

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

JOSEPH HARZOUHA

What is your name ?

Tu es né au Caire en 1884 dans une famille modeste. Tu as grandi sous la domination française et Britannique. Tu as quitté l'école vers 12 ans pour commencer à travailler dans les manufactures de chaussures. Les salaires de misère pour ces travaux harassants t'ont finalement découragé et tu t'es mis à traîner dans les rues et à perpétrer de menus larcins. Tu as commencé à étendre ton influence parmi les jeunes de ton quartier et tu es devenu un petit caïd. Certains de tes amis sont morts sous les coups de matraque des policiers mais tu t'es toujours montré trop malin pour te laisser prendre. Tu as amassé une belle somme à force de patience et, à l'âge de 20 ans, tu offrais une maison à ta mère. Avec tes parents, tu as appris à vivre dans le mensonge et, avec tes amis, tu as appris à ne faire confiance à personne. Tu étais à la tête d'un véritable réseau de criminalité quand la 1^{ère} Guerre Mondiale éclata.

Les Allemands attaquèrent l'Égypte et tes parents périrent dans les bombardements. Lors de la cérémonie d'enterrement, ton Oncle vint te voir et te proposa de travailler pour lui. Ton destin était désormais sous le Signe du Bâton. Wallace Harzouha était Naute du millénaire Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien (O.H.I.R.E.). Cet Oncle providentiel a fait de toi ce que tu es. Il t'a révélé les secrets des Arcanes, l'existence des Nephilim et les préceptes du Temple. Il a fait de toi son Ecuyer et t'a enseigné les armes, la politique et la Magie. A 35 ans, tu créais ton 1^{er} Homoncule et te fis adouber par son propre sabre. Tu devins pour toujours un Chevalier Egyptien.

Tu progressas dans tes connaissances occultes et développas ton Ka-Soleil. En 1929, tu étais âgé alors de 45 ans quand ton Oncle te révéla un Rituel qui ralentissait le vieillissement. Wallace s'était livré tout au long de sa vie à des tortures qui lui avaient permis de régner sur l'O.H.I.R.E. durant plus de 250 ans. Au jour de Noël 1930, ton Oncle te passait le flambeau. Il décédait dans la quiétude. Tu fus ordonné Naute de cette vénérable Obédience et entrepris d'affermir ton pouvoir en commençant par te débarrasser de la pesante et durable présence britannique sur la Terre des Pharaons. Tu voyageas en Allemagne et en Italie et conclus des pactes avec les Chevaliers Teutoniques et l'Ordre de Malte. La 2^{nde} Guerre Mondiale te permit de piller les richesses de ton pays et de réunir Homoncules et Stases dont tu envoyas une quantité non-négligeable vers l'Europe. Tu avais rempli ta part du contrat et tu pus avoir accès aux principes de construction d'un Galion élémentaire. La fin de la Guerre marqua un tournant dans l'Accomplissement du Grand Plan et si l'O.H.I.R.E. a subi des pertes et a été contraint de se réorganiser, c'est une des Obédiences à avoir le mieux enduré la défaite. Il apparaissait normal que tu sois amené à diriger les projets concernant les Guerres de l'Apocalypse. Tu obtins alors la responsabilité du Galion élémentaire du Feu. Ce navire voguera à travers les Plans Subtils et portera ton Ultime Croisade au cœur des Akasha.

Depuis 1945, tu règnes d'une main de fer sur la majorité des affaires terrestres du Temple et tu prépares activement le retour de Tubalcaan tout en préservant ton immortalité. Toutes tes entreprises ont été couronnées de succès et tu as toujours écrasé toute opposition sans éprouver aucune pitié. Néanmoins, il est vrai que ton âge avancé te cause des torts. Tu luttas sans arrêt pour chasser de ton esprit la crainte et la superstition. Ceci vient du plus anciens des Artefacts de ton Ordre : une dague de sacrifices qui a été enlevée par la Fraternité d'Aksoum il y a plus de 2 000 ans. Cette Stase contiendrait le Pentacle d'un Pharaon très puissant, que tu penses à l'origine des visions et cauchemars qui hantent tes nuits depuis une dizaine d'années. Tu as commis alors l'une des fautes les plus graves vis-à-vis des règles de l'Ordre. Tu as donné cette Stase à un Orphelin, l'un de tes plus sincères et plus vieux amis, quelqu'un d'extérieur au Temple, le Duc Antonin de St Amand. Il t'a promis de l'étudier sans libérer le Nephilim et de te la rendre contre la restitution d'une autre Stase. Ce vieux fou a toujours cultivé un rêve de Paix et n'a jamais été écouté. Il a choisi de te remettre la Stase de tes ancêtres lors d'une soirée où seront invités des membres des différentes factions occultes et qui, selon lui, devra décider du dénouement de l'Apocalypse. Tu as senti qu'il avait découvert quelque chose dont il n'a pas voulu te parler au téléphone. Tu as ensuite sélectionné deux gardes du corps et tu t'es rendu le jour dit, en fin d'après-midi, à la demeure parisienne du Duc. Tu as vu arriver les convives les uns après les autres. Et soudain...

What is your quest ?

Tu prépares l'Accomplissement final du Grand Plan, le retour de Tubalcaan ou, l'Apocalypse. Ton Galion élémentaire du Feu est presque achevé. Il ne te manque plus qu'une importante quantité de Ka-Feu ; un puissant Pyrim te permettrait de t'élancer vers les Akasha et de construire ton Agartha. Tu as toujours été ambitieux mais tu n'as jamais voulu croire que tu t'élèverais un jour aussi haut. Oui, tu vas devenir un Dieu.

La Stase de la Fraternité d'Aksoum t'inquiète encore. Tu essaieras de remettre la main dessus et de trouver un moyen de détruire définitivement le Nephilim qui l'habite.

Tu as lancé un vaste programme de collecte d'Orichalque qui a remporté quelques succès. Tu as entrepris des recherches archéologiques et de nombreux forages, mais c'est surtout le programme de filtrage des eaux fluviales qui a connu les meilleurs résultats. Tu projettes d'étendre ton réseau de stations d'épuration aux fleuves de toute l'Europe en profitant de la publicité écologique de cette action. L'Orichalque ainsi récolté te permettra d'armer tes soldats pour l'assaut des Plans Subtils et de t'allier toutes les Obédiences en les achetant.

Malgré cela, tu es un vieil homme qui s'est surpris à croire aux idées de Paix du Duc. Durant la soirée, tu défendras les volontés de St Amand et tu iras jusqu'à promettre de stopper la collecte du Métal Maudit. Tu ne seras pas contre une trêve entre les différents Arcanes, trêve qui t'apportera le temps nécessaire pour fignoler ton Arme de destruction. Bien sûr, la collecte d'Orichalque ne peut être interrompue. Tu signeras bientôt les derniers contrats...

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Capturer un Pyrim pour terminer le Galion élémentaire du Feu.
- Reprendre la Stase de tes ancêtres et trouver un moyen de la détruire.
- Découvrir l'Assassin et persuader l'assemblée de tes intentions pacifiques.

What is the capital of Assyria ?

Certes, tu vas tranquillement sur tes 117 ans et tu te joues de ceux qui te pensent vieilli. Tu es sur le point de mener ta Croisade et tu es encore un combattant redoutable. Sans un talent politique certain, tu n'aurais pu survivre aussi longtemps et tu sais ne faire confiance à personne. Tu possèdes donc des compétences variées, allant de ton expérience acquise dans la rue aux connaissances les plus inaccessibles de ton Ordre.

Durant la soirée, tu pourras savoir lorsque l'on te ment (1 Pt d'Action), et obliger un invité à te dire la vérité (1 Pt d'Action). La cible peut toujours résister en dépensant 1 Pt d'Action. Tu as aussi la possibilité de faire les poches des convives (1 Pt d'Action). Tu as prévu un violent narcotique afin de neutraliser un Pyrim à la fin de la soirée (1 Pt d'Action).

Tu portes sur toi un bijou contenant des Ka-éléments stabilisés (5 Pt d'Action), qui te permet de lancer les sorts que tu as appris. Ces sortilèges élèvent ton potentiel offensif à 6 Pt d'Action en cas de combat (2 Pt d'Action). Il s'agit essentiellement de sorts de Basse Magie, basées sur le Ka-Eau, des effets d'augmentation de la rapidité et de protections élémentaires. Au cours de la soirée, tu pourras également cesser de respirer grâce au Sort de Survie Pélagique (1 Pt d'Action), et te rendre invisible aux yeux des mortels (2 Pt d'Action).

La puissance de ton Ka-Soleil te protège de l'Incarnation et la présence d'Orichalque te gêne dans ta pratique de la Magie. Tu n'en porteras donc pas mais auras le pouvoir de chasser un Nephilim de son Simulacre en te concentrant intensément (5 Pt d'Action).

Pendant la soirée, tu auras l'opportunité de fouiller les différentes pièces de la maison du Duc (1 Pt d'Action). Tu pourras également téléphoner à tes Chevaliers pour qu'ils enquêtent sur des sujets précis (1 à 3 Pt d'Action).

What is your favorite color ?

Tu t'habilles en noir, très stricte et très classe. Le mieux serait que tu portes une veste rouge. Tu dois avoir au moins un détail de ta tenue en rouge : écharpe, ceinture ou cravate... Tu seras de plus équipé d'une arme blanche (canne-épée ou sabre), d'un bijou voyant et d'un téléphone portable. Tu adopteras une attitude de vieil homme. Tu restes beaucoup assis. Tu montres des difficultés à te déplacer. Bref, tu entretiens une apparente faiblesse. Tu cultiveras un genre philosophe et détaché des choses matérielles. Tu sauras être discret ou impérieux, pitoyable ou redoutable. Tu sais être patient et ton heure est proche. Tu ne paniques jamais.

Do you want to join me ?

Michael Down est un Chevalier de la Toison d'Or. Tu l'as choisi pour te seconder car c'est un Manteau Blanc aux états de service impeccables. Il dirige une bonne part des affaires parisiennes et te sera sûrement d'une grande utilité. Tu sais que c'est un jeune homme particulièrement ambitieux qui veut progresser dans la hiérarchie par tous les moyens. Après tout, tu étais pareil au même âge étant

donné que tu avais été jusqu'à imaginer tuer ton Oncle pour prendre sa place. Quelques promesses sur son Initiation aux secrets du 3^{ème} Degré devraient le rendre docile...

Làzsló Károlyi est le meilleur de tes Chevaliers de l'O.H.I.R.E.. C'est un Manteau Blanc habile, intelligent, au Ka-Soleil très développé. Tu l'as sélectionné dans le but de le tester. S'il se montre loyal et efficace lors de la soirée, il entrera dans le Projet du Galion de Feu...

Kostas Sàrdzetakis porte le titre de Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices. C'est-à-dire qu'il est haut placé dans la hiérarchie des Mystères du Midi, les Adorateurs de Dionysos et Osiris, de l'Ivresse et la Mort. Tu te méfies toujours des Servants de l'Epée et de leurs rites anciens. Kostas est un écrivain inspiré et torturé. Tu tenteras de nouer une relation amicale avec lui ; après tout, tu n'es pas son ennemi.

Fatos Mejdani est un Frère Colère de la Nuit Ecarlate. C'est un guerrier, sûrement le garde du corps du Hiéronome. Tu te montreras courtois avec cet Albanais.

John Highfield est un industriel très riche et ami de St Amand. Il a financé une large part de ton réseau de stations d'épuration et il va s'engager à l'étendre à toute l'Europe de l'Est. Il n'est pas informé de la production d'Orichalque mais c'est l'un de tes pions les mieux placés sur l'échiquier...

Miguel Calderon de Arlanza est un archéologue Argentin, Hôte du Zéphyr Auryon, du Soleil.

Ignace Aznar est aide aux sans logis. C'est également le Simulacre d'un Satyre de l'Arcane de la Tempérance nommé Altaïr. Ce puissant Faërim est assurément quelqu'un de pacifique...

Roberto Philippini a été livreur de pizzas avant de devenir le Véhicule du Triton Ezekiel. Cet Adopté de l'Etoile cherche la vérité dans le Cosmos. Eh bien, qu'il garde le nez en l'air !

Armand Dampierre est professeur de philosophie à la Sorbonne. Il accueille le Pentacle d'un Pyrim de l'Arcane du Bateleur, un Salamandrin du nom de Ken'Jal.

André Finbert travaille pour l'Etat et abrite le Basilique Khensu de la Force. Ce puissant Pyrim est un candidat de choix en vue de terminer l'enchantement de ton Galion élémentaire.

Coline Rollot est une journaliste de l'Agence France Presse (A.F.P.). Elle accueille Synésius la Méduse, Maîtresse Solaire de la France du Nord. Tu n'aimes guère les manigances de ces femmes de l'Arcane de l'Impératrice mais tu resteras courtois et essaieras de fouiner dans ses affaires...

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les jeunes qu'initie le Duc. Tu les as déjà rencontré et tu adopteras une attitude paternelle avec eux. Tu leur offriras ta protection s'ils le désirent...

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

MICHAEL DOWN

What is your name ?

Tu es né en 1962 à Argentan, en Basse Normandie. D'un père garagiste et d'une mère femme au foyer, tu as eu une enfance modeste mais heureuse. Tu avais l'imagination fertile et tu t'es toujours inventé plein d'histoires trépidantes où tu étais tour à tour chevalier, espion ou voleur. En 1975, alors que tu étais âgé de 13 ans, le décès de ta mère a bouleversé ta vie. Elle avait succombé à une longue et douloureuse maladie et était morte faute de soins. Ton père a longtemps maudit votre condition et son garage qui ne lui avaient pas offert les moyens de payer assez pour qu'elle puisse vivre. Il s'est peu à peu renfermé sur lui-même ; il est devenu aigri, irritable et, de plus en plus alcoolique. Il t'aimait plus que tout et il a tout fait pour combler le vide laissé par ta mère mais tu ne supportais plus ce foyer si morne et tu as commencé à vivre dehors. Tu as débuté par de petits trafics, de petits larcins. Tu t'es forgé une personnalité et tu t'es inventé des attitudes, des identités nouvelles. Tu as pris l'habitude de mentir et cela t'a permis de rentrer dans les boîtes les plus privées. Tu misais tout sur l'apparence, le costume, la montre en or, le sourire et les gens les plus fortunés t'écoutaient, te prêtaient de l'argent, et te présentaient des gens encore plus riches à qui tu vendais alors de la drogue ou que tu cambriolais.

Tu t'es bâti une solide réputation et, surtout, tu ne t'es jamais fait coincer. A l'âge de 19 ans, tu faillis être arrêté et tu partis pour l'Angleterre. A Londres, tu te construisis une nouvelle identité et le jeune François Notton devint Sir Michael Down. Tu fréquentais ensuite nombre de personnalités très célèbres et tu compris qu'elles étaient aussi fragiles que le commun des mortels. En te faisant leur ami et confident, tu parvenais à les arnaquer sans qu'ils ne portent plaintes. Certains te laissaient même les voler plusieurs fois. Ton imagination, ta tchatte, ton sens de la fête valaient pour beaucoup bien plus que quelques dizaines de milliers de Livres. Tu rencontrais bien sûr quelques embrouilles et tu te fis casser la gueule à deux reprises, ce qui te mis au chômage à chaque fois pour quelques mois. Un jour, un homme menaça même de te tuer. Tu avais escroqué à son père les millions qui devaient lui revenir. Peu familiarisé avec les armes à feu, il te manqua à bout portant à cause du recul et, avant qu'il ne tire une seconde fois, tu parvins à le planter et à le tuer. Tu ne pouvais pas dissimuler ce meurtre et tu fus contraint d'en répondre devant la justice. Tu étais certes en légitime défense mais le procès fit le jour sur tes activités frauduleuses et la prison t'attendait. Ce fut derrière les barreaux que tu rencontrais le journaliste Hugh Carpenter. Il te parla pendant des heures et tu fus subjugué par son charme, sa classe et tu compris qu'il pouvait t'offrir le Pouvoir, le vrai. Il pouvait te laver de toutes tes accusations et te sortir de prison si tu lui jurais fidélité. Tu vis qu'à ce moment précis, tu ne parvenais plus à mentir et tu tombais à genou devant ce redoutable Chevalier de la Croix Pattée.

Tu avais 22 ans quand tu fus ordonné Ecuyer de l'Ordre millénaire du Temple. Tu as suivi les différents degrés d'Initiation et tu as appris l'Histoire Invisible ainsi que l'existence des Nephilim. Ta

motivation, nourrie par ton ambition démesurée, t'a conduit à rejoindre les Phalanges guerrières de l'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or pour des missions extrêmement périlleuses. Les survivants étaient certains de franchir rapidement les échelons suivants de la Hiérarchie.

Tu fus affecté à Paris où tu menas des opérations de surveillance et de filature. Tu organisas quelques raids : celui du Mans en 1985 vit cinq Nephilim tuer deux Ecuyers et s'enfuir ; celui du Quai des Tuileries en 1986, auquel tu réchappas de justesse, vit un Pyrim seul mettre en déroute une bonne douzaine de braves. Tu n'étais en rien responsable de ces échecs et tu sentais que des têtes étaient en train de tomber et que des places se libéraient en haut lieu. L'année suivante, tu repéras un camp de Gitans que tu mis sous surveillance durant quelques semaines. Cela te permit de localiser un Déchu et lancer un assaut mémorable. Tu as massacré les Gitans avant de tendre une embuscade au Nephilim et de le tuer de ta propre épée. Tu n'as pas pu mettre la main sur sa Stase mais le succès de ton action te valut d'être adoubé Chevalier de la Toison d'Or. Dès lors, tu eus accès aux secrets du 2nd Degré et tu devins l'un des Manteaux Blancs les plus influents de la Capitale. Mais cela ne te suffisait toujours pas. Tu comptais bien amasser Stases et Homoncules afin d'accroître ta puissance. Tu entrepris alors une « grande Chasse ». Tu ordonnas des descentes régulières dans les lieux louches parisiens et parmi les populations de marginaux, sans en référer aux Nautes. Tu remportas notamment deux succès : un massacre dans un bar qui, en fait, abritait une Chapelle de l'Arcane de l'Epée et une extermination de clochards dont l'un était le Simulacre d'un Nephilim qui portait sur lui sa Stase, un médaillon solaire. Hélas, l'objet semble protégé et tu n'as pas encore réussi à l'en extraire pour en faire un Homoncule.

C'est à cette même époque que le Duc de St Amand est venu vers toi. Ce vieil aristocrate t'a livré de précieuses connaissances tout en te parlant de sa Quête de Paix. Tu as profité de son savoir et, si tu n'as guère prêté l'oreille à ses paroles de tolérance et d'humilité, tu as commencé à ressentir une certaine affection et une estime réelle pour cet homme.

Le Duc Antonin de St Amand t'a récemment invité à une soirée qui, disait-il, devrait décider du dénouement de l'Apocalypse. Des représentants de nombreux Arcanes seront présents, ainsi qu'un Naute Templier. Tu t'es proposé pour faire partie de son escorte et tu t'es promis qu'aucun Nephilim ne sortira libre de la demeure du Duc. Tu t'y es rendu en fin d'après-midi le jour dit. Tu as patienté alors que les autres invités se présentaient successivement, quand soudain...

What is your quest ?

Tu comptes donc douze hommes prêts à intervenir dans les vingt secondes. Tu tiens à liquider tous les Nephilim présents et à récupérer un maximum de Stases. Tu as trié tes soldats avec soin.

Tu veux absolument racheter l'Imprimerie St Amand qui constitue une affaire fructueuse et qui recèle nombre d'ouvrages rares et d'Incunables. Le Duc initiait aussi de jeunes Humains qui seront sans doute des recrues de choix pour le Temple.

Tu tiens également à rester discret quant à tes agissements violents le plus longtemps possible. Rien ne doit pouvoir entraver ta progression et tu détruiras tout obstacle par n'importe quel moyen. Tu es un opportuniste convaincu et ton ambition n'a d'égal que ton égoïsme. La Faim justifie tout.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Tuer et emprisonner tous les Nephilim présents, et les mortels qui s'interposent...
- Acquérir l'Imprimerie St Amand.
- Découvrir l'Assassin et recruter les jeunes élèves du Duc.

What is the capital of Assyria ?

Tes compétences sont donc très variées. Tu t'es toujours montré habile en société : baratineur, charmeur, débrouillard. Ensuite, tu as suivi un entraînement physique intense en intégrant les rangs de la Toison d'Or. Dans un troisième temps, tu as comblé tes vieilles lacunes et multiplié tes domaines de connaissances en sciences, en littérature, ou en Magie.

Durant la soirée, tu auras donc la possibilité d'assurer quelqu'un de la véracité de tes propos, le forçant à enquêter dans ce sens (1 Pt d'Action). Si la victime résiste en dépensant 1 Pt d'Action, tu ne pourras plus utiliser cette aptitude sur elle. Tu sais de plus faire les poches d'invités absorbés dans leurs passionnantes discussions (1 Pt d'Action).

Ton Initiation a développé ton Ka-Soleil et tu ne crains plus l'Incarnation. Tu connais quelques sorts de Basse Magie comme la Cicatrisation des Plaies et la Puissance Furieuse qui te permettent de dépenser jusqu'à 5 Pt d'Action lors d'un combat ; sinon 3 Pt d'Action ; et la Survie Pélagique qui te permet d'entrer en anaérobiose et de ne plus respirer (2 Pt d'Action). Néanmoins, tu as besoin d'un Homoncule pour utiliser ces pouvoirs et tu n'en as pas sur toi ce soir. Le médaillon solaire du clochard pourrait te servir de monnaie d'échange...

Au cours de la soirée, tu pourras également fouiller les autres pièces de la demeure du vieux Duc (1 Pt d'Action). Tu auras aussi la possibilité de joindre tes hommes afin qu'ils interviennent pour combattre (1 Pt d'Action) ou afin d'enquêter (1 à 3 Pt d'Action). Tes douze Frères développent un Potentiel offensif de 25 Pt d'Action et jusqu'à 30 Pt lorsque tu combats à leurs côtés.

What is your favorite color ?

Tu t'habilles en noir : bottes noires, pantalon de treillis noir, tee-shirt couvrant noir et lunettes noires. Ta tenue devra pourtant comporter un élément blanc : écharpe, ceinture ou badge, insigne de ton rang. Tu seras équipé d'une lame de longueur moyenne, d'un pistolet et d'un téléphone portable. Tu es une personne souriante, de compagnie agréable. Tu sais mettre à l'aise tes interlocuteurs et les assurer de tes bonnes intentions. Tu caches parfaitement ta mégalomanie grandissante, ta mythomanie maladive et ta totale insensibilité.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est le Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien. Tu lui dois respect et obéissance mais tu le considères comme une personne vieillie. Il montre également

des dispositions pour la Paix dont parle le Duc. Si son grand âge le fait faiblir, il s'agira de l'éliminer de manière discrète. Il ne faut pas qu'il mette le nez dans tes affaires et tu tenteras de l'en détourner.

