



L'ATALANTE FUGITIVE
SUPPLÉMENT NÉPHÉLÉE

LES
MÉTÉORES

LES
MÉTÉORES

L'ATALANTE FUGITIVE

Supplément N°7 pour NEPHILIM

LE SEPTENTRION
DE L'AME



RÉDACTION :

ATALANTA FUGENTIS : Frédéric Weil

LE SANCTUAIRE DU SOLEIL CACHÉ : Stéphane Adamiak

LE GUETTEUR MÉLANCOLIQUE : Stéphane Marsan

LE JARDIN DES IMPARFAITS : André Dého-Neves

LA VENISE DES GLACES : Stéphane Marsan et Cyrille Daujean

COUVERTURE : Franck Achard

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES ET PLANS : Julien Delval

MAQUETTE ET CONCEPTION GRAPHIQUE : Cyrille Daujean

CORRECTIONS : Stéphane Marsan

COORDINATION : Stéphane Adamiak

ÉQUIPE DE TEST : le Club des Géants de Pierre. Cassiel, Cyrkhassia et Korpeliuth. Magna Ars.

REMERCIEMENTS

Jacques Marsan pour ses inestimables souvenirs africains, Jean-Marie Noël, Sonia Andreievna Borissova, Julien Delval pour son dévouement, Tori Amos : luciole aux ailes de givre échappée de son Akasha.

Pour écrire ce supplément, nous nous sommes mis en quête du livre de Michael Maïer, "L'Atalante fugitive". En vain, car il est épuisé depuis longtemps. Un jour que je sortais d'une librairie d'occultisme, sur le quai Saint Michel à Paris, où je l'avais demandé sans obtenir satisfaction, je fus abordé par un individu bedonnant, vêtu d'un blazer bleu. Il m'arrêta au coin de la rue adjacente, me mit la main sur l'épaule et dit : "Vous cherchez l'Atalante fugitive ?" Je réalisai immédiatement que j'avais aperçu l'homme dans la librairie quelques secondes plus tôt. "Oui" répondis-je. Il me fixa dans les yeux : "A n'importe quel prix ?" A cet instant je mesurai la distance qui sépare un être humain d'un personnage-joueur, et vaguement inquiet, j'hasardai un "non". Je lus la déception dans son regard, et il s'éloigna.

Un Templier ? Un Nephilim ? Ou un simple collectionneur de livres anciens ? Si je l'avais suivi, aurais-je été entraîné dans l'une des intrigues qui composent ce recueil ? Quoi qu'il en soit, je tiens à remercier l'homme en blazer bleu. L'aventure occulte est au coin de la rue...

S. M.

L'Atalante Fugitive, Supplément N° 7 pour NEPHILIM est une marque déposée par MULTISIM.
NEPHILIM est une marque déposée par MULTISIM.

TABLE DES MATIERES

- ATALANTA FUGENTIS p. 5
- LE SANCTUAIRE DU SOLEIL CACHÉ p. 15
- LE GUETTEUR MÉLANCOLIQUE p. 37
- LE JARDIN DES IMPARFAITS p. 57
- LA VENISE DES GLACES p. 77
- GUIDE INITIATIQUE p.95

INTRODUCTION

Les visites du Duc de Saint Amand dans nos locaux sont rares mais elles marquent à chaque fois une nouvelle direction dans notre travail. Ainsi, c'est de nouveau par un chaud après-midi que Monsieur de Saint Amand fit son apparition. Aussitôt, de manière presque rituelle, chacun d'entre nous cesse son travail progressivement pour rejoindre le cercle où les discussions s'emballent au fur et à mesure que les ombres s'allongent dans la cour où nous nous réunissons en de telles occasions... Et c'est de manière tout aussi rituelle que chacun repart au petit matin l'esprit étourdi par de nouvelles interprétations, impressionné par les récits, pris de vertige devant les nouvelles directions de recherches dévoilées.

Une fois de plus, la discussion fut particulièrement riche... Lorsque le sujet des récentes pérégrinations du Duc en Europe de l'Est fut épuisé, notre guide ésotérique brisa finalement le cercle de plus en plus rapproché que nous avions formé alors que la nuit avançait pour se caler confortablement dans son fauteuil. Cette attitude que nous connaissons bien maintenant, elle aussi rituelle, annonce la question : "Et vous, qu'en est-il de votre chemin ?"... Alors le Duc s'efface et écoute, hochant la tête, posant de brèves questions, haussant parfois un sourcil pour finalement sourire et reprendre la main selon la formule encore rituelle : "Si j'ai bien compris..." suivie d'une récapitulation concise de nos recherches et de nos interrogations. Alors tout devient clair et c'est de nouveau galvanisés que nous considérons la matière issue de notre discussion...

L'Atalante Fugitive est le fruit de ces entretiens. Marqué par le thème du voyage et de la poursuite perpétuelle du savoir, nous espérons qu'il vous satisfera et qu'il vous ouvrira à de nouveaux horizons ludiques !

Avant de vous souhaiter bonne quête et surtout bon jeu, nous laissons la parole au Duc de Saint Amand qui a eu l'amabilité de nous faire parvenir une lettre dont voici un extrait :

"... C'est avec plaisir que j'ai appris que votre prochain ouvrage, un supplément comme vous dites, sera traité de manière différente dans le concept et la présentation du matériel. La voie que vous empruntez - notre dernière rencontre y serait-elle pour quelque chose ? - est certainement la plus satisfaisante et la plus enrichissante. La dimension occulte et le contenu ésotérique du jeu Nephilim se doit de trouver un écho dans les Quêtes que vous proposez. Les symboles doivent provoquer une résonance, ils doivent ouvrir à l'Interrogation. Dans un sens, votre travail sur l'Atalante Fugitive se rapprocherait d'un Mutus Liber ludique dans lequel le joueur progresse à travers plusieurs niveaux analogiques. Qui eut cru que la pensée ésotérique trouverait un jour un tel vecteur ?..." "

ATALANTA FUGENTIS



A PROPOS DE L'ATALANTE FUGITIVE

Ce supplément espère répondre à un besoin majeur ressenti auprès des joueurs de plus en plus nombreux de Nephilim, celui de jouer des scénarios ésotériques. Nous vous proposons donc quatre aventures riches en symboles et références ésotériques dont les principaux font allusion au mythe Nephilim de l'Atalante fugitive décrit dans la première partie du supplément.

Cette première partie du supplément présente une histoire récurrente, tenace mais peu connue par l'ensemble des Nephilim. Elle est tirée des Vélins Carminae écrits par Sybyl tout au long de ses réincarnations. Une fois de plus, les informations données à l'apprenti ésotériste mélangent souvent allègrement le mythe, le conte, les symboles, les notions ésotériques embrouillant les pistes, ouvrant des portes insoupçonnées sur les mondes magiques de Nephilim.

Plus que de l'information, l'Atalante fugitive doit être utilisée pour agrémenter vos scénarios d'une référence ésotérique lointaine, distante et fugace. En général, c'est dans cette optique que les scénarios proposés ont été rédigés. Nous vous recommandons donc de privilégier la thématique sur la matérialité, la symbolique sur les règles. L'Atalante fugitive est là pour être comme une "carotte mystique" pour les Nephilim et non un vrai sujet de campagne. En revanche, si vous sentez que vos joueurs accrochent au thème proposé et commencent à poser les bonnes questions, libre à vous de constituer une vraie campagne autour du mythe de l'Atalante fugitive en introduisant une cohérence que nous avons préféré éviter dans le cadre de ce supplément. C'est ce que nous avons essayé de faire avec le Lion Vert mais de manière encore plus implicite. Il n'y a plus qu'à vous souhaiter une bonne recherche ésotérique.

VÉLINS CARMINAE, EXTRAIT N° DELTA XI NOUN

"Ma rencontre avec l'Atalante fugitive est très tardive. Elle date du début du XVII^e siècle lors de ma troisième réincarnation. En ces temps obscurs et lumineux à la fois, l'on pouvait croiser toute sorte de personnes ordinaires et extraordinaires dans les venelles et les ruelles de Paris. Les destins s'emmêlaient comme si les Parques lâchaient leurs précieux fils, aussi bien pour le meilleur comme pour le pire. C'est ainsi que ma vie se mélangea à celle de l'un

des plus extraordinaires Nephilim que j'ai pu rencontrer dans mes nombreuses existences. A lui tout seul, il incarnait nos différences, notre malédiction, comme notre espérance en l'Agartha. Il ne subissait point les métamorphoses adéquates. Selon ma vision magique, il semblait posséder à part égale les cinq Ka. Sa vie n'était qu'une longue errance, tel un orphelin du Pendu ou un clochard céleste du Jugement dans tous les lieux sombres des capitales européennes, échouant comme ouvrier dans une imprimerie minable de Londres, gratte-papier dans une officine d'avocats de Paris, aide-apothicaire à Prague ou pochetron dans les troquets de Berlin. Mais le plus extraordinaire est qu'il possédait un savoir ésotérique immense dont il ne faisait cas. Au contraire, au cours de nombreuses rencontres, je m'aperçus que sa connaissance aiguë de notre monde magique le condamnait à une tristesse éternelle. C'est un soir, après avoir été renvoyé de la cour de Rodolphe II fatiguée de ses turpitudes, que le grand Michael Maïer me révéla une partie de ses secrets. Nous étions assis sur les tabourets branlants d'une misérable gargote teutonne où les traces de vomis se disputaient les murs aux taches d'urines. Un verre grossier à la main, rempli d'un vin blanc râpeux, Michael Maïer m'apprit son Ka-nom : Donimo, ainsi que son nom d'incarnation le plus connu, Hippoménès. Je note ici, sur ce vélin fatigué par mes écrits, ses premières paroles qui marquèrent ma vie à tout jamais.

ATALANTA FUGENTIS

"Cherche, ô toi l'amoureux des mystères ; cherche avec passion le V.i.t.r.i.o.l. de la Vie et de la Mort. Entonne la fugue musicale du Porteur de Lumière pour pouvoir entr'apercevoir la plus rapide et la plus dangereuse des Roses. Embrasse la longue Quête et chausse à tes pieds percés les Talaria, les sandales ailées du Trois Fois Très Magique.

Maintenant, cours le long des cordes du monde, le ciel étoilé comme ta cape flottant dans l'Ether de l'Agartha conduira ta course vers Elle. Tout en courant, n'oublie pas de te munir des pommes de la Sapience et d'en goûter la douce saveur. Cela te sera grandement utile pour la Fin. Afin de retrouver son chemin, tu devras pleurer les larmes d'Esmeralda, verser le sang de Rebis et surtout franchir les six portes magiques du Monde gardées chacune par le Sanglier de Calydon : le Septentrion, le Midi, l'Occident, l'Orient, le Zénith et le Nadir. Après, ta course t'emportera là où ton cœur transmuté te guidera. Là tu pourras alors effleurer la Nudité du Grand Mystère : Atalanta Fugentis."

Je m'aperçus bien plus tard que ce que me raconta d'une traite Donimo composait l'un des ouvrages les

plus marquants pour beaucoup d'entre nous. Le texte précédent fait partie de l'ouvrage ésotérique publié en 1617 dont le titre original est *"Atalanta Fugiva"*, dont l'auteur serait Michael Maïer. A l'époque, cet ouvrage fut un véritable coup de tonnerre dans l'ensemble des occultistes, il présentait en double lecture le meilleur résumé du mythe de l'Atalante fugitive. Retranscrire ses longues tirades de mémoire est une lourde tâche et je me dois de m'aider de la marelle symbolique qu'est la table des matières ésotérique de ce livre.

LES LÉGENDES DES ANCIENS

A l'instar d'autres réalités ésotériques Nephilim, l'Atalante fugitive a laissé une trace dans la mythologie humaine par le biais des mythes grecs. Là non plus les textes ne sont pas clairs. Plusieurs versions circulent, les unes tronquées, les autres incohérentes. Maïer réussit à trouver tout de même un corps à l'ensemble de ces mythes. Il raconte les péripéties d'une jeune vierge habile à la course et à la chasse.

Le père d'Atalante n'est pas connu ou porte deux noms selon les chroniqueurs. Quoi qu'il en soit, il fut amèrement déçu que son enfant soit une fille et non un garçon tant désiré. Il abandonna alors le bébé dans des montagnes sauvages. Une ourse adopta l'enfant, l'allaita et lui permit de survivre. L'enfant se développa, pleine de vigueur et d'audace. Elle fut trouvée par une tribu de vaillants chasseurs. Bientôt, elle devint la meilleure d'entre eux. C'est pour cette raison qu'elle participa à la célèbre chasse du sanglier de Calydon. En effet, le roi de Calydon, Oenée avait offensé Artémis en oubliant de sacrifier en son honneur les animaux appropriés. La déesse en courroux envoya une énorme bête, un sanglier sauvage, ravager les terres du roi. La brute sauvage dévastait les campagnes, tuait les hommes qui cherchaient à l'abattre. Enfin, le roi appela à la rescousse les hommes les plus braves de la Grèce. Une troupe splendide de jeunes héros se rassembla. Parmi eux se trouva la sauvageonne Atalante dont Michael Maïer donne la description mythique :

"Une agrafe brillante retenait sa robe au cou ; ses cheveux simplement coiffés étaient noués sur sa nuque. Un carquois d'ivoire pendait à son épaule gauche et sa main tenait un arc. Elle était ainsi parée. Quant à son visage, il paraissait trop virginal pour être celui d'un garçon et trop garçonnier pour être celui d'une jeune fille."

A sa vue, l'un des chasseurs, le fils du roi Oenée, Méléagre, en tomba immédiatement amoureux. La chasse fut épique et mortelle pour de nombreux guerriers. Pourtant Atalante fut la première à blesser

l'animal furieux et c'est Méléagre qui l'acheva avec son couteau. Il décida alors de donner la peau de la bête morte à Atalante. Les frères de sa mère qui participaient à la chasse, se sentirent humiliés et insultèrent leur neveu. Celui-ci les tua froidement pendant qu'Atalante repartait dans les profondeurs des forêts d'Arcadie. La mère de Méléagre, apprenant la mort de ses frères, hurla sa peine et jeta dans le feu un vieux tison à demi consumé caché dans un coffre. Alors Méléagre mourut en se consumant. En effet, lors la naissance de Méléagre, les trois Parques étaient apparues à sa mère. Elles lui avaient montré l'âtre dans lequel brûlaient plusieurs tisons. Elles lui dirent que la vie de son fils durerait le temps qu'un tison mettait pour se consumer. La mère se leva et sortit un tison du foyer qu'elle éteignit puis plaça dans un coffre. Après son geste infanticide, la mère se pendit, rongée par le remords. C'est ainsi que la chasse de Calydon se termina dans la tragédie.

Atalante rejoignit les terres de son père où elle fut acceptée. Là, il se trouva de nombreux princes désireux de l'épouser. Pourtant celle-ci préférait conserver sa virginité. Devant les pressions de son père et de ses prétendants, elle inventa une ruse pour rester célibataire. Atalante décida de défier tous ses prétendants à la course à pied. Les perdants étaient décapités et l'éventuel gagnant, son futur époux. De nombreux coureurs furent perdants. Seul l'un d'entre eux, Melanion ou Hippomènes selon les versions, réussit à battre Atalante. En effet, celui-ci parvint à obtenir d'Aphrodite trois pommes d'or du Jardin des Hespérides. Aucune créature ne pouvait résister à ces fruits charnus du Jardin des Hespérides. Je rapporte la description attachante que fait Michael Maïer de la course comme si je la prenais sous la dictée :

"Sur la piste de course, comme Atalante, prête pour le signal du départ et cent fois plus belle dévoilée que vêtue, jetait un regard vif autour d'elle. Tous ceux qui la voyaient furent saisis d'admiration mais plus encore que les autres, l'homme qui se préparait à se mesurer avec elle. Il n'en perdit pas la tête, cependant, et il tenait fermement les pommes dans ses mains. Ils s'élancèrent, elle comme une flèche, les cheveux répandus sur ses blanches épaules, une ondée rose teignant son corps neigeux. Elle le dépassait quand il fit rouler l'une des pommes juste devant elle. Il ne lui fallut qu'un moment pour se baisser et ramasser la ravissante chose, mais cette brève pause suffit à Hippomènes qui parvint à sa hauteur. Un instant plus tard, il lança la deuxième pomme, cette fois sur le côté. Elle dut faire un écart pour l'atteindre et il la dépassa. Toutefois, elle le rattrapa presque aussitôt et le but était maintenant tout proche. Mais alors la troisième sphère

d'or passa comme un éclair devant elle et roula dans l'herbe, au bord de la piste. Elle vit le miroitement dans la verdure et ne put y résister. Tandis qu'elle ramassait la pomme, son prétendant, essoufflé et presque hors d'haleine, toucha le but. Elle était à lui. Ses jours de liberté dans la forêt et ses victoires athlétiques prenaient fin."

La suite du mythe est particulièrement obscure et ne me donna que très peu d'indications sur le mythe Nephilim lui-même. Hippomènes me raconta qu'Atalante s'enfuit de nouveau tout en donnant naissance à un fils qu'elle abandonna dans les montagnes car elle voulait toujours se déclarer vierge. Il me dit aussi qu'ils furent tous les deux changés en lion car ils avaient offensé les dieux.

D'après d'autres études que j'ai pu faire, certains conteurs font participer Atalante au voyage des Argonautes mais les textes sont parcellaires et peu signifiants. Ils montrent seulement la liaison certaine entre le mythe et le symbole de la quête ésotérique du savoir ultime.

LA SAPIENCE DES SUPÉRIEURS INCONNUS

A ce moment de son récit, Michael fit une pause et commanda à le tenancier un verre de cidre d'or. N'ayant jamais entendu parlé d'une telle boisson chez les porteurs de Ka-Soleil, j'interrogeai mon compagnon. Il fit un geste, m'incitant à la patience. Lorsque l'aubergiste revint, il nous apporta dans de magnifiques verres à pied en cristal une boisson dorée qui par son parfum extraordinaire couvrait les remugles de l'établissement. En approchant l'élixir de mes lèvres rouges, l'ensemble de la pièce sembla s'évanouir et disparaître pour laisser la place à un paysage d'un jardin luxuriant et reposant. A la première gorgée, j'étais déjà ivre et je n'arrivais plus qu'à percevoir la voix mélancolique de Michael. Celui-ci m'expliquait que cette boisson était de sa fabrication. Elle était constituée des fruits d'or du Jardin des Hespérides, pressés à la manière du cidre humain et elle seule était capable de me rendre réceptif à son histoire fabuleuse. Ma propre quête de l'Atalante commençait sous les auspices de l'ivresse magique.

Il m'apparut que l'Atalante fugitive correspondait à une réalité ésotérique majeure pour les Nephilim. Avant l'Atlantide, certains Nephilim plus sensibles que d'autres avaient remarqué que des phénomènes magiques très étranges se produisaient dans les champs magiques. Ces "moments magiques" étaient différents de l'incrédation d'un Nephilim ou de la formation d'un effet Dragon. L'un d'entre eux attira l'attention de Nephilim mystiques et plus chercheurs que les autres. En effet, lors de certaines

conjonctions, ces Nephilim, après de nombreuses ères d'attente, furent les témoins du passage fugace d'une forme gracie et magique contenant en elle une richesse ésotérique inouïe. Certains essayèrent de la rattraper sans vraiment y parvenir mais ils purent l'étudier. Ils en arrivèrent à la conclusion que cette forme magique était comme la concentration des cinq champs magiques, comme un vent de coriolis, tournoyant extrêmement vite autour de la Terre et suivant un chemin ésotérique particulièrement compliqué. Il comprirent aussi que leur sagesse augmentait au fur et à mesure de l'étude de ce phénomène particulier. Certains en arrivèrent à penser que la forme magique possédait une sagesse naturelle particulièrement aiguë. Ils en déduisirent tout naturellement que sa capture ainsi que sa fréquentation pouvaient amener une illumination plus rapide que la quête de la métamorphose normale. Ils se lancèrent alors à sa poursuite, connaissant peut-être pour la première fois un sentiment inconnu par les Kaim, futurs Nephilim : le désir violent de communier avec quelqu'un ou quelque chose, c'est-à-dire l'amour. Ils durent inventer un nouveau mot magique en énochéen pour caractériser cette nouveauté. "Atalanta" fut choisi.

Ils partirent ensuite à travers le monde magique répandre leur découverte. Peu de Nephilim furent réellement intéressés. Seuls les plus mystiques pensèrent à cette notion nouvelle de désir qui semblait en partie correspondre de manière analogique avec un sentiment diffus quant au champ magique du soleil. Dans une traduction appauvrie par la sécheresse des langues humaines, on pourrait rendre Atalanta par "soeur du monde et quête de mon coeur". Michael Maier me fit aussi remarquer la proximité sonore troublante entre Atalanta et Atlantide.

Par la suite, il y eut toujours quelques Nephilim pour se lancer dans la quête de l'Atalante. Ils furent rapidement appelés les "Poursuivants". Dix d'entre eux se distinguèrent particulièrement en consacrant entièrement leur existence ésotérique à cette poursuite. Ces Nephilim inventèrent toute une symbolique autour de l'Atalante fugitive qui put se perpétuer au fil des siècles. D'autres Nephilim essayèrent de capturer l'Atalante sans vraiment la poursuivre.

Ces chasseurs se heurtèrent rapidement à d'énormes difficultés mystiques car il leur apparut que le vent magique soulevé par la course folle d'Atalanta cachait un monstre magique, un effet Dragon terrifiant. Il fut baptisé "la barrière tranchante des cinq ivoires", soit Ka-lidon. Ce Kalidon devint un objet de légendes pour les Nephilim qui virent en lui un gardien du savoir absolu et un exécuteur mystique pour les Nephilim qui cherchent à atteindre trop vite l'illumination, pour "les voleurs



de la Sapience". Cet effet Dragon se matérialise sous la forme d'une bête sauvage hantant les bois où passe l'Atalante. Les Dix Poursuivants comprirent alors que pour atteindre l'Atalante, il fallait amadouer si ce n'est détruire Kalidon.

Durant tous ces temps de recherche, l'Agartha se construisait petit à petit, entraînant l'ensemble du genre Nephilim vers le Sentier d'Or. Comme l'extrême majorité des Nephilim, les Dix Poursuivants participèrent eux aussi au Sentier d'Or. Ils firent même une importante découverte pour leur quête personnelle. Le Ka-Soleil attirait nettement Atalante. Ils avaient pu s'en apercevoir lors de la construction des jardins paradisiaques réservés aux proto-humains. Ces jardins, partie importante de l'Atlantide, servaient aux humains à développer leur Ka-Soleil en fonction des cinq champs magiques des Nephilim. C'est dans ces endroits mythiques que furent créés les premiers paradigmes religieux de l'humanité. C'est aussi là que les Dix Poursuivants purent voir ralentir Atalante dans l'un de ces jardins, freinée par les vibrations lumineuses des champs magiques du soleil. Ils se lancèrent frénétiquement dans l'élaboration de jardins mystiques dont le but était de capturer l'Atalante.

Cela leur prit énormément de temps et ils délaissèrent le Sentier d'Or. Le déluge survint alors qu'aucun des Dix n'avait pris conscience de l'ampleur des dégâts. Ils avaient réussi à trouver la sagesse nécessaire à la fabrication de ces jardins. Pourtant lorsque l'orichalque tomba du ciel, ils prirent peur et décidè-

rent de mettre à l'abri leurs connaissances ésotériques. Ils confièrent au meilleur d'entre eux, Donimo, plusieurs fruits magiques, réceptacles, graals du savoir des Dix Poursuivants. Le Kaïm choisi porta en lui ces fruits tentants de la connaissance cachée. C'est à ce moment précis qu'il fit preuve d'une grande faiblesse. Les Dix Poursuivants se trouvèrent séparés, blessés par l'orichalque et mis en stase. Donimo fut l'objet de poursuites terrifiantes de la part d'un groupe d'humains farouches et déterminés. En effet, Donimo portait les fruits de l'Atalante qui eux-mêmes contenaient une partie du Ka-Soleil de ces humains. Il réussit à fuir les terres ruinées de l'Atlantide pour le lointain Septentrion, là où la glace recouvre le monde. Mais il fut bientôt acculé et menacé de toute part. Alors, plutôt que de se voir détruit entièrement par l'orichalque, il décida de planter l'un de ces fruits et d'en goûter la saveur. Il pensait que cela allait attirer l'Atalante et Kalidon. Atalante vint effectivement mais les choses ne se passèrent pas comme le souhaitait Donimo. Il fut pris au dépourvu par la fulgurance d'Atalante. Il crut agoniser sous la violence du choc tout en sentant qu'il communiait pour la première fois avec le Monde. Kalidon ne dispersa point les humains comme le voulait Donimo mais s'empara des autres fruits qui furent éparpillés sur la surface du globe terrestre.

Les humains assistant à cette scène furent eux aussi à tout jamais transformés. Ils s'installèrent dans le jardin qui commençait à pousser et chassèrent Donimo rendu hébété par son contact fugace avec Atalante. Celle-ci reprit sa course effrénée à travers les champs magiques. Lorsque les autres Poursuivants purent se réincarner, ils s'aperçurent de l'état de leur quête. Cela les plongea dans une tristesse sans fin, les forçant à repartir à la recherche des Fruits Dorés qui furent symbolisés rapidement par les humains par des pommes d'or. Ils devinrent des Errants, des Ermites et des Vagabonds des champs magiques. Certains ayant trouvé un fruit, le plantèrent et se fixèrent en attendant l'éventuel passage de l'Atalante, d'autres améliorèrent la quête de l'Atalante en la graduant en étapes essentielles. Mais beaucoup d'entre eux perdirent espoir de rattraper l'Atalante et furent blessés par Kalidon ou s'enfermèrent dans une mélancolie durable. Il est certain qu'aucun d'entre eux ne pardonnèrent à Donimo sa lâcheté et ses actes.

