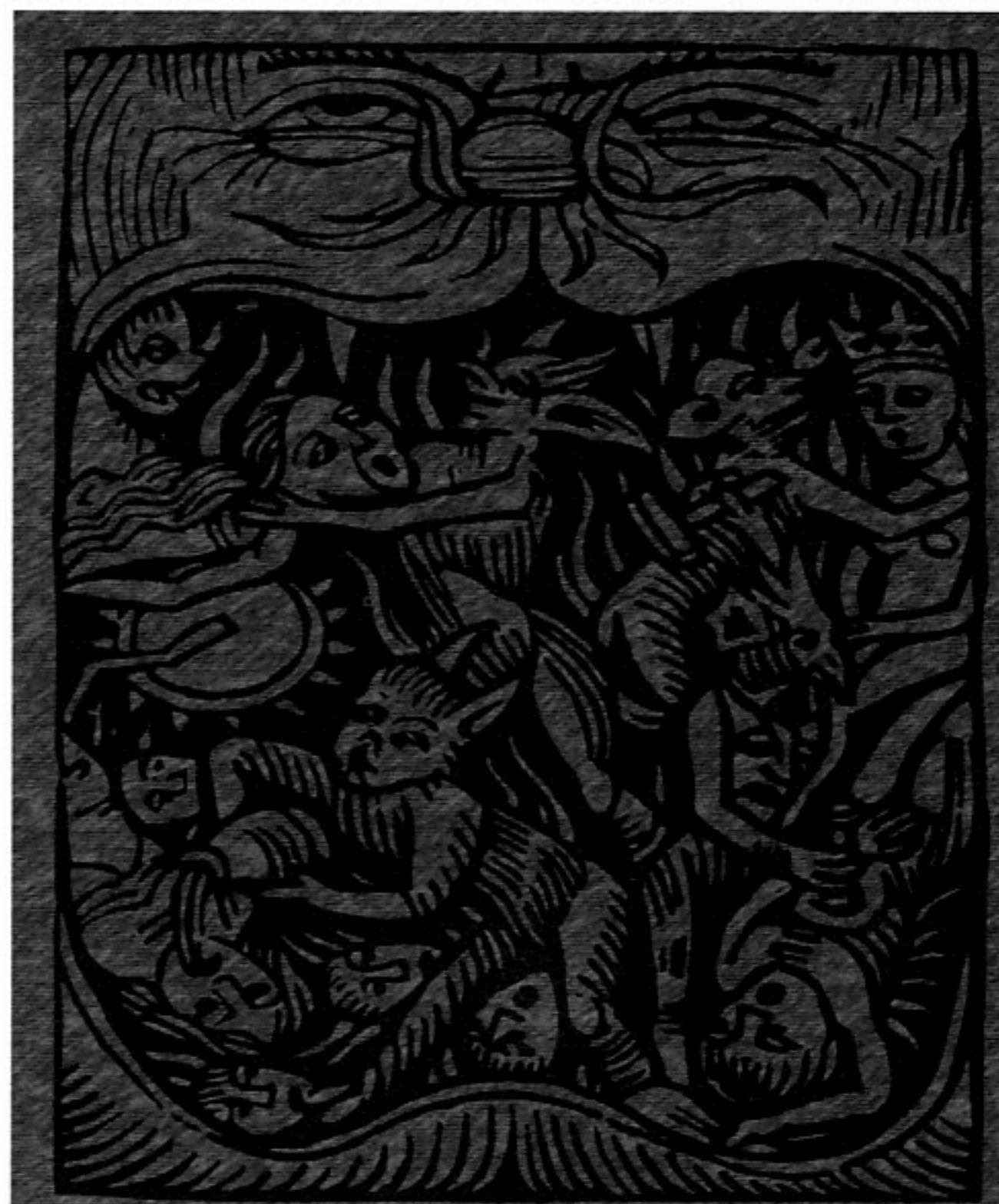
dat, députés ou moines défroqués sont nombreux dans l'assistance. Tous les déguisements sont excellents et les Nephilim se croient vraiment à l'époque de la Révolution française un bref instant. Ce grand orchestre qui joue sans discontinuer des airs du bon vieux temps où l'on décapitait les monarques absolus, l'illusion est parfaite. Le décor est en place. Le compte à rebours est entamé. Que le bal commence !

Évidemment, si les Nephilim sont présents dans l'aile nord de la demeure de Lord Conrad à 00h01 et qu'ils n'ont pas réussi à désamorcer le piège du Pélican, leurs simulacres sont réduits en poussière et fumée.



# L'ÉCUME DE L'AUBE DORÉE

## CHAPITRE 2



Vos Nephilim découvriront cette Écume akashique grâce aux indications fournies par le Pélican ou au gré de leur déambulation silencieuse dans la capitale britannique en franchissant, par hasard, l'une des Portes symboliques de l'Écume de l'Aube Dorée. Cette partie du troisième tome des *Chroniques de l'Apocalypse* n'est pas un scénario en soi mais plutôt un espace où les Nephilim peuvent recueillir des informations capitales sur les événements qui mirent en branle l'Anaphé de l'Apocalypse ainsi que sur les premiers jours de cette époque troublée.

## Le CORPS

---

POT DE PRÉGNANCE : 40

### DÉCORS

L'Écume de l'Aube Dorée ressemble à plusieurs Londres. On y découvre les rues et les impasses de cette fin de millénaire mais également les monuments tels qu'ils étaient au XIX<sup>e</sup> siècle ainsi que des personnages de la littérature fantastique. Lorsque les Nephilim pénétreront en



son sein, vous ne devrez pas les aiguiller sur la nature du lieu. Continuez à animer la scène en cours jusqu'à ce que l'un d'entre eux fasse appel à la Vision-Ka ou que les besoins de l'intrigue de ce troisième volume vous obligent à leur révéler qu'ils ne sont plus dans Londres mais bien dans une Écume akashique lui ayant emprunté ses rues, ses monuments, son histoire et ses légendes.

Depuis sa « création », cette Écume akashique n'est pas soumise à l'influence du temps. Ainsi, dans certains lieux, des scènes clefs des troubles qui agitèrent les acteurs occultes du début du siècle, sont rejouées inlassablement par des manifestations solaires du Plan Subtil. Entre deux scènes importantes à une bonne compréhension de l'Anaphé de l'Apocalypse, les Nephilim rencontreront des personnalités de la littérature fantastique qui prit Londres pour décor.

#### ● atmosphère

##### L'aube dorée

La Londres de L'Aube Dorée est rythmé par un cycle journalier qui ne connaît jamais vraiment le jour ou la nuit. En effet, la ville est sous l'emprise d'une aube éternelle qui colore le ciel d'une teinte dorée. Cette journée, jamais nais-

sante, toujours mourante, habille les habitants de la cité d'ombres inquiétantes et fournit aux bâtiments qui veillent sur eux des sombres contours imprécis qui évoquent au passant un sentiment de mélancolie indéfinissable.

##### Les bombardements

Certains quartiers de Londres — laissés à votre discrétion pour les besoins de la mise en scène des événements de cet épisode — de l'Aube Dorée sont sous un ciel de feu. On entend au loin des bombes tomber avec un sifflement qui glace le sang des simulacres de vos Nephilim. En effet, les bombardements de la capitale britannique pendant la deuxième guerre mondiale ont profondément marqué les âmes des habitants qui ont projeté leurs craintes de cette pluie de feu et d'acier sous cette éternelle Aube Dorée. Il n'y a aucun bombardement dans ce Plan subtil mais les sifflements, le tremblement du sol et des bâtiments et les couleurs des cieux tirant sur le rouge laisseront présager à vos Nephilim le contraire.

##### Le Smog

Les écrits sur Londres, ou les photographies intimistes de la cité, aiment nous présenter la capitale britannique vêtue d'un épais manteaux de brume né des vapeurs climatique de



79 VII

la Tamise et de la fumée des usines ou des anciennes locomotives des premiers métros londoniens. Ces clichés d'une Londres inquiétante et romantique ont donné à l'Écume de l'Aube Dorée un épais linceul brumeux. Ainsi, du coin de l'œil, les Nephilim croiront souvent deviner des passants énigmatiques imaginaires qui s'évaporeront toujours dès qu'un regard tentera de se poser sur eux. La Vision-Ka permettra aux Nephilim de comprendre que ces passants sont des émanations de la brume magique de l'Aube Dorée. À la dérobée, ils surprendront ces formes solaires en train de se dissoudre dans le smog, pour mieux se reconstituer plus loin. Installez une atmosphère inquiétante qui, au fil des heures de jeux, deviendra banale puis faites surgir du smog un habitant ou un visiteur de l'Akasha

### Images littéraires

Au détour d'une ruelle, les Nephilim peuvent rencontrer des habitants de l'Écume de l'Aube Dorée tout droit sortis des écrits de Bram Stoker, de Fabrice Colin, de Lisa Goldstein, de Mickaël Moorcock, de Tim Powers et d'Erik Wietzel.

**Les Nouveaux Victoriens** : le XX<sup>e</sup> siècle aura eu son lot d'écrivains nostalgiques d'une Londres victorienne où se mêlent intrigues à la cour, spirites inquiétants et ruelles sombres. Leurs récits, souvent teintés de surnaturel, ont entretenu, dans l'imaginaire, des histoires de mystère et de magie se déroulant dans Londres. Ces images ont participé à la cristallisation de l'Écume de l'Aube Dorée ainsi qu'à la création de ses reflets et de ses Chimères

**Les Nouvelles Arthuriades** : John Dee. Figure ésotérique mystérieuse, cet astrologue à la cour de la reine Élisabeth réveilla l'engouement pour la légende d'Avallon dans les cœurs des aristocrates britanniques et dans les esprits d'auteurs contemporains d'*heroic fantasy*. Ainsi, grâce à cet homme tour à tour simulacre et Templier, les monuments

historiques londoniens qui trouvent leur reflet dans l'Écume de l'Aube Dorée se voient peuplés des acteurs de la geste arthurienne revisitée par les plumes de la littérature fantastique.

### SCÈNES

Les paragraphes de cette partie détaillent des scènes du passé victorien de Londres que l'Akasha a conservées, cristallisées dans les Champs magiques. Dès que les Nephilim s'y rendent, les éléments se mettent en branle et la scène se déroule sous leurs yeux.

#### ● Le caveau de La GOLDEN DAWN

##### Temps perdu : deux heures.

C'est au 36 Blythe Road, dernière adresse du caveau de l'Hermetic Order of the Golden Dawn, que les initiés de cette Société Secrète se rencontrèrent une dernière fois avant que cette dernière ne se fragilisent définitivement, en se fragmentant en des ordres isolés de moindre importance. Ce soir-là, Aleister Crowley arrive de Boleskine, sa villa sur les berges du Loch Ness, les cheveux hirsutes encore sous le choc de sa « rencontre » avec Mu ; il se rend directement au caveau de la Golden Dawn où se tient une réunion de la plus haute importance : que faire face à l'influence de plus en plus inquiétante du Bâton et de l'Épée ?

Arrivant à hauteur de la bâtisse qui abrite l'Hermetic Order of the Golden Dawn, les Nephilim surprennent un cocher qui semble avoir des difficultés à obtenir le règlement de sa course. Un jeune homme sort de l'habitacle de sa voiture en hurlant au visage du cocher : « *Hors de ma vue, mortel, ou je m'empare de ton âme !* » Le cocher dévisage le jeune Aleister Crowley, qui dégage une odeur malsaine et nauséabonde, et ordonne à sa poulie de le conduire vers des rues mieux fréquentées. Avant de pénétrer dans une maison en pierre de taille qui trône au milieu du trottoir, Aleister Crowley hurle, en latin, des malédictions anciennes à l'encontre de la voiture qui s'éloigne dans l'épaisse brume londonienne.

Afin de pouvoir assister à la suite des événements, les Nephilim vont devoir pénétrer dans la bâtisse. S'ils frappent à la porte et donne une maxime latine comme identité, le majordome qui n'est qu'un reflet les laissera passer ; il ne connaît pas toutes les identités de l'époque mais réagit à toute annonce latine. S'ils tentent de pénétrer par effraction dans la demeure, ils ne rencontreront aucun obstacle mais le majordome appellera à l'aide s'il les repère. Bien entendu, personne ne viendra à son secours mais cela devrait semer la confusion chez vos Nephilim. Laissez-les croire que des *Bobbies* dans la rue ou que des initiés se trouvant à la cave vont intervenir.

### HORLOGE ! DIEU SINISTRE...

*Munissez-vous d'un chronomètre — ou d'une simple montre — et déclenchez-le lorsque les Nephilim pénètrent dans la Londres de l'Aube Dorée.*

*Chaque minutes entamées de jeu représentent une heure de temps réelle écoulée pour les intervenants de l'intrigue hors de cet Akasha intemporel. Nous vous conseillons de stopper le défilement du chronomètre lors des gestions de simulation longue comme les combats où les situations stressantes nécessitant une gestion passe d'armes par passe d'armes.*

*À cela vos devrez ajouter le temps perdu dans les scènes décrites plus haut. La somme des deux valeurs — chronomètre et temps perdus — déterminera le retard des Nephilim sur la chronologie de ce volume des Chroniques de l'Apocalypse.*



HOÛD

Une fois l'escalier menant à la cave découvert, les Nephilim peuvent descendre dans le caveau de la Golden Dawn où ils assistent à la dernière assemblée de cette Société Secrète. Quel que soit le retard pris par les Nephilim, ils découvrent la scène suivante.

Au sous-sol de cette adresse dans une cave voûtée aux murs habillés de longues tentures noires couvertes d'inscriptions dorées en latin, des personnalités publiques de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et du début du XX<sup>e</sup> siècle sont attablées autour de candélabres en argent. Partout, on distingue des figures ésotériques, des sceaux, des pentacles et des clefs, des anagrammes et des sigles, sans compter les devises latines. Ces hommes et ces femmes s'interpellent par de petites phrases latines avant de s'exprimer en anglais.

Ils sont tranquillement en train de discuter des tensions qui règnent entre leurs ordres hermétiques et les factions des Arcanes mineurs opposés quand Aleister Crowley fait son entrée. Le silence se fait et tous les visages sont tournés vers lui. Bien que certains soient indubitablement ravis de le voir dans cette cave ce soir-là, la plupart affiche une inquiétude sourde ou des regards méprisants.

— Vous êtes tous là, ou presque. C'est bien, commence Crowley. Je vous apporte de bonnes nouvelles. Mes expériences spirites dans ma villa des Highlands ont enfin donné des résultats. J'ai en effet contre les conseils et les mises en garde de certains pleutres, présents ici ce soir, exécuté les rites anciens de l'Abra-Melin.

Aleister Crowley dévisage l'assemblée paralysée par cette annonce.

— Oui ! Les rites ont été exécutés et ils ont libéré de l'Astral, un esprit plus puissant que vous ne l'imaginez. Il a surgi de la nuit éternelle et est entrée en moi, faisant de ma modeste personne l'Antéchrist. Comme je ne suis pas rancunier, je suis revenu et je vais grâce à mes terribles nouvelles connaissances vous débarrasser de nos ennemis, ces risibles Templiers et ces misérables Mystes.

— En échange de quoi ?

— Comment ?

— Et bien oui, Frère Perdurabo, tu ne feras pas cela gratuitement. Surtout si tu es l'Antéchrist.

Ce trait d'humour d'un jeune homme vêtu d'un précieux costume ne tire aucun sourire des compères. Aleister Crowley dévisage son interlocuteur. Longuement.

— Tu veux te mesurer à moi, frère DEDI ? Rejoins plutôt ta Florence apeurée !

Il contemple alors les initiés de la Golden Dawn de toute sa hauteur.

— Je vais vous libérer en échange de votre ridicule secret. Qui sont ces Supérieurs Invisibles que vous priez en secret ?

L'homme que regardait Aleister Crowley en prononçant cette dernière phrase, un vieillard à la barbe blanche — le Dr. William Wynn Westcott, l'Imperator de l'Hermetic Order of the Golden Dawn — arborant des symboles

*Afin que vous ayez quelques repères sur cette société secrète qui agita la presse à scandale du début du XX<sup>e</sup> siècle, nous vous fournissons quelques données que vos Nephilim peuvent récolter s'ils effectuent des recherches en bibliothèque ou dans les archives des journaux londoniens.*

- Les membres de la Golden Dawn tenaient leur réunion en latin et affectionnaient les sigles.
- Ils se choisissaient des noms de cérémonie qui pouvaient être des titres ésotériques, occultes ou des maximes en latin.
- Ils appartenaient à la classe sociale la plus aisée et la plupart d'entre eux fut le noyau artistique de l'empire britannique de nombreuses années après la dissolution de l'ordre par les pouvoirs publics.
- La Golden Dawn était constituée de deux ordres l'un dit Intérieur, l'autre Extérieur.
- Les fondateurs de cette société secrètes étaient des escrocs qui s'inspirèrent des travaux d'Helena Blavatsky sur le Théosophisme (cf. Phaéton, page 60).
- L'Ordre possédait de nombreux temples à Londres — des caveaux — et s'inspirait de l'hermétisme égyptien.

maçonniques sur sa robe cérémonielle, se dresse derrière la table et jette à l'Homme Parfait :

— Jamais ! Vous ne méritez pas cette terrible connaissance. Crowley, vous êtes un fou et comme tous les fous vous mourrez seul, loin des Éternels !

Une partie de l'assemblée — les Nephilim ayant connu cette époque peuvent reconnaître Arkadio et Aquilon parmi ces hommes et ces femmes — se lève à son tour et l'un d'entre eux, Aïwass, usant d'Attirance Charismatique déclame.

— Nous, nous te suivrons, Aleister. Car, nous savons que tu es l'Antéchrist.

La rencontre s'achève sur cette dernière phrase. Aleister Crowley, les membres du 666 et quelques fidèles humains quittent le caveau de la Golden Dawn et disparaissent dans le smog de l'Écume de l'Aube Dorée.

Les Nephilim peuvent remarquer — jet de Vigilance à + 10 — le jeune homme qui est inquiet depuis le début du discours de Crowley et qui a osé s'interposer : frère DEDI. Il s'agit du poète William Butler Yeats. Il se rend précipitamment au chevet de son amie, Florence Farr Emery, qui, depuis quelques jours, délire sous les effets d'une fièvre survenue après qu'elle se soit immergée dans l'océan mémoriel de la Branche Invisible de la Rose+Croix (cf. Testament, page 106). Cette dernière s'appêtait (à cette époque) à devenir le Pélican.

### ● RENDEZ-VOUS CHEZ PHAÉTON

#### Temps perdu : une heure.

Les Nephilim déambulent dans les rues de la Londres de l'Aube Dorée, non loin de la Tamise, lorsqu'ils entendent le carillon de Big Ben et aperçoivent dans une déchirure du smog, la silhouette d'Aleister Crowley en compagnie de l'un de ses amis et confidents, Allan Benett ; ils se rendent tous deux chez Phaéton. Les Nephilim peuvent surprendre la scène s'ils décident de suivre Aleister Crowley après son discours au caveau de la Golden Dawn. Dans ce cas, il se rend au 67 Chancery Lane et sort son ami Allan Benett de son lit malgré la fièvre qui l'assaille pour se rendre chez un Déchu. Les Nephilim comprennent alors que ce dernier n'est autre que Phaéton et qu'il a manifesté auprès de Benett l'envie de rencontrer Aleister Crowley à son retour de Great Glen (voir la quatrième partie de ce tome).

Si dans votre adaptation de cette campagne, vous avez précipité la rencontre avec le Pélican et que vous n'avez donc pas encore joué l'épisode londonien de Phaéton, le deuxième volet des *Chroniques de l'Apocalypse*, vous pouvez donner le quatrième rêve à ce moment. Si vos joueurs ont déjà joué ce volume, ils peuvent assister de nouveau à la scène mais, cette fois, ils obtiendront le fin mot de l'histoire.

Aleister Crowley informe Phaéton qu'il pense être l'Antéchrist annoncé dans certains apocryphes et que rien ne pourra plus l'empêcher de déverser la colère des anciens dieux païens sur le monde. Il l'informe qu'Aleister Crowley a rencontré son ange gardien, Aiwass, et que celui-ci va l'aider à invoquer une horreur antédiluvienne en plein cœur de Londres. Allan Benett écoute son ami, admiratif.

Une fois encore, les Nephilim ne seront pas en mesure d'interférer avec la scène qui se déroule sous leurs yeux.

### ● Le refus

#### Temps perdu : six heures.

Errant comme un fou, les yeux exorbités, les cheveux en bataille, Aleister Crowley erre dans Londres d'un point du sceau symbolique à un autre (voir les Portes, plus bas). Vos Nephilim peuvent remarquer Aleister Crowley à n'importe quel moment, peut importe l'ordre des apparitions ; ils n'auront qu'à les remettre dans l'ordre. S'ils décident de le suivre, ils le verront pénétrer dans les quatre lieux choisis par lui et Aiwass. Il y exécute des rites étranges avant de se dévêtir et de chanter à tue-tête tout en dansant, tel un dément, autour d'un diagramme complexe qu'il a dessiné sur le sol avec son sang. Lorsque l'aube semble mourir pour mieux renaître, il s'arrête, se rhabille et se précipite au point suivant de son rituel. Les lieux sont visités dans l'ordre élémentaire du pentacle, dans le sens opposé des aiguilles d'une montre. Si les Nephilim l'interrompent, son reflet

s'évanouit dans les champs solaires qui tissent ce Plan subtil. Lorsqu'il doit célébrer le rite sous l'élément lunaire, Aleister Crowley se rend dans les quartiers miséreux de Londres et y tue sauvagement le reflet d'une prostituée, hurlant sous la lune qu'il est l'Antéchrist. Si les Nephilim tentent de l'empêcher de commettre l'un de ces crimes, il les attaque sauvagement.

S'il le laisse perpétrer son crime, les Nephilim le verront se pencher sur la jeune femme pour lui murmurer quelque chose. S'ils parviennent à s'approcher discrètement — jet de Silencieux à -15 % — ils entendront les prières d'Aleister Crowley à la puissance qu'il a libéré sur les berges du Loch Ness.

« Viens à moi, ma petite Némésis, rejoins-moi par-delà le Temps et l'Espace. Libère-toi ! Redeviens Esprit et prends mon Corps pour tiens. Exprime ta colère... »

Aleister Crowley est alors prit d'une ultime convulsion et laisse échapper de l'énochéen, dit à l'envers — à la manière des Sauriens —, de sa bouche humaine. Les Nephilim devront réussir un jet sous Ka x 3 pour comprendre qu'il s'agit de mots à la « consonance énochéenne ». laissez-les découvrir par eux-mêmes que Crowley s'exprime à l'envers. S'ils se sont intéressés à sa vie et à son œuvre ainsi qu'aux doctrines qu'elle a engendrées, cette permutation des syllabes devrait leur venir à l'esprit.

**Traduction :** « Je ne suis pas ton esclave ! Je ne suis plus celui que les tiens traquaient dans les cavernes de notre monde souterrain. Je suis la fin de votre monde ! »

### ● GHOST CLUB

#### Temps perdu : trois heures.

De 1862 à 1916, les Templiers de Londres se dissimulaient dans les rangs de gentlemen britanniques qui se réunissaient au Savage Club. Ces derniers s'interrogeaient sur l'authenticité des manifestations spirites — aux progrès réalisés par la Rose+Croix sur le paranormal grâce à la manipulation du Ka-Soleil.

Si les Nephilim s'y rendent ou passent devant au hasard de leurs déambulations, ils pourront surprendre des gentlemen en costumes du soir qui arborent fièrement des croix pattées et autres emblèmes Templiers qui pénètrent dans le Savage Club. Pour y pénétrer à leur tour, les Nephilim n'ont d'autre choix que de revenir avec des costumes adéquats — qu'ils auront acquis dans un théâtre londonien ou auprès des Adoptés de l'Amoureux de la Cité — s'ils veulent que la chimère de Feu qui défend l'entrée les laisse passer. Ils peuvent également la combattre mais alors d'autres chimères se trouvant à l'intérieur du club viennent se mêler au combat : 1D4 par Nephilim. Leurs caractéristiques sont données dans l'annexe.

Que les Nephilim terrassent ou dupent ces gardiens, ils peuvent rejoindre un salon au mur couvert de rayonnage où un bon nombre de titres de la littérature classique du XIX<sup>e</sup> siècle sont disposés. Au centre de la pièce, des hommes en costume du soir discutent, confortablement installés dans d'imposants fauteuils de cuir.

Si les Nephilim ont pénétré dans cette demeure par la force, les « gentlemen-Templiers » assemblés discutent de tout et de rien en les ignorant. Ils n'obtiennent alors rien de cette scène tant qu'ils n'ont pas enfilé des costumes d'époque arborant les symboles du Bâton. Dans le cas où ils seraient convenablement vêtus, les Nephilim sont accueillis par les Templiers. Dès lors, ils doivent se joindre à eux et échanger des banalités sur la Reine, les actualités, etc. Lorsque vos Nephilim sont agacés par cette conversation, ils sont soudainement pris à partie dans une discussion moins ennuyeuse. Les Templiers s'adressent directement aux Nephilim. Vous allez alors jouer cette scène en « live » avec votre Fraternité de Nephilim. Les Templiers que vous interprétez sont aux abois. Ils redoutent les secrets que gardent jalousement les ordres initiatiques affiliés à la Golden Dawn. Ils pensent que l'heure de la conciliation est arrivée et que sans l'aide de leurs ennemis de toujours, les Déchus, la guerre occulte qui se prépare est perdue d'avance. Faites ressentir à vos Nephilim qu'ils sont en mesure d'obtenir ce qu'ils veulent des Templiers et que cette scène est sous le thème de la diplomatie. Il est tant pour chacun des parties de trouver un terrain d'entente. Si vos Nephilim attaquent les Templiers, les chimères et les reflets s'évanouissent.

Bien entendu, ils n'ont rien à gagner de cette situation — à part, peut-être, l'aide de ces chimères de Feu, reflets des Templiers, dans une intrigue entre habitants de cette Akasha — mais il s'agit plutôt de leur présenter les dispositions de chacun des acteurs de cette époque et, surtout, la crainte respectueuse qu'inspirait la Golden Dawn aux initiés londoniens. Même à ceux du Temple de la Vie !

### ● WHITE CHAPEL

#### Temps perdu : une heure

La basilique de cette chapelle des Mystères du Zénith installés dans le quartier des docks londoniens (cf. *Phaéton* page 62 et *Les Mystères* page 46) peut être visitée dans la Londres de l'Aube Dorée. Les Nephilim, qui ont certainement dû s'y rendre dans l'épisode britannique du deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, devraient penser à visiter ce lieu clef de la cité.

Les Nephilim n'ont aucune difficulté à pénétrer dans ce repère des Mystes londoniens. À l'intérieur d'un entrepôt lugubre cerné par le smog épais, ils découvrent les initiés de l'Épée en train d'exécuter un de leurs rites liturgiques.



Des hommes et des femmes vêtus de longues tenues cérémonielles faites de voiles blancs cousus de croix ansées de fin fils d'or sont assemblés autour d'une étoile symbolique peinte sur le sol du misérable entrepôt. L'un d'entre eux est allongé sur le sol, recouvert de deux capes, l'une noire, l'autre rouge, qui lui dessine des ailes sur sa poitrine nue. Un objet luisant, un scarabée en or, est placé dans sa bouche. Puis, l'assemblée de voiles se met à chanter en tournant main dans la main autour de l'homme au scarabée d'or.

Soudain, des Templiers, vêtus de leur long manteau blanc, pénètrent dans la salle. Ils brandissent des cannes-épées au-dessus de leur tête. L'un d'entre eux qui porte un foulard rouge en guise de ceinture, interpelle le Myste allongé sur le sol. Celui-ci recrache son scarabée dans sa main. Il le fixe, comme un diadème, sur son front et se tient nu, fièrement, devant les Templiers armés.

— *Que nous veux-tu, infâme serviteur du Bâton ? lance l'homme nu au Templier.*

— *Nous ne sommes pas venus nous battre. Nous venons vous parler de la Golden Dawn. Ce Crowley devient fou. Nous devons nous unir contre la Rose+Croix et son Théosophisme...*

— *Nous n'avons que faire de votre guerre contre les serviteurs de la Coupe. Repars d'où tu viens, imposteur !*

Le Templier, sous les regards inquiets des siens, fait quelques pas vers le Myste. Les hommes et les femmes vêtues de voiles se rassemblent derrière la nudité de leur chef entre les Nephilim et la scène.

— *Ne crois-tu pas qu'il faut ignorer nos anciennes querelles. Nous ne sommes plus à l'ombre des pyramides. Nous venons te dire que nous sommes prêts à nous allier aux Déchus contre ces maudits Rose+Croix ;*

L'homme nu hésite. Il regarde dans la direction des autres Mystes mais c'est les Nephilim qu'il interroge du regard. La scène devient trouble et les reflets de ces initiés disparaissent. Les Nephilim à aucun moment n'ont l'occasion d'interagir avec l'un des camps. À la moindre tentative, la vision s'évanouit. Cette rencontre rapporte dix points en Mystères à chacun de vos Nephilim ainsi que cinq points en Rituels.

### ● La SPHÈRE

Temps perdu : deux heures

Les recherches des Nephilim sur Florence Emery — son nom apparaît dans l'aide de jeu n°1, page 26, livret II d'*Irysos* ; il s'agit de la première identité du Pélican (cf. *Testament*, page. 106) — devraient les conduire sur la trace de cette énigmatique « société fille » de l'Hermetic Order of the Golden Dawn. Sinon, les Nephilim ont pu suivre William Butler Yeats à l'issue de la dernière rencontre de la société secrète.

William Butler Yeats pénètre dans un immeuble luxueux de la Londres de l'Aube Dorée. Si les Nephilim frappent à la porte, ils n'obtiennent aucune réponse. Dès qu'ils pénètrent dans la demeure, ils sont assaillis par les visions tourmentées qui hantent Florence Farr Emery qui, jour après jour acquiert la mémoire des Frères Sombres. Ces visions, elle les raconte à William Butler Yeats qui la soutient dans cette terrible épreuve. Les récits tourmentés de Florence hantent à jamais son œuvre, puis l'esprit de ces lecteurs ; ils furent cristallisés dans les champs solaires de cette Écume Akashique. Inspirez-vous des vies qui constituent les souvenirs du Pélican décrits dans *Testament* en page 105 pour mettre en scène au hasard la progression des Nephilim dans cette imposante bâtisse : escalier monumental, salle de séjour pouvant accueillir les convives par douzaine, salons, fumoirs, etc.

Alors qu'ils gravissent les marches qui les séparent du dernier étage, les Nephilim entendent Yeats raconter à Florence, qui gémit, alitée, les événements de la « soirée » : le discours d'Aleister Crowley. Au terme de son récit, le corps de la jeune actrice est prit de soubresauts et sa gorge laisse échapper des râles étranglés qui donne la chair de poule au

simulacre des Nephilim. Le corps de Florence Farr devient alors une mare miroitante, au sein de laquelle, ils aperçoivent l'actrice entièrement nue devant la Citadelle du Royaume des Euménides. Pour la description de ce royaume, consultez *Testament* en pages 101-102. Surgissent alors du « temple », trois inquiétantes silhouettes — à condition que la Bête n'ait pas été dissoute dans les Champs magiques (cf. *Great Glen*, plus loin) — viennent à la rencontre de la jeune femme : les Euménides. Elles approchent la frêle jeune femme et lui parlent longuement. Les Nephilim sont incapables d'entendre les propos qu'elles échangent.

Soudain, la surface de la mare se trouble et les Nephilim sont alors frappés par une souffrance inouïe surgie de cette étrange contrée qu'ils viennent de contempler. Ils sentent que la branche lunaire de leur pentacle se met à vibrer comme si, animée d'une volonté propre, elle cherchait à s'extraire de leur pentacle pour se fondre dans la sombre mare. L'Eth appelle au secours. Les Nephilim qui ne possèdent pas de Lien Solaire avec Prométhée testent alors leur POT de Khaïba ; les autres sont protégés par l'extraordinaire cohésion du Prisme sidéral de ce dernier.

Ces visions sont issues des cauchemars que fit William Butler Yeats chaque nuit lorsqu'il s'endormait, épuisé par les délires extatiques de Florence. Au fil des années, ses poèmes lui permirent d'exorciser ces visions d'horreur dans les Champs magiques qui les portèrent jusqu'à l'Écume de l'Aube Dorée.

### ● 666

Si les Nephilim se sont déjà rendu dans les locaux sous contrôle du 666 et de l'A.'.A, peut-être souhaiteront-ils se rendre sur les lieux dans l'Écume de l'Aube Dorée. L'Akasha ne conserve aucune trace d'événements propres à l'intrigue des *Chroniques de l'Apocalypse*. Par contre, vous pouvez mettre en scène un lien avec la salle du Soleil décrite dans l'A.'.A, surtout si vos Nephilim ne semblent pas sensibilisés à la piste décrite dans la troisième partie de ce tome. En effet, cette ramification de l'intrigue étant assez ténue cela peut être une solution pour raccorder les Nephilim à l'enjeu de cet épisode. Vous pouvez également mettre en scène les psychés manipulées des membres de l'Albany Academy qui errent, telles des ombres, dans cet Akasha « littéraire ».

## DANGERS

Le danger peut prendre de multiples visages dans l'Écume de l'Aube Dorée. En effet, les reflets littéraires de figures importantes de l'Histoire Invisible peuvent jouer de vilains tours à



vos Nephilim — volontairement ou non. N'hésitez pas à confronter vos Nephilim avec des reflets des figures de l'Histoire Invisible — qu'ils ont côtoyés lors d'une incarnation passée — que l'*heroic fantasy* s'est appropriée. Quelle sera la surprise d'un chevalier de la Table Ronde qui voudra échanger des souvenirs avec un faux roi Arthur ou un faux Gauvain lorsqu'il découvrira qu'il ne s'agit que d'un pâle reflet issu d'une imagination fertile. N'hésitez pas également à mettre en scène des situations cocasses où plusieurs rois Arthur ou plusieurs Dracula se rencontrent (voir plus bas). Si vos Nephilim ont perdu trop de temps dans la Londres de l'Aube Dorée, vous pourriez même mettre en scène des scénarios dans l'Écume de l'Aube Dorée qui leur permettraient d'apprécier tout de même ce passage des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Les principaux dangers de cet Akasha sont les derniers sbires d'Aleister Crowley, des Créatures de Cauchemar, qui errent dans les rues sombres et inquiétantes de cette Londres subtile à la recherche de Ka-éléments pour survivre quelques décennies encore (voir plus bas).

Mais le plus grand des dangers qui guettent vos Nephilim n'est ni tangible ni mesurable dans ce domaine élémentaire : le Temps. En effet, ce dernier n'a pas de prise sur l'Écume de l'Aube Dorée et vos Nephilim peuvent déambuler des jours entiers — ou même des semaines — en temps réel sans pour autant ressentir l'écoulement des heures. Ainsi, s'ils ne sont pas assez vifs dans leurs déductions ou qu'ils s'égareront en contemplation dans les recoins de cet Akasha, les principales intrigues de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse* leur échapperont.

## L'esprit

### ORIGINE

#### ● La GRANDE BÊTE

En 1900, revenant de sa villa de Boleskine sur les berges du Loch Ness, Aleister Crowley se rend à la Golden Dawn et convint certains des membres les plus influents de cette dernière — Samuel Liddle MacGrégor Mathers, etc. — de la nécessité de foudroyer les Arcanes mineurs grâce à l'invocation d'une arme terrifiante au cœur de Londres et à l'aide d'Aiwass, son ange gardien. Les quelques esprits faibles qu'Aiwass et lui sont parvenus à influencer se placent dans des lieux magiques de l'architecture ésotérique de Londres pour exécuter leur partie du rituel de l'Abra-Melin.

### CORRESPONDANCES LONDONIENNES

*Les Nephilim chercheront certainement à se rendre aux adresses réelles correspondantes aux lieux des scènes akashiques décrites dans cette partie. La liste qui suit vous donne quelques éléments pour vous permettre de semer vos Nephilim sur des pistes plus ou moins sûres.*

● **36 Blythe Road** : il s'agit du dernier caveau de la Golden Dawn. Aujourd'hui, ce n'est qu'une demeure ancienne qui abrite encore l'une des dernières pensions de famille. Les Nephilim pourront donc y rencontrer un ancien pilote de la Royal Air Force, une vieille dame en chaise roulante, une fille-mère et son petit garçon de huit ans. Tous ignorent que cette maison fut le théâtre des réunions de la Golden Dawn. Si les Nephilim mentionnent ce détail, ils insisteront pour qu'ils leur racontent les détails de cette histoire qui doit être « pleine de détails croustillants ». À n'en pas douter, les Nephilim passeront un après-midi sans intérêt autour d'une tasse de thé et de petits gâteaux.

● **67 Chancery Lane** : reportez-vous à l'introduction du présent livret, en page 9.

● **Chez Phaéton** : reportez-vous au Temple théosophique décrit dans l'épisode londonien du deuxième volume de la campagne en page 60 du livret I. Normalement, il n'en reste plus que des cendres ou presque. La « demeure » est toujours sous la surveillance des Gitans et des Mystères.

● **6 Adelphi Terrace, Savage Club** : ce club londonien existe toujours. Les Templiers dignitaires — The Ghost Brotherhood — d'Alta Patria y tiennent toujours leur réunion mensuelle. C'est pour eux l'occasion de faire le point sur leurs Fermes. Elles peuvent être les intervenants importants de la ville dont vous avez besoin des inspecteurs de Scotland Yard, par exemple.

● **Les docks londoniens, « White Chapel »** : les Mystères du Zénith occupent toujours cette Basilique. Reportez-vous à Phaéton dans le livret I.

● **La Sphère** : l'immeuble existe toujours. Une plaque commémore les lieux : « Ici vécut Florence « Farr » Emery.

● **L'A.'A** : leurs locaux sont présentés dans la troisième partie de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, page 47.

Seulement Mu ne vient pas. Elle, n'est pas un cerbère que l'on siffle comme un vulgaire chien. Aleister et Aiwass se sentent abandonnés. Ils ignorent malgré tout que la connexion avec l'Anti-Akasha de Mu ainsi que les données de l'Équation à propos de l'Apocalypse permirent de synthétiser toutes les Rives akashiques en une même Écume akashique où le temps semblait figé dans une aube permanente : l'Écume de l'Aube Dorée. Néanmoins, quatre Rives, véritables Akasha-Portes, survécurent au

bouleversement des champs magiques et s'ancrèrent aux cardinaux géographiques du sceau symbolique utilisé pour le rituel qui aurait dû permettre la manifestation de Crowley l'Antéchrist.

#### ● La deuxième guerre mondiale

Les années passent et Londres prospère alors que l'Écume de l'Aube Dorée se fige dans les Champs magiques de la capitale britannique. Puis la cité est bombardée par les nazis. Cette opération qui n'a rien d'ésotérique — contrairement à ce que certains Arcanes mineurs ont tenté de nous faire croire — a non seulement les conséquences que tout le monde connaît sur la capitale et ses habitants mais également sur la Londres subtile. Les bombardements et la terreur qu'ils suscitent dans le cœur des Londoniens ancrèrent les bruits et la fureur des bombardements allemands dans cette Écume akashique.

#### ● La fantasy

Dans les années soixante, la littérature fantastique prend son envol et les romans de *fantasy* mettant en scène une Londres décalée ou redessinée par des imaginations fertiles lancent un genre littéraire nouveau qui attise encore, de nos jours, les rêves des lecteurs de *fantasy*. Tous les récits fantastiques, imaginés dans une Londres fictive, décalée, ont influencé la psyché de millions d'êtres humains qui, tous ensemble, ont, inconsciemment, redéfini les reflets et les chimères de cet Akasha. Les Pérégrins d'EntreMonde prétendent qu'il s'agit là d'un destin unique pour un Plan subtil que la fin de la dérive des Akasha a rendu possible.

#### ● Habitants

Les caractéristiques techniques des habitants de l'Écume de l'Aube Dorée sont répertoriées en page 21 du livret II.

**Aleister « l'Éventreur » Crowley** : les Nephilim peuvent interagir avec le reflet de Crowley dans l'épisode lunaire de sa course effrénée décrite dans la scène du refus (voir plus loin, *les Décors*).

**Les Créatures de Cauchemar** : avant de réexécuter le rituel de l'Abra-Melin, Aleister Crowley libéra dans Londres des sbires de Lune Noire, qu'il avait conçus des champs maudits grâce au cœur du Saurien du Loch Oich. Lors de l'exécution du Grand Rituel au cœur de la capitale britannique, l'essence des sbires fut consommée afin de permettre la venue de ce qu'Aleister Crowley croyait être la manifestation de son pouvoir, Mu. Bien que la plupart des

Sbires furent annihilés par les rites de l'Abra-Melin, certains parvinrent à se sauver dans l'Écume de l'Aube Dorée en utilisant le Prisme d'Épiméthée comme seuil. Lors de leur passage, le KLN de ces êtres-Ka se transmuta — grâce aux Champs solaires qui permettent la cohésion des Akasha dans l'Océan Intérieur des Plans subtils — en Lune. Ces Sbires devinrent alors des chimères lunaires ayant besoin de Ka-éléments pour leur survie. Ils déambulent dans les ruelles sombres de la Londres de l'Aube Dorée à la recherche de leurs proies de Ka.

**Les Dracula** : le célèbre vampire fit couler beaucoup d'encre depuis la version de Bram Stoker. Les versions successives de ses sanglantes déambulations ont ancré dans l'Écume de l'Aube Dorée plusieurs chimères qui se prennent pour l'authentique Dracula. Ces « Vampires » sont tous amoureux de la même Lucie et pourraient bien utiliser les Nephilim comme des pions dans leur lutte fratricide dans la Londres subtile afin qu'il ne reste qu'un seul d'entre eux pour courtiser cette beauté envoûtante.