Lázslo Kàrolyi est le garde du corps du Naute. C'est un Manteau Blanc comme toi, un Frère Chevalier de l'O.H.I.R.E.. Tu essaieras de ne pas attirer son attention, ou de le rallier à ta cause.

Kostas Sàrdzetakis est appartient aux Mystères du Midi ; c'est un Servant de l'Epée, adorateur de Dionysos et Osiris. Tu as détruit l'une de leurs Chapelles il y a peu et nieras toute responsabilité dans cette histoire.

Fatos Mejdani est le garde du corps du Hiéronome Sàrdzetakis. Tu essaieras de l'en faire un ami en conversant avec lui et en te montrant agréable et flatteur.

John Highfield est un homme très riche et donc, très intéressant. Tu le caresseras dans le sens du poil et tenteras de le convaincre de mener des affaires avec toi. Tu inventeras un projet nécessitant des capitaux.

Miguel Calderon de Arlanza est un archéologue Argentin qui abrite le Pentacle d'Auryon, un Zéphyr de l'Arcane du Soleil. Tu le tueras.

Ignace Aznar exerce la noble activité d'aide aux sans logis et vit dans la honte d'héberger un Satyre de la Tempérance. Ce Faërim aide ses semblables et il est donc indispensable qu'il meure.

Roberto Philippini était livreur de pizzas, un jeune sans histoires, jusqu'à ce qu'Ezekiel, un Triton de l'Arcane de l'Etoile, prenne possession de son Etre. Ceux de l'Etoile sont de tendres rêveurs qui affirment l'existence des extraterrestres. Tu détestes tout particulièrement les Hydrim. Il mourra.

Armand Dampierre est un Pyrim, un Salamandrin de l'Arcane du Bateleur. S'il accepte de te révéler des secrets, tu le laisseras peut-être vivre. S'il vient à se montrer dangereux, il partagera le sort des autres Déchus.

André Finbert travaille pour l'Etat. Simulacre d'un Basilique de l'Arcane de la Force, c'est une personne ayant accès aux documents Top Secret. Il doit absolument disparaître. Ce Pyrim possède une réputation de puissant guerrier et tu devras te montrer rusé pour le réduire au silence.

Coline Rollot est une journaliste possédée par une Méduse de l'Arcane de l'Impératrice. Cet Onirim est à la tête de nombreux complots et c'est une personne très influente. Tu voudrais apprendre d'elle avant de l'éliminer.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les jeunes élèves du Duc de St Amand. S'ils refusent de s'engager dans ton Ordre, tu estimeras leur potentiel de dangerosité et s'il est trop important, ils iront rejoindre leur Maître.

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

MEROE

Tu es né Kaïm et tu as combattu les Sauriens. Tu as bâti l'Atlantide et tu as affronté tes Frères Pyrim. Tu as conduit les Humains vers la Civilisation et ils ont fait de toi un Nephilim, un Déchu. Tu as revu le jour durant le Compromis Egyptien et tu as été Adopté par l'Arcane du Pape. Tu as été un guide pour les mortels et tu as connu le Pharaon Hérétique. Lors des guerres d'Akhenaton, tu as semé la mort avant de te réfugier dans le Sud, aux sources du Nil. Tu as posé les bases de ton Pouvoir et tu es devenu Méroé le Pharaon, Fondateur du Royaume de Kusch.

Tu as développé un Métamorphe Crocodilien et étudié les Champs magiques de Lune Noire. Tu as découvert qu'il était possible de fixer les Champs de Lune Noire et de les rendre inoffensifs. Tu as appris la Kabbale Noire ; tu as développé ta sensibilité aux Champs de l'Astre Maudit sans que ton Pentacle ne soit corrompu ; et tu as protégé ta Stase en y agglutinant ces énergies maudites. Personne ne pouvait plus désormais violer ta Prison.

Durant ton règne, nombreux furent ceux qui se présentèrent pour te déposséder de tes terres. Tu les as vaincu les uns après les autres, mortels ou Nephilim. Tu épargnais les braves et offrais aux Crocodiles ceux qui ne s'étaient pas battus avec courage. Tu étais un Dieu-vivant. Tu avais droit de vie et de mort sur ton domaine ; jusqu'au jour où la Fraternité d'Aksoum est parvenue à te surprendre et à dérober ta Dague Sacrificielle. Ils purent t'y enfermer mais ne purent t'y atteindre.

Ta conscience est remontée des tréfonds de ta torpeur millénaire. Ressentant l'Apocalypse, ton réveil a été retardé par la présence de fortes quantités d'Orichalque et de Ka-Soleil puissants autour de toi. Ta Stase était restée 1 000 ans entre les mains du Bâton. La Lune Noire accumulée sur ta Stase te permit de communiquer avec l'extérieur et d'envoyer des songes aux mortels avoisinants. Bientôt, ta Stase fut déplacée et les énergies naturelles vinrent de nouveau t'inonder. Tu retrouvais peu à peu ton antique Pouvoir ; ton Pentacle se gonflait de Ka mais le danger demeurait. Les Ka-Soleil qui tenaient ta Dague Maléfique étaient tous trop éveillés pour être contrôlés. Avec le retour de tes forces, tes songes devinrent plus violents, plus concrets, plus impressionnants. Lorsqu'arrivèrent deux jeunes mortels au faible Ka-Soleil, tu pris possession de leur Etre pour venir à bout de cet Initié qui te retenait prisonnier. Tu les obligeas à tuer. Ton réveil était pour ce soir. Mais tu as dû attendre quelques heures afin que tes Ka-éléments soient de nouveau assez solides pour porter ton Pentacle hors de ta Stase.

Bravo ! Tu es l'Assassin.

Tes buts pendant la soirée deviennent donc :

- Assumer ton essence divine et recruter des fidèles.
- Comprendre les enjeux actuels sans être accusé du meurtre du Duc.
- Déclencher les Guerres de l'Apocalypse et survivre pour régner.

Tu as toujours accès aux pouvoirs et compétences de Michael Down. Tu peux en plus charmer un invité pour une heure (2 Pt d'Action), effacer les souvenirs d'un mortel (3 Pt d'Action) ou encore

Djourab@yahoo.fr

provoquer une crise de folie chez un Humain (3 Pt d'Action). Tu peux, grâce à tes compétences en Kabbale Noire, révoquer la plupart des créatures de Lune Noire (1 à 2 Pt d'Action). Tes nombreux sorts offensifs et armures magiques portent tes capacités guerrières à 7 Pt d'Action pour un combat. Tu auras la possibilité d'entrer en Vision-Ka pour sonder les différents convives (1 à 3 Pt d'Action) et tu disposeras de 3 Pt d'Action que tu pourras puiser dans ta Stase à tout moment.

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

LAZSLO KAROLYI

What is your name ?

Tu es né à Budapest en 1972 d'un père pompier et d'une mère institutrice. Tu as connu une enfance heureuse et tu as suivi une scolarité normale, bénéficiant du soutien maternel. Ton père a subi un grave accident dans l'exercice de ses fonctions alors que tu avais huit ans. Il a fait une chute terrible et s'est retrouvé paralysé, bloqué dans un fauteuil roulant pour le restant de ses jours. Dès lors, il est devenu irritable, parfois ouvertement agressif, méchant, voir même violent. Ta mère a tout pris sur ses épaules et a continué ton éducation. Tu l'as vu pleurer souvent et vieillir rapidement. A l'âge de douze ans, tu haïssais ton père définitivement et tes notes à l'école étaient au plus bas. Un après-midi, tu le surpris endormi sur le palier de ton appartement, près de l'escalier pour surveiller les allées et venues comme à son habitude. Une idée horrible germa à ce moment dans ton esprit. Sans réfléchir aux conséquences, tu desserras le frein à main du fauteuil que tu vis lentement rouler vers les marches. Tu poussas un cri quand le corps de ton père bascula en avant. Personne n'a jamais su pour ce crime.

Tu vécus ensuite de nouveau heureux, avec ta mère pour toi seul. Pour lui montrer ton amour, tu travaillas comme un acharné et décrochas l'examen de fin d'études secondaires avec mention bien. Tu entras dans une université scientifique réputée et débutas une vie de jeune équilibré, arpentant les bars de la capitale avec des amis, séduisant nombre de jolies filles et réussissant tes concours les uns après les autres. Bref, une jeunesse dorée et insouciant jusqu'à un certain soir qui a marqué à jamais ton destin. Monsieur Bertothy, ton professeur de Physique, t'avait convoqué car tu avais eu trois fois consécutives la meilleure note à ses contrôles et tu imaginais qu'il allait te proposer un sujet de Thèse. M. Bertothy était un des physiciens les plus réputés d'Europe de l'Est et tu fus honoré qu'il prenne le temps de discuter et de boire un verre avec toi. Tu ne l'as pas vu glisser le poison dans son propre vin. Lorsque son corps s'est écroulé vers l'avant, tu as eu l'impression de revoir la chute mortelle de ton père. Tu as immédiatement compris qu'il était mort mais tu es resté médusé. C'est alors que Taros pris possession de ton Etre. Tu fus ainsi illuminé par la Sapience et la mémoire de cet Ange si ancien, dépositaire des connaissances et des secrets de l'Arcane II, la Papesse. Mais tu venais d'être violé. Tu pensais te voir félicité et tu te sentis humilié, piétiné, dépossédé de tout ce que tu avais. Taros était désormais ton maître et tu sombras dans un état de semi-conscience comateuse où tu regardais sans même pouvoir totalement comprendre. Cela dura cinq ans, cinq années de vie perdues, cinq années de jeunesse gâchées, cinq années passées à assister au film de ton existence sans parvenir à le suivre.

Tu ne sais pas exactement ce qui s'est passé. Un soir Taros t'a quitté sans te dire au revoir. Tu es revenu à toi au milieu d'une quantité impressionnante de livres. Tu t'aperçus alors que tu les avais tous lu, que l'Ange avait rejoint son paradis, le Nephilim son Agartha. Tu étais libre et portais en ton sein la conscience d'un Agarthien qui avait éveillé ton Ka-Soleil de manière incroyable. Tu étais aussi

devenu un scientifique renommé durant ton sommeil et multipliais les thèses et conférences dans les grandes universités d'Europe et d'Asie. C'est au cours de l'un de ces voyages que tu as rencontré le Duc de St Amand, la seule personne à t'avoir impressionné par son intelligence depuis longtemps et le Magister Ante Stolcius. Cet Italien d'une cinquantaine d'années t'a convaincu de rejoindre les rangs de l'Arcane de la Coupe en mettant à ta disposition des moyens techniques pour tes recherches qu'aucun Etat ne pourrait t'offrir. Tu étais un spécialiste de l'Astrophysique et tu allais poser les bases de la Physique des Akasha. Tes connaissances héritées de la Sapience de Taros et les résultats de tes études te permirent de gravir les différents échelons de la hiérarchie Rose-Croix. La parution de ton 1^{er} Traité sur l'évolution des Plans Subtils te propulsa au rang de Magister. A 26 ans, tu étais déjà l'égal de ton mentor Ante Stolcius et tu commençais à préparer ta nomination en tant que Supérieur Inconnu. Mais pour cela, tu avais besoin de moyens financiers importants. Grâce à tes Tekhnè et à ta Maîtrise du Ka solaire, tu parvins à infiltrer le millénaire Ordre du Temple et, après avoir été nommé Chevalier, tu pus enfin accéder aux ressources du Bâton pour financer ton Projet.

Tu réalisas des séries télé comme Hercule ou Robin des Bois, en modifiant volontairement les grandes lignes de ces mythes et tu voyageas dans les Plans Subtils pour observer les bouleversements que subissaient certaines Ecumes Akashiques liées à ces légendes. Ce fut un succès. Hercule se battait contre Xena la guerrière et Robin des Bois tirait ses flèches sur le Roi Arthur. Une Ancre se brisa, des mondes entrèrent en collision et des Akasha entiers furent dissous dans les Ethers. Tu décidas alors de t'attaquer au rêve Atlante directement pour te venger de Taros l'Eolim. Si l'Ange a gagné l'Agartha, et bien tu détruiras l'Agartha ; mais pour cela, il te fallait encore plus d'argent...

Depuis peu, tu travailles à Paris sur une comédie musicale et tu as revu le Duc de St Amand. Tu as eu de très intéressantes discussions avec cet homme mais ses paroles de Paix t'ont ennuyé. En fait, tu es un égocentrique affirmé et le sort des autres ne te passionne guère. Pourtant, lorsque le Duc t'a convié à une soirée qui, disait-il, était censée décider du dénouement de l'Apocalypse et que tu as su que ton Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien (O.H.I.R.E.) allait être présent, tu as tout de suite accepté l'invitation afin que les débats n'aient pas lieu dans ton dos. Tu as réussi à être choisi pour faire partie de l'escorte du Manteau Rouge et tu t'es rendu à la maison du Duc en fin d'après-midi. Les autres invités sont arrivés successivement quand soudain...

What is your quest ?

La comédie musicale que tu produis s'intitule « Atalantus » et doit détruire toute réminiscence du souvenir de l'Atlantide dans la mémoire collective de la race humaine. Les archives de l'O.H.I.R.E. t'ont révélé les secrets de fabrication d'un Artefact permettant d'emmagasiner d'importantes quantités de Ka-Soleil. Ensuite, tes Tekhnè et la puissance de ton Ka te permettront de sortir de ton enveloppe charnelle et de rejoindre l'Akasha de l'Atlantide pour le voir se dissoudre, pour assister à la déchéance finale de Taros et à la mort du rêve d'Agartha. Le scénario, la musique d'Atalantus sont spécialement tissés en vue de tirer un maximum de larmes et d'émotions aux spectateurs. Leur Ka-Soleil ira nourrir le gigantesque Orbe situé au milieu de la salle et les bénéfices de l'opération iront renflouer les caisses de l'O.H.I.R.E. et dissimuler tes fraudes. Durant la soirée, tu feras en sorte que ton Naute ne mette pas le nez dans la comptabilité de l'Ordre ; tu ne tiens pas à ce que ton appartenance aux R+C soit mise à jour. Cela mettrait en péril ta progression dans la hiérarchie de la Coupe.

En tant que Supérieur Inconnu, tu auras l'immense privilège d'être accueilli au Royaume de Shamballa, sur les plus hautes montagnes de la Terre, au plus près du Soleil. L'Apocalypse viendra anéantir la civilisation actuelle et tu seras parmi les Elus, aux côtés de Ram, le Premier des Hommes ;

parmi ceux qui s'envoleront vers les Etoiles et qui porteront l'Humanité au summum de l'Evolution cosmique.

Le rêve de Paix de St Amand menace tes Plans. Dans un premier temps, une trêve pourrait permettre aux Templiers de faire le ménage dans leurs rangs et cela augmenterait tes chances d'être découvert. Dans un second temps, une Paix prolongée serait en mesure de retarder l'Apocalypse et, donc, ton Ascension. Tu as donc naturellement prévu de faire taire ce vieil aristocrate. Tu connaissais son penchant pour les bons vins et tu as opté pour une arme à l'efficacité maintes fois éprouvée : un poison, inodore, incolore et foudroyant.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Dissimuler la portée de tes activités et tes fraudes.
- Encourager l'Apocalypse et préparer ton Ascension.
- Découvrir l'Assassin, le Vrai, et salir la mémoire et le rêve de Paix du Duc.

What is the capital of Assyria ?

Tu es, avant tout, un scientifique de génie et tu t'emportes facilement quand tu entends dire des âneries. Ta culture est très vaste et tu as suivi un entraînement physique intensif quand tu as été recruté par l'Ordre du Temple. Tu te montres habile et discrète, dans tes actions comme en société.

Durant la soirée, tu pourras dépenser jusqu'à 3 Pt d'Action lors d'un affrontement, ou tuer l'un des convives grâce à ton poison (2 Pt d'Action).

Le développement remarquable de ton Ka-Soleil te permet aujourd'hui de résister à n'importe quelle tentative d'incarnation. De plus, tes Tekhnè t'offrent le pouvoir de provoquer l'Ombre chez un Nephilim (3 Pt d'Action) et le sommeil chez un Humain (2 Pt d'Action). La victime devra alors dormir une heure à moins de dépenser 1 Pt d'Action et, d'être toutefois dans l'incapacité d'enquêter pendant une demi-heure.

Au cours de la soirée, tu pourras également fouiller les autres pièces de la demeure parisienne du Duc (1 Pt d'Action), utiliser ta Vision Solaire pour sonder les autres invités, ou téléphoner à ton mentor Ante Stolcius, ainsi qu'à tes Frères Chevaliers de l'O.H.I.R.E. afin d'obtenir des informations sur des sujets précis (1 à 3 Pt d'Action).

What is your favorite color ?

Tu es un Manteau Blanc et tu t'habilleras donc dans des teintes claires, blanches ou beiges, de façon stricte mais simple, classique mais confortable. Tu devras absolument avoir au moins un détail bien visible de ta tenue en blanc : écharpe, ceinture... Tu as l'arrogance d'afficher ton appartenance à la Coupe en portant un bijou doré, apparent mais discret. Tu seras équipé d'une arme blanche et d'un pistolet ; d'une montre et d'un téléphone portable, ainsi que d'une paire de lunettes de soleil que tu porteras au cours de la première heure.

Tu es quelqu'un d'insupportable. Tu es d'une rare intelligence, mais qui n'a d'égal que ton arrogance et ton égoïsme. Les Nephilim sont pour toi des parasites qu'il faut éradiquer comme la majorité des

mortels imbéciles qui peuplent la Terre. Tu ne montres du respect qu'aux très grands Initiés, dont tu essaieras d'apprendre un maximum avant de t'en débarrasser pour éviter qu'ils ne te concurrencent. Tu es opportuniste, roublard, perfide, et pourtant, tu parviens à plaire en société en agressant les gens avec une certaine franchise. Tu cultives une personnalité de génie irritable et impulsif qui a contribué à te forger une réputation dans les milieux scientifiques. Il sera difficile pour toi de jouer longtemps le rôle du brave chevalier obéissant. Durant la soirée, tu parleras peu, au début, puis tu interviendras dans les débats tel un ouragan après avoir obtenu tes premiers résultats d'enquêtes.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est ton Naute. C'est un vieux et puissant Chevalier Egyptien qui ne doit pas découvrir que tu as tapé dans les caisses pour réaliser des projets concernant la Coupe. Néanmoins, il est rarement présent à Paris et il se soucie peu des comptes de l'Ordre.

Michael Down est un Chevalier de la Toison d'Or. C'est l'autre membre de l'escorte du Naute. Ce Chevalier dirige une part importante des affaires parisiennes. Il a le même Degré d'Initiation que toi. Tu devras t'en méfier.

Kostas Sàrdzetakis est un membre important de l'Arcane de l'Epée. Il appartient aux Mystères du Midi, des fous adoreurs de Dionysos et Osiris, l'Ivresse et la Mort. Tu ne le connais pas mais tu crains intuitivement l'ancienne Sapience des Héritiers de Prométhée.

Fatos Mejdani est le garde du corps de Kostas Sàrdzetakis. Tu ne sais rien sur lui.

John Highfield est un homme très riche au sujet duquel tu comptes bien enquêter.

Miguel Calderon de Arlanza est un archéologue Argentin reconnu qui a le malheur d'abriter le Pentacle d'un Nephilim nommé Auryon, un Zéphyr de l'Arcane du Soleil.

Ignace Aznar est le Simulacre d'un Satyre de la Tempérance du nom d'Altair.

Roberto Philippini est un vulgaire livreur de pizzas que le Triton Ezekiel a pris pour Hôte. Cet Hydrim appartiendrait à l'Arcane de l'Etoile. Ces Adoptés menacent les Plans de la Coupe en attirant l'attention des foules sur l'Espace. Ta Branche ne peut les laisser faire et ce Nephilim sera peut-être la victime de ton poison.

Armand Dampierre est un célèbre professeur de philosophie dont tu as apprécié et admiré les écrits. Il accueille hélas le Pentacle de la Salamandre Ken'Jal, du bateleur. Cet Adopté de l'Arcane I initie les Humains. Tu tenteras d'apprendre des choses de sa part avant de le poignarder dans le dos.

André Finbert t'est inconnu mais il abrite le Basilique Khensu, de la Force. Ce Pyrim est certes réputé pour sa bravoure mais son Simulacre sera-t-il aussi puissant que son parasite ? Tu sauras te montrer prudent avec ce guerrier.

Coline Rollot est une journaliste possédée par une Méduse de l'Impératrice nommée Synésius. Cette femme est à la tête de nombreux complots et responsable d'actes immondes. Cet Onirim aura peut-être l'honneur de devenir la proie de ton poison.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les jeunes élèves initiés par le Duc de St Amand. Tu jaugeras leur potentiel de rejoindre les R+C et leur proposeras éventuellement de t'accompagner pour un voyage d'études en Hongrie.

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

KOSTAS SARDZETAKIS

What is your name ?

Tu es né à Paris en juillet 1967, de parents immigrés de Grèce après la 2nde Guerre Mondiale. Ton père était un modeste homme d'affaires et ta mère une cuisinière inspirée. Ils étaient très religieux et ont travaillé dur pour te payer des études. Ton père te destinait à une brillante carrière d'avocat et tu avais tout pour réussir. Au cours de tes folles années de lycée, tu t'es mis à boire plus que de raison et tu as peu à peu gâché tes chances. Après avoir échoué au Bac une première fois, tu t'es orienté vers la filière des Lettres et tu es entré en conflit avec tes parents. Tu as commencé à boire davantage mais tu es parvenu à suivre tes études jusqu'en Thèse. Tu as pris sept ans pour l'achever ; sept ans durant lesquels tu t'es enfoncé dans l'alcoolisme. Tu avais rompu tout contact avec ta famille quand tu fis la rencontre des premiers Adoptés de l'Epée. Ces jeunes initiés organisaient des fêtes monstrueuses dans des sites historiques autour de la Méditerranée. Ils soulaient les masses étudiantes afin d'ouvrir les Portes de l'Hadès qu'ils avaient localisé grâce aux explosions de Ka-Soleil provoquées par l'Ivresse de Dionysos. Ton génie littéraire, ton éloquence et ta personnalité te conduisirent à franchir les premières étapes de ton initiation, les premiers Masques. A chaque Masque, une attitude nouvelle à adopter et la folie gagnait un peu plus ton âme. A chaque Masque, des souffrances à endurer alors que d'anciennes connaissances occultes envahissaient ton esprit. Tu as atteint le Masque de Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices, le Sixième Masque ; Bientôt, tu paraîtras devant le Titan du Midi et seras illuminé par sa Sapience, un immense honneur et une récompense grandiose pour tes loyaux services.