Ce n'est que bien plus tard que je compris que Michael Maier, alias Hippomènes, alias Donimo, m'avait choisi comme son exécuteur testamentaire, moi, Sybyl, le scribe des Vélins Carminae. Je compris aussi que son livre publié peu de temps après notre discussion mémorable dans ce tripot enchanté par le cidre d'or servait lui aussi de testament. En

effet, peu de temps après, je perdis la trace de mon compagnon d'infortune. J'appris par le docteur Parangon qu'un certain Selenim, Mélanion, venait régulièrement dans sa boutique méditer dans le jardin des Hémisphères dorés. Il n'y avait plus de doute, l'un des Nephilim les plus sages, transfiguré à tout jamais par sa rencontre avec l'Atalante, avait préféré la voie sombre et douloureuse des Selenim. Il me donna un dernier rendez-vous dans la librairie de l'Incunable Souveraineté sous l'un des arbres du jardin des Hémisphères dorés. La rencontre fut brève et très éprouvante pour nous deux. Là, il me confia la tâche de retrouver ses neuf compagnons et d'essayer d'obtenir leur pardon. Il avait écrit "Atalanta Fugentis" pour demander à ses neuf frères leur pardon et pour faire partager un peu de la sagesse apportée par Atalante, car celle-ci était trop lourde à porter pour son pentacle. Il ne fut malheureusement pas entendu et préféra sacrifier son pentacle aux rites sanglants de la Lune Noire. Je me rappellerai toujours ses yeux fous quand il me narra dans le détail le sacrifice et l'écoulement de la sagesse dorée que lui avait communiquée Atalante."

EXTRAIT MU CIII SAMECH

LES DIX POURSUIVANTS

"C'est aujourd'hui, lors du Grand Réveil, que moi, Sybyl, me dois d'être fidèle à ma promesse faite quelques 400 ans auparavant à un Selenim désespéré. Je dois me rappeler tout ce que j'ai vu et ressenti au sujet des Dix Poursuivants et de leur quête sans fin.

C'est donc par Kragar, nouvellement intronisé dans la Confrérie des Poursuivants, que je pus me renseigner pleinement sur les faits et gestes des Dix depuis la chute de l'Atlantide. Celui-ci venait à peine de quitter deux longues années d'études passionnantes menées dans les labyrinthes secrets de la bibliothèque du British Museum avec pour maîtres plusieurs des Dix. En effet il avait été le principal artisan de la reformation de la confrérie de l'Atalante fugitive. Mais, comme il me l'a plus tard expliqué, la véritable Atalante ne l'intéressait pas vraiment. Il souhaitait plutôt trouver la pierre philosophale. Mais cela est un autre sujet (consigné dans le Vélin Carminae Omicron).

Je pus établir que depuis la chute de l'Atlantide, les Poursuivants se rencontraient régulièrement et avaient établi entre eux une mise en étapes de leur course. C'est ainsi que je compris que les Poursuivants mesuraient de manière précise leur progression dans la course avec Atalante, à l'identité de notre progression vers l'Agartha.

Sept étapes de course sont établies comme sept relais ou sept mesures de la Course.

LA COURSE ELÉMENTAIRE

La première étape sert à caractériser le moment durant lequel le Nephilim apprend les premiers mystères de l'Atalante. Il se met alors à sa recherche et doit parcourir de manière physique et symbolique les champs magiques. Le moindre détail, la moindre piste concernant son passage doit le guider et l'aiguillonner dans sa recherche. Cet état est particulièrement long et fastidieux. Il ne faut pas décourager.

LA FULGURANCE AMOUREUSE

Elle indique la deuxième étape, un état ésotérique bouleversant pour celui qui le vit. En effet, le Poursuivant entr'aperçoit pour la première fois l'Atalante, tournoyante et fuyante. Il saisit alors qu'elle peut être la grandeur de l'illumination s'il arrive à la trouver. Ses efforts antérieurs sont ainsi récompensés. Cet état peut être très rapide comme très long.

LES FRUITS DORÉS

A ce moment de la course, le Nephilim doit comprendre qu'il faut qu'il retrouve les fruits dorés des Hespérides pour pouvoir ralentir l'objet de sa quête. C'est alors une quête dans la quête. Celle-ci peut prendre plusieurs siècles tant les Fruits ésotériques sont éparpillés, occultés dans l'histoire humaine. C'est une période de découragement et de faiblesse pour beaucoup de Poursuivants. C'est la période de la remise en cause et de la lassitude. Souvent le Poursuivant perd son souffle, son "Anima" durant cette étape.

L'IVRESSE CIDRIQUE

Enfin, après de longues recherches, le Poursuivant trouve un ou plusieurs Fruits mais il ne doit pas céder à la tentation de le consommer tout de suite sans attendre la germination et l'éclosion de ce graal de savoir. S'il dévore le fruit, il augmentera sa sagesse mais sa rencontre avec l'Atalante ne pourra plus lui apporter qu'un plaisir fugace. Il est dorénavant sous l'emprise de la fragrance mystique de ce fruit et devra s'en échapper s'il veut atteindre l'étape suivante.

LE JARDIN LABYRINTHIQUE

Le fruit est planté en terre et dans le Poursuivant. Il pousse et germe. Le Nephilim doit alors bâtir l'un de ces jardins ésotériques afin d'y capturer l'Atalante fugitive. Il doit pour cela devenir un jardinier et un architecte du Ka-Soleil ainsi que des autres champs magiques. Il doit parfaire sa science des symboles et des analogies terrestres et célestes. Il doit souvent s'entourer d'aide et de conseils. Cette étape est signe de grande progression vers l'Atalante fugitive.

LA CHASSE DE KALIDON

Le jardin a déployé ses symboles mystiques sur la tapisserie ésotérique du monde ; l'Atalante fugitive toujours fuyante se sent attirée mystérieusement par cette harmonie douce et sensuelle. Les premiers vents de Ka arrivent jusqu'au jardin. Le Poursuivant doit s'en méfier comme de l'orichalque car ces champs donnent naissance au monstre de Kalidon, le terrible sanglier des esprits avides. Une chasse magique s'engage, dont le Nephilim doit sortir vainqueur sinon son jardin est comme brûlé à tout jamais par la force de l'Atalante et celle-ci ne pourra pas ralentir. En général, cette étape est assez courte et violente. C'est le signe du désespoir, de la mort magique avant peut-être la transfiguration.

LE CORPS SUBLIME

Le Poursuivant a lutté victorieusement contre Kalidon, son jardin est fin prêt, il a été suffisamment cultivé pour que Atalante viennent y chercher les fruits d'or. La merveille peut alors se produire ; le Poursuivant pourra fusionner avec elle, se marier pour devenir un Autre et connaître l'Harmonia Mundi. Mais auparavant, il devra s'orienter dans son propre jardin labyrinthique pour retrouver Atalante. C'est la dernière épreuve qui peut perdre à tout jamais le quêteur.

Ainsi, je pouvais voir sous mes yeux un autre chemin que la quête de l'Agartha, le Sentier d'Or tout aussi enrichissant mais ô combien difficile. Les Dix Poursuivants que je rencontrais furent là pour en témoigner. Il faut préciser que ce Vélin ne put être écrit sans l'aide de la confrérie de l'Atalante fugitive. La confrérie regroupe tous les Nephilim qui de près ou de loin participent à la Poursuite. Beaucoup d'entre eux furent en contact avec l'un des Dix Poursuivants. Grâce à eux, je pus collecter des renseignements sur les Dix. Je pus aussi compiler une documentation fort riche au célèbre château de Kerjean. Il vous faut imaginer les salles immenses, glaciales, à peine réchauffées par les cheminées

gothiques, couvertes de bibliothèques en ébène remplies de livres tous plus anciens les uns que les autres. Ce château sert de Refuge aux Poursuivants et à la Confrérie de l'Atalante fugitive. En effet, cet endroit fut le premier lieu magique qu'utilisèrent les Dix Poursuivants pour attirer l'Atalante juste après la Chute. Cela fut un échec, mais permit la construction d'un refuge pour les quêteurs.

IVO, NEPHILIM DE L'AIR,

ÉTAPE DU CORPS SUBLIME

Ivo est le plus avancé dans la quête, il se trouve à l'étape du Corps Sublime. Transfiguré par ses recherches nombreuses, il put retrouver une Pomme d'Or complète et la planter dans une oasis dans l'actuelle Arabie Saoudite. Il est à l'origine des nombreuses légendes concernant l'existence d'un riche prince du désert, que la Nature aurait pourvu de tous les dons. Son jardin est un palais somptueux. D'après ses calculs, Atalante devrait passer par son jardin durant la fin du millénaire. Il s'y prépare en grand secret, n'acceptant plus aucun visiteur, qu'il soit Nephilim ou humain. C'est aussi pourquoi, il souffre d'une grande solitude que la méditation n'arrive pas à combler. Il sait très bien qu'il est profondément amoureux d'Atalante depuis sa Fulgurance Amoureuse. Le chagrin causé par la fuite de la Beauté n'a été que son unique moteur pour la poursuite de la quête. Il fut aussi le meilleur ami ésotérique de Donimo et il n'est toujours pas arrivé à lui pardonner la faute de l'Atlantide. Ses rapports avec les autres Poursuivants sont quasi-inexistants. Seule Amelia, l'autre Nephilim de l'air, arrive à communiquer avec lui par le biais de la magie.

LORELEI, NEPHILIM DE L'EAU,

ÉTAPE DE L'IVRESSE CIDRIQUE

Il semble que Lorelei soit perdue pour la quête. Elle est prisonnière de l'étape de l'Ivresse Cidrique. Sa principale incarnation se fit durant les temps héroïques de la saga de Siegfried. Là, elle trouva son Or du Rhin, c'est-à-dire l'un des Fruits des Hespérides mais elle ne put se contenir et le goûta. Depuis, elle ne fait que rechercher la compagnie étrange des effets Dragon de l'eau afin de communier avec eux. Il semble que sa folie magique lui fait prendre ces animaux magiques pour des manifestations de l'Atalante. Son discours est incohérent pour ceux qui arrivent à la rencontrer. Elle semble échouée sur les rives de l'oubli, près de la frontière des terres maudites du Khaïba. Pourtant, elle

avait projeté des plans ésotériques époustouflants pour son jardin. Elle avait inventé une géographie végétale marine. En effet, son jardin devait se trouver sous l'eau où l'Atalante aime quelquefois courir. Aujourd'hui, elle semble sortir de son ivresse pour repartir à la poursuite de l'Atalante fugitive. Elle possède un caractère lymphatique et mélancolique qui pourrait faire penser à un drogué à l'opium. Elle rêve, béate, à la future illumination, perdue dans des vapeurs d'ivresse qui maintenant durent depuis des siècles.

PERSÉPHONE, NEPHILIM DE LA TERRE,

ÉTAPE DU CORPS SUBLIME

Ce Nephilim fut marqué à tout jamais par la perte des Fruits Dorés et la destruction de son pentacle par l'orichalque. Pourtant, Perséphone fut l'un des Dix Poursuivants les plus avancés dans l'élaboration des Fruits Dorés. Si elle n'avait pas été de la terre, elle aurait reçu la garde des fruits durant la Chute. Elle resta très longtemps à l'étape initiatique des Fruits Dorés sans progresser. Durant la destruction partielle de son pentacle, elle perdit le souvenir précis de la nature des fruits dorés. Malgré les conseils de ses frères ésotériques, cela l'handicapa fortement pour le reste de la quête. Elle pense que Donimo lui déroba ses connaissances occultes et depuis, lui voue une très profonde rancœur. Durant le XVIII^{ème} siècle, elle utilisa une société secrète humaine ainsi que Nephilim afin de construire un jardin symbolique sculpté dans les champs magiques. Elle n'hésita pas à employer des méthodes violentes et sadiques pour arriver à ses fins. Elle devint un Nephilim de la "mauvaise terre", celle qui tremble et fait pourrir. Le jardin fut construit par un Nephilim surdoué et permit à Perséphone la grimaçante d'atteindre la septième étape. Par la même occasion, elle devint l'ennemie d'Ivo qui, lui, respecte les règles de l'Art. La société secrète eut en charge de garder le jardin symbolique, la folie, afin de préparer son retour lorsqu'elle devra retrouver l'Atalante fugitive perdue dans son labyrinthe.

BÉATRIX, NEPHILIM DE LA LUNE,

ÉTAPE DES FRUITS DORÉS

Je n'ai pas appris grand-chose sur ce Nephilim. Il semble qu'elle soit lancée dans une recherche monomaniacale des Fruits Dorés à travers toute l'Europe. Il semble qu'elle pense que ces fruits dorés peuvent être trouvés lorsque l'on connaît et l'on pratique parfaitement le plaisir physique des porteurs de

Ka-Soleil. D'après ses notes laissées dans le château de Kerjean, l'humain, au moment de la jouissance physique, ouvre son Ka-Soleil à l'ensemble des champs magiques. Cela lui fut confirmé par Cicely lors de pratiques orientales de la jouissance humaine. Sa recherche des fruits passe par une expérimentation très poussée des techniques sexuelles des humains. Durant le Grand Réveil, Béatrix explore les possibilités d'une magie sexuelle, liée au tantrisme hindou. On ne peut qu'espérer qu'elle trouve une nouvelle voie.

PANDORA, NEPHILIM DE LA TERRE,

ÉTAPE DE LA COURSE ÉLÉMENTAIRE

Pandora est la figure la plus pathétique parmi les Dix Poursuivants. Profondément attachée à la vie physique et mentale, elle fut la seule à avoir accepté le geste de Donimo. C'est pour cette raison qu'elle ne progressa pas vraiment dans les étapes de la course pour l'Atalante. Elle parcourt comme une maudite toute la terre à la recherche de Donimo afin de le guérir. Profondément triste et seule, elle erre de lieux désolés en endroits abandonnés. Cela l'amène à rencontrer tout ce qui vit à la frange du monde occulte de Nephilim. Elle s'est prise de passion pour ce qu'elle appelle les mystères de l'Ombre. Elle s'occupe aussi des jardins laissés à l'abandon par ceux qui sont tombés sous les coups de Kalidon. Jardinière des mauvaises plantes, pleureuse de l'Atalante fugitive, elle est inconsolable. Elle a juré de ne pas quitter la première étape tant que Donimo ne sera pas soigné. Elle fait partie de la Tempérance et perfectionne les rituels qui permettent à un Selenim de redevenir Nephilim. Elle est aussi la seule à essayer de maintenir les autres Poursuivants en contact. C'est alors l'oiseau de mauvaise augure.

AMÉLIA, NEPHILIM DE L'AIR,

ÉTAPE DU JARDIN LABYRINTHIQUE

Amélia, dotée d'une grande sagesse naturelle, poursuivit tout naturellement ce qui avait été fait durant la période antérieure au Déluge. Mais elle prit en compte les changements qu'apportèrent dans la course les actions de Donimo. Très rapidement, elle construisit un premier jardin à l'opposé du jardin de Donimo, voulant ainsi établir un axe du monde autour duquel Atalante pouvait aller et venir. Mais ce jardin (bâti dans l'actuel Pôle Sud) fut un échec. Le Nephilim repartit planter d'autres graines un peu partout, initiant à chaque endroit des Nephilim pour qu'ils deviennent des jardiniers mystiques. C'est

ainsi qu'elle planta l'une des graines d'un Fruit Doré à l'endroit où fut construit la librairie de l'Incunable Souveraineté. Ce Nephilim fut le plus impliqué dans l'élaboration des jardins mystiques. Ce fut lui qui lança le mouvement des "folies" au XVII et au XVIIIème siècle. Ces paysages étaient pour la plupart d'entre eux construits pour des nobles et des riches. Ils étaient imaginés afin de symboliser plusieurs royaumes mythologiques ou bien les peines de coeur de leur mécène. Souvent, ils étaient composés de fausses ruines romaines ou grecques donnant une esthétique de fin de règne, de décadence ou même d'effondrement. Certaines de ces folies recèlent encore actuellement des labyrinthes végétaux très compliqués ainsi que des marelles ésotériques mystérieuses. Amélia pensait ainsi parsemer le globe de ces jardins magiques comme l'on pose des pièges pour capturer un lapin. Mais son projet ambitieux fut lui aussi un échec. Certains jardins ou folies ne purent jamais être convenablement développés. Ils tombèrent dans les mains de sociétés secrètes qui les exploitèrent afin de capturer des Nephilim. D'autres ne poussèrent jamais, certains furent purement abandonnés. Le projet actuel d'Amélia est d'élever un jardin ésotérique en plein ciel sur les nuages.

ALOYSIUS, NEPHILIM DU FEU,

ÉTAPE DU JARDIN LABYRINTHIQUE

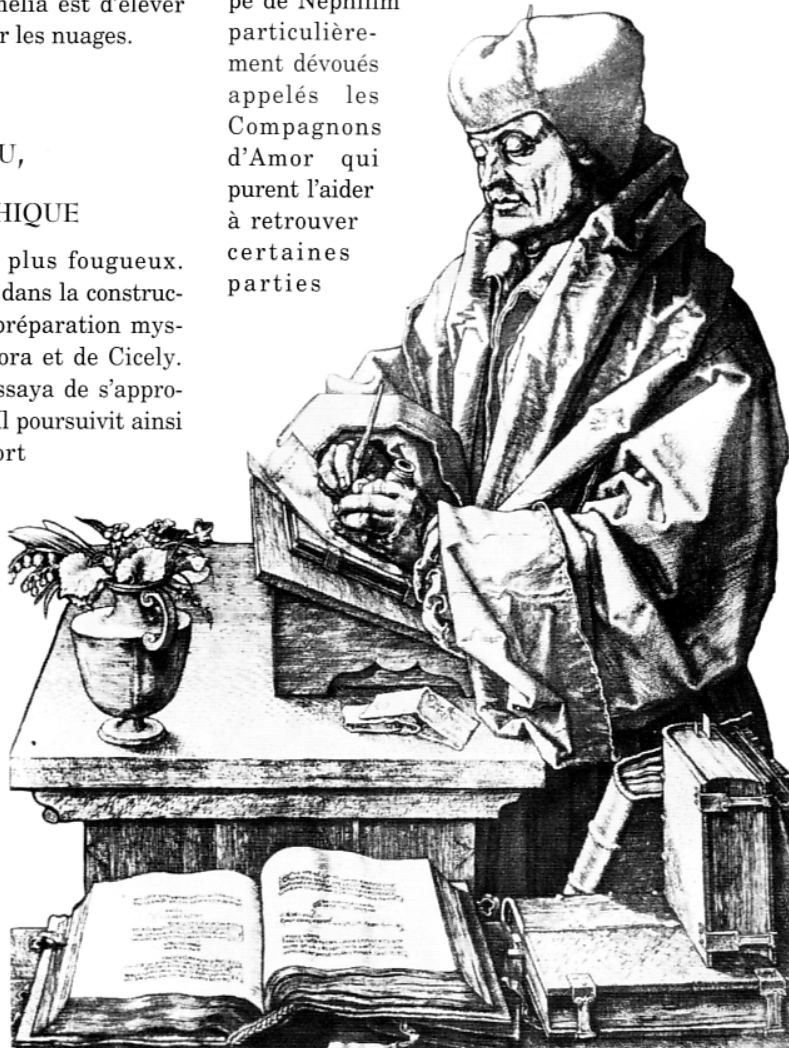
Il est l'un des Poursuivants les plus fougueux. Grillant étape sur étape, il se lança dans la construction de son jardin sans véritable préparation mystique malgré les conseils de Pandora et de Cicely. Voulant accroître ses chances, il essaya de s'approprier le maximum de Fruits Dorés. Il poursuivit ainsi Donimo, le tortura presque à mort sans rien obtenir de lui, si ce n'est des regards implorant la pitié. Cet échec le rendit encore plus impatient. Lors de sa troisième incarnation, il devint l'inspirateur de Baudelaire dont les paradis artificiels lui permirent d'entrevoir les positions de certains fruits. Il les vola, en tuant certains Nephilim au passage et se lança dans le désert du Sahara afin d'imiter les méthodes d'Ivo. Il bâtit son jardin mystique et voulut forcer l'avant-dernière étape. Il inventa pour cela un sort qui devait servir à invoquer Kalidon. Le sort fut lancé lors d'une grande conjonction. Ce fut

un grand échec. Kalidon apparut à Aloysius mais sa force herculéenne fut multipliée par la puissance magique utilisée par le Nephilim. Le combat s'engagea sans aucune prémisse et dura 13 jours : 13 jours d'un calvaire innommable pour Aloysius. Son jardin fut entièrement détruit et transformé en une rose des sables. Il perdit aussi une bonne partie de sa sagesse et de sa force magique. Il est devenu depuis cette défaite un Nephilim hagard, perdu, ayant subi une régression importante dans sa Course. Il garde en lui cette blessure et cette humiliation (nécessaires dirait Cicely) qui fait de lui un être empli de rancœur, foncièrement amer et donc redoutable.

CICELY, NEPHILIM DE L'EAU,

ÉTAPE DE LA FULGURANCE AMOUREUSE

Ce Nephilim connut une longue période de Course Élémentaire durant laquelle il parcourut le monde entier à la recherche du meilleur endroit pour bâtir son jardin labyrinthique. Il sut s'entourer d'un groupe de Nephilim particulièrement dévoués appelés les Compagnons d'Amor qui purent l'aider à retrouver certaines parties



des Fruits Dorés. Mais plutôt que de sauter les étapes, il apprit l'art du jardin dans les pays d'Extrême-Orient. Là, il découvrit que certains Nephilim avaient réussi à atteindre l'Agartha ainsi que la fusion avec l'être humain par la seule méditation. Cela bouleversa sa Course qu'il réorienta. Il s'installa dans une vallée perdue du Tibet où il se firent adorer, lui et ses compagnons, comme des divinités bienfaitrices de la Pluie. Il entreprit une grande méditation destinée à faire approcher l'Atalante. Il est donc dans l'étape de la Fulgurance Amoureuse. L'ensemble de cette vallée perdue est devenu un vrai paradis aussi bien pour les Nephilim que pour les humains qui y résident. Elle est formellement interdite à tout étranger, qu'il soit magique ou porteur de Ka-Soleil. Seuls les Nephilim de l'Arcane XXI peuvent par le biais de souterrains communiquer avec cette vallée enchantée. Il est certain que Cicely est l'un des Nephilim les plus sages que connaît le Grand Réveil. Son enseignement ésotérique illumine aussi bien les humains que les Nephilim. Ses compagnons sont à la fois des maîtres de la Kabbale et des grands praticiens des arts martiaux. Mais depuis quelques temps, Cicely, le "Bouddha Réincarné", doute. La seconde étape n'a toujours pas été franchie et malgré sa grande patience, il s'interroge sur ses capacités. Cela se ressent sur l'ensemble de la communauté. Les jardins suspendus sont laissés un peu à l'abandon. Il est sur le point d'envoyer des émissaires vers les six points cardinaux du globe afin de retrouver ses frères ésotériques.

OTTERNEY, NEPHILIM DU FEU,

ÉTAPE DE LA CHASSE DE KALIDON

Il est l'un des Poursuivants les plus habiles et les plus tenaces de toute la fraternité. Il fut aussi l'un des premiers à trouver un Fruit Doré. Il réussit, grâce à un contrôle intérieur très fort, à ne pas sombrer dans l'Ivresse Cidrique. Il préféra alors bien étudier et devenir un grand Jardinier Mystique. Il réussit à détourner le projet des jardins de Versailles établis au moment de la construction du château. Il dut pour cela abattre une partie des sociétés secrètes qui entouraient le roi-soleil, dont il sut séduire le goût ésotérique. Otterney fut le premier à construire un vrai jardin labyrinthique, modèle du genre, véritable rébus ésotérique. Il forma alors une société secrète qui fut dévouée à la garde de la merveille pendant que lui partait parcourir le monde afin d'accroître la puissance de son jardin. Lorsqu'il revint, de nos jours, il se sentit prêt pour la Chasse de Kalidon. Après un très long apprentissage auprès des adoptés de l'Arcane de la Force, il se transforma en un guerrier mystique se

préparant pour le dernier combat qui ne saurait tarder. C'est l'un des Nephilim les plus forts dans toutes les armes humaines et magiques. C'est devenu l'une des machines à tuer les plus redoutables. Il ne souhaite pas échouer à la manière d'Aloysius et voir son Jardin se transformer en un désert ésotérique. Il est le Guetteur des Jardins de Phébus. Il est sûrement l'un des plus proches de l'Atalante. Tout dépendra de son combat final avec Kalidon.

DONIMO, SELENIM

Depuis son livre testament datant du début du XVIIème siècle, Donimo a sombré dans la mélancolie propre aux Selenim. Son parcours reste mystérieux et difficile à cerner pour l'enquêteur. Il semble qu'au fil des années, il se soit construit un Royaume Selenim particulièrement étrange. En effet, ce Royaume serait la représentation morbide et folle du premier jardin élevé au Pôle Nord. Son nom est le Jardin des Fruits Flétris. Son accès principal se trouve dans le Désert de Retz. Cet endroit est une folie située à 20 km à l'ouest de Paris. Là, dans un parc privé, l'on peut découvrir une tour octogonale tronquée, des faux temples de Diane et de Mercure, des mastabas ainsi que des pyramides. En Vision-Ka de Lune Noire, on distingue l'entrée du Royaume comme étant un arbre mort poussant sur le Tombeau de l'Alchimiste, l'une des curiosités de la folie. Je n'ai pu rencontrer le Selenim mais d'après ses obscurs serviteurs, il ne sort pratiquement plus de son Royaume et essaye maintenant d'invoquer une Atalante Fugitive de Lune Noire qui pourrait soigner son immense tristesse. D'après un autre Selenim, sa pavane évoque le bruit des feuilles, le craquement du bois ainsi que les lamentations des feuillages et de fruits manipulés lors de l'édification d'un jardin. Cette musique dissonante est très déstabilisatrice et persiste longtemps dans la tête. L'ensemble du Royaume est une ode à l'Atalante à tout jamais perdue. J'ai pu faire part de mes découvertes à l'un des Dix Poursuivants. Celui-ci prit immédiatement peur et me fit partager ses craintes. Pour lui ce Jardin des Fruits Flétris serait une sorte d'immense piège pour l'Atalante fugitive et les Fruits Dorés dont le Ka-Soleil pourrait servir à assouvir Donimo. J'espère que cela n'approche pas la réalité. Il faut que Pandora réussisse sa propre quête.