**Lucie** : il s'agit d'une chimère de Lune qui erre dans les monuments de Londres. S'ils désirent l'attraper les Nephilim n'auront d'autre choix que de surveiller les hauts lieux de la capitale akashique. Elle officie parfois comme dame de compagnie de la reine Glorianna.

**L'avis de Sherlock Holmes** : au 221 B Baker Street, les Nephilim peuvent rencontrer une chimère aérienne qui incarne les exploits du célèbre détective-conseil de Sir Conan Doyle. Le reflet du détective est toujours secondé par l'éternel Watson — une chimère d'Eau — face aux machinations du professeur Moriarty. Les deux comparses sont absolument convaincus que ce Crowley n'existe pas et qu'il s'agit en fait d'une des multiples identités de leur ennemi de toujours. Sur le même registre, ils sont convaincus que les rites impies de Crowley ne sont en fait que des agitations malfaisantes de spirites à la solde du professeur Moriarty et de son comparse de toujours : le colonel Sebastian.

**Les Ouvreurs d'Arcadia** : certaines chimères de l'Écume de l'Aube Dorée sont des évocations puissantes des Kaïm de l'Autre Monde, les Sidhes (*cf. les Arthuriades*, pages 56-57). Ainsi, vos Nephilim pourront rencontrer des doubles akashiques des Thuata de Danaan ou même des reflets des personnages de la geste arthurienne. Ces manifestations ont été rendues possible grâce à un groupe d'artistes préraphaélites, les Ouvreurs d'Arcadia, qui voyagèrent dans les Plans subtils en cultivant un lien analogique avec leurs œuvres d'art et leurs simulacres (*cf. Le Compagnon*, pages 133).



**La reine Glorianna** : désabusée, cette reine tente de maintenir l'ordre dans ce monde irréel avec l'aide de conseillers et de gardes chimériques. Mais, insatisfaite, elle perd parfois le goût du pouvoir. En effet, Glorianna ne parvient pas à trouver l'amant qui lui procurera l'ultime plaisir. Les Satyres peuvent essayer mais en vain. Voilà qui devrait susciter bien des troubles chez les Faërim.

**Le capitaine Quire** : mécréant au service de sa majesté la reine Glorianna, le capitaine Quire traque les indésirables. Ainsi, les conseillers de la reine qui ont remarqué les Nephilim et qui voient en eux un danger pour l'Écume de l'Aube Dorée lui ordonnent de les débusquer et de se débarrasser d'eux. Ayant toute latitude, le capitaine Quire tend des embuscades, organise des attentats et essaiera même de kidnapper les Nephilim. Utilisez ce personnage comme un ennemi éternel qui se sort toujours des pires situations et qui se relève toujours après les batailles. Il doit devenir « la hantise » des Nephilim.

## VISITEURS

### ● Les amoureux

#### Leurs relations avec les Nephilim

Ils seront amicaux avec vos Nephilim — sauf s'ils sont initiés de l'Empereur et de la Justice — et tenteront d'obtenir leur aide. Ils tentent en effet de convaincre certaines chimères de les suivre dans un Akasha historique de leur conception. Les Amoureux souhaiteront également que les Nephilim les débarrassent des Créatures de Cauchemars qui hantent l'Écume de l'Aube Dorée.

#### Ce qu'ils savent

**L'Écume de l'Aube Dorée** : les Adoptés de l'Arcane VI s'aventurent fréquemment dans cet Akasha afin de collecter des informations sur les événements qui agitent le monde ésotérique de 1890 à 1910 dans le but de concevoir un Akasha historique de cette période. Ils sont une aide précieuse pour vos Nephilim car ils sont en mesure de les mettre en garde contre les dangers du « non-temps » qui caractérisent ce Plan subtil.

**Les Anti-Terres** : ils peuvent renseigner vos Nephilim sur les Anti-Akasha ou les aider à mieux comprendre la nature des Marches de Pachad. Si les Nephilim se confient à ces Adoptés sur leur découverte et/ou qu'ils mentionnent un compagnon selenim, ils leur expliqueront quels rapprochements ont eut lieu entre leur Arcane Majeur et l'Arcane Sans Nom (cf. *Phaéton*, livret II, pages 4 et 6).

**Les Créatures de Cauchemar** : ils savent que ces chimères sont apparues avec le rituel londonien de Crowley en

1900 et qu'elles étaient composées de Lune Noire à l'origine. Ils espèrent s'en débarrasser.

### ● Les rôms

#### Leurs relations avec les Nephilim

Ils ne sont là que pour récupérer Épiméthée dont ils ont constaté qu'il était souvent victime de trouble de la personnalité. Ils n'approcheront les Nephilim que pour les interroger sur Aleister Crowley : l'ont-ils vu ? Par où est-il passé ?

Insistez sur l'étrange préoccupation des Bohémiens au sujet des reflets de ce mystérieux initié du début du siècle. Permettez une filature des Rôms par les Nephilim mais faites-les disparaître au détour d'une ruelle brumeuse pour mieux les faire réapparaître dans des scènes importantes, toujours à la recherche d'Aleister Crowley. Si l'un des reflets de ce dernier est présent, ils prétendront que ce n'est pas celui-là qu'ils cherchent et reprendront leur visite de l'Écume de l'Aube Dorée.

Si les Nephilim ont eu une attitude déplaisante avec Kurungano, à Pétra, les Rôms l'ont appris et se méfieront de ces Aînés, qu'ils soient Orphelins ou pas, qui ne respectent pas les Princes chimériques. Dans le cas contraire, ils auront une attitude chaleureuse envers eux.

## ÉPIMÉTHÉE

*Le Kwisatz Haderach se rend parfois dans l'Écume de l'Aube Dorée. En effet, Aleister Crowley — qui n'a toujours pas accepté sa défaite, lors des affrontements occultes du siècle dernier — se rend, dès qu'il est en pleine possession de ses moyens, dans cet Akasha, lorsque Épiméthée est en Ombre et que les Champs de Lune Noire, et donc Mu, sont trop faibles pour le dominer.*

*Nous vous conseillons de mettre en scène une rencontre avec le véritable Aleister Crowley où les Nephilim constateront que ce reflet est soudainement particulièrement autonome. La rencontre prend fin lorsque les Nephilim l'observent en Vision-Ka — dans ce cas, décrivez à vos Nephilim un assemblage des cinq Ka-éléments, du Soleil, de la Brume, de l'Orichalque et de Lune Noire, pour ceux qui peuvent la distinguer, selon les branches de l'Arbre de Vie — ou lorsqu'il commence à se douter de quelque chose et à les questionner. Dans ce cas, Aleister Crowley s'enfuit dans une ruelle puis, alors qu'il favorise le retour d'Épiméthée aux commandes de son corps, il « utilise » le prisme pour ouvrir une brèche dans l'Akasha vers les Voies fantomatiques. Les Nephilim peuvent tenter de le poursuivre dans l'Océan Intérieur mais alors que l'Homme Parfait trouve refuge dans un Archipel pélasgique, connu de lui seul, vos Nephilim voyageront vers d'autres Akasha de votre cru. Vous pouvez aussi les envoyer dans des Anti-Terres connectées aux Marches de Pachad et leur permettre ainsi de découvrir l'Omphale et l'Alliance de Mâât, si cela n'est pas déjà fait.*

**Ce qu'ils savent**

**Le Kwisatz Haderach** : bien qu'ils sachent qu'Aleister Crowley est l'Homme Parfait, les Rôms ignorent tout de la coexistence de Mu et d'Épiméthée au plus profond de son noyau solaire. Ils redoutent que le « messie des éléments » soit atteint d'une dégénérescence du Ka propre à sa nature céleste.

**L'Apocalypse** : les Rôms peuvent affirmer aux Nephilim que, comme il l'avait lui-même prévu, Akhénaton est de retour pour aider ses Frères des Éthers à faire face à la menace que dissimule encore cet Anaphé. N'hésitez pas à abreuver les Nephilim de contes bohémiens qui leur feront perdre douze heures chacun.

**Moor** : elle fut l'un des Nephilim les plus fidèles envers Akhénaton. Peu leur importe ce qu'elle a pu faire depuis. Les Rôms savent que sa fonction arcanique, Prince du Mâat, n'est pas un rôle facile et qu'elle a donc pu commettre des actes regrettables ou même discutables. Cela ne fait pas d'elle une indésirable.

## L'âme

### ENSEIGNEMENTS

L'enjeu de cet épisode dans l'Écume de l'Aube Dorée est de permettre aux Nephilim de mieux comprendre les bouleversements évoqués par le Pélican, lors de la rencontre au début de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, et qui marquèrent les communautés ésotériques au retour d'Aleister Crowley. Ainsi, ayant été les témoins invisibles des premiers grands événements de l'Anaphé de l'Apocalypse : exécution du rituel du 666, alliance des acteurs principaux avec le 666 et accords entre certains Nephilim avec les Mystères et le Temple. Désormais, les Nephilim seront vraisemblablement mieux armés pour comprendre Aleister Crowley et décider de son sort au terme des cinq tomes de la campagne.

La nature particulière du temps dans l'Écume de l'Aube Dorée devrait aiguiller les Nephilim sur l'importance du temps dans les événements de l'Apocalypse et du lien qu'entretient le Ka-Soleil avec celui-ci.

### PORTES

Les Portes de l'Écume de l'Aube Dorée sont les seuils élémentaires que la Sphère — la société secrète du Pélican au XIX<sup>e</sup> siècle — avait repérés dans la cité pour le compte

### LES PRINCIPAUX REFLÈTS

*Les acteurs majeurs de l'Apocalypse qui participèrent aux événements londoniens du début du siècle possèdent des doubles spirituels dans la Londres de l'Aube Dorée.*

*Ces reflets ne sont pas les acteurs de l'Apocalypse mais bien des pantins animés par l'Akasha qui rejouent sans cesse les scènes clefs du début de l'Anaphé avec précision et méticulosité. Ils ne sont donc pas en mesure de reconnaître les Nephilim s'ils les ont déjà rencontrés dans les Chroniques de l'Apocalypse — le Pélican, les membres du 666, etc. — et sont incapables de participer à des scènes qui remettraient en cause les faits de l'époque.*

*On ne peut évidemment pas changer le cours de l'Histoire Invisible en les obligeant — par la manipulation par exemple — à jouer des scènes qui contrediraient les moments clefs de l'Anaphé. Malgré tout, vos Nephilim tenteront certainement l'expérience. Laissez-les faire et maintenez l'illusion aussi longtemps que possible. Ils doivent apprendre à se familiariser avec le Temps en vue du quatrième tome de la campagne.*

d'Aïwass avant que celui-ci ne s'allie à Aleister Crowley comprenant qu'il était devenu l'Homme Parfait que redoutait le 666 depuis tant de siècle. Muni de cette information cruciale, Aleister Crowley choisit d'invoquer « la Bête du 666 » en s'appuyant sur ces hauts lieux londoniens d'architecture ésotérique. Au terme du rituel, qui échoua, ces seuils devinrent des Rives akashiques, véritables Portes de l'Écume de l'Aube Dorée. À l'approche des Portes de ces Rives, les Nephilim ressentent des remous dans les champs magiques. La Vision-Ka leur permet de découvrir ces entrées de Plans subtils.

**● SEUIL AÉRIEN : WESTMINSTER.**

La Rive akashique de Westminster est une reproduction de la chambre des Lords britanniques où un reflet d'Aleister Crowley siège en tant que monarque. Les lords sont les doubles subtils des membres de la Golden Dawn. Leurs débats houleux sont inaudibles. Pour pénétrer au cœur de l'Écume de l'Aube Dorée, les Nephilim doivent s'asseoir parmi les « lords » et participer aux débats en gesticulant.

**● SEUIL TERRESTRE : TOWER BRIDGE.**

Cette vigie silencieuse de la Tamise donne sur un mont dissimulé au monde profane par les flux élémentaires. Les Nephilim devront en pratiquer la périlleuse ascension pour rejoindre l'Écume de l'Aube Dorée. Demandez cinq jets d'Escalade pour parvenir au sommet. S'ils s'encordent, les Nephilim gagnent un bonus de dix points sur leurs jets.

● **SEUIL AQUATIQUE : BIG BEN.**

Au sommet de la majestueuse tour, au lieu du mécanisme de l'horloge, les Nephilim découvrent un plan subtil composé par des rouages métalliques et des aiguilles qui n'est habité que par le tic-tac de ces pendules. Pour rejoindre l'Écume de l'Aube Dorée, les Nephilim doivent régler tous ces mécanismes sur la même heure. Si vous possédez *Loa* — une campagne nephilim sur le vaudou — ou si vous l'avez jouée, n'oubliez pas que le Prince Noir a installé son royaume de Lune Noire en dessous de l'horloge (cf. *Loa*, page. 76).

● **SEUIL DE FLAMME : CRYSTAL PALACE.**

En Vision-Ka, la structure métallique du monument semble aux prises des flammes. Cet arche enflammée révèle

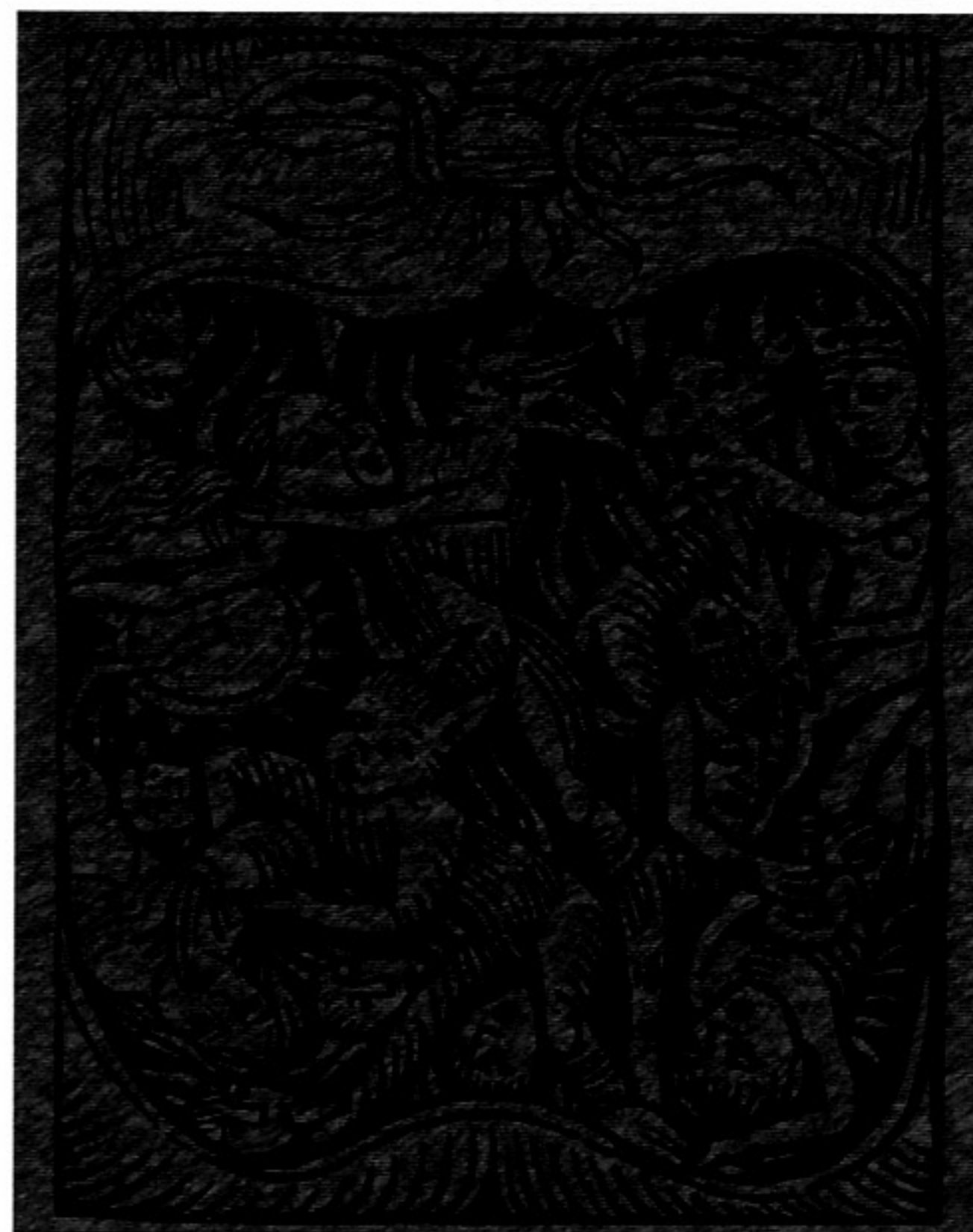
aux Nephilim une salle immense où des reflets à l'allure de personnages de tableau errent à la recherche de leur compagnon. Pour utiliser ce seuil, les Nephilim doivent se décider sur une toile de leur connaissance. Ensuite, ils doivent rechercher, entre les bras de flamme, des personnages de l'œuvre afin de les réunir dans la posture prise sur la toile. Amusez-vous à créer des situations cocasses avec des reflets ayant le vertige ou même redoutant de brûler !

Le cinquième, celui de la Lune, est le Prisme d'Akhénaton devenu le Kwisatz Haderach grâce à l'agencement du noyau solaire exceptionnel d'Aleister Crowley et de celui, maudit, de Mu. Les Nephilim n'ont aucune chance de franchir ce seuil pour rejoindre l'Écume de l'Aube Dorée.



# A.A, L'ASTRUM ARGENTINUM

## CHAPITRE 3



Le Pélican est déterminé à mettre un terme aux agissements du 666 car il craint que le réveil de la Bête ne réduise ses projets à néant. Il n'a malheureusement pas le temps de se consacrer immédiatement à cette formidable tâche car il poursuit toujours son plan insensé. Il a donc aiguillé les Nephilim vers ses impressionnants adversaires en les mettant sur la piste de l'Astrum Argentinum. Il espère que la Sapience des Nephilim leur permettra à mettre à jour les secrets de cette fraternité Rose+Croix qu'il soupçonne être la cellule de liaison des membres du 666. Son unique objectif consiste à porter un coup crucial à la recherche du 666 pour lui permettre de prendre plusieurs longueurs d'avance sur eux et d'avoir les coudees franches pour orchestrer la compilation des Éclats de la Ténébreuse.

Via un énigmatique symbole, A.'A, les Nephilim sont invités à percer les secrets de l'Astrum Argentinum, une Fraternité rose-croix basée à Londres qui, en réalité, sert de couverture aux agissements du 666. Ils peuvent ainsi découvrir un nouveau pan de la Parousie, obtenir des informations capitales sur l'Apocalypse ou encore tenter d'éliminer Aiwass. De Vérités en Mensonges, les Nephilim parviendront peut-être par découvrir les buts d'Aiwass. Il a repéré un humain talentueux capable de construire un appareil pouvant stocker d'importantes quantités de Ka-



Soleil, le construct Oméga. Celui-ci, une fois rempli, permettra de déplacer la Bête de l'Écosse vers les États-Unis d'Amérique à la manière d'une stase. Il s'agit en effet de l'une des rares solutions pour déplacer ce « mutant » des Ka-éléments.

Il n'y a pas, à proprement parler, de méthode à suivre pour évoluer dans ce contexte. Le scénario se présente comme une boîte à outils divisée en deux parties : les acteurs et les décors. À vous de leur donner vie pour offrir à vos Nephilim découvertes, action et suspense.

## COMMENT DÉCOUVRIR L'a.'a ?

L'Astrum Argentinum ou A.'A (cf. livret II) est une Fraternité Rose+Croix située à Londres. Mais pour les Nephilim, c'est avant tout un obscur sigle cité par le Péllican. S'ils décident de s'interroger sur sa signification, ils n'ont aucune difficulté à découvrir qu'il s'agit d'une société secrète fondée par Aleister Crowley en 1905. Pour cela, il leur suffit, par exemple, de se procurer, dans l'une des nombreuses bibliothèques de Londres, un ouvrage traitant d'ésotérisme. À ce stade de la partie, les Nephilim ont certes compris la signification du symbole mais ils sont bien incapables de savoir où peut bien se situer cette société secrète, à moins qu'ils n'aient rencontré Saturnine et ne se soient montrés particulièrement persuasifs (voir, Chassé-Croisé, plus haut). Ils vont donc devoir entamer une enquête patiente dans les milieux ésotériques londoniens pour trouver la clef du mystère. Ce n'est qu'en se rendant dans une librairie spécialisée qu'ils découvriront où se trouve l'Astrum Argentinum (cf. Encart, Les bookshops, page 38).

Dans un des bookshops, les Nephilim attirent inévitablement l'attention du propriétaire. Celui-ci, fin lettré, connaît l'A.'A. Il sait de source sûre qu'il s'agit d'un club très fermé, ouvert seulement à une élite intellectuelle soigneusement sélectionnée. Assister à une réunion est une gageure que lui-même n'a jamais été en mesure d'atteindre. Tout juste a-t-il pu se rendre, une fois, dans les antichambres du magnifique bâtiment qu'est l'Albany Academy, le somptueux siège de l'Astrum Argentinum. Bien évidemment, cette enquête n'est pas à prendre à la légère et l'information capitale — à savoir où se trouve l'Astrum Argentinum — ne sera pas délivrée

facilement. En effet, quelle que soit la librairie où les Nephilim se rendent, ils doivent répondre à quelques questions et montrer qu'ils sont des Initiés, mais aussi des personnes dotées d'une grande culture générale et littéraire en particulier. Nous vous présentons trois situations tests, à vous de faire votre choix. Dans les trois cas, les Nephilim ont attiré l'attention du propriétaire de la librairie qui accepte alors d'engager la conversation sur l'Astrum Argentinum avec eux.

● « Vous savez, mon cher, ce que vous me demandez là, c'est la clef du sésame. Allons, voyons, écoutez ceci et dites-moi ce que vous en pensez. *«Londres, ce grand et vaste lieu ! Il avait souvent entendu les vieux de l'hospice dire qu'un gars courageux ne risquait pas la misère à Londres et qu'il y avait dans cette vaste cité des façons de vivre, dont ceux qui avaient été élevés à la campagne n'avaient pas la moindre idée.»* »

À cet instant de la partie, le libraire attend que les Nephilim comprennent qu'il vient de citer un passage des *Aventures d'Olivier Twist*, un ouvrage de Charles Dickens (1812-1870). Si vos joueurs sèchent sur cette citation, autorisez un jet de Culture d'incarnation Apogée victorienne ou Littérature.

● « Comme vous avez pu le constater, je tiens une librairie, pas une agence de détectives. Gentlemen, un peu de tenue. Nous nous connaissons à peine somme toute et rien ne me garantit que vous n'êtes pas des farfelus, ou pire, des imposteurs. Voyons, sauriez-vous me dire quel poète romantique allemand a écrit ces quelques lignes sur ma ville: *«Toujours se dresse devant ma pensée cette forêt de briques traversée par ce fleuve agité de figures humaines vivantes, avec leurs mille passions variées, avec leur désir frémissant d'amour, de faim et de haine, je parle de Londres»* » ?

Le libraire attend alors que les Nephilim lui répondent qu'ils ont reconnu les vers de Heinrich Heine (1797-1856), un des derniers grands romantiques allemands qui fut reconnu et apprécié dès la publication, en 1827, de son recueil de poèmes intitulé *Le Livre des chants*. Là encore, peut-être vos Nephilim devront faire appel à leur compétence «Littérature.»

● « By jove ! Vous entrez dans ma librairie, vous faites un esclandre, et maintenant vous me questionnez comme si j'étais un banal témoin dans une affaire de rue. Nous n'avons visiblement pas les mêmes valeurs... Je suis toutefois prêt à reconsidérer mon jugement, à la condition express que nous discutons de mon auteur et de mon roman préféré dont je vais vous citer mon passage favori. *Il se rappela avoir erré dans des rues mal éclairées, longé de lugubres passages peuplés d'ombres noires et de maisons inquiétantes. Des femmes à la voix éraillée, au rire brutal,*

## Les BOOKSHOPS

**BELL, BOOK AND RADMALL**

4 Cecil Ct.

WC 2

**Métro : Leicester Square**

Ouvert du lundi au vendredi de 10h00 à 17h30, le samedi de 11h à 16h30.

Le personnel de cette librairie pour bibliophiles est très dynamique et c'est là que les Nephilim ont le plus de chance de trouver l'information qu'ils recherchent. En outre, fait non négligeable, le choix d'éditions originales anglaises et américaines y est exceptionnel et celui des ouvrages de science-fiction et des romans policiers impressionnants.

**BOOKMONGERS**

439 Coldharbour La.

SW9

**Métro : Brixton**

Ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 18h30.

Cette librairie, qui vend aussi des livres d'occasion, possède une solide collection d'auteurs africains et antillais. La section d'ouvrages d'auteurs gay et lesbiennes est importante tout comme celle des femmes écrivains modernes devenues des classiques.

**HARRINGTON**

253 King's Road

SW

**Métro : Sloane Square**

Ouvert tous les jours de 10h à 18h.

Tout est hors de prix dans cette élégante boutique mais il y a une si belle collection d'éditions d'originales que c'est un plaisir pour les yeux. De plus, si les Nephilim font tout pour montrer qu'ils ont de l'argent à dépenser, le propriétaire de la librairie se mettra en quatre pour leur rendre service. Business is business.

**MAGGS BROTHERS LTD.**

50 Berkeley Square

W1

**Métro : Green Park**

Ouvert du lundi au vendredi de 9h30 à 17h.

Ce paradis des bibliophiles se trouve dans une belle demeure du XVIII<sup>e</sup> siècle. On y trouve un choix impressionnant de récits de voyages du XIX<sup>e</sup> siècle, de manuscrits ornés d'enluminures, de littérature militaire et orientaliste, de cartes anciennes et d'autographes.

**SKOOB BOOKS**

15-17 Sicilian Ave.

Southampton Row and Vernon Pl.

WC1

**Métro : Holborn**

Ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 18h30.

C'est le meilleur marchand de livres anciens et d'occasion de Bloomsbury. Les étudiants y sont très nombreux, sans doute parce qu'ils bénéficient de réductions importantes.

**SOUTHERAN'S OF SACKVILLE STREET**

2-5 Sackville St.

W1

**Métro : Piccadilly Circus**

Ouvert du lundi au vendredi de 9h30 à 18h, le samedi de 10h à 16h.

Fondé en 1815, Southeran's est devenu une institution du monde littéraire londonien. Dickens a fréquenté ses rayonnages silencieux et déconcertants. Les points forts de cette librairie sont l'architecture et les éditions originales d'œuvres littéraires.

*l'avaient hélé. Des ivrognes titubants l'avaient côtoyé, l'injure à la bouche, marmottant comme des singes monstrueux. Il avait vu des enfants à l'aspect grotesque blottis sur des pas de portes, et entendu des cris et des jurons s'élever d'arrière-cours ténébreuses. »*

La compétence «Littérature» permettra à vos Nephilim d'identifier un passage extrait de l'unique roman écrit par Oscar Wilde (1854-1900), *Le Portrait de Dorian Gray*, publié en 1891.

Si les Nephilim ont réussi à épater leur auditoire, ils savent désormais où se trouve le club de l'Astrum Argentinum (à l'Albany Academy) mais peut-être ont-ils attiré l'attention de John Julius Angerstein, le recruteur de l'Astrum Argentinum (cf. Les acteurs) en étant trop ostentatoires dans leurs actions. Ils ignorent alors qu'ils ont été repérés et qu'une nasse va se refermer sur eux.

---

## Les acteurs

---

Les principaux protagonistes de cet épisode sont présentés dans le livret II. Il est conseillé de lire les fiches qui leur sont consacrées avant de poursuivre la lecture de ce volume. Les paragraphes qui suivent reprennent les éléments que les Nephilim sont amenés à découvrir chez les intervenants de cet épisode ou à leur contact.

### matthews gabott

Il est présenté en page 26 du livret II.

● **ses relations avec Les Nephilim**

Il ne remarquera les métamorphoses des Nephilim que si



elles excèdent 15. En passant en Vision-Ka, les Nephilim remarquent que le jeune homme est nimbé de Ka-Soleil et qu'une inhabituelle quantité est focalisée sur le sommet de ce qui correspondrait à sa tête.

Doté d'une sensibilité peu commune, Matthews Gabott est ouvert et extraverti. Il perçoit rapidement que les individus qui l'ont accosté sortent de la norme. Il se fait un plaisir d'aller boire un verre en leur compagnie et se révèle un compagnon charmant et agréable. Si les Nephilim restent courtois et se montrent des hôtes généreux, Matthews peut leur apporter des éléments intéressants.

#### ● ce QU'IL SAIT

**L'Astrum Argentinum** : il ne connaît le club que depuis peu. Il a été contacté, il y a environ six mois de cela, par John Julius Angerstein, le secrétaire du club, le lendemain de son obtention du premier prix de littérature anglo-saxonne décerné par la Royal Academy of Arts. Il a d'emblée été séduit par la vénérable bâtisse et puise une grande source d'inspiration entre les murs chargés de mystères et d'histoire du club dont il adore l'ambiance intemporelle et les rencontres qu'il peut y faire.

**J.J. Angerstein** : il n'a croisé l'étrange secrétaire du club que trois ou quatre fois depuis qu'il le fréquente régulièrement. « Étrange » car John Julius Angerstein apparaît toujours à des endroits où il n'y avait personne quelques minutes auparavant ; « étrange » aussi parce qu'il encourage les membres du club à « trouver la voie ». Interrogé à ce sujet, Matthews se rend compte qu'il ne peut pas renseigner les Nephilim. Tout comme eux, il est très surpris. Il ignore qu'il est sous l'influence du construct de John Julius Angerstein et que celui-ci a commencé à s'emparer de sa psyché.

#### ● ce QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Matthews Gabott occupe un petit appartement cossu près de Soho où, à l'exception de l'intégralité des numéros de *Judge Dredd* dessinés par Brian Bolland et sa collection d'œuvres steam punk, il n'y a rien d'extraordinaire à trouver.

## samuel finkins

Il est présenté en page 26 du livret II.

#### ● ses RELATIONS avec Les NEPHILIM

Il ne remarquera les métamorphoses des Nephilim que si

elles excèdent 17. En passant en Vision-Ka, les Nephilim remarquent qu'une inhabituelle quantité de Ka-Soleil est focalisée sur la tête de Samuel alors que lui-même ne présente pas un Ka-Soleil digne d'intérêt. Souriant quinquagénaire, Samuel Finkins se montre affable et amical dès qu'il a compris qu'il n'avait pas affaire à des rustres mais à des personnes d'un bon niveau intellectuel et d'une éducation correcte. Il reste vague car il ne veut pas que sa notoriété puisse pâtir des informations qu'il va divulguer.

#### ● ce QU'IL SAIT

**L'Astrum Argentinum** : il connaît bien le club et possède les mêmes informations que Matthews Gabott. Lui aussi est placé sous l'influence de l'étrange construct contrôlé par John Julius Angerstein.

**Amanda Benett** : compte tenu de son degré d'ancienneté au sein du club, il sait qu'elle est le véritable dirigeant du club. Elle s'est retirée dans l'annexe du club, le Theosophical Center, qui se trouve à Greenwich, dans la banlieue londonienne, pour se livrer à des recherches sur la méditation et la littérature. Il ne révèle ces informations que si les Nephilim l'époustoufflent en montrant l'étendue de leur Sapience ou leurs talents magiques.

#### ● ce QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Un intéressant attirail sadomasochiste et une impressionnante collection de godemichets composent l'essentiel des éléments dignes d'intérêt que les Nephilim exhument en se rendant dans le petit pavillon que Samuel Finkins occupe, seul, à Wimbledon.

## MARY HIGGINS CLARCK

Elle est présentée en page 26 du livret II.

#### ● ses RELATIONS avec Les NEPHILIM

Elle ne remarquera les métamorphoses des Nephilim que si elles excèdent 15. En passant en Vision-Ka, les Nephilim remarquent que cette femme recèle un énorme potentiel de Ka-Soleil dont l'épicentre se situe au niveau de la tête. Dès que les Nephilim la contactent, que ce soit à la sortie du club ou dans ses locaux, Mary Higgins Clarck est instinctivement révoltée à leur contact.

#### ● ce QU'ELLE SAIT

Elle est totalement sous l'influence de John Julius Anger-

stein et elle se prépare inconsciemment à bientôt rejoindre le Theosophical Center. C'est pourquoi elle déploie tous ses talents de romancière pour raconter n'importe quoi et tenter de noyer le poisson. Si les Nephilim réussissent à la sortir de sa torpeur en détruisant le construct dissimulé chez elle et en réussissant un exorcisme, elle ne se rappelle de rien, même pas de l'Astrum Argentinum, et demande aux Nephilim de partir avant qu'elle n'appelle la police.

#### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ ELLE

Mary Higgins Clarck habite une belle maison au 6 Best La., près de High Street. Idéalement située dans le centre-ville, cette charmante habitation, vieille de 450 ans, est remplie de meubles anciens et de livres de tous les genres. Son occupante semble pourtant sur le point de partir. En effet, les Nephilim découvrent deux valises fermées à clé contenant l'essentiel de la garde-robe et des effets personnels de Mary. Il faut également noter que John Julius Angerstein a dissimulé un de ses étranges constructs qui alimentent les rêves de ses victimes et lui permettent de prendre le contrôle de leurs actes pendant leur sommeil dans la table de chevet de Mary. Les Nephilim le découvrent en fouillant — jet de Découvrir à -15 — scrupuleusement la chambre de cette dernière.

### JOHN JULIUS ANGERSTEIN

Il est présenté en page 25 du livret II.

#### ● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Il ne remarquera les métamorphoses des Nephilim que si elles excèdent 9.

John Julius Angerstein se montre très intéressé par les Nephilim lorsqu'il les repère. Il voit en eux un potentiel qui lui servira à réorienter ses travaux. Sauf situation de jeu inverse, il n'entre en contact avec eux qu'à partir du moment où il estime qu'il ne court aucun risque. Il n'a pas peur pour sa vie mais est très rigoureux lorsqu'il s'agit de la sécurité de l'Astrum Argentinum. Il préférera attendre que les Nephilim soient incapables de réagir pour dévoiler sa présence. Dans cette optique, il fait tout pour les attirer dans la salle du Soleil où il compte s'emparer de la psyché de leurs simulacres. Il espère défricher des voies nouvelles en exploitant le potentiel magique des Nephilim. Si la situation échappe à John Julius Angerstein, il tente de s'enfuir par tous les moyens et court prévenir Amanda Benett de la tournure des événements.

#### ● CE QU'IL SAIT

**L'Astrum Argentinum** John Julius Angerstein connaît presque tout sur ce club. Il ignore en effet deux points d'importance. Il ne sait pas qu'Aiwass est le véritable dirigeant de la Fraternité — et qu'il s'agit d'un Nephilim, membre du 666 — et ignore également l'identité du créateur du construct qui le fascine depuis quarante-neuf ans. Interrogé à ce sujet, John Julius Angerstein se révèle une mine d'informations.

**Le construct Oméga** : il est absolument convaincu que c'est son génie qui a pensé tous les détails de cette machine. Il refusera de reconnaître qu'Aiwass lui a suggéré un bon nombre d'étape. Il ignore tout de la Bête, du 666 et de la future fonction de ce construct.

**Le Sentier d'Or** : c'est un grand spécialiste des questions relatives au Ka-Soleil. S'il est capturé et interrogé sur des questions occultes, il tiendra aux Nephilim un curieux discours qui, de prime abord, leur semblera incohérent mais qui en dira long sur sa maîtrise du sujet. N'hésitez pas à piocher dans les termes traduits de l'énochéen pour donner du volume à son discours : Homme Universel, Sentier d'Or, Agartha, Voies fantomatiques, etc.

#### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

**Le bureau de John Julius Angerstein** : à l'intérieur de cette pièce de son appartement de l'Albany Academy — les dépendances publiques du club sont décrites plus bas —, les Nephilim peuvent trouver trois éléments dignes d'intérêt.

– En fouillant dans les classeurs d'archives, posés un peu partout sur une grande table de travail, au milieu de laquelle trône un ordinateur, les Nephilim découvrent une carte de visite émanant d'un organisme appelé le Theosophical Center (cf. Aide de jeu n°2, page 31 du livret II).

– Les Nephilim ne peuvent manquer de repérer un ouvrage de Christian Rose+Croix, *Les Noces chymiques*, posé sur un trépied et dédié d'une phrase sibylline sur la page de garde : « *Tel un astre éblouissant, Ram nous éclaire et nous montre la voie, Avec toute ma considération, Amanda* ».

En actionnant un bouton dissimulé dans un faux fond du tiroir de gauche d'un vieux bureau situé dans un angle de la pièce, les Nephilim activent l'ouverture d'une porte qui donne sur une petite pièce encombrée d'un matériel électronique et informatique d'une complexité incroyable. Des machines aux formes asymétriques produisent des myriades d'étincelles qui recouvrent en pluie mouchetée de couleur de délicats petits cubes où palpitent d'infimes particules de Ka-Soleil. Il s'agit du laboratoire expérimental de



John Julius Angerstein. C'est là qu'il façonne ses étranges construct sur le modèle de celui qui se trouve dissimulé dans les sous-sols. Sur une petite table de travail sont dispersées en un fouillis inextricable des dizaines de feuilles de papier recouvertes d'équations mathématiques et de schémas obscurs. Le tout est en relation évidente avec le Ka-Soleil mais les Nephilim sont incapables de comprendre quoi que ce soit (à dire la vérité, seul John Julius Angerstein peut se retrouver dans ses notes, et encore, bien souvent, il a du mal).

## amanda benett

Elle est présentée en page 25 du livret II.

### ● ses relations avec Les Nephilim

Elle ne remarquera les métamorphoses des Nephilim que si elles excèdent 11.

Les Nephilim ne peuvent la rencontrer qu'en se rendant au Theosophical Center dont elle ne sort pratiquement jamais. De là, grâce au PCC, elle tient Aïwass au courant de l'avancée des travaux.

Désemparée au premier abord, Amanda reprend rapidement ses esprits et feint l'incompréhension. Ce n'est que devant le fait accompli qu'elle choisit de fuir pour alerter Aïwass, sinon elle fait tout ce qui est en ses pouvoirs pour endormir la méfiance des Nephilim et les capturer. Ainsi elle n'hésite pas à faire valoir qu'elle est la petite-fille d'Allan Bennett et pour prétendre que son grand-père lui a légué de nombreux documents ésotériques. À cet instant, elle est prête à tout pour s'emparer des Nephilim.

### ● ce qu'elle sait

**L'Astrum Argentinum** : Amanda est bien évidemment au courant de tout. Elle connaît bien la mystique Rose+Croix. Elle en est imprégnée mais ne recherche que la conquête du pouvoir matériel. Elle connaît Aïwass et le considère comme son supérieur direct. Elle sait que ce dernier habite au dernier étage du Daily Express Building mais ignore les buts qu'il poursuit en secret.

**Aleister Crowley** : elle ne pense pas qu'il fut « l'homme le plus méchant du monde ». Il a en effet soutenu son grand-père dans une épreuve difficile de sa vie. Ce dernier était atteint d'un mal incurable qui, très jeune, le rendit dépendant de son entourage. Aleister Crowley fut toujours là pour l'aider.

Elle ignore que la maladie de son grand-père nourrissait le noyau de Mu.

**Le construct Oméga** : elle ne sait pas à quoi il sert, bien qu'elle sache qu'Aïwass en a terriblement besoin. Sans les travaux de John Julius Angerstein et cet « objet de malheur », Amanda ne partagerait pas le contrôle de l'Astrum Argentinum avec ce « savant fou ».

### ● ce que L'on peut trouver chez elle

Amanda occupe un beau pavillon au centre du Theosophical Center. Outre l'information relative à sa gestion du club de l'Astrum Argentinum, les Nephilim trouvent dans la salle de travail une lettre posée sur le bureau. Elle a été envoyée sous le couvert de la fondation Serapis par Gustav Hern, l'Imperator de la Societas Fraternitas Nova Rosa (cf. *Les Rose+Croix*, pages 34 à 36).

## aïwass

Il est présenté en page 27 du livret II.

### ● ses relations avec Les Nephilim

Aïwass n'aime pas les Nephilim. Il en a assez de les voir rôder autour de lui et d'assister sans réagir à leurs immixtions dans ses projets. Dès qu'il les repère, il envoie Saturnine semer la confusion dans leur esprit pour les retarder, et ce, même si Arkadio et Aquilon lui ont rapporté les exploits des Nephilim. Il ne cherche pas à les rencontrer. Sauf cas exceptionnel — les Nephilim ont, par exemple, remarqué l'architecture ésotérique du Daily Express building —, ils n'ont aucune chance de rencontrer Aïwass en personne sauf s'ils se rendent au Fridge dans la nuit du 10 juillet.

### ● ce qu'il sait

**666** : Aïwass est au courant de beaucoup de choses. Il ignore tout des manigances des Arcanes mineurs et ne pense qu'à une chose : au retour de Mu. C'est dans cet esprit qu'il contrôle les activités de l'Astrum Argentinum et tente de brouiller les pistes.

**La Bête** : c'est lui qui l'a dissimulé à Fort Augustus Abbey en Écosse. Il attend que le construct Oméga soit reconstitué pour se rendre en Écosse.