En effet, tu as étendu l'influence des Mystères du Midi de manière remarquable ces dernières années. Après avoir ouvert trois Portes donnant sur les Enfers en Espagne, en Grèce et en Corse, tu as bâti des Chapelles dans ces pays ainsi que dans ta ville natale. Aujourd'hui, tu forges les futures épées de la Colère de Prométhée. Ta Thèse sur L'Apologie de la Mort chez Georges Bataille a été accueillie avec prudence dans les cercles littéraires mais tes écrits ont par la suite animé la critique et tu as vu naître des admirateurs comme des ennemis farouches. Tu as acquis une petite réputation parisienne de quartier. C'est à cette époque que tu as fait la connaissance du Duc de St Amand. Ce vieil érudit a montré beaucoup d'intérêt pour tes œuvres et tu as eu de très riches discussions avec lui. Tu as bien essayé de l'intégrer à tes groupes d'amis, de le recruter pour le compte de l'Epée, mais il s'est toujours présenté comme un Homme de Paix, indépendant de tout parti.

Le Duc Antonin de Saint Amand t'a récemment convié à une soirée censée, disait-il, décider du dénouement de l'Apocalypse. Tu as été surpris par la gravité de ses propos et tu as pris la précaution de te faire accompagner par un guerrier car toutes les factions occultes vont être présentes. Tu as été initié mais tu n'as jamais été confronté à des Templiers ou à des Nephilim, juste aux vapeurs

fétides de l'Hadès et aux eaux noires du Cocyte qui ont dévoré doucement ta raison, attisant la folie en toi et te faisant faire d'horribles cauchemars depuis.

Tu t'es rendu en fin d'après-midi chez le Duc et tu as vu les différents invités se présenter les uns après les autres. Quand soudain...

What is your quest ?

Si tout se déroule bien lors de cette soirée, tu pourras accéder au 7^{ème} Masque sous peu. Le pouvoir des Mystères s'insinue lentement et inexorablement. Tu devras donc t'assurer que rien ne met en péril l'avancée des Plans de l'Épée. L'Apocalypse approche, il verra Prométhée et les Titans surgir des Enfers, et ils te permettront de fonder une nouvelle société, ta société ; un lumineux reflet de la Grèce Antique où tes fidèles te porteront jusqu'à l'Agartha.

Durant cette soirée, tu tiens tout particulièrement à apprendre pourquoi une de tes Chapelles vient d'être détruite. Les Chevaliers de Nephtys, de bons potes à toi, ont tous été massacrés il y a une dizaine de jours. Cet acte est resté inexplicable et te paraît gratuit car ce groupe de motards était plutôt inoffensif. Tu enquêteras donc sérieusement sur cette affaire.

Ta fonction de Hiéronome comprend le recrutement des Mystes et tu te devras de montrer le beau visage de l'Arcane de l'Épée. Tu mettras en avant tes intentions pacifiques et expliqueras que tu étais par ailleurs déjà présent pour trouver un Assassin.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Protéger les intérêts de l'Épée et préparer le Réveil de Prométhée.
- Découvrir qui a commandité l'extermination des Chevaliers de Nephtys.
- Découvrir l'Assassin du Duc et recruter ses jeunes élèves.

What is the capital of Assyria ?

Tu es un génie de la littérature, à l'aise dans tous ses domaines. Tu n'as jamais été quelqu'un de très physique mais ta verve et ta plume sont tes meilleures armes. Tes connaissances sont variées et approfondies. Tu as appris à survivre dans la rue et à voyager de par le monde. Tu es particulièrement débrouillard et tu parviens à te tirer des pires situations.

Durant la soirée, tu pourras dépenser jusqu'à 3 Pt d'Action en cas d'affrontement mais tant que tu parleras, ton ennemi ne parviendra pas à te porter d'attaque (1 Pt d'Action), sauf s'il résiste en dépensant à son tour 1 Pt d'Action.

Tes longs séjours dans l'Hadès ont quelque peu modifié ta nature profonde et tu peux exhaler des vapeurs d'Orichalque nocives (1 Pt d'Action). Si tu réussis à t'emparer de la Stase d'un Nephilim, tu pourras contrôler ses actes durant la soirée en lui imposant ta volonté (3 Pt d'Action).

Au cours de la soirée, tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la demeure du Duc (1 Pt d'Action). Tu pourras également téléphoner à tes Chapelles pour obtenir des informations ou te soûler au vin rouge pour entrer en contact avec le Titan du Midi (1 à 3 Pt d'Action). Tu devras vider une bouteille de vin rouge à chaque tentative.

What is your favorite color ?

Tu t'habilles de manière simple et confortable. Tu te déplaces en moto et tu portes donc veste en cuir et bottes, pantalon en cuir ou jean et tee-shirts blancs. Tu seras armé d'un couteau et d'un pistolet de petit calibre. Tu cultives habituellement un look d'intellectuel de la rue et adoptes souvent une attitude nonchalante. Mais bien rapidement, le Masque de la réflexion vient rider ton visage et la nervosité et les tremblements reprennent le dessus. Tu bois énormément et il t'arrive de baver lors des communications que tu as avec ton Titan. Tu présentes des signes apparents de dérèglements nerveux et mentaux. Il faudra que tu te rougisses légèrement les yeux et que tu marmottes fréquemment.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un Manteau Rouge de l'Ordre du Temple, un Initié au 3^{ème} degré de la hiérarchie templière. Une personne puissante et influente, au courant de beaucoup de choses.

Michael Down est un Chevalier de la Toison d'Or, un Manteau Blanc. Cet Initié du 2nd Degré est un des plus importants représentants du Bâton à Paris.

Làzsló Károlyi est un Manteau Blanc également. C'est le garde du corps de Joseph Harzouha.

Fatos Mejdani est l'un de tes amis fidèles depuis plus de dix ans. Il est parvenu au Masque de Frère Colère de la Nuit Ecarlate. Il avait participé à tes discussions avec St Amand. Ses compétences guerrières t'ont convaincu de le prendre avec toi pour la soirée. Après la soirée, il sera admis au rang de Frère Sourire du Soleil Matinal. Chez le Duc, tu l'encourageras donc à festoyer.

John Highfield est un riche industriel. Tu détestes les aristocrates. Tu tenteras de le faire boire.

Miguel Calderon de Arlanza est un archéologue Argentin habité par un Zéphyr de l'Arcane du Soleil nommé Auryon. Tu auras sûrement beaucoup à apprendre de lui.

Ignace Aznar est un aide aux sans logis qui accueille Altaïr le Satyre, Adopté de l'Arcane de la Tempérance. Tu as eu vent de sa réputation de médecin bon et généreux.

Roberto Philippini est un livreur de pizzas possédé par un Triton du nom d'Ezekiel. L'Etoile, son Arcane, affirme l'existence des extraterrestres et ses Adoptés traînent une réputation de farfelus.

Armand Dampierre est un professeur de philosophie, Simulacre du Salamandrin Ken'Jal. Ces Nephilim de l'Arcane du Bateleur initient certains Humains. Tu as aussi beaucoup à apprendre de lui.

André Finbert travaille pour l'Etat et abrite le pentacle de Khensu, Basilique de la Force. C'est en quelque sorte un guerrier chez les Nephilim et assurément ton ennemi.

Coline Rollot est une journaliste reconnue, Simulacre de la Méduse Synésius. Elle est Adoptée de l'Impératrice et tu crains son pouvoir sur les Humains. C'est une personnalité politique de toute première envergure et tu tenteras donc de la convaincre de tes bonnes intentions.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les deux élèves du Duc que tu essaieras de rallier aux Mystères du midi en les encourageant à boire et en les fascinant à l'aide de tes récits morbides.

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

FATOS MEJDANI

What is your name ?

Tu es né Kaïm à l'aube des temps, pur Esprit du Feu chevauchant avec fougue les Courants magiques qui parcouraient le Graal Primordial. Rien ne pouvait avoir d'égal à tes yeux que leur merveilleux chatolement que vint un jour obscurcir l'ombre de la Lune Noire des Sauriens. Avec tes frères, tu t'armas contre l'Ancienne Race, l'exterminas dans le chaos et la fureur, puis détruisis l'Astre Maudit. Les Champs magiques de Lune Noire se sont dissous dans les Champs Lunaires originels. Certains fragments retombèrent sur Terre ; d'autres survécurent dans les Pentacles de ceux qui avaient voulu leur anéantissement. Tu comptais parmi ces derniers. Le combat ne t'avait pas épargné et une profonde blessure assombrissait ton Pentacle autrefois flamboyant. Tu vécus les heures de gloire de la construction de l'Atlantide mais la gangrène te harcelait. Chaque jour, tu devenais plus Noir. L'âme avilie par ce douloureux cancer, tu encourageas tes frères Pyrim lors du Tutorat des Quatre Eléments et pus vaincre nombre d'Onirim durant les Guerres Élémentaires. Mais ton combat était vain. Tu étais en train de mourir. La race des Humains apparut et les Kaïm entreprirent l'édification du Sentier d'Or pendant ta longue agonie. Le Ka-Soleil des mortels te permit un temps de ralentir la maladie mais il ne pouvait inverser le processus de dégradation de ton Pentacle. Enfin, ce fut la Chute. La Météorite d'Orichalque finit de te briser et les Enfants de Prométhée te tuèrent facilement. Ils t'enfermèrent dans une Stase et tu connus un long sommeil.

Ton faible Noyau de Ka vit passer 6 000 ans sans trouver l'énergie salvatrice. A ton réveil, le Christ avait péri sur la Croix mais Son Message s'était diffusé jusqu'à Rome. La terrible Malédiction de la Lune Noire rongea toujours ton Pentacle. Tu découvris alors la Kabbale et la Voie de Pachad, le monde de la Fureur ; ses créatures te permirent de soulager tes maux et d'espérer. Mais Pachad était une quête de guerres et de souffrances. Les Servants du Bâton te localisèrent. Tu dus fuir vers l'Orient pour échapper aux Légions Templières et tu te réfugias en Perse, sous l'Empire des Sassanides. Là, un destin bien plus tragique t'attendait. Les Sélénim du Culte de Lilith te recueillirent dans ta détresse. Ton Pentacle était sur le point de se dissoudre et de réintégrer sa Stase lorsqu'ils accomplirent le Rituel durant lequel tes Ka-éléments furent poignardés, détruits les uns après les autres, pour former un Nodule de Lune Noire. Tu devins un Sélénim, un monstre, un vampire se nourrissant du Ka-Soleil des Humains pour ne pas entrer en Entropie. Tu ne pouvais plus percevoir la douce lumière des Champs magiques. Après avoir été Déchu, tu étais désormais Maudit. Forcé de t'assouvir sur les mortels afin de ne pas voir dépérir ton Simulacre, tu t'accoutumas aux émotions liées à la fureur et à la colère, ainsi qu'aux joies et aux troubles de la création artistique. Tu t'habituas lentement à ta nouvelle condition. Tu te forgeas un Imago de Métal, un guerrier d'obsidienne au visage terrifiant ; et tu pris Khosrô pour nom. Ton règne arriva et tu semas la mort parmi les arrogantes Légions de l'Empereur. Durant deux

Djourab@yahoo.fr

siècles, Rome versa un tribut à l'Empire Perse. Les Anciens du Culte étaient satisfaits de toi et ils te révélèrent le Destin de Lilith. Tu compris alors que l'Agartha t'était encore accessible.

Hélas, la défaite ne vint pas de Rome, mais de Byzance. La riche Cité du Bosphore venait de trouver son Champion en la personne d'Héraclius. Ce puissant Pyrim a poussé ses troupes jusqu'au cœur de ton Empire et a remporté une victoire restée gravée dans l'Histoire. Après t'avoir vaincu, il t'humilia devant son armée en te faisant grâce car il reconnaissait en toi l'un de ses anciens Frères. Les autorités du Culte ne te pardonnèrent pas cet échec et te condamnèrent à 1 000 ans d'esclavage. Tu as passé 1 000 ans dans le royaume d'Ourouk, dans une noire Babylone où tu subissais 1 000 frustrations. 1 000 ans durant lesquels tu as souffert 1 000 morts. 1 000 ans durant lesquels tu as appris 1 000 secrets et 1 000 ans qui ont vu la raison quitter ton esprit.

Tu as été libéré pendant le 17^{ème} siècle et tu as rejoint l'Occident pour fuir ton cauchemar. Tu t'es distingué ensuite dans les différentes cours d'Europe, trouvant le réconfort dans l'Assouvissement artistique. Tu as peu à peu reconstitué ton Noyau de Lune Noire et regagné de ton antique puissance. Le règne de Louis XIV t'a offert son lot de guerres et de massacres et tu as pu achever ton Imago. Tu as participé à la folie collective de la Révolution Française et tu n'as pas été étranger à l'entêtement de Napoléon durant la Campagne de Russie. Tu allais bientôt être en mesure de poser les fondations de ton Royaume. Tu as vécu les dernières vicissitudes du 19^{ème} siècle : Commune de Paris, Invasion des Allemands... Il t'a fallu attendre les ravages de la 1^{ère} Guerre Mondiale pour localiser l'endroit et avoir le Ka nécessaire à la construction du premier Pilier. Tu as établi ton Royaume sur la ville de Tirana, en Albanie. Les événements qui marquèrent l'Histoire de ce jeune Etat, t'ont apporté le Ka-Soleil dont tu avais besoin pour achever les Bases. La fureur de la 2^{nde} Guerre Mondiale et la détresse de la Période communiste ont vu l'achèvement de ton Royaume Sélénién. Tu as bâti un enfer végétal aux splendides cathédrales arborescentes, peuplé des monstres de tes cauchemars et des animaux de tes rêves. Au milieu de cette jungle surgit la silhouette de la pyramide de ton Pouvoir, où se trouvent tes Simulacres de secours, tes chasseurs de Ka et Khosrô, ton premier Hôte et dépouille mortelle devenue éternelle.

Tu es revenu à Paris où l'activité artistique te passionne et t'assouvit. Tu as été accepté dans les cercles d'écrivains les plus fermés. Tu es aujourd'hui invité dans les vernissages les plus huppés. Tu entres dans les bars les plus privés. C'est ainsi que tu as infiltré une Chapelle des Mystères du Midi et étendu ton influence sur la société parisienne. Tu as rencontré récemment un vieil intellectuel du nom de St Amand. Son savoir t'a littéralement sidéré et tu l'as fait surveiller par tes Frères de l'Epée. Tu as pu avoir plusieurs discussions de café très intéressantes avec lui mais il semblerait qu'il ne soit affilié à aucun Arcane. C'est un homme de Paix et ses propos t'ont parfois séduit mais tu as cessé de le fréquenter car tu ne parvenais pas à t'assouvir sur lui.

Récemment, il t'a contacté pour t'inviter à une soirée qui, disait-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Tu ne sais pas encore si tu dois prendre au sérieux les paroles du vieux Duc ou penser qu'il s'agit d'une exagération. Tu t'es donc rendu le jour dit, en fin d'après-midi, à la demeure du Duc, accompagné d'un Hiéronome. Tu as été accueilli par les jeunes élèves du Duc et les convives se sont présentés successivement lorsque soudain...

What is your quest ?

Tu prépares l'Avènement de Lilith, la plus ancienne des Sélénim. Elle doit donner naissance à une nouvelle Lune Noire qui offrira la suprématie à votre Race. Tu as rompu toutes relations avec le Culte depuis des siècles et tu ne connais guère les Plans de tes Frères. Tu recherches une rédemption et tu tiens à l'apparition de ce nouvel Astre Maudit pour ressusciter les Sauriens qui sommeillent dans

les replis des Champs de Lune Noire. Durant la soirée, tu tenteras donc d'en apprendre un maximum sur les Sauriens, les Sélénim, Lilith et la Lune Noire. Tu empêcheras toute manipulation d'ampleur des Ka-éléments afin de favoriser le retour de ta Reine. Tu espères également garder secrète ta véritable nature même si tu caresses encore parfois l'idée d'admirer la magnificence des Champs magiques.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Favoriser l'Avènement de Lilith.
- Garder secrète ta nature de Sélénim.
- Découvrir l'Assassin.

What is the capital of Assyria ?

Tes compétences, talents et connaissances couvrent de vastes domaines. Tu es un combattant formidable et les Lettres, les Arts ou les Sciences n'ont pas de secrets pour toi. Tu es poète, politique ou encore peintre, habile en société comme sur un champ de bataille.

Au cours de la soirée, tu pourras donc charmer un invité pour qu'il ne puisse enquêter à ton sujet (1 Pt d'Action). Celui-ci devra dépenser 1 Pt d'Action supplémentaire à chaque tentative. Tu as aussi la capacité de faire boire quelqu'un (2 Pt d'Action). Tu discutes avec la victime qui doit boire deux fois ce que tu bois à moins de dépenser 3 Pt d'Action pour résister.

Tu es sensible aux douces mélodies de la Pavane, le Chant des morts. Tu peux écouter ce que disent les mortels décédés (1 Pt d'Action) et communiquer avec eux (2 Pt d'Action). Tu as aussi la possibilité de leur voler des souvenirs (2 Pt d'Action) et d'apaiser leur âme (3 Pt d'Action).

Tu étais un grand Kabbaliste Nephilim. Aujourd'hui, c'est la Kabbale Noire qui est devenue ton arme la plus redoutable. Tes Invocations honnies et ton invincible Imago te permettront de dépenser jusqu'à 7 Pt d'Action en cas d'affrontement. Durant la soirée, tu pourras invoquer Les Voix Enchanteresses qui Effacent les Douleurs (2 Pt d'Action), ainsi que Ceux qui Révèlent les Démons Dissimulés ; ils ont le pouvoir de surveiller une cible pendant une heure et de découvrir une ou plusieurs de ses pulsions inavouables (3 Pt d'Action).

Tu te nourris du Ka-Soleil des Humains. L'Assouvissement demande une forte émotion et peut être décelable en Vision-Ka. Tu pourras donc voler 1 Pt d'Action à un mortel ému, à tout moment.

Durant la soirée, tu auras également la possibilité de fouiller les autres pièces de la demeure du Duc (1 Pt d'Action). Tu pourras téléphoner aux différentes Chapelles des Mystères pour obtenir des informations et utiliser ta Vision-Ka pour sonder les autres invités (1 à 3 Pt d'Action).

What is your favorite color ?

Tu t'habilles en noir, en cuir et tu portes des chaînes. Tu es un motard et tu pourrais arriver avec un casque sous le bras. Tu seras équipé d'une arme blanche et d'un téléphone portable. Il faudra également que tu te pâlasses très légèrement le teint et que tu te noircisses les yeux et les cheveux pour adopter un faciès cadavérique. Tu devras crispes les traits de ton visage en souriant, en grimaçant, en exagérant tes attitudes et tes réactions. Au cours de la soirée, il t'arrivera de délirer et tu choqueras les

convives avec un humour très noir. Ton âme est malade, malsaine, souffrante et tu ne t'en cacheras pas car la plupart des Mystes sont ainsi.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un Manteau Rouge de l'Ordre du Temple, un Naute très puissant et très influent. Tu n'as plus eu à craindre Ceux du Bâton depuis longtemps mais tu sais que tu aurais tort de les sous-estimer.

Michael Down est un Chevalier du Second Degré, un Manteau Blanc ; c'est le garde du corps du Naute Joseph Harzouha.

Làzslo Kàrolyi a le même grade et la même fonction que Michael Down.

Kostas Sàrdzetakis est ton ami, ton Frère et ton Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices. Tu le fréquentes depuis plus de dix ans, depuis que tu as infiltré sa Chapelle alors qu'il était initié du 3^{ème} Masque. C'est devenu un écrivain de génie à ton contact. Tu te nourris de son Ka et il lui arrive de vivre certains de tes souvenirs, émotions ou cauchemars. Sa fragile raison a succombé aux visions de l'Enfer d'Ourouk et aux douleurs qu'il a ressenti au travers de ton Etre. Il est parvenu au 6^{ème} Masque grâce à ton soutien ; c'est l'un des plus importants Mystes actuellement en activité ; et il est en ton Pouvoir. Tu bois souvent en sa compagnie et entretiens une véritable dépendance chez lui ; ainsi, il ressent le besoin de te voir, de te parler. Tu n'ignores donc rien de ses pensées. Il y a quelques jours, l'un de vos groupuscules, les Chevaliers de Nephtys, a été éliminé dans des circonstances inexplicables et tu sais que Kostas profitera de la soirée du Duc pour essayer de faire la lumière sur cette histoire.

John Highfield est un riche industriel et ami de St Amand. Tu n'as entendu parler de lui qu'au travers de ses actions boursières.

Miguel Calderon de Arlanza est un archéologue Argentin qui abrite le Pentacle d'un Zéphyr de l'Arcane du Soleil nommé Auryon. Ces Nephilim sont spécialisés dans les recherches concernant le Ka-Soleil et leurs travaux pourraient t'intéresser.

Ignace Aznar est l'Hôte d'un Satyre Adopté de la Tempérance. L'Arcane XIV a pour mission de soigner les Nephilim et il court des rumeurs au sujet de rituels en mesure d'inverser le processus de transformation en Sélénim qui seraient en possession de ces Hospices. Mais ce sont des balivernes et tu as perdu tout espoir de glisser un jour sur les purs Courants de Ka.

Roberto Philippini est le Simulacre du Triton Ezekiel, un Adopté de l'Etoile. Les recherches de l'Arcane XVII menacent les secrets du Culte de Lilith et pourraient conduire ces Nephilim jusqu'à Mû et aux sombres retraites des derniers Sauriens. Leur programme « La vérité est ailleurs » constitue un réel danger pour l'Avènement de Lilith.

Armand Dampierre accueille un Salamandrin nommé Ken'Jal, Adopté du Bateleur. Ce Pyrim a voué sa quête à l'initiation des Humains. Tu as plutôt tendance à considérer l'Humanité comme du bétail et tu ne comprends guère les initiés de cette Lame.

Djourab@yahoo.fr

André Finbert accueille également un Pyrim, un Basilique de la Force du nom de Khensu. Cet Arcane est évidemment opposé à l'apparition d'une nouvelle Lune Noire puisque ce sont les Gardiens de l'Equilibre des Champs magiques. Tu te méfies de leurs pouvoirs autant que tu les jalouses.