LE SANCTUAIRE DU SOLEIL CACHÉ



HISTOIRE

Depuis l'aube des temps, depuis que l'Atlantide est devenue le berceau de la civilisation la plus avancée dans la compréhension des champs magiques, les Nephilim n'ont de cesse de chercher des réponses à toutes ces questions que même les humains se posent. Conscients de leur potentiel mais aussi de leurs limites, les Fils des Ethers se lancèrent dans de grandes recherches mystiques destinées à comprendre et contrôler ces Forces qui leur échappaient encore. Le Sentier d'Or est ainsi le projet qui marqua le plus les esprits et la majeure partie des Nephilim s'y consacra. Toutefois, en marge de ce colossal plan, d'autres préférèrent développer leur propre interprétation de l'Agartha et la manière d'y parvenir. C'était une époque de bouillonnement mystique, de recherches fébriles...

Pourtant, la marche inexorable de la Roue Céleste voulut que toutes ces réalisations ambitieuses soient réduites à néant. L'Atlantide sombra... Dans la dispersion qui suivit la chute de la météorite d'orichalque, certains décidèrent de continuer malgré tout leurs recherches. Parmi ceux-ci, les Poursuivants de l'Atalante Fugitive quittèrent en groupe les ruines de l'Atlantide pour continuer leur recherche ininterrompue de l'Atalante vers des lieux plus cléments. Désormais, chassés par les humains armés de l'orichalque, il leur fallait trouver un havre de paix, loin des guerres et des tourmentes de

l'Histoire. Alors, ils pourraient reconstruire leur Jardin des Hespérides et continuer leur quête ésotérique. Les deux pôles du globe furent choisis pour cette ambitieuse entreprise qui devait aboutir à la création d'un axis mundi magique qui leur permettrait de mieux comprendre les courants qui peuvent être à l'origine du phénomène de l'Atalante. Les poursuivants se séparèrent donc en deux groupes et partirent établir leur Sanctuaire magique dans les terres glacées du septentrion et du midi. Ces deux communautés connurent des destins différents mais tous deux marqués par la tragédie puis l'oubli... Ce scénario se concentre sur la communauté qui s'est établie dans le Grand Nord, connue plus tard sous le nom des Initiés du Soleil Caché.

C'est donc Donimo, le plus prestigieux des Poursuivants de l'Atalante Fugitive qui reçut la charge de protéger les Pommes d'Or réceptacles du Savoir. Porteur de ce trésor inestimable, il gagna le Grand Nord pour échapper aux humains qui voulaient récupérer ce qui, selon eux, leur était dû tandis que les autres étaient dispersés. Malheureusement Donimo fit preuve de faiblesse et utilisa à mauvais escient les Pommes d'Or. Les Initiés connaissent la suite de son histoire mais peu savent ce qu'il advint de ses disciples... Après une période de chaos, ceux-ci réussirent à se réunir et partirent en bateau vers le septentrion où ils pensaient trouver le refuge de leur guide spirituel. Après une longue navigation aux multiples épreuves, ils touchèrent au but et virent



devant leurs yeux ébahis un Jardin magnifique au milieu des glaces. Malheureusement leur contentement fut de courte durée alors que ce merveilleux Sanctuaire s'avérait vide... Malgré leurs recherches, ils ne comprirent jamais ce qui avait motivé le départ de Donimo. Après l'abattement, ces ermites du Grand Nord décidèrent de continuer leur propre quête au sein de leur nouvelle communauté dans un cadre paradisiaque rappelant l'Atlantide qu'ils regrettaient tant... De plus, convaincus du potentiel des porteurs du Ka-Soleil, les Initiés du Nord envoyèrent leurs messagers propager leur sagesse parmi les humains. Leur but était de réconcilier humains et Nephilim dans un Sentier d'Or acceptable pour les deux races et pour le bienfait de tous... Ainsi les traces de leur enseignement sont visibles dans toutes les civilisations originaires du Nord telles que les Scandinaves, les Celtes ou même les Grecs marqués par l'enseignement d'Apollon, dieu venu de la mythique Hyperborée. L'Histoire occulte les a retenus sous le nom des Initiés du Soleil Caché. Même de nos jours, le mythe d'un pays merveilleux au-delà des glaces persiste et continue de fasciner.

Le Sanctuaire du Nord, qu'on le nomme Tir Nan Og, Valhalla, Thulé, Hyperborée ou quelque autre nom, devint le but des voyages de nombreux aventuriers du mysticisme en quête d'initiation. La culture occidentale ne manque pas ainsi de ces récits de voyages vers le Nord tels que les aventures d'Herakles ou la Navigation de Saint Brendan. De telles odyssees ne sont pas, bien sûr, à prendre au pied de la lettre et seuls ceux qui connaissent les symboles peuvent y déchiffrer de précieuses indications sur le chemin spirituel qui mène devant la Porte du Nord, passage obligé vers le Jardin des Initiés du Soleil Caché. Nombreux furent les candidats mais peu d'entre eux étaient dignes de recevoir la sagesse. Ceux qui jamais n'atteignirent le mythique Sanctuaire ne trouvèrent que la mort ou la folie...

Cependant, les Initiés (disons-le franchement, bien utopistes) se rendirent compte que leur message était souvent mal compris et qu'il attirait vers eux des individus peu recommandables. Aussi devant le danger de voir leur Sanctuaire dévoilé aux yeux de tous, décidèrent-ils de le faire disparaître dans les champs magiques en formant un Plan Subtil restreint. L'accès à leur havre de paix devenait ainsi encore plus difficile même pour leurs Frères... Ceci devait les sauver de la véhémence des sociétés secrètes qui ne désarmaient pas et s'acharnaient à trouver le chemin qui menait vers eux. Toutefois la chute ne vint pas de l'extérieur car le ver était dans le fruit. Donimo par sa faute avait marqué les lieux du sceau de la tragédie et bientôt la communauté connut de graves dissensions tandis qu'une partie des Initiés avait découvert les traces du passage de leur guide spiri-

tuel. Ceux-ci exhumèrent en effet des documents des ruines du refuge de Donimo. Cette confession fut prise pour la marche à suivre alors que ces documents constituaient une confession inachevée. La fracture s'accomplit donc et malgré la mise en garde de leurs pairs, une partie de la communauté entreprit de mettre en place le rituel destiné à attirer Atalante au sein du Sanctuaire, renouvelant ainsi l'erreur de Donimo... La Fugitive fut donc au rendez-vous et avec elle le terrifiant Kalidon qui emporta entre ses crocs les présomptueux qui voulaient s'approprier Atalante. Quant aux autres, ils mirent en commun leur essence magique pour résister au cataclysme qui menaçait la structure même de leur Akasha. Victimes de l'erreur de Donimo, ils se sacrifièrent pour que le jardin leur survive et qu'un jour d'autres Nephilim reprennent leur flambeau. Depuis maintenant plus de dix siècles, le Sanctuaire est vide, déserté de ses gardiens, seulement habité par quelques créatures magiques...

De nos jours, certains continuent toutefois de chercher : Nephilim en quête de nouvelles voies mystiques en ces temps d'égarement spirituel ou simplement humains mystiques aux desseins plus ou moins louables. Ce scénario vous propose de croiser le chemin de plusieurs de ces questeurs, poursuivants infatigables d'une illusion...

Pourtant, en accomplissant un tel voyage, les Nephilim, s'ils font preuve de sagesse, sauront tirer un enseignement non négligeable à défaut d'un bénéfice matériel. Rejoindre le Sanctuaire du Nord, même s'il est maintenant déserté, constitue toujours une initiation...

SYNOPSIS

Tout commence par la présence des Nephilim au grand rassemblement à l'occasion d'une éclipse solaire visible depuis les Champs Elysées à Paris. Là, dans une ambiance de fête aux relents New Age, les personnages auront l'occasion de goûter à l'atmosphère qui précède la fin du siècle mais, surtout, ils pourront croiser un de leurs frères qui n'hésite pas à livrer un message ésotérique sans codes ni analogies alambiquées. Très intrigués par ce Nephilim, ils essayent d'entrer en contact avec lui. Malheureusement, le prophète, Argon, n'a pas seulement attiré l'attention du groupe mais aussi les membres d'une société secrète qui veut lui arracher son savoir : les Compagnons de l'Anneau Magique menés par un ancien nazi "rangé", Waldorf, au courant des recherches du prophète. Si les Nephilim se lancent à la poursuite de l'Ange inconnu, ils auront beaucoup de difficultés à tirer leur épingle du jeu alors que la poursuite se ter-

mine dans une station de métro bondée. Là, malheureusement, ils assisteront impuissants au "suicide" du simulacre de l'Ange qui ne voit que cette solution pour échapper à ses poursuivants. Cela dit, une fois réincarné dans une touriste allemande, Argon fait appel au groupe pour l'aider. La situation est en effet difficile pour lui... Il se sait poursuivi par une société secrète qui en veut à son savoir. Malheureusement, sa toute récente incarnation a laissé des trous dans sa mémoire. Pendant ce temps, Waldorf, mis au courant de l'échec de l'enlèvement, fou de rage, comprend que le Nephilim qu'il poursuit s'est certainement réincarné. Après avoir sermonné ses troupes, il envoie ses sbires mettre à sac l'appartement d'Argon. Là-bas, ils trouvent quelques documents et surtout l'adresse d'un certain Verdi en contact avec le Nephilim. La prochaine étape de leur enquête les mène donc chez ce passionné d'ethnologie et d'expériences psychédéliques pour lui arracher ses informations. Une fois cet individu "interrogé", Waldorf et ses troupes se retirent dans la propriété qu'ils possèdent à Passy. Là, après recoupement des informations qu'il a en sa possession, le vieux nazi fait le lien entre la mythique Thulé qu'il recherche et ce chaman lapon rencontré par Verdi. Ainsi, la route de l'Hyperborée passe par les rêves ! Aussitôt, il se prépare au voyage et part avec ses deux lieutenants les plus prometteurs vers ce qu'il croit être la jeunesse éternelle et le savoir source de pouvoir. Lui aussi sera Magicien !

De leur côté, si les Nephilim acceptent d'aider leur frère, ils vont se lancer sur les traces des Initiés du Soleil Caché et de leur fabuleux Sanctuaire. Cette quête commence par la recherche des documents perdus d'Argon. Leurs pas les mèneront sur la piste des Compagnons de l'Anneau Magique et une fois le puzzle reconstitué, ils partiront sur les traces de Waldorf pour la Finlande. Une véritable course contre la montre s'engage alors. La fameuse Porte du Nord permettant d'accéder au Sanctuaire des Initiés du Soleil caché, quelle que soit sa nature, se trouve dans la région des lacs d'Onari, tout au nord de la Finlande...

Une fois arrivés là-bas, les personnages devront enquêter pour trouver Ahrippa Pertunnen, vieil initié lapon, qui détient le secret du passage vers le Nord. Le temps presse alors que Waldorf devance toujours le groupe. De leur côté, les concurrents des Nephilim progressent à travers la taïga mais les Loups, Gardiens du Soleil Caché tendent une embuscade à la petite troupe de Waldorf selon leur rituel. Malheureusement pour eux, les Français ignorent la portée symbolique de l'affrontement et répliquent à l'arme automatique. Les Gardiens se replient avec

leurs morts et cèdent le passage. Dans la soirée, ils arrivent jusqu'à la retraite du chaman. C'est pendant la nuit que Pertunnen leur fait boire son breuvage ouvrant la porte du monde des Rêves.

Les Nephilim auront eux aussi affaire aux Gardiens mais ils seraient bien avisés de se plier au combat rituel que ceux-ci leur proposent. En effet, en réussissant à vaincre un de ces guerriers mystiques, ils peuvent se faire guider jusqu'à leur maîtresse, Aïno. Ce Nephilim très ancien à la métamorphose peu commune peut alors mener le groupe jusqu'à une grotte où est caché depuis des centaines d'années le drakkar magique d'Odin. En ayant défait le champion des Gardiens, le groupe reçoit l'honneur de se servir de l'embarcation qui les mènera rapidement vers le Sanctuaire tant convoité. En s'embarquant à bord, les Nephilim se lancent dans une navigation au sein des champs magiques qui les mènera jusqu'au Jardin des Initiés.

Une fois le Sanctuaire atteint, les Nephilim ne sont pas encore au bout de leurs peines ni de leurs déceptions. En effet, la menace de Waldorf est toujours d'actualité et d'autre part, le Sanctuaire est déserté de ses sages habitants...

Dans l'affrontement qui suivra se joue l'avenir de ce Plan Subtil. Selon les actions des Nephilim, tout un pan de l'histoire et du savoir des Déchus pourra disparaître ou au contraire se répandre de nouveau...

CHRONOLOGIE

Jour J : Les Nephilim recueillent Argon qui vient de se réincarner pour échapper à ses poursuivants. Dans la nuit qui suit l'éclipse, l'appartement d'Argon est mis à sac puis placé sous surveillance alors que Waldorf compte bien que le Nephilim se remanifeste sous une autre apparence.

J + 1 : Les Loups à la solde de Waldorf se rendent chez Verdi, le contact d'Argon, pour lui soutirer ses informations.

J + 3 : Excité par ses découvertes Waldorf se prépare à partir en Finlande avec ses deux recrues les plus prometteuses.

J+4 : Arrivée à Helsinki.

J+5 : Arrivée dans la région d'Onari. Waldorf et ses sbires prennent la route de la retraite du vieux chaman lapon à travers la taïga.

J+6 : Embuscade des Gardiens. Arrivée de Waldorf chez le chaman lapon. Voyage en rêve jusqu'au Sanctuaire.

LES FORCES EN PRÉSENCE

LES COMPAGNONS DE L'ANNEAU MAGIQUE

Bien sûr, le Sanctuaire du Nord continue d'exciter la convoitise et les Nephilim seront opposés à une société secrète dirigée par un ancien nazi, depuis longtemps à la recherche de ce qu'il croit être la mythique Thulé où habiteraient des magiciens qui donneront le pouvoir à ceux de sa race.

Leur maître, Gunther Waldorf, est un nazi de la première heure, qui fut très impliqué dans les Corps Francs manipulés par les Chevaliers Teutoniques qui ravagèrent les pays baltes jusqu'en 1920. Lorsque le parti nazi devint une des plus importantes forces politiques en Allemagne, Gunther Waldorf fut parmi ceux qui y crurent en premier. Rapidement responsable d'une section de SA, il participa aux prémises du nazisme, surtout dans le domaine des activités occultes. C'est à cette époque que Waldorf fut présenté aux plus hautes personnalités du petit monde des sociétés secrètes allemandes... Grâce à ses nombreux appuis, il gravit les échelons de la hiérarchie du sombre parti tout en continuant de privilégier sa doctrine, en parfait accord avec les particularités des SA. Pourtant, l'Histoire voulut qu'il ne fut pas retenu dans les annales : lorsque vint la nuit des longs couteaux qui vit la disparition des SA au profit des SS, Waldorf fut averti par ses protecteurs occultes et put échapper à la purge. Exilé, Waldorf gagna le sud de la France où il retrouva Otto Rahn qui effectuait là-bas des études sur le trésor de Rennes le

Château. Quelques années plus tard, lorsque ses compatriotes envahirent la France, il eut le bon goût de ne pas reparaitre, ce qui lui évita des problèmes avec la SS mais aussi avec les Français. Aussi, blanc comme neige, il échappa à l'épuration et il s'installa définitivement en France. Dans les années qui suivirent la guerre, Waldorf entreprit de multiplier ses contacts avec le milieu occulte français. A la fin des années 60, il profita de la résurgence d'une jeunesse fascinée par les traditions pour reformer un cercle de jeunes loups aux dents longues qu'il entretient dans une vision du monde teintée d'idéologies plus que douteuses... Pour Waldorf, qui n'a pas déposé les armes, la quête de la légendaire Thulé est toujours d'actualité.

De nos jours, alors que Waldorf sent la mort approcher, la quête du Sanctuaire du Nord devient une véritable obsession. D'après lui, il doit accomplir ce dernier voyage avec ses jeunes loups à ses côtés dans l'espoir de trouver la jeunesse éternelle... Il y a quelques semaines, le vieillard était sur la piste d'une copie apocryphe de la Navigation de Saint Brendan quand Argon l'a pris de vitesse. Fou de rage, Waldorf a tout fait pour retrouver celui dont il ignorait la nature magique. Au fur et à mesure que l'enquête progressait, il s'est finalement rendu compte qu'Argon était un Nephilim lui aussi sur la piste de ce qu'il pense être la mythique Thulé. Le temps était donc venu de passer à l'action et l'enlèvement de l'Ange fut programmé. Malheureusement, les Loups ne sont pas des foudres de guerre et Argon réussit à leur échapper...



ALEXANDRE BOISVERT

Age : 25 ans

FOR 15

CON 13

DEX 14

INT 16

CHA 13

Ka-Soleil : 18

PdV : 13

Actions : 3

Compétences : Intimidation 50%, Politique 50%, Contacts 40%, Filature 70%, Fouille 60%, Observer 60%

Armes : Mains Nues 60% 1d4, Matraque 60% 1d4+1, Pistolet 40% 1d8

Boisvert est militant d'extrême-droite depuis ses vertes années lycéennes. Très impliqué dans les mouvements durs, prêts à prendre les armes, il est connu dans le milieu où il fait figure d'intellectuel à cause de ses petites lunettes rondes et de sa formation universitaire. Plus petit que Saint Jean de Montclair, plus effacé, c'est un aigri qui ne supporte pas son rival même si Waldorf lui fait plus confiance. Là où Montclair est un orateur, Boisvert serait plutôt le méticuleux organisateur... Il reste malgré tout un individu dangereux qui n'hésite pas à briser un crâne pour faire avancer ses idées réactionnaires et fascisantes.

ARGON, ANGE EN QUETE DU SANCTUAIRE

Pentacle :

Air 22 / +6 en INT

Eau 18 / +5 en DEX

Feu 13 / +4 en FOR

Lune 9 / +3 en CHA

Terre 4 / +1 en CON

1er simulacre :

FOR 12+4

CON 13+1

DEX 11+5

INT 14+6

CHA 11+3

Ka-Soleil : 10

PdV : 14

Actions : 4

2ème simulacre :

FOR 9+3

CON 13+1

DEX 13+4

INT 13+5

CHA 14+2

Ka-Soleil : 10

PdV : 14

Actions : 4

Argon est l'élément qui fera entrer les Nephilim dans l'intrigue. Cet Ange est un voyageur passionné, toujours en quête de nouvelles expériences, qui considère les humains avec ouverture d'esprit et indulgence. Ses côtés exaltés et tête en l'air lui attireront malheureusement des problèmes du fait de son manque de discrétion.

Métamorphe : Ange

Cheveux : dorés 5

Mains : blanches 8

Peau : emplumée 2

Odeur : de mie 12

Voix : Mélodieuse 5

Compétences occultes : Sorcellerie 70%, Kabbale 70%

Sorcellerie : Murmures aériens (Air), Fumée (Feu), Comprendre les Langues (Air)

Kabbale : Lumières des forêts de feu de Pharphar (Feu), Kerubim de l'exaspération et de la confusion (Air), Clairons d'orichalque (Air)

1er simulacre : le Messager (en fait un routard)

Apparence : le premier simulacre d'Argon est un routard aux vêtements usés par de longs voyages, toujours affublé d'un keffieh et d'une veste en tissu molletonné déformée, aux couleurs passées.

2ème simulacre : la touriste teutonne

Apparence : Ulla Martin est une étudiante en français actuellement en voyage en France pour parfaire sa connaissance de la langue. Elle est blonde comme les blés, plutôt mignonne. Elle est habillée comme une randonneuse et porte de lourdes chaussures de marche. Son actuel point de chute est une auberge de jeunesse.

Compétences d'Argon : Eloquence 80%, Parler allemand 100%, Français 50%, Histoire 60%, Orientation 40%, Esquive 30%, Culture scandinave 40%, Culture grecque 50%, Culture celte 40%, Baratin 50%, Premiers soins 30%

Armes : Epée 40% 1d8, Pistolet 30%

GUNTHER WALDORF - ANCIEN CHEF SA

Age : 92 ans

Niveau Social : 18

Education : 22

FOR 6

CON 9

DEX 10

INT 18

CHA 14

Ka-Soleil : 25

PdV : 9

Actions : 3

Apparence : Waldorf est un vieillard encore vert pour son âge canonique. Encore grand malgré le poids des années, le cheveu, certes rare, gris argenté, le regard gris acier, vêtu élégamment, il garde fière allure.

Compétences : Eloquence 70%, Histoire 80%, Allemand 90%, Conn. sociétés secrètes 50%, Conn. Templiers 30%, Conn. Nephilim 20%, Culture germanique 60%, Culture nordique 50%, Littérature allemande 70%, Histoire de l'art 50%

Armes : un antique Luger, souvenir des Corps Francs, manié à 40% (domm : 1d8)

Les Loups de Waldorf

Le vieil occultiste recrute dans le milieu universitaire des jeunes gens sensibles à des idéologies attachées aux racines et aux traditions. Actuellement, le cercle des jeunes Loups se compose d'une dizaine d'héritiers de bonne famille, tous formés dans les écoles et les universités les plus prestigieuses. Gavés de sagas nordiques, d'exaltations de la pureté du sang et des mythes du Roi du Monde et de la Synarchie, ils pensent avoir accès à un grand pouvoir grâce à leur maître. Ces jeunes gens sont certes extrémistes mais pas fanatiques. Par contre, Waldorf a porté son attention sur deux des Loups dont il a fait ses lieutenants et confidents qui sont beaucoup plus dangereux. Ce sont eux qui l'accompagneront en Finlande.

PIERRE-ARNAUD DE SAINT JEAN DE MONTCLAIR

Age : 27 ans

FOR 13

CON 11

DEX 16

INT 17

CHA 14

Ka-Soleil : 20

PdV : 11

Actions : 4

Compétences : Eloquence 50%, Politique 60%, Contacts 60%, Piston 80%, Conn. sociétés secrètes 30%, Culture nordique 30%, Filature 50%, Conduite 80%

Armes : Full Contact 60% (Poings 1d4+1, Pieds 1d6+1), Pistolet 50 % (1d8)

Dernier né d'une famille noble, Pierre-Arnaud est persuadé que ses origines remontent à l'époque des Francs et que sa lignée est appelée à un grand destin. C'est à la fin de son service militaire dans le prestigieux régiment des Spahis qu'il a rencontré Waldorf qui repéra vite en lui un dauphin potentiel. Il est arrogant, sûr de lui et de son héritage. Formé à l'armée, issu d'une école d'officiers des Renseignements militaires, c'est un fin stratège rompu aux techniques de conspiration et de manipulation. Ses relations avec Waldorf sont toutefois ambiguës, alors qu'il compte se servir de l'enseignement du vieillard pour rejoindre plus tard la Synarchie avec qui il entretient des contacts de plus en plus fréquents. Pour l'instant, il compte toutefois rester dans le sillage de Waldorf pour bénéficier des éventuels succès de son mentor.



LA FRATERNITÉ DES LOUPS, GARDIENS DU SOLEIL CACHÉ

Cette société de guerriers initiés fut longtemps en rapport étroits avec les Sages du Sanctuaire du Nord. Situés à l'extérieur du jardin boréal, leur fonction était de protéger l'accès à celui-ci en imposant à l'éventuel questeur des épreuves rituelles. Depuis maintenant des générations, ces sentinelles continuent de veiller dans les étendues glacées du Grand Nord.

La confrérie en question est guidée par un Nephilim à la métamorphose archaïque tendant vers l'ambre. Celle-ci se présente sous les traits d'une jeune femme au corps sculptural allant nue le plus souvent, sans souffrir du froid. Ses cheveux sont blonds roux et tombent en cascade sur ses reins. Ses yeux sont faits de l'ambre le plus pur et semblent aussi lumineux qu'un soleil couchant. Sa peau est luisante, couleur d'ambre, et paraît presque rigide. L'apparition dans son ensemble est très impressionnante !

La Meneuse des Loups faisait jadis partie de la Communauté des Initiés du Soleil Caché mais elle choisit de quitter le Sanctuaire pour en garder l'accès.

AÏNO - INITIATRICE DES LOUPS, GARDIENNE DE LA PORTE DU NORD

FOR 19

CON 24

DEX 19

INT 17

CHA 26

Pentacle :

Terre 60

Feu 48

Lune 36

Eau 24

Air 12

Métamorphe :

Visage : yeux d'ambre 20

Peau : dorée et résineuse 20

Mains : sans empreintes 6

Voix : chaude et douce 8

Odeur : ambre, bien sûr 6

Compétences occultes : Basse Magie 100%, Haute Magie 90%, Grand Secret 30%

Sortilèges : tous ceux de Terre des premiers et seconds cercles, plus Tremblement de Terre, Cri, Corps pyrétique en Feu. Charme, Illusion Visuelle et Illusion Auditive en Lune.

PORTRAIT TYPE DU MEMBRE DE LA CONFRÉRIE INITIATIQUE DES LOUPS

FOR 16

CON 17

DEX 14

Ka-Soleil 16

PdV : 17

Actions : 3

Compétences : Survie 80%, Pistage 70%, Orientation 80%, Chasse 90%, Course 60%, Esquive 40%, Vigilance 60%, Parler anglais 20%

Armes : Mains Nues 60% 1d4, Poignard 60% 1d6, Arc 80% 1d6, Glaive 80% 1d8

Certains membres des Gardiens portent autour de leur cou un collier orné de gouttes d'ambre qui représente leur rang dans la Meute. L'ambre est une matière magique liée au soleil... D'après la tradition de la société secrète, ce sont des larmes d'Aïno ou de la rosée recueillie au sein du Jardin Boréal. D'un point de vue technique, chaque goutte d'ambre ajoute 2 points de Ka-Soleil au porteur. Les Initiés de la Meute en portent un mais certains, dont le champion qui affrontera les Nephilim, en portent jusqu'à 5, ce qui les rend plus résistants à la magie.