**La Ténébreuse** : un soir de 1905, alors qu'il échangeait quelques propos avec Aleister Crowley, tentant de faire resurgir Mu, ce dernier se manifesta et apprit aux Pyrim de Lune

Noire l'existence de cet Artefact maudit. Ce n'est que des années plus tard, lors d'une rencontre avec le Pélican où celui-ci fut pris par son délire mystique, qu'il comprit que celui-ci reconstituait la sphère de Lune Noire. Toutefois, il ne sait rien des Euménides ni du destin de l'Eth et ignore tout du rôle du Pélican dans la Parousie mais il tentera tout de même de s'emparer de la Ténébreuse.

#### ● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Aïwass occupe le dernier étage du Daily Express building (voir plus loin).

## Les DÉCORS

En fonction de leurs comportements et attitudes, les Nephilim sont amenés à se rendre dans différents lieux. Ceux-ci sont tous présentés de façon exhaustive dans cette partie.

### L'albany academy

#### Burlington House

Piccadilly W1

Métro : Green Park

À Piccadilly (cf. Encart), juste à côté de la Royal Academy of Arts, à l'endroit où commence Burlington Arcade, une cour discrète s'ouvre sur l'une des adresses les plus prestigieuses de Londres, l'Albany Academy. Cet hôtel particulier, construit en 1771 et réaménagé en 1812, est divisé en « appartements destinés à des gentlemen célibataires ». Il a très vite acquis la réputation d'un élégant cénacle littéraire d'envergure mondiale. C'est là que Lord Byron a écrit *Le Pèlerinage de Childe Harold* et qu'ont résidé des auteurs comme Macaulay, Gladstone, Canning, Lewis ou Priestley. En réalité, cette institution sert de couverture de premier plan aux agissements d'une Fraternité Rose+Croix qui n'est autre que l'Astrum Argentinum (cf. livret II, page 23). L'endroit est le lieu de réunion, de recrutement et d'initiation de profanes et d'Initiés « de bas étage ».

#### ● L'EXTÉRIEUR

Après avoir franchi une porte cochère, le visiteur pénètre dans une cour d'époque qui se termine par un élégant bâtiment à l'architecture caractéristique du XVIII<sup>e</sup> siècle. Deux

étages ornés de colonnades encadrant les multiples fenêtres qui percent la façade surmontent un rez-de-chaussée massif caractérisé par l'absence de fenêtres et la présence d'une grande porte en fer forgé qui ouvre sur un hall d'entrée carrelé. Au-dessus de l'embrasure de la porte, un Nephilim attentif remarque une frise qui court tout du long. Les mots *Astrum* et *Argentinum* sont clairement lisibles ; ils sont tous deux séparés par un icône représentant une coupe. De plus, un Nephilim en Vision-Ka constate la présence de Champs magiques du Soleil qui altèrent les effets des autres Champs. Ils pulsent et convergent tous vers l'intérieur du bâtiment, invitant les Nephilim à les suivre.

#### ● L'INTÉRIEUR

Passé le hall d'entrée qui est occupé par un grand bar typiquement anglais derrière lequel on devine des grandes cuisines, les Nephilim accèdent à un ensemble de salles qui constituent autant de lieux de détente et de petits salons que de fumeurs. L'ensemble forme un labyrinthe inextricable où l'on perd rapidement le sens de l'orientation. En effet, grâce à un subtil agencement de portes en bois, d'ouvertures voûtées et de couloirs éclairés par des chandeliers, plus d'une trentaine de pièces sont reliées entre elles au rez-de-chaussée. Elles forment autant de petits salons et de lieux de discussion privilégiés. Des groupes de personnes devisent de mille sujets, confortablement installés dans des sofas ou des canapés en cuir, dans des salles au parquet ciré recouvert d'épais tapis molletonnés qui étouffent les bruits de pas. L'absence de sources lumineuses extérieures a imposé partout la présence de cheminées dans l'âtre desquelles crépitent des feux soigneusement entretenus. L'atmosphère des lieux est étrange et ouatée. Ni oppressante, ni franchement agréable au demeurant. Une étrange torpeur flotte dans l'atmosphère au milieu d'effluves de suif et de musc très prononcées. Des zones de pénombre déforment l'architecture de l'endroit et le font ressembler successivement à un manoir hanté ou à un château de nobles lettrés. Tous les humains croisés semblent « absents » comme plongés dans une profonde léthargie. Étrangement, ils ne parviennent pas à trouver d'accès aux étages. S'ils questionnent les gens qui sont présents autour d'eux, tous leur feront la même énigmatique réponse : « *Bienvenus à l'Astrum Argentinum. Vous êtes au cœur maintenant. Il faut trouver la porte qui mène à la première étape de la Révélation et peut-être aurez-vous accès à l'Inspiration suprême. Pour ma part, j'ai abandonné depuis longtemps et je préfère me consacrer aux joies de l'Esprit. Bon courage.* »

À cet instant de la partie, s'ils n'ont pas été repérés et s'ils ne sont pas en Vision-Ka, faisant fi de tout ce qui les entoure et subodorant une manipulation mentale, les



Nephilim doivent tenter de trouver l'accès qui mène aux étages en se fiant à leur intelligence. Pour ce faire, ils doivent soigneusement étudier l'architecture de chaque pièce qu'ils traversent. Ils finissent ainsi par découvrir un défaut dans l'angle d'une des salles dont les murs sont recouverts par une grande tapisserie représentant des pèlerins en route pour la Terre Sainte et s'abreuvant longuement dans des coupes finement ciselées. Derrière la tapisserie, les Nephilim n'ont aucune difficulté à découvrir un ingénieux système de poulies qui fait basculer un pan du mur et dévoile un escalier qui monte en spirales. Il est plongé dans un noir opaque et il vaut mieux que les Nephilim aient pensé à apporter avec eux au moins une lampe électrique. En l'empruntant, ils arrivent au premier étage qui est occupé par les appartements et le bureau de John Julius Angerstein. Au centre de cette aile, un imposant escalier permet d'accéder au deuxième étage où se trouve uniquement la bibliothèque secrète du club pour laquelle chaque membre a fait don d'un exemplaire de ses œuvres. La bibliothèque compte ainsi un nombre impressionnant de manuscrits originaux des auteurs anglais les plus célèbres du XX<sup>e</sup> siècle, de Virginia Woolf à Oscar Wilde ou Edward Morgan Forster.

Attention ! Si les Nephilim passent en Vision-Ka, reportez-vous au chapitre intitulé « La salle du Soleil ».

#### ● COMMENT Y ENTRER ?

Le hall d'entrée est placé, en permanence, sous la surveillance d'un service d'ordre peu enclin à la spiritualité. Deux videurs en smoking noir avec des oreillettes sont placés de chaque côté de la porte principale et surveillent d'un œil torve les entrées et les sorties, qui ne sont pas d'une fréquence élevée. Leurs vestes sont bosselées par les énormes flingues qu'ils portent et les Nephilim constatent qu'il faut montrer patte blanche pour pouvoir entrer dans l'enceinte du club. Ce blanc-seing est une broche en argent représentant un soleil entrelacé sur le pied d'une coupe. Les membres du club le portent sur le revers du col de leur veste, pour les hommes, ou de leur chemisier, pour les femmes. Les Nephilim ont, dès lors, plusieurs solutions pour s'introduire dans la bâtisse. Ils peuvent entrer en déjouant la surveillance des deux « gorilles » ou en s'introduisant par effraction (en passant par une des fenêtres du deuxième étage, par exemple). Mais il est préférable qu'ils cherchent à entrer de façon plus « paisible » en se faisant

parrainer par un des membres par exemple. Il leur suffit pour cela d'entrer en contact avec une des personnes qui sort du club et de lui proposer de boire un brandy au pub du coin en discutant des vertus de Dickens ou des extravagances de Mary Shelley. Reportez vous alors au chapitre Les acteurs aux paragraphes intitulés Matthews Gabott (page 38), Samuel Finkins (page 39) et Mary Higgins Clarck (page 39). Si les Nephilim n'y parviennent pas, ils sont immanquablement repérés par John Julius Angerstein qui tente alors de s'emparer d'eux avec tous les moyens extraordinaires dont il dispose.

#### ● La salle du soleil

Lorsque Aleister Crowley, possédé par la quintessence de Mu, fonda l'Astrum Argentinum en 1905, il se livra dans les caves de son domicile à d'étranges expérimentations sur le Ka-Soleil. De ses efforts et de ceux de Benett naquit une

machine unique en son genre. Mu la confia à Aïwass le jour où il sentit arriver un événement qu'il n'avait pas prévu : la dissolution de la Golden Dawn. Conçu initialement pour servir de stase à Mu, le construct a été dévoyé de son utilité initiale. Aïwass l'a confié à un Initié, John Julius Angerstein, afin que celui-ci transforme — sans pour autant connaître la finalité de ses travaux — l'objet en Stase pour la Bête. Ce « Nephilim », véritable mutant des Ka-éléments, ne peut se déplacer qu'en présence d'une importante source de Ka-Soleil à laquelle il peut s'assouvir. Le construct Oméga allait bientôt voir le jour.

John Julius Angerstein a installé le construct Oméga dans les sous-sols de l'Albany Academy et l'a alors analysé et peaufiné. Il a transformé le construct en une sorte de générateur électrique capable de condenser et de compresser la psyché — l'âme croit-il ! — d'un être vivant. Il a ainsi pu développer des théories qui lui ont permis de mettre au point d'autres constructs de taille plus réduite capables de prendre le contrôle psychique de n'importe quel être humain. Ces étonnantes prédispositions ont donné à John Julius Angerstein un poids inattendu dans la hiérarchie de l'Astrum Argentinum et Amanda Benett, après l'approbation d'Aïwass, s'est vu obligée de lui confier la gestion du recrutement des spécimens humains.

Dès qu'un Nephilim utilise la Vision-Ka à l'intérieur du club de l'Astrum Argentinum, il est aussitôt confronté à des Champs magiques purs, enrichis par des filaments de Ka-Soleil, qui, sous l'effet des manipulations de John Julius Angerstein, tentent de « vampiriser » la psyché de son simulacre. En Vision-Ka, un Nephilim distingue également la présence très nette d'une massive forme de Ka-Soleil. Mais celui-ci semble délétère, comme dominé par une force étrangère. Le lieu dans son entier paraît être sous l'emprise d'une domination mentale sans faille. Des tunnels subtils apparaissent et convergent vers un même but : un Akasha qui se compose d'une grande salle circulaire où palpitent des Champs magiques de l'Éther solaire. Arrivés en ce lieu, les Nephilim retrouvent automatiquement la vision de leur simulacre. Ils se trouvent dans une immense pièce circulaire au milieu de laquelle trône une machine futuriste d'où émergent des jets de vapeur. Des sièges sont encastrés sur les parois et des individus sont sanglés à l'intérieur. Un étrange casque est posé sur leurs têtes et des images défilent sans discontinuer sur des sortes d'écran de contrôle devant lesquels se pressent des hommes en blouse blanche. Chaque semaine, la machine est reliée au construct Oméga grâce un dispositif pensé par John Julius Angerstein afin qu'elle se charge du Ka-Soleil accumulé par la salle du Soleil.

Lorsque les Nephilim font cette constatation, ils doivent réussir un jet sous leur Ka-dominant. En cas de réussite, ils reprennent leurs esprits et, en réussissant un jet de

## PICCADILLY

*Qui ne connaît pas la statue d'Eros de Piccadilly Circus ?*

*L'endroit était autrefois le noyau central de Londres, le lieu où l'on se donnait rendez-vous et où convergeaient les marchandes de fleurs. De nos jours, on y respire surtout les gaz d'échappements devant les vitrines du Rock Circus et d'un grand magasin japonais. Derrière la statue du dieu grec de l'Amour se cache l'histoire romantique du comte de Shaftesbury, un philanthrope de l'époque victorienne qui lutta pour mettre fin au travail des femmes et des enfants dans les mines et dont la statue commémore le souvenir. Au nord de St. James, Piccadilly est une avenue cossue conduisant de Regent Street à Hyde Park. Ce nom étrange proviendrait de la boutique d'un tailleur du début du XVII<sup>e</sup> siècle qui s'était spécialisé dans la fabrication d'un col très en vogue à l'époque, le pickadel, nom, peu à peu, déformé en Piccadilly.*

*À l'instar de Regent Street, Piccadilly est la rue des compagnies aériennes et des boutiques de luxe, la plus célèbre étant sans doute l'épicerie Fortnum and Mason. C'est donc pour se livrer aux joies fatigantes du shopping bien davantage que pour admirer l'architecture des bâtiments qui la bordent que les Londoniens viennent à Piccadilly. Et pourtant. L'église St. James, une construction de Wren, entourée d'un petit jardin, vaut le détour. À côté, dans un Brass Rubbing Centre, jeunes et moins jeunes se livrent à un passe-temps très populaire en Grande-Bretagne qui consiste à crayonner une feuille de papier posée sur une plaque de cuivre gravée pour obtenir une sorte de décalque. Outre l'église St. James, le seul monument de Piccadilly est Burlington House, vaste bâtisse des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles qui accueille la Royal Academy of Arts où des expositions temporaires sont régulièrement organisées. Enfin, le long de Burlington House, Burlington Arcade est une splendide et luxueuse galerie marchande fondée en 1819 qu'il faut absolument traverser.*



Rose+Croix, comprennent que l'endroit est placé sous la surveillance d'un Frère de la Coupe. En cas d'échec, les Nephilim perdent le contrôle de leurs simulacres. Ils ne sont pas en Ombre mais ne peuvent plus compter sur les capacités de leur simulacre et s'en remettent à leurs compétences propres à leur identité nephilim jusqu'à ce qu'ils soient amenés à connaître un Effet-Jésus ou que la salle du Soleil soit détruite. De plus, ils sont repérés par John Julius Angerstein qui tentent alors de les hypnotiser pour les avoir à sa merci. Dans tous les cas, les Nephilim remarquent que tous les humains présents sont caractérisés par un important potentiel de Ka-Soleil et il n'y a pas une pièce où les Nephilim ne puissent repérer la présence d'un phénomène exceptionnel lié au Ka-Soleil. Toute la structure et l'essence de l'Astrum Argentinum sont basées sur sa présence et ses potentiels.

## Le THEOSOPHICAL CENTER

Grâce aux documents découverts dans le bureau de John Julius Angerstein, les Nephilim peuvent se rendre au Theosophical Center, le laboratoire de recherches de l'Astrum Argentinum qui se trouve à Greenwich, à l'est de Londres.

### ● L'EXTÉRIEUR

Non loin de l'observatoire par lequel passe le célèbre méridien, entre le jardin aménagé par Le nôtre et l'île des Chiens, se trouve le grand domaine du Theosophical Center. Une imposante grille en fer forgé et des murs de brique épaisse hauts de 2,5 mètres protègent son pourtour et, depuis l'extérieur, on n'aperçoit que le sommet de quelques bâtiments. Une fois la grille franchie, on découvre qu'au milieu d'un grand parc où s'élèvent des arbres fiers et altiers sont disposés de façon harmonieuse un ensemble de pavillons au look futuriste reliés entre eux par une piste asphaltée assez large pour autoriser le passage d'un gros camion. En Vision-Ka, les Nephilim distinguent nettement la présence massive de Ka-Soleil partout sur le site. Celui-ci est placé sous la surveillance d'une équipe de quatre hommes qui patrouillent sans cesse avec plusieurs chiens dressés à attaquer silencieusement.

### ● Les PAVILLONS

Le domaine du Theosophical Center (cf. plan page 12 du livret II) est composé de seize pavillons qui constituent autant de laboratoires expérimentaux que d'habitations. Ils sont tous d'apparence et de taille différentes. Tous les pavillons sont reliés entre eux par une route asphaltée mais aussi par un réseau de passages secrets construits par des

architectes de la Coupe. C'est pourquoi, hormis les patrouilles, l'Imperator et les cuisiniers, les Nephilim, s'ils épient les allées et venues, ne voient jamais personne sortir en dehors des bâtiments.

**1 — Le poste de garde :** trois initiés Rose+Croix et un Nephilim l'occupent en permanence. Ils surveillent l'entrée en visuel et commandent l'ouverture électrique de la grande grille d'entrée. Ils sont très attentifs.

**2 — Les chenils.**

**3 — Le pavillon des Initiés :** c'est le lieu de résidence des scientifiques Rose+Croix et des équipes de surveillance.

**4 — Le pavillon des Déchus :** c'est là, dans une élégante bâtisse d'un étage, avec tout le confort possible, que résident les Saturniens.

**5 — Le réfectoire et les cuisines :** comme son nom l'indique, c'est là que les occupants du Theosophical Center prennent leurs repas. Ceux-ci sont servis quatre fois par jour : à 6h, à 12h, à 18h30 et à 23h.

**6 — Le poste de commande et de communication :** avec sa grosse antenne parabolique perchée sur sa façade, la fonction de ce pavillon est aisément identifiable. C'est par le biais des téléscripts et des serveurs codés que les initiés de l'Astrum Argentinum envoient leurs rapports à leur Supérieur invisible qu'ils ignorent être Aïwass.

**7 — Le pavillon des cuisiniers :** c'est là que réside l'équipe de neuf cuisiniers qui a en charge l'alimentation de tous les occupants du centre.

**8 — Les entrepôts.**

**9 — Le pavillon des patients :** un imposant bâtiment haut de trois étages, attire inmanquablement l'attention de par son allure rébarbative. Toutes les fenêtres sont grillagées. Au sommet d'un escalier de cinq marches très larges, une grosse porte en acier à l'allure vengeresse clôt l'unique accès visible qui mène à l'intérieur. Placés derrière, deux Rose+Croix la contrôlent au moyen d'un judas coulissant fixé au centre.

**10 — Le laboratoire A :** dans un étonnant décor constitué de machines bourdonnantes, hautes et massives, et de cellules aux parois transparentes, des scientifiques étudient patiemment les réflexes de patients soumis à des examens de logique d'une grande complexité. Les émanations de

Ka-Soleil sont recueillies dans de grandes cornues où elles se déposent comme un limon fertile. Elles sont ensuite soigneusement enfermées dans des éprouvettes scellées d'Orichalque et envoyées par tube vers le laboratoire E. Des schémas et des fiches techniques couvertes de symboles mathématiques sont enfermés dans un petit coffre-fort enfoncé dans une des parois du laboratoire.

**11 — Le laboratoire B :** ménagé comme un grand lupanar, ce laboratoire est tout à fait incongru. Il est constitué d'un étage, au contraire des autres. L'étage le plus haut est constitué d'un plancher en verre translucide sur lequel des scientifiques affairés examinent à loisir des couples en train de faire l'amour au rez-de-chaussée. Des hommes et des femmes mêlent leurs corps en une orgie enflammée et laissent échapper des effluves de Ka-Soleil que les chercheurs récupèrent dans des containers après leur passage dans des ouvertures percées dans le sol telles des cheminées éventrées. Ils constituent ensuite des bases de données sur le comportement des individus pendant le coït et explorent de nouvelles formes de contrôle de l'esprit via le sexe et l'extase.

**12 — Le laboratoire C :** cet endroit est un grand dortoir dans lequel des humains, nimbés de Ka-Soleil, sont plongés en catalepsie et surveillés par des scientifiques Rose+Croix engoncés dans des scaphandres protecteurs qui les font ressembler à des extraterrestres. Ils étudient les variations cataleptiques dues au Ka-Soleil et leurs effets sur la manipulation des canaux oniriques.

**13 — Le laboratoire D :** dans un grand local aseptisé, un peu semblable à un abattoir, les scientifiques Rose+Croix testent les limites de la douleur sur leurs patients occultant parfois des lésions irréversibles sur leurs sujets. C'est là que les Nephilim sont conduits s'ils sont capturés. Il y a fort peu de chance que leurs simulacres résistent bien longtemps aux grésillements électriques du compteur Geiger que les initiés manient avec une grande dextérité.

**14 — Le laboratoire E :** il n'y a que des chercheurs dans ce laboratoire qui ressemble plus à une bibliothèque qu'à une salle de recherches. Toutes les données sont recoupées et analysées avant d'être mises en ligne sur le réseau R+C et récoltées par Amanda Benett qui les censure abondamment.

**15 — Le laboratoire de sciences cognitives.**

**16 — Le pavillon de l'Imperator :** au-dessus d'un grand garage fermé par une barrière métallique, un joli pavillon encadré par des petits jardins fleuris rappelle la banlieue londonienne. C'est le lieu de résidence d'Amanda Benett. Organisé d'une façon classique (un étage avec trois chambres, une salle de bain et un bureau ; un rez-de-chaussée avec grand salon, hall, cuisine et cabinet de toilette), les Nephilim peuvent y découvrir un grand nombre de nouveaux indices.

En compulsant tous les dossiers contenus dans les étagères qui se trouvent dans le bureau d'Amanda Benett, les Nephilim peuvent avoir un bon panorama des activités de

## Fleet street

*Fleet Street doit son nom à une petite rivière, la Fleet, humble affluent de la Tamise qui prend sa source à Hampstead et sa notoriété aux journaux qui, dès l'origine, s'établirent dans ce quartier dont les imprimeurs avaient fait leur domaine depuis le XVI<sup>e</sup> siècle. Ce nom, comme cette notoriété, ne correspondent plus qu'à des souvenirs. Depuis la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle, la Fleet n'est plus qu'un égout souterrain. Quant aux journaux, ils ont entrepris un irrémédiable mouvement d'exil, d'abord vers le nord de la Cité (ce fut le cas du vénérable Times, transféré à Gray's Inn Road en 1974), puis vers l'est de la capitale, gagnant ensuite les nouveaux quartiers créés dans les docks.*

*Au début de Fleet Street, entre Law Court et le Temple, l'entrée de la Cité est marquée par un monument placé en plein milieu de la chaussée. Élevé en 1880 à la place d'une porte abattue parce qu'elle entravait la circulation, Temple Bar, orné des statues de la reine Victoria et du prince de Galles, le futur Édouard VII, est surmonté d'un dragon en bronze. Dragon que les Londoniens préférèrent nommer «griffon» et qui est le symbole héraldique de la cité.*

*À la hauteur du Temple Bar, sur la droite, au 1 Fleet Street, Child's*

*Bank, fondée en 1671, est le plus ancien établissement bancaire de Londres. Un peu plus loin, au numéro 17, s'élève une vieille maison à colombage construite en 1610, l'un des rares bâtiments de la rue épargné par le Grand Feu. Plus loin encore, au numéro 22, Ye Olde Cock Tavern est un pub de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle qui conserve quelques éléments de l'auberge fondée au XVI<sup>e</sup> siècle et à laquelle le poète Tennyson faisait allusion quand il évoquait le grassouillet maître d'hôtel du Coq. De l'autre côté de la rue, l'église St. Dunstan in the West, reconstruction néogothique des années 1830, porte sur sa façade une horloge de 1671, la première à Londres qui ait marqué les minutes. Entre Fetter Lane et Shoe Lane subsiste un pittoresque labyrinthe de ruelles et de passages qui, en dépit de reconstructions modernes souvent bien agressives, ont conservé leur étroitesse et leur sinuosité d'antan. Vers la fin de Fleet Street, St. Bridge Church, surnommée l'église de la presse, fut élevé par Wren de 1670 à 1684 avec un haut clocher en forme de pagode, comparable à un madrigal de pierre.*

*C'est dans cette rue, unique en son genre, que se dresse la façade du Daily Express building.*



l'Astrum Argentinum. À ce sujet, vous pouvez leur lire les encarts Schèmes, Masques et Histoire, en omettant soigneusement de mentionner le nom d'Aiwass, en page 23 du livret II. En outre, les Nephilim découvrent plusieurs documents écrits émanant d'une société spécialisée en informatique nommée A&A.

## Le **DAILY EXPRESS BUILDING**

C'est dans cet immeuble qu'est implantée la société A&A, une société de services en ingénierie et en informatique qui sert de couverture à la confrérie du 666 et aux agissements d'Aiwass. Abandonnée en 1976 par la direction du fameux journal le *Daily Express*, la société A&A s'est portée acquéreuse de l'immeuble et y a installé ses locaux en 1978. Personne n'a deviné que derrière le sigle A&A se cache A.'A et la Fraternité maudite du 666.

### ● L'EXTÉRIEUR

Construit en 1930 par Owen William, l'immeuble est un modèle architectural représentatif de la Londres moderne. La façade en degré est une étonnante composition translucide et noire qui s'achève sur un dernier étage à ciel ouvert où peut sans doute se poser un hélicoptère. La grande baie vitrée coulissante qui constitue l'entrée du hall est surmontée d'un énorme rubis enchâssé dans le pilier de soutènement du bâtiment. Ses reflets pourpres et indigos éclairent de fugaces éclats toutes les personnes qui entrent et qui sortent. Cette pierre précieuse dissimule un système de sécurité Hi-Tech composé d'un ensemble de mini-caméras et à infravision, en liaison directe avec le poste de contrôle situé au cinquième étage.

### ● L'INTÉRIEUR

Il est à la mesure de l'extérieur. Les murs sont en marbre massif et des plantes exotiques laissent s'exprimer leur feuillage abondant le long des murs et courent parfois jusque sur le sol. Un inoffensif planton oriente les visiteurs vers un grand panneau de verre sur lequel figure le nom des entreprises qui occupent l'immeuble.

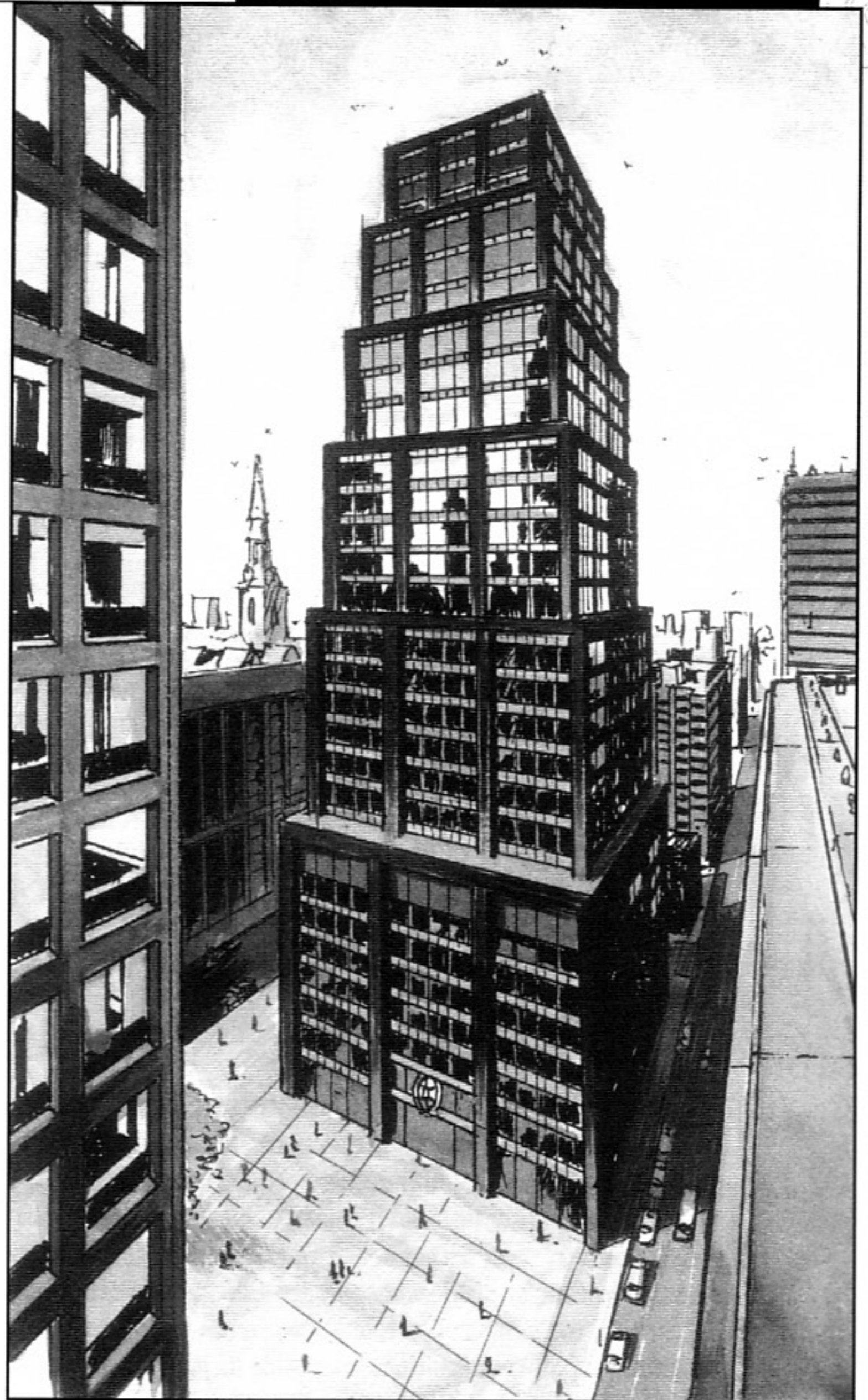
1<sup>er</sup> étage : agence **Beauregard**

2<sup>e</sup> étage : cabinet d'avocats **Bradford**

3<sup>e</sup> étage : studio de **cast** de Naomi Bellcamp

4<sup>e</sup> étage : (vide)

5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> étage : société informatique **A&A**. Les visiteurs empruntent ensuite un des huit grands ascenseurs qui desservent les étages et se rendent dans les locaux de la société qu'ils viennent voir.



Le hall du 5<sup>e</sup> étage est entièrement vide. Une lourde porte d'acier ferme le seul accès visible. Elle est placée sous la surveillance de deux Rose+Croix et des Sœurs Adamantines (cf. livret II page 28) lorsque Aiwass est là. Cette porte passée, les Nephilim se rendent compte que tout l'étage est vide, à l'exception des lits de camp des gardes, d'un poste de surveillance relié aux caméras fixées dans la gemme à l'entrée de l'immeuble, et d'une petite cuisine équipée. Un escalier en spirale conduit au 6<sup>e</sup> étage, le quartier général d'Aiwass et, actuellement, le lieu de résidence des membres 666. Luxueux loft partiellement à ciel ouvert, c'est en fait un immense F7 avec six chambres entièrement aménagées, une grande salle de réunion, un salon aux dimensions considérables, une belle cuisine et un bureau.

● **COMMENT Y ENTRER ?**

On rentre dans le Daily Express Building comme dans n'importe quel bâtiment de 8h30 à 18h30. Passé ses horaires, il faut être en possession d'une carte magnétique qui permet d'ouvrir les portes latérales. Les Nephilim peuvent tenter de la forcer en réussissant un jet de Sécurité ou d'Électronique. S'ils échouent, ils réveillent un malheureux gardien assoupi qui se contentera d'appeler la police pour lui signaler une tentative d'effraction.

La surveillance est beaucoup plus active au cinquième étage où des Rose+Croix se relaient toutes les huit heures pour assurer la surveillance du hall du cinquième, des ascenseurs et des caméras dissimulées dans la gemme à l'entrée. Si les Nephilim sont repérés, l'équipe de sécurité du cinquième étage sonne l'alarme et intervient immédiatement si les Nephilim sont au 5<sup>e</sup>, en 1D6 tours si les Nephilim sont ailleurs, à l'intérieur du bâtiment, une fois la nuit tombée.

● **CE QUE L'ON PEUT Y TROUVER**

**Le bureau d'Aïwass** : au dernier étage du Daily Express Building, les Nephilim peuvent faire des découvertes fondamentales dans le bureau d'Aïwass, une des nombreuses pièces de l'étage. Dans l'ordre, les Nephilim découvrent

- de nombreuses révélations sur l'Astrum Argentinum (à ce sujet, vous pouvez lire aux Nephilim la partie intitulée Histoire en page 23 du livret II) ;
- des pistes vers *Boleskine House* et la dernière partie de ce tome, *Great Glen* (cf. Aide de jeu n°3 en page 31 du livret II) ;
- des découvertes sur les agissements de la Synarchie et ses travaux sur le Temps, via des croquis, des vidéos, des plans et des documents incitant les Nephilim à se rendre aux États-Unis pour faire le point sur la situation (cf. Aide de jeu n°4). En route pour le quatrième volume des *Chroniques de l'Apocalypse* ...

**Le construct Oméga** : Il s'agit d'un œuf de métal poli entouré de serpents de cuivre d'où s'échappent à l'occasion des fumeroles de vapeur dorée, la perle de John Julius Angerstein. À force de tâtonner sous l'influence d'Aïwass, celui-ci a fini par combler les espoirs du Pyrim. Il est parvenu à concevoir ce que le 666 nomme le construct Oméga, une stase pour la Bête. En effet, de par son lien avec la Lune Noire, la Bête a besoin d'une stase particulière contenant d'importantes quantités de Ka-Soleil. Les travaux de John Julius Angerstein ont permis la réalisation d'un tel objet. Aïwass a acquis la conviction que le construct Oméga fonctionne ; lui et ses Frères maudits, Aquilon et Arkadio, peuvent désormais déplacer la Bête. N'oubliez pas que les membres du 666 emporteront le construct Oméga en Écosse le 10 juillet.

## the fridge

**Town Hall Parade**

**Brixton Hill**

**SW2**

**Métro : Brixton**

Entrée : 10 £ ou 8£ avec *flyer*.

Ouvert le vendredi et le samedi de 22h à 6h.

Énorme boîte de nuit, *The Fridge* est un des endroits les plus *hot* de Londres. Au cœur du quartier antillais et africain, sa façade excentrique, recouverte de néons et d'enseignes lumineuses qui diffusent des lueurs intermittentes, ne manque pas d'attirer l'attention puisqu'elle est semblable à une énorme porte de réfrigérateur américain des années soixante. Un impressionnant et massif groupe de videurs opère une sélection dans la foule qui s'agglutine en essaim bruyant devant l'entrée. Seuls les *looks* les plus extravagants sont autorisés à entrer. À l'intérieur, une foule multi ethnique branchée et dansante se trémousse en tous sens sous les lueurs tromboscopiques de spots et de lasers de toutes les couleurs. Des kaléidoscopes tournent tous azimuts et renvoient des reflets tourbillonnants sur des miroirs de toutes les tailles disposés un peu partout. Un grand écran psychédélique composé de plusieurs dizaines d'écrans de télé dispense des images colorées et déformées de cellules humaines en mouvement, grossies des centaines de fois. Des cages sont suspendues partout à des hauteurs différentes. Beaucoup contiennent des hommes et des femmes à moitié nus qui

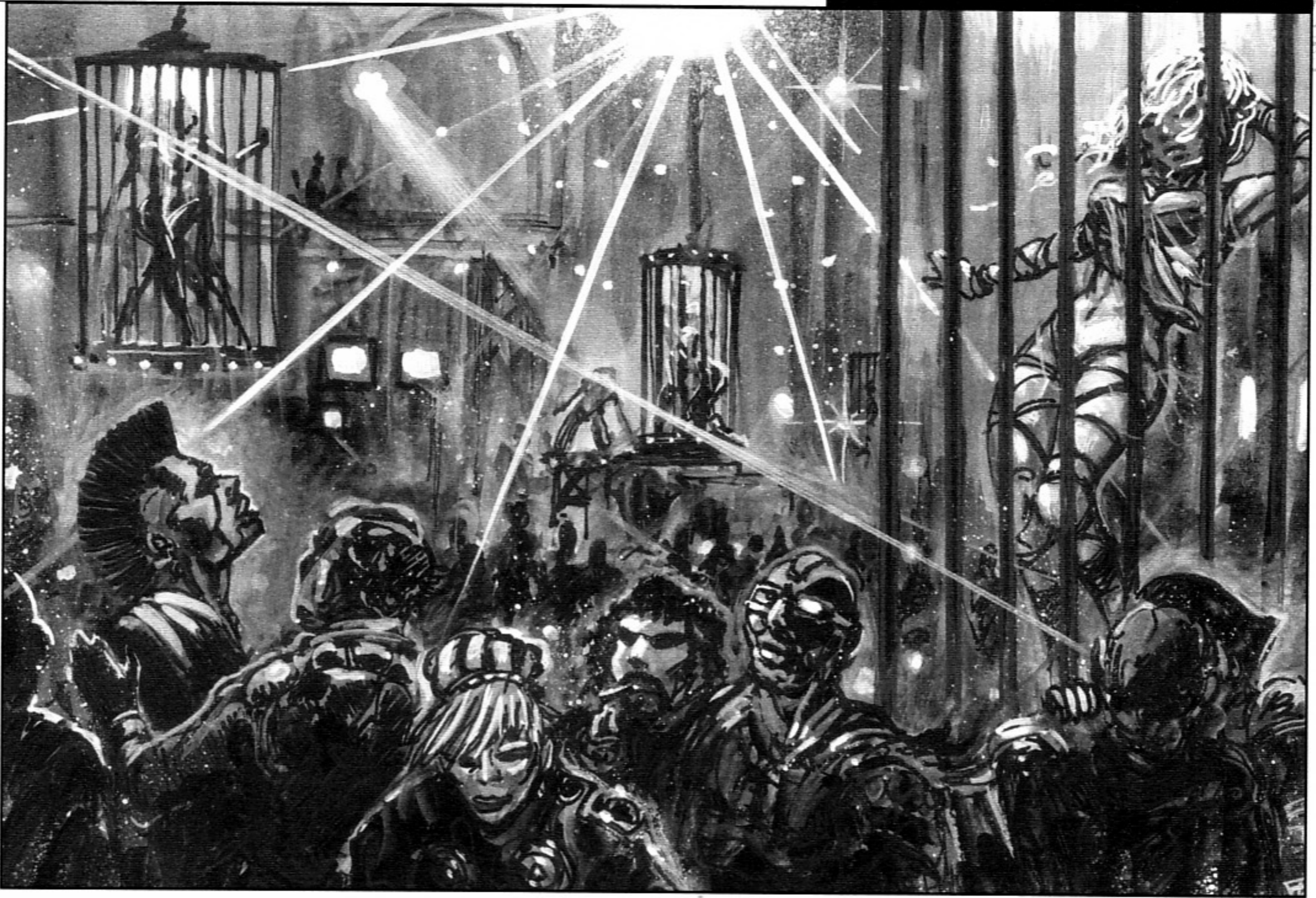
### affrontement !

*Aïwass, Aquilon et Arkadio ne remarquent les Nephilim que si ceux-ci entrent en contact avec eux.*

*Si les Nephilim sont agressifs et impétueux, ils ont intérêt à frapper vite et fort avant que les membres du 666 ne réagissent. Aïwass ordonne alors aux Sœurs Adamantines de riposter, pendant qu'Aquilon lance un sortilège de Lune Noire et qu'Arkadio dégaine un impressionnant calibre. La soirée s'achève dans le sang et les larmes.*

*Si les Nephilim cherchent à entamer la discussion, les membres du 666 jouent le jeu en ne dévoilant rien. Ils s'efforcent d'attirer les Nephilim à l'extérieur de la boîte pour leur régler leur compte. En effet, il y a foule dans la boîte et mieux vaut ne pas attirer l'attention des autochtones.*

**Notes** : nous sommes un samedi. Les Champs magiques sont moins présents que d'habitude et l'exercice des Sciences Occultes peut s'avérer une gageure périlleuse pour les Nephilim. Pour leur part, Aïwass, Arkadio et Aquilon n'ont recours qu'à des sortilèges de premier Cercle ou basés sur la Lune Noire.



adoptent des poses lancinantes, rappelant certaines poses du *Kama Sutra* invitant clairement à l'amour. D'autres sont vides et il est possible de s'y enfermer pour s'abandonner avec passion aux rythmes du sound. Des alcôves sont creusées dans les murs et il n'est pas rare d'y voir des corps enlacés qui s'étreignent avec fièvre. L'endroit rassemble une clientèle gay-hétéro mode et provocante qui se déchaîne sur des accords de *techno, trans, goa, blue bit, tribale, vibes...* L'ambiance est électrique. Au milieu des effluves de haschisch et de *skunk*, les Nephilim distinguent une scène sur laquelle des danseuses noires exécutent un numéro d'un érotisme torride tandis que plus loin, un nain, torse nu, agite des shakers debout sur le bar. C'est dans ce décor hallucinant que les Nephilim peuvent rencontrer Aïwass. En effet, tous les samedis, dans le cadre de la soirée « Love Muscle », la *one-nighter* de Londres, Aïwass passe la fin de la nuit au *Fridge*. Il arrive toujours sur les coups de 2 ou 3h du matin, en compagnie

de deux superbes femmes aux formes sensuelles et aux tenues provocantes. L'une est une grande brune aux cheveux flottants, chaussée d'une paire de *moon boots* à talons expansés. Elle porte un fouet roulé dans une grande ceinture en soie. L'autre est une belle blonde aux cheveux coupés en brosse dont les yeux verts translucides ressortent sur un visage parfait surligné par une bouche aux lèvres fraîches ne sont autres que les Sœurs Adamantines, Kelly Garrett et Pamela Gill's, ses gardes du corps (cf. livret II page 28). Après avoir commandé deux bouteilles de champagne, Aïwass monte s'installer dans une alcôve personnelle d'où il peut embrasser toute la salle d'un regard. Là, il se laisse généralement aller aux délices de la chair et achève sa soirée à grands renforts de *trips* et d'amphétamines. Exceptionnellement, Aïwass sera accompagné par Aquilon et Arkadio le samedi 10 juillet. Les trois Nephilim comptent passer ensemble une soirée d'anthologie.



# GREAT' GLEN

## CHAPITRE 4



Les Nephilim ont appris du Pélican qu'au début du siècle, les événements se précipitèrent au retour d'Aleister Crowley d'Écosse. Leurs investigations leur ont permis de deviner que la Grande Bête exécuta un terrible rituel sur les berges du Loch Ness dans sa propriété de Foyers, *Boleskine House*. Sans compter, qu'ils ont dû également apprendre au Daily Express building que le 666 avait dissimulé quelque chose dans les Highlands, dans cette même région du Great Glen. Ils vont donc se rendre dans cette région pour tenter de comprendre ce qu'exécuta Aleister Crowley sur les lieux ou tout au moins ce que le 666 y dissimula.