Coline Rollot est une journaliste reconnue et le Simulacre d'une Maîtresse Solaire de L'Arcane de l'Impératrice : Synésius la Méduse. Tu connais peu cette lame mais les recherches qu'elle effectue sur les Humains sont susceptibles de t'intéresser.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont des élèves du Vieux Duc, du bétail...

Empire Sassanide : De Auguste à Khosrô (+50 à +625)

Enfer d'Ourouk : De Khosrô à Louis XIV (650 à 1650)

France Moderne : De Louis XIV à la 1^{ère} Guerre Mondiale (1650 à 1917)

Royaume d'Albanie : De la 1^{ère} Guerre Mondiale à la domination communiste (1917 à 1981)

Arrivée à Paris : 1982

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

JOHN HIGHFIELD

What is your name ?

Tu es né à Edimbourg en 1941 dans une famille bourgeoise. Tu as eu une enfance normale et tu as été un excellent élève tout au long de ta scolarité. Tes réussites aux examens t'ont permis de t'inscrire dans les universités les plus réputées. Tu as multiplié les diplômes et accumulé félicitations et récompenses. Tu as vraiment travaillé dur et tu n'as jamais eu d'amis. Tu n'avais pas de temps pour cela. Tu as commencé à consommer de l'Opium dans la solitude de tes dernières années d'études et c'est lors de l'une des visions dues à cette drogue que tu as eu la Révélation de la Pierre Angulaire. Tu as ainsi pris conscience de ton avenir. Tu recevais des flashes, des pensées, des révélations que la Pierre te livrait peu à peu. Tes opérations boursières t'ont ouvert la route de la fortune puis, tu as racheté des journaux, des chaînes de télévision. Tu es devenu l'un des Magnats de l'information alors que tu avais à peine trente ans. Ensuite, tu as découvert le fameux pétrole de la Mer du Nord et monté des firmes puissantes dans les domaines des hautes technologies et des industries chimiques. Dans les années 80, tu as fait la connaissance des autres Illuminés, les Maîtres du Monde. Tu as pu comprendre l'étendue des Plans de la Pierre Angulaires, toutes les ramifications du Pouvoir du Denier ; tu as pris le contrôle de l'Europe au nom du 4^{ème} Arcane mineur. Avec l'Africain Paul de Walde, l'Américain Roger Owen Jackson dit « Roj », l'Asiate Sam Wu et Pikuro l'Océanien, tu as fondé le « projet @ ». Tu as été parmi les premiers à investir dans les nouvelles technologies et tu contrôles aujourd'hui une bonne part des informations qui circulent sur le Net. L'ordinateur le plus puissant de la Création, le Léviathan, doit, à terme, offrir aux Denier la Maîtrise totale du Réseau.

Il y a quelques années, tu as fait la rencontre d'un vieil occultiste qui t'a transmis une foule de connaissances ésotériques sur des sujets très variés. Le Duc Antonin de St Amand t'a réellement initié et a complété les lacunes que les flashes de la Pierre et la Sapience de Pikuro n'avaient pas comblé. Il est également devenu ton ami et tu t'es surpris à croire en son Rêve de Paix. Afin de le remercier pour ses efforts et sa confiance, tu as financé nombre de ses projets, voyages et recherches. Mais qu'est-ce que l'argent en comparaison des inestimables incunables qu'il t'a cédé ?

Le Duc t'a récemment invité à une soirée qui, dit-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Tu as pris son appel au sérieux car, s'il est doué de beaucoup d'humour, St Amand ne plaisante jamais sur des thèmes aussi graves. Peu après cette conversation et après avoir fumé ta dose d'Opium, tu as eu une vision de la Pierre : tu as vu le Père, un éclair de lumière ; tu as vu l'ancêtre, une explosion de ténèbres ; et tu as vu le Maître, une silhouette terrible et majestueuse. Le Duc t'avait encore une fois dit la vérité. La conjonction qui devait engendrer l'Apocalypse, était sur le point d'avoir lieu.

Tu t'es rendu en fin d'après-midi à la demeure parisienne de St Amand et tu as été accueilli par Sylvie et Martial, les deux jeunes élèves du Duc. Les invités se sont présentés successivement, les discussions ont commencé quand soudain...

What is your quest ?

La Pierre Angulaire fut, paraît-il, déposée par les Kaïm qui bâtirent l'Atlantide au sommet de l'Axis Mundi pour maintenir et stabiliser les Plans Subtils autour du Graal Primordial. La fonction de la Pierre est donc d'ordonner et de contrôler le monde. La symbolique du Denier exprime simplement la dualité entre la face visible et la face cachée de l'Arcane mineur. Le Denier doit mesurer le monde dans sa totalité pour établir sa domination ; ainsi que l'argent fixe la valeur des choses et a su devenir indispensable à toutes les sociétés humaines. C'est désormais ta quête ; tu veux tout maîtriser, non pas directement pour contrôler mais pour surveiller ; tout voir, tout comprendre...

Tu as une soif inextinguible de savoir, alimentée par une angoisse existentielle croissant avec l'âge. Tu dois pouvoir trouver un moyen de prolonger tes jours, de ne pas vieillir si vite. Pendant la soirée, tu essaieras d'apprendre le maximum des convives réunis par le Duc. Tu chermeras également à acheter l'Imprimerie Saint Amand car elle recèle une masse importante de vieux ouvrages et te permettra de contrôler la majorité des parutions francophones.

Tu encourageras les Templiers à poursuivre leurs projets les plus coûteux. Les agissements récents de l'Arcane du Bâton t'ont rapporté énormément d'argent mais tu te méfies tout de même et ne dois pas oublier d'être vigilant. Le but du Temple est, à terme, la domination physique et magique du monde. Ton rôle est d'empêcher tout Plan menaçant l'évolution naturelle d'aboutir. Ta conscience te permet de voyager aux travers de l'Espace et du Temps mais ton cerveau humain est parfois dans l'incapacité d'analyser la quantité de données que t'envoie la Pierre et de faire le lien entre les choses que tu vois et le présent. Tu es de plus en plus dépendant de l'Opium pour y parvenir.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Maîtriser l'évolution des événements et empêcher toute catastrophe majeure.
- Découvrir l'Assassin et accomplir les dernières volontés du Duc.
- Acquérir l'Imprimerie Saint Amand.

What is the capital of Assyria ?

Tes compétences et connaissances sont très variés. Politique, économie, droit, sciences, lettres ou histoire, aucun domaine n'échappe à ta culture. Tu te comportes également particulièrement bien en société ; tu es un hôte agréable et un orateur de talent ; tu as appris tous les usages et tient tous les alcools. On t'a enseigné le noble art de l'escrime depuis ton plus jeune âge et tu pratiques différents types de chasses. Tu as su garder une excellente forme grâce à un entraînement physique quotidien mais ton organisme commence à être usé par quarante ans de toxicomanie.

Durant la soirée, tu pourras donc dépenser jusqu'à 4 Pt d'Action en cas d'affrontement avec un autre invité. Tu pourras également, d'un geste souverain, imposer le silence à l'assemblée pour

prendre la parole (1 Pt d'Action). Tu possèdes une parfaite connaissance des cultures du monde et, en observant un individu, tu es en mesure de déterminer où il a vécu (2 Pt d'Action).

Tu auras trois doses d'Opium sur toi durant la soirée. Tu peux les utiliser pour motiver des visions de la Pierre (3 Pt d'Action) ou faire un dur effort de volonté afin de droguer l'un des convives (2 Pt d'Action). Il sera immobilisé pour une heure et incapable d'enquêter. Ta maîtrise de ton Ka te permet aussi de lire les émotions d'une personne à un moment donné (1 Pt d'Action).

Tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la maison du vieux Duc (1 Pt d'Action). Tu pourras également enquêter par l'intermédiaire de ton fantastique réseau d'investigation et utiliser la sensibilité de ton Ka-Soleil pour sonder celui des autres invités (1 à 3 Pt d'Action).

What is your favorite color ?

Tu t'habilles de manière très stricte, en costume bleu marine avec une cravate rouge et une chemise blanche. Le port du kilt est vivement encouragé pour cet Ecossois anobli, ainsi que le port de la moustache ou de la barbe. Tu devras te vieillir afin de paraître la cinquantaine et être équipé d'une épée et d'un téléphone portable. Tu te conduis tel un aristocrate britannique, flegmatique et discret, parlant peu mais juste, tantôt drôle, tantôt sérieux.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est le Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien. C'est lui qui t'a récemment fait gagner beaucoup d'argent en t'offrant les contrats pour développer de nouvelles filiales. Tu as construit pour lui des stations de filtrage et d'épuration des eaux sur tout le cours inférieur de la Seine et il parle d'étendre ce projet au Rhin, au Danube et à de nombreux fleuves d'Europe de l'Est et de Russie. Une aubaine pour toi mais tu soupçonnes autre chose qu'une vulgaire opération écologiste de propagande...

Michael Down est un Chevalier de la Toison d'Or. C'est le garde du corps de Harzouha.

Làzsló Károlyi est un Chevalier de l'O.H.I.R.E., lui aussi garde du corps du Naute.

Kostas Sàrdzetakis porte le titre de Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices, ce qui fait de lui un initié de haut degré dans la hiérarchie des Mystères du Midi. C'est un Adorateur de Dionysos et Osiris, l'Ivresse et la Mort, quelqu'un que la Pierre Angulaire aimerait bien voir disparaître.

Fatos Mejdani est un Frère Colère de la Nuit Ecarlate, un redoutable guerrier des Mystères du Midi et, sûrement le garde du corps du Hiéronome.

Miguel Calderon de Arlanza est un célèbre archéologue Argentin qui abrite le Pentacle d'un Nephilim nommé Auryon, un Zéphyr Adopté de l'Arcane majeur du Soleil. Tu en sais peu à son sujet.

Ignace Aznar exerce le métier d'aide aux sans logis. Cet immigré Espagnol est l'Hôte d'Altair, un Satyre de l'Arcane de la Tempérance. Ce « médecin » du monde occulte était un bon ami du Duc.

Roberto Philippini est un jeune livreur de pizzas parisien qui s'est fait posséder par le Pentacle du Triton Ezekiel. Cet Hydrim appartient à l'Etoile, Arcane qui met en péril le Pouvoir de la Pierre en essayant de percer les mystères du Cosmos et de l'origine des Nephilim.

Armand Dampierre est professeur de philosophie à l'université Paris I : Panthéon-Sorbonne et donc, collègue de St Amand. Il a subi l'incarnation du Salamandrin Ken'Jal. Ce Pyrim est un Adopté du Bateleur ; l'Arcane I est voué à l'initiation des Humains. C'est une Lame non-violente.

André Finbert travaille actuellement pour l'Etat et accueille un Basilique de la Force nommé Khensu. L'Arcane XI a pour fonction de préserver l'Equilibre des Champs magiques et de combattre les Effets Dragons. C'est une Lame neutre.

Coline Rollot est une journaliste de l'Agence France Presse et son indépendance est une épine dans ton pied. Elle accueille le Pentacle de la Méduse Synésius, Maîtrise Solaire de la France du Nord pour l'Arcane III. L'implication de l'Impératrice dans les luttes de pouvoir et les expériences menées dans le secret des laboratoires de l'Arcane troublent grandement la quiétude de la Pierre, et la tienne.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les jeunes élèves du Duc. Tu leur proposeras une bourse d'études ou un emploi dans l'une de tes entreprises pour les prendre sous ton aile protectrice.

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

MIGUEL CALDERON DE ARLANZA

What is your name ?

Tu es né Kaïm aux temps glorieux de la somptueuse Atlantide. Tu étais un Etre composé de purs Ka-éléments, un Esprit de l'Air, un doux Zéphyr chauffé par un Soleil radieux sur le sable des dunes du Grand Désert ; tu étais Auryon. Tes Frères travaillaient alors à l'édification du Sentier d'Or et la jeune race des Humains s'éveillait au langage et à la civilisation. Tu fis la rencontre de Shemesh et fus adopté par la petite Ar-Ka-Na des « Danseurs de la Roue Solaire » qui cherchait à lutter contre la sombre influence de la Lune Noire en remplaçant le Ka-Lune par le Ka Solaire dans leurs Pentacles. Shemesh s'opposa avec véhémence aux agissements de Prométhée et fit le choix de quitter l'Atlantide peu avant la Chute.

Ce geste te permit de survivre à la Météorite d'Orichalque en rejoignant le continent Sud-Américain mais, là, une autre Malédiction t'attendait. De monstrueuses quantités de Lune Noire souillaient cette terre et ses Champs magiques étaient trop corrompus pour soutenir ton Pentacle. Pire ! Des Etres de Lune Noire, des Sélénim peuplaient les lieux depuis la destruction de l'Astre Maudit. Shemesh décida alors de retourner vers le Levant pour participer aux Grandes Chasses et combattre les Héritiers de Prométhée aux côtés des autres Kaïm. Le « Premier Soleil », un Danseur nommé Suryo prit la lourde décision de rester et de bâtir les domaines élémentaires qui vous protégeraient de la Lune Noire et de l'Orichalque. Tu demeurais avec lui, signant des pactes fragiles avec les Sélénim qui te tolérèrent, mais tu étais encore bien jeune et ton Pentacle n'était pas assez solide pour poser les fondations d'un Havre élémentaire. Tu survécus grâce à l'appui de tes Frères et finis par te résoudre à partir. Tu affrontas seul l'Océan oriental et accostas finalement sur une terre nouvelle. Ses Champs magiques étaient denses et riches mais ton Ka était désormais trop affaibli pour maintenir la cohésion de ton Pentacle. Contraint de t'incarner dans le corps d'un mortel porteur de Ka-Soleil, tu devins un Nephilim, un Déchu.

Le Compromis Egyptien mit fin aux Grandes Chasses. Tu avais été épargné par la Morsure de l'Orichalque et Ceux de l'Épée ne t'avaient pas construit de Stase. Tu résidas plusieurs millénaires au Royaume mythique du Dahomey où tu vis naître une civilisation brillante et pacifique, au carrefour de l'Égypte des Pharaons et de l'Amérique Précolombienne. Tu vécus une ère de paix durant laquelle tu renforças ton Pentacle et perfectionnas ta maîtrise des Ka-éléments. Peu après la Chute du Pharaon Hérétique, une Kumpania de Roms vint chercher asile sur ton territoire. Ces Messagers d'Akhenaton étaient porteurs des enseignements de la 18^{ème} Lame, la Lune. Ce que ces Roms te révélèrent ne remit pas en cause tes anciennes croyances mais t'ouvrit de nouvelles perspectives en vue d'intégrer le Ka des mortels à ton Pentacle. Ils furent hélas suivis par les Servants du Temple de la Vie. Ton Ouïe-Ka et ton Odorat-Ka étaient intacts et te permirent d'entraîner la Kumpania vers le cœur du Grand Désert où tu semas les Fils de Tubalcaan. Durant plus de mille ans, tu as pris des animaux pour Simulacre,

Djourab@yahoo.fr

parfois gazelle ou oryx (*Equus*), parfois lion (*Félis*) ou aigle (*Avis*). Tu as vécu en communion avec le Vent et le Sable, errant à travers le Sahara ; tu t'es rapproché de ton antique condition de Kaïm et tu as senti ce que pouvait être l'Agartha.

La Révélation du Coran et la naissance de l'Islam ont déversé le flot des armées Arabes sur le Désert. Tu repris un *Hominis* pour Simulacre et te réfugias dans la vallée du Fleuve Niger. Tu guidas discrètement les peuples de la région et vis se succéder de riches Empires. Pourtant, la violence restait ancrée dans le cœur des hommes et le commerce des esclaves saignait le Sahel, attisait les convoitises et encourageait les conflits tribaux. Tu continuais malgré cela à conseiller les mortels. La Conquête Française du Soudan mit en péril ton pouvoir temporel sur les gens du Delta Intérieur du Niger tandis que la diffusion de l'Islam menaçait ton autorité sacrée. Les premiers Blancs qui te contemplèrent, furent pris de panique à la vue de ta peau bleue et la criblèrent de balles.

Tu fuis de nouveau vers le cœur du Sahara et réintégras un Hôte *Avis*, un faucon. Les années s'écoulèrent et deux Guerres Mondiales portèrent mort et destruction jusqu'au cœur de ton domaine. Mais tu n'écoutes plus les cris des Hommes et n'attachais plus d'importance à leurs incessantes querelles. Un jour, tu t'élevas vers le Soleil et tu transcendas ton Etre. Tu jaillis de ton enveloppe mortelle, t'envolas tel le sable emporté par le Harmattan ; tu étais un Kaïm ressuscité, libre de toute entrave. Tu pris alors conscience du Monde dans sa globalité. Tu entendis la rumeur des complots, le bruit des bombardements et les soupirs des mourants ; et, surtout, tu perçus confusément la voix de Suryo qui t'appelait à son secours depuis les profondeurs des jungles amazoniennes. L'Agartha n'était pas encore tien car tu ne pouvais ignorer le sort de tes Frères du Soleil. Tu as ainsi choisi de devenir une Sentinelle Lithique sur le Seuil d'Agartha. Tu appartenais désormais au Monde.

Tu partis pour l'Amérique du Sud après avoir pris possession d'un Simulacre *Hominis* discret et tu entrepris de retrouver Suryo. Les Suivants de Shemesh étaient déjà revenus cinq siècles plus tôt et avaient effacé les traces lors de combats vengeurs. Tu as cherché longtemps et parcouru de vastes étendues mais tu n'as trouvé que des ruines. Les anciens Refuges étaient abandonnés et la Lune Noire commençait à ronger ton Pentacle lorsque tu découvris un étrange fragment minéral en explorant un très vieux temple. Peu après, un mal inconnu s'attaqua à ton expédition et la décima. Tu as dû fuir le courroux d'un puissant Sélénim sous peine de voir ton Agartha à jamais inaccessible et tu as rejoint l'Europe. Tu as ensuite contacté Shemesh qui fut enchanté de te revoir et te nomma immédiatement au rang d'Icare. Tu as observé les activités de l'Arcane XIX et tu as constaté que la disparition de Suryo ne dérangeait personne. Tu n'as toujours pas pu savoir qui de Shemesh ou des Sélénim avaient brisé leur Pacte. Un mortel connu sous l'identité d'Antonin de St Amand t'a apporté une aide précieuse dans tes recherches et t'a révélé que ton fragment était d'origine extraterrestre. Le Duc de Saint Amand est un Homme de Paix et tu éprouves respect et affection à son égard.

Il t'a récemment invité à une soirée qui, dit-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Il n'a pas été plus explicite mais t'a paru soucieux et fatigué. Tu t'es rendu en fin d'après-midi à la maison parisienne du Duc et les différents invités se sont présentés les uns après les autres. Quand Soudain...

What is your quest ?

Tu tiens à localiser Suryo pour quitter ton enveloppe charnelle et le rejoindre car tu as acquis la certitude qu'il ne se trouvait plus sur Terre. Ensuite, tu partiras à la découverte des Plans Subtils et tu gagneras ton Agartha. Tu es impatient de revoir le Lion Vert et Hermès Trismégiste. Néanmoins, tu es inquiet au sujet des affaires terrestres et tenteras d'épauler St Amand dans sa quête de Paix. Tu as le pressentiment que ton fameux fragment minéral est la clef de tout.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Apprendre où se trouve Suryo et devenir définitivement Agarthien.
- Découvrir l'Assassin et accomplir les dernières volontés de St Amand.
- Apprendre l'origine de ton précieux fragment.

What is the capital of Assyria ?

Tu as des connaissances impressionnantes dans de nombreux domaines et ton Simulacre est quelqu'un de particulièrement cultivé. Tu es donc doué d'une intelligence remarquable. En société, tu sais utiliser ta voix pour la rendre persuasive ou autoritaire. Tu te montreras un hôte délicieux. Tu n'as jamais été un guerrier mais tu as appris à survivre et tu es très à l'aise dans la nature.

Durant la soirée, tu pourras détecter les mensonges (1 Pt d'Action) et inquiéter un invité en discutant avec lui au point de rendre ses idées confuses. Il sera dans l'incapacité d'enquêter pendant 30 minutes (2 Pt d'Action).

Tu es un Magistère ; tu maîtrises le Grand Secret ; et tu es donc en mesure de créer n'importe quel effet de Magie élémentaire. De plus, tes Sorts te permettront de dépenser jusqu'à 5 Pt d'Action en cas d'affrontement. Tu pourras notamment écouter une conversation à distance (1 Pt d'Action) ; lire un ouvrage, le comprendre et le mémoriser instantanément (2 Pt d'Action) ; mais tu restes libre de proposer d'autres Sortilèges...

Au long de la soirée, tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la demeure du Duc de St Amand (1 Pt d'Action). Tu auras accès aux archives de l'Arcane XIX et à la mémoire des autres Sentinelles Lithiques ; tu pourras également utiliser tes perceptions magiques (1 à 3 Pt d'Action). Tu peux rester en Vision-Ka aussi longtemps que tu le désires. Ton Toucher-Ka te permet de ressentir les mouvements astrologiques sur ta peau. Ta Voix-Ka et ton Ouïe-Ka t'offrent la maîtrise complète de la langue Enochéenne. Enfin, ton Odorat-Ka te donne la perception naturelle des Champs magiques ; tu détectes automatiquement Plexus et Nexus et tu peux estimer la densité des courants élémentaires.

What is your favorite color ?

Ton Hôte est Argentin et affectionne les costumes de couleurs claires : blancs ou beiges, ainsi que les chapeaux. Il cultive donc un style « retro et classe », portant souvent des gilets colorés et fleuris avec un œillet à la boutonnière. Une canne serait bienvenue. Tu devras aussi être équipé d'un pistolet de petit calibre et d'un téléphone portable.

En ce qui concerne tes traits de Métamorphe, tu parleras d'une voix claire et bien articulée et tu devras dégager une odeur exotique, un parfum fruité, épicé mais doux. Ta peau est bleue pâle avec des reflets blancs. Tu te maquilleras donc toutes les parties visibles du corps et te teindras des mèches bleues et des mèches blanches dans les cheveux. Tes mouvements devront être gracieux, tes poignées de main légères, comme si la gravité agissait sur toi avec une moindre pesanteur. Le Zéphyr adopte une humeur flegmatique et humide. C'est-à-dire que tu te montreras calme en toute circonstance et que tu t'exprimeras avec aisance, sans timidité.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est une personnalité haut placée du Bâton. Il porte le grade de Naute et est d'origine Egyptienne.