Les membres de la Confrérie sont essentiellement des forestiers. Recrutés très tôt, ils sont enlevés à leur famille pour suivre une rude initiation qui en fait les gardiens de la taïga. Typiquement finlandais, ils ont la peau pâle et les yeux légèrement bridés. Vêtus de peaux de loups, ils semblent sortis d'un autre âge. Leur initiation les a beaucoup rapprochés et ils sont très solidaires, à l'image d'une meute. Ils adorent tous Aïno qu'ils considèrent presque comme une déesse...

PARTIE I :

SOUS LE SIGNE DU SOLEIL CACHÉ

Les quêtes les plus haletantes commencent souvent de manière feutrée et anodine. La vie, même celle d'un être magique, continue son cours, puis tout bascule pour emmener les candidats plus ou moins volontaires à l'Aventure vers des horizons imprévus. En l'occurrence, la scène décrite ici est destinée à plonger vos Nephilim au coeur d'un événement "public" qui cache en fait de bien occultes agissements aux conséquences insoupçonnées.

PARIS, DÉBUT MAI 199...

En cette fin de journée chaude et ensoleillée, annonciatrice d'un été précoce, les Parisiens se pressent, mus par une attraction collective et inhabituelle vers les Champs Elysées. Là, sur l'avenue mondialement connue, la foule est de plus en plus compacte alors que certains des badauds sont arrivés depuis la fin de l'après midi.

Etrange rassemblement que cette foule hétéroclite équipée de lunettes noires, guettant l'instant annoncé depuis plusieurs jours. Tous attendent, presque en silence, jetant régulièrement un regard vers l'horizon alors que le soleil décline. Dans un mélange de curiosité mêlée pour certains d'un fond d'angoisse indéfinissable, les humains sont venus assister au rendez-vous du Soleil avec la Lune. Car l'événement a de quoi frapper les imaginations... Pour la première fois, l'astre du jour éclipsé se couchera dans l'axe de l'Arc de Triomphe ! Or, en cette fin de siècle, les symptômes du millénarisme resurgissent et la Grande Peur s'agite déjà en coulisses... Toujours est-il qu'une partie non négligeable de la foule agglutinée dans l'axe de la grande perspective monumentale est en quête d'un signe, d'une ébauche de réponse à de sourdes interrogations sur un avenir de plus en plus souvent annoncé comme apocalyptique. Alors, au milieu de cette insolite congrégation partagée entre les sentiments d'extase et d'expiation, ceux qui savent observer, et plus encore, ceux qui savent discerner le Sens derrière les apparences peuvent distinguer, en marge des groupes les plus importants, de curieux individus aux activités non moins étranges...

INTRODUCTION DES NEPHILIM

Les grandes conjonctions astrales sont assurément des événements que les Nephilim et les Initiés en

général guettent avec une attention toute particulière. Inutile de préciser que cette éclipse qui fascine tant la population attire bon nombre de Déchus voire de Maudits et autant, sinon plus, de ces humains friands de savoir et de pouvoir. Le rond point de l'Etoile, en ce début de soirée de mai, ressemble alors à une scène où chasseurs et proies se croisent et échangent leurs rôles dans une confusion certaine. Ils viennent pour tenter de lire dans les cieux les augures des temps à venir. Ils viennent pour communiquer leur vérité ou simplement pour s'immerger dans la foule et communier un instant dans une unité éphémère face à la toute puissance du Cosmos. Quant aux autres, ils guettent, ils traquent car ils savent qu'immanquablement, Ils seront là ce soir.

RENCONTRES

Le XXIème siècle sera spirituel ou ne sera pas, disait un célèbre écrivain humain... Toujours est-il qu'en cette fin de siècle, les marchands de rêves et autres nouveaux prophètes fleurissent pour se répandre au grand jour lors d'événements tels que cette éclipse. Pour renforcer le côté pré-millénariste du rassemblement, n'hésitez pas à faire entrevoir aux Nephilim les agissements de ces humains exaltés qui parcourent la foule. Choisissez parmi les propositions suivantes quelques "cas" qui feront prendre conscience aux Nephilim que sous la chape de matérialisme qui pèse sur notre époque, des énergies difficiles à canaliser prennent de l'ampleur. Ce n'est qu'un début...

Un astrologue High Tech : persuadé que l'astrologie est une science comme les autres, Camille Hersant, informaticien de formation, a décidé de se lancer dans l'étude des influences des astres avec tous les outils qu'offre la science moderne. Ses recherches et son matériel coûtant fort cher, il parcourt les grands rassemblements susceptibles de réunir des clients potentiels. Ainsi, on peut le trouver officiant dans un van-"atelier de prédictions" aménagé et équipé d'ordinateurs en réseau. Au milieu de cet attirail, affublé de lunettes noires aux reflets moirés et d'une blouse blanche, le "scientifique" vend à prix d'or des thèmes astrologiques "personnalisés" vomis par le logiciel qu'il a lui-même conçu. Bien sûr le contenu des prédictions ne vaut guère plus que celui des pages astrologiques d'Isabelle Théière. Par contre, le logiciel mis au point par Hersant, une fois épuré des modules d'interprétation, peut s'avérer très performant pour aider un féru d'astrologie. Malheureusement, Hersant ne veut pas le vendre...

Une délégation de Maëliens : inutile de dire que les adeptes de la secte de Maël raffolent de ce type

d'événements qui marquent pour eux les étapes du Grand Retour des Extraterrestres. Aussi en ce jour de grande conjonction ont-ils dépêché une délégation triée sur le volet dans l'espoir d'être témoins d'un nouveau signe de Leur prochaine venue. Les Nephilim peuvent les rencontrer en groupes dispersés vendant leurs livres et exposant leurs vues à qui veut bien les entendre. Particulièrement lobotomisés par leur gourou, il est toutefois difficile d'avoir une discussion digne de ce nom avec eux sans que cela dégénère en prosélytisme agressif. Ce genre d'individu est tout de même particulièrement réceptif aux arguments d'un adopté de l'arcane XVII qui ne manque pas de patience et d'éloquence.

Un prédicateur : parmi la faune visible sur les Champs Elysées ce soir gravitent quelques prédicateurs bien décidés à exploiter la portée symbolique de l'éclipse. Ainsi vous pouvez faire rencontrer aux Nephilim le dénommé Elliot, prophète dérangé, guetteur infatigable des signes de l'Apocalypse. Pour lui, l'occasion de faire comprendre le danger que court l'humanité ce soir est inespérée. Doué d'une certaine éloquence, il n'hésite pas à se lancer dans des discours fleuves où il se laisse aller à des amalgames audacieux voire délirants entre les méfaits du progrès, le matérialisme triomphant, la Bible et finalement l'Apocalypse. Très impressionnant avec son apparence de Raspoutine, il ne réussit pas toutefois à capter longtemps l'attention des gens alentour. Figure pathétique, il va de groupe en groupe, beuglant ses imprécations pour se retrouver finalement seul en proie à la frustration de l'incompris...

VISIONS CÉLESTES

A force de croiser tous ces personnages hors du commun, les Nephilim vont finir par croire que le spectacle ne se passe pas dans les cieux mais autour d'eux, en marge de la foule. Pourtant, bientôt, au fur et à mesure que la lune recouvre le disque incandescent, la Vision-Ka révèle un véritable feu d'artifice magique, alors que la foule humaine est parcourue de murmures impressionnés... En effet, comment rester de marbre devant ce flamboiement de lumière à la fois dorée et argentée, alors que les champs de lune et de soleil se mêlent en éclats moirés. La puissance de cette vision est telle que chaque Nephilim témoin de la scène doit tenter un jet sous Ka x 3. En cas de réussite, le personnage concerné est complètement fasciné et ne peut faire autre chose que contempler sans prêter attention à autre chose. Ceux qui échouent considèrent le phénomène avec beaucoup plus de détachement. Pour ceux qui sont plus en phase avec les champs magiques, le spectacle ne s'arrête pas là. En effet, alors que l'éclipse arrive à

son maximum, les Nephilim captivés commencent à distinguer une forme au sein des lumières enchevêtrées. Devant eux, l'astre solaire en pleine éclipse semble changer de forme, alors que la partie sombre prend la forme d'un visage de profil aux traits fins et sensuels, tandis que la couronne des rayons se mue en chevelure longue et aérienne. Une telle vision est stupéfiante et les témoins ne manqueront pas de rester bouche bée en proie à une extase qu'ils n'avaient jamais connue... L'apparition est fugitive et cesse après une minute qui paraît une éternité mais les Nephilim touchés par la "grâce" restent encore en quasi transe. Lorsqu'ils sont finalement arrachés à cet état inhabituel, soit par leurs compagnons épargnés soit par des badauds qui les bousculent, ces Nephilim ressentent une agitation intérieure qu'ils ont du mal à comprendre... Chacun a son interprétation de l'événement mais tous sont d'accord pour affirmer que c'était là une expérience mystique hors du commun qu'ils aimeraient revivre et comprendre. Dans les heures qui suivent, ces Nephilim occupés à de fébriles spéculations mystiques se verront attribuer un malus de 20% à toutes leurs compétences qui diminuera à raison de 5% par heure.

PARTIE II :

SUR LES TRACES DES INITIÉS

LE MESSAGER

Alors que les Nephilim déambulent, attendant le Moment, ils pourront entendre la harangue d'un individu accroché à un lampadaire. D'une voix claire, un homme à la chevelure blond éclatant, coiffé en catogan, interpelle la foule. Visiblement charismatique, il réussit à détourner l'attention de bon nombre de spectateurs, même si la plupart le considèrent avec amusement. Au moment où les Nephilim l'aperçoivent, il a déjà commencé son discours à grands renforts d'effets de rhétorique et de moulinets de bras. L'individu est visiblement un passionné !

Intrigués par l'allure de cet individu, les Nephilim ne manqueront pas de l'observer surtout en Vision-Ka. Tout jet réussi révèle alors ce que le groupe pressentait déjà : c'est bien un Ange qui s'adresse à la foule devant eux !

"... Non, décidément... Malgré le développement de cette civilisation, l'Homme se déplace fort peu entre son point de départ profane et son point d'arrivée initiatique ! Votre agitation masque le mouvement réel, vos saccades obscurcissent le rythme d'un voyage où l'adepte vit ce qu'il découvre... Vous avez perdu le sens de la Quête initiatique ! Vous êtes tels des chevaux fous qui courez vers l'Apocalypse !!

Devant le gouffre qui s'ouvre sous vos pieds, je suis Celui qui Porte Au-delà. Je viens vous porter la lumière, je viens vous transmettre le flambeau. Je suis Celui qui Passe à d'Autres... En ce jour, le soleil va être occulté : c'est un signe ! En ces temps annonciateurs de crépuscule éternel, sachez qu'il existe un Soleil Caché et que chacun d'entre vous peut le trouver."

L'Ange interrompt un instant son discours pour parcourir d'un regard enflammé l'attroupement qui s'est formé autour de lui, lorsque son regard se pose sur les Nephilim. Visiblement surpris, il se ressaisit rapidement puis reprend son monologue sans cesser de fixer le groupe comme s'il s'adressait à eux désormais.

"Posez-vous la question de votre Avenir et partez voyager sur Terre et en vous-même. Ne cédez pas à la tentation individualiste de l'introspection qui ne mène qu'à la folie ou à la vanité. Formez une confrérie et partez ! Ne cherchez pas la sécurité spirituelle mais empruntez les sentiers du mystère. Alors vous aurez créé un centre, un jardin secret, que vous emporterez partout... A la fin de ce voyage, vous trouverez peut-être les Sages qui ont déjà trouvé la Lumière, loin dans le Nord. Alors, tous ensemble, nous triompherons des ténèbres de la stagnation et de la fixité. N'oubliez pas, ne perdez pas le Nord !"

Cela dit, l'Ange inconnu se retourne vers les badauds et s'apprête à continuer son discours à leur adresse quand soudain son visage se fige... Sa stupeur est de courte durée et il descend rapidement de son perchoir tandis qu'un groupe fend la foule dans sa direction. Ceux qui ont provoqué le départ précipité du prophète sont assurément sûrs d'eux. Bien habillés, la coupe nette, nuque bien dégagée, ils semblent sortir d'une école militaire, pleins de rigueur martiale. Toujours est-il que l'Ange semble les connaître et compte bien ne pas tomber entre leurs mains.

A ce stade, les Nephilim peuvent agir comme ils veulent. Ils peuvent tout à fait ignorer l'événement comme se lancer sur les pas de leur frère visiblement en danger.

LA CHASSE

La première difficulté des Nephilim est de se dépêtrer du flux de passants qui quittent la grande artère alors que le soleil s'est maintenant couché. Devant ce premier obstacle, tout poursuivant doit tenter un jet d'Agilité pour éviter d'être bloqué par les badauds. Une fois dépêtrés du cercle de badauds frappés par la fin précoce du spectacle du prophète, le groupe peut distinguer six jeunes style "cadre dynamique" courant derrière l'Ange. Gérez la poursuite de manière à stresser les Nephilim et surtout gardez à l'esprit qu'ils ne doivent pas rattraper le Messager. Au cas où les Nephilim seraient très rapides, vous pouvez toujours engager un combat avec quelques uns des mystérieux jeunes gens.

Si les Loups sont pris à parti par les Nephilim, ils utiliseront surtout leurs bombes lacrymogènes pour se défaire au plus vite des intrus. De toute manière, ils ne cherchent pas à tuer, seulement à neutraliser. Les Nephilim devront eux aussi être prudents, les alentours grouillent de monde et toute altercation violente a de bonnes chances d'attirer une paire de policiers armés.

Les caractéristiques des Loups sont valables pour tout affrontement qui a lieu durant la poursuite, notamment dans la station de métro.

Si les Nephilim réussissent à neutraliser un des poursuivants, ils pourront trouver sur lui une chevalière d'argent portant le symbole d'un anneau d'or enrichi de motifs à l'esthétique scandinave. Par contre, on ne trouve aucun papier d'identité. Aucun interrogatoire ne sera possible, alors que la police intervient, provoquant la fuite du jeune homme.

En effet, après une dizaine de minutes de poursuite, l'Ange atteint une bouche de métro et s'engouffre dans la foule qui se répartit au gré des couloirs aux multiples embranchements.

Alors que le flot humain se répand dans les couloirs labyrinthiques de la station de métro, l'Ange compte bien se dissimuler, se fondre dans la masse pour échapper à ses poursuivants. Une véritable partie

Si les Nephilim n'agissent pas pour aider leur frère, vous pouvez considérer qu'ils ne sont pas dignes de poursuivre la quête de l'Agartha et arrêter de jouer. Après tout la vie aventureuse de ceux que l'on nomme les Déchus consiste à dire "oui" au bon moment... Toutefois si vos tentatives pour sensibiliser votre groupe aux déboires de l'Ange prophète échouent et que vous voulez malgré tout les remettre sur les rails de l'Aventure, nous vous proposons une solution de "rechange"... Ainsi, vous pouvez considérer que l'Ange inconnu se précipite vers eux en implorant leur aide. S'ils ne réagissent toujours pas, il leur donne une carte avec son adresse marquée dessus. La poursuite aura ensuite lieu sans les Nephilim et le simulacre de leur frère inconnu connaîtra sa fin tragique... Par la suite, reportez-vous à la partie Sur la trace des Initiés du Soleil Caché. La prochaine rencontre se fera près de l'ancien appartement du mystérieux Nephilim poursuivi.

LES LOUPS DE WALDORF

FOR 12

CON 13

DEX 14

Ka-Soleil : 15

PdV : 13

Actions : 3

Compétences : Course 40%, Esquive 50%, Boxe française 40%

Armes : Nerf de boeuf 50% 1d6, Bombe lacrymogène*

* Au contact : opposition DEX/DEX. Si réussi, la cible, à moins de réussir un jet de Résistance, est "paralysée" pendant 1d6 tours ; sinon -20% à toutes les compétences pour le même laps de temps.

de cache-cache commence, tandis que les Loups se répartissent en deux groupes pour mieux quadriller la foule. De leur côté, les Nephilim arrivent trop tard pour repérer l'Ange inconnu. Seuls un des deux groupes de poursuivants est visible, scrutant la marée humaine qui se répartit dans les couloirs. Face à eux, la marge de manoeuvre est relativement étroite... Il est en effet impossible de combattre dans un lieu public. Par contre, les Nephilim disposent d'un avantage : la Vision-Ka. Grâce à cet avantage, il est beaucoup plus facile de repérer l'un des leurs dans la foule.

Après quelques minutes de traque, les Nephilim peuvent apercevoir sur un des quais le fameux Ange aux abois, alors que trois de ses poursuivants convergent calmement vers lui. Les deux issues menant vers les couloirs sont bouchées : il est acculé... Arrivés sur le quai en face, les Nephilim sont incapables d'intervenir à moins de contourner la voie par les escaliers. Cependant leur intervention n'empêche pas l'issue tragique de la poursuite. Qu'ils courent à l'aide de leur frère ou qu'ils restent de l'autre côté de la station, le drame se joue rapidement sous leurs yeux.

Les Loups convergent vers l'Ange, affichant un sourire de victoire, lorsque le fracas d'une rame de métro emplit le souterrain. Le Nephilim aux abois regarde de tous côtés, rencontre le regard des Nephilim puis se jette sur la voie ! Tout se passe très vite, les cris retentissent, mêlés dans le crissement du train qui traîne sur plusieurs mètres le corps disloqué du simulacre de l'Ange. Une fois le choc passé, les Nephilim se rendront compte qu'en fait l'Ange a

"suicidé" son hôte pour échapper à ses poursuivants et que lui-même n'a pas disparu pour autant. Toutefois, assister à la décorporation d'un des leurs est toujours une expérience pénible et eux aussi ressentent, à un degré moindre, le déchirement de la désincarnation... Pendant que les Nephilim sont sous le choc, l'agitation gagne toute la station et de nombreux badauds accourent en même temps que les équipes de sécurité. Si le groupe examine la scène en Vision-Ka, ils peuvent remarquer l'aura du Nephilim flottant au-dessus du corps désarticulé commencer à sonder les humains autour de lui. Tous se sentent alors gagnés par l'angoisse de la recherche d'un nouveau corps d'accueil, par la crainte de la narcose. Mais ces sentiments sont de courte durée, alors que l'endroit ne manque pas de simulacres potentiels. Ainsi après quelques hésitations, l'Ange désincarné se déplace au-dessus d'une jeune touriste sous le choc de l'accident. Lorsque le Nephilim réussit à vaincre la résistance de la femme, celle-ci s'évanouit pratiquement dans l'indifférence générale. L'opération est discrète ; on met rapidement le malaise et la désorientation qui s'ensuit sur le compte de la vision du drame. De leur côté, les Loups de Waldorf ont profité de la confusion pour s'écarter avant l'arrivée des policiers et courent rendre compte de l'issue de leur mission peu fructueuse à leur supérieur...

Les Nephilim quant à eux n'ont plus à s'occuper du simulacre défunt. Par contre, ils peuvent maintenant rejoindre l'Ange libéré de tout danger immédiat. Celui-ci une fois remis du malaise de son nouveau simulacre, et après s'être défait des attentions un peu trop soutenues des passants qui lui avaient "porté secours", se dirige vers le groupe...

Visiblement, Argon, puisque c'est son nom, a de gros problèmes et la solution extrême que représentait son récent suicide n'est pas sans inconvénients. En effet, l'effet Jésus lui a fait perdre une partie de sa mémoire récente et il est dans un état de confusion pathétique, lorsque les Nephilim réussissent enfin à entrer en contact avec lui. Aussi c'est avec soulagement qu'il considère l'aide du groupe. Mais avant toute chose, la situation nécessite des éclaircissements.

DOULOUREUSE RÉINCARNATION

En fait, Argon ne souffre pas réellement d'amnésie mais il a perdu le souvenir d'une bonne partie de ses recherches les plus récentes. Ainsi il se souvient avoir mené des recherches sur une communauté de Nephilim établie dans le Nord dont il essayait de trouver la trace dans l'espoir d'accomplir un voyage pour bénéficier de leur connaissance. Durant les derniers mois, il a réussi à regrouper de nombreux

documents et témoignages mais ses souvenirs à ce sujet sont très parcellaires. Retrouver tout ce savoir occulte est une priorité pour lui. Face à ces affirmations, il est prévisible que les Nephilim demanderont plus de détails.

C'est donc dans un parc non loin du lieu du récent drame que les Nephilim peuvent enfin entendre l'histoire de leur frère. Comme ils ont pu déjà s'en rendre compte Argon est un grand mystique qui essaye depuis toujours de débroussailler de nouveaux chemins vers l'illumination. Ouvert d'esprit et tolérant, il pense que la sauvegarde de la race des Déchus ne peut se faire que dans la réconciliation avec les humains. Cette dernière position lui a valu les attentions de l'Arcane I mais il refusa toute affiliation car il jugeait l'attitude de ses adoptés trop réductrice et s'attachant plus aux moyens qu'à la fin. Ainsi depuis bien longtemps, Argon voyage seul se concevant comme un explorateur des chemins de traverse menant vers l'Agartha.

Ainsi ses récentes pérégrinations l'ont mené vers la Grèce où il découvrit de nombreuses informations occultes sur l'enseignement d'Apollon qui le menèrent à s'interroger sur la nature de ce dieu. Selon lui, Apollon est un Nephilim porteur d'un message initiatique qu'il tenait des fameux Hyperboréens. Dès lors, Argon se lança sur la trace de ce mythique pays du septentrion. Ses pas le ramenèrent finalement en France où il entreprit de compiler ses connaissances pour déterminer la localisation et le moyen de rejoindre ce qu'il appelle le Sanctuaire du Nord. Malheureusement pour lui sa réincarnation lui a fait perdre le souvenir de tous les indices qu'il avait pu trouver... Plongé dans un grand désarroi, il demande donc aux Nephilim de l'aider et pourquoi pas l'accompagner dans sa quête du Sanctuaire du Nord... D'après lui, accomplir cette quête initiatique est un grand pas vers l'Agartha. Mais il faut d'abord retrouver ces fameux documents.

RECONSTITUTION DU PUZZLE

Avant de se lancer tête baissée dans une enquête, il convient d'examiner les pistes qui s'offrent au groupe...

Tout d'abord, Argon se souvient quand même de l'adresse de son ancien simulacre où il détenait de nombreux documents. D'autre part, si les Nephilim ont réussi à mettre la main sur un des Loups qui poursuivaient leur protégé, ils ont pu remarquer la chevalière qui pourrait constituer un signe de reconnaissance d'une société secrète. Selon les contacts du groupe dans le milieu occulte, ils pourront peut-être trouver des informations concernant ceux qui poursuivent Argon.

QUELQUES FRAGMENTS DU PUZZLE

- Le rôle d'Apollon où l'on apprend que ce dieu était un messager zélé des Sages du Nord et qu'il faisait de fréquents voyages vers l'Hyperborée à bord d'un temple volant.
- Les Vierges du Nord de Délos où l'on apprend que cette île abritait des femmes venues du Grand Nord qui initiaient les héros à de grands mystères.
- Interrogations sur le lien entre Pythagore et les Initiés.
- Notes tirées de "La Navigation de Saint Brendan", récit du voyage initiatique d'un Celte irlandais qui aurait atteint le Sanctuaire du Nord. Malgré la christianisation du texte, on peut encore y trouver de nombreux symboles.
- L'île aux Pommes de la tradition celte serait-elle le Jardin des Initiés ?

L'ANCIEN APPARTEMENT D'ARGON

L'ancien simulacre d'Argon habitait un petit appartement non loin des quais qui font face à Notre Dame. Le problème, actuellement, est que l'appartement est surveillé par deux des sbires de Waldorf. Ce dernier, depuis l'échec de l'enlèvement a sermonné sa petite troupe et les Loups sont prêts à faire du zèle pour satisfaire leur chef. Cette fois-ci, ils seront donc beaucoup plus vindicatifs. De plus, l'appartement d'Argon a été cambriolé et une grande partie des documents ont disparu.

Par contre, dans le fouillis consécutif au passage des Loups, on peut encore trouver le carnet d'adresses d'Argon et quelques feuillets épars couverts de notes sur les recherches de l'Ange.

Grâce à ces documents, les Nephilim pourront découvrir une partie de ce qui a motivé Argon à comprendre le mystère des Initiés du Sanctuaire du Soleil Caché. Malheureusement, il manque une grande partie du résultat des recherches de leur protégé.

Le carnet d'adresses contient quant à lui la mention d'un rendez-vous avec un dénommé Verdi qui doit avoir lieu le lendemain. Argon se souviendra alors que cet humain est un ethnologue passionné par les rituels "magiques" faisant intervenir des substances hallucinogènes. D'après lui, Verdi devait lui fournir de nouvelles pistes au sujet du Sanctuaire du Nord. Outre ces éléments, l'Ange se souviendra qu'il avait en sa possession un livre de textes celtes et sa disparition l'affecte particulièrement.

Si les Nephilim n'ont pas repéré les deux sentinelles dans la rue, les Loups téléphoneront pour obtenir des renforts qui arriveront une demi-heure après l'arrivée du groupe. Si les Nephilim quittent les lieux avant leur arrivée, ceux qui sont déjà sur place les suivront pour repérer où le groupe habite. Par contre, si les renforts arrivent alors que les Nephilim sont toujours dans l'appartement d'Argon, ils interviendront pour tenter de capturer au moins un des intrus.

Les Nephilim devront donc faire preuve de discrétion et d'astuce lors de leur passage chez Argon s'ils veulent éviter d'être blessés voire capturés et surtout repérés. Ainsi en cas d'accrochage, Waldorf sera au courant et fera tout son possible pour mettre des bâtons dans les roues des personnages... Un fois parti pour la Scandinavie, le vieil occultiste donnera des ordres à ses troupes restées en arrière pour causer aux Nephilim un maximum de déboires.