Dans le même temps — si vos Nephilim se rendent en Écosse à la même date que le 666 — Aiwass, Arkadio et Aquilon arrivent à Inverness où ils s'apprêtent à acheminer le construct Oméga jusqu'à Fort Augustus Abbay. C'est le dernier moment de jeu que les Nephilim ont pour tenter d'empêcher le 666 de quitter l'Europe. Le temps joue déjà peut-être contre eux...

## SE RENDRE SUR PLACE

La meilleure solution consiste sûrement à prendre l'avion de Londres à Inverness. Les Nephilim pourront également profiter de l'occasion pour se rendre à Inverness par les autoroutes de Grande-Bretagne découvrant ainsi les hauts lieux historiques et occultes de cette île. Les Nephilim mettent trente-cinq minutes pour rejoindre Foyers ou, sur l'autre rive, le château Urquhart.

L'essentiel des lieux décrits est relié à Inverness — la capitale des Highlands — par l'autoroute A 82 ou par des petites routes que quelques rares habitants des villas environnantes empruntent parfois.

Les caractéristiques essentielles que vous devriez avoir en tête sur le Loch Ness sont présentées en pages 96 et 97 de *Testament*.

## INVERNESS

POT DE SÛRETÉ : 10

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 14

Cette importante cité est l'unique ville digne de ce nom où les Nephilim peuvent obtenir de multiples informations sur certains détails de la vie d'Alister Crowley ainsi que sur l'ésotérisme écossais. En effet, à Londres, certains détails sont occultés par les sociétés secrètes et les groupes d'influence anti-Crowley. De plus, Inverness est l'unique endroit civilisé où les Nephilim peuvent se réfugier si la situation échappe à leur contrôle sur les berges du Loch Ness ou même dans n'importe quel autre endroit du Great Glen.

### SARAH CALLUM

Elle est présentée en page 28 du livret II.

#### ● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Tant qu'ils ne manifestent pas d'intérêt particulier pour les ordres thélemiques ou toutes sociétés secrètes se réclamant de la « tradition Crowley », Sarah sera aimable et courtoise. Si les Nephilim se réclament d'un de ces groupus-

cules, elle devient plus froide et leur fait bien comprendre qu'elle souhaite qu'ils cessent de l'importuner. Par contre, s'ils manifestent de l'intérêt pour la Magick, elle devient une alliée des Nephilim. Elle leur permet alors de consulter librement ses archives et peut leur raconter des anecdotes sur les événements de la vie de la Grande Bête. Inspirez-vous de l'encart sur la vie de Crowley dans le livret II.

Si les Nephilim ont des métamorphoses détectables à l'œil nu — supérieure ou égale à 16 — et qu'ils sont aimables avec elle, Sarah Callum pensera qu'ils sont les Anges Gardiens décrits par son ancien amant dans le Liber Legis. Ceci l'induit dans un comportement respectueux. S'ils profitent de la situation, les Nephilim devront faire preuve de « capacités paranormales » : provoquer l'écriture automatique, marcher dans les airs, provoquer des bouleversements météorologiques, etc.

#### ● CE QU'ELLE SAIT

**Edward Alexander Crowley** : cette aimable libraire a bien connu Aleister Crowley — elle fut l'une des innombrables conquêtes du théoricien de la « magie sexuelle » — alors qu'il séjournait à *Boleskine House*. Elle décrit Edward — elle apprécie que les Nephilim parlent de Crowley en utilisant, tout comme elle, le véritable prénom de Crowley — comme un homme irrésistible et coquin, capable de convaincre n'importe qui de n'importe quoi grâce aux intonations particulières de sa voix. Elle reconnaît qu'il pouvait être emporté et excessif dans ses réactions. Mais, cela se comprend, d'après elle, « Edward n'était pas de son époque, il dérangeait. Aujourd'hui, il ne choquerait plus personne ». Elle dépeint Edward Alexander « Aleister » Crowley comme un défenseur de l'égalité des sexes qui reconnaissait à l'humanité le droit de choisir ses mœurs — sexuelles, bien entendu — librement sans écouter le « qu'en dira-t-on ». Elle expliquera également aux Nephilim qu'Edward était un visionnaire. Ses théories sur les briques de l'univers sont aujourd'hui reconnues par l'ensemble de la communauté scientifique — les étoiles sont constituées des mêmes éléments que les êtres humains, existences de particules élémentaires indécélables en soi mais dont le flux est mesurable, etc. —, il était, en quelque sorte, un précurseur !

Afin de vous permettre de tenir un discours cohérent sur Aleister Crowley, consultez la chronologie de sa vie de « Mage » dans le livret II.

**La Magick et ses défenseurs** : dans les années cinquante, regrettant son Edward — qui fut son seul amour véritable —, elle rejoint les rangs des adeptes de la Magick sans pour autant fréquenter les cercles des ordres thélemiques qui se réclament des enseignements ésotériques de

la Grande Bête. Sarah Callum sait que l'une de ses sociétés secrètes particulièrement puissante, l'OTO, est installée dans Inverness.

### ● THE MAGICKIANS

Cette librairie occulte possède absolument toutes les publications parues sur Aleister Crowley. Comme de nombreux commerces liés à l'ésotérisme, *The Magickians* est une toute petite salle — une quinzaine de mètres carrés — où les rayonnages de bois anciens accueillent des piles de documents selon une classification occulte. Seule Sarah est en mesure de retrouver une pièce en moins de dix minutes. *The Magickians* possède un plafond de bois sculpté où l'on devine des corps nus entrelacés en train de s'aimer. Cette fresque de bois n'a rien d'obscène. Le pourtour de la décoration est une série de mots clefs, un par côté, disposés dans l'ordre suivant, du nord à l'ouest : MAGICK, ALL, FREE WILL, STARS. Les Nephilim peuvent y acheter des ouvrages de références à son propos — bibliographie, témoignages de proches et livres de Magick — et des photocopies d'articles parus dans la presse du monde entier. Sarah Callum ne possède néanmoins aucun focus. Sa librairie est source de savoir profane, pas de Sapience.

### oto

Les caractéristiques des membres de l'OTO sont données en page 26 du livret II.

### ● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Cette communauté vit refermée sur elle-même. Elle ne s'ouvre qu'à des sympathisants du satanisme, à savoir toute personne prétendant refuser l'influence de la morale des dogmes religieux et des convenances sociales dans leurs choix ou toute jeune personne désemparée vêtue de noir et arborant des croix inversées ou des bagues en forme de vierge de fer. Les Nephilim, s'ils jouent sur cette corde, pourront pénétrer à l'intérieur de leur temple et se mêler au quotidien : orgie, ablution dans des vasques de sang, etc. S'ils utilisent le moindre sortilège, ils seront aussitôt assimilés à des Anges. Selon les effets élémentaires produits, ils sont plus ou moins bien accueillis. Ils classifient les Anges en deux catégories : les Gardiens — les bons, ceux du Ciel — et les Déchus — les mauvais, ceux de l'Enfer. Évidemment, c'est avec ceux de la deuxième catégorie qu'ils sympathiseront. Si les Nephilim leur laissent croire qu'ils sont des « anges bons », les membres de cette fraternité occulte s'emparent alors de leurs armes et portent leur communauté à la une de la presse sous la rubrique faits divers, en déclenchant une fusillade meurtrière.

## L'ORDO templi ORIENTIS

*Cette société secrète qui se revendique comme les détentrices du legs d'Aleister Crowley est une façade du 666. Aiwass utilise bien souvent ces membres, qui croient fermement appartenir à une mouvance satanique, dans des opérations de faible envergure contre les Nephilim qui se dressent sur le chemin du 666 en Europe.*

*La secte se divise en deux grands rites initiatiques, deux cercles à l'image de la Golden Dawn. Le premier est dit extérieur, ou probatoire, le second intérieur, ou directorial. Le premier est sous-divisé en douze maisons symboliques ou astrologiques et paraît inoffensif aux yeux des initiés. On y enseigne la « magie sexuelle » qui n'est qu'un prétexte à la luxure et au stupre. Le second cercle est beaucoup plus initiatique et est composé de Nephilim et d'Initiés séduits par les idées d'Aiwass. Ces membres se réfèrent beaucoup à la Bible et au Parsifal de Richard Wagner. Le Graal est un symbole très prisé par la confrérie.*

### ● CE QU'ILS SAVENT

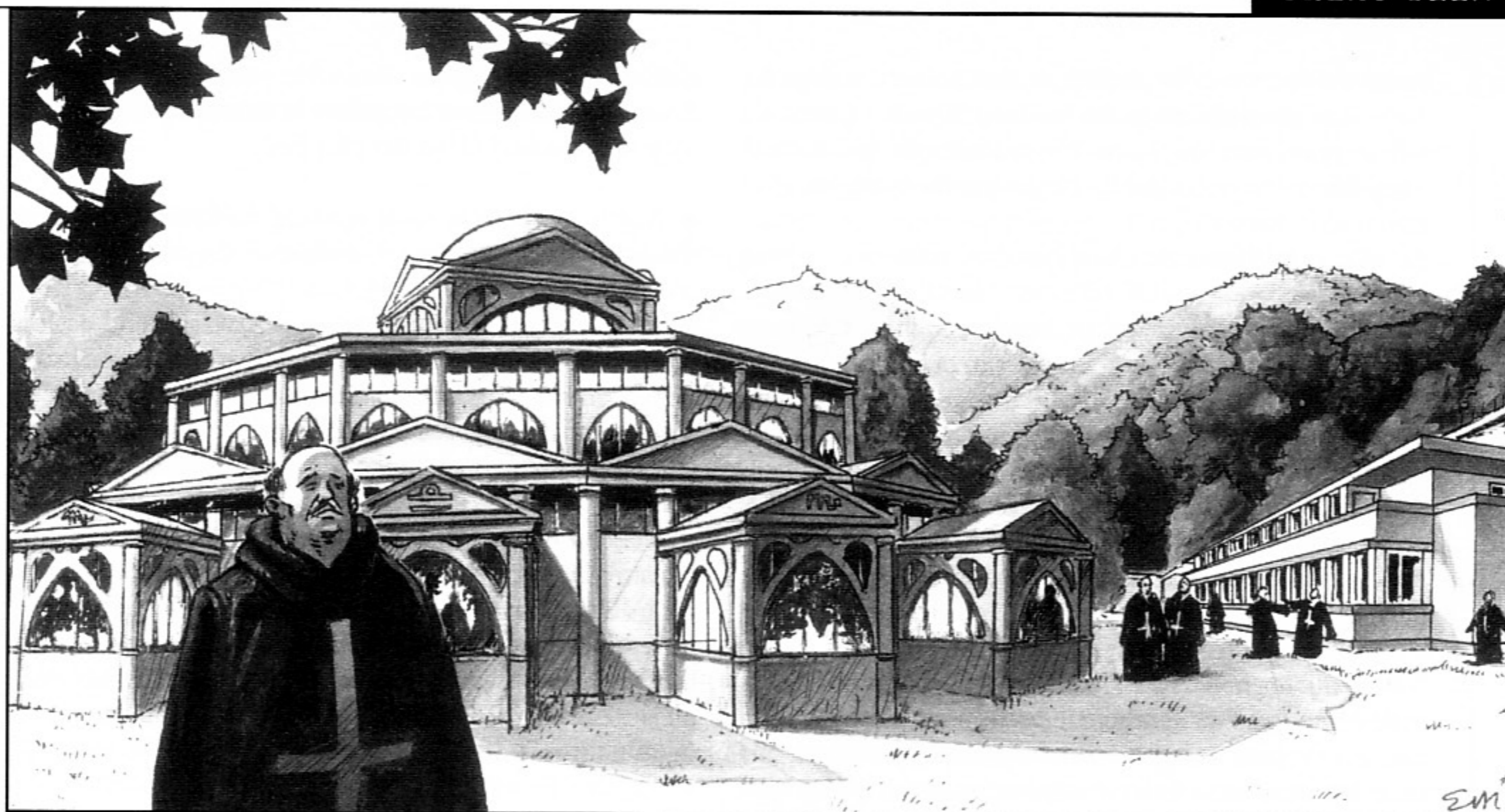
**Boleskine House** : ce fut la résidence du Maître lorsqu'il séjournait en Écosse. L'ordre ne désespère pas de réunir la somme exorbitante que demande l'actuel propriétaire, le patriarche de la famille MacGillvray (voir plus bas), pour le rachat de cette propriété. Les dirigeants de l'OTO sont absolument convaincus que la demeure abrite encore quelque chose dans ses murs, malgré les travaux de rénovation effectués en février 1997.

**La Magick** : les membres de l'OTO suivent les préceptes d'Aleister Crowley à la lettre sans s'interroger ni sur le contexte ni sur le sens caché de ses textes. Ainsi, bien que le Maître — lorsqu'il n'était pas sous l'emprise de Mu — soit un anticlérical et un anti-sataniste convaincus, ils se veulent satanistes et serviteurs de la Grande Bête 666, Crowley l'Antéchrist.

**L'Apocalypse** : ils sont absolument convaincus qu'elle arrive sur l'humanité profane pour avoir rejeté les valeurs ésotériques de la Magick. Crowley, qui doit voyager dans l'au-delà a dû marchander l'Apocalypse avec Satan lui-même.

### ● LEUR TEMPLE

Le Temple d'Inverness de l'OTO est un ensemble de pavillon constitué d'une bâtisse principale à la géométrie ésotérique et de bâtiments tout en longueur abritant les chambres des adeptes. Cet ensemble est ceint par un vaste jardin protégé du « monde extérieur et corrompu » par un mur de deux mètres cinquante de hauteur, hérissé de pics de fer et d'éclats de verre.



Le bâtiment central est de trois étages. Le rez-de-chaussée est un dodécagone dont chacune des faces est prolongée d'une pièce faisant office de temple astrologique, une par maison zodiacale. Le premier étage est un octogone surmonté d'une pièce carré abritant un treizième temple. La journée, les bâtiments secondaires abritent en permanence entre deux — à 12h — et douze — entre 2 et 5 heures du matin — sataniques adeptes (cf. livret II page 26). Le

samedi matin, à 5h30 précise, un minibus vient chercher certains adeptes pour qu'ils soient conduit à l'abbaye de Fort Augustus, devant la Bête, pour s'adonner à des rites étranges (voir plus loin).

Gardez à l'esprit que dès le 12 juillet 1999, les membres du 666 sont installés dans le temple de l'OTO avec le construct Oméga et qu'ils s'appêtent à récupérer la Bête pour partir aux États-Unis d'Amérique.

## PERDUS DANS La BRUME

*Lorsque la Lune Noire est ascendante dans la région — ce détail est laissé à votre discrétion afin que vous soyez en mesure de rythmer ce tome des Chroniques de l'Apocalypse comme bon vous semble —, les habitants de Drumnadrochit et de Foyers sont alors les victimes de la brume magique que propage les Sauriens (cf. Testament page. 97). Ils sont donc hantés par des visions de l'Apocalypse. Bien que leur Pentacle les protège des maléfices de la Lune Noire, les simulacres des Nephilim sont tout de même affectés lorsqu'ils sont endormis. Les Nephilim sont hors de danger. Mais si d'aventure, leur simulacre devait être réveillé brutalement, les Nephilim seraient en proie avec ces visions. Dans ce cas, ils subissent une pénalité de 50% sur toutes leurs actions de la première passe d'armes puis de quarante points sur la deuxième et ainsi de suite jusqu'à la sixième passe d'armes où ils récupèrent leur entière capacité. Au deuxième jour, les Nephilim subissent une pénalité de quinze points pour ces rêves tourmentés tant qu'ils n'ont pas dormi hors de portée de la brume saurienne.*

## DRUMNADROCHIT

POT DE SÛRETÉ : 16

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 9

Pour atteindre le village de Drumnadrochit, les Nephilim empruntent une route sinueuse, bordée d'arbres centenaires, qui, le matin, se faufile au cœur de l'épais brouillard écossais. Ces arbres dissimulent les barges du Loch Ness et son célèbre monstre à la vue des Nephilim. À peine arrivé au village, ils aperçoivent un jeune homme sur le bas-côté qui leur indique un champ où sont garés de nombreux véhicules. L'affluence des touristes et des curieux a conduit le « maire » du village à interdire l'accès aux voitures. Ils doivent donc poursuivre leur route à pied. Trois quarts d'heure sont nécessaires pour atteindre Drumnadrochit.

Avant de découvrir les premières demeures du village, les Nephilim contemplent entre les branches des arbres les reflets miroitants du Loch Ness ainsi que les ombres inquiétantes projetées sur les berges par les ruines du château d'Urquhart.

Au village, les Nephilim n'ont que deux solutions pour se loger : chez l'habitant ou à l'hôtel. Mais ils sont occupés par des touristes aisés qui peuvent s'acquitter des tarifs appliqués dans cette région. Les Faërim peuvent choisir de se rendre dans un camping local, à quelques kilomètres, où ils constatent que les Écossais préfèrent le confort au respect de la nature et du paysage : les propriétaires justifient leurs tarifs exorbitants en fournissant des prises électriques et des arrivées d'eau courante à tous les emplacements et parfois même des arrivées de câble pour les télévisions. De plus, les touristes de la région préfèrent les camping-cars aux tentes.

S'ils mentionnent *Boleskine House* dans leur recherche de gîtes et de couverts ou qu'ils arborent des biens de valeur — vêtements ou voiture de luxe —, les Nephilim apprendront que cette dernière est à louer ! Reportez-vous au paragraphe concernant cette propriété pour de plus amples informations. Deux endroits retiendront certainement l'attention des Nephilim : le pub du village, *Nessie's Friends* et The Loch Ness Monster Exhibition.

## NESSIE'S FRIENDS

Ce pub de Drumnadrochit de part son enseigne attirera sûrement l'attention de vos Nephilim. Une fois à l'intérieur, happés par la chaleur de cette petite salle enfumée et encombrée de quelques tables, les Nephilim, ayant des simulacres masculins, peuvent entendre leurs premières descriptions du monstre qui hante les eaux glaciales du Loch Ness à la faveur des bienfaits des boissons écossaises. De prime abord, les habitués ne sont pas enclins à discuter de Nessie avec des étrangers. Mais dès qu'ils ont démontré leur goût pour les spécialités locales, au prix de deux jets de Résistance — pour ne pas sombrer sous les brûlants assauts de la boisson —, les Nephilim peuvent récolter quelques informations et autres rumeurs.

- Nessie est un animal préhistorique et mythique, un dragon : faux, c'est un être de Lune Noire, un saurien.
- Nessie est un croisement entre la loutre et une baleine et « dieu sait qu'elles sont grosses les loutres dans le Great Glen ! » : faux.
- Des scientifiques sont sur les berges du lac pour tenter de la photographier : vrai, il s'agit de la Loch Ness Investi-

gation ; les membres de cette structure sont des Rose+Croix cherchant à capturer le monstre pour l'étudier (voir le Château d'Urquhart plus bas).

- Nessie n'est pas la seule créature du Great Glen : vrai, d'autres sauriens peuvent être observés dans la région.
- Le Loch Ness est colérique et cruel. Il ne rend pas ses morts : vrai. Le lac est relié à la mer par des galeries souterraines remontant aux temps des Sauriens. Il peut être soudainement agité par d'importantes vagues qui emportent les canoteurs malchanceux dans les galeries inondées.
- Nessie a tué encore trois jeunes gens l'an dernier. On a retrouvé leurs corps meurtris et bleuis, sur les berges glacées du lac : vrai et faux, ils ont glissé d'une éminence rocheuse alors qu'ils se promenaient la nuit sous une brume épaisse qui recouvre les lacs de la région. Les eaux du lac ont charrié les corps sur plusieurs kilomètres sur les fonds coupants du Loch Ness.
- En 1997, l'une des plus grandes familles d'Angleterre s'est réunie à Boleskine : vrai, il s'agit d'ailleurs des propriétaires actuels de l'ancienne demeure d'Aleister Crowley.
- *Boleskine House est hantée* : vrai et faux, la demeure est la victime de manifestations de Lune Noire.

## TONY HARMSBEST

Il est présenté en page 29 du livret II.

### ● ses relations avec les NEPHILIM

Au Loch Ness Monster Exhibition Center, si les Nephilim demandent un rendez-vous avec le directeur, celui-ci les accueillera dans les bureaux de la direction du centre. Ils patientent trois jours entre le moment où ils prennent leur rendez-vous et ce dernier.

Tony Harmsbest est absolument fasciné par les monstres du Great Glen et tout particulièrement par Nessie (Voir plus bas et le livret II). Il remarquera les métamorphoses reptiliennes des Nephilim ou celles propres à une espèce aquatique — mains palmées par exemple — à condition que celles-ci excèdent 11. Dans ce cas, il les questionnera maladroitement sur leurs apparentes « difformités ». Les Nephilim ont vraisemblablement beaucoup de mal à évincer la curiosité de Tony Harmsbest. Ce dernier prendra alors de la distance avec les affaires courantes de l'Official Loch Ness Monster Exhibition Center et prendra sur son temps pour surveiller ces « étrangers qui en savent beau-





coup plus qu'ils ne le prétendent. » Aiguiser la méfiance de vos Nephilim en rendant la filature maladroite.

### ● ce qu'il sait

**Le Loch Ness** : il donne aux Nephilim toutes les données géographiques, climatiques et géologiques sur cette région de Great Glen. Il leur explique que la brume qui recouvre le lac toute l'année s'explique certaines saisons par la pluviométrie et les mouvements des masses d'air mais qu'à d'autres époques de l'année, en ce moment par exemple, la brume est souvent présente sans que l'on dispose d'une explication scientifique. L'explication est bien entendue Nessie (cf. *Testament*, page 97). N'étant pas en mesure de faire le lien avec les fluctuations de la Lune Noire, il n'évoque pas le comportement étrange des habitants de la région. Par contre, il sera absolument intarissable sur les tentatives successives de repérage du monstre.

**Boleskine House** : il sait qu'un occultiste à la réputation déplorable due à ses mœurs trop libérées au goût de la presse britannique y vécut au tout début du siècle. Bien qu'il connaisse l'identité et le folklore que Crowley organisait autour de sa personne, il ignore tout des écrits de Crowley. Si on lui en parle, il en rira de bon cœur avec son interlocuteur. Il affirme, par contre, que certains vieux des Highlands croient la demeure hantée mais, d'après lui, c'est à cause du cimetière qui est visible d'un peu partout sur les berges du Loch Ness — à condition d'avoir de bons yeux. Miss Cary : Tony Harmsbest parle aux Nephilim de Miss Cary, la gardienne de l'écluse de Fort Augustus, à l'autre extrémité du Loch Ness. Il peut leur apprendre que cette dernière collectionne, elle aussi, toutes sortes d'information sur le monstre. Et pour cause, son grand-père fut l'un des premiers à avoir vu le monstre !

### ● the official LOCH NESS MONSTER EXHIBITION CENTER

Ce centre touristique, ouvert toute l'année de 9h à 17h, est tenu par des passionnés du Loch Ness, de son monstre, Nessie, et des innombrables mystères qu'il renferme. On l'a vu le directeur, Tony Harmsbest, est l'un de ceux-là.

**Dans son bureau** : les Nephilim remarquent de nombreux clichés, tous flous, où l'imagination fertile d'un passionné du Loch Ness verra « très nettement » la forme reptilienne de Nessie. D'autres photographies, tout à fait nettes celles-là, montrent des hommes et des femmes en scaphandre, à bord de navettes maritimes ou même en train de manipuler toutes sortes d'appareils de sondage des eaux. Ces clichés ont été pris depuis 1940.

**Chez lui** : Tony Harmsbest réside dans l'une des somptueuses résidences qui veillent sur les eaux agitées du Loch Ness. Si les Nephilim pénètrent dans cette villa, ils découvrent un canot confectionné par des amateurs et doté de sonars et d'équipements électroniques de pointe pour la chasse au monstre. Un panneau étanche emprunté à un sous-marin renferme un gigantesque bassin au sein duquel Tony Harmsbest rêve d'enfermer Nessie. Il pourra ainsi la contempler à loisir.

## foyers

POT DE SÛRETÉ : 20

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 2

Face au château d'Urquhart, la ville de Foyers s'étale sur les berges du Loch Ness. Petite bourgade tranquille, Foyers attire beaucoup moins de visiteurs bien qu'elle ait abrité des personnalités du monde profane — Jimmy Page, Led Zepelin, etc. — des sociétés secrètes et ésotériques dont Aleister Crowley.

## BOLESKINE HOUSE

Aucun plan de la demeure en soi n'est pas fourni. En effet, les proportions importantes de son architecture ne peuvent être reproduites au sein d'un tome des *Chroniques de l'Apocalypse* sans faire de tort à d'autres aide de jeu.

Les caractéristiques de Mary et Kath, le personnel de la maison, sont données en page 29 du livret II.

Quelle ne sera pas la surprise des Nephilim lorsqu'ils apprendront que *Boleskine House* est à louer (voir l'aide de jeu n° 5 en page 32 du livret II). Les propriétaires, les richissimes MacGillvray fructifient leur capital en louant leurs propriétés dans le monde entier et Boleskine n'échappe pas à la règle. Pour cinquante livres par nuit — petit déjeuner compris — et vingt-cinq livres par repas, n'importe qui peut profiter des charmes de la demeure. Petit détail, qui retiendra l'attention de vos Nephilim : si l'on s'adresse à l'« e-agence » qui gère les biens des MacGillvray en précisant que l'on est prêt à louer la propriété au moins quatre jours pour six per-

## BAILE OS-CEANN

*Des informations sur le passé mythique de la région du Loch Ness et son lien dans l'Histoire Invisible sont disponibles en page 96 de Testament. Construite au bord du Général Wade Road, à 1,5 milles de Foyers, deux siècles plutôt, par Lord Lovat, le chef d'un clan des Highlands, Boleskine House est une magnifique demeure montagnarde. Cette propriété, paisible et isolée, qui trône au cœur d'une forêt touffue permet à ses occupants d'observer le Loch Ness, d'un point de vue unique, en écoutant une cascade perdue entre les arbres centenaires ou de se distraire en observant la faune de la région : cerfs, écureuils rouges, busards et hérons.*

*Lord Lovat était donc un chef puissant qui régnait sur les immenses terres qui ceignent le Loch Ness, dans la partie occidentale des montagnes du Great Glen. Depuis cette époque glorieuse, la demeure a abrité toutes sortes de personnalités, des millionnaires excentriques mais aussi Aleister Crowley, bien avant que son corps n'abrite le prisme d'Épiméthée. La propriété est désormais aux mains de la famille MacGillvray, descendant d'un clan célèbre dans la région. En effet, on enseigne encore dans toutes les écoles environnantes les actes de bravoure de leurs ancêtres qui combattirent à la bataille de Culloden, au nom du prince Charles Edward Stuart. De plus, une importante réunion de famille — elle compte des membres dans le monde entier — eut lieu à Boleskine House l'été 1997, ce qui alimenta la population en anecdotes pour la décennie à venir.*

sonnes, on devient prioritaire sur la liste des demandeurs et l'on échappe également à l'enquête de moralité faite sur chaque locataire potentiel.

Il y a donc de très grande chance que vos Nephilim élisent domicile à Boleskine. En mettant leurs ressources de simulacres en commun, la location devient réalisable. S'ils sont réti-

cents, mettez l'accent sur les rumeurs inquiétantes qui entourent la propriété et tentez de les convaincre de s'y rendre.

Par l'Internet ou par les journaux locaux, les Nephilim découvrent l'agence Milford, à Foyers, qui administre les biens écossais des MacGillvray. Pénétrant dans un bureau austère de cabinet de notaire, les Nephilim rencontrent un vieil homme, Mr Milford, troisième du nom, qui administre depuis quarante ans les biens écossais de l'aristocratie britannique.

La suite de cette partie des *Chroniques de l'Apocalypse* prend en compte que vos Nephilim s'établissent à *Boleskine House*.

### ● à L'INTÉRIEUR...

Le bâtiment principal est absolument gigantesque. Il est inutile de décrire l'intégralité de cette bâtisse. Les lieux importants et les événements qu'ils vont abriter sont détaillés ci-dessous. Pour le reste, laissez votre imagination vous guider ou bien contactez l'agence de location de cette propriété chargée de mystères pour vous procurer des informations supplémentaires sur la disposition des pièces.

### Bibliothèque

Dans cette petite pièce du niveau inférieur de *Boleskine House*, les Nephilim peuvent lire à loisir des ouvrages de littérature classique dans de très nombreuses langues. Ils découvrent également, perdus à dessein par Mr. Milford dans les rayonnages, des ouvrages de Magick et notamment une version du *Livre de la Loi*. Alors qu'ils lisent dans cette pièce, les Nephilim ont bien souvent l'impression de ne pas

être seuls. Ils se sentent observés. Au fil des heures, alors qu'ils avancent à grand pas dans leur lecture, ils acquièrent une inquiétante certitude : quelqu'un ou quelque chose lit par-dessus leur épaule. En parler, ne change rien. Dès qu'ils quittent la pièce, cette sensation désagréable cesse. En Vision-Ka, les Nephilim ne remarquent rien d'étrange dans les Champs magiques ; à part bien sûr les anomalies présentées plus haut.

Si l'un de vos Nephilim emporte l'un des livres dans une autre pièce, il rêve de la bibliothèque la nuit suivante.





## maison hantée ?

*Boleskine est immense, il suffit de la contempler depuis les berges pour s'en rendre compte. Malgré cela, chacune des pièces ne possède pas de grande dimension. Les pièces sont petites, surchargées de mobilier et de bibelots de valeur. Les murs sont recouverts de tapisseries aux couleurs criardes. Le rouge est particulièrement apprécié. À ce decorum, l'histoire de Boleskine House a laissé dans les champs magiques des souvenirs qui n'ont de cesse de la hanter. En effet, depuis l'exécution des rites maudits de l'Abra-Melin, les Champs magiques de la propriété sont affectés par l'Orichalque et la Lune Noire de l'Anti-Terre où Mu s'était réfugié pendant tous ces siècles.*

**Angoisse** : chaque nuit, les Nephilim cumulent dix points de pourcentage de S'éveiller, happés par le Ka-Soleil au sein de leur corps. Ce dernier est ruisselant de sueur. Le simulacre grelotte de froid, il ressent un poids sur sa poitrine et a des difficultés à respirer et déglutir. Les troubles ne durent guère plus d'une minute mais, sous prétexte de ces « symptômes », faites tout de même lancer les dés aux Nephilim sous leur score de Résistance. Si l'un d'entre eux échoue, accentuez votre description : palpitation, tremblement nerveux, sensation d'étouffement, etc.

**Sons** : à minuit, l'heure où Aleister Crowley exécuta symboliquement les rites de l'Abra-Melin, testez discrètement la vigilance des Nephilim à - 15 %. Ceux pour lesquels le test est un succès, entendent des raclements inquiétants. Ils croient en effet entendre un animal gratter à la porte de la salle où ils se trouvent. S'ils dorment, le test est minoré de quinze autres points. Ils décideront certainement d'ouvrir la porte en question. Prenez alors la peine de décrire la progression du Nephilim vers la porte en lui indiquant que les raclements se font de plus en plus audibles. Au moment, où il s'em-

pare de la poignée, il entend un grognement inquiétant. La porte une fois ouverte, donne sur un couloir ou une autre pièce vide de tout molosse.

**Manifestations violentes** : à certaines heures de la journée — laissées à votre discrétion, mais toujours aux mêmes — les volets claquent, les tableaux se décrochent des murs, des livres sont éjectés des rayonnages des bibliothèques, les cigarettes s'embrasent dans les cendriers, etc. Les Nephilim doivent alors réussir des jets d'Agilité pour éviter ces mystérieuses « attaques ».

**Hantises nocturnes** : remarquant certains détails troublants — décrits dans À l'intérieur — dans la maison, les Nephilim font des songes inquiétants hantés par le spectre d'Aleister Crowley. Ces rêves s'achèvent par un réveil brutal. À chaque fois, testez le Ka dominant du Nephilim par un jet de pourcentage. Ce tirage n'a aucune incidence — ne dévoilez pas ce détail à vos Nephilim — mais un 99 ou un 00 plonge le Nephilim en Ombre selon les règles décrites en page 107 de Nephilim II.

**Vision-Ka** : pour tous les jets requis pour utiliser leur sens magique, les Nephilim testent leur Ka dominant X 2 et non X 3. Si, alors qu'ils sont la victime de phénomènes étranges, ils parviennent malgré tout à sonder la réalité ésotérique du monde, ils constatent que les Champs magiques sont animés de soubresauts inhabituels. Ils distingueront au sein des courants élémentaires, des fluctuations que des Onirim — au prix d'une réussite sous Ka X 1, en se focalisant sur la Lune Noire — ou des Selenim identifieront comme liées à l'astre maudit. Quoi qu'il en soit, ils pourront remonter ces flux étranges jusqu'à leur source : le cimetière de Boleskine.

Dans son songe, une silhouette couche des notes interminables sur le papier, par des gestes que son corps ne semble pas contrôler. Les feuillets s'entassent sur la table. S'il désire se rapprocher de la silhouette afin de lire par-dessus son épaule, le Nephilim discernera une calligraphie torturée qu'il ne parvient pas à décrypter avant de s'éveiller en sueur. Reportez-vous au passage sur les Hantises nocturnes dans l'encart *Maison hantée ?*

### Fumoir

Ce petit salon contigu à la bibliothèque abrite quelques confortables fauteuils, un guéridon, des râteliers accueillant des fusils pour la chasse ainsi qu'un imposant portrait d'Aleister Crowley. Si les Nephilim passent plus d'une heure de leur temps dans cette salle, ils ont la nette impression que le portrait les regarde. La Vision-Ka révèle à un Onirim attentif — se focalisant sur la Lune Noire et triomphant d'un jet de pourcentage sous 1 X Ka — que la peinture est animée par les flux de l'astre maudit. Dès lors, les Nephilim aperçoivent Aleister Crowley dans leur rêve.

Celui-ci déambule dans les pièces étriquées de Boleskine House. Le rêve s'achève toujours de la même façon : Aleister Crowley fait volte-face et plonge son regard dans celui du Nephilim avant qu'il ne se réveille en sursaut. Reportez-vous au passage sur les hantises nocturnes dans l'encart *Maison hantée ?*

### Chambre de Crowley

Si l'un des Nephilim s'installe dans la plus grande chambre de la propriété — qui abrita en son temps la Grande Bête — ses rêves seront agités dès le premier soir sans qu'aucun événement détaillé dans l'encart ne soit survenu.

Le Nephilim est assis dans son lit. Son regard est attiré par le bruit des volets qui frappent la fenêtre sous la pluie battante. Il se lève pour aller les rattacher. Un éclair zèbre le ciel et il aperçoit une silhouette entre les tombes du cimetière de la propriété. Le Nephilim s'éveille ; il est sur le point d'ouvrir la fenêtre.

Reportez-vous au passage sur les hantises nocturnes dans l'encart *Maison hantée ?*



## CIMETIÈRE DE BOLESKINE

Sur le côté des berges du Loch Ness de la propriété, on découvre un cimetière aux tombes chaotiques qui, en 1899, fut le théâtre des premiers événements de l'Anaphé en cours : l'incarnation de Mu. C'est là que convergent les courants élémentaires en partance des seuils qu'Aleister Crowley — seuil lunaire pour l'occasion — consacra pour l'exécution de l'Abra-Melin.

Pour n'importe quel profane le cimetière de *Boleskine House* n'est qu'une succession de tombes où il n'est pas bon de rôder. N'oublions que bon nombre d'habitants de la région croient la demeure hantée. Mais à la faveur de la Vision-Ka, les Nephilim distinguent quatre courants élémentaires :

- le **Feu** venant de la pierre à foudre de la propriété,
- l'**Eau** de l'écluse de Fort Augustus,
- la **Terre** d'Urquhart Castle
- et l'**Air** de Fort Augustus Abbey.

Ces flux remarquables par leur nature particulière dans les Champs magiques se mêlent au cœur de ce champ de pierre funèbre. On peut les suivre dans les deux sens et ainsi retrouver les seuils utilisés par Aleister Crowley en 1899. À l'endroit où meurent ces courants magiques, les Nephilim peuvent remarquer une spirale de Lune tourmentée. Il s'agit du cœur des tourments qui troublent les Champs magiques de Boleskine.

## La pierre à foudre

Au gré de leurs déambulations, au fond de l'immensité des terres qui ensèrent *Boleskine House*, les Nephilim remarquent

un rocher proéminent qui se lève grossièrement au-dessus du niveau du sol. Le sommet est noirci par la foudre qui a pris l'habitude de frapper la roche. Cette éminence rocheuse fut choisie par Aleister Crowley comme l'élément Feu des rites de l'Abra-Melin. La Vision-Ka permet aux Nephilim de remarquer qu'un courant élémentaire de Feu part d'ici-même jusqu'au cimetière à l'autre extrémité de Boleskine. Un Plexus de Feu a dix pour cent de chance d'apparaître cumulable pour chaque heure de présence des Nephilim.

## URQUHART'S castle

### Les ruines

De nos jours, du château, il ne reste plus que les fondations des remparts et l'une des tours qui se tient toujours fièrement, telle une vigie sage et silencieuse, sur les berges du Loch Ness au milieu d'un champ de pierres de taille qui se sont échappées des murailles de la forteresse. Au sommet de la tour, les Nephilim ont une vue sur toute la longueur du Loch Ness à condition que la météo et Nessie n'embrume pas le lac. Face à ce point de vue, on distingue, entre la frondaison des arbres de l'autre rive, les tombes inquiétantes du cimetière de *Boleskine House*. C'est ici qu'Aleister Crowley consacra les berges du Loch Ness selon les rites maudits de l'Abra-Melin comme l'élément Terre du rituel. En Vision-Ka, une colonne de Terre émerge du sol pour frapper l'autre rive, au beau milieu du cimetière. Un Plexus de Terre a dix pour cent de chance d'apparaître cumulable pour chaque heure de présence des Nephilim.

### Le LOCH NESS INVESTIGATION

Les frères de la Rose+Croix du Loge of New Iz sont présentés en page 30 du livre II.

#### ● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Ces initiés repèrent tous les Nephilim à vue qui possèdent des métamorphoses visibles supérieures à 11.

S'ils soupçonnent l'un d'entre eux d'être un Selenim — vêtement sombre, goût pour le morbide, comportement artiste ou religieux sont pour eux des signes qui ne trompent pas — ils n'hésitent pas à orchestrer son enlèvement dans le but de lui prendre un hypothétique Cœur de Lune Noire. Ils gardent leur proie deux jours pendant lesquels celles-ci endurent les pires tortures aussi bien physiques que magiques.

### ● mensonge

**Le Loch Ness** : ces Frères de la Rose+Croix se dissimulent sous les traits d'une mission scientifique cherchant à démontrer la non-existence du monstre du Loch Ness.

**L.N.I.** : ce sigle ne signifie pas Loch Ness Investigation mais Loge of New Iz.

### ● vérités

**Les sauriens** : certains de leur Frères en mission au Chili ont repéré, en 1997, un autre saurien. Ils sont parvenus à le terrasser et à lui extraire son Cœur de Lune Noire. Depuis lors, de nombreuses missions comme celle-ci — sous l'autorité du Corps — ont reçu l'ordre de localiser d'autres sauriens pour leur arracher leur Cœur.

**Boleskine House** : ces initiés considèrent, à raison, Aleister Crowley comme un immonde traître qui est responsable de l'échec des projets de leurs collègues et phalanstères au début du siècle. Ayant appris grâce à de puissants Tekhnès qu'Aleister Crowley était indubitablement vivant, ils surveillent, depuis 1988 — date à laquelle Aleister Crowley prépara son retour sous l'identité du comte Svareff —, la propriété de Boleskine ainsi que toutes les résidences connus de la Grande Bête dans le monde : au Caire, à Mexico, Paris, Bombay, etc.

**La Parousie** : ces frères de la Rose+Croix savent pertinemment qu'il existe une Branche Invisible à leur fraternité ésotérique — bien qu'ils ne la nomment pas ainsi — et que son rôle est déterminant dans l'avènement de la Parousie. Ils savent également que cette dernière étudie ce qu'ils nomment « le côté sombre des éléments ». Le Phalanstère dont ils dépendent est convaincu de son rôle cosmique. Leur Supérieur Inconnu est sous l'emprise de vision envoyées par le Supérieur Invisible du Corps. En conséquence, il insuffle un rôle nouveau à certains collègues : être en mesure de préparer les Rose+Croix à accepter les phénomènes liés à ce qu'il appelle « le sixième élément ». C'est pour cette raison que les membres de la L.N.I. cherchent à percer le Mystères des Cœurs des sauriens.

## L'ANTI-TERRRE DE MU

**Notes** : Les Anti-Akasha comme leur nom l'indique sont à mi-chemin entre les Akasha, terres ésotériques de prédilection des Nephilim, et les Royaumes, réalités-mondes façonnés par les Selenim. Bénéficiant de ce statut particulier, les Anti-Akasha sont « visitables » sans limitations par les Nephilim et les Selenim mais, de par leurs liens avec le KLN et l'Orichalque, se décrivent mieux avec le format utilisé pour les Royaumes que pour les Akasha.

**Date de Création** : ère antédiluviennne

**Accès** : l'unique moyen pour y accéder est de pratiquer les rites de l'Abra-Melin. Le rituel nécessite la consécration de quatre seuils aux éléments profanes. Le maître de cérémonie fait office de seuil lunaire, de portail vivant qui doit permettre à Mu de se manifester à travers lui. On peut y accéder physiquement par des cavités sous-marines — certaines ne sont pas inondées — dans l'océan atlantique à l'emplacement connu par les seuls initiés comme le continent de Mu.