Michael Down est le garde du corps de Joseph Harzouha. C'est un jeune Templier dont le père était Américain et la mère Française.

Làzsló Károlyi est aussi le garde du corps de Joseph Harzouha. Il serait d'origine Hongroise.

Kostas Sàrdzetakis doit être un membre important de l'Epée et un Adepté des anciens cultes polythéistes. Son nom évoque clairement des racines Grecques.

Fatos Mejdani est le garde du corps de Kostas et porte un nom Albanais.

John Highfield est un ami de St Amand et un riche industriel. Il est « so british ».

Ignace Aznar est l'Hôte d'un Satyre de la Tempérance nommé Altaïr. Il ne te semble pas avoir déjà rencontré ce Faërim mais l'Arcane XIV a une excellente réputation. C'est un Arcane de Paix.

Armand Dampierre abrite le Pentacle de Ken'Jal. Ce Salamandrin appartiendrait à l'Arcane du Bateleur ; une personne qui a su accepter les Humains et qui a appris à les aimer...

Roberto Philippini accueille le Triton Ezekiel, un Adopté de l'Arcane de l'Etoile qui recherche son Agartha dans le Cosmos.

André Finbert est le Simulacre de Khensu, un puissant Basilique de l'Arcane XI, la Force, un gardien de l'Equilibre des Champs magiques.

Coline Rollet est l'Hôte de la Méduse Synésius, une influente Maîtresse Solaire de l'Arcane III, l'Impératrice. Tu te méfies un peu de cette Lame dont les Adoptés sont infiltrés dans toutes les sphères du Pouvoir.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les élèves du Duc ; des jeunes gens sûrement fort bien éduqués.

Amazonie Mythique : De la Chute de l'Atlantide à la fin des Grandes Chasses (-6000 à -4000)

Dahomey Archaique : Du Compromis Egyptien à Akhenaton (-4000 à -1000)

Voyages Touaregs : D' Akhenaton à l' Islamisation (-1000 à +700)

Invasions Islamiques : De Mahomet à Lhaadji Oumar Thal (700 à 1600)

Colonisations : Des Hollandais aux Français (1600 à 1900)

Exil Saharien : De Faidherbe à Rommel (1880 à 1940)

Retour Aux Sources : De la 2nde Guerre Mondiale à la fuite (1940 à 1980)

Arrivée en France : 1987

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

ARMAND DAMPIERRE

What is your name ?

Salut à toi, Ô Ken'Jal, vif esprit du Feu apparu à l'Aube des Temps. Tu es né Kaïm alors que les Sauriens peuplaient la Terre et tu as détruit leur race afin que la tienne subsiste. C'était dans l'ordre des choses, une évolution naturelle et inexorable. Le Graal Primordial appartenait désormais à la race des Kaïm. Avec tes Frères, tu as édifié l'Atlantide, une civilisation grandiose et brillante qui perdura pendant des millénaires. L'Atlantide connut des heures de fêtes et des heures graves ; l'Atlantide vit la liesse puis le chagrin. Tu t'opposas farouchement aux Onirim qui, selon toi, portaient toujours en eux la Malédiction de la Lune Noire. Lors des Guerres Élémentaires, tu affrontais et tuais nombre de ces Kaïm contre-nature. La victoire de Morphée mit fin à ce combat mais tu n'as jamais cessé de penser que ces créatures n'avaient plus leur place sur le Graal Primordial. Puis, vint l'ère des Humains. Cette jeune race portait en elle le Ka-élément Solaire et tu vécus l'espoir d'inclure ce Ka à ton Pentacle pour remplacer le Ka-Lune, instable et irrationnel. Tu marchas donc vers le Sentier d'Or. Tu te passionnas pour ces fragiles mortels et tu découvris avec émerveillement leurs capacités de compréhension et d'apprentissage. Tu leur enseignas le Langage et les Lois qui régissent la nature. A cette époque, tu fis la connaissance de Prométhée et tu le suivis. Tu pensais comme lui. Tu détestais les Kaïm qui faisaient des expériences sur les Humains comme sur de vulgaires cobayes. Tu compris alors que l'Histoire se répétait. Les hommes mortels succéderaient aux Kaïm comme les Kaïm avaient succédé aux Sauriens. Avec Prométhée, tu entrepris alors de leur apprendre les secrets de ta Sapience et comment porter la mort. Comme pour approuver ta démarche, la Météorite d'Orichalque vint mettre fin au règne des Atlantes. Le Métal Maudit t'offrit les armes pour vaincre tes Frères et tu t'imposas comme maîtres de meute des Grandes Chasses. Tu détruisis nombre de Kaïm et tu devins un Nephilim, un Déchu. Peut-être avais-tu emprunté la mauvaise voie mais il était trop tard. Certains de tes anciens Frères optèrent pour la Malédiction de la Lune Noire et remportèrent des victoires décisives qui permirent à la race des Nephilim de survivre. Les plus puissants des Pyrim te poursuivirent, ainsi que Prométhée et ses Titans. Tes propres Frères t'enfermèrent dans une Stase qu'ils enfouirent au cœur du Grand Désert auquel vos guerres avait donné naissance. Personne ne troubla ton sommeil durant des millénaires.

Lors de ton réveil, le Compromis Egyptien, l'Hérésie d'Akhenaton, la Chute de Babylone et la Naissance de Rome avaient bouleversé le monde que tu connaissais. Tu te réfugiais alors dans le Nord de la Grèce, dans une région appelée Macédoine. Tu y découvris un mortel doué d'une sagesse et d'un Ka-Soleil hors du commun. Tu juras fidélité à Philippe et accompagnas, par la suite, son fils Alexandre dans ses conquêtes. L'Orient succomba à ta science de la guerre. Certains Humains suivaient toujours les enseignements de Prométhée mais ils cherchaient à le rejoindre en Hadès. Ils s'étaient corrompus et menaçaient maintenant l'équilibre du Graal Primordial. Certains essayaient même de libérer les

Sauriens des replis des Champs de Lune Noire où ils dormaient depuis des millions d'années. Tu as alors voulu les exterminer, mettre fin à cette Sapience dénaturée. Tu as poussé les armées d'Alexandre

le Grand aussi loin que possible. Tu t'es enfoncé aux confins des steppes et as pourfendu les Mystères, les traquant jusque dans leurs refuges les mieux dissimulés. Tu t'es ensuite tourné vers la vallée du Nil et tu as remonté le cours du Fleuve-miracle jusque dans les jungles profondes du pays de Kusch où régnait encore le dernier des Pharaons. Tu as enfin été vaincu par Méroé. Cet Onirim au Pentacle flamboyant a décidé de t'épargner mais tu n'as pas écouté son message de miséricorde. Alors que tu te retournais vers l'Empire d'Alexandre, les Mystes te tendirent une embuscade et détruisirent ton Hôte. Ta petite statuette néolithique de rhinocéros t'accueillit de nouveau pour une longue torpeur.

Tu rejoignis la Grèce plus de cinq siècles plus tard. En ces temps, l'Empire Byzantin rayonnait sur le monde par sa richesse et sa spiritualité. Durant ton sommeil, la religion du Christ s'était diffusée sur les pourtours de la Mer Méditerranée et portait avec elle un message de Paix et de Pardon qui ne fut pas sans te rappeler les paroles de Méroé. Tu rencontrais à ce moment des Adoptés de l'Arcane I, le Bateleur. Tu découvris le chemin qu'Akhenaton t'avait tracé pour gagner ton Agarthà. Tu découvris le sens de ta quête : initier les mortels et les guider vers la Lumière, sans toutefois les abandonner à la Peur et à l'Oubli. Tu te devais de marcher parmi les Humains et de surveiller leur évolution comme le père regarde grandir son enfant, conseillant et encourageant sans jamais être dirigeant. La richesse des bibliothèques de Byzance te permit de progresser rapidement et d'acquérir de solides connaissances en Kabbale. Les rumeurs de la Chute de Rome te parvinrent et l'Empire Romain d'Orient devint le dernier phare de la civilisation. Certes, Ceux du Bâton essayaient fréquemment de mettre la main sur les savoirs que recelait la cité de Constantin mais ses hermétiques étaient bien protégées. Le péril vint de l'Est. Les Mystères du Midi et de l'Orient renforçaient leurs positions au Moyen-Orient et en Asie mineure et contrôlaient les affaires politiques de l'Empire des Perses Sassanides. Tu brandis encore le glaive et repoussas à plusieurs reprises leurs incursions. Tu commençais alors à deviner la présence de puissances cachées motivant ces assauts répétés. Tu pris le corps d'Héraclius et menas les armées du Basileus en Orient. Tu y affrontas l'Empereur Khosrô que tu vaincus et épargnas comme tu avais vu le faire Méroé près de mille ans plus tôt. Tu t'attelas ensuite à détruire toute influence de Ceux de l'Épée et à renforcer les positions de l'Empire grâce à un réseau d'imprenables forteresses. Mais le véritable danger vint du Sud. Certains des Servants du Bâton qui avaient vu Rome tomber, avaient pris le contrôle des tribus Arabes et entraînaient leurs cavaliers vers leur ancien Empire. Ton armée ne put les retenir et tu perdis en quelques semaines ce que tu avais mis des années à reprendre aux Perses. Pour sauver Byzance et ses Basileis, tu as dû combattre jusqu'au bout et mourir au champ d'honneur.

Les siècles s'écoulèrent et le règne du Bâton s'étendit autour de la *Mare Nostrum*. Lorsque tu pris de nouveau possession d'un Simulacre, l'Islam avait donné naissance en Orient à une civilisation brillante et pacifiste, amoureuse d'arts et de lettres. Tu initias des mortels en prenant garde de ne pas attirer sur toi la vindicte des Fils de Tubalcaan. L'invasion des Turcs Seljukides affaiblit les positions du Bâton mais renforça son emprise occulte sur le monde. Tu te réfugiais à ce moment dans la ville d'Antioche, antique possession de l'Empire Romain d'Orient, et poursuivais tes enseignements durant des décennies sans être inquiété. La menace apparut cette fois de l'Occident. Les Fidèles du Bâton ont lancé les Croisades afin de reprendre les territoires qui avaient vu naître leur Ordre. Les Barons de France soutinrent plus de 300 jours de siège devant les murailles d'Antioche. Les armées d'Alep furent taillées en pièces sans parvenir à entamer la résistance des chevaliers Francs. Les têtes tranchées de ceux qui vous avaient porté secours, furent catapultées dans l'enceinte de la ville. La mort s'abattit de toutes parts et la fureur des guerriers blonds vint à bout de la ténacité des gens d'Antioche. Des flots de sang emplirent les rues et tu connus le sort funeste de tes pairs. Les Templiers *Franj* t'enfermèrent dans ta prison de pierre pour les siècles à venir.

Tu ne revis le jour que sous le sultanat de Murad 1^{er} au milieu du 14^{ème} siècle. L'expansion de l'Empire Ottoman, ininterrompue pendant plus de deux cents ans, t'offrit le temps de poursuivre tes

travaux. Byzance était devenue Constantinople, puis Istanbul. La ville de la Mosquée Bleue était riche en Sapience et permettait d'accéder à de nombreux Akasha. Ce fut pour toi une ère de paix et d'étude. C'est à cette époque que tu as acquis la majeure partie de tes connaissances kabbalistiques et progressé le plus rapidement sur le chemin de l'Agartha. Tu avais oublié la guerre et la violence et tu n'avais plus tiré ton sabre de son fourreau depuis bien longtemps. Soliman le Magnifique était aux portes de Vienne et l'Empire Turc à son apogée lorsque tu commis une grave erreur dans la formulation de l'Invocation d'un puissant Archange. Plusieurs de tes disciples périrent et tu réintégras ta Stase non sans avoir emmagasiné une certaine quantité de Khaïba.

A ton réveil, ta Stase avait voyagé jusqu'en France. Elle avait été recueillie par un Hospice de la Tempérance et tu fus réincarné par les soins des Frères de l'Arcane XIV. Tu t'es alors révélé être un des plus brillants esprits du Siècle des Lumières. Tu as communiqué et enseigné ton savoir aux plus grands penseurs de cette époque et tu as été un des artisans de la Révolution Française. Ensuite, la Lame de l'Empereur reprit ses droits et écrasa toutes les nations d'Europe. Tandis que Ceux du Bâton et de la Coupe luttèrent sans merci pour leur survie, tu continuais à transmettre tes connaissances aux mortels les mieux instruits. Tu fréquentas Victor Hugo et Alfred de Vigny, ainsi que tes Frères les plus érudits. Tu appris les bases de l'Alchimie et t'ouvris aux nouvelles sciences mais tu ne pouvais rester caché plus longtemps dans ce siècle où l'information circulait si vite. Un groupuscule de Templiers te localisa et profita des événements de la Révolution de Juillet pour te tendre une embuscade. Tu ne pus que te reprocher de t'être montré aussi peu vigilant en regagnant ta Stase primitive.

Tu t'es réveillé en 1991 et tu as repris contact avec les Demeures Philosophales de ton Arcane. L'Apocalypse approche et les sociétés secrètes n'ont jamais été si actives qu'aujourd'hui. Ton Hôte te permet d'initier les Humains discrètement puisqu'il exerce le métier de professeur de philosophie en université. Tu as ainsi fait la connaissance du Duc Antonin de St Amand à la Sorbonne. Cet occultiste mortel suit la même voie que toi et transmet son savoir à la nouvelle génération. Il attend beaucoup de ses élèves et espère qu'Humains et Nephilim marcheront un jour main dans la main. Tu es devenu naturellement son ami et il t'a souvent impressionné par la justesse et la pertinence de ses idées.

Le Duc t'a récemment invité à une soirée qui, dit-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Il était absorbé par d'importantes recherches depuis plusieurs mois et il semblerait qu'il ait découvert quelque chose. Il t'a paru fatigué et nerveux au téléphone. Tu n'as pas insisté pour en savoir plus. Tu t'es rendu en fin d'Après-midi à la demeure parisienne de St Amand et tu as été reçu par Martial et Sylvie, deux de ses élèves les plus sérieux. Les autres invités se sont successivement présentés quand soudain...

What is your quest ?

Tu as entrepris d'initier les Humains, tout comme le Duc de St Amand, et de les conduire vers la Paix. Durant la soirée, tu tenteras de convaincre les autres convives que la Paix dont parle le Duc est possible. Tu enquêteras pour découvrir les machinations susceptibles de déclencher l'Apocalypse et appuieras St Amand quoi qu'il arrive.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Découvrir l'Assassin et accomplir les dernières volontés du Duc.
- Convaincre les différentes factions d'agir pour la Paix.

- Remplacer St Amand auprès de ses jeunes élèves pour continuer son œuvre.

What is the capital of Assyria ?

Tu es un combattant exceptionnel et un stratège inspiré. Les échecs constituent toujours l'un de tes passe-temps favoris. Tu es également un orateur de talent et tu t'empportes souvent lors de tes discours. Il est quasiment impossible de te faire admettre que tu puisses avoir tort sur un sujet car tu adores débattre et trouver les failles dans les certitudes de tes interlocuteurs.

Durant la soirée, tu pourras empêcher quelqu'un de rompre une discussion (1 Pt d'Action). Tu auras aussi la possibilité de connaître les sujets d'enquête des autres invités (2 Pt d'Action).

Tu disposes d'un large éventail de sortilèges et invocations de combat qui te permettront de dépenser jusqu'à 6 Pt d'Action en cas d'affrontement. Tu pourras encore exacerber les sentiments de tes auditeurs (1 Pt d'Action), pousser un hurlement paralysant toute personne se trouvant dans ton entourage immédiat (2 Pt d'Action), ou rendre un jugement impartial sur une affaire précise qui t'est exposée (3 Pt d'Action). Les Spectres aux 700 bouches pourront transmettre tes messages à travers tout Paris (1 Pt d'Action) et les Sages aux Manteaux d'Ombres te donneront accès aux connaissances de tous les Nephilim en Stase (3 Pt d'Action).

Au long de la soirée, tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la demeure du Duc de St Amand (1 Pt d'Action). Tu pourras consulter les archives de l'Arcane du Bateleur pour obtenir des informations et utiliser la Vision-Ka pour sonder les convives (1 à 3 Pt d'Action). Tu disposeras également d'une réserve de 5 Pt d'Action que tu pourras puiser dans ta Stase à tout moment.

What is your favorite color ?

Tu t'habilles dans le plus pur style « prof de fac ». Un costume en velours serait l'idéal ; tu apprécies les teintes assez vives, allant du brun au jaune en passant par l'orange. Tu fumes beaucoup et ne portes aucune arme. Tu n'en as pas besoin.

En ce qui concerne les traits de ton métamorphe, tu devras te maquiller légèrement le visage en rouge et écarquiller les yeux le plus souvent possible. La Salamandre ne possède que quatre doigts et dégage une odeur de fumée. Tu parleras avec une voix profonde, en formulant des phrases très longues et lorsque tu te tairas, on devra quand même percevoir ta respiration. Tu auras à adopter un comportement passionné et fougueux, ne dissimulant surtout pas tes émotions.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un Naute de l'Ordre du Temple. C'est donc quelqu'un de très puissant et de très influent.

Michael Down est un chevalier et homme de main de Joseph Harzouha. C'est, à coup sûr, un homme violent et stupide.

Làzsló Károlyi est le « frère jumeau » du précédent, sûrement un Chien de guerre lui aussi.

Kostas Sàrdzetakis appartient aux Mystères du Midi. Il a atteint le titre de Hiéronome et il te sera très difficile de lui faire comprendre qu'il s'est engagé sur la mauvaise voix. Il est la conséquence de tes fautes passées et tu te présenteras donc à lui en ami. Tu ne le tueras qu'en dernière extrémité.

Fatos Mejdani est un Frère Colère de la Nuit Ecarlate ; c'est un guerrier des Mystères du Midi. Il aura sûrement un comportement violent et provocateur mais son niveau d'initiation plus faible le rendra plus facilement manipulable que Kostas.

John Highfield est un des hommes les plus riches de la planète. St Amand semblait le compter parmi ses amis.

Miguel Calderon de Arlanza accueille un Nephilim nommé Auryon. Tu sais seulement que ce Zéphyr est un Adopté de l'Arcane XIX, le Soleil ; les héritiers du Sentier d'Or, ceux que tu avais décidé d'exterminer il y a bien longtemps.

Ignace Aznar est l'Hôte du Satyre Altaïr. Tu n'as jamais vu cet Adopté de la Tempérance mais les membres de l'Arcane XIV connaissent généralement la valeur de la vie et de la Paix.

Roberto Philippini accueille le Triton Ezekiel, un membre de l'Arcane de l'Etoile.

André Finbert abrite le Pentacle de Khensu, un puissant Basilique de l'Arcane XI, la Force. Tu te méfies du tempérament guerrier de ces Adoptés mais certains font preuve d'une grande sagesse.

Coline Rollot est l'Hôte de Synésius la Méduse. Tu as toujours détesté les Adoptés de l'Arcane de l'Impératrice. Ces Nephilim font des expériences sur les mortels afin de percer les secrets de leur Ka-Soleil comme s'il s'agissait de vulgaires cobayes. Ils sont, d'après toi, les responsables directs de la fin du Rêve Atlante et des Grandes Chasses.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les élèves du Duc. Tu tiens à les convaincre de te choisir comme mentor. Tu sais que St Amand initiait également d'autres jeunes mais tu ne sais pas combien ils sont exactement.

Egypte Ptolémaïque : De Alexandre le Grand à Méroé (-400 à -325)

Empire Sassanide : De Ardacher à Khosrô (250 à 630)

Croisades : De Omar Khayyâm à Ibn Al Athir (1020 à 1100)

Empire Ottoman : De Murad 1^{er} à Soliman le Magnifique (1350 à 1550)

France Révolutionnaire : De Louis XV à Louis Philippe (1730 à 1830)

Réincarnation : 1991

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

IGNACE AZNAR

What is your name ?

Tu es né Kaïm sous le signe du Feu alors que la Terre était jeune et que Mû régnait sur les Sauriens. Tu as réagi violemment à la création de la Lune Noire et tu fus de ceux qui menèrent la 1^{ère} Guerre, de ceux qui exterminèrent la 1^{ère} Race. Ensuite, tu as bâti l'Atlantide avec tes Frères avant de te fondre dans les replis des Champs magiques pour reconstituer tes énergies. Tu revins sous le signe de la Terre alors que les Guerres Élémentaires faisaient rage et qu'une race porteuse de Ka-Soleil venait de voir le jour. Tu ne compris pas l'origine de ce conflit et t'engageas aux côtés de Morphée pour y mettre fin. Certains Pyrim ne t'ont jamais pardonné cette décision et tu as dû quitter l'Atlantide. Tu as rejoint Erin, l'Île Verte, où tu as commencé l'initiation de tribus de la jeune race humaine. Avec tes Frères, tu as construit une civilisation ; tu as posé les bases des Akasha Hyperboréens ; puis, ce fut la Chute. Un fragment important de la Météorite principale tomba sur Erin et s'enfonça profondément sous la surface de la Terre. En jaillirent des Daimons d'Orichalque qui souillèrent ton Pentacle. Tu es alors devenu Altaïr le Nephilim, Altaïr le Déchu. Tu t'es incarné dans le corps d'un frêle mortel et tu as poursuivi la lutte. Les batailles se sont succédées et les Légions des Enfers ont fini par te vaincre, par t'humilier, par te faire connaître le sommeil de la Stase.

Brisé, tu n'as pu renaître que cinq millénaires plus tard. Le monde avait bien changé mais les anciens pactes existaient toujours ; les Druides demeuraient les guides et les protecteurs des peuples Celtes. Hélas, l'Aigle de Mithra étendait ses ailes vers les îles du Couchant et l'Empire de Rome était sur le point de soumettre ces provinces barbares. Les Mystes déferlèrent inexorablement sur les côtes de Britannia et tu entrepris l'un de tes plus féroces combats. Les Romains tuèrent nombre de guerriers valeureux grâce à leur science de la guerre et massacrèrent les gardiens de l'Antique Sagesse. Ceux de l'Épée portèrent un coup décisif au Pouvoir des Druides lorsqu'ils débarquèrent sur l'île de Môn, l'un des principaux sanctuaires de ta religion. La Tuerie qui s'ensuivit te fit jurer de ne cesser cette guerre qu'à la destruction finale de Rome. Tu étais devenu un guerrier du Dragon, habité par sa fureur. Les Empereurs se succédèrent ainsi que les batailles. Sous le règne d'Auguste, tu es parvenu à lever une révolte qui causa la mort de plus de 70 000 soldats Romains. Tu ne pus échapper à la colère de Ceux du Bâton et, peu après que Joseph d'Arimathie eut porté la lumière du Graal en terre de Bretagne, tu disparus comme si tu appartenais désormais à un âge révolu. Tu fus trahi, vendu, piégé et lâchement assassiné. Tu rejoignis ta Stase qui fut emportée à Rome.