Enfin, si un des Loups de Waldorf est capturé, les Nephilim pourront après un interrogatoire magique ou musclé apprendre le nom de son supérieur et l'adresse de sa propriété.

CHEZ VERDI

Avant qu'il soit poursuivi par les Compagnons de l'Anneau Magique, l'Ange s'apprêtait à rencontrer un humain passionné de chamanisme et d'expériences psychédéliques. De fait ce chercheur marginal a récemment effectué un voyage en Finlande où il a pu rencontrer un vieux lapon détenteur de traditions tombées dans l'oubli, Arhippa Pertunnen. De retour en France, il est entré en contact avec Argon par l'intermédiaire du docteur Parangon, le mystérieux propriétaire de la librairie de l'Incunable Souveraineté (voir "Le Lion vert"). Malheureusement les hommes de main de Waldorf ont trouvé l'adresse de l'ethnologue et sont passés avant les Nephilim. Après avoir longuement discuté avec lui, ils lui ont injecté une dose non négligeable d'hallucinogènes de manière à le court-circuiter pour un certain temps... Aussi lorsque les Nephilim arriveront chez lui, Verdi sera depuis plusieurs heures dans un état semi-comateux en proie à des délires psychédéliques qui le rendent difficile d'accès.

Une fois l'adresse de Gaspard Verdi en leur possession, les Nephilim peuvent se rendre dans la proche banlieue, à Fontenay-aux-Roses, où l'ethnologue habite un petit pavillon de briques rouges entouré d'un jardin en friches. Lorsqu'on sonne à la porte, il n'y a aucune réponse, alors que de la lumière est visible derrière une fenêtre sale. Devant le mutisme du propriétaire du pavillon, il est toujours possible

de contourner le pavillon par le jardin où un Nephilim observateur remarquer, bien cachés derrière un laurier, plusieurs plants de pavot... Là, une véranda poussiéreuse permet d'accéder à la cuisine du pavillon. L'intérieur sent un mélange d'encens et de moisi. Malgré les éventuels appels, Verdi ne répond toujours pas ; par contre on entend une musique aux accents indiens en provenance du salon-bibliothèque. Si les Nephilim prennent le temps de fureter, ils peuvent découvrir de nombreux souvenirs de voyage et quelques objets exotiques de valeur tels que des sculptures, des masques, des tapisseries, etc. Verdi quant à lui est avachi dans un fauteuil bancal, les yeux vitreux fixés vers un horizon invisible, bavant comme un nouveau-né... Triste spectacle qui augure d'une conversation difficile...

Outre l'ethnologue drogué, on peut tout de même trouver dans le pavillon après de fastidieuses recherches des coupures de journaux parlant d'un "barde" finlandais présenté comme le dernier détenteur de traditions antiques, habitant dans la région du lac d'Onari, tout au nord de la Finlande. De plus, un jet en Observer permet de remarquer que plusieurs livres et documents manquent. Assurément, quelqu'un est déjà passé et les Nephilim ne devraient pas chercher longtemps un suspect après tout ce qui vient de leur arriver. Les coupures de journaux ne sont que des miettes...

Gaspard Verdi est tout de même accessible dans son délire à force d'efforts et de patience. Son discours est toutefois pour le moins incohérent et il mêle allègrement ses hallucinations à ses expériences réelles les plus récentes.

Parmi les borborygmes, les Nephilim peuvent ainsi recueillir des bribes du type suivant :

"Geurgll... Ah ! Rouge, très bien... Ca faisait longtemps. Hein ? Oui, Ils sont passés. Très polis. Surtout le viking au casque ouvragé. Ah la la... Quelle dope ! Je suis haut, là.

- J'ai vu la Vierge des Airs qui va bientôt enfanter. Héhé, le canard a fait son nid sur son genou !... (Silence)... Vous ne l'avez pas vu ? Qu'elle est belle !*

- Le chemin est barré... Trop de nuages. Pas pu continuer... trop dangereux, disait le vieux.

- La porte du Nord. C'est Pertunnen qui en a la clef ! Ahaha... Odin ! Odin !! Je suis le magicien et je vais b...(censuré) la Vierge d'Or !"

** Cette mention d'une vierge et d'un canard malgré son aspect délirant est en fait un extrait de la cosmogonie laponne et non le résultat de l'ingestion d'un puissant hallucinogène.*

Si Argon est avec le groupe, il ne manquera pas de s'enthousiasmer même s'il manque d'éléments. Ainsi ce vieux sage lapon connaîtrait un accès à la Porte du Nord, qui mène au Sanctuaire des Initiés ! Le problème est que Waldorf est déjà sur la piste et qu'il doit se diriger actuellement vers le cercle arctique. Soudain exalté, l'Ange presse les Nephilim de partir au plus vite pour la Finlande.

La prochaine étape de la Quête des Nephilim passe donc par la petite ville d'Onari, près du lac du même nom, à l'orée du cercle polaire...

LA TANIÈRE DU VIEUX LOUP

Plusieurs pistes peuvent mener au repaire de Waldorf et à l'identification de la société secrète qui pourchasse Argon et les Nephilim.

Le signe de reconnaissance des Compagnons de l'Anneau magique : si un des sbires de Waldorf est capturé ou qu'il laisse derrière lui sa chevalière, les Nephilim peuvent enquêter auprès de leurs contacts pour connaître la signification de ce symbole. Les sources possibles sont les Arcanes Majeurs ou le docteur Parangon. Les Arcanes pouvant fournir des renseignements après recherches sont la Maison Dieu, la Papesse, et éventuellement le Bateleur - grâce à leurs nombreux contacts au sein de la multitude des groupuscules et des sociétés secrètes. Le docteur Parangon quant à lui a déjà eu affaire à l'entourage de Waldorf.

Selon les sources, on apprendra ainsi que la chevalière est le signe de reconnaissance des Compagnons de l'Anneau Magique, une société secrète qui a vu le jour parmi les Corps Francs allemands à la fin de la guerre 14-18. Parangon quant à lui sait que Waldorf a refondé cette société en France et qu'il a réuni autour de lui un groupe de jeunes fascinés par la tradition germano-scandinave. D'après lui ces individus sont dangereux et Waldorf est un fanatique qui ne comprend rien à l'ésotérisme et qui ne cherche la sagesse qu'à des fins de pouvoir.

D'autre part si les Nephilim réussissent à interroger un Loup, ils peuvent apprendre que Waldorf habite une propriété à Passy... Une excursion là-bas est possible mais les Nephilim risquent fort de tomber sur un comité d'accueil musclé, alors que Waldorf préparant son départ pour la Scandinavie a regroupé chez lui ses suivants. Même s'il est déjà parti, il reste une douzaine de Loups dans la demeure cossue qui sert dès lors de base d'action à d'éventuelles représailles contre les Nephilim. La seule chose que le groupe peut ramener de là-bas, outre d'éventuelles blessures, est que Waldorf est parti avec ses deux plus fidèles lieutenants pour la Finlande (voir Chronologie).

PARTIE III :

LA PORTE DU NORD

Le moyen de rejoindre au plus vite le cercle polaire est certainement de prendre l'avion de Paris jusqu'à Hambourg puis jusqu'à Helsinki. Une fois en Finlande, un train rejoint la ville d'Onari dans la région des Lacs Supérieurs. Le voyage est fatigant à cause des nombreuses correspondances et dure au moins 14 heures.

Une fois en Finlande, les Nephilim peuvent découvrir un pays préservé d'une industrialisation outrancière, conservant de nombreux espaces sauvages. Le plus frappant est l'omniprésence de la forêt qui se transforme au fur et à mesure du voyage en taïga à perte de vue, marécageuse et ponctuée de lacs aux eaux bleu profond... Onari est le plus grand lac du nord et la petite ville du même nom fait penser à un avant poste de colons, peuplé de trappeurs et de forestiers.

L'autre élément qui frappera les Nephilim est la durée du jour, alors que le soleil une fois couché reparait au bout d'une heure de crépuscule. D'autre part, la fin du printemps est marquée dans ces contrées par la fonte des neiges qui rend le terrain particulièrement marécageux et couvre le paysage d'une multitude de fleurs aux couleurs éclatantes. L'effet pervers de ce phénomène est la prolifération des moustiques, omniprésents et très agaçants...

Une fois les lieux appréciés, les Nephilim ne doivent pas traîner pour trouver le chemin qui mène à Ahriippa Pertunnen. La communication risque d'être le premier obstacle mais la majorité des habitants savent plus ou moins parler allemand et plus rarement anglais.

Si les Nephilim demandent à un quidam s'il connaît Pertunnen, ils se verront gratifiés d'un regard vide. Visiblement, le vieux lapon n'est pas une célébrité locale ! En fait le seul moyen de trouver des renseignements sur lui est de fréquenter les bars où se réunissent les rudes forestiers de la région. Après de nombreuses tournées, de fastidieux palabres, on pourra finalement apprendre que Pertunnen habite un chalet à l'orée de la forêt, près du lac. Une piste passe à proximité de sa retraite et le voyage en voiture prend une bonne heure. Vous pouvez agrémentez cette recherche de renseignements d'une altercation avec des gaillards un peu rustres qui cherchent la bagarre, si vous voulez stresser un brin vos Nephilim.

AU COEUR DE LA TAIGA

Une fois, ces renseignements en main, le groupe pourra louer un 4x4 à bon prix à la sortie de la ville. Le voyage qui les attend leur permet de découvrir un peu plus les paysages arctiques qu'ils apprécieraient peut-être plus s'ils étaient moins pressés. Toujours est-il que ce périple digne de la célèbre émission de Nicolas Hulotte ne sera pas sans péripéties. En effet, alors que le groupe menait son enquête sur Pertunnen, un membre de la Confrérie des Loups a repéré le manège du groupe et est parti aussitôt en référer à Aïno. Les dernières personnes qui cherchaient Pertunnen s'étant montrées très agressives, les Loups décident de tenter une embuscade et de ne plus se laisser avoir.

Ainsi après une demi-heure de conduite difficile sur une route défoncée, les Nephilim se trouvent devant une mare boueuse et profonde creusée par les bons soins des gardiens du Soleil Caché. S'ils avancent, ils s'embourberont à coup sûr et s'ils reculent, une avalanche de troncs de sapins bloquera toute issue. L'embuscade est bien menée et les Nephilim sont à la merci des Loups...

Dans un premier temps, les Nephilim ne verront personne, alors que la forêt est soudain devenue très calme. Au bout de quelques minutes, on peut apercevoir des formes furtives se déplaçant de couverts en couverts. Si le groupe tente une échappée, les Gardiens passeront à l'action pour intimider les Nephilim. Lorsque les joueurs seront mûrs, faites intervenir directement les Loups qui encercleront le groupe. Décrivez les farouches guerriers comme sortis d'un autre âge puis envoyez le chef de la Meute signifier que l'heure du duel est arrivée. Les Nephilim sont dans un territoire qui est fermé aux intrus. S'ils veulent passer, ils devront défaire leur champion dans un duel loyal ! Au cas où les Nephilim tenteraient de fuir, ils se verraient vite cloués par une volée de flèches bien placées... L'affrontement est donc inévitable et le groupe devra choisir son champion !

L'ambiance du combat doit être impressionnante, alors que les Nephilim sont entourés par les Loups aux visages graves et farouches et que leur champion se met torse nu puis fait jouer ses muscles nouveaux avec assurance. De plus, lorsque les deux combattants se mettent en place, des tambours sourds commencent à rythmer le duel ! S'il fait nuit, des feux ajouteront à l'ambiance des ombres tourmentées. Enfin, notez bien que la magie peut être utilisée mais qu'aucune interruption pour une quelconque invocation n'est autorisée. Seuls les effets instantanés ou préparés sont autorisés. Les seules issues sont la mort, l'inconscience ou le

Les caractéristiques du champion des Gardiens sont celles du Loup type augmentées de 1. Les compétences de combat sont quant à elles augmentées de 10%. Le champion possède cinq gouttes d'ambre autour du cou qui augmentent son Ka-Soleil de 10.

déshonneur si le Nephilim demande grâce, ce que le champion ne fera jamais...

Si le champion du groupe défait celui des Loups, ceux-ci impressionnés accepteront de les mener jusqu'à Aïno. Par contre, en cas d'échec, les Loups afficheront un air dégoûté avant de refouler les Nephilim sous la menace des armes.

LA GARDIENNE DE LA PORTE DU NORD

Après une marche d'une demi-heure dans la forêt, les Nephilim arriveront devant une crête rocheuse qui surplombe le lac Onari. C'est à cet endroit que leur apparaîtra Aïno, la meneuse de la meute, entourée de deux loups qui semblent obéir au moindre de ses gestes. Devant le groupe, elle affiche bientôt un sourire et leur fait signe d'escalader la crête pour la rejoindre dans la grotte dissimulée parmi les éboulements derrière elle. Une fois les présentations faites, Aïno s'enquerra de l'objet de la venue des Nephilim en ces lieux puis les mettra au courant du passage de Waldorf. D'après elle, le vieux veut rejoindre le Sanctuaire par le biais des rêves induits par les herbes magiques de Pertunnen. Ses Loups n'ont pas pu les stopper mais elle peut donner l'occasion au groupe de devancer les profanateurs humains.

Avant de faire découvrir aux Nephilim ce dont elle a la garde depuis des centaines d'années, Aïno pourra révéler au groupe une partie de l'histoire du Sanctuaire, vue de son côté. Ainsi, la Meneuse des Loups faisait partie des Nephilim venus s'établir dans le Sanctuaire construit par Donimo et contribua à la prospérité du Jardin Boréal. cependant lorsque la menace des sociétés secrètes se fit de plus en plus sentir, elle quitta de son gré l'île-jardin pour assurer une garde dans la réalité alors que le Sanctuaire montait dans les champs magiques pour devenir un Akasha. Depuis, son serment la retient sur terre et elle n'a plus aucun contact avec ses anciens compagnons. Dans son esprit ceux-ci continuent leurs recherches magiques dans une ambiance d'harmonie et de paix et ils seraient prêts à initier tout Nephilim digne de recevoir leur sagesse. Malheureusement la venue de Waldorf représente un danger et elle demande aux Nephilim d'agir au plus vite... Elle-même ne peut intervenir, retenue hors de l'Akasha par un pacte-Ka.



Coupant court à une discussion qui pourrait durer très longtemps, Aïno se lève alors et mène les Nephilim par un étroit boyau dans la roche jusqu'à une grotte où on peut entendre des gouttes d'eau tomber sur la surface d'un lac souterrain. Aïno continue sa marche après un instant d'arrêt vers une petite anse où se trouve amarré un drakkar à la coque ouvragée parfaitement conservé. La Meneuse des Loups leur présente alors fièrement la "Clef de la Porte du Nord", le drakkar d'Odin, Loup-de-Combat. Grâce à cette nef magique, les Nephilim pourront atteindre au plus vite le Sanctuaire en voguant sur les champs magiques.

Une fois à bord, Aïno leur lance une bénédiction en énochéen puis le drakkar se met à glisser sans qu'aucune manoeuvre ne soit tentée de la part des Nephilim. La route vers le Sanctuaire s'ouvre devant eux alors que la caverne s'illumine peu à peu de couleurs spectrales et qu'une lueur bleutée marque l'entrée d'un passage vers les akashas.

La nef accélère rapidement puis tout devient confus alors que les contours du tunnel s'estompent pour laisser la place à un kaléidoscope de couleurs-Ka. Après un temps indéterminé, les Nephilim ont

l'impression de voguer dans des limbes où l'on distingue parfois des formes étranges parmi les volutes de Ka de l'air. Loin sous la coque du drakkar, on peut entr'apercevoir par intermittences un paysage verdoyant sans aucune habitation visible. L'élément le plus remarquable est toutefois un point mobile à l'horizon qui se dirige dans la même direction que les Nephilim qui s'avère finalement être un autre bateau. L'objectif des deux navires semble être une colonne de nuages couleur de plomb parcourue d'éclairs. C'est vers un véritable maelström que les Nephilim que Loup de Combat se dirige et il est impossible de dévier la nef !

Lorsque le bateau des Nephilim s'apprête à entrer dans le tourbillon, ils peuvent voir à une centaine de mètres l'autre drakkar dans lequel trois vikings regardent dans leurs directions. En fait, ce sont Waldorf et ses deux lieutenants qui arrivent par leur propre voie, celle des rêves, sous l'apparence dont ils ont toujours rêvé : celle de fiers guerriers scandinaves ! Mais ces regards croisés qui se jaugent ne durent pas alors que les deux drakkars s'enfoncent dans les nuages.

A partir de cet instant, c'est le déchaînement et le

groupe impuissant ne pourra que s'accrocher au drakkar. Ce ne sont que tourbillons, jaillissements de nuages aux formes presque humanoïdes qui tentent d'arracher les Nephilim à leur bateau pour les noyer dans la masse du maelström... Devant la violence de la tempête, la mature de Loup-de-Combat est arrachée et tombe sur le pont, la structure gémit sous les coups de boutoir du vent. Les Nephilim quant à eux doivent s'accrocher à un point solide à moins d'être absorbés par le tourbillon. Le tourbillon étant magique, c'est le résultat d'une opposition Ka/Ka qui décidera du sort des Nephilim (Ka : 20 pour la force du vent mais vous pouvez adapter au pot de vos Nephilim. Ce phénomène n'est pas destiné à faucher toute l'équipe mais à installer l'angoisse et l'incertitude quant au sort des Nephilim précipités par-dessus bord. Ceux qui échouent sont hors-jeu et passeront plusieurs jours à se dépêtrer du tourbillon. A leur retour dans la réalité, ils devront se réincarner...).

Dans la tourmente, toute trace de l'autre navire a disparu...

LE SANCTUAIRE BORÉAL

Note : la description qui suit ne tient pas compte des affrontements possibles entre les Nephilim et les compagnons de l'Anneau Magique. pour régler cette situation, rendez-vous à la partie Dénouement.

Après ce qui semble être une éternité de tourments et de dangers, le drakkar des Nephilim s'arrache finalement au maelström, emportant avec lui des morceaux de nuages couleur de plomb agrippés tels des tentacules essayant de retenir la nef magique. Devant eux, ils peuvent désormais apercevoir un espace circulaire beaucoup plus calme à l'image de l'oeil d'un cyclone. Au centre, une lumière dorée semble indiquer l'objectif de cet éprouvant voyage. Maintenant le bateau malmené par le déchaînement fend les airs continuant sur sa lancée droit

vers le point lumineux. Au fur et à mesure qu'ils s'en approchent, une terre devient visible au sein du globe de lumière dorée. Lorsque le drakkar est à bonne distance, on peut finalement remarquer une étrange île flottant dans les airs entourée d'un disque de liquide agité de vaguelettes ! Une plage de sable argenté se dessine vers laquelle le bateau se dirige...

Une fois le bateau arrêté juste au bord de la plage, les Nephilim peuvent découvrir une île-jardin féerique à la végétation luxuriante... De manière générale, le Sanctuaire affecte la forme d'une étoile à cinq branches aux formes adoucies dont le centre est occupé par un pommier gigantesque au sein duquel on peut distinguer un globe lumineux tel un soleil miniature. Les Nephilim ont enfin atteint le Sanctuaire des Initiés du Soleil Caché qui leur tend maintenant les bras...

Dès qu'ils ont quitté la plage, ils peuvent découvrir les multiples recoins du jardin boréal. Gagnés par la sérénité des lieux, le groupe va de bosquets aux plantes inconnues en ruisseaux cascadants, puis de tonnelles fleuries en ruines couvertes de mousse... Pourtant malgré l'impression de paix qui se dégage de l'endroit, les Nephilim seront certainement inquiets de ne trouver aucun accueil. L'endroit semble déserté ! Les seuls bruits sont celui du vent dans les arbres et celui de l'eau qui coule dans les multiples ruisseaux qui prennent leur source au centre de l'île...

LES GOLEM DU JARDIN

Le jardin malgré la désertion de ses habitants est encore habité par des Golem créés par les anciens maîtres des lieux. Chacun des Sages, membres de la communauté, avait ainsi fabriqué son Golem particulier qui remplissait des tâches rebutantes pour les mystiques qu'ils étaient. Il reste encore quelques

GOLEM

FOR 30

CON 20

DEX 8

Ka-Terre : 20

PdV : 20

Actions : 2

Protection : argile humide de 3 pts

Compétences : Jardinage 80%, Vigilance 60%

Armes : Poings 30% - 1d4 + 5d6.

Description : ces créatures faites d'argile humide ressemblent beaucoup aux golem de la tradition alchimique, même si leur création est le résultat de puissants rituels de sorcellerie du troisième cercle. D'un point de vue purement physique, ces créatures lentes et dociles apparaissent sous la forme de colosses hauts de trois mètres affublés d'une petite tête aux traits vaguement humanoïdes et aux orbites vides. Equipés de longs bras qui traînent presque par terre, ils se déplacent de manière simiesque. D'un naturel peu agressif, ils ne porteront pas la main -qu'ils ont lourde- sur les Nephilim, à moins qu'ils saccagent le Sanctuaire.

LE SANCTUAIRE DU SOLEIL CACHÉ



Handwritten text in a cursive script, likely a manuscript or a letter, written on a piece of parchment or paper. The text is arranged in several lines, with some words appearing to be in a different language or dialect.

Handwritten text in a cursive script, continuing the narrative or message from the previous block. The script is consistent with the one above, suggesting it is part of the same document.

Handwritten text in a cursive script, further continuing the text. The handwriting is fluid and characteristic of the period.



unes de ces créatures magiques vaquant à leurs occupations répétitives.

Ainsi alors que les Nephilim commencent à explorer le Sanctuaire, ils peuvent bientôt entendre un pas lourd accompagné d'un grincement se diriger vers eux. Croyant à une menace quelconque, le groupe se préparera certainement au pire et ils ne seront pas déçus par l'apparition qui s'offre bientôt à leurs regards ébahis. En effet une forme vaguement humanoïde haute de trois mètres, faite de pierre, se profile entre les buissons et les arbres. Toutefois cette espèce de golem n'est pas agressive et celui-ci s'arrête devant eux en regardant le groupe puis le bateau qui les a menés avec un air d'incompréhension totale. L'être reste alors immobile, son regard allant du bateau aux Nephilim et vice-versa, le regard vide de toute expression, les bras traînant par terre. Après quelques minutes de ce manège, il s'en va cueillir quelques fleurs dans un bosquet puis repart en direction des constructions visibles au pied de l'arbre gigantesque qui occupe le centre de l'île. En continuant de parcourir le Sanctuaire, les Nephilim auront l'occasion de recroiser certaines de ces créatures occupées à entretenir le jardin selon un rituel multi-séculaire. De même, au détour d'une tonnelle, on pourra découvrir les restes de l'un d'entre eux couché sur l'herbe vert tendre, recouvert de mousse et de fleurs, en train de se désagréger.

LA MARE AUX CYGNES

Non loin de l'ermitage des Initiés se trouve un petit étang aux eaux vert émeraude parcourues de reflets argentés. La vision de cette partie de l'île est particulièrement idyllique et respire la paix et l'harmonie. Si le groupe compte parmi ses rangs des Faërim, ils ne manqueront pas de tomber amoureux de cet endroit. De plus, l'étang est parcouru par des cygnes au plumage éblouissant et peu farouches. Ainsi, après quelques minutes, trois d'entre eux arriveront fendant majestueusement l'onde vers les Nephilim puis s'arrêteront à une dizaine de mètres. Leurs yeux très expressifs semblent emplis d'émotion et ils commencent à chanter d'une voix claire dans une langue proche de l'énochéen archaïque. Le chant est très émouvant et les Nephilim ne pourront pas échapper à la tristesse et à la mélancolie qui s'en dégage à moins de réussir un jet sous Ka x 2. Ceux qui échouent ne pourront alors réprimer les larmes qui montent à leurs yeux tandis que s'éloignent les aristocratiques volatiles. De manière beaucoup plus terre à terre, il est impossible de communiquer réellement avec ces créatures sinon en chantant avec elles et en partageant leur mélancolie.

L'étrange apparition des cygnes chanteurs n'est

pas le seul élément mystérieux de cet endroit. En effet, si un Nephilim s'abandonne à la rêverie au bord de l'eau, il peut apercevoir le reflet d'un magnifique visage à peine déformé par les rides qui parcourent l'étang. D'après les apparences, c'est une ondine d'une grande beauté qui se reflète devant lui. L'apparition semble très calme et remue les lèvres comme si elle parlait ponctuant son monologue inintelligible de sourires accueillants. Tout en proie à la contemplation impuissante de cette apparition, le Nephilim ne verra plus le temps passer et c'est seulement sur intervention d'un de ses compagnons qu'il reprend tous ses esprits, ressentant malgré tout, encore une fois, une certaine mélancolie.

LES RUINES DU REFUGE DE DONIMO, FONDATEUR DÉCHU DU SANCTUAIRE.

Vers la pointe nord de l'île-jardin, on peut découvrir parmi les rochers couverts de mousse ce qui semble être les ruines d'un petit bâtiment à l'architecture inconnue parmi les humains. L'édifice est complètement détruit mais on peut encore trouver à l'intérieur des traces de son lointain occupant puisqu'il s'agit du refuge de Donimo, le Poursuivant maudit... A l'intérieur, on peut ainsi découvrir une mosaïque endommagée composée à partir d'éclats de pierres semi-précieuses aux couleurs vives. Le motif représente une femme nue aux cheveux d'or courant parmi des nuages. Un peu plus loin, un mur écroulé est incrusté de coulures d'argent révélant une partie d'un texte : "...ant, n'oublie pas de te munir des pommes de la Sapience et d'en goûter la douce saveur. cela te sera grandement utile po...". Si les Nephilim prennent au pied de la lettre cet extrait, ils risquent de faire une grossière erreur...