**Surface** : son « ombre » s'étend sur la zone connue des initiés comme le continent de Mu.

**Pavane** : on y entend l'insupportable agonie des Sauriens qui ont choisi de suivre Mu dans son adoration de la Lune Noire ainsi que le prophète maudit, lui-même, rugir comme pour tenter de convaincre les Sauriens d'adorer la Lune Noire.

Nous ne donnons pas de description exhaustive de cette Anti-Terre car seul Mu et ses serviteurs, les Sauriens de Lune Noire, peuvent accorder l'accès à un être-Ka. Cette option n'est pas permise dans le cadre des Chroniques de l'Apocalypse.

### ● ce que L'ONT PEUT TROUVER DANS LEUR campement

Leurs installations contiennent du matériel « techno-magique » qui leur permet de capter des fluctuations dans les champs de Lune Noire et ainsi repérer les déplacements de Nessie. Pour le moment, ce saurien leur échappe toujours à hauteur du Urquhart Castle à la faveur d'une galerie inondée.

Si les Nephilim pénètrent sous l'une des tentes du campement, ils peuvent découvrir des clichés produits par l'équipement occulte des Rose+Croix (cf. Testament, page 98) ainsi que des documents qui devraient les aiguiller dans cette campagne (cf. aide de jeu n°7 et 8 en page 32 du livre II).

**La Sonde (KS 20 +)** : ce construct permet aux Frères de la Loge of the New Iz de détecter les Champs magiques de Lune Noire et de les classifier (ascendants, etc.).

## Le musicien

Chaque soir, au crépuscule, un étrange joueur de cornemuse hante les terres désolées de cette partie du Great Glen. Il est présenté dans les moindres détails en page 29 du livret II.

### ● ses relations avec Les nephilim

Ce personnage atypique des Highlands vous appartient complètement. À vous de le faire surgir des plateaux balayés par les vents venus de la mer lorsque vos Nephilim piétinent. Il est aimable avec les Nephilim tant que ceux-ci ne lui cherchent pas des ennuis ou qu'ils ne tentent pas de sonder ses connaissances ésotériques. Dans ce cas, il se rend dès le lendemain matin au bureau de police de Drumnadrochit. Les forces de police de la région interrogeront alors les Nephilim. Ils ne souhaitent en aucune manière s'embarasser d'occultistes de pacotille qui entretiennent les mauvais aspects du Loch Ness : Aleister Crowley, *Boleskine House*, les disparitions attribuées à Nessie, etc.

### ● ce qu'il sait

**Fort Augustus Abbey** : il sait que les moines de l'abbaye furent mêlés à une sombre histoire de disparition. Il ignore s'ils sont coupables de quoi que ce soit mais il sait qu'ils furent inquiétés par les forces de police.

**Aleister Crowley** : il ignore tout sur celui que les journaux nommaient « l'homme le plus immonde de cette terre ». Par contre, il sait que la villa fut occupée pendant six mois, en 1988, par un homme qui portait l'une de ces identités, Aleister MacGregor. C'est du moins ce qu'ont prétendu les spécialistes de la question à l'époque — comprendre les commères.

**Le Official Loch Ness Monster Exhibition Center** : il soutient aux Nephilim qu'il s'agit d'un tourist-trap tenu par un fou qui croit vraiment à toutes ces fadaïses.

Questionné plus précisément sur la question, il affirmera que les habitants de la région sont tous dérangés. Sa théorie : « il y a quelque chose dans la brume qui les fait dérailler ! »

### ● ce que l'on peut trouver chez lui

Ce musicien habite dans une des villas qui bordent les berges du Loch Ness. Si les Nephilim le suivent chez lui, ils découvrent sa marotte : les petits secrets des habitants de Drumnadrochit et de Foyers. Son bureau est encombré de photographies floues, de rendez-vous galants, d'enfants illégitimes visités en secret, etc.

## fort augustus

POT DE SÛRETÉ : 16

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 8

Cette bourgade prisonnière des brumes et des bourrasques des Highlands suscitera l'intérêt des Nephilim par

deux lieux : l'écluse, tenue par Miss Cary, et l'abbaye, qui accueille la Bête des membres de la Fraternité du 666.

### MISS CARY

Elle est présentée en page 30 du livret II.

### ● ses relations avec Les nephilim

La vieille femme surveille attentivement les allées et venues tout autour de l'écluse. Dès que les Nephilim seront à portée de son regard, elle les hélera afin de savoir ce qu'ils viennent fouiner dans son secteur. S'ils sont aimables et qu'ils ne dissimulent pas leurs intérêts envers le monstre du Loch Ness et à *Boleskine House* — comme tous les étrangers qui viennent jusque chez elle —, Miss Cary se confiera à eux.

### ● ce qu'elle sait

**Nessie** : bien que, ni elle, ni sa mère, n'aient jamais vu le monstre, Winifred, son grand-père, dans les années vingt, l'a vu. « C'est même lui qui l'aurait vu le premier ! »

Elle explique aux Nephilim que certains excentriques dépense des fortunes pour photographier Nessie. Elle est en mesure de raconter toutes sortes d'anecdotes sur le Loch Ness et ses chasseurs de monstres ainsi que de présenter les différentes hypothèses envisagées quant à son existence. En voici quelques-unes qui sont réelles :

- Nessie ne serait qu'un mirage venu d'une époque reculée ;
- Nessie n'est qu'un tronc d'arbre qui fait parfois surface ;
- Nessie serait une baleine ou une loutre arrivée dans le Loch Ness par des grottes sous-marines reliées à la mer ;
- On a voulu construire des sous-marins pour l'attraper ;
- Le Loch Ness a été dragué par vingt-quatre vedettes équipées de sonar ;

– Les photos prises de Nessie ne sont en fait que des photographies de masses gazeuses s'échappant des galeries des Highlands ;

• On a diffusé la sixième de Beethoven pour Nessie dans l'espoir de la faire surgir des flots ;

• Les spécialistes de l'histoire des Highlands prétendent que les monstres du Great Glen apparaissent selon les phases de la lune.

Toutes ces informations peuvent être vérifiées par les Nephilim dans les archives des journaux d'Inverness. Libre à vous d'en inventer d'autres si vous désirez faire de Miss Cary une affabulatrice. Quoi qu'il en soit, la dernière information mettra certainement la puce à l'oreille de vos Nephilim surtout s'ils sont accompagnés d'un Selenim. En effet, en s'intéressant aux champs de la Lune Noire, ils pourront calculer la prochaine apparition de Nessie. Cette date est laissée à votre discrétion.



**Boleskine House** : Miss Cary est formelle : « cette demeure est l'ancre du Démon. » En effet, ses parents lui ont raconté qu'un pervers y habitait au début du siècle et, depuis qu'elle garde l'écluse, elle a vu des musiciens hirsutes et toxicomanes y habiter et des gens très convenables s'enfuir précipitamment après une seule nuit dans la bâtisse.

**Fort Augustus Abbay** : Miss Cary a remarqué que chaque matin des membres d'une secte d'Inverness se rendaient à l'abbaye en fourgonnette. Comme les moines produisent différents produits qu'ils vendent dans les villes environnantes, cela n'a rien de surprenant en soi bien que ces visites aient lieu très tôt le matin. Mais Miss Cary croient avoir remarqué que parfois la camionnette repassait avec bien moins de passagers ! Elle ignore tout de ce qu'il se trame dans la région mais elle se souvient qu'il y a quelques années, ces moines ont été interrogé dans une histoire de disparition. Ayant terminé son histoire, elle ironisera sur le Loch Ness et toutes les sombres histoires que l'on s'amuse à imaginer autour.

**Le musicien** : il ne l'a jamais dérangé mais elle explique à qui veut bien l'écouter qu'il s'agit du corbeau de Drumna-drochit et de Foyers.

## L'écluse

Non loin de l'écluse relayant le Loch Ness aux autres lacs par le canal, les Nephilim remarquent une étendue d'eau assez importante contenue par une importante dénivellation dans une saillie de la roche des Highlands. Cette « flaque » a toujours été là, son niveau diminue l'été sous la chaleur et monte pendant la saison des pluies. Elle fut choisie par Crowley comme l'élément Eau de l'Abra-Melin. La Vision-Ka permet aux Nephilim de remarquer qu'un courant élémentaire aquatique part d'ici-même jusqu'à *Boleskine House*. Un Plexus d'Eau a dix pour cent de chance d'apparaître cumulable pour chaque heure de présence des Nephilim.

L'écluse est aujourd'hui sous la responsabilité de Miss Cary. On y trouve dans des casiers métalliques toutes sortes de souvenirs des expéditions tentées contre le monstre du Loch Ness.

## fort augustus abbey

Cette abbaye bénédictine du XVII<sup>e</sup> siècle abrite des humains et des Nephilim à la solde du 666 ainsi que la Bête, le Nephilim « conçu » sous l'influence malsaine de la Lune Noire.

Si les Nephilim la surveillent, ils ne constateront rien d'inhabituel : les messes y sont données comme partout, des moines entrent et sortent à des heures précises de la journée pour vendre leur production de whisky aux commerçants de la région ainsi qu'aux riches propriétaires. Certaines après-midi ensoleillées, les Nephilim peuvent surprendre des moines quitter l'abbaye pour se promener à pied ou à vélos dans la région. À priori, rien ne distingue cette communauté religieuse d'une autre. Rien, sauf les allées et venues des membres de l'OTO, chaque samedi matin à l'aube.

La Vision-Ka permet tout de même aux Nephilim de remarquer qu'un courant élémentaire d'Air en provenance de *Boleskine House* pénètre dans l'abbaye. Un Plexus d'Air a dix pour cent de chance d'apparaître cumulable pour chaque heure de présence des Nephilim.

Les Nephilim peuvent frapper à la porte des moines, armés d'un bon prétexte pour tenter de pénétrer dans l'abbaye, mais cette dernière ne s'ouvrira à eux que s'ils sont accompagnés des forces de l'ordre. Dans tous les autres cas de figure, les Nephilim trouvent portes closes. Leur seule solution est donc de passer par-dessus le mur d'enceinte et de tenter de pénétrer.

**Le déambuloire** : lieu de passage obligé pour rejoindre bon nombre de salles de l'abbaye. Les Nephilim ont 60 % de chance d'y être surpris en cas d'intrusion discrète. Cette probabilité est majorée de cinq points pour chaque quart d'heure passé dans le déambuloire.

**Le cloître** : les restrictions dues au passage sont les mêmes que celles du déambuloire. Mais les Nephilim peuvent tenter de se dissimuler à la vue des moines et des novices en s'allongeant derrière des haies d'arbustes ou derrière le parapet d'un puits. Ce puits permet aux moines de descendre dans le réseau souterrain qui constitue l'ancre de la Bête.

**Réfectoire** : les dix-sept moines et les six novices prennent leur repas dans un silence religieux dans cette vaste salle.

**Cuisine** : trois moines travaillent en cuisine pour préparer les repas et nettoyer la vaisselle. Deux d'entre eux sont toujours là tandis que le troisième est un novice qui est de corvée. Il change chaque jour.

**La salle du chapitre** : c'est là que les moines se réunissent pour régler les affaires courantes du monastère et régler leur problème de conscience avec leur supérieur et donc avec Dieu.

**Le scriptorium** : il y a bien longtemps que ce scriptorium ne sert plus à recopier des livres. De nos jours, les moines

## La vie monastique

Afin de vous aider à mieux gérer les éventuelles rencontres de vos Nephilim dans cette abbaye, nous vous fournissons les horaires de la vie monastique.

3 h	Lever	9 h	Travail	17 h	Vêpres
3 h 30	Vigiles	12 h	Sexte	17 h 30	Repas
4 h 30	Veillée	12 h 15	Repas	18 h	Temps libre
6 h 30	Laudes	13 h 15	Temps libre	19 h 30	Complies
7 h	Chapitre	14 h 15	None	20 h	Coucher
8 h 45	Tierce	14 h 30	Travail		

de cette abbaye l'ont équipé de la plus haute technologie. Cette salle dont les murs sont recouverts du chiffre de la Bête, 666, permet de surveiller les actions exotériques des Arcanes mineurs : manipulation des masses par les médias, mouvement de troupe aberrant en Égypte, trafic d'armes en ex-URSS, etc. Bref, de cette salle, les moines surveillent les signes avant-coureurs des plans des ennemis des Nephilim. Non pas que le 666 souhaite contrecarrer les projets des Templiers mais ils souhaitaient utiliser leur ressource si le besoin s'en fait sentir. Ainsi, dans cette véritable salle des opérations les Nephilim peuvent découvrir des éléments importants dévoilés dans *Testament* ainsi que l'aide de jeu n°8 (se reporter à la page 32 du livret II).

**La bibliothèque :** la bibliothèque de ce monastère contient des ouvrages hors du commun, uniques. Ces incunables opuscules sont les détails des travaux des B.G. dans leurs essais insensés pour concevoir l'être suprême, le Rex Ka, l'Homme Parfait, celui que les Bohémiens nomment le Kwisatz Haderach. Sur la première de chacun de ces cahiers ont été inscrits des lieux et des dates qui indiquent où et quand les membres du 666 déroberent ces notes de travail à leurs ennemis.

**Les cellules :** chaque moine a la sienne où il range ses quelques affaires personnelles. Tous possèdent des armes blanches. L'une des cellules abrite un Templier de l'Ordre de Malte qui a infiltré ce repère du 666. Inspirez-vous des caractéristiques des Chevaliers Teutoniques à la poursuite des Nephilim en page 17 du livret II d'*Irysos*, le premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. Ce dernier à 20 % de chance de débusquer les Nephilim lors de leur visite. Ce taux est majoré de dix points par quart d'heure de fouille méticuleuse.

**Le dortoir :** il est réservé exclusivement au novice. Les Nephilim n'y trouveront rien d'autre que des lits alignés, les uns parallèles aux autres.

**L'atelier :** les moines y fabriquent essentiellement du whisky. Mais cette activité demande de multiple compé-

tence. C'est pourquoi on y rencontre également un tonnelier.. De ce fait, ces locaux sont encombrés de planches de bois, de cercles de métal, de souffleries, etc.

**La chapelle :** cette chapelle est dépourvue de vierge. La plupart des prie-dieu ont été jetés au feu depuis des mois. Les moines s'y rassemblent toujours mais pour y perpétrer une variation nephilim du christianisme : Jésus est un être magique venu d'ailleurs, il perça des enseignements cachés de la race supérieure, des Sauriens, Mu est le véritable prophète à venir. La privation de sommeil et les sortilèges des membres du 666 ont ancré cette doctrine dans l'esprit des moines.

**L'infirmerie :** elle ne sert plus depuis bien longtemps. Les placards et les armoires ont été vidés de leurs médicaments et leurs pansements. La poussière et les toiles d'araignées sont désormais maîtres des lieux.

## Les souterrains

La Bête est présentée en page 32 du livret II.

Dans le jardin qui accueille le monastère et ses dépendances, protégé des regards indiscrets par de hauts murs (2,10 m), les Nephilim aperçoivent un puits envahi par la végétation. Celui-ci est dissimulé, tout comme celui du cloître, et est muni d'une échelle qui permet de descendre dans le réseau souterrain de l'abbaye, vers l'ancre de la Bête.

**Les couloirs :** bien qu'ils soient maçonnés en sous-sol, ces allées voûtées sont balayées par des courants d'air qui arrivent par de larges boyaux qui mènent vers la surface à plusieurs centaines de mètre à l'abri des regards indiscrets. Néanmoins, les Éolim seront tout de même enclins à la claustrophobie.

**Le coffre :** les déambulations des Nephilim vont les conduire devant une lourde porte blindée (POT de Résistance : 40) qui protège de la convoitise les trésors du 666. S'ils parviennent à pénétrer dans cette authentique salle des coffres, figée dans la pierre, les Nephilim peuvent récupérer les parchemins d'Irysos que le Pélican a dû leur dérober au terme du premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. Sinon, cette salle peut contenir un ouvrage ésotérique mais pas davantage. Gardez à l'esprit que les livres conservant les secrets de la Sapience atlante sont souvent uniques et très rares. Ce coffre contient également l'or qui permet au 666 de financer bon nombre de ses opérations en Europe. Si, dans votre développement des *Chroniques de l'Apocalypse*, le 666 a réussi à récupérer la Ténébreuse Reconstituée, c'est ici qu'elle se trouve.



**Le pentagone élémentaire :** l'un des couloirs conduit enfin les Nephilim au pied d'un escalier de pierre taillé dans la roche. Gravissant les marches une à une, les Nephilim arrivent dans une salle pentagonale gigantesque. Les Nephilim remarquent que chaque paroi, ou presque, porte une marque symbolique d'un Ka-élément, gravée dans la pierre. Seule la Lune manque à l'appel. Au lieu de cela, les Nephilim découvrent la gueule de ce qui ressemble à un reptile aux proportions colossales. Sa gueule est grande ouverte. Sa langue fendue offre aux Nephilim un tapis rocheux qui s'enfonce dans les ténèbres de sa gorge sous une arche d'où pointent vers le sol deux crocs de pierres.

**La gorge :** au fond de la gorge, les Nephilim découvre une paroi étrange : un voile de cuir, semblable à la couverture d'un livre mais fixé au mur par des serrures métalliques de toutes tailles d'où jaillissent d'imposantes clefs de différentes formes. Les Nephilim sont face au livre de *l'Apocalypse*.

Si ceux-ci se souviennent des Akasha torturés du roi Jean ou qu'ils ont de solides connaissances en théologie ou même qu'ils se sont munies de la Bible depuis qu'ils ont rencontré l'auteur de *l'Apocalypse*, ils n'auront aucun mal à se souvenir que le livre ne possède que sept sceaux pour le sceller. En observant les serrures attentivement, les Nephilim peuvent remarquer que l'une des serrures a six jumelles. En faisant jouer ces sept sceaux mécaniques, le voile de cuir s'enroule au plafond dans un claquement sec laissant les Nephilim devant une entrée profonde et obscure. S'ils font jouer les serrures au hasard, ils ne tardent pas à entendre des cliquetis venant de mécanismes dissimulés derrière les parois rocheuses. Des aiguilles en Orichalque (POT 20) jaillissent des parois qui les entourent pour les transpercer. À moins que les Nephilim ne réussissent un test d'Agilité ou d'Athlétisme, leurs simulacres subiront les dommages d'une dague acérée et leur pentacle une blessure à l'Orichalque.

## L'antre de La Bête

À moins que vos Nephilim aient été particulièrement intuitifs et qu'ils aient pris beaucoup d'avance sur le 666, lorsqu'ils pénètrent dans les ténèbres de la grotte, celle-ci est désormais vide. La Bête a quitté le Royaume-Uni.



Vos Nephilim ont pu découvrir quelques pistes qui les guident vers les États-Unis d'Amérique. Mais les précautions prises par les membres du 666 sont telles que seuls les plus hardis ont pu déterminer leur destination. Pour pallier cette difficulté, nous vous proposons d'autres options qui vous permettront de susciter l'attention de vos Nephilim s'ils ont été « trop » prudents.

**Les Arcanes Majeurs :** certains ont suivi les actions des Frères Sombres et peuvent solliciter vos Nephilim pour les conduire dans les lieux de ce volume qu'ils hésitent à visiter. Ainsi, ils peuvent les envoyer dans les locaux du 666 à Londres ou en Écosse. Sinon, si la chronologie est déjà déroulée, des Adoptés de leur connaissance — Arkel ? — peuvent leur signaler la présence du 666. On les informe également que cette Fraternité transportait un mystérieux Artefact — un construct pour être précis mais ils n'en sont pas sûrs ! — chargé de Lune Noire et qu'elle semblait prête à tout pour le conserver. Les Arcanes majeurs sont très

inquiets et sollicitent d'autant plus les Nephilim s'ils leur ont révélé qu'ils avaient découvert le testament ésotérique d'Épiméthée.

**Le Pélican** : il recontacte les Nephilim. Il a enfin reconstitué la Ténébreuse. Les membres du 666 l'ont contacté et veulent absolument le rencontrer. Il flaire le piège et propose de retourner la situation à leur avantage. Il propose de se rendre au rendez-vous comme appât. La rencontre a lieu à New York, aux États-Unis d'Amérique. Voyageront-ils ensemble ?

**Prométhée** : il peut être celui qui remet les Nephilim sur la bonne voie. Pour ce faire, suggérez-leur des pistes, faites des liens pour eux et livrez ses conseils et ses analyses de la situation par des rêves que font leur simulacres et qui, malgré tout, leur parviennent. La nature occulte du phénomène devrait susciter leur curiosité.

Malgré tout, il existe de solides chances pour que les Nephilim parviennent à temps dans cette caverne. Dans ce cas, la salle souterraine n'est point vide. Alors qu'ils franchissent le seuil, les Nephilim entendent les insupportables gémissements d'une créature qu'ils ne tardent pas à découvrir. Au centre de la salle où ils viennent de pénétrer, ils distinguent, sur le sol, un pentacle d'une précision rare qu'un Kabbaliste Noir, au prix de longues heures de travail patient, a tracé. Au sommet de chacune des branches, une bougie noire ne cesse de se consommer. À part cela, la pièce est vide aux yeux des profanes.

La Vision-Ka révèle aux Nephilim une forme pentaclique astrale doté d'une branche lunaire inquiétante. En effet, cette branche du Pentacle semble rongée par un mal indéfinissable. Un Onirim — au prix d'un jet de Vision-Ka focalisé sur la Lune Noire — peut comprendre que cette partie du Nephilim, car c'est bien d'un des leurs qu'il s'agit, lutte pour savoir si elle était de Lune ou de Lune Noire.

La Bête suivra tout Onirim ou tout Selenim où il voudra. Par contre, si votre fraternité n'est composée ni de l'un, ni de l'autre, elle refusera de sortir de sa tanière.

Que feront les Nephilim ? Vont-ils laisser cette être-Ka agoniser ? Vont-ils le livrer à la Tempérance ? À la Force ? Quoi qu'il en soit, le 666 donnera l'assaut à leur Refuge ou à leurs Demeures Philosophales et parviendra à récupérer la Bête ainsi que le Construct Oméga avant de traverser, ensemble, l'océan Atlantique.

On peut également envisager qu'ils soient surpris — ou se fassent surprendre — par les membres du 666 alors qu'ils sont dans la grotte avec la Bête. Évidemment, la dimension dramatique d'une telle scène est particulièrement intéres-

sante. Néanmoins, elle sera des plus déplaisantes pour vos Nephilim. Aïwass, Arkadio et Aquilon sont déterminés à détruire leur simulacre. Mettez en scène un combat titanique où les créatures de Kabbale dansent dans les poudres alchimiques sous un déluge de sortilèges. Laissez croire aux Nephilim qu'ils ont une chance et ... faites triompher leurs ennemis.

Il n'est pas question ici d'équité ou de chance mais bien de tension dramatique. Et vous l'avez compris, nous avons besoin du 666 au grand complet dans le quatrième tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. Ils échappent une dernière fois à vos Nephilim. Vos Nephilim ont rendez-vous avec le 666 outre-Atlantique.

## Révélation

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

- le Pélican est un Frère Sombre. Celui-ci se croit l'Élu des figures occultes de la Rose+Croix les plus importantes de la Parousie, l'Eth et Ram. Sa quête est une quête de rédemption dont le prix à payer est le sang de ses frères R+C ;
- Aleister Crowley est responsable des événements de cet Anaphé. Il a « déclenché » l'Apocalypse. Malgré tout, le rituel du 666 exécuté par ses soins dans Londres fut un échec ;
- les membres de l'A.'A sont manipulés par une machine occulte permettant la manipulation de la volonté par une forme de contrôle sur le Ka-Soleil. Ce construct Oméga est un réceptacle de Ka-Soleil indispensable à la survie de la Bête si l'on souhaite la déplacer ;
- les membres du 666 ont créé un être-Ka, la Bête, qui doit être leur cavalier dans l'Apocalypse. Cette naissance a eu lieu dans un Nexus mais en présence d'un flot de champs de Lune Noire ascendants. Ce « Nephilim » doit rejoindre les États-Unis d'Amérique pour des raisons que les Nephilim ignorent encore.



LES  
CHRONIQUES  
DE  
L'APOCALYPSE  
VOLUME III  
LIVRET 2

TABLE DES MATIERES

1. L'HISTOIRE INVISIBLE DES RÉVÉLATIONS 2

2. La GRANDE BÊTE 5

3. QUE SONT-ILS DEVENUS ? 7

4. LONDRES 8

5. Les figures et Les Lieux 12

Le plan du Theosophical Center ..... 12

Les gardes du corps du Pélican ..... 13

Les gun-men de Lord Conrad ..... 13

Chloé ..... 14

Asaf ..... 15

Klingen ..... 16

Salomé ..... 17

Tarantius Porte-Glaive ..... 18

Elzéviré ..... 19

Saturnine ..... 20

Andrew Crampton ..... 21

Les habitants de l'Écume de l'Aube Dorée ..... 21

Les Créatures de Cauchemar ..... 21

Les Amoureux ..... 22

Les Rôms ..... 22

Le plan des souterrains ..... 22

L'A.'A ..... 23

Les Rose+Croix ..... 24

Les sondés de l'A.'A ..... 24

Les Saturniens ..... 24

Amanda Benett ..... 25

John Julius Angerstein ..... 25

Les initiés malgré eux ..... 26

Les satanistes de l'OTO ..... 26

Aiwass ..... 27

Les Sœurs Adamantines ..... 28

Sarah Callum ..... 28

Tony Harmsbest ..... 29

Mary & Kath ..... 29

Le musicien ..... 29

Miss Cary ..... 30

The L.N.I. ..... 30

La Bête ..... 31

6. Les aides de jeu 31



# HISTOIRE INVISIBLE DES RÉVÉLATIONS

« Mais le temps est maintenant venu pour moi de porter  
ma bannière au milieu de la foule... »

Mu

## La GRANDE BÊTE

### ● L'exode

Le prophète maudit intervint à la demande d'Aleister Crowley mais refusa de le servir dans le conflit qui les opposait, lui et ses Frères de la Rose+Croix, aux Mystes et Templiers de Londres. Le simulacre du Kwisatz Haderach perdit le peu de crédit dont il bénéficiait auprès de la Golden Dawn et, désemparé, fuit la capitale britannique en direction du Mexique. Au cours de ce voyage, de nombreux moments d'égarement indiquèrent à Aleister Crowley qu'une force étrange l'habitait. Satisfait, il tenta d'entretenir avec Mu une relation amicale. Au grand désarroi du Saurien, cet effort de volonté porta ses fruits ; l'Homme Parfait puisa sa force dans le Prisme d'Akhénaton qui, en Ombre, ne parvint à opposer aucune résistance.

De 1901 à 1903, Aleister Crowley arpenta le monde, côtoyant les initiés des quatre Arcanes mineurs ainsi que d'autres sociétés secrètes, à la recherche d'un moyen de contrôler la puissance de Mu qui grandissait chaque jour davantage. Au Mexique et en Inde, ses recherches le conduisirent sur les traces de Selenim qui virent en lui une aberration de Lune Noire. Ces Maudits n'hésitèrent pourtant pas à conseiller Aleister Crowley afin que celui-ci comprenne ce qu'il était, surtout dans l'espoir d'atteindre leur sombre Agartha. En 1903, en compagnie de son ami, Allan Bennett, Aleister Crowley exécuta dans un Champ ascendant de Lune Noire une ultime expérience qui livra son corps au prophète saurien. Après quelques mois d'adaptation au monde moderne, Mu regagna l'Angleterre.

### ● HOME, SWEET HOME !

De retour sur le sol natal de son simulacre, Mu chercha à contacter les membres du 666 qu'il surveillait depuis son Anti-Terre. Jusqu'à ce qu'Aleister Crowley l'éveille, grâce aux rites de l'Abra-Melin, Mu ressentait la présence d'Aiwass, le Pyrim de la Fraternité (se reporter en page 27), à Londres. Le Saurien était d'ailleurs parvenu à contacter celui-ci pour qu'il provoque la chute de la Golden Dawn

ainsi que celle des ennemis de l'ordre. À son arrivée à Londres, il rechercha le Pyrim. Mu laissa dans de nombreux lieux occultes des indices pour que celui-ci puisse le contacter. Aiwass finit par repérer l'une de ces pistes. Il se rendit à l'un des points de rencontre mais nul ne vint. Le Pyrim du 666 était très inquiet. Qu'était-il arrivé à Mu ?

Pendant ce temps, Épiméthée, au prix d'une lutte titanesque, était enfin sorti de l'Ombre. Il parvint à reprendre le contrôle d'Aleister Crowley, provoquant le Shouït de Mu. Incapable de comprendre ce qui s'était produit, Épiméthée décida de se rendre en Écosse, sur les berges du Loch Ness, afin de comprendre les événements qui s'étaient déroulés dans le cimetière de *Boleskine House*. Le Kwisatz Haderach utilisa la Brume et entra en contact avec le Peuple-Église qui l'escorta dans les Highlands. Il s'installa dans la villa d'Aleister Crowley. Là, il étudia les Champs magiques et comprit que les rites de l'Abra-Melin avaient été exécutés. Les visions prophétiques se réalisaient ; l'Apocalypse était proche.

En 1904, Épiméthée fit venir certaines familles du Peuple-Mémoire à qui il confia bon nombre de conseils pour les décennies à venir. Puis, l'Ombre le gagna à nouveau, laissant Aleister Crowley à son destin, à la merci du prophète saurien.

## mu

### ● L'ASTRUM ARGENTINUM

En 1905, Aiwass retrouva Mu à Londres. Ensemble, s'inspirant des Mensonges Rose+Croix, ils dotèrent le 666 d'une société secrète écran : l'Astrum Argentinum. Celle-ci n'avait qu'un seul véritable membre, Aiwass, et de nombreuses ramifications occultes et profanes. Toutes ne possèdent qu'un seul et même symbole, le dédoublement de la première des voyelles (AA, A&A, etc.). Puis, ils réglèrent les détails d'un plan sur l'Anaphé en cours pour permettre le retour des Sauriens et la suprématie de la Lune Noire sur le monde occulte. Pour ce faire, Mu enseigna à Aiwass comment créer un Nephilim contenant une branche lunaire mixte, la Bête. Le Saurien le chargea de retrouver ses Frères et de protéger la Bête des initiés de tous les horizons occultes. Lorsqu'Aquilon réapparut en 1993, Aiwass partit à la recherche de ses Frères manquants alors que l'Hydrim tentait de concevoir une stase pour Mu. Ce dernier crut en effet que le Ka-Soleil d'Aleister Crowley était responsable de ses problèmes et n'envisagea aucunement qu'il puisse partager son corps avec un Nephilim doté d'un Pentacle particulier, le Prisme. Les recherches furent infructueuses et Mu perdit patience. Il reprit ses voyages de par le monde et tenta d'en apprendre davantage sur la nature de la Lune Noire. Dans le Sahara, il rencontra des



Maudits du Culte de Lilith avec qui il passa de nombreuses nuits, incognito. Mu regagna l'Angleterre muni d'informations nouvelles. Malheureusement, ces données ne furent d'aucun secours pour le 666. Les travaux ne progressèrent pas et le projet fut abandonné. Il fut alors question de concevoir un objet magique capable d'emmagasiner du Ka-Soleil, une stase potentielle pour la Bête. La conception du Construct Oméga se mit en branle. Quelques années plus tard, Aiwass confia le Construct à un initié de l'Asstrum Argentinum, John Julius Angerstein (se reporter en page 40 du livret I).

#### ● SOUS La LUNE NOIRE

En 1911, Mu décida de reprendre la route. Il se rendit à nouveau dans le Sahara, convaincu que les Maudits ne lui avaient pas tout dit. Entre-temps, ces derniers avaient repensé à la visite de cet étrange Aleister Crowley. Ils avaient beaucoup discuté de ses dispositions aux Sciences Occultes de l'astre maudit. Il avait prétendu être un Selenim asiatique. Mais les enfants de Lilith ne le crurent pas. Lorsqu'il leur rendit à nouveau visite, les membres du Culte lui tendirent un piège et se livrèrent à des expériences occultes sur son ténébreux noyau. Sous le choc et la souffrance que provoquèrent ces expérimentations ésotériques, Mu tomba en Ombre à son tour. Aleister Crowley redevenant lui-même et parvint à échapper aux Maudits. Il partit pour la France avec les Selenim sur ces traces. Ils ne tardèrent pas à le retrouver. Traqué, Aleister Crowley fuit de pays en pays avant de rejoindre les États-Unis d'Amérique. Terrorisé par les Fonctionnaires américains du Temple de la Vie, le Culte de Lilith abandonna la traque. Outre-Atlantique, Aleister Crowley se reposa et tenta de comprendre en solitaire les forces magiques qui l'animaient jusqu'en 1919, date à laquelle il réveilla à nouveau, par mégarde, Mu. Sous le contrôle de celui-ci, Aleister Crowley retourna en Europe et prit la tête de l'OTO. Ayant enfin saisi les principes de l'Assouvissement, il utilisa alors la secte comme « troupeau ».

En 1947, le prophète saurien s'aventura trop profondément dans le royaume d'un Selenim nommé Lady Jane (cf. *Les Selenim* p. 115) ancré à Brighton. Pour la première fois, Mu fut confronté à des créatures de Kabbale Noire. Leurs attaques surprirent le Saurien qui, bien malgré lui, rendit le contrôle de son corps et de ses pensées à Aleister Crowley. Reprenant ses esprits, ce dernier, sous le joug de la Lune Noire, fut pris de panique. Le Prisme libéré, Épiméthée parvint à quitter la citadelle de Lady Jane.

### Le testament d'Épiméthée

Une fois hors de danger, Épiméthée organisa la mort fictive de son simulacre. La nouvelle secoua les milieux ésotériques

tout comme le monde profane. Akhénaton retrouva ensuite la caravane des Rôms la plus proche et prit des dispositions afin que ceux-ci veillent sur lui. Protégé par la Brume, Épiméthée se tait. Le Peuple-Mémoire le presse de questions mais le Pharaon-poète reste muet. Parler, c'est remettre en cause les dispositions qu'il avait prises en quittant sa cité d'Akhet-Aton. Et il est trop tard pour changer les choses.

Dernier épisode d'une longue attente, *Les Chroniques de l'Apocalypse* permettent à Akhénaton de désigner ses « champions ». La Fraternité de vos Nephilim est embarquée dans une intrigue haletante qui les désigne au travers des âges comme les héritiers ésotériques du Pharaon, ceux qui permettront au Kwisatz Haderach de connaître la paix avec ses parts de Lune Noire et de Ka-Soleil. Grâce à eux, le Prisme s'équilibrera et Épiméthée sera enfin le Sublime Monarque qui gouvernera la Couronne du Monde et le Conclave des Arcanes Majeurs. Le Rex Ka.

Le Kwisatz Haderach pressent que les événements à venir seront troublés mais que tout devrait se produire comme il l'escompte. Des Nephilim découvrent en effet son testament ésotérique et cherchent à comprendre la destinée de Phaéon. Expliqueront-ils à leurs Frères des Éthers ce qu'ils ont compris de l'Apocalypse ? Y parviendront-ils ? Seront-ils assez forts face à leurs ennemis, les Cavaliers de l'Apocalypse, les Arcanes mineurs ?

L'Homme Parfait s'en remet à ses héritiers.

Vos Nephilim seront peut-être les accoucheurs de l'avenir. Les dés sont jetés...

### L'aube d'une nouvelle ère

Au cours du développement de la gamme *Nephilim*, le 666 est intervenu dans des éléments de l'Histoire Invisible en étant un acteur important de certains scénarios. Dans les paragraphes qui suivent, les enjeux de cette Fraternité dans ces épisodes sont repris et explicités, dans l'ordre chronologique, afin que vous puissiez les mettre en scène pendant le déroulement des *Chroniques de l'Apocalypse* ou que vous conceviez des liens cohérents entre les trames de votre cru nées de ces scénarios et les cinq volumes de la campagne des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Pour mémoire, nous vous rappelons que « Tant va la cruche à l'eau... » fut publié par *Casus Belli* dans son encart scénario du numéro 73 et que « Le Guetteur mélancolique » appartient au recueil de scénarios, *L'Atalante Fugitive*, publié aux Éditions Multisim.

#### ● tant va La CRUCHE à L'eau...

En 1993, la Fraternité du 666 reprend ses activités. L'Hydrim, Aquilon, localise la stase d'Hypérion. Il réveille un groupe de

## Les arcanes mineurs

*Le Roi Jean avait vu juste : les Arcanes mineurs sont bien les quatre Cavaliers de l'Apocalypse, les acteurs qui, tour à tour, intriguent contre les Nephilim et leurs alliés.*

**Le Grand Plan**

*Bien que le Grand Plan ait été compromis par les actions de vos Nephilim dans le premier tome des Chroniques de l'Apocalypse, les Ordres de troisième degré de votre choix vont poursuivre leurs actions en solo sans pour autant mettre toutes leurs menaces à exécution ; à moins bien sûr que vous souhaitiez jouer des Nephilim dans une terre prisonnière de l'hiver nucléaire. Néanmoins, certaines régions du monde sont plongées dans le chaos et de nouvelles intrigues occultes voient le jour dans l'entourage des puissants profanes de ce monde alors que les initiés du Bâton les plus aguerris déclenchent de nouvelles guerres élémentaires dans les Akasha.*

**La Grande Année**

*Les Mystes rêvent de leur Grande Année depuis que le monde est monde. L'Alliance de Mâât a dégagé de ses études ésotériques une date pour l'avènement de l'Âge des Hommes : 2012. Cette année sera la dernière de l'Anaphé en cours. Les arabesques de l'Omphale de NéoDelphia ont commencé à livrer leurs secrets. Au cours de cette année fatidique, un bouleversement temporel important se produira auquel nul n'est préparé. Les textes sont encore fort peu clairs mais le clergé d'Épidaure affirme qu'un nouveau monde invisible émergera des Éthers, un El Dorado ésotérique pour l'humanité. L'Alliance de Mâât n'a donc plus que treize années pour former ses initiés à affronter cette ultime échéance.*

**La Parousie**

*Les initiés de la Coupe observent les manifestations du Ka-Soleil depuis des millénaires. Les progrès fulgurants de ces dernières années*

*leur ont permis de faire de véritables bonds de géant. Toutefois, il n'y aura pas de Parousie tant que l'Eth sera à la merci des Euménides. Les années vont s'écouler et devant l'agitation du Temple de la Vie et des Mystères, les Rose+Croix s'interrogent sur les tourments des mystérieux serviteurs de la Branche Invisible. Témoins des troubles des Frères Sombres, les Supérieurs Invisibles influencent les Phalanstères afin que, sans le savoir, ils travaillent de concert à la mise au point du sauvetage de l'Eth dans le royaume des Euménides. Parallèlement à cela, Ram accomplit son destin, le « syndrome du Pélican » fait son œuvre, le simulacre de l'Eth Suprême se constitue. Le Pélican, s'il conserve la Ténébreuse, s'en servira pour voyager dans la spirale des Anti-Terres et, aidé des Selenim à la tête de l'Arcane Sans Nom, il parviendra à sauver l'Eth, en 2006. Celui-ci s'incarnera dans le corps que le Pélican a entretenu pour lui. Il n'aura plus que sept années pour accomplir sa destinée.*

**Le Grand Retour**

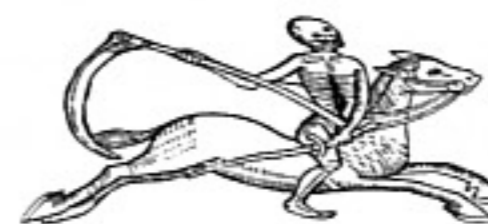
*Depuis la seconde guerre mondiale, les serviteurs des degrés synarchiques travaillant étroitement avec des Illuminés ont mis en évidence les singularités de l'Équation propres à ce siècle. Pensant faire des erreurs, leurs travaux les ont tout d'abord égarés dans les méandres de calculs complexes. Puis une explication s'est imposée à eux comme une évidence. Quelque chose est en train de se produire, quelque part, qui bouleverse régulièrement les constantes de l'Équation. Ils ont alors changé leur méthode d'approche. Ils ont tout d'abord circonscrit un domaine où les paramètres sont constants, ou ne modulent que les uns par rapport aux autres, avant de l'étudier à la faveur des développements des nouvelles technologies. La solution qui leur est apparue est la suivante : une singularité de Ka-Soleil va se former dans une dizaine d'années. Cette singularité aura la forme d'une porte dimensionnelle s'ouvrant sur un monde défiant les règles établies et vérifiées jusqu'alors. Elle a été baptisée : Time Wave 0.*

Nephilim engourdis par les longues années de Stase et les convaincs de dérober la stase de l'Ondin kabbaliste. Les Nephilim s'acquittent de leur mission. Il est aujourd'hui difficile de connaître le dénouement de cette intrigue contemporaine. Aquilon est désormais le seul à connaître le fin mot de cette escarmouche occulte. Quoi qu'il en soit, Hypérion tomba entre les griffes du 666 et apprit aux membres de cette fraternité les manipulations de l'étrange comte Svareff et la création de la rosecroix de l'Aube Dorée, en 1988. Aquilon apprend la nouvelle à Aïwass qui parvient aux termes de subtiles manipulations à mettre le temple théosophique de cette organisation sous la surveillance de toutes les factions occultes que compte Londres. En quelques mois, à la faveur d'un conflit entre Épiméthée et Mu, Aïwass comprend que l'Imperator de cette société secrète, le supérieur d'Élise Boyle, n'est autre qu'Aleister Crowley. Les deux êtres-Ka se rencontrent à Foyers en Écosse et passent quelques semaines à Boleskine House. Face au Loch Ness, ils rattrapent le temps perdu. Aïwass comprend qu'il avait vu juste : la Grande Bête a libéré Mu. L'Apocalypse est proche.