Tu revis le jour à l'aube du 3^{ème} siècle après Jésus Christ sous l'Empereur Septime Sévère. Tu parvins à te rendre en Germanie où de puissantes tribus résistaient encore au joug romain. Tu leur enseignas comment vaincre les Légions des Césars. Après deux siècles acharnés de guerre, tu entras aux côtés du Wisigoth Alaric dans Rome et pillais la ville, la livrant aux flammes. Mais cette victoire

ne te satisfaisait pas. Tu continuas ton combat et réussis à détruire l'Empire Romain d'Occident aux côtés d'Odoacre en 476, mais le vieil ennemi du Roi des Hérules, l'Ostrogoth Théodoric *le Grand*, intervint, envahit l'Italie et vous assiégea dans Ravenne durant plus de trois années. Les deux Rois tombèrent pendant ce siège et, en 494, la ville céda. Les assaillants ne montrèrent nulle pitié ; tu quittas ce siècle en ayant accompli ton Devoir et tu fus enfermé dans une Stase que les Templiers Romains t'avaient forgé. Deux cents ans s'écoulèrent.

La pièce de monnaie qui te sert de Stase, voyagea jusqu'aux contrées nordiques dans le trésor d'un combattant Viking dans le corps duquel, tu t'incarnas aux alentours de l'An 700. Le Dragon était toujours en toi ; sa Rage t'animait d'un feu attisant ton désir de destruction. Et tu ne manquais guère d'ennemis. Durant deux siècles, tu as porté la mort et la destruction de Bagdad à Glasgow. La Prise de Constantinople a légèrement apaisé ta colère. Après l'Empire Romain d'Occident, tu venais de ruiner l'Empire Romain d'Orient. Ton ancien Serment avait été tenu. Le Souffle du Dragon cessa de gonfler ton Pentacle peu à peu. Tu fis voile vers les Terres Mythiques du Vinland et tu découvris un domaine élémentaire pur, préservé de la Malédiction de l'Orichalque. Tu portais en toi la Souillure et tu voulus épargner les splendides Etre-Ka qui tu vis. Tu repartis avec le secret de l'existence des Wowakan en te promettant, cette fois, de revenir en Paix, après avoir purifier ton Pentacle. Tu voguas vers les rivages du Royaume de France et tu te mêlas aux troupes Vikings qui remontaient la Seine vers Paris. Tu as participé aux négociations et convaincu Rollon d'accepter les conditions des Francs : La Normandie contre la suzeraineté des Carolingiens. Le Sommeil du Dragon était agité de soubresauts et tu partis encore en guerre. La Maison Dieu était en conflit permanent avec le Bâton et ses braves Phalangistes ont su te persuader de reprendre les armes. Tu as dirigé tes meilleurs guerriers vers la Méditerranée et as chassé les Maures de Sicile. Tu as pris possession de cette île au nom du mortel Robert Guiscard qui était alors ton Simulacre et tu l'as défendue farouchement, incendiant les navires des pirates Maures en mer, ravageant les cités en rébellion et repoussant sans cesse les armées du Bâton. Ton nom devint le synonyme d'un règne de terreur et de guerre. Tu terminas ton épopée sous les lames acérées des Assassins du Vieux de la Montagne, un soir sans Lune.

Tu fus ressuscité par les Adoptés de l'Arcane XVI, près d'un siècle plus tard. Tes anciens alliés ne t'avaient pas oublié car ils avaient besoin de soldats. Dès les premiers massacres de la Croisade Albigeoise, tu compris que tu t'éloignais de ta voix. Les Cathares t'offrirent les soins de l'âme capables de guérir ton Pentacle de la Souillure. Tu as donc décidé de trahir l'Arcane XVI et tu as précipité les troupes du Nord sous les murailles de Toulouse où Simon de Montfort mourut. Tu avais cabossé les heaumes du Temple et de la Maison Dieu et tu courais de grands dangers. Ils envoyèrent un Sélénim à ta poursuite qui renonça à te détruire quand tu fis appel à sa Miséricorde. Grâce à cette aide inespérée, tu parvins à rejoindre les rangs de l'Arcane XIV, la Tempérance. Tu as enfin pu débiter tes recherches et expériences visant à purifier tes Ka-éléments dans le but de retourner au Vinland. Tu as passé plus de trente ans dans un monastère Franciscain. Tu as appris à guérir les maux humains et Nephilim et la compassion a remplacé la colère dans ton cœur. Le Dragon s'est endormi. Dans les mois qui suivirent le Procès du Temple et le Bûcher du Grand Maître Jacques de Molay, ton refuge fut attaqué et tes amis moines périrent sous tes yeux, ravivant dans ta mémoire le Viol du Sanctuaire de Môn. Ta Sorcellerie te permit de t'enfuir mais tes assaillants te traquèrent sans relâche. L'Arcane XVI avait fait appel à la Justice pour te faire payer le prix de ta trahison. Des Phalangistes étaient morts à Toulouse par ta faute et tu eus beau recourir à la Clémence des Juges, ils ne firent pas preuve d'une lunatique miséricorde. Ta Stase fut remise à la Tempérance avec pour consigne de te garder prisonnier durant cinq siècles.

Tu te réveillais vingt ans trop tôt lors du transfert des archives de l'Arcane vers l'Angleterre en 1830, alors de la Révolution de Juillet embrasait Paris. Tu découvris avec horreur que l'Arcane VIII avait gravé le Sceau de la Justice sur ton Pentacle. Tu étais marqué pour l'éternité. Tes minces espoirs disparurent lorsque tu entendis que les Européens avaient débarqué au Vinland et pourchassaient les autochtones. Tu partis aux Etats-Unis d'Amérique et tenta de combattre aux côtés des Indiens mais la lutte était par trop inégale et le Massacre de Wounded Knee te fit désespérer de revoir un jour les purs

Wowakan. Tu fondas ensuite quelques hospices, reçus une importante aide financière de ton Arcane et ta fortune grandit rapidement. La 1^{ère} Guerre Mondiale motiva la construction d'une 1^{ère} Demeure Philosophale de la Tempérance à New York mais ce fut le pas de trop. La Milice du Christ intervint en 1917.

Ta Stase a pu être rapatriée en Europe lors de son acquisition, en 1969, par un mortel du nom d'Antonin de Saint Amand. Ce vieil érudit a permis ta réincarnation et est devenu ton ami au fil des ans. Tu as progressé dans la hiérarchie de l'Arcane XIV et t'es vu attribué le titre de Responsable de la Section Hôte, ce qui signifie que tu t'occupes de toutes les affaires concernant les Humains. Tu réalises un important travail de compilation et d'archivage de données dans le cadre du « Projet Phoenix ».

Le Duc de St Amand t'a récemment invité à une soirée qui, dit-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Cette idée te rend assez nerveux et le Duc ne t'a pas semblé plus rassuré. Il t'a paru qu'il avait quelque chose de capital à dire, qu'il n'osait te révéler au téléphone. Le Sommeil du Dragon est agité...

Tu t'es présenté le jour dit, en fin d'après-midi, à la maison de St Amand et tu as été accueilli par ses deux jeunes élèves. Les Invités se sont successivement arrivés quand soudain !

What is your quest ?

Tu es conscient que, maintenant, seul l'Agartha purifiera ton Pentacle. Tu as entrepris avec ton Arcane la construction d'une « Arche de Noé » destinée à survivre à l'Apocalypse pour éviter une période d'obscurantisme trop prolongée. Le « Projet Phoenix » emportera les moyens scientifiques de recréer la diversité de l'écosystème terrestre sur une autre planète. Ton rôle est d'enregistrer toute la richesse des codes génétiques des Humains. Tu as eu recours aux connaissances de l'Arcane III et as collaboré avec une Maîtresse Solaire qui sera présente chez le Duc. Il se trouve qu'elle tarde un peu à te remettre les résultats de certaines analyses qu'elle t'avait promis.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Progresser vers l'Agartha et éviter toute nouvelle Souillure.
- Découvrir l'Assassin et accomplir les dernières volontés du Duc.
- Obtenir rapidement les dossiers que garde Synésius.

What is the capital of Assyria ?

Tu es un formidable guerrier et tu es habitué à donner des ordres, mais tu sais rire et séduire. Tu connais également tous les secrets de la Nature, de la faune et de la flore ; de la composition des roches aux mouvements des masses d'air atmosphériques, aucun phénomène n'échappe à ta Sapience.

Pendant la soirée, tu pourras donc utiliser un dictionnaire (1 Pt d'Action). Tu auras aussi la possibilité d'impressionner un autre invité pour le faire taire (1 Pt d'Action) ou le contraindre à obéir à un ordre précis et ne mettant pas en péril directement l'un de ses buts (2 Pt d'Action). La victime peut toujours se défendre en dépensant un nombre équivalent de Pt d'Action.

Tu es un Magistère et un Kabbaliste de talent. La puissance de tes Sortilèges et Invocations te permet de dépenser jusqu'à 6 Pt d'Action lors d'un affrontement. Tu pourras résister à toute substance nocive pour ton organisme (1 Pt d'Action) et te fondre et te déplacer dans la Terre (3 Pt d'Action). Tu possèdes également le Pouvoir de Dieu qui te permet de créer la vie dans le ventre d'une femme, même vierge (5 Pt d'Action). Tu pourras invoquer Les Ashim Portes d'Adamante aux Pieds de Métal qui ont le pouvoir de bloquer magiquement portes et serrures ainsi que Les Spectres aux 700 Bouches, tes messages (1 Pt d'Action). Les Sages aux Manteaux d'Ombres te donnent accès aux connaissances de tous les Nephilim en Stase (3 Pt d'Action).

Durant la soirée, tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la maison du vieux Duc (1 Pt d'Action). Tu pourras consulter les archives de la Tempérance pour obtenir des informations et utiliser la Vision-Ka pour sonder les différents convives (1 à 3 Pt d'Action). Tu disposeras, de plus, d'une réserve de 5 Pt d'Action dans ta Stase que tu pourras puiser à tout moment.

What is your favorite color ?

Ton Hôte, Ignace Aznar, d'origine espagnole, est aide aux sans logis. Tu continues à exercer cette activité et cultive donc un look baroudeur. Tu t'habilleras simplement, jean, tee-shirt ; tu aimes les vestes en cuir et porte des santiags ou des baskets. Tu portes de nombreux tatouages, notamment sur les avant-bras. Un foulard islamique serait bienvenu. Tu n'as ni arme, ni téléphone portable.

En ce qui concerne tes traits de métamorphe, tu devras avoir deux petites cornes sur le front. Tu n'as que trois doigts : l'annulaire et l'auriculaire se fondent en un seul doigt, ainsi que le majeur et l'index. Tu devras montrer le maximum de poils (une barbe est conseillée) et dégager une forte odeur de transpiration. Tu parleras avec une voix basse et adopteras une attitude chaleureuse. Tu es d'une humeur primaire ; tu réagis instinctivement et avec franchise ; tu ne caches pas tes émotions.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien. C'est donc un Templier très puissant et très influent.

Michael Down est un homme de main du Naute. C'est un Chevalier de la toison d'Or.

Làzsló Károlyi est le garde du corps de Joseph Harzouha. Il appartient à l'O.H.I.R.E..

Kostas Sàrdzetakis est un Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices, un grade important de la hiérarchie des Mystères du Midi, les Adorateurs de Dionysos et Osiris, l'Ivresse et la Mort...

Fatos Mejdani est un Frère Colère de la Nuit Ecarlate, un guerrier des Mystères du Midi.

John Highfield est un riche industriel ami de St Amand. A priori, c'est un exégète.

Miguel Calderon de Arlanza accueille le Zéphyr Auryon qui appartiendrait à l'Arcane XIX, le Soleil, les plus purs héritiers du Sentier d'Or Atlante.

Armand Dampierre est l'Hôte de Ken'Jal, le Salamandrin, Adopté du Bateleur. Un Nephilim ayant, comme toi, voué sa quête aux Humains, pour les initier...

Roberto Philippini abrite le Pentacle du Triton Ezekiel de l'Etoile.

André Finbert est le Simulacre de Khensu, un Drakomache de l'Arcane de la Force. Quelqu'un qui pourra peut-être calmer le Feu du Dragon qui couve en ton Pentacle.

Coline Rollot est l'Hôte de la Maîtresse Solaire de l'Impératrice avec qui tu as travaillé sur le « Projet Phœnix ». Tu ne l'as jamais rencontré personnellement et te montreras donc poli malgré son embarrassant retard. L'Onirim se nomme Synésius. C'est une Méduse.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les jeunes élèves du Duc. Tu les protégeras.

Irlande Mythique : De la Chute de l'Atlantide à l'arrivée des Fils de Mil (-5000 à -6000)

Chute du Sanctuaire : De César à Auguste (-150 à +50)

Grandes Invasions : De Septime Sévère à Odoacre (200 à 500)

Invasions Vikings : De Charlemagne à Robert Guiscard (700 à 1100)

Croisades : De la Croisade Albigeoise à la Chute du Temple (1200 à 1350)

Nouveau monde : De la Reine Victoria à la 1^{ère} Guerre Mondiale (1830 à 1917)

Réincarnation : 1971

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

ANDRE FINBERT

What is your name ?

Tu te nommes Khensu. Tu es né de la Terre. Kaïm tout puissant, tu étais un pur esprit élémentaire, libre de toute entrave. La race des Sauriens menaçait la cohérence des Champs magiques. La Lune Noire risquait d'anéantir ta jeune race et, avec tes semblables, tu as mené ta Première Guerre. Tu as exterminé les Sauriens et détruit leur Astre maudit. Les Kaïm sont devenus les seuls maîtres du Graal Primordial. Ils bâtirent leur civilisation : l'Atlantide. Ce fut l'Age d'Or. Puis, une nouvelle race naquit des Champs solaires qui baignaient le Graal Primordial. Les puissants Kaïm prirent les frères Humains sous leur protection et étudièrent leur Ka-Soleil tout en les éveillant au langage et à la civilisation. Tu considérais que c'était vanité. De nombreux conflits opposaient certains de tes Frères et tu finis par te détourner du Sentier d'Or, par quitter l'Atlantide.

Tu arrivas sur Erin. L'île verte était déjà peuplée par certains Kaïm qui s'étaient voués à l'étude du Ka naturel, des manifestations magiques et des Effets Dragons. Tu te joignis à eux et, avec eux, tu vécus la Chute. Un fragment gigantesque de la météorite d'Orichalque tomba sur Erin et s'enfonça profondément sous la surface de la Terre. En jaillirent des Daïmons, des Effets Dragons d'Orichalque. Et tu menas ta Seconde Guerre. Tu appris à combattre les Daïmons Foymores, puis à les vaincre. Nombre de tes Frères tombèrent et tu devins un Nephilim, un Déchu, blessé par l'Orichalque et forcé de t'incarner chez un porteur de Ka-Soleil. A cette même époque, le Peuple des Fir Bolg commença à peupler les vertes plaines d'Erin. Et vous les avez accueillis. Vous avez passé des pactes avec eux pour continuer la lutte. Ce fut la 2nde Bataille de Mag Tured et la fin de ta Seconde Guerre. Tu as exterminé les Foymores et vus la plupart de tes Frères périr. D'autres mortels vinrent peupler Erin et ignorèrent les pactes. Ils s'attaquèrent aux rares survivants de ta race et ce fut ta Troisième Guerre.

Les Servants de l'Épée t'emprisonnèrent dans ce qui allait devenir ta Stase pour l'éternité et tu connus un long sommeil. A ton réveil, de nouveaux pactes avaient été passés entre Nephilim et Humains. Vous étiez désormais les Druides, les guides spirituels et les protecteurs des peuples Celtes. Mais les Mystères vous menaçaient toujours. L'Empire Romain avait décidé de mettre fin à votre civilisation et l'Aigle de Mithra étendait ses Ailes en direction des îles du Couchant. Tu as combattu Rome durant plus de deux siècles et tu as connu de nombreuses batailles. Tu as pu retenir les Servants de l'Épée que tu avais appris à combattre mais lorsque le Bâton a posé sa tutelle sur l'Empire, tu n'as pu que maudire sa redoutable efficacité. Le Temple avait juré ta perte et tu perdis une bataille de trop. Tu réintégras ta Stase pour près de quatre siècles.

De nouveau, tu ne reconnus pas le monde que tu redécouvrais. Les Druides et l'Empire s'étaient éteints et les Ages Sombres régnaient sur ta Terre d'adoption. Tu rencontrais alors Merlin, le Prince de l'Arcane de la Force. Le vieux Satyre t'apprit à affronter la colère du Dragon, à être maître de tes Ka-éléments. Le Dragon est l'Entité Indomptée, la Sauvagerie incarnée, et tu es parvenu à la

chevaucher. Tu as vu l'avènement du Roi Arthur et tu as appartenu aux Chevaliers de la Table Ronde. Tu as vaincu le Dragon pour offrir ta Terre aux hommes mortels et tu as connu l'Apaisement. Ta 4^{ème} Guerre fut aussi ta Dernière. Le chagrin et la rage t'avaient quitté. Tu étais devenu le protecteur d'une Sapience, le Gardien d'un Equilibre. Tu appartenais à la Force. L'enseignement de la 11^{ème} lame était désormais gravé en ton Pentacle. Tu as pourtant continué à combattre parce que le temps de la Paix n'était pas encore venu. Tu as affronté les Angles, puis les Saxons et tu as réussi à obtenir des trêves. Lorsque les pirates Vikings ont déferlé sur les côtes de Britannia, tu as encore porté le glaive et tu as succombé à la légendaire fureur des Hommes du Nord.

Et, lorsque tu as ressurgis de ta Stase, tu as été fortement dépaycé. Le coquillage que tu possèdes pour Stase, avait voyagé jusqu'en Egypte dans la collection d'un riche Anglais qui devint ton Simulacre. Tu découvris de nouveaux domaines élémentaires. Tu as protégé le sommeil de très anciens Dragons de la convoitise des mortels à la recherche de trésors archéologiques et tu as gagné le respect des autochtones. Tu as trouvé dans des ruines très anciennes un fragment de matière extraterrestre. Ne sachant rien sur les origines de cet objet, tu l'as dissimulé auprès de ta Stase en attendant de pouvoir en apprendre plus. Le Temple était très présent sur les rives du Nil et tu as appris à te montrer discret tout en respectant ta propre nature. Le temps de la Paix n'était pourtant pas encore là. La Première Guerre Mondiale déchira l'Egypte comme bien d'autres pays et tu ne pus te cacher. Des Templiers Anglais t'avaient repéré mais cette fois-ci, tu avais pris des dispositions. Ta Stase était en lieu sûr et tu parvins à te réincarner à peine cinquante ans plus tard.

Tu t'es rendu en France dans les années 1960 et tu as entrepris de réveiller Merlin qui sommeillait en Bretagne. Tu as réenchanté de nombreux lieux magiques et tu as encore été confronté aux Templiers. Tu as dû changer de Simulacre pour semer Ceux du Bâton et tu t'es incarné dans le corps de André Finbert, un espion.

Tu as également fait la connaissance d'un mortel qui t'a convaincu que la Paix était possible. Le Duc de Saint Amand t'a redonné l'Espoir et tu es devenu son ami sincère. L'Apocalypse peut déboucher sur une aire de paix si Humains et Nephilim y croient. Depuis, tu tentes de protéger les Nephilim en surveillant et en anticipant les mouvements des Templiers. Tu prends parfois des risques mais tu connais tes ennemis particulièrement bien...

Le Duc de St Amand t'a récemment invité à une soirée qui, selon lui, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Il t'a paru assez nerveux et a refusé de te dire quoi que ce soit. Il semblerait qu'il ait une révélation importante à vous faire. Tu es arrivé chez le Duc en fin d'après-midi et tu as fait la connaissance des différents convives, quand soudain...

What is your quest ?

Merlin a été réveillé il y a peu par un de tes groupes de Khamsins. L'Arcane a besoin de temps pour se reconstituer et cette soirée est l'occasion rêvée d'en apprendre plus sur les machinations templières. Tu devras tenter de convaincre Ceux du Bâton de retarder leurs projets et les mettre en garde sur les dangers que pourraient engendrer certaines manipulations inconsidérées des Champs magiques. Cette soirée sera aussi l'occasion pour toi de rencontrer les membres des autres Arcanes majeurs afin de tisser des alliances. La 11^{ème} lame est le pilier central du Tarot et il est de ton devoir de protéger tes Frères. Tu espères également en apprendre plus au sujet de ton fragment extraterrestre composé d'un Ka-élément inconnu. Enfin, tu soutiendras le Duc de St Amand dans sa quête de paix.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Découvrir l'Assassin et accomplir les dernières volontés de St Amand.
- Protéger l'Équilibre des Champs magiques et tes Frères Nephilim.
- Ralentir au maximum l'avancée des plans templiers.

What is the capital of Assyria ?

Tes compétences sont extrêmement variées. Des siècles d'expérience t'ont permis de développer tes talents physiques ou sociaux, comme tes connaissances intellectuelles. Tu te montres très vigilant et il est difficile de te surprendre. Tu sais également imposer le respect à tes interlocuteurs.

Pendant la soirée, tu pourras paralyser une personne du regard (1 Pt d'Action) le temps de réaliser une action. La victime ne pourra ni agir, ni parler, à moins de dépenser 1 Pt d'Action.

Tu as surtout progressé dans ta Sapience Magique et Kabbalistique. Tu connais des Sortilèges qui te permettront d'anticiper les actions d'un invité désigné (3 Pt d'Action). Tu seras informé de toutes les actions de la cible durant un quart d'heure et pourras agir avant elle. Tu maîtrises la Magie guerrière et disposes de nombreux Sortilèges offensifs et rituels de Drakomachie. Tu pourras ainsi dépenser jusqu'à 7 Pt d'Action pour vaincre un ennemi. Tu possèdes quelques Invocations guerrières et tu peux contacter Les Spectres aux 700 bouches, Les Esclaves Messagers de Kamael qui portent tes messages (1 Pt d'Action) et Les Sages aux Manteaux d'Ombres qui ont accès à toutes les connaissances des Nephilim actuellement en Stase (3 Pt d'Action).