L'ARBRE DE VIE ET L'ERMITAGE

Le bâtiment le plus important de l'île est situé au milieu d'un petit lac à l'origine des différents ruisseaux qui baignent l'île. C'est au centre même du bâtiment que se trouve cet arbre gigantesque dont les branches les plus hautes atteignent une trentaine de mètres. Dans les entrelacs des branches du sommet, un globe de douce lumière dorée illumine l'ensemble de l'akasha, le baignant dans une atmosphère de crépuscule éternel. Au pied du pommier géant, on peut distinguer des constructions à l'architecture très intégrée dans le paysage, sans aucune ligne abrupte. Les racines de l'arbre plongent à l'intérieur de ce qui fut jadis l'ermitage des Initiés tandis que la mousse recouvre les toits. Le bâtiment est dans son ensemble en mauvais état

LE SANCTUAIRE DU SOLEIL CACHÉ

comme s'il avait souffert d'une sorte de tremblement de terre ou d'une tempête bien vigoureuse. Ainsi certaines portes sont arrachées et la végétation s'est infiltrée à l'intérieur tandis que des fissures parcourent les murs.

Il est très facile d'entrer dans ce bâtiment alors que les portes principales sont béantes. Il suffit ensuite de débroussailler le passage qui mène vers le hall où le pommier géant prend ses racines.

L'intérieur de l'ermitage suit une structure en pentagone et contient quatre grandes salles ouvertes et cinq cellules qui constituaient les cellules des Sages.

La salle de l'arbre : le tronc du pommier est très large et occupe une grande partie de la salle. Cette pièce était visiblement le centre de toute la communauté et l'arbre en lui-même devait avoir une fonction très précise. Un étroit escalier en bois permet d'accéder au labyrinthe de branches qui mène au sommet. L'intrication des branches est telle que la lumière du globe parvient à peine jusque dans la salle.

La salle de la vasque : cette salle ouverte sur le hall est illuminée par des fenêtres étroites donnant sur le jardin. Au centre de la pièce, on peut trouver une large vasque en pierre aux reflets bleutés sculptée de motifs aquatiques. Si les Nephilim se concentrent sur la surface de l'eau, ils peuvent bientôt voir le fluide se troubler puis un visage d'ondine

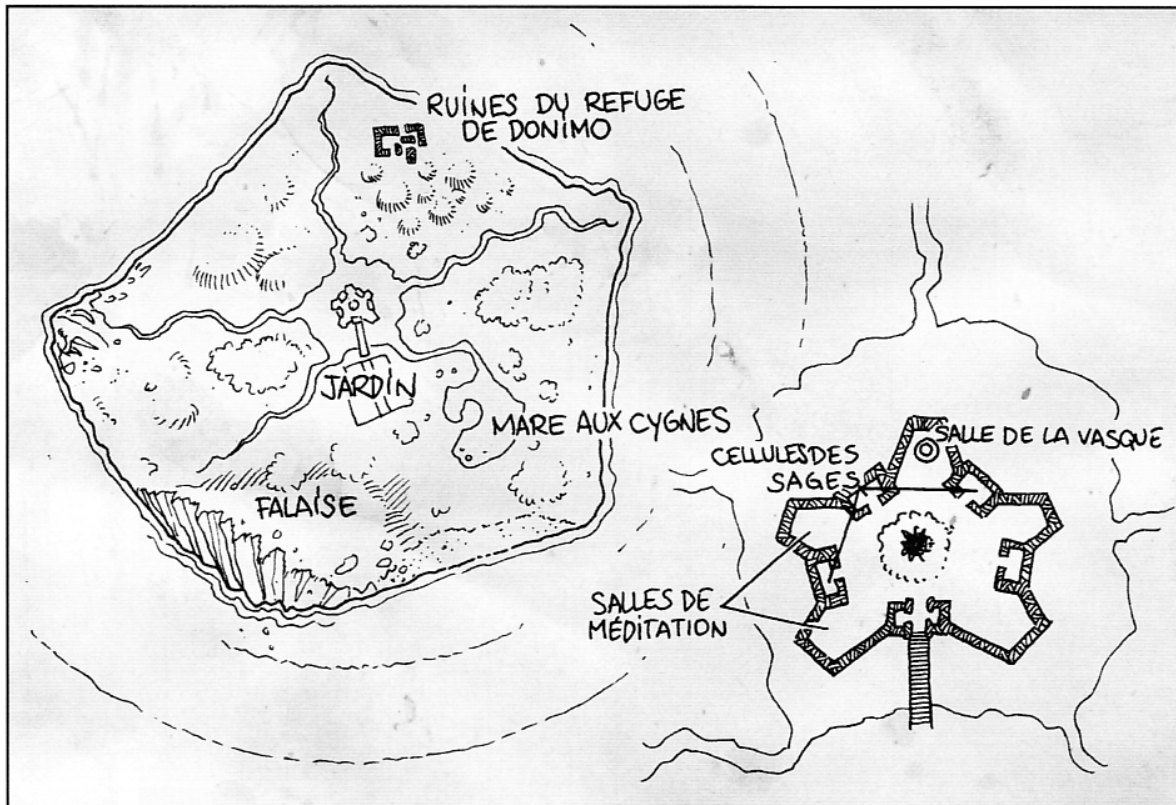
apparaître. Les membres du groupe qui ont été en proie à la rêverie au bord de la mare aux cygnes reconnaîtront l'apparition. Aussitôt apparue la voix cristalline du Nephilim résonne par on ne sait quel procédé magique dans la pièce...

"Mes frères, qui que vous soyez, je vous souhaite la bienvenue en ce Sanctuaire... C'est toutefois avec tristesse que je dois vous conter mon histoire et celle des mes compagnons..."

L'ondine commence alors à raconter l'histoire de la communauté des Initiés du Soleil Caché telle que vous avez pu la lire dans la partie Historique de ce scénario. Restez malgré tout très vague sur la faute de Donimo et lorsque l'Ondine s'apprête à aborder l'épisode de la chute de la communauté, "l'enregistrement" est brusquement interrompu...

Les autres pièces de l'ermitage sont vides et constituaient les quartiers des initiés ou des salles de méditation. elles ne sont pas intéressantes en elles-mêmes sinon pour la découverte de menus vestiges.

Le labyrinthe de branches : un escalier étroit mène jusque dans les branches du gigantesque pommier. De manière très surprenante la densité des branches est telle que l'ensemble du feuillage forme un véritable labyrinthe menant au sommet où se trouve le globe doré qui illumine l'akasha.



DÉNOUEMENT

A la sortie du maelström, les Nephilim ne voient plus le drakkar qui amenait leurs rivaux humains. Ils peuvent alors penser que ceux-ci ont été dispersés dans le tourbillon mais Waldorf et ses séides referont surface sur les débris de leurs drakkars et se précipiteront vers l'Arbre de Vie. D'un point de vue dramatique, il est intéressant de faire intervenir les Compagnons de l'Anneau Magique lorsque les Nephilim sont en train d'explorer l'ermitage. Un combat sera alors inévitable et Waldorf abandonnera ses lieutenants pour se précipiter vers le globe doré au sommet de l'arbre. S'il parvient là-haut sans être arrêté, il arrachera le Fruit aux branches et le brandira vers le ciel hurlant sa victoire. Malheureusement en cueillant ce globe, Waldorf provoque la chute définitive de l'Akasha qui s'effondrera dans une apocalypse longue et douloureuse tuant du coup tous les êtres humains ou magiques dans les environs...

D'un autre côté, si les humains sont vaincus, vous pouvez faire intervenir Argon qui, fasciné par ses découvertes, pense devoir arracher lui aussi le globe, renouvelant déjà des erreurs passées et provoquant lui aussi la chute du Sanctuaire. Il est possible que ce soit même un membre du groupe qui renouvelle l'erreur de Donimo, ce qui ajouterait bien sûr du piquant à la situation...

Enfin, le dénouement le plus heureux est que les Nephilim prennent conscience qu'ils ont trouvé un trésor au sein de ce Sanctuaire mélancolique mais qu'il n'est point accessible à ce stade de leur quête.

L'apparence des Compagnons de l'Anneau Magique est complètement différente de celle qu'ils affectent sur terre. Ils se présentent maintenant comme des guerriers vikings. Leur seule caractéristique est leur Ka-Soleil (à l'image des créatures de Kabbale). Ils sont par contre équipés d'épées magiques qui infligent 1d6 points de dommage.

WALDORF

Ka-Soleil 25

Epée 80%

MONTCLAIR

Ka-Soleil 20

Epée 70%

BOISVERT

Ka-Soleil 18

Epée 60%

La sagesse est à portée mais consommée trop brutalement elle provoquerait leur fin brutale. Par contre, ils peuvent tirer de grands enseignements de cette quête quant à la manière de considérer le Savoir et quant à l'attitude de chacun face à lui... Si les Nephilim décident de laisser là le globe, ils auront pris la bonne décision même si c'est la mort dans l'âme. Alors une apparition se matérialisera devant eux sous la forme de l'ondine qu'ils ont pu déjà rencontrer, qui leur tiendra le discours suivant :

"Mes frères, vous avez bien oeuvré et vous avez sauvé ce Plan Subtil de l'oubli et de la destruction". Elle continuera en narrant la suite de l'histoire des Initiés du Soleil Caché interrompue dans la salle de la vasque. Ceci fait, elle reprendra en déclarant : "Cet endroit vous est à jamais ouvert. Le Jardin Boréal est à jamais dans vos coeurs ! A vous de le cultiver mes frères pour qu'un jour, peut-être, vous puissiez faire prospérer cet endroit ici et parmi les humains... Vous ne repartez pas les mains vides, Frères Déchus, vous portez désormais notre lumière ! Vous êtes nos messagers..."

L'Ondine met alors les mains en coupe où apparaît un petit globe qu'elle porte vers le coeur d'un Nephilim à côté d'elle qui s'incorpore à son pentacle. Puis elle recommence l'opération sur chacun avant de sourire et de dire : "Faites-en bon usage, mes frères !" avant de disparaître.

En fait, ces globes distribués à chacun sont une graine de l'Arbre de Vie qui augmente leur Ka d'un point automatiquement. Désormais, il appartient à chacun de cultiver cette graine en leur coeur en accord avec l'idéal du Soleil Caché...

Une fois la tension retombée, le groupe pourra explorer le jardin et s'y ressourcer. Au moment où ils manifesteront tous le désir de partir, un arc-en-ciel solide se matérialisera et les ramènera dans la grotte d'Aïno où ils pourront repartir vers d'autres aventures.

Ainsi se conclut la quête du Sanctuaire du Soleil Caché dont les Nephilim sont maintenant les héritiers...



LE GUETTEUR MÉLANCOLIQUE

PRÉAMBULE

La trame de l'occulte est plus vaste qu'il n'y paraît. Bien qu'elle ne fasse pas partie d'un Grand Plan, cette aventure tisse des liens avec des scénarios précédents. Ils ne sont pas essentiels, et vous n'avez pas besoin des scénarios cités en référence pour jouer celui-ci, mais nous les signalons pour fixer vos idées.

Au sujet des Templiers, si vous avez joué *La vierge de fer* (dans *Les Templiers*), vos joueurs seront ravis de retrouver de vieux amis de famille. Car les Chevaliers du Bec de Corbin s'occupent de rétablir la Sainte Vehme en France, obédience rattachée aux Chevaliers Teutoniques.

Le Glorieux Alliage est exposé dans *Les yeux d'Esmeralda* (Casus Belli hors-série scénarios n° 12), et c'est aussi dans la mine d'Arlit que les Templiers ont retrouvé le fragment de la Table d'Emeraude.

L'HISTOIRE

A la suite de l'invention de l'alchimie, au seuil de l'An Mil, certains Nephilim furent si fascinés par cette nouvelle voie qu'ils décidèrent de s'y consacrer corps et âmes. Ils rompirent avec leurs amis, leur mode de vie et les connaissances acquises jusque là. Pour eux, le chemin de l'Agartha passait nécessairement par l'achèvement du Grand Oeuvre.

L'un d'entre eux était un elfe nommé Miriadel. Après deux siècles de labeur, il parvenait déjà aux mystères du 3e cercle. Abordant le XIIIe siècle, il lui sembla qu'il avait récolté toutes les connaissances disponibles en Occident. Il partit pour l'Afrique, où se trouvent des vestiges atlantes conservés dans les sables du désert. Miriadel y mit la main sur des documents d'une valeur sans égale, et fit la rencontre d'un membre du Glorieux Alliage, le groupe des Nephilim qui détiennent les secrets du Grand Oeuvre. Celui-ci lui indiqua une zone riche en roches alchimiques, le massif de l'Air. Mais à cet endroit, Miriadel surprit les activités des Assassins qui exploitaient les minéraux fort chargés en Ka. Miriadel les combattit et détruisit leurs installations avant de rentrer en France.

Il lui fallait un endroit paisible pour parachever son oeuvre. Il fit le choix d'une petite église, baptisée St Philippe de la Charte, située en pleine forêt, à l'écart des villageois curieux et des factions templières locales. Il y construisit son laboratoire, et cet endroit banal devint un refuge truffé d'images et d'artefacts alchimiques. Mais hélas, les Assassins étaient décidés à se venger. Comme ils venaient de conclure leur pacte avec les Templiers occidentaux, ils envoyèrent une mission composée de

Chevaliers Teutoniques encadrés par un Assassin, pour retrouver Miriadel.

Ce qui fut fait une nuit de 1244. Les Chevaliers entourèrent l'église où Miriadel pratiquaient ses expériences. Il refusa de se rendre, complètement pris par son travail, sourd à toutes les menaces, persuadé d'atteindre l'apogée de ses pouvoirs avant le moment critique. Alors, selon un geste classique chez les Teutoniques, les assiégeants allumèrent un incendie autour du refuge, et plongèrent dans le brasier leurs épées contenant des parcelles d'orichalque. La combinaison du feu et de l'orichalque ne devait laisser aucune chance au Nephilim prisonnier.

C'était l'instant où Miriadel voyait naître dans son creuset les lumières salvatrices du Grand Oeuvre. Ne pouvant stopper son rituel à ce stade critique, il laissa les flammes dévorer son corps, tandis que son pentacle atteignait la révélation décisive. Dans l'explosion générale, une réaction unique se produisit entre le Ka de l'elfe, l'orichalque dans l'incendie, et l'illumination du Grand Oeuvre. L'elfe sortit de son enveloppe charnelle à l'agonie, mais le corps ne brûla pas tout à fait : son coeur fut sublimé, se changea en rubis, et resta sur le lieu, impérissable.

Miriadel, inconscient, partit à la dérive sur les champs magiques, presque dissocié. Il allait passer plusieurs siècles dans l'atmosphère, reprenant peu à peu des forces au plus près des éthers. Il ne pourrait revenir qu'à la faveur d'une conjonction exceptionnelle, point de passage entre les champs stratosphériques et les champs terrestres. Quant aux Templiers, ils furent désintégrés par l'explosion. Ne subsistaient de leur action qu'une église en ruines, et autour, leurs ossements démantelés et des fragments d'orichalque.

Ainsi, le Coeur sublimé de Miriadel était resté sur place, mais dissimulé sur un Plan Subtil. Passant par la forêt carbonisée, un vagabond pénétra par hasard dans les décombres, et ressentit l'influence du Coeur. Ce fut l'illumination : dans une vision, il fut persuadé de contempler le Graal. Il décida de s'installer dans les ruines du refuge, afin de garder le trésor dont il pensait avoir la charge. Il reconstruisit quelque peu le bâtiment de manière à y séjourner. Puis il rédigea des poèmes où il affirmait veiller sur le Graal et attendre le retour de son propriétaire. Dans sa folie mystique, il oublia son propre nom et signa : le Guetteur mélancolique.

Devenu vieux, sentant la mort arriver, il attira un autre mendiant pour en faire son successeur. Envoûté à son tour par le Graal, il devint le second Guetteur, et transmit à son tour la charge à d'autres simples d'esprit. Durant des siècles, la région resta abandonnée, car les populations crai-

gnaient ce lieu maudit, enfoui dans une obscure forêt, habité par un fou.

Mais les Templiers n'ont pas oublié le drame de 1244. Les annales des Chevaliers Teutoniques ont conservé les traces d'une expédition qui n'est jamais revenue. Les Assassins, honteux de leur défaite dans le désert face à un seul Nephilim, ont longtemps caché les motifs et les circonstances de cette mission. L'enquête reprend aujourd'hui car l'orichalque se fait rare, et les Templiers veulent récupérer celui des Chevaliers morts en 1244. Les Templiers ont maintenant deux objectifs. Le premier concerne la disparition de leurs ancêtres : que sont-ils devenus, qui doit payer pour leur massacre ? Le second est indirect : la commanderie de Paris a mis la main sur un manuscrit du premier Guetteur à la Bibliothèque Nationale. Cet exemplaire, vendu par son auteur au XVe pour une poule et un pain noir, restitue sa vision du Graal. Les Templiers sont donc persuadés d'être sur la piste du calice mythique, mais ne savent pas où habitait le Guetteur. Les recherches sur leurs ancêtres vont les conduire au refuge de Miriadel, où la rencontre du Guetteur actuel établira le lien entre les deux mystères.

Mais un troisième acteur est entré en scène à leur insu. Un membre de 666, qui espionne les Templiers afin de profiter un jour de leur complicité, a appris la découverte du manuscrit. Il est bien décidé à récupérer l'objet fabuleux qui se cache derrière cette histoire. Pour l'heure il se contente d'observer, et n'interviendra que lorsqu'il aura compris l'utilisation du Coeur...

De grands événements se préparent, magnifiques et tragiques à la fois. Tandis que les Templiers avancent dans leur enquête, le Coeur commence à se réactiver : Miriadel va bientôt revenir, et appelle instinctivement des frères à sa rescousse.

SYNOPSIS

Chapitre I : les PJ explorent le refuge, rencontrent le Guetteur actuel et les Templiers. Ils font un rituel pour provoquer le retour de Miriadel, qui attire les médias. Le Coeur Noir est livré à un PJ, et peut-être récupéré par les Templiers. Les Nephilim apprennent la suite de leur mission : ressusciter Miriadel lors d'une conjonction au Sahara.

Chapitre II : les PJ traversent le Sahara en compagnie des Touareg, sur les traces de Miriadel. A Agadès, ils se heurtent aux Chevaliers Teutoniques. Dans les mines du massif de l'Aïr, ils disposent un athanor géant pour accueillir Miriadel tombé du ciel. Mais 666 lance un tempête qui égare les PJ et utilise l'installation pour transfigurer un cobaye humain.

Chapitre III : rentrés en France avec Miriadel incarné dans le Guetteur, les PJ découvrent que le cobaye transfiguré est le leader charismatique d'un parti. Ils rassemblent les Arcanes et attaquent le cobaye au Zénith pour permettre à Miriadel de lui arracher son coeur.

INTRODUCTION

Depuis quelques semaines les PJ ont remarqué que les champs magiques ont un étrange comportement. A chaque fois qu'ils font une opération magique, les champs se dérobent dans une certaine direction. Les Nephilim subissent alors des difficultés : rupture de contrat dans une invocation périlleuse, sort inutilisable en plein combat etc. Bientôt, les PJ décident d'élucider ce problème. En unissant leurs capacités de prédiction, ils parviennent à situer le centre du phénomène dans une région forestière en France. Sur la carte, cela correspond à une petite église : St Philippe de la Charte.

CHAPITRE I :

EXHUMATION DES CENDRES

SAINT PHILIPPE DE LA CHARTE

Intentionnellement, le refuge de Miriadel n'est pas situé, afin que vous puissiez le placer dans la région qui vous arrange le plus. Nous vous suggérons les Landes, les Vosges, les Ardennes... Les alentours importent peu, seule compte l'ambiance que vous y donnerez.

Perdue au milieu de la forêt, l'église abandonnée dresse sa silhouette sombre. De la petite église du XIIIe ne reste plus qu'une sorte de tour crénelée. La toiture est détruite : les poutres de la charpente jaillissent du sommet et se découpent contre le ciel. L'entrée est ombragée par le lourd feuillage des arbres. Le lierre dévore les murs de pierre noircie, le sol est jonché d'anciens gravats qui disparaissent sous l'humus et la mousse. Tout est silencieux. La brise agite à peine les branches tordues qui lèchent l'édifice. On dirait que l'église et la forêt se sont entremêlées, que les bois essaient de cacher un malheureux souvenir.

Dès qu'ils arrivent dans cette zone, les PJ se sentent mal à l'aise, pris d'une subite envie de fuir ce lieu. En effet, en Vision-Ka, ils voient des effluves noirs sortir lentement du sol, comme des vapeurs infernales. C'est de l'orichalque. Ils subissent son influence néfaste : pour tout sort pratiqué autour de l'église, effectuez les malus du samedi. De plus,

s'ils y stationnent douze heures d'affilée, ils doivent réussir un jet de Ka ou perdre 1 point de Ka.

La tour est haute de sept mètres et comporte peu de décorations. Quelques reliefs blanchâtres et squelettiques se devinent sous la poussière noire qui recouvre le bâtiment. Une grande fenêtre ovale s'ouvre dans la façade à mi-hauteur. Le portail est en bois grossier, et correspond mal à l'encadrement, comme rajouté. Autour de l'édifice, d'autres éléments existaient autrefois, qui ont disparu depuis. Les arcs-boutants issus du bâtiment central restent en l'air, comme des pattes d'araignée mutilées. L'église se réduit maintenant à une sorte de grande chapelle en forme de tour, flanquée de trois absidioles rayonnantes à l'opposé de l'entrée.

A l'intérieur, l'obscurité est percée de rayons de lumière pâle qui passent à travers le plafond béant et la fenêtre ovale. Malgré les décombres, le dallage est à peu près dégagé, les gravats sont amoncelés dans un coin, et on accède facilement au chœur. Une fois habitués à la pénombre, les PJ découvrent une étrange église : outre son âge avancé et son aspect fruste, des éléments inattendus se mêlent au décor. A mesure qu'ils la visitent, il devient clair que des symboles à caractère alchimique ont été placés intentionnellement : cette église est un laboratoire.

Mais à peine commencent-ils à s'aventurer dans le lieu saint, que les PJ entendent un pas traînant et saccadé qui provient d'une zone d'ombre. Quand il surgit enfin à la lumière, l'homme les fixe de ses yeux exorbités et d'un index accusateur, et clame ces

paroles qui résonnent sous la voûte : "Qui trouble le Guetteur mélancolique ?" Il est en plein accès de ferveur et erre dans l'église en chantant des cantiques.

LE REFUGE DE MIRIADEL

- De chaque côté de l'entrée se tiennent deux statues : Adam à droite et Eve à gauche, les mains tendues l'un vers l'autre.

- Les deux bénitiers de l'église sont marqués du symbole féminin. L'eau qu'ils contiennent est magique : elle n'a pas croupi depuis le XIIIe siècle. Le Nephilim qui boit cette eau imputrescible gagne 1d3 points de Ka-Eau.

- Il n'y pas de cierge à vue d'oeil. Ils ont tous fondus dans l'incendie. Mais dans un coin, une vieille boîte métallique contient des cierges marqués du symbole masculin, dont la mèche est imprégnée de poudre de Feu. Un Nephilim utilisant ces bougies pendant un sort bénéficie d'un bonus de 1d6.

- Sur les murs, des inscriptions en vieux français racontent des passages de la Bible. Jet d'observer, histoire (style XIIIe et non 1150) : l'une d'elles a un aspect différent.

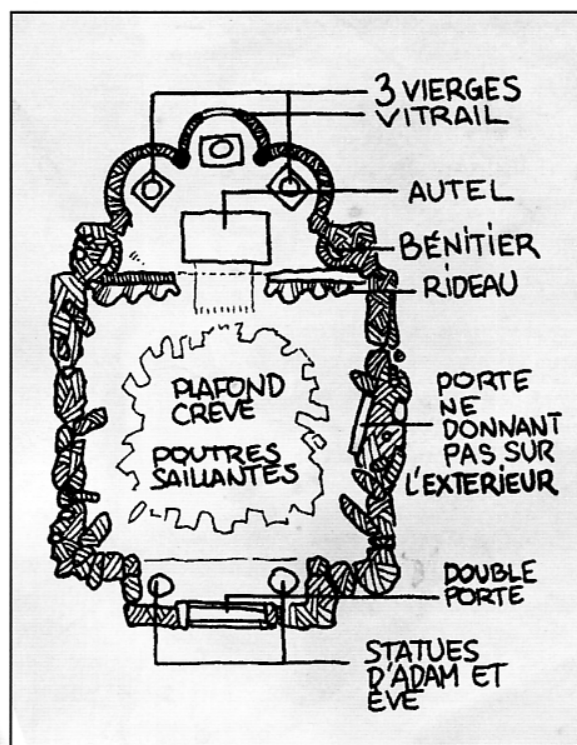
"Comme tous ceux de mon peuple, je suis parti d'Egypte ; cherchant la Terre promise, j'ai parcouru les sables ; traversé le désert en quête du sel de sagesse ; affronté les gentils du Vieux de la Montagne et gagné ce refuge ; dans la maison du Christ, faire éclore la fleur d'or."

- Deux lourds rideaux pourpres, sales et troués, sont ouverts sur le chœur. Suspendus à une arche, ils tombent de chaque côté jusqu'au sol. En Vision-Ka, une demi-lune argentée apparaît, dessinée sur chaque pan.

- L'autel est un lourd bloc de pierre grise. La suie et les fientes ont recouvert les fins reliefs dont il est orné. Mais en le nettoyant soigneusement, on découvre un creux circulaire de 20 cm, au centre de l'autel. On a sculpté dedans une lune ronde avec un visage. Il est entouré des symboles des cinq éléments. Enfin, en suivant patiemment les ciselures dans la pierre, on distingue un message en énochéen :

"Si dans les effluves subtils je viens à disparaître, je veux que mes secrets ne servent qu'aux Immortels. Seuls les Adeptes accèderont à mon héritage. Ils devront réaliser l'union des deux genres essentiels, quand le regard d'Isis passe à travers la trame. Alors de cette genèse surgira mon lutrin solaire."