**• Le guetteur mélancolique**

Dans le même temps, le Faërim du 666, Kröönth, manipule des Templiers du Bailliage Francia et permet l'organisation d'un parti d'extrême droite, le Parti rédempteur, en plaçant à sa tête un cobaye humain, un pion du Grand Dévoreur. L'Elfe voit ses projets compromis par l'intervention de Dœranndyr, un Phoenix de la Roue de Fortune, et quelques intrépides Nephilim munis de la Sapience alchimique d'un Frère des Éthers, le Cœur Noir de Miriadel. Ces troubles occultes révèlent l'existence du 666 et du Grand Dévoreur aux Templiers et aux Arcanes Majeurs, notamment à la Roue de Fortune, l'Étoile et la Tempérance.

Ces derniers entament des recherches sérieuses sur cette mystérieuse société secrète nephilim. En vain. Le 666 est insaisissable bien que son influence soit soupçonnée dans de nombreuses sectes millénaristes ; surtout en Amérique du Nord et au Japon.



# La grande bête

« Avant que je n'aborde mon adolescence [...], j'étais déjà conscient que j'étais la BÊTE dont le nombre est 666. Je ne comprenais pas le moins du monde ce que cela impliquait ; c'était un sentiment d'identité passionnément extatique. »

Magick  
Edward Alexander « Aleister » Crowley

Dans le cadre des *Chroniques de l'Apocalypse*, vos Nephilim mèneront sûrement des recherches — peut-être indirectement — sur la vie du véritable Aleister Crowley. Les dates suivantes sont des repères essentiels sur la vie de cet occultiste que les journaux de la première moitié de ce siècle nommaient « l'homme le plus mauvais du monde ». Libre à vous de distiller tout ou partie de ses éléments au fur et à mesure des interrogations sur la Grande Bête. Gardez toutefois à l'esprit que les ouvrages sérieux sur sa vie sont particulièrement difficile à trouver. Dans ce troisième tome, vos Nephilim auront l'occasion de rencontrer Sarah Collum, une femme qui connut Aleister Crowley et qui est en mesure de les aider à y voir plus clair (voir la page 51 du livret I et la page 28 du livret II).

## 12 octobre 1875

Naissance d'Edward Alexander Crowley à Leamington Spa, Warwickshire. Ses parents étaient membres d'une secte de chrétiens fanatiques, the Plymouth Brethren.

1887 Mort d'Edward Crowley, le père d'Edward Alexander.

1895 Entrée au Trinity College, à l'Université de Cambridge.

1896 Il prétend avoir sa première expérience mystique à Stockholm.

1898 Publication de son premier poème : *Aceldama*. Cette même année, il rencontre Gerald Kelly et quitte Cambridge. Il fait également la connaissance de George Cecil Jones et est initié aux rites de the Hermetic Order of the Golden Dawn.

1899 Il sympathise avec Allan Bennet, membre de la Golden Dawn.

1900 Des conflits qui agitent la Golden Dawn conduisent à un schisme au sein de la Golden Dawn. En

fin d'année, Aleister Crowley quitte l'Europe pour le Mexique.

1901 À Mexico, il écrit *Tannhauser and Alice : an adultery*.

1902 Il quitte le Mexique pour l'île de Ceylan où il pratique le yoga sous la tutelle de son ami Allan Bennet. Celui-ci est devenu entre-temps un moine bouddhiste.

## février 1901

Il vagabonde en Inde.

1902 Il rend visite à son ami Allan Bennet avant de regagner la France. À Paris, il rencontre Sommerset Maugham qui l'a pastiché avec le personnage d'Oliver Haddo dans l'un de ses premiers romans, *The Magician*. Il profite de son séjour pour collaborer avec Auguste Rodin.

1903 Il est de retour à Boleskine House. Il épouse Rose Kelly, la sœur de Gérard Kelly.

## avril 1903

Le voyage de lune de miel des Crowley les conduit à Paris, à Naples, au Cairo puis en Inde avant de retourner au Caire où il termine : *The Sword of song, The Argonauts, The Book of the Goetia of Solomon the King*.

## 08-10 avril 1904

Il rédige *The Book of the Law* qui deviendra, plus tard, l'ouvrage de référence de toutes les sectes se revendiquant de ses enseignements. L'un de ses fils prétend aujourd'hui qu'il s'agit d'une traduction du *Livre de la Désolation* qui aurait survécu à la destruction de la bibliothèque d'Alexandrie.

## juillet 1905

L'ensemble des travaux d'Aleister Crowley sont compilés et publiés. Il termine *Oracles and Orpheus*. Il pense et organise l'A.'.A.

1906 Il se rend dans les territoires du sud de la Chine.

1907 Il fonde officiellement l'A.'.A et visite le Maroc.

1908 Il se rend en Espagne en compagnie du poète Victor Neuburg avant de rentrer à Paris.

- 1909** Il publie le premier des dix numéros de *The Equinox*. Il divorce de Rose Kelly avant de se rendre dans le Sahara avec Neuburg.
- 1910** Il rencontre Leila Waddell et se livre aux rites d'Eleusis à Caxton Hall.
- 1911** Jones, Fuller et bien d'autres rompent leurs liens avec Crowley. En compagnie de Neuburg, il retourne dans le Sahara.
- 1912** Le Book Four est publié au terme d'une année de travail. Theodor Reuss intronise Crowley dans l'Ordo Templi Orientis, et le place à la tête de la branche britannique de l'ordre.
- 1913** Il se rend à Moscou et y écrit *The Gnostic Mass*. Le *Book of lies* est publié.
- 1914** Il travaille à Paris avec Neuburg. Il part pour les États-Unis d'Amérique.
- 1915** Il travaille avec de nombreux occultistes américains. Il prend le titre de Magus, prophète du nouvel Aïon.
- 1916** Il se retire dans le New Hampshire.
- 1917** Il devient l'éditeur de *The International*. Il se remet à peindre.
- 1918** Alors qu'il vient de terminer le *Liber Aleph*, il se retire à nouveau, à Oesopus Island. Il publie sa version du *Tao Teh King*. Il fait la connaissance de Leah Hirsig.
- 1919** *The Blue Equinox, III, 1*, est publié. Il rentre en Angleterre avec Leah.
- 1920** En Sicile, il fonde l'abbaye de Theleme.
- 1921** Il prétend au grade suprême d'Ipsissimus.
- 1922** Publication de *Diary of a drug fiend*. Il est la cible d'une campagne de presse calomnieuse.
- 1923** Crowley est expulsé de Sicile par Mussolini. Il part alors à Tunis où il achève *Confessions*.
- 1925** Il est invité par Heinrich Tränker à Thüringen en Allemagne afin de prendre la tête de l'OTO.
- 1926-28** Il se rend en France, en Allemagne et en Afrique du Nord.
- 1928** Israël Regarde rejoint Crowley et devient son secrétaire.
- 1929** Crowley est expulsé de France. *Magick in théorie and praxies* est publié. Crowley épouse Maria de Mariera, en Allemagne.
- 1930** Le premier des deux volumes de *Confessions* est publié.
- avril 1930**  
Il vagabonde en Allemagne et au Portugal.
- 1930-36** Il se consacre à l'OTO et s'en désintéresse rapidement.
- 1935** Il fait faillite.
- août 1936**  
Il se rend en Allemagne et rencontre Aldous Huxley.
- 1937** Publication de *The Equinox of the gods*.
- 1938** Il s'adonne au yoga.
- mai 1940**  
Il reçoit la visite de Grady Louis Mac Murtry qui succède à Karl Germer à la tête de l'O.T.O.
- 1944** Publication de *The Book of thoth* qui s'accompagne d'un tarot réalisé avec Lady Frieda Harris.
- 1945** Il rédige *Magick without tears*.
- 1947** Il termine *Olla*, sa troisième anthologie de poésie.

Edward Alexander « Aleister » Crowley est mort le premier décembre de cette année. Sa crémation eut lieu à Brighton. Parmi les personnes présentes, on dénombrait des ésotéristes du monde entier : Gilbert Bayley, plus connu sous le nom de Mudd et de Frater Achad, Sorores Tzaba et Ilyarun, Gerald Yorke, Kenneth Grant et son vieil ami Louis Wilkinson qui donna lecture de *Hymn to Pan*, de *Collects and Anthems* (extrait de *The Gnostic Mass*) ainsi que des passages sélectionnés du *Book of the Law*. Ce dernier texte décida la municipalité à tenter d'interdire la cérémonie.



# QUE SONT-ILS DEVENUS ?

## Les exilés

Stentora se rend au Kosovo dans les jours qui suivent le départ de vos Nephilim d'Évora afin de s'assurer que les forces militaires en présence dans cette région du monde ne compromettent pas les recherches des Exiles sur la tête d'Orphée. La plupart des Exiles auront le même réflexe. Ils ne seront donc pas sur le devant de la scène des *Chroniques de l'Apocalypse*.

## Les grands initiés

Toujours dissimulés au yeux des acteurs de cette campagne, ils veillent sur les Nephilim dès qu'ils pénètrent dans l'*Écume de l'Aube Dorée* (livret I page 24). Informés des machinations synarchiques du 666, ils prennent vos Nephilim en filature discrète et les suivent aux États-Unis d'Amérique. Ils attendent un moment propice pour rencontrer vos Nephilim. Si ceux-ci n'ont pas l'idée de se rendre aux États-Unis d'Amérique, ils pourront les aiguiller (cf. *Révélation* page 64 du livret I).

## Le peuple-mémoire

### ● Les gitans

Il y a de très grandes probabilités pour que les Nephilim aient acquis la confiance de la plus fière des Kumpania lorsqu'ils eurent à s'expliquer, lors de l'épisode londonien du deuxième tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. Dès lors les Nephilim peuvent compter sur eux pour se tirer d'un mauvais pas tant qu'ils sont à Londres. Les Gitans sont en mesure de coordonner n'importe quelle opération musclée dans la capitale britannique. Néanmoins, ils ne seront pas de bon conseil et s'opposeront à toute alliance ou compromis avec les Arcanes mineurs.

### ● Les mannush

S'ils apprennent que les Nephilim ont mis à nu le testament d'Épiméthée, ils tenteront d'aider du mieux qu'ils le peuvent les Nephilim. Bien qu'ils ne les accompagnent pas dans leur déplacement, ils confieront aux Nephilim des informations sur l'implantation du Peuple-Église dans chacune des régions où ils se rendront. Ils propageront égale-

ment la nouvelle dès le début du troisième tome des *Chroniques de l'Apocalypse* ; ce qui ne facilitera pas les rapports de votre Fraternité avec les Arcanes Majeurs. Selon les liens qu'ils ont tissés avec ces derniers, la vie de vos Nephilim va se complexifier. Les sympathies deviennent de solides amitiés mais les méfiants développent haine et paranoïa.

### ● Les rôms

La noble Kumpania ne juge pas les Nephilim sur le destin qu'Épiméthée a tracé pour eux. Dans le passé, ils ont été déçus par les choix de celui-ci et ont appris à juger les Aînés sur leurs actes. Ils observeront donc silencieusement les Nephilim et ne manqueront pas de leur prêter main-forte s'ils s'avèrent dignes de leur héritage. Dans le cas contraire, le désespoir gagne leur rang. En effet, ils comptent malgré tout sur leurs qualités pour percer les mystères qui entourent l'avènement du Kwisatz Haderach. Gardez à l'esprit que celui-ci n'est pas toujours lui-même et que dans ces rares moments de lucidité, il ne peut révéler ce qu'il sait sans prendre le risque que tous ses efforts soient réduits à néant. Les Rôms sont donc acculés. Si les Nephilim ne se montrent pas à la hauteur, ils paniquent et les Adoptés des Arcanes Majeurs aussi.

## Les templiers

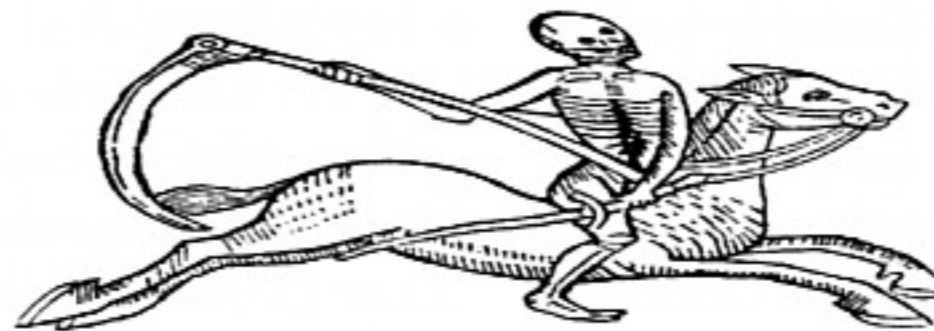
Les Nephilim échappent vraisemblablement toujours aux Chevaliers Teutoniques et aux Assassins. Au début de ce volume, les Nautes font appel aux grands moyens. Si les simulacres des Nephilim ont été repérés, leurs comptes bancaires sont bloqués, leurs identités diffusées dans certains services de renseignement. C'est une véritable cabale orchestrée par le Temple de la Vie qui se met en place contre eux. Le monde profane se ferme à eux.

Utilisez désormais les Templiers à pleine efficacité, puisez dans le supplément qui leur est consacré et rendez la vie difficile aux Nephilim. S'il est toujours leur allié, le Roi Jean peut retarder certaines obédiences. Toutes ces considérations sont laissées à votre discrétion en fonction du degré de paranoïa et de difficulté que vous souhaitez opposer à vos joueurs.

## Les mystères

Toujours désordonnés, seuls les initiés d'Isis Mysteries sont en mesure de s'opposer aux agissements des Nephilim. Ils sont passifs à moins que les Nephilim recherchent l'affrontement.

Par contre, si vos Nephilim sont allés à NéoDelphia et qu'ils ont perturbé les rites mystes ou qu'ils se sont fait repérer, l'Alliance de Mâât lance à leur poursuite des tueurs mystiques venus de la jungle amazonienne. Ce sont des tueurs nocturnes qui frapperont avec des fléchettes empoisonnées grâce à des sarbacanes. Peut-être se mêleront-ils au Chassé-Croisé ? À vous d'en décider.



## LONDRES

### ce qui n'est pas occulte

Si l'on devait qualifier Londres telle qu'elle apparaît aujourd'hui, il faudrait employer l'adjectif « confus » pris dans son sens strict, c'est-à-dire qui définit un ensemble dont les éléments sont embrouillés. En effet, plus qu'aucune autre ville d'Europe, Londres est la cité de la confusion et des mélanges.

#### carte d'identité

**Superficie** : 304 km<sup>2</sup> pour le comté de Londres, mais le Grand Londres s'étend sur 1531 km<sup>2</sup> (en comparaison, la ville de Paris a une superficie de 105 km<sup>2</sup>).

**Population** : la Cité, cœur historique de la capitale, compte environ 5 000 habitants. Le Grand Londres constitue en revanche l'une des plus importantes villes du monde avec plus de sept millions habitants.

**Religion** : dans sa majorité, la population est composée de protestants, pratiquants ou non. Mais c'est à Londres que se trouve la plus grande cathédrale catholique du Royaume-Uni (cathédrale de Westminster). L'afflux d'immigrés venus du Commonwealth a eu pour conséquence la formation d'une forte communauté musulmane et Londres possède, depuis quelques années, une mosquée.

**Statut** : depuis la dissolution en 1986 du Conseil du Grand Londres (Greater London Council) qui les fédérait sous une autorité commune, les 32 boroughs constituant la capitale britannique et la Cité de Londres sont devenus des municipalités pratiquement indépendantes les unes des autres. Londres, proprement dit, n'est donc que la City, le Mile carré comme on dit, petite ville au territoire exigu (221 ha), dirigé par le Lord Maire.

### arkel

S'il apprend les événements du Chassé-Croisé, il se rend aussitôt à Londres avec les membres de sa Phalange. Les acteurs du Chassé-Croisé (voir livret I page 12) doivent compter avec cinq autres figures — déterminées à en découdre — du monde occulte.

Confusion et mélange des styles, des ambiances, des hommes, des modes de vie et des activités. Si la formule n'était à ce point galvaudée et transformée en lieu commun, on pourrait parler de ville de tous les contrastes : Londres est une ville incongrue, immense et tentaculaire. Cela tient à l'héritage d'une histoire qui, depuis 1066, l'a mise à l'abri des invasions étrangères. Depuis que la muraille romaine qui la défendait fut abandonnée au Moyen Âge pour être absorbée par les constructions, Londres n'a jamais été prisonnière d'une enceinte. Point donc, comme à Paris ou à Bruxelles, de ces larges boulevards circulaires concentriques qui, reprenant le tracé des fortifications, marquent aujourd'hui encore une limite entre centre et faubourgs. Et puis, il faut savoir qu'en fait Londres n'existe pas. Londres *stricto sensu*, ce n'est que la City, le cœur historique, dérisoire territoire de quelques deux cents hectares. La capitale britannique n'est qu'un conglomérat de communes jalouses de leur singularité et désormais pratiquement indépendantes les unes des autres depuis que le gouvernement de Margaret Thatcher a dissout le comté du Grand Londres qui les fédérait tant bien que mal. Tout se passe comme si la ville n'avait pas de véritable centre urbain ou en possédait plusieurs, isolés plutôt que réunis par des étendues pavillonnaires et banlieusardes. Villes et faubourgs se mêlent ainsi pour constituer la plus étrange des mosaïques.

#### ● Le LONDRES POLITIQUE, DE TRAFALGAR SQUARE À WESTMINSTER

POT DE SÛRETÉ : 1

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 16

Dans le secteur compris entre Trafalgar Square et le palais de Westminster s'élevait jadis la résidence royale de Whitehall. À sa place s'étend l'imposante mais austère avenue qui en conserve le nom. Les souverains se sont installés ailleurs.



Le quartier reste cependant le centre politique du royaume. Ici, sur moins d'un kilomètre, se trouvent côte à côte la résidence du Premier ministre, la plupart des grands ministères et le Parlement. Plus au sud, au bord de la Tamise, à Millbank, s'élève la Tate Gallery, complément de la National Gallery, spécialement consacrée à la peinture anglaise et à l'art moderne. Enfin, entre la gare de Victoria et le Parlement, se trouve le cœur religieux de la capitale avec la cathédrale anglicane de Westminster, nécropole des souverains britanniques et plus vaste édifice médiéval de Londres.

### ● Le LONDRES ROYAL, ST. JAMES'S ET MAYFAIR

POT DE SÛRETÉ : 1

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 13

Construit à l'époque d'Henry VIII, le palais St. James's fut la résidence des souverains britanniques de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle jusqu'au début du règne de Victoria. Celle-ci préféra s'installer non loin de là dans le plus moderne et plus confortable palais de Buckingham. Avec la voie triomphale du Mall et le parc St. James's, longtemps lieu privilégié des festivités de la couronne, c'est ce qu'il convient d'appeler le Londres royal. Au nord de Piccadilly, Mayfair, célèbre pour ses commerces de luxe, reste le quartier aristocratique par excellence.

### ● Le LONDRES DES TRADITIONS, DU STRAND À LA TOUR

POT DE SÛRETÉ : 7

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 15

Jadis simple chemin longeant la Tamise, le Strand est aujourd'hui l'une des artères les plus importantes et les plus animées de Londres. Reliant Westminster à la Cité, il prend fin à la limite de celle-ci, marquée par Temple Bar. Au-delà commence Fleet Street. Cette rue, plus étroite mais tout aussi passante, fut longtemps le centre londonien de la presse jusqu'à l'exil, à la fin des années 1980, de la plupart des grands journaux à la périphérie de la capitale. Après Lugdate Circus, tracé sur le site d'une ancienne porte de la Cité, Lugdate Hill conduit à Saint Paul's, l'imposante cathédrale, chef-d'œuvre de Christopher Wren. Par Cannon Street, on arrive jusqu'au Monument, autre construction de Wren, qui commémore l'incendie de 1666. À la limite orientale de la Cité, au bord de la Tamise, se dresse la tour de Londres, énorme forteresse

établie par Guillaume le Conquérant, qui reste marquée par le souvenir de quelques-uns des plus sanglants épisodes de l'histoire d'Angleterre.

### ● Le LONDRES DES FINANCIERS, La cité

POT DE SÛRETÉ : 5

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 5

La Cité de Londres, minuscule et sous-peuplée, constitue une ville dans la ville. Elle a ses propres institutions, sa propre police, ses propres traditions.

De Blackfriars aux abords de la Tour, c'est ici le centre historique de Londres. C'est également, et surtout, le centre financier. Le quartier, grouillant d'animation les jours de semaine, est désert le soir et le week-end. Tous ceux, par dizaines de milliers, qui s'y agitent le fuient à l'heure du thé quand les banques et les bureaux ferment, abandonnant une ville morte aux rares Londoniens qui y habitent encore. La Bourse est le cœur de cette étrange cité et en rythme la vie.

Ce quartier fut anéanti par deux fois, en 1666 par le Grand Feu et durant la seconde guerre mondiale par les bombes de la Luftwaffe. La reconstruction de l'après-guerre s'est faite sans aucun plan d'ensemble. Le tracé tortueux des ruelles médiévales a pourtant été respecté. Le résultat en est un urbanisme étrange. Des tours futuristes s'élèvent le long d'étroits et sinueux passages, écrasant de leur masse les immeubles anciens épargnés par les bombes.

Tradition et modernisme cohabitent aussi dans les méthodes de travail. Dans les grandes banques et les compagnies d'assurance, l'ordinateur est roi. Mais à la Lloyds, c'est toujours à la plume d'oie que l'on inscrit le nom des navires naufragés sur le registre des sinistres. Même contraste dans les habitudes de la vie quotidienne : les gentlemen de la Cité, banquiers ou agents de change, mettent un point d'honneur à porter le chapeau melon, l'austère veste noire et le pantalon rayé, tandis que les employés n'hésitent pas à se rendre à leur travail en blue-jean.

### ● Le LONDRES DES MARCHANDS, LONDON WALL ET CLERKENWELL

POT DE SÛRETÉ : 13

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 8

C'est vers la fin du II<sup>e</sup> siècle que les Romains édifièrent un mur d'enceinte autour de Londinium. De ces fortifications subsistent quelques vestiges, les plus importants et les

mieux dégagés se trouvant le long d'une voie baptisée, en toute logique, du nom de London Wall, le mur de Londres. Au nord de cette artère, symbole de la perpétuelle évolution de la Cité, a été entreprise une importante opération d'urbanisme qui s'est soldée par l'apparition d'un vaste quartier futuriste : Barbican.

Clerkenwell, au nord de la Cité, fut longtemps le grand pourvoyeur de boissons de la population londonienne avec ses brasseries, ses distilleries et ses sources. Dès 1613, il était relié à la Cité par des canalisations qui alimentaient celle-ci en eau potable.

### ● Le LONDRES DES FAUBOURGS, La RIVE DROITE

**POT DE SÛRETÉ** : 16

**POT D'INFORMATIONS OCCULTES** : 2

Originellement, Londres ne s'étendait que sur la rive gauche de la Tamise. Le mur romain délimitait une surface suffisamment vaste pour que la ville n'y soit pas à l'étroit. De plus, la largeur du fleuve, en dépit du pont, était un obstacle à l'extension vers le sud. Ce n'est que tardivement que la rive droite a commencé d'être bâtie. Son développement ne s'est véritablement produit qu'au siècle dernier avec la révolution industrielle. Aujourd'hui, près de la moitié des Londoniens vivent sur cette rive droite que l'on appelle Southbank, la rive sud. Mais, malgré la présence de quelques monuments importants comme le château de Lambeth et l'apparition récente de plusieurs centres d'activités culturelles, elle garde, même en plein centre de la ville, des allures de morne banlieue.

### ● Le LONDRES INTELLECTUEL, SOHO, BLOOMSBURY et HOLBORN

**POT DE SÛRETÉ** : 12

**POT D'INFORMATIONS OCCULTES** : 16

La partie orientale de la cité de Westminster est à la fois le centre londonien des loisirs, avec les restaurants, les théâtres et les cabarets du quartier de Soho, et le centre intellectuel, avec l'Université et le British Museum dans le quartier de Bloomsbury. Cette vocation intellectuelle est encore attestée par la présence de nombreux écrivains et philosophes. La liste serait longue de ceux qui vivent ou ont vécu dans ce secteur, de Virginia Woolf à Bertrand Russell, et qui donnèrent naissance au fameux « Bloomsbury Group ».

### ● Le LONDRES ARISTOCRATIQUE et BOURGEOIS, WEST END

**POT DE SÛRETÉ** : 8

**POT D'INFORMATIONS OCCULTES** : 12

Au XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, la noblesse et la haute bourgeoisie, enrichies par le commerce et l'apparition de nouvelles pratiques économiques préfigurant le capitalisme moderne, se sentirent avides d'espace, de luxe et de confort. Peu à peu, elles désertèrent la Cité et Westminster. Un nouveau quartier se forma au nord-ouest. C'est à cette origine qu'il doit son nom de West End, littéralement : l'extrémité Ouest. C'est un quartier au plan géométrique, aux places aérées, dotées de jardins, et aux résidences aristocratiques. Les grands travaux du début du XIX<sup>e</sup> siècle ont encore accentué cette allure. Sans cesser d'être résidentiel, West End est aujourd'hui une zone commerçante et agitée. Mais, si l'on s'écarte des grands axes, on retrouve son ambiance paisible.

### ● Le LONDRES RÉSIDENTIEL, HYDE PARK, KENSINGTON et CHELSEA

**POT DE SÛRETÉ** : 10

**POT D'INFORMATIONS OCCULTES** : 7

Hyde Park et Kensington Gardens semblent ne former qu'un unique et immense espace vert. Pourtant ces deux jumeaux ont chacun leur personnalité propre. Hyde Park est plus agité, plus fréquenté, Kensington Gardens plus intime, plus aristocratique. De la même façon, Kensington et Chelsea sont à la fois semblables et opposés. Les deux quartiers sont également aristocratiques, résidentiels, pittoresques et charmants. Si socialement les habitants de ces deux quartiers se ressemblent, ils diffèrent sensiblement quant à leur manière de vivre. À Kensington, tout est rangé, sage et paisible, volontiers austère. À Chelsea, au contraire, on aime se faire remarquer. Dans les *pubs*, les restaurants et les boîtes rôde une faune au négligé soigneusement étudié pour laquelle le non-conformisme est devenu un conformisme qui se flatte d'être toujours en avance d'une mode. C'est pour cela que, lorsqu'en 1965 il fut procédé, dans le cadre de la réforme administrative de Londres, à la fusion des deux quartiers, les gens de Kensington, fiers d'habiter un bourg qualifié de royal par la reine Victoria, élevèrent un flot de protestations tout aussi véhémentes qu'inefficaces. Ils avaient d'autant plus tort que les deux villages se ressemblent singulièrement et que Chelsea, exception faite de quelques grands axes exubérants et agités, est constitué de petites rues paisibles et respectables toutes aussi bourgeoises que celles de Kensington.

## ● LONDRES et SON FLEUVE, La tamise

pot de sûreté : 17

pot d'INFORMATIONS OCCULTES : 3

Les fleuves marquent toujours dans leur histoire et dans leur vie les cités qu'ils traversent. Cela est singulièrement et spectaculairement vrai de la Tamise et de Londres.

Sans la Tamise, Londres ne serait pas. C'est parce que les Romains trouvèrent sur son cours ce point miraculeux, suffisamment proche de la Manche et de la mer du Nord, à l'intérieur des terres, mais où le fleuve cesse d'être fleuve pour devenir bras de mer, qu'ils s'arrêtèrent et fondèrent une ville. C'est la Tamise qui impose à Londres un développement asymétrique. Le fleuve, trop large et franchi par un seul pont, joue, à l'inverse de la Seine, un rôle de frontière et empêche jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle l'urbanisation de la rive droite.

C'est grâce à la Tamise que Londres a forgé son extraordinaire prospérité, se trouvant à la fois capitale et premier port du royaume puis de l'empire.

C'est la Tamise, peut-être, qui provoquera la perte de la ville, car l'histoire de Londres, c'est aussi l'histoire des crues de la Tamise. On en trouve des traces dans les chroniques dès le XIII<sup>e</sup> siècle. Les plus récentes furent meurtrières : une douzaine de morts en 1928, plus de trois cents en 1953. C'est pour parer à cette menace qu'a été édifié, à grands frais, de 1972 à 1982, un gigantesque barrage vers Woolwich. Empêchera-t-il la catastrophe finale alors que le sol de la capitale et de sa région s'enfonce dans la mer au rythme d'une trentaine de centimètres par siècle ?

En attendant, le fleuve reste pour le Londonien un être vivant que l'on chérit comme tel. Un être secret qui, dans la traversée de la ville, se dissimule le plus souvent au regard, mais que les promenades en bateau permettent de découvrir agréablement.

## ce qui est occulte

Les profanes et les initiés s'accordent à dire que Londres est le cœur ésotérique de l'île de Bretagne sans pour autant apporter de preuves. Ici, point de Champs magiques perturbés, point de concentration d'Orichalque mais la sérénité des Ka-éléments, l'intime conviction que l'Autre Monde, l'Autre Côté des Celtes, n'est pas loin. Lorsque les Nephilim évoluent dans la capitale britannique, ils ont en effet l'étrange sentiment que le Temps Sacré peut resurgir tout à coup avec son cortège de héros, de mythes et de légendes.

Mais qu'est-ce que l'« Autre Monde » demande le profane ? Un Akasha. Ou plutôt des Plans subtils où se réfugièrent

## Les HABITANTS DE La TOUR DE BABEL

*C'est surtout la diversité de la foule que l'on croise dans la rue, diversité qui impose des côtoiements fantastiques et anachroniques, qui surprend.*

*L'idée traditionnelle et presque folklorique que, naguère, on pouvait se faire de Londres et qui, jusqu'au début des années soixante, recouvrait à peu près une réalité, est aujourd'hui bien dépassée. Flânant dans la rue, on voit, comme un spectacle ordinaire, des hommes portant chapeau melon, parapluie et strict costume sombre, des commissionnaires en uniforme, des soldats, montant la garde ou défilant, dont la tenue n'a pas évolué depuis un siècle, des avocats emperruqués et des jeunes gens portant de stricts blazers frappés des armes de leur collège ou de leur université. Les traditions ont la vie dure, mais elles doivent affronter la concurrence d'autres modes qui, sous l'apparence du débraillé, ne font qu'illustrer d'autres conformismes. Le « Major Thomson », qui demeure malgré tout le type symbolique de l'Anglais, croise sur son chemin, sans d'apparence s'en offusquer, le punk hirsute, le nostalgique des « sixties » vêtu de cuir et aux allures de rocker, et la foule des jeunes qui a rejeté les canons de l'élégance traditionnelle pour adopter le style américain des blue-jeans, des sweat-shirts et des chemisettes « sport ».*

*Bien sûr, ce n'est pas seulement dans l'apparence vestimentaire que la population londonienne a profondément changé au cours des dernières décennies. L'immigration croissante a fait de la ville une sorte de tour de Babel où toutes les races se mêlent en tentant de préserver leur culture et leur mode de vie. Cela ne va pas sans heurts et d'inquiétantes émeutes raciales ont déjà terni l'actualité.*

*Ces profondes évolutions n'empêchent pas de continuer à vivre selon des habitudes qui restent marquées par l'« english way of life ». Cinéma, théâtre ou cabaret, le Londonien a les mêmes distractions que les habitants des autres capitales. Il en affectionne d'autres plus typiques. Le cricket est toujours un sport national et le golf, une discipline populaire qui n'est pas un privilège de nantis. Le passage au « pub », autant lieu de convivialité que de libations, reste un moment de détente privilégié. Cheese !*

quelques Kaïm du sanctuaire celte — dont nous nous souvenons sous le nom de Sidhe — qui refusèrent la Chute et la mort de l'intemporalité, la fin du Temps Sacré. Cette autre réalité où les êtres-fées connaissent frivolités et jeux fut préservée par les actes héroïques d'un Kaïm de la première génération, Bran, et ses trente-sept compagnons. En effet, au terme d'un long voyage, ces héros gagnèrent le cœur de l'Autre Monde : l'île de Gaieté et l'île des Femmes. Sur ces îles siamoises, ils trouvèrent le moyen de préserver le Temps Sacré de la Chute.

Les mois s'écoulèrent et vint le jour où les navigateurs voulurent rejoindre leur monde. Les Sidhe tentèrent alors de les en dissuader, de les retenir. Se doutant des bouleversements qu'avait dû connaître le Graal Primordial, ils les mirent en garde. Mais Bran et ses hommes restèrent-

sourds aux pleurs des Sidhe. Ils rejoignirent leur monde et furent meurtris par les Champs magiques souillés par l'Orichalque.

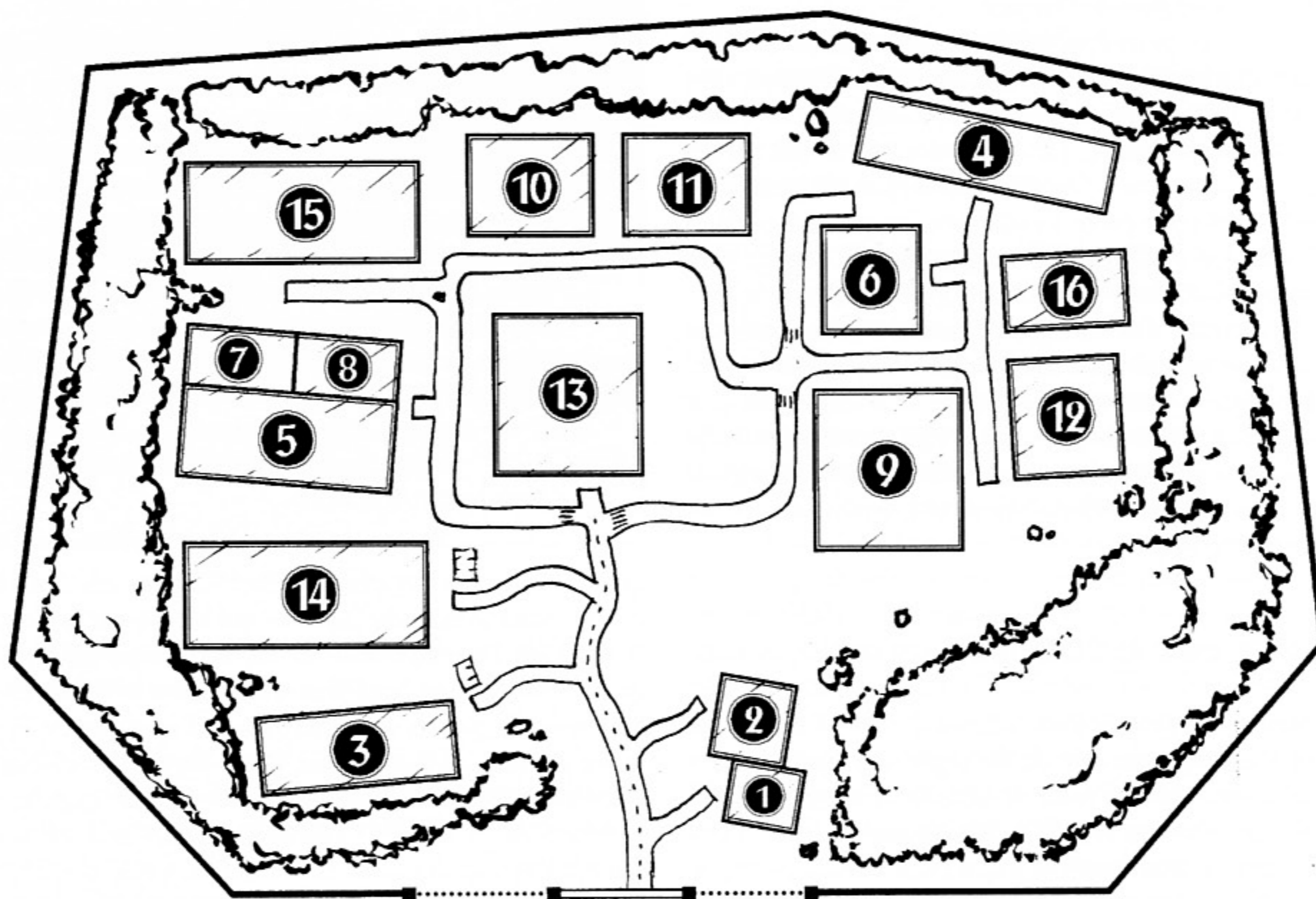
La plupart furent dissout dans les courants des Ka-éléments. Le Pentacle de Bran fut frappé de plein fouet. Il se « désarticula » et ses branches élémentaires se mirent à dériver dans les Champs magiques tout comme les Akasha. Au VIII<sup>e</sup> siècle après l'Incident Jésus, des Nephilim qui avaient appris la légende du voyage fabuleux de Bran recherchèrent les morceaux du Pentacle disloqué. Après maintes années de quêtes, après avoir combattu les ennemis des Déchus, triomphé des dangers les plus insensés, ils

parvinrent à rassembler les Ka-éléments du Kaïm. Ils les placèrent dans une stase, une branche fleurie couverte d'inscriptions antédiluviennes, qu'ils volèrent à des Mystes. Elle fut enterrée non loin de Londres.

Les siècles se sont succédé et la cité n'a cessé de grandir. De nos jours, le Pentacle démembré de Bran, enseveli sous les rues de la capitale, rayonne et permet par un miracle occulte la cohésion de l'Autre Monde.

**Note :** des informations essentiels sur l'Autre Monde et le Temps Sacré sont disponibles de la page 53 à la page 58 du supplément Les Arthuriades.

## Le theosophical center



Vous trouverez la légende en pages : 45 & 46 du livret n°1

## Les GARDES DU CORPS DU PÉLICAN

FOR 15  
CONS 14  
INT 10  
DEX 14  
CHA 10

- ka-soleil : 07
- mobster
- âge : 30-40 ans
- niveau social : 06
- éducation : 09
- proches : 10

### COMPÉTENCES

Bagarre 70 %, Couteau 60 %, Esquive 40 %, Fusil 70 %, Mêlée 60 %, Revolver 9mm 60 %, Vigilance 60 %

### POSSESSIONS

Quelques livres sterling, des balles et des cartouches dans leurs poches.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Ce ne sont ni plus ni moins que des gorilles violents et brutaux. Ils suivent les consignes reçues à la lettre et ne sont capables d'aucune initiative. Ainsi, ils ne chercheront pas à poursuivre les Nephilim dans la rue si ceux-ci décident de tenter une action de force.

### CITATION TYPIQUE

« Retire tes mains de là ou t'es mort ! »

## Les GUN-MEN DE LORD CONRAD

FOR 17  
CONS 17  
INT 14  
DEX 18  
CHA 10

- ka-soleil : 09
- gardes du corps
- âge : 35-45 ans
- niveau social : 12
- éducation : 12
- proches : 00

### COMPÉTENCES

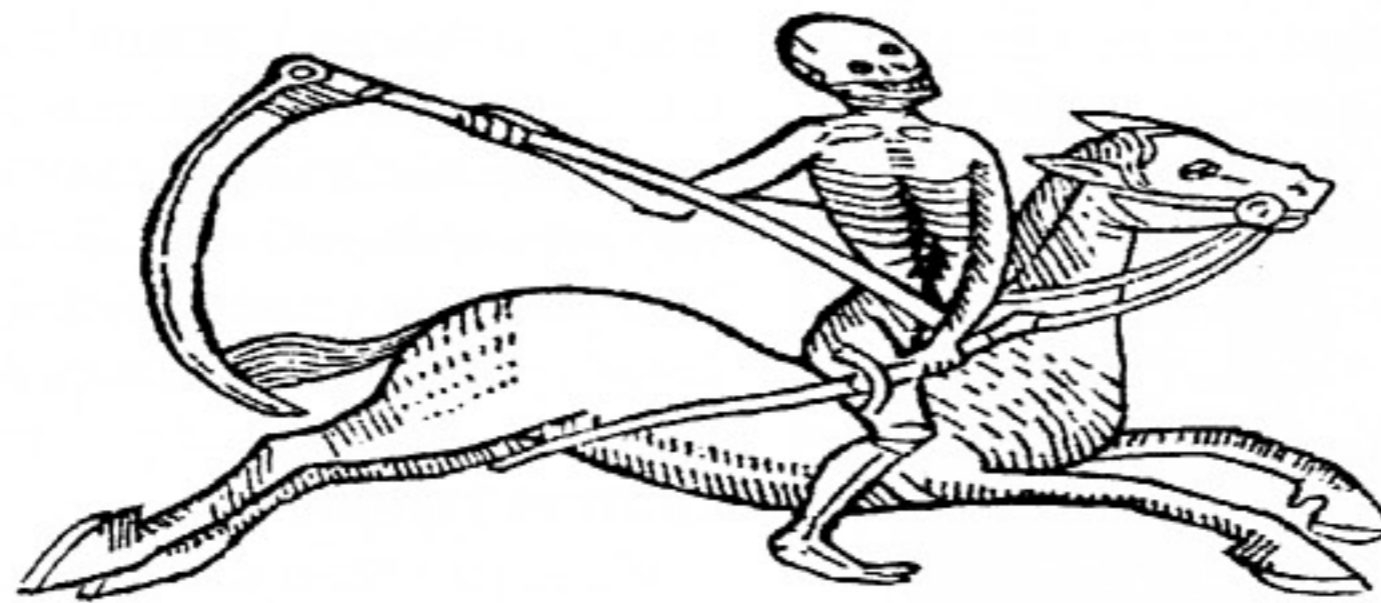
Bagarre 80 %, Couteau 70 %, Esquive 60 %, Arme de poing 70 %, Mêlée 60 %, Vigilance 80 %

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Anciens mercenaires pour la plupart, ce sont des professionnels qui ne perdront pas leur sang-froid durant un combat. Confrontés à des forces qu'ils estimeront surnaturelles, ils risquent cependant de rapidement perdre pied.