Au long de la soirée, tu auras la possibilité d'explorer les autres pièces de la demeure du Duc de Saint Amand (1 Pt d'Action). Tu pourras téléphoner (ou envoyer tes Spectres) à tes Khamsins pour qu'ils enquêtent sur des pistes précises et utiliser la Vision-Ka pour sonder les convives (1 à 3 Pt d'Action). Tu disposeras d'une réserve de 5 Pt d'Action que tu pourras puiser dans ta Stase à tout moment.

What is your favorite color ?

Tu devras être habillé « classe » mais avec une touche « cool », dans le genre costard et cravate avec un jean ou avec des baskets. Tu cultives un style chic mais sport et apprécies les couleurs foncées, du vert, brun au noir. Il faudra que tu sois équipé d'une arme blanche de facture Européenne ou Nord Africaine, d'un pistolet et d'un téléphone portable.

En ce qui concerne les Métamorphoses qui affectent ton Simulacre, ton regard doit être noir et pénétrant. Tu fixeras donc tes interlocuteurs de manière inquiétante durant la soirée. Il faudrait aussi que tu te laisses pousser les ongles et que tu les peignes en noir. Tu devras te donner un teint rouge sur le visage et t'arranger pour que tes vêtements sentent la fumée. Tu parleras avec une voix basse et sifflante. Tu es d'humeur froide et adopteras un ton sec et mordant.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien. Ce Chevalier Egyptien s'est révélé être un adversaire digne de toi et vous vous considérez mutuellement avec respect. C'est la première fois que tu vas être directement confronté à ce vieux Templier.

Michael Down est un Chevalier de la Toison d'Or et un homme de main de Harzouha. C'est un homme violent et ambitieux. Tu connais bien ses méthodes de Canis Domini car il dirige une part importante des activités du Temple sur Paris.

Làzsló Kàrolyi est un Chevalier de l'O.H.I.R.E. et bras droit du Naute. Il est arrivé à Paris il y a peu et tu manques d'informations à son sujet. Il serait d'origine Hongroise.

Kostas Sàrdzetakis appartient aux Mystères du Midi ; c'est un Servant de l'Epée, Adorateur de Dionysos et d'Osiris. Il porte le titre de Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices, qui exprime son Initiation au 6^{ème} Masque de la hiérarchie Myste qui en compte sept. Kostas n'est pas quelqu'un de dangereux directement mais ses pratiques malsaines sont en mesure de déstabiliser l'Equilibre des Champs magiques. Si les Templiers se montrent parfois raisonnables, c'est rarement le cas de Ceux de l'Epée.

Fatos Mejdani est initié au 3^{ème} Masque. Il tient le rang de Frère Colère de la Nuit Ecarlate ; ce sont les guerriers fanatiques et suicidaires des Mystères du Midi. Il sera vraisemblablement présent pour protéger son Hiéronome.

John Highfield est un industriel fortuné. Que St Amand ait convié un exégète te surprend un peu mais le vieux Duc n'agit jamais de façon inconsidérée.

Miguel Calderon des Arlanza est le Simulacre du Zéphyr Auryon. Cet Eolim discret, Adopté de l'Arcane du Soleil, t'est complètement inconnu.

Ignace Aznar accueille Altair le Satyre. Ce puissant Faërim appartient à l'Arcane XIV, la Lame de la Tempérance. Il soigne les Nephilim et les mortels de tous les maux qui peuvent les affecter. C'est un Frère bon et généreux qui devrait marcher avec toi vers la Paix. Il ne te semble pas l'avoir déjà vu personnellement mais tu as eu souvent recours à ses services pour aider des Nephilim en détresse.

Roberto Philippini est le Véhicule du Triton Ezekiel. Cet Hydrim est un Adopté de l'Arcane de l'Etoile. Ces Nephilim originaux pensent que la race des Nephilim est issue du Cosmos et cherchent les preuves de la présence d'extraterrestres. Tu ne crois guère en leur quête mais peut-être qu'Ezekiel pourra te renseigner sur ton étrange fragment minéral...

Armand Dampierre est l'Hôte d'un de tes Frères Pyrim, le Salamandrin Ken'Jal. Tu ne connais rien à son sujet. Il doit être arrivé récemment sur Paris.

Coline Rollot Abrite le Pentacle de Synésius la Méduse, Maîtresse Solaire de l'Arcane III. Cet Onirim est une personnalité importante de l'Impératrice et un contact privilégié pour toi. Tu devras assurer sa protection pendant la soirée. Son réseau de relations te sera sûrement utile par la suite.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les élèves du Duc de St Amand. Tu ne permettras pas qu'il soit fait le moindre mal à ces jeunes Initiés. Ils représentent pour toi la Paix de demain entre les Humains et les Nephilim.

Irlande Mythique : De la Chute à la 2nde Bataille de Mag Tured (-6000 à -5000)
Chute du Sanctuaire : De César à Hadrien (-100 à +150)
Arthuriades : Des Ages Sombres à la mort d'Arthur Pendragon (400 à 600)
Egypte Moderne : De Champollion à la 1^{ère} Guerre Mondiale (1800 à 1917)
Réincarnation : Dans les années 1960

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

ROBERTO PHILIPPINI

What is your name ?

Ta naissance est un mystère. Tu as vu le jour vers 1240 et tu as dû t'incarner dans le corps d'un Porteur de Ka-Soleil sous peine de t'évaporer dans les Champs magiques trop faibles pour soutenir ton Pentacle. Tu te nommes Ezekiel et tu es un Triton, un Hydrim paisible et flegmatique. C'est dans la riche société musulmane d'Espagne que tu fis tes premiers pas. Tu rencontrais des Nephilim adoptés des Arcanes majeurs de la Fortune et de l'Etoile qui te guidèrent dans la quête de tes origines. Grâce à eux, tu progressas rapidement en Kabbale et en Alchimie et tu acquis une certitude. Celle que ta race était issue du Cosmos. Tu rejoignis ainsi les rangs de l'Arcane XVII et entrepris de rechercher les traces d'une antique présence extraterrestre. Tu devins un Quêteur de l'Oeuf Cosmique. Hélas, en ces temps, les royaumes chrétiens d'Aragon et de Castille menaient la Reconquista des terres d'Islam. Les Califats tombaient les uns après les autres sous les assauts répétés des nobles et de la Sainte Inquisition. Tu as été obligé de fuir vers le Sud à maintes reprises pour échapper à la vindicte des séides du Bâton. Tu as finalement gagné la splendide cité de Grenade, où Musulmans, Juifs et Chrétiens se côtoyaient dans la paix et l'harmonie. Tu vécus un siècle radieux, explorant les Plans Subtils à partir de l'Alhambra avec l'aide des Adoptés du Chariot et de la Fortune. Tu améliorais tes connaissances kabbalistiques, mais sans découvrir le moindre indice sur tes origines. En 1492, après trahisons et corruptions, les troupes de Castille se livrèrent au pillage de la ville et en incendièrent les plus merveilleux édifices malgré les promesses du Roi Ferdinand. Tu parvins à fuir alors que les Juifs étaient massacrés et les Musulmans qui refusaient d'abjurer leur foi, étaient réduits à la condition d'esclaves. Tu pris la mer à bord d'une caravelle en partance pour une expédition lointaine. Après des mois de traversée, tu accostas sur une île aux Champs magiques particulièrement stables et puissants, mais peuplée d'Indiens belliqueux et de fougueux Pyrim. Ils ne t'acceptèrent pas parmi eux mais te permirent de gagner une terre proche, un nouveau continent, alors que ton navire repartait vers le Levant. Tu ne pus survivre longtemps sur cette terre inconnue et tu fus tué par des indigènes craintifs avant d'avoir pu nouer des contacts avec eux. Tu connus un profond sommeil dans ta Stase, un couteau marocain ouvragé du 15^{ème} siècle.

Tu naquis une nouvelle fois plus de deux siècles plus tard et il te sembla avoir déjà vécu cela. Le continent que tu avais découvert avait accueilli de nombreux colons venus d'Europe. Peu après ton réveil, les Etats-Unis étaient sur le point de s'émanciper de la tutelle britannique et une guerre allait éclater. Tu t'impliquas dans ce conflit et fus l'un des artisans de l'Indépendance. Tu as compris par la suite que cette guerre opposait en réalité deux Arcanes mineurs : le Bâton et la Coupe. La Coupe était alliée aux principaux Arcanes Nephilim et par cette victoire, tu as offert aux Templiers la suprématie sur la jeune nation américaine. Tu as ensuite fui la civilisation vers les contrées sauvages de l'Ouest. Tu as rencontré les Wowakan, les Nephilim américains, qui t'ont enseigné leur sagesse. Tu as appris beaucoup de leur Sapience ; tu as contemplé le Monde des Esprits perché entre les ailes de l'Oiseau

Djourab@yahoo.fr

Tonnerre, Wambali Galeska ; tu as vu la Magie du Grand Manitou, Wakan Tanka. Puis, tu as assisté au massacre des Indiens par les Humains au service de Ceux du Bâton. Le Rituel de la Ghost Dance fut interdit et le Monde des Esprits devint inaccessible. La Magie quittait cette vénérable terre peu à

peu et les Wowakan étaient sur le point de disparaître. Tu t'es rendu alors dans le Nord-Est où tu as commencé une guérilla contre les intérêts du Temple. Tu as caché tes traits de métamorphe et ils ont lentement disparu. Tu as su te montrer discret jusqu'à ce que les moyens te soient offerts de porter un coup décisif à la toute-puissance du Bâton aux Etats-Unis. Ce jour vint lorsque l'Arcane de la Maison Dieu s'allia au Denier pour déclencher la Guerre de Sécession. Ce conflit fut douloureux pour tous les partis présents. L'Arcane XVI perdit de précieux soldats ; le Temple endura une défaite humiliante et coûteuse sans que sa mainmise sur le Sud n'en pâtisse ; Seul le Denier en profita pour s'imposer sur les Etats du Nord. Tu as fait de ton mieux pour poursuivre la lutte mais tu restais bien isolé. Tu finis par être repéré et tu parvins à rejoindre l'Europe à l'aube du 20^{ème} siècle. Peut-être avais-tu eu tort ? La Paix y était menacée par d'innombrables et anciennes rivalités. La Première Guerre Mondiale ne tarda pas à embraser le vieux continent. Tu évitas les combats et sus te dissimuler aux yeux des mortels. Les Templiers de la Milice du Christ intervinrent en 1917 et te localisèrent avec une incroyable facilité. Ils ne purent que te renvoyer dans ta Stase. Tu étais emprisonné mais sain et sauf.

Tu as été sorti de ta torpeur en 1940 par un Humain nommé Antonin de St Amand. Les Nazis allemands déferlaient en ces temps sur toutes les nations Européennes. Le Temple était prêt de réaliser son Grand Plan. Cette fois, tu décidas de te battre. Le massacre systématique des Juifs et des Gitans te remémora les sombres jours de la Chute de Grenade. Tu menas une résistance farouche en France puis en Afrique du Nord. Dans le désert Libyen, tu détruisis une colonne Boche qui convoyait un étrange fragment minéral. Après analyse, il apparut que cette matière n'existait pas sur Terre. Tu tenais enfin ta preuve de l'origine extraterrestre de ton Peuple ! Tu l'as depuis gardé soigneusement en attendant d'en apprendre plus. Tu as fait de longues recherches et tu es aujourd'hui persuadé qu'il s'agit d'une partie de l'Oeuf Cosmique.

Le Duc de St Amand t'a récemment invité à une soirée qui, dit-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Il t'a demandé de te munir de ton précieux fragment mais n'a rien voulu te révéler au téléphone. Tu es arrivé en fin d'après-midi à la demeure parisienne du Duc et tu as été accueilli par ses deux jeunes élèves. Tu as patienté quelque temps et, soudain...

What is your quest ?

Ta quête est donc entièrement vouée à l'étude de L'Oeuf Cosmique et à la découverte de tes origines extraterrestres. Tu observes le ciel fréquemment et n'aime pas les lumières de la ville. Ce soir, tu attends que St Amand ait une révélation importante à ce sujet Le Duc est ton ami sincère. C'est une personne d'une grande bonté et d'une grande générosité et tu n'as jamais eu l'habitude de marquer une différence entre Humains et Nephilim. Tu penses même que la Paix est ce qu'il y a de mieux pour tout le monde. La Paix est un souhait cher au Duc et tu l'aideras dans ses projets quoi qu'il arrive. Tu espères également convaincre les Templiers et autres Arcanes de cesser leurs activités belliqueuses.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Découvrir un maximum d'informations sur l'Oeuf Cosmique.
- Découvrir l'Assassin de St Amand.

Djourab@yahoo.fr

- Accomplir les dernières volontés du Duc et lutter pour la Paix.

What is the capital of Assyria ?

Tu possèdes des compétences assez variées. Tu n'es pas un guerrier à proprement parler mais tu manies particulièrement bien les armes à feu. Tu sais être discret tant en filature qu'en société. Tu es aussi doué d'un véritable talent de discussion et tu es un baratineur hors pairs.

Durant la soirée, tu pourras obliger un invité à te livrer une information si elle ne met pas en péril directement l'un de ses trois principaux buts (1 Pt d'Action). La victime peut bien sûr résister en dépensant 1 Pt d'Action. Tu auras également la possibilité d'obtenir les résultats de l'enquête d'un autre convive (2 Pt d'Action).

Tes connaissances en Magie sont limitées à ce que tu as appris chez les Wowakan et sont donc impossible à utiliser en dehors des Terres de Chasse de Wakan Tanka. A Grenade, tu as eu accès aux rudiments de la Kabbale et tes Invocations défensives te permettent de dépenser jusqu'à 5 Pt d'Action lors d'un affrontement. Tu pourras invoquer Les Sages aux Manteaux d'Ombres qui détiennent toutes les connaissances des Nephilim en Stase (3 Pt d'Action) ; et Les Sombres Gouverneurs des Pouvoirs de Pestilence qui rendent l'atmosphère d'une pièce irrespirable (2 Pt d'Action). De plus, tu possèdes des Formules Alchimiques telles que La Dissolution du Sel Double qui te permet d'assoiffer un invité ; il devra boire 1 litre à chaque tentative (2 Pt d'Action) et La Purification des Démons Métalliques qui rend une arme à feu totalement inutilisable (3 Pt d'Action).

Au long de la soirée, tu auras également la possibilité de fouiller les autres pièces de la maison du Duc de St Amand (1 Pt d'Action). Tu pourras téléphoner aux Demeures Philosophales de l'Etoile pour obtenir des informations sur des sujets précis ; et utiliser la Vision-Ka pour sonder les différents invités (1 à 3 Pt d'Action). Ta Stase contient 5 Pt d'Action que tu pourras puiser à tout moment.

What is your favorite color ?

Roberto Philippini, ton Hôte, exerce le métier de livreur de pizzas. Tu porteras des vêtements simples du genre jean et tee-shirt. Tu affectionnes aussi les vestes imperméables et les teintes bleues et vertes ou jaunes. Tu devras être équipé d'un pistolet et d'un téléphone portable.

Les métamorphoses qui affectent ton Simulacre ont quasiment disparues. Il faudra que tu te dessines de petites fentes rouges à la base des oreilles, comme des branchies presque refermées. Tu as les mains légèrement palmés et la voix un peu caverneuse. Le Triton est un Hydrim d'humeur froide. Tu es tel que l'eau qui dort ; tu n'agis jamais sans avoir mesuré la portée de tes actes.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un puissant et vénérable Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien (O.H.I.R.E.). Cela signifie qu'il est parmi les personnalités les plus influentes du Temple. Si tu désires une trêve, c'est à lui que tu dois t'adresser.

Michael Down est un Chevalier de la Toison d'Or. C'est un des gardes du corps de Harzouha et, à priori, quelqu'un de dangereux.

Làzsló Károlyi appartient à l'O.H.I.R.E.. C'est le second chevalier du Naute.

Kostas Sàrdzetakis est un membre important de l'Arcane de l'Épée. Tu ne sais presque rien sur eux. Ils seraient les Servants d'anciens Dieux.

Fatos Mejdani appartient également aux Mystères, comme on surnomme Ceux de l'Épée.

John Highfield est un riche industriel et ami de St Amand. A la tête de la huitième fortune du monde, il est évident qu'il a fricoté avec la plupart des factions occultes. Coupe, Denier, Bâton ?

Miguel Calderon de Arlanza est l'Hôte d'un Zéphyr nommé Auryon, Adopté de l'Arcane du Soleil. La 19^{ème} Lame est vouée à l'étude du Ka-Soleil.

Ignace Aznar est un Satyre de la Tempérance, un « médecin » des Nephilim. C'est un excellent ami du Duc et sûrement un pacifiste.

Armand Dampierre accueille Ken'Jal le Salamandrin. C'est un Adopté du Bateleur, un Pyrim voué à la cause des Humains. St Amand t'en a parlé en tant qu'ami et collègue d'université.

André Finbert abrite le Pentacle de Khensu, un Basilique de la Force. La fonction de Arcane XI est de veiller sur l'équilibre des Champs magiques.

Coline Rollot est l'Hôte de Synésius la Méduse. L'Onirim porte le titre de Maîtresse Solaire de l'Impératrice. L'Arcane III jouit d'une assez mauvaise réputation en raison des complots auxquels il a coutume de prendre part.

Sylvie Delage et **Martial Andrieu** sont les jeunes élèves du Duc de St Amand. Tu feras tout pour les aider et les guider comme le vieux Duc l'aurait souhaité.

Reconquista Espagnole : De la Prise de Séville à celle de Grenade (1240 à 1500)

Nouveau Monde : De l'Indépendance à la 1^{ère} Guerre Mondiale (1768 à 1917)

Réincarnation : 1940

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

COLINE ROLLOT

What is your name ?

Tu es née Kaïm aux temps glorieux de l'Atlantide. Tu as vu naître la race des Humains et tu as participé à l'édification du Sentier d'Or. Tu as été fascinée par la beauté du Ka-Soleil des mortels et tu as voué ton existence à l'étudier, le comprendre, pour, à terme, apprendre à utiliser sa Magie. Hélas, la Chute mit fin prématurément à tes rêves de Lumière. La Météorite d'Orichalque détruisit tout ce que tu avais bâti avec tes Frères. L'Atlantide engloutie, tu as fui vers le Soleil Levant mais tu n'as pu échapper à la vindicte des Enfants de Prométhée. Tu as vu nombre des Tiens tomber sous les blessures du Métal Maudit et tu as toi-même fini par succomber à sa froide morsure. Tu as été emprisonnée dans une statuette de Basalte qui est devenue ta Stase.

Tu es alors devenue un Nephilim et tu as développé le Métamorphe de Synésius, la Méduse. Les îles de la Mer Egée t'ont offert un refuge où tu as pu reprendre tes recherches avec quelques-uns de tes Frères Satyres, Sirènes et Chimères, en marge des civilisations humaines naissantes. C'est en ces temps Archaiques que tu as rencontré Circé. La Magicienne venait de recevoir la Troisième Lame des mains du Pharaon hérétique en personne et commençait à constituer l'Arcane de l'Impératrice. Tu as été une de ses premières fidèles. Le message d'Akhenaton et la sagesse de Circé t'ont permis de progresser rapidement. Tu as alors compris que le Ka-Soleil des mortels pouvait augmenter avec l'amélioration de leur qualité de vie. L'Arcane a entamé un programme de sélection des naissances destiné à faire évoluer la race humaine et à développer son Ka-Soleil. Le travail effectué à cette époque a déterminé les plans de l'Impératrice pour les millénaires à venir. Pourtant, ton havre ne pouvait te protéger du monde plus longtemps. Vous aviez beau couler les navires qui s'approchaient de vos rivages, la rumeur de votre présence se diffusait inexorablement et les Servants de l'Epée finirent par vous trouver. Votre Magie fut insuffisante face à la fureur des Mystes de l'Orient. Des siècles de recherches furent détruits et tu connus de nouveau le sommeil de la Stase.

A ton réveil, le monde avait changé et l'Empire de Rome régnait sur la Terre. Tu rejoignis les froides contrées du Nord pour sortir de l'ombre projetée sur le monde par l'Aigle de Mithra. Parmi le Peuple des Belges, tu pus reprendre tes études concernant le Ka-Soleil mais l'Aigle semblait affamé et César avait décidé de soumettre « le plus brave des peuples de la Gaule ». Cette fois-ci, tu as voulu te défendre ; tu as voulu combattre. Tu as bâti un solide domaine élémentaire à la source de l'Oise et tu as résisté aussi longtemps que possible. Aux assauts de l'Epée se sont succédé ceux du Bâton. Plus de deux siècles de guerres ont épuisé tes ressources et ta rage. Seule, tu as fini par plier. Seule, tu as fini par être vaincue.

Tu as dormi six siècles au sein de ton domaine et tu as reconstitué tes forces. Lorsque tu as revu la Lumière, l'Empire de Rome s'était éteint. L'Impératrice commençait à reconquérir ses antiques prérogatives, à s'infiltrer dans toutes les grandes familles d'Europe. Tu as renoué le contact avec les

Djourab@yahoo.fr

autorités de ton Arcane et Circé t'a fait nommer Maîtresse Solaire de la France du Nord. Tu as régné derrière le Trône des Francs de Pépin le Bref à Louis VI *le Gros*. Durant trois cents ans, tu as posé les fondations de ton Pouvoir pour les siècles à venir et tu as compris que l'Incarnation offrait une chance inespérée aux Nephilim d'intégrer le Ka-Soleil à leur Pentacle. Une de tes plus importantes victoires politiques fut de convaincre Charles III *le Simple* de céder la Normandie au chef Viking Rollon. Tu as ainsi évité une guerre, établi des alliances et enrichi le patrimoine génétique de ton fief. Tu as aussi découvert les bases de la Kabbale et de l'Alchimie à cette même époque. Ta course vers l'Agartha ne pouvait pourtant pas se poursuivre sans que ta puissance ne soit remarquée par Ceux du Bâton. Tes ennemis mirent plus d'un siècle à te trouver et finirent par te contraindre à rejoindre ton refuge élémentaire peu après l'An Mil. Les Templiers qui te traquaient, bloquèrent les accès à ton domaine. Pour ne pas être détruite, tu t'emprisonnas pour l'éternité.