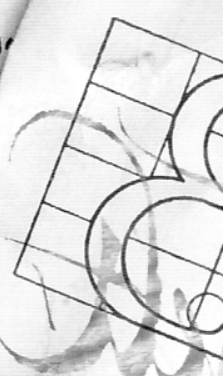
- Dans chaque petite chapelle se tient une statue de la vierge. Chacune porte dans sa main un oiseau différent : un corbeau, une colombe et un paon.



LE GUETTEUR MÉLANCOLIQUE



Handwritten text in a cursive script, likely a manuscript or a page from a book, visible on the right side of the page.



• Au fond, un grand vitrail d'époque (XII-XIII) dans les tons jaunes et verts. Il représente un paysan vêtu d'un tablier près d'un arbre. C'est un pommier chargé de fruits dorés. Sur une branche à part des autres, une pomme est mûre et prête à se détacher. L'homme vient la ramasser pour la mettre dans son panier.

• Sur la voûte au-dessus du choeur, un message est gravé : "Je dors, mais mon coeur veille" (Cantique des cantiques).

LA CRYPTÉ DU GUETTEUR

D'autre part, une petite porte de bois ouvre sur escalier de pierre qui mène à une crypte éclairée par une torche. Dans cette minuscule pièce souterraine, le Guetteur s'est installé comme ses ancêtres. Une paille infecte lui sert de couche sur le sol de pierre. Des prières couvrent les murs dans des langues diverses. Une pierre déchaussée cache une liasse de poèmes dédiés au "Graal, coeur pur du Très-Haut". On reconnaît six écritures différentes (du XVIe à nos jours : il manque le manuscrit du premier Guetteur que possèdent les Templiers).

LES SOURCES D'INTERPRÉTATION

Les PJ doivent décrypter les secrets alchimiques de ce lieu, afin de réaliser le rituel qui leur livrera les secrets de Miriadel. Au début, laissez-les cogiter, afin qu'ils interprètent eux-mêmes les images ésotériques. Puis conseillez-leur une bibliothèque occulte. Pour rétribuer leurs efforts et les exciter dans leur enquête, agrémentez les ouvrages de focus d'alchimie. En effet, ce sont de vrais symboles de l'alchimie, et l'enseignement personnel du joueur va de pair avec la progression de son personnage. L'usage des jets de dés sur la compétence alchimie (occultisme) ne sert qu'en dernière instance.

Dans l'ensemble, les PJ arrivent aux conclusions suivantes :

Les alchimistes emploient des métaphores pour designer leur travail et son but, le Grand Oeuvre : termes minéraux, religieux, et des couleurs pour chaque cercle (corbeau noir, blanche colombe, paon qui fait une roue analogue au soleil).

L'inscription sur le mur du refuge est donc 1° un épisode biblique (la sortie d'Egypte par les Hébreux) et un mythe Nephilim (libérés en Egypte par Akhéaton, traversant les sables du temps) ; 2° un témoignage du voyage de Miriadel en Afrique (traversée du désert, mont Aïr, Assassins, retour à l'église) ; 3° un texte codé sur la recherche du Grand Oeuvre (Terre promise, sel de sagesse, fleur d'or).

L'alchimie provoque la transmutation de la matière, c'est-à-dire la fait renaître sous une nouvelle forme. Pour cela, elle emploie les deux essences génératrices et leurs attributs : d'un côté, l'homme, force active, signe de Feu ; de l'autre, la femme, matrice passive, liée aux Eaux primordiales. Elle purifie la matière comme une étoffe, elle la blanchit. C'est pourquoi on nomme l'alchimiste le "teinturier de la lune". Lune dont Isis est la déesse.

Le vitrail évoque le creuset et la perfection (panier et pomme mûre). Quant aux "gentils", c'est le nom que les catholiques donnaient aux musulmans au Moyen-Age.

RECHERCHES HISTORIQUES

D'autre part, les PJ ont intérêt à se renseigner sur l'histoire de cette étrange église. Pour cela, ils doivent se servir des indices donnés par le Guetteur.

• Graal : la coupe dont se servit le Christ lors de la Cène, et avec laquelle Joseph d'Arimathie recueillit son sang sur la croix. Les mystiques du Moyen-Age attribuent souvent leurs visions au Graal. Il symbolise le coeur de la terre, le ventre maternel, la naissance et la résurrection, et le creuset de l'athanor.

• Le Guetteur mélancolique : titre d'un recueil du poète Guillaume Apollinaire, qui désigne ainsi le coeur humain. On mentionne aussi un poète médiéval se faisant appelé "Guetteur mélancolique" originaire de la région au XVe. Son manuscrit a été volé à la BN il y a quelques mois. La mélancolie est le désir de quelque chose qui manque et qui n'est pas de ce monde.

• Histoire de l'église : fondée en 1150, détruite en 1244, abandonnée depuis. Un étranger s'y installa, sans doute pour la reconstruire, au XIIIe, ou mi-XVe, les sources divergent. Selon des légendes locales, un sorcier se livrait ici à des expériences démoniaques. Les habitants des alentours incendièrent le site pour purifier l'église. Mais le sorcier les tua tous. Leurs fantômes hantent les ruines en attendant de se venger. Selon une autre version, ce n'étaient pas des paysans mais des chevaliers venus de loin. Leurs flambeaux brillaient dans la nuit, et leurs épées rougeoyaient. Il y eut une grande explosion, comme si Dieu avait foudroyé cette tour. Au matin, ils étaient tous morts.

LES OSSEMENTS DES CHEVALIERS

Pendant que les PJ mènent leurs recherches, les Chevaliers du Bec de Corbin arrivent sur les lieux. Ils sont une dizaine. C'est la compagnie de la voul-

ge, dirigée par son général. Habillés en randonneurs, ils parcourent la forêt et dressent leur camp pas très loin du refuge. Ils sont vraiment bien déguisés... Bon, c'est vrai, ils ont dans leurs bagages des épées et des outils de forage...

Les obédiences de ce scénario appartiennent à des degrés différents, et sont ordonnées selon un rapport hiérarchique important, chacune tenant ses ordres de celle qui la surplombe. Ce sont les Chevaliers du Bec de Corbin (1er degré, p.36 dans Les Templiers), les Chevaliers Teutoniques (2e, p.76) et les Assassins (3e, p.97). L'ordre de mission est venu d'en haut, les Assassins connaissant toute l'histoire, et les Teutoniques ayant été les exécutants sur le terrain. Chaque chapitre fait intervenir une obédience, par ordre croissant. Traditionnellement, ce ne sont pas des enfants de chœur. Ces trois obédiences sont réputées pour leur dureté et leurs compétences de combat. Toutefois, les circonstances et l'attitude des PJ peuvent tempérer ces habitudes. De plus, l'enjeu s'avère plus crucial qu'un simple règlement de compte.

Au début, les Templiers sont de simples visiteurs : ils cherchent à repérer les vestiges de l'opération de 1244 (ossements, orichalque). Utilisez-les d'abord comme des importuns, des curieux qui tombent mal. L'intérêt principal de la présence des Templiers est de soumettre les PJ à la pression, de les placer dans l'urgence. Puis leur attention est aiguisée par le Guetteur. Alors l'enquête sérieuse commence, qui coïncide avec les actions des PJ. Si les PJ réagissent violemment, ils récoltent menaces et frictions. Inquiétez-les : si les recherches traînent, les Templiers sont capables de dévaster le refuge, torturer le Guetteur, trouver le Graal avant eux. L'interprétation des symboles permettra donc d'éviter les coups du Bâton. Le combat meurtrier est un plaisir qu'il vaudrait mieux ne pas faire aux Templiers.

Le dégagement des ossements durera trois jours environ : repérage des lieux par rapport aux archives teutoniques, forage, retour en Alsace pour

l'inhumation. A leur retour, les Chevaliers sont décidés à s'emparer du Graal. Ils se sont munis d'une belle épée vengeresse, forgée par leurs supérieurs avec l'orichalque récupéré dans le sol.

LE RITUEL DU LUTRIN SOLAIRE

Grâce aux grimoires ou à leurs déductions savantes, les Nephilim devraient être capables d'élaborer le rituel. Pour le réaliser, ils doivent d'abord trouver les ingrédients nécessaires. Il faut s'adresser aux statues d'Adam et Eve avec une jolie formule alchimique improvisée et réussir un jet de Ka-Feu (Adam) et Ka-Eau (Eve). Alors de leur main s'écoule doucement un filet de poudre : celle d'Adam est une poudre de Feu qui ressemble à du soufre, celle d'Eve une poudre d'Eau comme du mercure. Mêler ensuite les deux poudres dans le creuset de l'autel. Tirer les rideaux pour reformer la lune. Puis tous les PJ doivent réussir un jet de Vision-Ka : alors la lumière de l'astre nocturne passe par la fenêtre ovale et traverse la lune dessinée sur les rideaux pour toucher le creuset. Enfin, il faut réussir un jet sur la compétence Oeuvre au Noir.

A vrai dire, cet instant de concentration est idéal pour faire intervenir les Chevaliers en armure, les armes à la main : la lourde voix menaçante du général de la voulgé résonne dans l'église au moment où les Nephilim ont engagé le rituel. Il faudra donc se battre pour protéger la sapience...

Lorsque le rituel est accompli, le creuset s'embrase d'un feu étrange, de larges flammes dorées qui composent une fleur. Puis les pétales de feu prennent peu à peu la forme d'un livre, dont les pages chaudes craquent au toucher. Cet énorme grimoire est couvert d'une écriture fine et précieuse, celle d'un elfe. Sur la couverture de cuir on peut lire : "L'appel est entendu. Quiconque ouvre mon lutrin doit s'attendre à mon retour. Miriadel."

666

Il s'agit d'une organisation ultra-secrète qui se voue à l'Apocalypse. Elle est dirigée par un Nephilim qui se fait appeler le Grand Dévoreur, persuadé d'être l'Antechrist, le roi du monde qui sera intronisé à l'heure du cataclysme. Il a recruté une cohorte de convertis, Nephilim et humains, qui recueillent les preuves de la réalité de ses vues et participent à leur aboutissement.

666 entend exploiter le potentiel régénérateur du Coeur pour insuffler son pouvoir à un cobaye humain. Le rituel sera exécuté avec l'athanor qui sera construit par les PJ, après que l'expédition menée par Kröönth ait débarrassé les lieux de ses occupants Templiers. Là-bas ils se tiendront aux aguets, observant les PJ mettre en place la résurrection du Coeur Noir. Alors ils lui substitueront leur cobaye, dont le coeur sera remplacé par le Coeur devenu blanc. Transfiguré par l'opération alchimique perpétrée sur son corps, son esprit sera oblitéré par la révélation des ultimes connaissances de Miriadel. Ramené en France, il sera l'instrument de l'Antechrist pour lancer les premiers feux de l'Apocalypse en Occident.

A l'intérieur, l'elfe raconte son voyage au Sahara et son retour en ces lieux. Ne mentionnez pas le nom du mont (l'Aïr) ni les Assassins. Le texte se termine un soir de 1244, sur ces mots : *"...Ils approchent dans les bois sombres, j'entends le cliquetis de leurs armes et de leurs cottes ; mais ils ne m'arrêteront pas, le Grand Oeuvre est proche, et même s'ils me tuent, je continuerai à chercher le feu secret ; et je reviendrai..."*

Lorsque les PJ referment le livre, les trois statues de la vierge se mettent à pleurer des larmes de sang. Le Guetteur devient fou. Il part en hurlant à travers la campagne : "Le Messie est de retour !"

INVASION MÉDIATIQUE

Très vite, le voisinage est alerté ; la rumeur se répand et les curieux arrivent sur les lieux. Puis les médias, en quête de sensationnel, se jettent sur l'affaire. Enfin l'émission télé "Bizarre, bizarre", consacrée aux charlataneries occultes, est tournée en direct dans l'église St Philippe de la Charte. Devant cette invasion, les PJ sont forcés de réagir. En effet, ils ont l'intuition que cette manifestation magique n'est que le signe d'une révélation à venir. Une accumulation de Ka est en train de se produire dans l'église. Les champs magiques de Terre sont attirés par l'édifice pour constituer un Nexus. Le processus est en route, nul ne sait quand il va aboutir. Si les PJ tentent de prédire l'apparition du Nexus, restez vague : le moment est proche, quelque chose de merveilleux va arriver. Substituez l'émotion aux statistiques.

Les Templiers, quant à eux, sont aussi embarrassés que les PJ. En effet, les médias et les savants,

conviés pour élucider le ruissellement sanguin, risquent de découvrir leur forage. De plus, ils ont aussi peu envie que les Nephilim de voir l'apparition du Graal perturbée par les médias. Ils feront donc aussi leur possible pour les éloigner.

LE COEUR-RUBIS

Lorsque le Nexus se forme, tous les champs de Terre se rassemblent au sein du refuge, donnant une ampleur nouvelle à la bâtisse de pierre. La forêt se tord et se couche, comme sous des rafales de vents en plein orage, mais l'air est immobile : les arbres se meuvent d'eux-mêmes. Le sang pleuré par les statues inonde le carrelage de sa robe écarlate. Puis c'est l'explosion. Un éclat éblouissant aveugle les spectateurs, qui tombent à genoux. Dans l'orbe de lumière apparaît un coeur de rubis, une magnifique gemme rouge qui brille de mille feux. Les rayons qui en émanent traversent les assistants. Ils peuvent décider d'esquiver. Ceux qui ne le font pas, durant une fraction de seconde, ont l'illumination. Avec un jet réussi sur la Vision-Ka, on gagne 1 point de Ka. Sur le cercle actuel d'alchimie, on gagne 1d10 dans chaque cercle.

Puis le coeur disparaît, et la lumière brûlante laisse place à la froide obscurité. Dans l'église, un courant d'air charrie une étrange poussière. Des cendres s'accumulent à l'intérieur du refuge. Une odeur insupportable de brûlé et de putréfaction assaille les spectateurs. Ils doivent faire un jet de résistance contre l'asphyxie pour sortir avant de subir des dégâts respiratoires. Ceux qui ne désirent pas sortir (de valeureux Nephilim) subissent des dommages. Les derniers obstinés entendent un battement de

LES SEIGNEURS DU DÉSERT

En arabe, "Touareg" signifie "les isolés". Ce surnom du VIII^e siècle tient à leur indépendance par rapport à l'Islam et à leur vie dans le désert profond. On les appelle aussi les Fils du vent et des nuages ou les Navigateurs des sables. Selon les mythes Nephilim, ils sont les descendants des Garamantes, peuplade énigmatique qui vivait dans un Sahara luxuriant de végétation au temps de l'Atlantide. Sous le regard de Tin Hinan, leur "Reine blanche", ils formaient une confédération de tribus. A l'époque bénie de leur splendeur, les Touareg s'appelaient Kel Imageren : "les hommes libres".

Puis il y eut l'apogée du Temple et son alliance avec les Assassins. Ils exterminèrent les Touareg, peuple élu par les Nephilim, proches des bohémiens. Les caravanes se firent rares et les Templiers se cachèrent derrière les gouvernements. "Isolés", les Touareg le sont à présent du point de vue politique. Après avoir régné sur le Sahara pendant plus de mille ans, ce peuple fier subit aujourd'hui les frontières des nouveaux états. Leur territoire est divisé entre plusieurs pays qui les rejettent. Victimes de répressions systématiques, les Touareg doivent s'adapter, oublier leur culture nomade, ou mourir, ce qui revient au même.

Mais certains d'entre eux n'ont pas oublié leurs origines glorieuses. Regroupés dans des camps secrets enfouis dans les sables, et initiés par un chef énigmatique, "Amenokal", ils organisent une résistance. Ces Touareg portent le nom occulte de Kel Tiggelmust : "ceux qui portent le voile". Leurs buts : redevenir les Kel Imageren, retrouver les secrets Nephilim enfouis dans le Sahara, et se venger de leurs ennemis jurés, les Assassins.

coeur, dont un jet de Vision-Ka repère l'origine : la vierge au corbeau. Elle va s'adresser au plus fidèle des initiés, à celui (de vos joueurs) qui le mérite. Elle porte une couronne et est entourée de flammes. L'assistant a alors la vision de la mort de Miriadel dans l'incendie. Elle descend de son piédestal et lui remet un coeur noir comme du charbon, et dit : "Telle est la première Terre, celle du tombeau de Miriadel. Va dans les sables la blanchir au soleil. Ressuscites-le."

Après cet instant de recueillement mystique, le final est extrêmement violent. En effet, le porteur du Coeur Noir va devoir vendre chèrement sa peau pour protéger sa précieuse relique. Les Chevaliers du Bec de Corbin se battront avec acharnement pour récupérer le Coeur. Les circonstances de la bataille dépendent des PJ. Mais qu'ils restent ou qu'ils partent, les Chevaliers fondent sur leurs proies et n'hésitent pas à les massacrer. Si certains PJ doivent mourir, que leur destin s'accomplisse. La description doit être sanglante, cruelle, barbare. La fin de l'Oeuvre au Noir est mortelle et funèbre. L'ultime combat est sans pitié, car le vainqueur remporte le Coeur Noir.

CHAPITRE II

RÉSURRECTION DES SABLES

MISSIONS DIPLOMATIQUES

Quelle que soit l'issue du combat, le Guetteur ne quitte pas les PJ, soit parce qu'ils ont le Coeur, soit parce qu'il veut le retrouver avec eux. Pendant ce temps, les Chevaliers du bec de Corbin contactent leurs supérieurs, les Chevaliers Teutoniques, qui décident d'informer les Assassins. De plus, ils doivent rapatrier les restes de l'Assassin qui dirigeait le groupe décimé en 1244. Enfin, si les Templiers ont réussi à s'emparer du Coeur Noir, il doit rejoindre leurs installations alchimiques du massif de l'Aïr. Conclusion : une ambassade de Chevaliers Teutoniques est envoyée au Sahara, en direction des mines d'Arlit.

Mais une taupe s'est glissée parmi eux. Un membre humain de 666, qui est parvenu à accéder aux Manteaux Blancs, les accompagne. C'était un agent "en sommeil" jusqu'à ce que les Teutoniques l'emmènent avec eux. Il a aussitôt prévenu son organisation d'origine, qui part elle aussi en Afrique. La mission 666 est dirigée par Kröönth, un Nephilim dévoué au Grand Dévoreur, qui part avec une idée précise...

Les PJ ne tardent pas à recevoir un message. C'est un phénix nommé Doerannndyr, qui leur donne rendez-vous au "Satan", un bar du faubourg du Temple, à Paris. A leur arrivée, il joue sur la table avec une

sphère métallique au mouvement perpétuel. Quand il l'arrête du bout du doigt, les PJ voient briller un symbole sur la sphère : deux singes tenant le chiffre 10. Doerannndyr est un initié de la Roue de fortune.

Doerannndyr va droit au but. Il a repéré le Nexus de l'apparition du Coeur-rubis, et a appris par des contacts occultes que les PJ étaient sur les lieux. Outre son désir d'en savoir plus, il les prévient du départ des Templiers en Afrique. De plus, selon son archéomètre, il va se produire sur ce continent un Nexus semblable à celui du Coeur-rubis, mais bien plus puissant. En disant cela, Doerannndyr éprouve une émotion profonde, ses yeux deviennent des braises : selon les archives de l'Arcane 10, la conjonction qui approche sera de même nature que celle de l'An 0 !

Il propose donc de se rendre sur place. Malheureusement, il n'a pas de localisation précise du Nexus. Il constate à nouveau la convergence des champs de Terre en plein Sahara. Quelque part dans huit millions de km de sable... Or selon Doerannndyr il y a un rapport évident entre la destinée de Miriadel et ces événements astrologiques. Donc le seul moyen de localiser le lieu de résurrection est de reconstituer l'itinéraire de Miriadel. Et le seul témoin de son voyage est le peuple du désert : les Touareg.

LE TOMBEAU DES VIVANTS

Doerannndyr ne révèle pas aux PJ l'histoire occulte des Touareg. "Ils le feront eux-mêmes lorsque nous arriverons à Niamey" dit-il. En effet, c'est au Niger et au Mali qu'ils sont le plus nombreux ; à la suite des persécutions et de la sédentarisation, la capitale du Niger est encerclée de bidonvilles qui abritent les derniers Touareg. Ce point de chute est le seul endroit où les Nephilim pourront contacter leurs chefs spirituels.

A l'arrivée à l'aéroport de Niamey, les PJ expérimentent le soleil d'Afrique. En cette fin d'après-midi, le sol de la piste est à 40°. Puis sur la route de 15 km qui mène à la ville même, les visiteurs voient s'étaler une nature aride, à peine arborescente : le bled. Devant eux, les véhicules soulèvent d'énormes nuages de poussière qui les obligent à se protéger le visage. La ville se dessine sans transition avec ce paysage de sécheresse.

Niamey est pourvue de grandes avenues plantées d'arbres magnifiques. Au centre, la ville est dense, coupée par le fleuve Niger que franchit un grand pont. Mais hors du quartier administratif, les maisons et les boutiques sont éparpillées. Le temps de s'installer dans un hôtel au bord du fleuve, le soir

tombe. Quand les PJ déambulent dans les rues de Niamey, ils entendent une mélodie suave et envoûtante qui leur rappelle des souvenirs antédiluviens. Ce chant velouté les entraîne à travers les ruelles sèches, jusqu'à la bordure de la ville. Ils pénètrent dans un bidonville de tentes, dressées dans des camps de misère. Des gardes en robe bleue semblent assoupis. Mais dès que les PJ s'approchent, ils se lèvent calmement. Leur vigilance n'est pas agressive : on invite ces visiteurs inattendus à rentrer dans une tente. A l'intérieur, une famille est allongée dans la tristesse, écoutant une fille chanter. Un homme maigre se lève, les emmène dans un coin, où ils s'assoient sur des couvertures. Il parle français.

L'homme s'appelle Mazid, c'est un Touareg sédentarisé qui déteste cet habitat en dur que ses frères appellent "le tombeau des vivants". Mais il a gardé des contacts avec la haute lignée de son peuple. Les arguments qui touchent Mazid sont l'intérêt de ces Blancs pour leur histoire ancienne ; retrouver leur fierté sur la route ; et affronter les Assassins. Une fois convaincu, Mazid va chercher son jeune fils, Saïdi, et lui murmure à l'oreille avant de sortir. Impressionné, l'enfant sert du thé, et tandis que les PJ le dégustent brûlant, les conversations s'animent dans les tentes voisines. Mazid revient, le visage changé : "Nous partons à l'aube".

TOMBOUCTOU, LA PERLE DU SOUDAN

Au matin, Mazid et son fils ont plié bagages. Direction Tombouctou, au Mali : capitale secrète des Touareg, elle abrite les plus anciens documents d'Afrique. Pour cela, on remonte le cours du fleuve Niger, vers le nord-ouest. Pour ce trajet de 800 km, Mazid se procure une 504 au grand marché. Ils longent le fleuve de 120 m de large sur la piste aride qui le borde. Sur la rive, des pêcheurs habitent des villages en roseaux. En un jour ils parviennent à Gao, ville agréable et commerçante au confluent de diverses cultures. Après ravitaillement ils mettent encore un jour, en suivant la boucle du Niger, pour atteindre Tombouctou. Au nord, le vent de sable amoncelle de hautes dunes, les portes du Sahara.

Tombouctou fut d'abord un camp Touareg au XI^e siècle, une oasis alimentée par le fleuve. Puis elle attira commerçants et maçons qui en firent une cité au XV^e. Cette agglomération de bâtisses beiges et carrées est considérée comme une ville sainte. Sur la place écrasée de soleil, les nomades discutent entre dromadaires et sacs de grains. Ils portent un chèche blanc : 10 m de coton enroulés autour de la tête et du cou. Leurs robes, boubous, pantalons larges sont bruns ou gris. Mazid va voir l'un d'entre eux, qui fait passer le mot. Bientôt une trentaine d'hommes se rassemblent face aux PJ.



Dans un silence pesant qu'agite le vent poussiéreux, les Nephilim annoncent qui ils sont et ce qu'ils veulent. Mazid traduit en une langue inconnue des PJ. Alors dans le frôlement des robes, les Touareg tiennent conseil. Les discussions sont graves et tendues. A la fin, un homme au chèche noir s'approche des PJ et tire brusquement un sabre des pans de son boubou. La lame rutilante d'un éclat aveuglant. Il tend le pommeau à l'un des PJ, sur lequel on distingue un dessin : une reine vêtue de blanc, un livre sur les genoux. L'homme murmure : "Sankoré".

SANKORÉ

C'est la plus ancienne et célèbre université du continent. Au XVe, savants et lettrés venaient même d'Espagne pour y échanger leurs savoirs. On y conserve encore des manuscrits millénaires. Dans les profondeurs de Tombouctou, des escaliers de pierre blanche recouverts de sable orange descendent sous des arches de banco (terre séchée). Au bout, une porte de bois marquée de mots étranges, à mi-chemin entre l'arabe et l'énochéen, s'ouvre sur une bibliothèque fraîche et sombre. Dans cette pièce immense, plus de 9000 ouvrages aux pages rousses et craquelées attendent les érudits venus du bout du

monde. Curieusement, un léger courant d'air agite l'atmosphère, le souffle du savoir et de l'éternité qui veille sur ces écrits sans âge. Un bibliothécaire hilare accueille les Nephilim. En collaborant avec lui, les PJ vont aboutir aux informations suivantes.

Miriadel est passé ici il y a 700 ans. Il a laissé un témoignage d'admiration pour ce lieu d'étude inestimable, où il a fait la rencontre la plus importante de son existence d'immortel : un Nephilim du Glorieux Alliage (si les PJ n'ont pas joué *Les yeux d'Esmeralda*, n'en dites pas plus) qui l'a guidé sur le chemin de l'Oeuvre ultime. Il part à présent pour le massif dont le nom est céleste, afin d'y puiser de précieux minéraux nécessaires à l'envol du phénix (le Grand Oeuvre).