### CITATION TYPIQUE

« Ok ! On s'occupe de leur cas ! »



# CHLOÉ

FOR 16 CONS 14 INT 17 DEX 19 CHA 12

● ka-soleil : 90

## COMPÉTENCES

Chloé possède toutes les compétences de Confrontation, d'Adaptation et de Discrétion à 80 %. Ses compétences de Savoir et de Techniques sont toutes à 70 % comme ses compétences de Tradition, à l'exception de Bohémiens, Cryptographie, Mystères et Théologie où ses scores sont inférieurs à 20 % et Rose+Croix et Gnose qui sont à 95 %.

## TEKHNÈS

Chloé a toutes les Tekhnès citées dans l'encart page 17 du livret I. Elle est cependant l'unique Frère Sombre à maîtriser le **Baiser froid**.

● Rituel/KS 60+

Grâce à cette Tekhnè, Chloé peut faire brutalement descendre la température d'un lieu ou d'une personne. En clair, lorsque le rituel est réussi, la température d'un lieu de moins de dix mètres carrés tombe de 5D10 degrés Celsius en un tour ; si la cible est vivante, celui-ci doit réussir un jet de Résistance contre le froid sous peine de voir son sang geler et provoquer l'arrêt des battements de son cœur, et donc sa mort.

## HISTOIRE

Chloé trouva son Éclat, à l'âge de onze ans alors qu'elle était en vacances dans les forêts canadiennes. Dès lors, elle ne fut plus jamais la même au grand dam de ses parents. Après une enfance très tourmentée — pendant laquelle les autres enfants de son âge étaient la victime de ses essais de Tekhnès —, Chloé sort enfin d'un institut psychiatrique en 1995. Elle entame alors une existence de bohème errant de villes en métropoles européennes. En 1997, elle rencontre Asaf qui lui enseigne quelques derniers « tours » avant de la mettre en liaison avec les autres Frères Sombres. Cette même année, elle rencontre Karl avec qui elle sera très intime.

Elle s'est rendu à Londres en suivant les indications ésotériques qui lui ont été fournies par la confrérie du 666 (cf. livret II, Aide de jeu n°1, page 31). Elle a repéré la retraite du Pélican mais ne parvient toujours pas à localiser ce dernier. Lorsqu'elle voit les Nephilim repartir du 67 Chancery Lane, elle n'hésite pas à les accoster. De cette rencontre jaillit une multitude d'événements qui peuvent, chacun à leur manière, avoir une importance.



## POSSESSIONS

Un téléphone cellulaire avec le numéro d'Asaf en mémoire. En guise d'arme, elle porte un kriss sacrificiel. Lorsque Chloé tombe au combat, les Nephilim ont la possibilité de récupérer sa Pierre Noire, un Éclat de la Ténébreuse (cf. Testament, page 100).

## CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes inquiète. Vous ne comprenez pas la conduite du Pélican et en même temps ignorez qui a bien pu surprendre les agissements de votre Frère et vous prévenir. Vous êtes là pour vous renseigner et n'êtes pas belliqueuse à l'encontre des Nephilim sauf si ceux-ci vous poussent dans vos dernières extrémités. Vous êtes méfiante et très rusée. Dans tous les cas, vous préférerez disparaître plutôt que de vous retrouver dans une situation extravagante que vous ne contrôleriez plus. Vous n'hésitez pas à donner la mort si la situation l'exige ; préférant toutefois l'usage des Tekhnès que de votre Kriss.*

## CITATION TYPIQUE

*« Mes Frères habitent dans la maison, le château ou le temple de la Sagesse sur la montagne de la Raison. En vérité, écoutez-moi, j'ai des raisons pour agir ainsi. »*



## asaf

FOR 16 CONS 15 INT 18 DEX 16 CHA 14

- ka-soLeIL : 90

**COMPÉTENCES**

Asaf a toutes les compétences de Tradition à 90 %, sauf Alchimie, Bohémiens et Cryptographie qui sont à 10 %. Ses compétences de Savoir sont toutes au moins à 70 % tandis que ses compétences de Confrontation, Adaptation, Techniques et Discrétion sont à 80 %.

**TEKHNÈS**

Asaf a toutes les Tekhnès citées dans l'encart page 17 du livret I. Il utilise en plus, avec parcimonie, une Tekhnè dont il est le seul à connaître le secret : *l'Aura des Ombres*.

- Rituel/KS 60+

Grâce à cette Tekhnè, Asaf peut modeler les zones d'ombre pour leur donner une matérialité éphémère qui dure 1D4 minutes. Les ombres ainsi modelées peuvent avoir n'importe quelle apparence : un humain, un monstre, une créature de votre invention... Elles sont insensibles aux dégâts physiques et peuvent seulement être ralenties en attendant leur dissolution. Elles frappent toute forme de vie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de proies potentielles dans le périmètre. Elles se dissolvent alors à moins que les quatre minutes se soient écoulées. Asaf n'en use qu'avec parcimonie car il s'est déjà retrouvé seul face à elles, entouré d'ennemis morts ; il a alors eu fort à faire pour empêcher qu'elles ne le mettent à mal. Il ne s'en sert qu'à coup sûr, bien souvent pour pallier son infériorité numérique.

**HISTOIRE**

Asaf a passé son existence à tenter d'être l'incarnation contemporaine de Rachid ad-Din Sinan. Sinan devint le chef des Batinis — plus connu sous le nom des Assassins — en 1176, si l'on en croit l'histoire profane. Asaf ne sait pas si ce personnage a vraiment existé ni même si son identité dissimule une figure de l'Histoire Invisible. Mais les récits qui firent la gloire de cet énigmatique personnage dans les rangs des sarrasins et la terreur des croisés dans toute la Terre Sainte fascine le Frère Sombre. Ce dernier suit les traces de sa légende, l'homme le plus craint de la Terre Sainte. C'est en s'adonnant à une discipline de fer inspirée des Batinis qu'au fil des années il est devenu le mentor de nombreux Frères Sombres. Tous le considèrent comme leur père. Sa parole fait loi.

**POSSESSIONS**

Un Construct qui permet d'augmenter les capacités sensibles d'un Nephilim ; celui-ci peut alors « sentir » des

porteurs de Ka de Lune Noire et/ou d'Éclats dans un périmètre de cinq cents mètres. Si d'aventure Asaf tombe au combat, les Nephilim ont la possibilité de récupérer sa pierre noire, un Éclat de la Ténébreuse (cf. Testament, page 100). Un Nephilim qui touche un Éclat doit effectuer un jet de Khaïba ainsi qu'un jet de Ka dominant x 3 pour résister à un exorcisme de son Pentacle. En cas d'échec, il n'a plus qu'à trouver un nouveau simulacre et perd 2 points de Ka.

**CONSEIL D'INTERPRÉTATION**

*Vous avez acquis une considérable expérience. D'une grande perspicacité, vous êtes à même d'analyser en un temps record les personnes que vous croisez. Votre jugement s'est rarement avéré inexact. Vous êtes très intelligent et poursuivez vos objectifs sans jamais faillir. Vous représentez pour les vôtres un expert inégalé.*

**CITATION TYPIQUE**

« Bien... Vous m'avez enfin remarqué. Dans ce cas, allons droit au but. Vous répondez aux questions et je pars. Ou vous ne répondez pas et je reste. Vous savez, je peux devenir votre pire cauchemar, alors, à vous de voir. »



# KLINGEN

FOR 20  
 CONS 19  
 NT 17  
 DEX 18  
 CHA 17

● ka-soLeIL : 75

## compétences

*Klingen possède toutes les compétences de Confrontation, d'Adaptation et de Discrétion à 90 %, il atteint même 100 % pour la compétence Bagarre. Ses compétences de Savoir et de Techniques sont toutes à 80 %. Il n'est pas un fêru de Tradition où seules les compétences de Rose+Croix et de Selenim dépassent les 60 %.*

## tekhNès

*Klingen a toutes les Tekhnès citées dans l'encart page 17 du livret I. Il est le seul Frère Sombre à maîtriser l'Étreinte ardente.*

● Rituel/KS 60+

*En utilisant cette Tekhnè, Klingen est capable d'augmenter sa Force de 1D10+1 pendant un tour. Il devient alors d'une puissance phénoménale et peut arracher les barreaux d'une cellule comme une tornade emporte une brindille d'herbe.*

## HISTOIRE

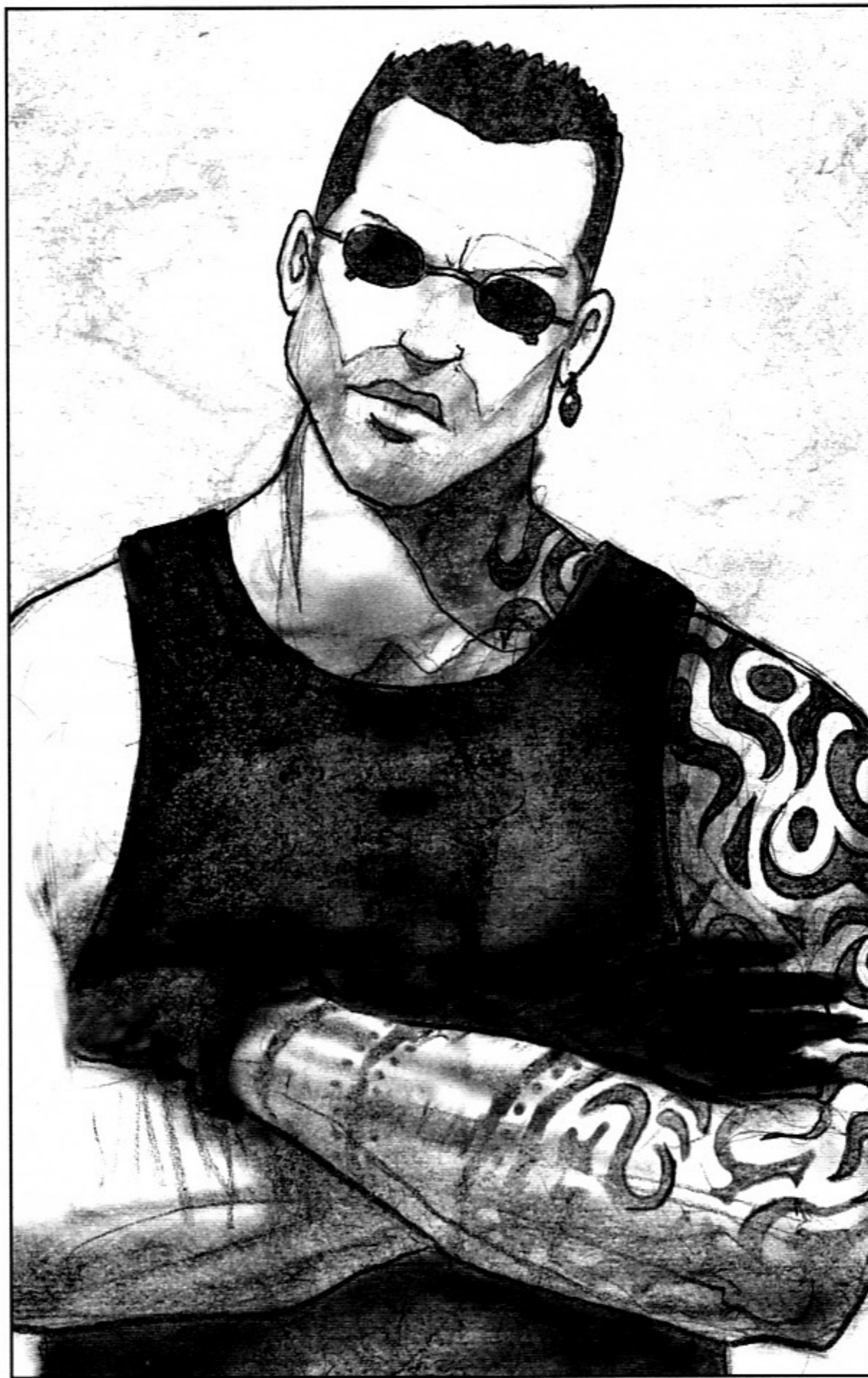
Assassin suprême, Klingen est un Prince à la Tour Abolie. Il a depuis longtemps perdu le fil de sa quête insensée et préfère se consacrer à l'exploitation de ses extraordinaires talents de guerrier mystique dans un but personnel : devenir la créature la plus accomplie physiquement de l'univers. Son allure est ainsi à l'égal de son objectif démesuré. C'est à proprement parler un colosse : deux mètres et quinze centimètres pour cent vingt-sept kilogrammes de muscles. Le meurtre est sa raison de vivre.

## POSSESSIONS

Rien de particulier.

## CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes intransigeant, inflexible et qui plus est massif. Vous êtes*



*une brute qui aime le meurtre et entendre les râles étouffés de ses malheureuses victimes. Vous êtes un peu sadique mais vous savez faire appel à votre intelligence pour jauger une situation et adopter la meilleure attitude, la vôtre...*

## CITATION TYPIQUE

*« Ta tête ! De mes mains, je vais la faire tourner sur tes épaules comme un oiseau sait tordre son cou. De mes mains, je vais briser ta colonne vertébrale comme une vulgaire brindille. »*

# salomé

FOR 16 CONS 15 INT 18 DEX 19 CHA 18

● ka-soleil : 85

## compétences

Salomé a toutes les compétences de Discrétion, Adaptation et Techniques à 90 %. Ses compétences de Confrontation sont toutes sur une base de 60 % avec 80 % en Arts martiaux et 90 % en Esquive. Ses compétences de Savoir sont toutes, quant à elles, sur une base de 40 %. Elle possède en outre les compétences de Cryptographie et de Tarologie à 70 % alors que toutes ses autres compétences de Tradition sont entre 30 et 40 % selon vos envies.

## tekhènes

Salomé a toutes les Tekhènes citées dans l'encart page 17 du livret I17 du livret I. Elle est sans doute la seule à connaître l'antique *Psaume de Zébédée*.

● Rituel/KS 70+

En atteignant une concentration extrême, elle est capable d'altérer les Champs magiques qui l'auréolent pour les transformer en une représentation vivante du paysage ambiant, adoptant en cela la tactique du caméléon. Elle devient ainsi virtuellement invisible aux yeux des humains et même des Nephilim en Vision-Ka (elle n'est cependant pas immatérielle pour autant). Cette Tekhène a une durée d'une heure pour dix points de Ka-Soleil.

## HISTOIRE

Un peu comme Klingon, Salomé a largement perdu de vue l'essence intrinsèque de sa mission initiale. Elle s'est complètement abandonnée aux délices que lui procure sa nouvelle vie et voue son existence au vol et au profit. Karen, son alter-ego, est une magnifique blonde pulpeuse au parfum enivrant qui fait se retourner tous les hommes sur son chemin. Derrière cette apparence se dissimule en réalité une cambrioleuse de haute voltige, acrobate accomplie, capable de déjouer les systèmes de surveillance les plus sophistiqués et de percer n'importe quel coffre-fort. Salomé est une cambrioleuse géniale qui met un point d'honneur à épargner la vie de ceux qui peuvent barrer son chemin. Contrairement à ses Frères, elle se refuse à donner la mort. Elle n'hésitera pourtant pas si elle estime que son existence est sérieusement menacée.

## POSSESSIONS

Un logiciel de hacker, le Mercere, capable de briser n'importe quel code ou serrure numérique, ce qui se traduit par

un bonus de 40 % en Informatique et en Électronique lorsque le logiciel est connecté à sa cible.

Un pistolet d'allure futuriste à air comprimé crachant des projectiles soporifiques capables d'endormir une cible qui rate un jet de Résistance à -20 %.

## CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes une belle allumeuse qui sait jouer de ses charmes... pour parvenir à vos fins ! Vous aimez le risque et les jeux de séduction.*

## CITATION TYPIQUE

*« Par les mamelles de Junon, j'ai chaud ! Au diable, les préséances et mettons-nous à l'aise. J'ai tellement envie de me confier à vous. »*



## TARANTIUS PORTE-GLAIVE

FOR 18 CONS 16 INT 16 DEX 16 CHA 13

- ka-soleil : 85

### COMPÉTENCES

Tarantius a 80 % dans toutes ses compétences de Confrontation. Il atteint 90 % pour les compétences Escrime et Esquive. Ses compétences de Savoir et Techniques n'excèdent pas 70 %. Par contre, toutes ses compétences d'Adaptation et de Discrétion sont à 90 %.

### TEKHNÈS

Tarantius a toutes les Tekhnès citées dans l'encart page 17 du livret I. Il est, en outre, passé maître dans l'utilisation d'une Tekhnè qu'il a apprise en s'entraînant pendant des heures : la **Translation mordorée**.

- Rituel/KS 40+

En utilisant cette Tekhnè, il peut enchanter un projectile métallique et enchâsser à l'intérieur une infime partie de sa Sapience ce qui lui permet de prendre, mentalement, le contrôle de l'objet pour le guider à coup sûr vers sa cible.

### HISTOIRE

Tarantius Porte-Glaive est malade. En effet, une forme inconnue de cancer nécroscopie s'est déclarée il y a plusieurs années et, jusqu'à présent, tous les traitements qu'il a suivis se sont révélés inefficaces. Cette déviance, inattendue pour un Initié de son calibre, a transformé son quotidien et créé un besoin irrésistible de Ka-Soleil qui l'oblige à régulièrement s'abreuver d'émotions fortes. Ainsi, il aime assister à des rencontres internationales de foot ou passer ses nuits dans les discothèques les plus branchées du vieux continent. Secrètement rongé par un mal qui inonde sa sapience de honte, il s'est refermé sur lui et ne donne plus signe de vie. Ses accès de colère sont légendaires et les Nephilim n'ont pas intérêt à se frotter à lui. Son apparence est pourtant particulièrement anodine. Toujours vêtu d'un strict complet gris, rien ne laisse deviner que sous cette apparence se cache un tueur redoutable, tireur d'élite, combattant hors pair et Kabbaliste noir de haut niveau.

### POSSESSIONS

Tarantius porte un glaive en Orichalque forgé et enchanté en Hadès par Vulcain, le Forgeron maudit qui est à l'origine de l'étrange maladie qui le tue à petit feu. C'est cette terrifiante arme qui lui a valu son surnom. Sa garde est sculptée dans un étrange métal d'obsidienne contenant de la Lune Noire qui épouse exactement la paume de la main qui l'enserme. La lame, couverte d'inscriptions runiques qui courent sur tout

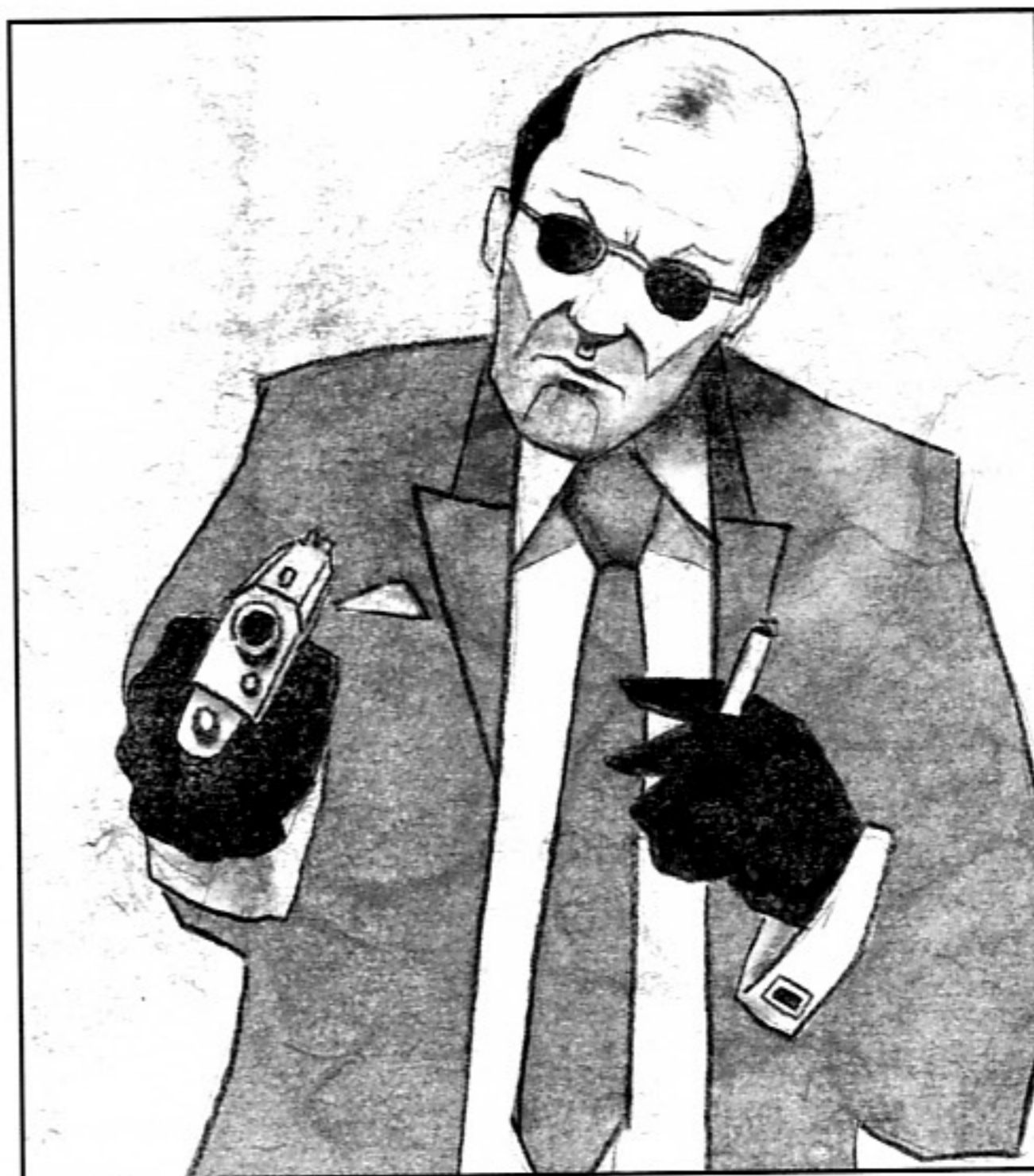
son long, est tranchante et aiguisée. Elle est constituée d'Orichalque mais peut être exceptionnellement maniée par un Nephilim à condition que celui-ci réussisse un jet sous son Ka dominant puis un jet de Résistance divisé par deux. Il peut alors brandir une arme capable de « tuer » un Déchu... Un fusil automatique modèle AK47 de marque russe avec une lunette de précision

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes l'incarnation même du vieux guerrier fatigué, las de parcourir les routes à la poursuite d'une délivrance qui, chaque jour, s'éloigne un peu plus. Vous ne trouvez une forme d'émotion que lorsque vous vous mêlez à une foule d'humains bruyants. Vous êtes sans doute le Frère le plus sombre et, paradoxalement, vous êtes aussi celui qui sera le plus sensible au discours des Nephilim. Très vindicatif, vous ne supportez pas d'être trompé lorsque vous avez donné votre confiance et, à ce titre, vous mettez un point d'honneur à éliminer les Nephilim si ceux-ci tentent de vous doubler ou de vous éliminer.

### CITATION TYPIQUE

« Tailler, trancher, couper... Je suis las du fracas des batailles. J'aspire simplement au repos des sens mais mon destin est en marche et je porte mon fardeau en silence. Non, mon bras ne tremblera pas lorsque retentiront les trompettes du Jugement final. »



# eLzÉvIRE

NOYAU ka-LUNE NOIRE : 90  
RÉSERVE DE ka-LUNE NOIRE : 130

FOR : 15  
CONS : 17  
INT : 16  
DEX : 16  
CHA : 18

## SCIENCES OCCULTES

*Kabbale Noire* : 95 %  
*Nécromancie* : 60 %  
*Pavane* : 90 %

## COMPÉTENCES

*Il est difficile de quantifier un Selenim, être millénaire et éternel par excellence. C'est pourquoi nous ne donnons que la liste de ses compétences les plus développées : Athlétisme, Escrime, Éloquence, Silencieux.*

## HISTOIRE

Elzéville est un inquiétant Selenim avec lequel les Nephilim peuvent entrer en contact s'ils s'interrogent sur la présence des Frères sombres à Londres. Son simulacre, une magnifique jeune femme rousse à la peau laiteuse, est une des call-girls les plus prisées des riches magnats londoniens. Depuis ses démêlés avec l'infamale Trinité dans *La Porte des Limbes*, Elzéville a acquis une conscience innée qui lui a permis de « ressentir » dans son Pentacle métamorphosé la présence des Frères sombres à Londres. Elle s'intéresse de près à l'origine de cette pulsion et, de fait, tente d'entrer en contact avec le Frère Sombre de votre choix. Qu'elle réussisse ou non à discuter avec un Frère sombre est sans effet sur le déroulement des *Chroniques de l'Apocalypse III* car, très rapidement, elle acquiert l'assurance que ces créatures sont d'une puissance exceptionnelle et qu'il vaut mieux ne pas s'y frotter. C'est, du reste, ce qu'elle explique aux Nephilim si ceux-ci la repèrent et entrent en contact avec elle.

## IMAGO

Il est particulièrement surprenant. À bien y regarder, il représente une femme aux traits étonnement fins et racés. Mais, plus on se rapproche et plus on remarque comme un imperceptible mouvement sur tout le corps et le visage. Il s'agit de vers hui-



leux et grassex qui grouillent en un nombre incalculable sur toute la surface du corps. Ils composent un Imago écœurant et dégoûtant qui révolse le Pentacle des Nephilim qui le voient.

## NOTE :

*Ce personnage est tiré du roman d'Érik Weitzel, La Porte des Limbes, publié aux éditions Mnémos.*

# saturnine

- métamorphe : méduse

terre 28 feu 10 air 17 eau 34 lune 48

## métamorphoses

- canines pointues : 09
- peau écailleuse : 11
- mains crochues : 07
- odeur agressive : 10
- voix insinuante : 14

FOR 11 (+2)    CONS 10 (+2)    INT 14 (+3)  
DEX 16 (+3)    CHA 14 (+4)

- ka-soleil : 12
- simulacre : SARAH BRENNIGAN
- employée de bureau chez a&a
- âge : 34 ans
- niveau social : 10
- éducation : 10
- proches : 05

## compétences

Toutes les compétences de Société à 80 %, Rose+Croix 40 %

## sciences occultes

Basse-Magie : 90 %  
Haute-Magie : 60 %  
Sceaux : 90 %  
Pentacles : 30 %  
Œuvre au Noir : 60 %

## HISTOIRE

Saturnine sort de sa stase lors du Compact Secret des Thuata de Danann. Elle se mêle aux Nephilim du sanctuaire celte et rencontre les figures mythiques de cette époque. Très vite, elle acquiert une certitude : les Ka-éléments ne répondront pas à toutes les questions que se posent les Nephilim ; des réponses viendront d'ailleurs : des étoiles. Elle tente de partager son point de vue avec ses Frères des Éthers, en vain. Au V<sup>e</sup> siècle après l'Incident Jésus, Saturnine s'éveille et retrouve les Déchus qui s'étaient moqués de ses opinions des siècles plus tôt. Mais Akhénaton a défriché d'autres voies de l'Agartha. Elle rejoint les Adoptés de l'Étoile et concentre ses travaux sur le courant cosmique originel que les Initiés nomment l'Iz. En 1666, elle rencontre des Frères de la Rose+Croix et échangent avec leurs Collèges des idées sur cette manifestation des Éthers. Ensemble, les Frères de la Coupe et les Adoptés de l'Arcane XVII se livrent à des expérimentations occultes pour tenter de démontrer l'existence de l'Iz. Celles-ci se révèlent être un écueil. Non seulement, les expériences échouent mais Londres s'embrase en provoquant le retour en stase des Déchus.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, Saturnine est de retour sur la scène occulte et participe de loin aux manœuvres de la Golden Dawn. Elle est séduite par la personnalité d'Aiwass qui la met en relation avec des Saturniens de sa connaissance. Ces derniers n'ont aucun mal à la

convaincre de les rejoindre. Saturnine devient ainsi une alliée de choix pour l'A.A. Mandatée par le 666, elle ne cherche qu'à orienter les Nephilim sur des fausses pistes ou à leur faire perdre du temps pour les retarder. C'est une fraîche et gracieuse jeune femme d'une vingtaine d'années. Ses longs cheveux noirs bouclés la font ressembler à s'y méprendre à une farouche gitane, impression accentuée par une peau mate, douce comme du velours. Elle n'est pourtant qu'un pion dans l'échiquier occulte sur lequel la confrérie du 666 mûrit savamment ses plans en négociant les équations asymétriques de la théorie du chaos.

## CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes le vice incarné. Dès que vous croisez la route des Nephilim, vous vous faites un plaisir de les induire systématiquement en erreur avec tous les moyens dont vous disposez. Vous endossez avec une facilité déconcertante le rôle de mouchard et n'hésitez pas une seule seconde à « balancer » les Nephilim aux agents de New Scotland Yard dès que l'occasion se présente.*

## citation typique

*« Oui. Vous avez raison. Il faut continuer dans cette voie. Je vais me renseigner et on se recontacte le plus rapidement possible. »*





## ANDREW CRAMPTON

FOR 11 CONS 12 INT 15 DEX 12 CHA 10

- ka-soLeIL : 16
- SECRÉTAIRE DE LIAISON à L'ALBANY academy
- âge : 47 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 17
- ÉDUCATION : 15
- PROCHES : 12

### COMPÉTENCES

Toutes les compétences de Savoir à 60 % avec 70 % en Mythes et Légendes.

### HISTOIRE

Occultiste médiocre, Andrew Crampton a été repéré par

Aleister Crowley — sous l'emprise de Mu — et présenté au 666 comme un pion utile et facile à utiliser. Utile ? Oui, car M. Crampton est millionnaire, excentrique et philanthrope. Le voilà tout désigné pour être la proie du 666 et de ses sombres projets.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes très intelligent mais votre esprit reste trop cartésien et vous empêche de voir plus loin que le bout de vos pieds. De plus, vous êtes un lâche et un couard qui prend peur rapidement. Si les Nephilim vous mettent la pression, vous « craquerez » et avouerez tous vos secrets les plus intimes en sanglotant doucement, la tête rentrée dans les épaules.*

### CITATION TYPIQUE

« Mais voyons ! Que me voulez-vous Démons... »

## Les HABITANTS DE L'ÉCUME DE L'AUBE DORÉE

Il s'agit de reflets de : Aleister « l'Éventreur » Crowley, les multiples Dracula, Lucie, Sherlock Holmes, les ouvriers d'Arcadia, la reine Glorianna et le capitaine Quire.

### COMPÉTENCES

*Chacun de ces reflets n'a pas de compétences à proprement parler. Il est tout à fait capable d'exécuter ce que l'on attend de lui. Ainsi, Sherlock Holmes et Watson se chamaillent sur les théories du brillant détective conseil. Les Dracula errent dans les rues dans un silence morbide, ils se transforment en brume, en loup ou même en chauve-souris. Aleister Crowley se livre aux pires pitreries et il tue sauvagement sans jamais se faire prendre. Lucie et Glorianna séduisent tous « les hommes » qui passent à leur portée. Les ouvriers d'Arcadia restent des heures à travailler ou à participer à des expériences étranges. Le capitaine Quire organise des traquenards et participe à des duels quand il n'enlève pas de monarques.*

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Laissez-vous porter par ce que vous inspire ces personnages de la fantasy. Si vous ne connaissez pas certains d'entre eux ignorez-les et remplacez-les par ceux de votre imagination. N'hésitez pas à rebondir sur les remarques de vos joueurs.*

## Les CRÉATURES DE CAUCHEMAR

FOR 17  
CONS 12  
DEX 11  
INT N.a.  
CHA 04

- ka-LUNE : 40
- SOMBRE éclat : 10

NOTE :

*Le Sombre Éclat est un POT de Lune Noire. Il permet aux Créatures de Cauchemar de s'introduire dans les royaumes Selenim et les Anti-Terres. Mais il s'agit également d'un handicap car les Sciences occultes des Maudits les affectent tout comme celles des Déchus.*

**Griffes** (deux attaques par passe d'armes) : 50 %

Domm. : 2

POT de Gravité : 12

**Morsure** : 30 %

Domm. : 3

POT de Gravité : 08

Chacune de ces attaques occasionne des dommages magiques (1D10) sur le Feu et l'Air du Pentacle Nephilim. Les Créatures de Cauchemar sont affectées exclusivement par le Feu, l'Air, l'Orichalque et la Lune Noire.

## Les amoureux

● **mÉTAMORPHE** : il s'agit essentiellement d'Éolim et de Faërim. Aidez-vous du Ka et des règles de la deuxième édition de Nephilim pour créer des Fraternités variées.

Les scores donnés sont indicatifs. Considérez-les comme les valeurs moyennes des Pentacles de ces Adoptés.

**ka DOMINANT** : 60  
**NEUTRE FAVORABLE** : 48  
**NEUTRE DÉFAVORABLE** : 36  
**OPPOSÉ FAVORABLE** : 24  
**OPPOSÉ DÉFAVORABLE** : 12

### mÉTAMORPHOSES

Ils totalisent, en général, soixante points de métamorphes équitablement répartis.

- **ka-soLEIL** : entre 12 et 22  
 Souvent, des costumiers de théâtre, des comédiens ou des bourgeois.
- **âge** : tous les âges sont représentés bien qu'ils aient tendance à se grimer. Ils sont très âgés ou très jeunes.
- **NIVEAU SOCIAL** : tous sont de la bonne société, environ 16.
- **ÉDUCATION** : environ 15.
- **PROCHES** : 17, l'Arcane est très soudé.

### compÉTENCES

Les Adoptés de l'Amoureux possèdent en général un nombre important de points de compétence ; un peu à l'image de ceux du Chariot. Ces compétences sont liées à l'époque d'Incarnation sur laquelle il travaille.

Considérez qu'ils possèdent les compétences d'une Base à 70 %, d'une deuxième à 60 % et d'une troisième à 40 %.

### SCIENCES OCCULTES

Basse-Magie : 130 %  
 Haute-Magie : 110 %  
 Grand Secret : 50 %  
 Œuvre au Noir : 90 %  
 Œuvre au Blanc : 70 %

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous étudiez l'Écume de l'Aube Dorée afin d'obtenir des détails les plus justes possible sur l'apogée victorienne. Vous savez évidemment que ce Plan subtil n'est pas historique et vous êtes de ce fait extrêmement méfiants quant aux mystères que l'on y rencontre. Vous êtes intarissable sur les détails historiques et la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle.

### CITATION TYPIQUE

«..., n'est-ce pas ? »  
 «..., n'est-il pas ? »

## Les rôms

**FOR** : 1D6 + 8    **CONS** : 2D6 + 4    **DEX** : 3D6  
**INT** : 2D6 + 7    **CHA** : 3D6

- **ka-soLEIL** : entre 15 et 45
- **ka-BRUME** : entre 10 et 40  
 Leurs noms sont souvent empruntés aux mythologies égyptiennes surtout.
- **âge** : entre 7 et 77 ans
- **NIVEAU SOCIAL** : 08
- **ÉDUCATION** : 14
- **PROCHES** : 18

### compÉTENCES

Ils ont les compétences de Savoir et d'Art entre 50 et 70 %, celles de Tradition entre 60 et 80 %.

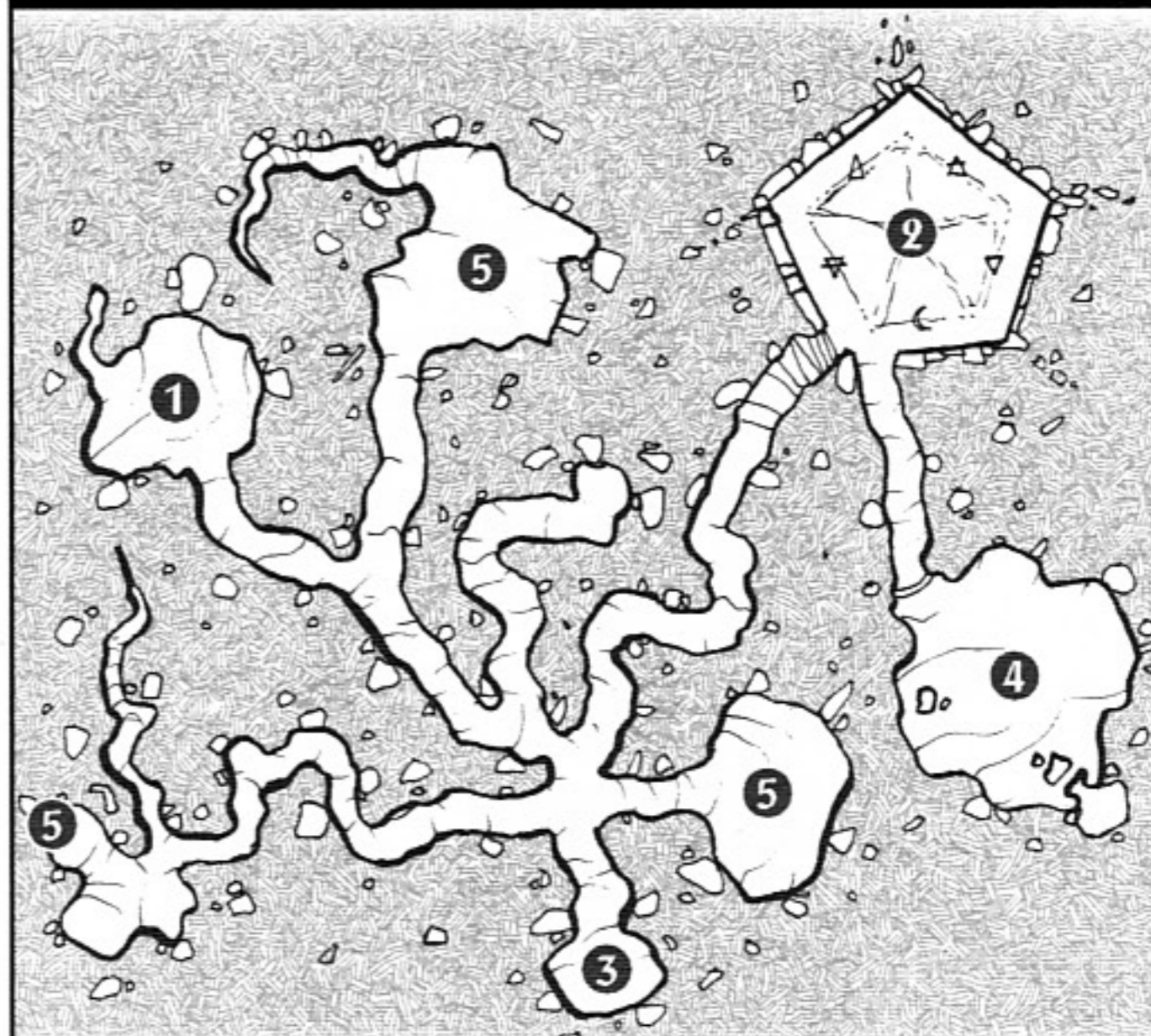
### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes membre de la Kumpania la plus noble. Vous êtes les Gardiens de la Tradition. Les Nephilim vous doivent autant de respect que vous à leur égard. Vous leur devez la Brume, ils vous doivent les Arcanes Majeurs. Vous vous devez de garder le silence sur Akhénaton et surtout de ne rien dire sur ces troubles. L'avenir du monde occulte est entre vos mains.

### CITATION TYPIQUE

« Que la volonté de Pharaon s'accomplisse ! »

## Les souterrains



- |   |                        |
|---|------------------------|
| 1 : Le coffre                           | 5 : accès AUX Puits    |
| 3 : La gorge                            | 4 : L'ANTRE DE La BÊTE |
| 2 : La salle DU pentagramme élémentaire |                        |



## L'a.'a

SCHÈMES

L'Astrum Argentinum n'est pas une cellule de poids à proprement parler dans le complexe réseau de la Rose et de la Croix. On peut la considérer comme inclassable. Car bien qu'elle revendique les enseignements ésotériques de la Coupe, elle fut créée par l'Homme Parfait et non par les manipulations de l'Arcane mineur. Elle n'en est pas moins très active et avancée dans le domaine peu exploré des Tekhnès de l'esprit. Comme les membres de la Societas Fraternitas Nova Rosa, les initiés de l'Astrum Argentinum pensent que l'ascension spirituelle de l'humanité entière doit passer par la formation d'une élite intellectuelle en communion avec l'esprit de Ram. Selon eux, le meilleur moyen d'arriver à ce but ultime consiste à extraire des jeunes prodiges de leur milieu pour mieux affûter leur Ka-Soleil hautement malléable. Grâce au masque d'un club littéraire de renommée internationale et du Theosophical Center, l'Astrum Argentinum est aujourd'hui en possession de connaissances très poussées sur les compétences et les utilisations du Ka-Soleil. Régulièrement, des échantillons de pensionnaires strictement sélectionnés sont soumis à toute une batterie de tests et d'épreuves au sein de la salle du Soleil avant d'être intégrés aux programmes expérimentaux développés dans l'enceinte ultra protégée du Theosophical Center. L'ensemble de la communauté occulte et même les Supérieurs Invisible ignorent qu'en réalité l'Astrum Argentinum est complètement placée sous la coupe de la Fraternité du 666 et d'Aiwass en particulier. Les membres du 666 étudient depuis des années toutes les possibilités mises à leur disposition pour tenter de façonner une stase et un corps capables d'accueillir l'essence de Crowley pour rendre son autonomie à Mu. Pour la stase, il surveille la Ténébreuse que le Pélican est en train de reconstituer pour eux. Les recherches piétinent mais les membres de l'Astrum Argentinum, grâce aux travaux de John Julius Angerstein et des scientifiques du Theosophical Center, ont appris à développer des pouvoirs insoupçonnés qui leur permettent de jouer un rôle de première importance sur l'échiquier occulte londonien.