Ton sommeil dura neuf siècles (1020 à 1920). Tu as été libérée de ta prison par un mortel doté d'un Ka-Soleil hors du commun, nommé Antonin de St Amand. Tu as repris contact avec Circé et les autres Maîtresses Solaires. Les projets de l'Impératrice avaient progressé pendant ton absence. Le Ka des Humains avait évolué et certains mortels avaient même développé des Tekhnè, pouvoirs utilisant la Magie de l'Astre du jour. Tu as peu à peu repris le contrôle de ton domaine francilien mais tu t'es aperçu que des rivalités étaient nées au sein de l'Arcane. Certaines Maîtresses Solaires encouragèrent et utilisèrent les Nazis par le biais de leur programme de sélection des naissances visant à obtenir une race pure. Tu t'élevas dès la première heure contre ces pratiques mais ta voix se perdit dans le tumulte de la 2nde Guerre Mondiale. Une scission profonde divisa l'Arcane entre celles qui considéraient les mortels comme des cobayes et celles qui voyaient l'Humanité comme une richesse qu'elles se devaient d'entretenir. Une lutte d'influence apparut mais la Princesse restait silencieuse et se refusait à donner raison à l'un ou l'autre des deux camps. C'est dans ce contexte que tu te tournais vers la Tempérance dans le courant des années 1970. L'Arcane XIV venait d'entamer son « Projet Phoenix », celui d'une « Arche de Noé » destinée à survivre à l'Apocalypse pour emmener avec elle toute la diversité de l'écosystème terrestre. Tu as donc entrepris un laborieux travail de classification et de compilation de toutes les informations concernant le Ka-Soleil. Tu as eu accès aux masses de documents des archives de la Tempérance. Tu en as profité pour parfaire tes connaissances sur le phénomène d'Ombre et sur les possibilités qu'il offrait de fusionner le Pentacle du Nephilim et le Ka-Soleil des Humains. Tu as donc cherché un Hôte consentant pour t'incarner en lui et tu l'as finalement découvert en la personne de la journaliste Coline Rollot.

Le Duc de Saint Amand t'a récemment invité à une soirée qui, dit-il, décidera du dénouement de l'Apocalypse. Il semblerait qu'il ait une révélation importante à faire. Tu as pu sentir son excitation au téléphone.

Tu t'es présentée à la demeure du Duc dans le 13^{ème} arrondissement et tu as été accueillie par son jeune élève, Martial Andrieu. Les invités sont arrivés successivement et vous avez fait connaissance en attendant votre hôte. Mais, hélas...

What is your quest ?

Tu es donc l'une des plus importantes personnalités de l'Arcane de l'Impératrice. Ton autorité s'étend sur tout le Nord de la France, excepté la Bretagne. Ton objectif est d'intégrer le Ka-Soleil de ton Simulacre à ton Pentacle. Pour ce faire, tu as compris que tu devais développer une sorte de symbiose entre l'Humain et le Nephilim. Tu rentres régulièrement dans des états d'Ombre afin d'accomplir cette fusion. Durant la soirée, tu pourras choisir une heure où tu laisseras à ton Hôte le contrôle de tes actes. Coline est une femme formidable, intelligente, belle, battante, et douée d'un Ka-Soleil particulièrement

développé. Son pouvoir d'investigation est égal au tien et elle possède de nombreuses relations dans les hautes sphères de la société. Elle a compris tes buts et motivations et ta quête est devenue sa quête. Dans le cadre du « Projet Phoenix », tu es en contact avec le Responsable de la Section Hôtes de la Tempérance. Tu as fourni de précieuses informations à l'Arcane III mais tes recherches personnelles ont considérablement ralenti ton travail. De plus, pour profiter de leurs archives plus longtemps, tu tardes volontairement à leur remettre certains dossiers. Tu crois en leur Projet mais ton Agatha passe avant tout. D'autre part, le Duc de St Amand possède une imprimerie et de nombreux ouvrages que tu voudrais acquérir. Tu comptes lui faire une offre de manière discrète. Il y a deux imprimeries en France et la sienne est la seule de Belgique. Tu pourrais ainsi contrôler une bonne part des parutions francophones.

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Acquérir l'Imprimerie Saint Amand.
- Découvrir l'Assassin et accomplir les dernières volontés du Duc.
- Convaincre le Responsable de la Section Hôte de patienter.

What is the capital of Assyria ?

Tu es plus une politique qu'une guerrière. Tu as toujours agit dans la discrétion, par personne interposée. Tu n'as jamais apprécié être exposée et ce soir, tu vas l'être. Tu te montreras donc prudente à l'extrême et tu te méfieras tout particulièrement des membres des Arcanes mineurs. Tu détestes les Mystes comme les Templiers...

Durant la soirée, tes talents discrétion te permettront d'écouter les conversations à distance sans te faire remarquer (1 Pt d'Action) et d'obtenir les résultats des enquêtes des autres invités du Duc (2 Pt d'Action).

Tes connaissances en Kabbale et en Alchimie sont encore assez limitées mais tu demeures une magicienne de talent. Tu peux augmenter ton charisme et imposer le silence à une assemblée lorsque tu désires prendre la parole (1 Pt d'Action). Tu peux également effacer un souvenir d'une personne en détruisant le résultat d'une de ses enquêtes (3 Pt d'Action) ; elle ne pourra, dès lors, plus enquêter sur ce sujet.

Pendant la soirée, tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la maison du Duc de Saint Amand (1 Pt d'Action). Tu pourras également téléphoner à l'Agence France Presse ou à tes Demeures Philosophales pour obtenir des informations ; et utiliser la Vision-Ka pour sonder les autres invités (1 à 3 Pt d'Action). Ta Stase est en lieu sûr et tu n'as donc pas accès à ses énergies.

What is your favorite color ?

Tu t'habilles « classe ». Un tailleur aux tons sombres avec des bijoux argentés et des talons aiguilles serait la perfection. Tu cultives le style « femme active ». Tu devras être équipée d'un téléphone portable et d'un sac à main. Tu n'es jamais armée et tu peux dépenser jusqu'à 3 Pt d'Action lors d'un combat.

En ce qui concerne tes traits de Métamorphe : tu dois avoir les canines pointues mais assez discrètes ; il faudra que tu te donnes un teint légèrement verdâtre ; et que tu adoptes une voix insinuante durant

la soirée. Tu peux mettre le parfum de ton choix mais en quantité exagérée. Tu devras aussi garder les doigts recroquevillés en permanence. Tu es d'humeur lunatique et tu changeras souvent d'attitude, parfois timide ou majestueuse, parfois drôle ou sérieuse...

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un vieux Templier. C'est quelqu'un de très puissant et de très influent. C'est un Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien (O.H.I.R.E.), un initié au troisième degré de la hiérarchie templière.

Michael Down est un chevalier de la Toison d'Or et un homme de main de Joseph Harzouha. Tu ne le connais pas personnellement mais tu détestes ce genre d'imbéciles violents et ambitieux.

Làzsló Károlyi appartient à l'O.H.I.R.E.. C'est également un homme de main du Naute.

Kostas Sàrdzetakis porte le titre de Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices. Tu as pu lire certains de ses écrits délirants sur l'Ivresse et la Mort. C'est un puissant Myste du Midi, un adorateur d'Osiris et Dionysos ; quelqu'un de peu fréquentable.

Fatos Mejdani est un homme de main du Hiéronome. Tu connais ce Masque sur son visage, celui d'un fanatique suicidaire, prêt à mourir pour son Titan.

John Highfield est un riche industriel. Pour quelles raisons St Amand a-t-il convié un exégète à une réunion aussi décisive pour le monde occulte ? Appartient-il au Denier, à la Coupe ?

Miguel Calderon de Arlanza serait l'hôte d'Auryon, un Zéphyr de l'Arcane du Soleil. Tu n'as jamais entendu parler de cet Icare du Jardin Secret.

Ignace Aznar accueille Altair le Satyre. Ce Responsable de la Section Hôtes de l'Arcane de la Tempérance est ton contact depuis plus de vingt ans sans que tu ne l'aies rencontré en personne.

Roberto Philippini est le Simulacre du Triton Ezekiel, l'un de ces originaux de l'Arcane XVII. L'Etoile affirme que la race des Kaïm est issue du Cosmos. Tu es née sur Terre ; tu poursuis l'Agartha parmi les mortels ; et tu méprises les enseignements de cette Lame, comme les élucubrations de ses Adoptés.

Armand Dampierre abrite le Pentacle d'un Salamandrin du nom de Ken'Jal. Tu ne le connais absolument pas et n'en as jamais entendu parler.

André Finbert est l'Hôte du Basilique Khensu, Régent des Khamsins de l'Arcane de la Force. C'est un guerrier redoutable et sûrement quelqu'un de loyal.

Martial Andrieu et **Sylvie Delage** sont deux jeunes élèves du Duc. Tu ne vois pas d'un très bon œil l'Initiation de mortels mais tu fais confiance à la sagesse d'Antonin.

Grèce Archaïque : Chute de Troie à Chute de Babylone (-1300 à -800)
Chute du Sanctuaire : De César à Hadrien (-150 à +100)
Invasions vikings : Carolingiens à Capétiens (725 à 1020)
Réincarnation : dans les années 1920

Soirée Enquête Nephilim

LES GRIFFES DU TEMPS

SYLVIE DELAGE

What is your name ?

Tu es née il y a 24 ans d'un père Français que tu n'as jamais connu et d'une mère Chinoise, alcoolique et dépressive, morte dans un accident de voiture en 1988. Tu as donc vécu une enfance difficile, déportée de foyers en familles d'accueil jusqu'à l'âge de 16 ans. Tu t'es alors enfuie et tu as commencé une vie nouvelle. Tu t'es forgée une personnalité forte et tu as appris à survivre, suivant les meilleurs des cours, à la dure école de la rue. Tu as appris à voler, à jouer la comédie et à imposer ta volonté aux esprits faibles.

Vers l'âge de 19 ans, tu as rencontré ta première véritable famille. Tu as été recueillie par un gitan dont tu es tombée follement amoureuse. Il a fait de son clan, ton clan ; il a fait de sa famille, ta famille ; il a fait de sa maison, ta maison. Il a fait de toi quelqu'un. Il t'a réappris à être fière. Puis, il est mort, comme la plupart des amis que tu as eu. Il est mort assassiné avec tous les membres du clan lors d'une nuit dont tu te souviendras jusqu'à ton dernier jour.

C'était un soir de fête. Les femmes dansaient autour du foyer et la musique apportait la gaieté. Des hommes en noir ont surgit de toute part et ont ouvert le feu sans discernement, fauchant femmes et enfants. Tu as vu les hommes tombés sans combattre. Tu as vu Rem, ton bienfaiteur, mourir en te hurlant de te mettre à l'abri. Et tu as fui. Tu t'es cachée sous une caravane.

Le campement offrait, depuis quelques jours, l'hospitalité à un homme étrange. C'était lui que les hommes en noir recherchaient. Et tu l'as vu tenté de s'échapper ce soir-là. Il est passé près de toi et a remarqué ta présence. Vos regards se sont croisés. Le regard d'un mort porte malheur à celui qui le croise. Un homme en noir est apparu derrière lui. L'homme étrange a fait volte face. Il a bien tenté de se jeter en arrière pour éviter l'attaque mais l'homme en noir lui a enfoncé son épée dans le ventre.

Tu as vu son corps inerte s'écrouler mollement devant toi alors que son meurtrier arrachait son arme dans un flot de sang. Tu as cru que tu allais être repérée mais les hommes en noir ont aussitôt quitté les lieux après l'avoir tué. A son départ, tu as vu l'assassin retirer la cagoule qui lui masquait le visage. Tu ne l'as pas vu de face mais tu as aperçu son sourire carnassier et tu t'es jurée de ne jamais l'oublier. Ce sourire de besogne bien accomplie a déclenché une réaction de haine dans ton cœur et tu t'es jurée de venger, un jour, ceux que tu aimais.

Tu es restée immobile un temps indéterminé, la tête enfouie dans l'herbe, vide de toute pensée et c'est alors qu'une chose d'étrange s'est produite. Tu as senti un esprit pénétrer en toi ; tu as cru qu'une volonté s'attaquait à ta volonté ; tu as pensé qu'un être essayait de te dominer. Tu as hurlé toute la douleur qui étreignait ton corps pour garder ce qui te restait : tes larmes et ta vengeance. Tu n'as pu repousser cette conscience qu'au prix d'un effort désespéré. Et tu t'es mise à courir, courir pour fuir ce lieu, courir pour fuir cette présence, courir pour fuir cette épreuve. Tu n'es pas allée bien loin. A la première rue que tu as traversée, une voiture a manqué de te renverser et ta tête a heurté

lourdement le pavé humide. Ce fut ta dernière sensation de la soirée et ton dernier souvenir : cette humidité...

Tu t'es réveillée dans un lit douillet avec un ange qui te contemplait. Tu venais encore de renaître, cette fois-ci, dans la demeure du Duc de St Amand. Ce vieil aristocrate érudit est devenu ton professeur et ton tuteur. L'ange se nommait Martial, un jeune homme de ton âge, lui aussi élève du vieux Duc. Ces deux hommes devinrent dès lors ta nouvelle famille.

Pour oublier tes malheurs, tu te plongeais dans les études ; la bibliothèque de St Amand regorgeait de livres anciens et de savoirs auxquels tu n'avais jamais eu accès. En trois ans, tu as acquis une culture infaillible et tu as appris l'existence des Nephilim. Tu as compris que c'était un Nephilim qui avait été tué cette Nuit, et qui avait tenté de prendre possession de ton corps après le décès de son simulacre. Tu as appris l'existence des Arcanes mineurs et de leurs complots.

Tu vis désormais une belle histoire d'amour avec Martial mais ta vengeance empoisonne ton bonheur. Tu as fait assez de recherche pour penser que les assassins de Rem, appartenaient au Bâton. Tu attends depuis trois ans. La vengeance, effectivement, se mange froide. Tu as su être patiente mais tu es prête à tout détruire pour te libérer de ton fardeau...

Le Duc de St Amand prépare depuis deux semaines une réunion d'une importance capitale. Il a décidé de confronter des acteurs de différentes factions occultes pour obtenir la Paix. Il semble qu'il ait une révélation à faire lors de cette soirée mais il ne t'en a rien dit. Tu l'as d'ailleurs peu vu depuis quelques mois car il était absorbé par ses recherches. Il y a quelques jours, le Duc t'a demandé d'être présente avec Martial lors de la réception pour vous assurer que ses volontés seraient bien respectées. Il semblait fatigué et nerveux.

Depuis deux semaines, tu fais également des cauchemars. Des cauchemars terribles où tu vois tes pires craintes se réaliser. Un jour, tu revis le massacre des Gitans ; un autre, tu vois Martial se faire dévorer par des crocodiles ou St Amand crucifié. Chaque nuit t'affaiblit davantage. Martial vit la même chose que toi. Vous comprenez que quelqu'un agit sur votre subconscient.

Le soir de la réception, les invités ne vont pas tarder à arriver, lorsque le Duc te reçoit dans son bureau avec Martial pour vous faire part de ses dernières recommandations. C'est alors qu'une poigne de fer t'étreint la nuque. Tu sens ta volonté succomber tel un voile léger face à l'ouragan ; un poids énorme t'écrase et t'humilie, brouillant tes pensées. Tu te saisis du couteau que tu portes et tu vois Martial s'emparer d'une paire de ciseaux. Vous frappez sans comprendre. Le Duc, surpris, ne pousse pas un cri. Vous frappez encore. Il se renverse sur son fauteuil. Vous frappez encore...

Lorsque tu reprends conscience, quelques minutes se sont écoulées. Puis, soudain la pensée de l'arrivée imminente des invités te force à réagir. Tu secoues un Martial hébété et le pousse vers la salle de bain afin d'effacer les traces. Lorsque les premiers invités se présentent, Martial se précipite pour les accueillir. Tu restes encore quelques temps à l'étage pour tout remettre en ordre. Tu es persuadée d'être victime d'une entité très puissante. Tu n'es pas coupable. Mais il va y avoir de nombreuses personnalités du monde occulte ce soir, et, à coup sûr, l'auteur de ce crime. Tu descends les escaliers, un large sourire inonde ton visage...

What is your quest ?

Tu appartiens donc aujourd'hui à la Fraternité Immatérielle. Ce groupuscule, comprenant une dizaine de jeunes d'horizons différents, a été fondé par le Duc de St Amand. Tu les connais tous mais pour cette soirée, officiellement, vous n'êtes que deux. La Fraternité Immatérielle poursuit plusieurs objectifs dont le principal est de protéger les Nephilim. Elle tente de recueillir les jeunes confrontés aux affaires occultes afin de les éduquer et de leur éviter de tomber dans les mailles des filets tendus par les sociétés secrètes. Ainsi, ces jeunes font des recherches pour trouver des Stases, accumuler des informations sur les Arcanes mineurs et améliorer leurs connaissances en ésotérisme. La Fraternité, sur les conseils du Duc, évite d'entreprendre toute action mettant en danger ses membres. Malgré cela, la plus belle réussite revient à Martial qui est parvenu à dérober un Homoncule dans la maison de son père, qui n'est autre qu'un Chevalier Templier...

Tes buts pendant la soirée seront donc :

- Découvrir qui t'a manipulé, qui est l'Assassin, le Vrai !
- Apprendre le maximum concernant le massacre des Gitans, pour te venger !
- Accomplir les dernières volontés de St Amand.

What is the capital of Assyria ?

Tes compétences sont diverses et variées. Tu as appris à te battre contre plus fort que toi et ton coup de poignard est en mesure de surprendre plus d'un caïd. Tu peux dépenser jusqu'à 3 Pt d'Action pour attaquer ou te défendre face à un ennemi. Tu joues aussi parfaitement la comédie et tu peux mentir avec un aplomb qui tromperait le plus fin des détecteurs de mensonges.

Tu as des doigts particulièrement agiles et tu pourras faire les poches des autres joueurs au cours de la partie (1 Pt d'Action). Tu sais également crocheter les serrures et aucune porte ni coffre ne peut t'arrêter (2 Pt d'Action).

Durant ton séjour parmi les Gitans, la matriarche t'a révélé que tu avais un don et t'a appris comment l'utiliser. Il s'agit de Psychométrie. Avec cette perception, tu peux avoir des visions très précises concernant l'histoire d'un objet que tu touches (3 Pt d'Action).

Pendant la soirée, tu auras la possibilité de fouiller les autres pièces de la maison du Duc de Saint Amand (1 Pt d'Action). Tu pourras également téléphoner aux autres membres de la Fraternité pour obtenir des informations (1 à 3 Pt d'Action).

What is your favorite color ?

Tu cultives le style Gitane : vêtements amples, colorés, bijoux nombreux, foulard, etc.
Tu devras être équipée d'un téléphone portable et d'un couteau, ainsi que d'une vieille photo de Rem.

Do you want to join me ?

Joseph Harzouha est un très vieil ami du Duc de Saint Amand. C'est un Naute de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Egyptien (O.H.I.R.E.). C'est-à-dire que c'est un Templier très puissant et très influent. Le Duc le tenait en haute estime et avait de l'affection pour cet homme. Il est sûr qu'il pourra te renseigner au sujet du massacre des Gitans. Mais ton expérience t'a appris que rien n'était gratuit.

Michael Down est un homme de main de Joseph Harzouha. Tu ne connais pas cet homme et le Duc ne t'en a pas parlé.

Làzsló Kàrolyi est également un homme de main de Harzouha. Tu sais seulement qu'il serait d'origine Hongroise.

Kostas Sàrdzetakis est un Myste haut placé dans la hiérarchie de l'Arcane de l'Epée. Il porte le titre de Hiéronome Soucieux des Glorieux Artifices. Cela signifie qu'il a atteint le sixième degré d'une initiation qui en compte sept. C'est un adorateur de Dionysos et Osiris, l'Ivresse et la Mort. Il t'a été présenté par le Duc comme quelqu'un de dangereux. Kostas appartient aux Mystères du Midi et a dû voyager en Hadès, sur les rives du Cocyte, pour acquérir ce Masque. C'est également un écrivain de bas étage dont tu n'as pu te procurer que des poèmes délirants et incompréhensibles.

Fatos Mejdani est un ami, un frère de Kostas Sàrdzetakis. Il a atteint le Masque de Frère Colère de la Nuit Ecarlate qui correspond au troisième degré d'initiation des Mystères du Midi. Ce Masque est un Masque de violence et de rage. Il doit donc être le garde du corps du Hiéronome. C'est aussi quelqu'un de dangereux.

John Highfield t'a été présenté comme un riche industriel et ami de longue date de St Amand. Il a déjà aidé le Duc à financer certains de ses projets.

Miguel Calderon de Arlanza est un archéologue Argentin qui accueille Auryon le Zéphyr. Cet Eolim est une vieille connaissance du Duc. Ils ont mené de nombreuses recherches ensemble et des sentiments profonds semblent les lier. Auryon est un adopté de l'Arcane XIX, le Soleil, au sein duquel il tient le rang d'Icare du Jardin Secret. Son Arcane est spécialisé dans l'étude du Ka-Soleil sous toutes ses formes.

Ignace Aznar est habité par Altair le Satyre, Responsable de la Section Hôte de l'Arcane XIV, la Tempérance. Le Faërim est lui aussi un excellent ami de St Amand et il t'a été présenté comme une personne d'une grande bonté et d'une grande générosité. Son Arcane a pour vocation de soigner les Nephilim de tous les maux qui peuvent les accabler : Khaïba, prison de la Stase ou de l'Homuncule, malédiction de la Lune Noire, Ombre prolongée et peut-être même la Narcose...

Roberto Philippini est l'hôte du Triton Ezekiel. Cet Hydrim a participé aux recherches du Duc et est également son ami depuis de longues années. C'est un Quêteur de l'Oeuf Cosmique de l'Arcane de l'Etoile, l'Arcane XVII. Cette Lame affirme que la race des Kaïm est d'origine extraterrestre et que l'Agartha les attend dans le Cosmos.

Armand Dampierre, professeur de philosophie à l'université de Paris I, accueille un des amis les plus chers du Duc : Ken'Jal le Salamandrin. Ce bouillant Pyrim a juré de protéger la race humaine. Il appartient au Bateleur, l'Arcane I, vouée à éduquer et initier les humains.

André Finbert abrite le Pentacle de Khensu, un puissant Basilique de l'Arcane XI, la Force. Ce Pyrim a tiré le Duc de situations difficiles et c'est quelqu'un sur qui tu sais pouvoir compter. La Force est le Pilier central du Tarot et lutte pour préserver l'équilibre des Champs magiques.

Coline Rollot travaille comme journaliste à l'Agence France Presse et accueille Synésius, une Méduse de l'Arcane III, l'Impératrice. Cet Arcane est particulièrement secret et dirige la destinée des mortels dans l'ombre. L'Impératrice agit dans la pure tradition du Sentier d'Or Atlante en étudiant le Ka-Soleil des humains. L'Onirim exerce la haute fonction de Maîtresse Solaire de la France du Nord et la soirée se déroule donc sur son fief.