MASQUES● **Le CLUB DE L'ASTRUM ARGENTINUM**

C'est en plein cœur de Londres, à Piccadilly, que l'Astrum Argentinum tient pignon sur rue via l'imposante façade de l'Albany Academy. Sous le couvert d'un innocent cénacle réunissant des artistes et des poètes enflammés, la Fraternité sélectionne en toute impunité les candidats aux Ka-Soleil les plus prometteurs. Ceux-ci sont ensuite savamment drogués et conditionnés pour être placés sous influence et contrôlés par le biais de leurs rêves. Ils se retrouvent alors coupés du monde réel et sont envoyés au Theosophical Center où ils peuvent être examinés à loisir et en toute tranquillité par les Frères de la Rose+Croix.

● **Le THEOSOPHICAL CENTER**

Situé dans la banlieue londonienne à Greenwich, ce centre de repos et de détente cache en réalité le laboratoire expérimental des théories des Initiés de l'Astrum Argentinum. Constitué de seize pavillons de taille et de fonctionnalité différentes, le centre couvre une superficie de plus de quinze hectares. Actuellement, il abrite une cinquantaine de pensionnaires permanents répartis en dix classes organisées en fonction du niveau de potentialités de chacun. Pour encadrer et étudier à loisir ce cheptel humain, une douzaine de scientifiques exécutent des expériences savantes dans des laboratoires hi-tech et futuristes placés sous la surveillance d'Adoptés de l'Étoile mandatés par Aiwwass. Tout ce joli monde est bien à l'aise car le centre bénéficie d'installations modernes et confortables (piscine, terrains de sport, médiathèque, etc.). Les membres de l'Astrum Argentinum ont en plus accès à un pavillon qui abrite un laboratoire de sciences cognitives qui ferait pâlir d'envie une grande université. C'est dans ce complexe que l'Astrum Argentinum tisse ses schèmes en manipulant l'esprit de ses victimes pour en faire des instruments redoutables et en étudiant tous les principes actifs du Ka-Soleil.

HISTOIRE

Créée en 1905 par Aleister Crowley et Allan Bennett, l'Astrum Argentinum est née de la volonté de Mu, désireux de mettre en place une stratégie de préparation à son retour via les potentialités du Ka-Soleil. Dans les sous-sols de l'actuelle Albany Academy, les deux humains aiguillés par le savoir impie de Mu façonnèrent un incroyable Construct capable d'emmagasiner du Ka-Soleil en vue d'une exploitation ultérieure. Grâce aux théories sulfureuses d'Allan Bennett sur la magie sexuelle, des cérémonies initiatiques furent organisées. Les participants, inspirés par des effluves débordantes de Ka-Soleil, se livrèrent à des débordements outranciers en s'adonnant aux plaisirs du sexe. Plusieurs affaires de viols et de détournements de mineures finirent par attirer l'attention des autorités. Sentant qu'il allait perdre le fil des opérations, Mu confia à Aiwwass le soin de dissimuler l'avancée des travaux qu'il avait entrepris. Aleister Crowley refit surface et la Golden Dawn fut emportée par une affaire dont elle n'était pas à l'origine. Telle était la volonté de Mu. Le Construct demeura, intact, dans la cave d'un immeuble de Londres. Aiwwass fit disparaître toutes les traces de l'Astrum Argentinum et attendit patiemment que la situation se calme. Les premières années furent très difficiles et l'Astrum Argentinum fut contrainte de disparaître pour mieux réapparaître en 1946 après la fin de la seconde guerre mondiale. Londres était alors en pleine reconstruction et Aiwwass comprit qu'il était temps d'abattre son jeu. Il confia à Amanda Bennett, la petite-fille d'Allan Bennett, le soin de mettre en place une

structure stable et suffisamment souple pour permettre à la Fraternité de revenir à ses recherches originelles. C'est donc elle qui mit en place les masques de l'Astrum Argentinum sous la férule d'Aiwass. Dès 1951, le Theosophical Center ouvrit ses portes. Alimenté par les efforts de John Julius Angerstein qui mit au point la salle du Soleil au sein du club de l'Astrum Argentinum, le centre n'a pas désesplé depuis. Seul le poids occulte d'Aiwass fait que l'Astrum Argentinum reste refermée sur elle-même, car si ses travaux étaient révélés à l'ensemble de la communauté ésotérique, des révélations sur le Ka-Soleil pourraient ébranler les convictions de plus d'un et le réveil de Mu pourrait être retardé, sinon empêché.

### ORGANISATION

En dehors d'Amanda Benett, l'Imperator, l'Astrum Argentinum est composée de trente-six membres répartis à des postes clefs du club et du Theosophical Center où des équipes pédagogiques et médicales opèrent sans discontinuer sous la surveillance exacerbée

de plusieurs Nephilim Adoptés de l'Étoile et tous Saturniens. John Julius Angerstein est le recruteur de l'Astrum Argentinum. Il a mis au point la salle du Soleil. C'est lui qui détermine si un profil convient ou non et c'est lui qui organise la disparition du candidat sélectionné, ou tout du moins sa « mise au vert ». Il est très puissant. À l'exception d'Amanda Benett, aucun membre de la Fraternité ne connaît le rôle réel d'Aiwass et encore moins son appartenance au 666.

### PERSONNALITÉS

Amanda Benett est l'Imperator de l'Astrum Argentinum. Elle la dirige d'une main de fer avec une volonté opiniâtre. Grâce aux efforts de John Julius Angerstein, le Recruteur, la Fraternité peut disposer d'un vivier de spécimens à étudier au sein du Theosophical Center où séjournent tous les scientifiques Rose+Croix, les Initiés mineurs et sept Nephilim, des Adoptés de l'Étoile.

## Les ROSE+CROIX

FOR 13    CONS 12    INT 16  
DEX 12    CHA 11

- ka-soleil : 31
- âge : 45 ans
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 17
- OPPORTUNITÉ : 30 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 70 %

#### COMPÉTENCES

Esquive 50 %, Humanités 75 %, S'informer 70 %, Science de l'Homme 90 %, Ésotérisme 60 %, Parapsychologie 80 %, Rose+Croix 45 %, Rituels 30 %, Histoire Invisible 30 %

#### ÉQUIPEMENTS

Chaque scientifique s'est fait greffer un Constuct, véritable implant multi-tâches camouflé en bijou fantaisie tels que boucles d'oreilles, pendentifs ou bague. Ils ont de plus un ou plusieurs implants névralgiques derrière l'oreille gauche ou au niveau de la nuque et peuvent ainsi se connecter vingt-quatre heures sur vingt-quatre sur un réseau intranet où les données s'échangent à la vitesse de la pensée.



## Les SONDÉS DE L'a.'a

FOR 14  
CONS 11  
INT 13  
DEX 14  
CHA 12

- ka-soleil : 18
- âge : 35-45 ans
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 15
- OPPORTUNITÉ : 30 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 50 %

#### COMPÉTENCES

Esquive 50 %, Esquive 40 %, Informatique 60 %, S'informer 80 %, Audiovisuel 60 %, Ésotérisme 40 %, Rose+Croix 20 %. Ils possèdent en général une compétence de connaissance universitaire à 70 %.

## Les SATURNIENS

- métamorphe : satyre

TERRE 22    FEU 18    AIR 4  
EAU 9    LUNE 13

#### MÉTAMORPHOSES

- VISAGE AVEC DES CORNES : 10
- MAIN À TROIS DOIGTS : 5
- PEAU POILUE : 6
- ODEUR DE MUSC : 3
- VOIX BASSE : 4

FOR 15 (+ 2)    CONS 19 (+ 2)  
INT 10 (+ 3)    DEX 10 (+ 3)  
CHA 15 (+ 4)

- ka-soleil 9

#### COMPÉTENCES

Athlétisme 80 %, Escrime 70 %, Vigilance 70 %, Astronomie 60 %, Ésotérisme 50 %, Histoire invisible 65 %, Rose+Croix 50 %, Théologie 70 %, Connaissance de l'Arcane XVII 40 %.

#### SCIENCES OCCULTES

Basse-Magie 70 %, Sceaux 90 %, Pentacles 50 %, Œuvre au noir 75 %.



## amanda BENETT, imperator de L'a.'a

FOR 10 CONS 12 INT 17 DEX 12 CHA 15

- ka-soleil : 41
- DOCTEUR EN PSYCHOLOGIE INFANTILE
- âge : 48 ans
- NIVEAU SOCIAL : 17
- ÉDUCATION : 18
- OPPORTUNITÉ : 70 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 80 %

### compétences

Armes de poing 40 %, Humanités 80 %, Informatique 60 %, S'informer 70 %, Sciences de l'homme 85 %, Corruption 60 %, Négocier 60 %, Gestion 70 %, Ésotérisme 60 %, Parapsychologie 80 %, Rose+Croix 60 %, Histoire Invisible 40 %.

### tekh'nès

Serti sur sa poitrine entre ses deux seins, Amanda porte un implant de taille conséquente qui lui permet de contrôler les effluves de Ka-Soleil contenues dans la salle du Ka-Soleil. Elle devient ainsi capable de s'emparer de la psyché d'un humain normal (exemple : elle peut l'hypnotiser ou effacer des événements de sa mémoire). Si elle choisit un Nephilim pour cible, ses talents ne sont valables qu'en cas d'une réussite sous un jet d'Opposition à + 10 %.

### HISTOIRE

Pragmatique et ordonnée, Amanda Benett semble bien différente de son grand-père qu'elle n'a jamais connu. À bien y regarder, on se rend rapidement compte que son regard est tout à fait spécial. Deux pupilles vertes tournoient sans s'arrêter dans un iris jaune qui ressemble aux rayons d'un soleil ardent. Cette femme de quarante ans aux cheveux auburn parsemés de fils argentés attire le regard non pas pour la beauté de ses formes ou de ses traits mais bien par l'aura qu'elle dégage. Toujours de présentation impeccable dans un tailleur chic, Amanda est une femme de décision qui a l'habitude des intrigues et espère bien, à l'instar de son ancêtre, parvenir à ses fins. Elle veut être capable de mettre au point un Construct qui contrôlera toute la population de Londres.

### POSSESSIONS

Amanda habite dans un petit hôtel particulier au cœur du Theosophical Center. Elle se déplace avec son Austin Martins dernier cri qu'elle conduit avec une remarquable dextérité. Un pistolet d'allure futuriste à air comprimé capable de lancer des projectiles soporifiques et d'endormir une cible qui rate un jet de Résistance à -20 %.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes remarquablement intelligente et ne cherchez jamais à prendre le moindre risque. Vous jugez rapidement une situation et réagissez avec promptitude. Vous cherchez toujours à capturer vos adversaires avant de les éliminer. Vous êtes une femme à poigne.*

### CITATION TYPIQUE

« Suivez-moi et allons discuter de tout ça autour d'une bonne tasse de thé bien chaud. »

## J. J. ANGERSTEIN

FOR 09 CONS 08 INT 17 DEX 10 CHA 11

- ka-soleil : 45
- SECRÉTAIRE DE L'ASTRUM ARGENTINUM
- âge : 74 ans
- NIVEAU SOCIAL : 15
- ÉDUCATION : 15
- OPPORTUNITÉ : 60 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 80 %

### compétences

Toutes les compétences de Savoir et d'Arts à 80 %, Empathie 90 %, Se cacher 60 %, Silencieux 60 %, Rose+Croix 30 %, Histoire Invisible 10 %.

### tekh'nès

Grâce au Construct qu'il met au point, John Julius Angerstein est capable d'hypnotiser un humain et de « vampiriser » sa psyché pour en extraire du Ka-Soleil et transformer l'humain en mouton docile. Il ne peut cependant pas agir sur le comportement des gens qu'il contrôle, tout au plus se permet-il des incitations. John Julius Angerstein est une sorte d'hypnotiseur. Il ne peut utiliser cette compétence spéciale que sur une seule cible à la fois lorsqu'il n'est pas dans l'enceinte de l'Astrum Argentinum. À l'intérieur du club, ses capacités sont quasi illimitées dans la mesure où il est directement alimenté par l'étonnant Construct mis au point en 1905.

### HISTOIRE

Inventeur et universitaire, J.J. Angerstein connut une carrière sans précédent jusqu'au jour où il exposa ses théories sur les « phénomènes inexplicables ». Aussitôt, il devint la risée de tous. C'est sous les quolibets qu'il prit une retraite anticipée avant d'être repéré et recruté par Aiwass pour le compte de l'A.'A. Il est désormais le savant qui développe la future stase de la Bête, le Construct Oméga.

John Julius Angerstein est un vieillard qui semble avoir gardé toutes ses facultés physiques et mentales. Seuls ses cheveux blancs qui lui tombent dans le cou et les nombreuses rides qui sillonnent son visage taillé à la serpe lui confèrent un âge respectable. Toujours coiffé d'un élégant chapeau melon et revêtu d'une redingote stricte, il est digne et affecte souvent une attitude noble. C'est un adversaire de taille, fin calculateur et habile stratège.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Génial. Vous êtes génial, mais ce génie confine à la folie. De trop fortes émanations de Ka-Soleil ont altéré vos sens de vieil homme à jamais. Vous êtes un illuminé au sens premier du terme, profane, et cette illumination a fait de vous un homme un peu cynique et pervers qui se repaît des émotions des autres. Vieux et tortueux sont vos qualificatifs qui, somme toute, vous vont pour le mieux.*

### CITATION TYPIQUE

« Regardez-moi dans les yeux et répétez lentement après moi : je m'en vais tout de suite, nous ne nous sommes jamais vus. Au revoir... »

## Les initiés malgré eux

### matthews gabbot

FOR 12    CONS 13    INT 16    DEX 12    CHA 14

- ka-soleil : 23
- JEUNE AUTEUR
- âge : 27 ans
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 16
- OPPORTUNITÉ : 60 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 60 %

#### compétences

Informatique 40 %, Mythes et Légendes 50 %, s'informer 60 %, Sciences de l'Homme 50 %.

#### HISTOIRE

Matthews Gabott est un jeune homme charmant et dynamique. Brun, les cheveux coupés courts, il porte toujours des pantalons en toile noire et des chemises blanches en soie. Il est vif d'esprit et laisse présager une carrière prometteuse.

### samuel finkins

FOR 13    CONS 15    INT 15    DEX 12    CHA 11

- ka-soleil : 12
- PROFESSEUR DE COLLÈGE
- âge : 49 ans
- NIVEAU SOCIAL : 11
- ÉDUCATION : 13
- OPPORTUNITÉ : 30 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 70 %

#### compétences

Baratin 80 %, Éloquence 70 %, Politique 60 %, Usages 80 %, Littérature 90 %, Musique 50 %, Peinture 40 %

#### HISTOIRE

Samuel Finkins est l'incarnation même du Londonien ordinaire. *Trench coat* sur les épaules et parapluie à la main, la seule fantaisie qu'il se permet est le port d'une superbe paire de moustaches qui tombent à la gauloise, un paradoxe pour un Anglais.

### mary higgins clarck

FOR 10    CONS 12    INT 16    DEX 12    CHA 11

- ka-soleil : 29
- AUTEUR DE ROMANS À SUCCÈS
- âge : 58 ans
- NIVEAU SOCIAL : 17
- ÉDUCATION : 17
- OPPORTUNITÉ : 60 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> SIÈCLE : 70 %

#### compétences

Baratin 80 %, Éloquence 80 %, Politique 70 %, Usages 80 %, Littérature 90 %, Musique 40 %, Peinture 50 %.

#### HISTOIRE

Célébrissime auteur, Mary Higgins Clarck est le portrait même de la Lady anglaise. Chignon relevé dans un filet à perles et chemisier en soie strict caractérisent cette élégante femme qui approche de la cinquantaine

## Les satanistes de l'oto

FOR 11    CONS 14    INT 09    DEX 08    CHA 10

- ka-soleil : 07
- NIVEAU SOCIAL : 04
- PROCHEs : 16
- âge : entre 16 et 60 ans
- ÉDUCATION : entre 09 et 12

#### compétences

Esquive 30 %, Couteau : 30 %, Athlétisme 60 %, Analogie 40 %, Premiers secours : 40 %, Religion « de la Magie sexuelle » : 60 %, Rituels : 20 %, Ésotérisme 10 %.

#### HISTOIRE

Les personnes qui constituent l'OTO sont bien souvent des pervers ou des « paumés ». Mais il y a également de jeunes

adolescents en mal d'émotions fortes et d'expériences charnelles interdites ou condamnées par la « bonne société » britannique.

#### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous vous habillez de noir et de rouge. Vous affectionnez les bijoux fantaisie représentant des croix renversés, des vierges de fer et des boucs, des pentagrammes renversés et des têtes de mort. Vous écoutez des musiques sourdes expérimentales composées par des artistes défunts, bien souvent suicidés. Votre seule loi est « Fais ce que tu veux » et vous l'appliquez en toute chose. Vous aimez vous exprimer à l'envers et trouvez amusant que GOD devienne ainsi DOG.*

#### citation typique

« Satan est entré en moi ! »

# aïwass

- métamorphe : cyclope

terre 48 feu 60 air 36 eau 12  
NOYAU DE LUNE NOIRE 80

## métamorphoses

- œil unique : 5
- mains calleuses : 13
- peau minérale : 11
- odeur de braises : 18
- voix caverneuse : 13

FOR 19 (+2) CONS 16 (+2) INT 15 (+3)  
DEX 17 (+3) CHA 13 (BONUS NON-APPLICABLE)

- ka-soleil : 25
- simulacre : JOHN U. SMITHLEY
- ingénieur en informatique,  
PDG de La société a&a
- âge : 34 ans
- niveau social : 10
- éducation : 10
- proches : 17

## compétences

Athlétisme 80 %, Arts martiaux 60 %, Bagarre 80 %, Esquive 70 %, Mêlée 80 %, Jet 90 %, Astronomie 30 %, Science de l'homme 80 %, Survie 40 %, Vigilance 90 %, Baratin 50 %, Corruption 80 %, Littérature 40 %, Falsification 50 %, Premiers secours 40 %, Filature 30 %, Analogie 30 %, Ésotérisme 50 %, Parapsychologie 30 %, Rituels 60 %, Rose+Croix 70 %, Selenim 40 %.

## SCIENCES OCCULTES

Basse-Magie : 95 %  
Haute-Magie (La Voix Naturelle des Sentiers Simieux) : 80 %  
Sceaux : 90 %  
Pentacles 20 %  
Kabbale Noire : 60 %  
Pavane : 40 %  
Nécromancie : 40 %

## HISTOIRE

Combattant hors pair, Aïwass fit partie des intrépides Kaïm qui pourchassèrent Mu jusqu'à son ultime refuge. Chasser les Sauriens représentait pour lui un défi à sa mesure ! La Révélation qui embrasa son Pentacle le bouleversa. Il devint un des membres de la Fraternité du 666 mais, dans un premier temps, son caractère impulsif le plaça dans une position marginale. Ses Frères ne recourraient à ses services qu'en cas de menaces physiques. Ainsi, des millénaires durant, Aïwass se consacra à son sport favori : la guerre.

Au sortir des Guerres Élémentaires, après un duel tita-

nesque qui l'opposa au Lion Vert, Aïwass était à l'apogée de sa puissance. Il entreprit une longue quête pour parfaire sa maîtrise des arts guerriers et rendit visite aux mystérieux moines tibétains qui vivaient au cœur de l'Himalaya. Les étonnantes mutations de son Pentacle lui permirent d'envisager Shambhala et sa réalité. Il décida d'exploiter cette ressource et put négocier une implication plus importante dans la Fraternité du 666. Ces grandes connaissances des pratiques de ceux de la Coupe firent de lui le catalyseur parfait des recherches sur la fabrication d'une stase de Ka-Soleil destinée, à l'origine, à abriter Mu.

## CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes l'ange gardien du 666. Sans vous, il y a bien longtemps que la Fraternité ne serait plus qu'une Ombre oubliée de tous. Vous savez que le danger est partout. Et face au danger, il faut savoir se battre. Vous savez vous battre ; vous aimez ça !*

## CITATION TYPIQUE

*« Frère, oublie la Lune dans ton Pentacle. Elle t'empêche d'être meilleur, d'être notre égal. Rejoins-nous à l'ombre de la Lune Noire. »*



## Les sœurs adamantines

FOR 16    CONS 13    INT 12    DEX 18    CHA 17

- ka-soleil : 30
- kelly gareth et pamelà gill's, gardes du corps
- âge : 32 ans
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 16
- OPPORTUNITÉ : 60 %
- CULTURE XX<sup>e</sup> siècle : 50 %

### COMPÉTENCES

Toutes les compétences de Confrontation à 80 %, Premiers secours 80 %, Silencieuses 80 %, Rose+Croix 15 %, Analogie 20 %.

### TEKHNÈ

Les sœurs Adamantines maîtrisent le Cordon de l'Androgyne Ramique (cf. Les Rose+Croix, page 32).

### HISTOIRE

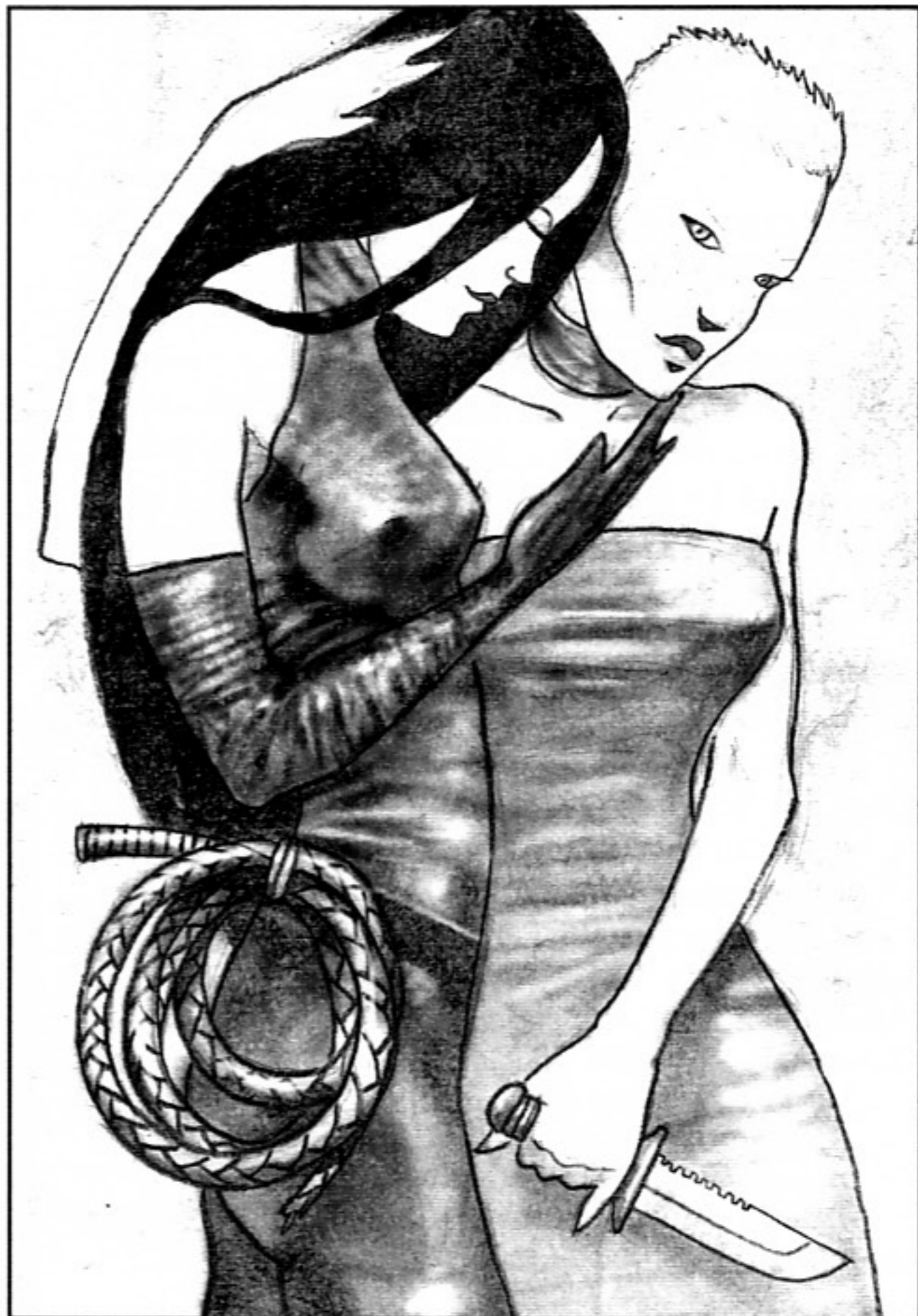
Ces deux femmes sont des conquêtes qu'Aïwass n'a jamais pu quitter. Constatant qu'elles constituaient certainement sa plus grande faiblesse, le membre du 666 les garda auprès de lui en tant que gardes du corps. Il assura leur formation et elles seraient aujourd'hui capables de tenir tête à un Frère Sombre si ces derniers n'avaient pas accès aux mystérieuses Tekhnès de Lune Noire.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Silencieuses et mortelles, vous êtes les Sœurs Adamantines. Dès que vous sentez qu'Aïwass est en danger, ou dès qu'il vous en donne l'ordre, vous intervenez et frappez comme des cobras.*

### CITATION TYPIQUE

*« S'il te plaît ma chérie, laisse-moi m'amuser un peu moi aussi. J'aimerais tant entendre le son de sa jolie voix hurler de douleur sous la morsure de mon fouet. »*



## sarah callum

FOR 08    CONS 14    INT 09    DEX 11    CHA 11

- ka-soleil : 12
- ex-maîtresse d'aleister crowley
- âge : 55 ans    ● NIVEAU SOCIAL : 08
- ÉDUCATION : 08    ● PROCHES : 14

### COMPÉTENCES

Architecture : 10 % ; Histoire : 40 % ; S'informer : 60 % ; Sciences de l'homme : 40 % ; Débrouillardise 40 % ; Négocier : 30 % ; Artisans (reliure) : 80 % ; Analogie : 20 % ; Astrologie : 60 % ; Rituels : 20 % ; Ésotérisme : 60 % ; Parapsychologie : 50 %.

### HISTOIRE

Sarah Callum rencontra Aleister Crowley alias Mu alors qu'il était à la recherche de Maudits qu'il pourrait manipuler. Son but : échapper au Prisme du Pharaon hérétique. Mais Mu fut

trompé par la force du Ka-Soleil de son simulacre. Ce dernier tomba amoureux de la jeune Sarah ce qui plongea le Saurien dans un phénomène assimilable à une Ombre. Ils connurent une idylle qui dura près d'une année. Puis le Kwisatz Haderach retourna à son destin laissant la jeune Sarah à ses heureux souvenirs.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes l'une des rares personnes encore en vie à avoir connu Aleister Crowley et à témoigner de ses bons côtés quel qu'ait été l'être-Ka manipulant son corps. Vous gardez de lui un souvenir intarissable et la Sagesse du Pharaon vous a donné la force de vous battre, à votre échelle, pendant des années, contre l'ignorance des mouvements new-age et « satanique » qui pervertissent l'héritage de « l'homme le plus méchant de la terre. » Désormais vous êtes vieille et vous aimez vous remémorer le bon vieux temps en compagnie de clients doux et patients.*

### CITATION TYPIQUE

*« Je me souviens que ce jour-là, Edward... »*

## tony Harmsbest

FOR 12 CONS 09 DEX 13 INT 15 CHA 12

- ka-soleil : 14
- DIRECTEUR DU OFFICIAL LOCH NESS MONSTER EXHIBITION CENTER
- âge : 50 ans
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 15
- PROCHES : 13

### compétences

Armes de poing : 30 % ; Équitation : 30 % ; Astronomie : 40 % ; Navigation : 20 % ; Survie : 10 % ; Empathie : 50 % ; Usages : 30 % ; Audiovisuel : 20 % ; Mystères : 10 %.

### HISTOIRE

À l'âge de seize ans, Tony Harmsbest a vu le monstre du Loch Ness par un jour de pluie ; le vent hurlait sur les Highlands, le lac était agité par de véritables lames de fond, lorsque soudain il crut discerner dans la brume une inquiétante forme reptilienne. Depuis ce jour, il consacre tout son temps libre à Nessie. Cette dernière a envahi son existence et compte à ses yeux beaucoup plus qu'une épouse ou que des enfants.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes un fan des « parents » de Nessie qui sont disséminés de par le monde. Vous ne croyez pas en l'existence des monstres ; vous savez qu'ils existent. Vous avez consacré votre vie à Nessie pour informer les gens de son existence. Le centre touristique que vous dirigez n'est qu'un moyen pour vous de la faire connaître. Vous communiquez aussi sur l'internet votre passion du monstre du Loch Ness.*

### CITATION TYPIQUE

« Nessie existe. Elle veille sur nous tous depuis les galeries sous-marines du Great Glen... »

## mary & kath

FOR : 09/12 CONS : 10/12 DEX : 13/10  
INT : 12/11 CHA : 11/15

- ka-soleil : 12/14
- DOMESTIQUES DE BOLESKINE HOUSE
- âges : 19 et 21 ans
- NIVEAU SOCIAL : 08 (SI ELLES QUITTENT BOLESKINE HOUSE, ELLES VIVENT AU CROCHET DE LEURS PARENTS)
- ÉDUCATION : 11/12
- PROCHES : 06/08

### compétences

Couteau : 20 % / 20 % ; Droit : 40 % / 10 % ; Informatique : 30 % / 50 % ; Baratin : 30 % / 40 % ; Débrouillardise : 70 % / 80 % ; Usages : 60 % / 50 % ; Falsification : 20 % / 40 % ; Musique : 10 % / 40 % ; Théologie : 10 % / 30 %.

### HISTOIRE

Mary et Kath sont deux jeunes étudiantes à qui l'argent manqua pour poursuivre leurs études. Depuis lors, elles sont retournées chez leurs parents à Foyers où elles ont réussi à travailler pour Boleskine House. Elles ne vivent dans la propriété que lorsqu'elle est habitée.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous semblez sages comme des images. Mais les derniers jours de leur séjour, les locataires de Boleskine House n'ont pas intérêt à laisser traîner des billets de banque. En effet, vous êtes de celles qui pensent que la chance est affaire de débrouillardise.*

### CITATION TYPIQUE

« Vous désirez ? »

## Les habitants du great glen : Le musicien

FOR 08 CONS 16 INT 11 DEX 13 CHA 09 HISTOIRE

- ka-soleil : 19
- matthew machollow
- âge : 70 ans
- NIVEAU SOCIAL : 16
- ÉDUCATION : 13
- PROCHES : 09

### compétences

Athlétisme : 20 % ; S'informer : 80 % ; Mythes et Légendes : 70 % ; Histoire : 40 % ; Orientation : 20 % ; Pister : 30 % ; Corruption : 30 % ; Débrouillardise : 70 % ; Usages : 30 % ; Musique : 60 % ; Artisanats (instrument de musique) : 30 % ; Parapsychologie : 10 %.

Mathew MacHollow fut élevé par ses tantes et son grand-père. Il a appris à développer le goût pour les rumeurs et les petits secrets qui agitent les foyers alentours. Au fil des années, il a pu mettre bout à bout les secrets des familles du Great Glen et a décidé de gagner sa vie en jouant les corbeaux des Highlands.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous errez dans les terres désolées et battues par les vents des Highlands avec votre cornemuse. Vous aimez le Great Glen par-dessus tout et détestez les touristes ainsi que ceux qui les attirent. Vous pensez en effet que ces gens-là sont des parasites qui donnent une image détestable du Loch Ness et de ses environs.*

### CITATION TYPIQUE

« ... » Musique de cornemuse

## Les habitants du Great Glen : miss cary

FOR 06    CONS 09    INT 15    DEX 09    CHA 12

- ka-soLeIL : 08
- GARDIENNE DE L'ÉCLUSE DE FORT AUGUSTUS
- âge : 60 ANS            ● NIVEAU SOCIAL : 08
- ÉDUCATION : 06        ● PROCHES : 16

### compétences

Nager : 20 % ; Navigation : 40 % ; S'informer : 60 % ; Vigilance : 40 % ; Baratin : 40 % ; Bricolage : 40 % ; Premiers secours : 40 % ; Se cacher : 20 %.

### HISTOIRE

Miss Cary a grandi tout comme son père et son grand-père

avant elle sur les berges du Loch Ness. Son enfance est marquée par la formidable découverte que fit le père de son père. Il fut en effet le premier à voir le monstre et bien qu'elle ne le vit jamais de ses propres yeux, elle est constamment sollicitée pour montrer la collection familiale de clichés du lac.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous passez votre vie dans la bâtisse attenante à l'écluse du canal qui relie le Loch Ness aux autres lacs du Great Glen. Votre unique passe-temps consiste à regarder tout ce qui se passe dans les environs et Dieu sait que votre poste est privilégié pour cette occupation. Le reste du temps, vous bavardez avec les marins et les plaisanciers de passage.

### CITATION TYPIQUE

« Ce qui est bien dans mon métier, c'est que l'on voit tout ce qui passe... »

## the Loge of the New Iz

### schèmes

The Loge of the New Iz est l'un des collèges créés par les Supérieurs Invisibles pour tenter de comprendre les paramètres liés à la Lune Noire et donc à la branche invisible de la Croix. Ils ont pour mission de comprendre la nature occulte des corps des Sauriens que les chasseurs de monstres ont décrits de par le monde ces dernières années. Ils n'ont évidemment que peu de données sur les êtres-Ka de Lune Noire. Les Frères de la Loge of the New Iz espèrent capturer un Saurien vivant. Nessie ?

### masques

La Loch Ness Investigation présentée dans le quatrième temps de ce volume des Chroniques de l'Apocalypse est l'une des Fraternités qui étudie pour le compte de ce collège les Sauriens et leur énigmatique cœur. D'autres sont présents un peu partout dans le monde (Chili, régions des Grands Lacs, etc.) et tentent également de percer ce mystère de la Lune Noire.

Cette Fraternité est mise en relief par les caractéristiques de ses membres présentées ci-dessous et par le paragraphe qui porte son nom dans le livret I.

### HISTOIRE

En 1905, lorsqu'Aleister Crowley pose les bases de l'Astrum Argentinum en s'inspirant des Rose+Croix et de l'enseignement gnostique de Ram, il n'est pas tout de suite repéré par les Arcanes mineurs. Ce n'est qu'à la fin des années 70, alors que certains groupes s'intéressent aux ordres qui se prétendent les gardiens de la tradition « ésotérique » instituée par le simulacre de Mu que les Initiés de la Coupe repèrent le Great Glen et les monstres qui hantent les eaux de ces Lochs. La Loge of the New Iz est alors fondée. Pendant dix ans, ce collège R + C fait l'inventaire des zones où ces monstres se manifestent. Il ne tarde pas à faire le lien avec les Selenim et les contes des Déchus à propos des Sauriens.

Dans les années 80, à la faveur des troubles profanes survenus en Europe de l'Est, les Frères de la Loge of the New Iz capturent deux jeunes Selenim. La capture ne fut pas simple mais elle leur permit d'appréhender, à leurs dépens, les capacités des Maudits. Cet affrontement encouragea ces Rose+Croix et ils consacèrent

l'essentiel de leurs efforts à la réalisation de Constructs capables de détecter la Lune Noire et de déterminer ses fluctuations dans les « flux magiques » du monde.

Aujourd'hui, le collège de la Loge of the New Iz surveille certains lieux occultes, espérant la capture d'un des Sauriens.

### ORGANISATION

Les Fraternités contrôlées par ce collège sont autonomes et n'ont donc aucun compte à rendre. Elles travaillent en solitaire et ne livrent des résultats que lorsque ceux-ci sont concluants ou qu'elles ont besoin de nouveaux moyens : argent, informations occultes, Construct, initiation de Tekhnès, etc.

## Les frères du Corps

FOR 11    CONS 12    INT 14    DEX 15    CHA 09

- ka-soLeIL : 40
- âge : ENTRE 30 et 50 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 15
- PROCHES : 12

### compétences

Esquive : 40 % ; Escalade : 20 % ; Athlétisme : 20 % ; Armes de poing : 30 % ; Astronomie : 20 % ; Humanités : 20 % ; Informatique : 30 % ; Science naturelle : 20 % ; Découvrir : 20 % ; Corruption : 50 % ; Empathie : 30 % ; Audiovisuel : 30 % ; Électronique : 50 % ; Mécanique : 40 % ; Rituels : 50 % ; Rose+Croix : 60 % ; Selenim : 40 %.

### CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes des Rose+Croix de la branche du Corps. Pour vous, seul compte l'avancée de vos travaux sur les sauriens et leurs cœurs maudits. Vous êtes convaincus que leurs pouvoirs sont bien supérieurs à ceux des Déchus. Les étudier, c'est les comprendre et défricher de nouvelles voies vers l'illumination et l'Homme Universel.

### CITATION TYPIQUE

« Nessie ? Soyons sérieux ! Ces histoires de monstres sont tout juste bonnes à effrayer cette vieille Miss Cary. »





**LOUEZ LA DEMEURE  
D'ALEISTER CROWLEY,  
« l'homme le plus méchant  
du monde »**

- Boleskine House, luxueuse demeure écossaise avec vue sur le **Loch Ness**.
- Venez passer quelques jours dans la demeure de **l'immonde Aleister Crowley**, le Mage, la Grande Bête 666.
- Cette bâtisse traditionnelle fut construite par des **véritables guerriers** des clans des Highlands avant d'être rachetée par cet **occultiste à la moralité douteuse**, au XIX<sup>e</sup> siècle.
- Depuis les personnes les plus riches et les plus célèbres se sont **battus pour la louer !**
- Des **crimes** y aurait été commis !
- Venez partager le **frisson** et **l'angoisse** en louant l'ancre de la Grande Bête 666.

**Prix Détaillés :**

- lit et petit déjeuner de £ 45 à £ 50, par personne et par nuit.
- dîner approximativement £ 25 par personne
- pension complète possible : 6 adultes pour un séjour de 4 jours.

**CONTACTEZ-NOUS.**  
**TEL : 0 1456**  
**LOCH NESS,**  
**FOYERS,**  
**INVERNESS ECOSSE IV1 2XT**

Mes chers Frères

De ce côté de l'Atlantique, on progresse. Mes informateurs — je sais que vous réprochez que j'utilise de simples mortels mais ils me sont très précieux ici — ont enfin réussi à découvrir ce qu'ils trament. Leurs chercheurs ont mis en évidence une singularité dans le Futur. Oui, vous lisez bien : le Futur.

Nous sommes parvenus à leur subtiliser des documents qui attestent qu'ils ont découvert des phénomènes anentropiques que nous sommes en mesure d'attribuer à la Lune Noire. Bien qu'ils soient incapables de faire le lien pour le moment, ils peuvent y parvenir. Je pense qu'il est temps pour nous de profiter de leur invention et de rejoindre le Grand Dévoreur avec la Bête.

Kröönth

Cette nuit, le Construct nous a réveillé. Nous avons vu juste, de monstre du Loch Ness existe bel et bien. Est-il un cousin de celui que nous avons tué en 1995 sur le Loch Moray ? Je l'espère, bien que je prie les Supérieurs Invisibles que Nessie soit moins puissant que celui que nous dûmes affronter sur les berges du lac Champlain.

Ce midi, j'ai contacté la *dege of the New Iz* pour qu'elle crédite de nouveau notre compte. Ensuite nous avons fait quelque réglages sur le Construct. La brume qui règne sur le lac après chaque manifestation semble altérer les courants de Lune Noire que nous avons pu mesurer.

Cette fois, c'est sûr, la brume est bien en rapport avec les flux des Maudits. J'ai de nouveau contacté le Collège afin qu'il interroge notre homoncule sur cette étrange manifestation. Malheureusement la vile créature est désormais trop affaiblie.

De nouveaux ordres viennent de me parvenir. Nous devons capturer Nessie vivante. Il exige que nous intervenions à Fort Augustus Abbey. J'ignore ce qu'il se passe mais il semblait que le mystérieux 666 vient vers nous. Notre tâche se complique...

*THE LOGE OF THE NEW IZ*

Des informations de la plus haute importance nous sont parvenues. L'âme de Frère Adam nous a révélé que la Bête du 666 était bien dissimulée à Fort Augustus Abbey, non loin de l'endroit où votre Fraternité s'est installée. Nous avons également appris que le légendaire Ange Gardien de la Grande Bête s'y rendrait dans les jours qui viennent avec deux autres Déchus. Le premier a été repéré à Vaucresson, en France lors d'une vente aux enchères. L'autre était installé depuis des années à Évora au Portugal lorsqu'il a décidé de se rendre en Angleterre. De l'autre côté de l'Atlantique, les autres membres du 666 s'agitent... Les factions que nous soupçonnons de travailler avec la Synarchie sont prises d'une activité frénétique. Nous savons ce qui se trame mais nous vous ordonnons de tirer au clair la situation de votre côté ; ils ne veulent pas que nous soyons surpris par les manigances de ces Déchus.

Une dernière chose, Ils exigent que vous capturiez Nessie... vivante.

*In Agartha credo*