Il y a aussi un grimoire alchimique en latin, le "Liber de radiis stellis". Ce texte relate la naissance du Christ comme un rituel d'alchimie. Il indique que la résurrection que constitue l'opération alchimique (et que les PJ doivent effectuer avec le Coeur Noir) s'accomplit avec la chute d'une étoile. Doerannndyr sursaute : "Est-ce une nouvelle étoile de la nativité ? Sommes-nous des rois mages ?" Mystère... Ajoutez un ou deux focus pour les PJ. En tout cas ils savent maintenant où aller : dans les mines de l'Air, au nord d'Agadès, au Niger, à 1200 km de Tombouctou !



A la surface, les Touareg sont en plein préparatifs. La caravane renaît de l'oubli, pour mener les PJ à destination, à travers les sables. Car nul ne mérite les secrets des Touareg s'il n'a connu le désert absolu. De plus, depuis des siècles que les Nephilim n'ont pas visité les sables, les dunes ont sûrement mis à jour des cachettes atlantes. Mazid ne les accompagne pas, mais leur confie son fils Saïdi, afin qu'il renoue avec la tradition nomade. N'oubliez pas le Guetteur.

LA CARAVANE IMMORTELLE

Un long périple de cent jours va les conduire à Agadès. Les Nephilim vont vivre avec les Touareg et appréhender leurs coutumes. A propos, on dit : les Touareg, un Targui, une Targuia. En plus des PJ, la caravane comprend vingt personnes, cinq hommes et leur famille, des Kel Tiggelmust ; et les dromadaires (une bosse), capables d'absorber 180 litres en 10 minutes et de rester quinze jours sans boire. Par contre, ils mangent énormément : la caravane est lourde de ballots de fourrages.

Dans le désert, les nuits sont glaciales (-8°) et les jours torrides, jusqu'à des pointes de 40° à l'ombre, 80° au sol découvert. Dans cette fournaise, pas question de se déshabiller : le soleil brûle tout. Les PJ adoptent le costume des nomades : des vêtements amples mais épais, et le chèche de coton, bleu, noir ou violet, imprégné d'indigo. Ce produit protège du soleil mais déteint sur la peau, donnant aux Touareg leur surnom d'"Hommes bleus". Seuls leurs yeux sont visibles.

Le convoi est dirigé par El Mouden et sa femme Denata. Il est le guide, le "madougou", droit sur sa selle, la main droite sur le pommeau de son sabre, la takouba. Comme les chevaliers médiévaux, il lui a donné un nom : Iskha. Son sens de l'orientation et de la mémorisation est époustouflant : il se dirige par rapport aux dunes, aux éperons rocheux qui se dressent au loin. Mais il préfère la nuit, quand, se fiant aux étoiles, il se place dans l'alignement de la Polaire et d'Orion.

C'est lors d'une veillée passée à contempler les astres que les PJ surprennent une étoile filante. Etrangement, elle ne disparaît pas en une seconde, mais persiste dans la direction suivie par la caravane : Agadès. Avec un jet de Vision-Ka, la comète s'avère magique. C'est Miriadel qui revient des plans éthérés. Le Guetteur rentre en transe : "Le Messie est au rendez-vous."

La Targuia est d'une beauté sculpturale, et la gardienne des traditions. Elle n'est pas voilée, ce qui est très rare en Islam. Elle porte des bijoux d'argent qui contrastent avec sa peau d'ébène et

son boubou indigo. C'est elle qui enseigne la langue secrète des Touareg, le "tamatcheq", dont l'écriture, le "tifinar", s'écrit dans tous les sens sans voyelles. C'est ce langage qui marquait la porte de Sankoré.

Les tentes sont en tapis de laine. A l'intérieur, des outres en peau, des nattes, des coussins de cuir et des grands sacs en patchwork. Le matin, à six heures, le madougou fait bouillir l'eau du thé sur un feu de branchages. Le thé est une boisson sacrée. Il se boit dans des petits verres peints, avec des pincées de feuilles et de sucre. Selon un dicton Touareg, on sert trois verres : "le premier est fort comme la vie, le second amer comme l'amour, le dernier suave comme la mort." On ne mange pas la journée, sauf quelques dattes. Le seul repas a lieu le soir, femmes et hommes séparés : c'est une bouillie de mil, de lait et de dattes écrasées. Puis on veille autour du feu, dont les brindilles crépitantes envoient des étincelles rejoindre au ciel la "croix du sud", bonne étoile des Touareg.

Certains soirs a lieu l'ahal : une cour d'amour courtois, où les jeunes célibataires se disent des contes et des poèmes d'amour. C'est là que se raconte la glorieuse histoire des fils des Garamantes. On y parle aussi des démons qui hantent la nuit les étendues arides...

LES MYSTERES DES SOLITUDES

En effet, outre les dangers qui se terrent au creux des sables (scorpion jaune de 10 cm de long, vipère des sables complètement invisible, tous deux mortels), il est une menace dont les Touareg ne parlent qu'avec crainte : les Kel Essuf, esprits des solitudes. Ils égarent les nomades et les attirent dans des zones de poudre de sable pour les engloutir. Les Kel

LES KEL ESSUF, ESPRITS DES SOLITUDES

CONS 8

DEX 9

Ka-Lune 13

Actions 2

Mouvement 20 m/s

Protection : à moitié immatériels, 7 pts.

Charme somnambulique : la victime est aveuglée et erre au hasard pendant 1d20 heures.

Essuf existent bel et bien : ces créatures magiques furent invoquées par Aloysius, l'un des Dix Poursuivants, quand il vint dans l'infini saharien. Afin de dissimuler ses travaux, il chargea les Kel Essuf d'égarer les voyageurs qui s'approcheraient du site. Au cours de leur méharée, les PJ et leurs compagnons vont rencontrer ces vigiles d'un autre âge et les suivre sur les traces d'Aloysius.

Lors d'une sieste ou d'une nuit, Saïdi, le jeune Touareg, est visité par ces créatures malfaisantes. Une vague de chaleur glisse sur le sol, s'engouffre dans sa tente, et l'emporte avec elle sur des chemins hasardeux. A l'insu des aînés de la caravane, car le madougou ne voit pas les Kel Essuf, invisibles dans le soleil comme dans le noir. Quand ils s'aperçoivent de la disparition, les Touareg blâment la cruauté des démons, et se lancent à la recherche de l'enfant.

Celui-ci est retenu par un charme, qui le guide aveuglément pour le perdre dans cet univers désolé. Il marche comme un zombie, les pieds nus brûlés par le sol chauffé à blanc. Autour de lui, en Vision-Ka, se meuvent de hautes silhouettes spectrales, qui ondulent dans l'air surchauffé. Ces formes diaphanes rôdent autour du garçon en soufflant de la poudre de sable sur sa route. Ils l'attirent vers un piège de sable meuble pour l'engloutir. Les PJ affrontent donc ces démons pour les disperser. Les Kel Essuf refluent alors vers une oasis à l'horizon. Saïdi, pour sa part, même si le charme qui l'enserait est rompu, n'est pas sauf pour autant. Ses aînés l'observent attentivement sur le chemin du retour, et se rendent compte avec horreur qu'il a complètement perdu le sens de l'orientation. Il ne sera jamais un vrai Touareg, à moins que les PJ ne lèvent la malédiction à son origine : l'oasis des solitudes.

Les Touareg évitent soigneusement cette halte, car une légende raconte que celui qui s'y arrête ne

reprend jamais la route. L'eau est si enchantresse que le passant abandonne la caravane. C'est pourtant un lieu magnifique, un écrin de verdure né d'une onde rousse et fraîche. Au centre, la Vision-Ka distingue une amulette magique à l'éclat enchanteur qui dort paisiblement au fond de l'eau. Mais les PJ sont agressés par les Tarshishim qui la protègent. Ce sont des petits humanoïdes couverts de croûtes jaunâtres, munis de pinces et de piquants, avec des yeux de reptiles. Ils sont hargneux et sans pitié. Après s'en être débarrassé, on peut rentrer dans l'eau pure. Les Nephilim ayant un Ka-Eau neutre sont envoûtés par l'oasis et ne veulent plus repartir. La suite du périple sera pour eux plus douloureuse, leurs pertes de points de métamorphe seront doublées. Finalement, au cœur de la mare, un pentacle de cailloux peints de signes kabbalistiques encercle l'amulette. L'objet lève la malédiction qui pèse sur Saïdi, et en plus l'empêchera toujours de s'égarer. Il deviendra un madougou formidable, l'élite de sa caste.

Dans les derniers jours, alors que la caravane chemine dans ces vastes étendues abandonnées de Dieu, deux falaises de grès se dressent devant le madougou, entre lesquelles s'engouffre un chemin. Au fond, à l'abri de l'érosion, se trouve une énorme rose des sables. Sur ses pétales de pierre brune, s'étendent des colonnes de signes gravés en tiffinar. Le texte rappelle que le Sahara n'a pas toujours été un monde désolé, mais que des jardins luxuriants s'épanouissaient au temps où les Kaïm régnaient sur le monde. Au cœur du rocher, une cellule cristalline enferme un objet ovale. Une fois le cristal dégagé, l'oeuf métallique s'ouvre et contient un parchemin en énochéen. Aloysius y raconte que cette rose est ce qui reste du jardin qu'il a voulu planter dans les sables. C'est un signe laissé aux futurs quêteurs qui partageront son idéal. A ce propos, lors du prochain ahal, Doeranndyr raconte aux PJ une légende où le vent du Sahara est une femme qui court le monde...

LES TARSHISHIM SABLONNEUX, SBIRES HARGNEUX DES OASIS DE PHARPHAR

CONS 6

DEX 9

Ka-Terre 9

Actions 2

Mouvement 5 m/s

Protection : carapace chitineuse 5 pts.

Pinces et piquants 40% 1d6

AGADES

Enfin, au bout du voyage, Agadès émerge des sables, nimbée d'un nuage de poussière. Cette ville-carrefour aux maisons de terre séchée est l'étape privilégiée des méharistes. Elle est célèbre pour sa mosquée du XVe, avec son minaret en forme d'obélisque, hérissé de pieux de bois. Tout près de là, le palais du sultan est encadré par des murs de cinq mètres, et gardé par des courtisans reconnaissables à leur chèche rouge. Le sultan était autrefois le représentant des Touareg mais ils l'accusent aujourd'hui de trahison. Les Nephilim peuvent demander audience au sultan. Son visage d'un noir

profond est enfoui sous le chèche cramoisi. Au sujet des Assassins, il se réfugie dans des palabres sans contenu. Un jet de psychologie révèle qu'il ment, qu'il est certainement complice d'eux. Mais il n'y a rien à en tirer. Le sultan prévient aussitôt les Templiers présents à Agadès de la visite des PJ.

A Agadès s'est installée la résistance Touareg, qui met sur pied une guérilla armée, pour protéger les activités occultes des Kel Tiggelmust. Ils conseillent aux PJ de contacter le chef de la résistance nigérienne, Rissa Ag Boula. Son repaire est au grand marché, où se côtoient toutes les ethnies. Un commerce extraordinaire y réunit des objets fort rares : bijoux, couteaux, takoubas, boîtes à secrets, vêtements brodés... Bien sûr le marchandage fait baisser le prix du triple. Dans la foule bigarrée, les Nephilim remarquent un individu portant un pendentif avec le motif de la reine blanche, munie d'un sabre cette fois. Il les emmène dans une maison obscure où il parle tout bas. Des hommes allemands sont arrivés à Agadès il y a une semaine, avec un camion chargé d'une caisse entourée des plus grandes précautions. Ils se sont installés dans le vieux quartier.

En effet, c'est dans un riche logement aux murs finement décorés, que les Chevaliers Teutoniques ont élu domicile. Leurs voitures sont garées dans la ruelle, mais le camion est dans la cour intérieure. La caisse contient les restes de l'Assassin rapatriés, et si les PJ ne l'ont pas, le Coeur Noir. La double porte d'entrée donne dans la cour. A l'intérieur, deux escaliers montent aux appartements des Templiers. Ils sont une vingtaine à siester dans la chaleur intenable, leurs chemises noires ouvertes devant des ventilateurs. A la moindre alerte, ils usent de leurs armes à feu, jusqu'à ce que les gardes du sultan arrivent, au bout de quinze minutes. Les Nephilim ont donc peu de temps pour réaliser l'opération. S'ils fouillent les bureaux ou interrogent un Chevalier, ils apprennent qu'ils attendent leurs supérieurs, les Assassins. Ils avaient rendez-vous dans la mine d'Arlit. Il ne reste plus aux PJ qu'à s'y rendre.

LE CHARNIER D'ARLIT

L'Aïr est un massif montagneux de 400 mètres de long, un territoire désolé de sable jaune et de roche rougeâtre. Selon les heures du jour, il ressemble à un tas de poudre d'or parsemé d'écueils noirs, ou à un gigantesque monstre abattu dans le crépuscule sanglant par des milliers d'éclats de silex. L'Aïr est la région d'origine des Touareg, dont ils furent expulsés par les Assassins il y a près de 1000 ans. Depuis, les Hommes bleus épient leurs activités, en attendant d'en reprendre possession. Dans les mines d'Arlit, au coeur du massif, le Niger a puisé beaucoup

d'uranium durant les années 70. Mais depuis le cours a baissé et la ville champignon tourne au ralenti.

Arrivés au pied d'une haute crête qui sert de repaire à leurs compagnons résistants, les Touareg poussent un sifflement pour avertir leur amis perchés sur les contreforts. Mais nulle réponse ne leur parvient. Vu d'en haut, le panorama n'offre pas le moindre signe de vie. Sur la route de la mine, un lourd silence pèse sur les bâtiments de béton qui bordent les carrières. De grands oiseaux s'envolent devant les pas des grimpeurs, leur silhouette funèbre se découpe sur le ciel blanc. Aux abords des machines d'extraction, une odeur de charnier agresse les PJ. Vision d'hécatombe...

Un combat acharné a fait rage. Les cadavres sont embusqués dans les replis de pierre, coincés entre les véhicules abandonnés, couchés dans la poussière. Déjà décomposés, les corps sont troués de balles ou mutilés. Parmi les morts, on distingue deux groupes : d'une part les responsables de la mine, munis d'armes à feu et tués à l'arme blanche ; d'autre part des Touareg, en tenue de camouflage. Près d'eux traînent leurs takoubas ensanglantées. Où qu'ils aillent les Nephilim ramassent les morts, jusque dans les bureaux où les responsables ont été méthodiquement décapités. Mais un examen attentif peut déceler des indices de la supercherie.

En effet, la mine a été attaquée par les sbires de 666. Ils ont agi de façon à opposer Assassins et Touareg, chaque bord croyant subir l'attaque de l'autre. Puis ils ont systématiquement massacré les survivants afin de nettoyer les lieux. A présent ils se sont retirés et préparent le rituel qui substituera leur cobaye au Coeur Noir quand la comète tombera sur le site.

Tandis que les Touareg récupèrent leurs morts et rangent les cadavres des Templiers, les Nephilim organisent le rituel de résurrection. Dans ce but ils vont utiliser les appareils que les Assassins ont construits au fond de la carrière principale. Au fond du cirque se dresse une tour cylindrique en Plexiglas de 10 m, ancrée dans la roche, et percée d'ouvertures régulières. A sa base grouillent de lourds câbles reliés à des consoles placées contre les murs, qui contrôlent l'activité magique de l'endroit. Mais il manque l'essentiel : un véritable athanor Nephilim. Les alchimistes présents doivent donc rassembler leurs savoirs pour en construire un à la hauteur de la mission. Mais les Nephilim d'Occident ont du mal à maîtriser les champs magiques du Sahara. Seuls les Hommes bleus ont assez d'intimité avec ce monde perdu pour être en symbiose avec les mouvements des énergies telluriques. Et en particulier les héritiers des techniques ancestrales des Garamantes préservés après la chute de l'Atlantide : les Essaden.

LE CREUSET ET LE SABLIER

Les Essaden ("ceux qu'on ne nomme pas") sont les Touareg qui se consacrent à l'orfèvrerie et à l'artisanat sacré. Descendants des forgerons dépositaires des techniques occultes des tribus du néolithique, les Essaden sont les "magiciens" des clans de nomades sahariens. Ce sont eux qui forgent les amulettes et les takoubas.

Désigné par Denata, l'Essaden est un vieillard rabougri, au visage fripé d'un noir profond, parsemé d'une toison neigeuse. Il emmène les Nephilim au coeur de l'Aïr, où les rocaillies sont coupantes comme des lames. Le petit vieux s'assoit et sort de son sac de cuir des outils de sculpture, des pierres chargées de Ka, et des tablettes couvertes de prières en tifinar. Puis il commence à les psalmodier au son lancinant d'un petit tambour attaché à sa taille. Quand les PJ sont concentrés, ils sont capables de percevoir les mouvements subtils du Ka sur la surface de roc et de poussière. En organisant mentalement les passages fugitifs des courants entre les pierres, les Nephilim constituent autour d'eux une sorte de creuset : les pierres deviennent incandescentes et fondent le sol en un cercle. L'Essaden est exclu de cette union entre le site et le pentacle des Nephilim, mais il est l'initiateur du processus.

Lorsque le vortex est formé, le paysage se voile d'une lumière blanche. Les PJ se sentent investis du pouvoir de commander aux matières minérales qui les entourent, et sont pris d'un vertige soudain, une ivresse qui les jette dans les tréfonds de leurs souvenirs. Dans des visions fugaces, les immortels revoient des bribes de leur passé : instants tragiques de meurtres et d'éveils radieux, morts et résurrections. Vous pouvez jouer ce passage en flash-back très rapides, où les joueurs doivent réagir immédiatement pour raviver leur mémoire.

Au terme de cette expérience mystique dans les replis de leur conscience, les Nephilim en constatent le résultat. Au centre de leur assemblée, le sable est pris dans un tourbillon ardent, qui le moule en un vase de verre. L'objet prend la forme d'un sablier, et dans les reflets irisés du sable qu'il contient, les PJ voient briller des instants de leurs vies antérieures. En termes techniques, ils sacrifient 1d10 points dans 1d4 compétences.

AU RENDEZ-VOUS DE LA COMETE

Il ne reste plus qu'à installer le sablier dans la tour de la mine, et d'attendre l'heure de la chute et de la résurrection. Bientôt des vapeurs colorées s'échappent des ouvertures de la tour, et planent sur



l'ensemble du cirque. Les sables du sablier remontent vers le haut. La comète grossit rapidement au-dessus de la mine. Le Coeur Noir commence à palpiter, comme habité d'une lueur qui tente de se raviver. Il faut le placer sous la tour, dans une niche prévue pour accueillir les minéraux prélevés par les Assassins dans les ressources atlantes de la mine.

Les Hommes bleus deviennent nerveux. Une atmosphère malsaine s'empare de la mine. Un vent de sable imprévu se lève. Les dromadaires s'énervent. Le ciel se voile de nuages inquiétants, qui nappent le massif d'une ombre menaçante. Les PJ font une Vision-Ka : ceux qui réussissent sont appelés dans un endroit sombre où ils assistent à l'apparition d'une vierge blanche, la seconde statue du refuge de Miriadel. Sa colombe git morte dans sa main droite, et sa main gauche cache son visage. Quand elle l'enlève, sa face n'est plus qu'une large crevasse dont les traits ont été arrachés. Puis la vierge défigurée s'efface dans l'ombre.

Et soudain, alors que la comète est en approche finale, une tempête se déchaîne. En quelques secondes, des monstres surgissent de l'ouragan et envahissent la mine. Ils sont incohérents, comme improvisées, sans substance. Ils opposent peu de résistance aux PJ, ils sont juste là pour les surprendre. En un instant, les PJ se perdent de vue et s'évanouissent dans la tempête. Une Vision-Ka au dernier moment devine l'intervention d'une centaine d'individus, dont les silhouettes s'effacent derrière l'écran de poussière...

A leur réveil, la mine est ensevelie sous des tonnes de sables dont les Nephilim ne s'extirpent qu'avec peine. La plupart des humains sont morts asphyxiés sous l'avalanche. Le Guetteur est encore vivant, car Miriadel s'est incarné en lui en arrivant. Dans un souffle il demande aux PJ de le ramener en France au plus vite. Il dit aussi qu'il ne peut se déplacer sans le sablier. Sous la tour, le Coeur a disparu, mais les résonances magiques attestent que l'Oeuvre au Blanc a été effectuée, d'une façon ou d'une autre.

Toute la zone est baignée de dangereuses radiations, car les réserves d'uranium ont été dispersées, contaminant la région. Les Nephilim retournent à Niamey prendre l'avion, ou à une autre ville de leur choix. Les Hommes bleus leur laissent un souvenir : chacun reçoit une croix de métal, avec un symbole différent, lié aux clans de Kel Tiggelmust. Connue sous le nom de Croix du Niger, ce bijou est transmis par les Touareg à leurs enfants et représente la croix du Sud. Son aspect rappelle les amulettes de l'ancienne Egypte, ce qui ne laisse pas d'étonner les archéologues. Quant au jeune Saïdi, initié en leur compagnie aux secrets du désert et devenu madougou, il n'oubliera jamais les Beaux Mages venus de l'Ouest.

CHAPITRE III

RÉDEMPTION DES ACIERS

Ce dernier chapitre est une situation globale où les Nephilim seront soucieux de mener leur barque à leur guise. A eux de débrouiller l'écheveau mis en place à leur insu, et de soutenir jusqu'au bout Miriadel et le Guetteur. 666 a fait un grand pas vers l'aboutissement de son projet maléfique, et compte porter un coup décisif grâce à la puissance qu'il a acquise.

GUETTEUR SANS COEUR

La dévotion du Guetteur à l'égard de Miriadel a baissé les résistances de son Ka-Soleil, ce qui a permis à l'elfe de s'incarner en lui. Mais la chute et le nuage toxique l'ont considérablement affaibli. Surtout, son métabolisme est unique : le pentacle de l'elfe, privé de son Coeur sublimé, a supplanté la physiologie du simulacre, en désintégrant son propre coeur. Or la résurrection ayant échoué, Miriadel n'a pas pu récupérer le sien.

Les conséquences sont doubles : premièrement, grâce à la destinée exceptionnelle du Guetteur et de l'elfe, le simulacre peut momentanément subsister sans cet organe essentiel. Pour cela, il est obligé d'utiliser les sables de résurrection contenus dans le sablier de la tour-athanor. Les PJ ont sacrifié des acquis de leurs existences passées que Miriadel consomme pour perpétuer son existence actuelle. Mais quand les sables s'épuiseront, les PJ devront confier encore un peu de leurs ressources au sablier. Deuxièmement, le Coeur sublimé contient toutes les connaissances de Miriadel. Il n'a donc pas accès à ses pouvoirs. Pour les pratiquer, il doit être en présence du possesseur actuel de son Coeur : le cobaye.

L'OUTRAGE DU DÉVOREUR

Les PJ doivent d'abord comprendre ce qui s'est passé à Arlit, et trouver qui en est responsable. Dans ce but, une enquête va les éclairer sur l'organisation 666. Les pistes sont les suivantes : l'église St Philippe et les Templiers.

Les Nephilim peuvent décider de se rendre à l'église St Philippe de la Charte, afin de repérer des indices sur le cours de l'affaire, et constater l'état des trois statues. La première n'a pas changé, et la seconde est telle qu'elle leur apparût à Arlit : le visage brisé par un vandale sadique. La troisième vierge est en revanche très différente : le paon n'est plus qu'une charogne agonisante à ses pieds, les plumes arra-

chées. La vierge est nue, sa robe arrachée et pendante ; renversée en arrière, l'horreur sur le visage, elle paraît avoir été violée. Son corps de pierre est lacéré de griffures. Mais surtout, la vierge est étouffée par un dragon terrifiant, serpent épais et tortueux qui l'emprisonne sous sa masse flasque et froide. La bête est sculptée dans une roche sale et grisâtre, qui s'extirpe pourtant de la pierre même de la femme. Ses anneaux remontent du socle jusqu'à la face de la statue, et la gueule béante du monstre souffle sur l'innocente son haleine méphitique. Sur le front du dragon, les trois lettres fatidiques exposent leur motif sanglant : 666.

Si les PJ essaient de casser le dragon ou de le séparer de la vierge, les deux statues se brisent en même temps, le serpent s'anime et se jette instantanément sur son agresseur pour le mordre. Il lui instille un poison violent qui le laisse paralysé pendant 1d6 heures. Puis il disparaît dans les profondeurs de la terre.

Sur le chiffre 666, les PJ faisant des recherches occultes en bibliothèque mettent la main sur un lourd grimoire de cuir sombre et craquelé, exhalant d'une odeur âcre de peau brûlée. Sur la couverture les trois chiffres chromés augurent de la teneur de ses pages : un recueil d'interprétations de l'Apocalypse, parmi lesquelles les PJ apprendront la sinistre vérité, dont les Nephilim parlent peu et qu'ils négligent. Vous pouvez alors leur révéler les informations de l'encadré 666 du chapitre II, ainsi que le sens du rituel exécuté à leur insu à Arlit.

CARTES EN MAIN

A mesure que les PJ évalueront l'ampleur de la situation, qu'ils identifient 666 comme acteur principal, ils reconnaissent qu'ils ne peuvent régler l'affaire seuls. Un plan d'action doit être élaboré en collaboration avec d'autres Nephilim, contactés dans les Arcanes majeurs. Les premiers intéressés sont ceux concernés par les événements du Sahara : la Roue de fortune (Doerannndyr s'en charge), l'Etoile (à cause de la comète), la Tempérance (pour étudier le "cas Miriadel"). Ils choisiront certainement aussi les Arcanes dont ils sont adoptés.

C'est un moment de diplomatie où les PJ doivent se comporter en meneurs. Poussez-les à prendre des responsabilités : décrire la situation pour que l'Arcane se sente directement concerné ; préciser les privilèges et acquisitions à obtenir ; endosser le fardeau de la mission ; montrer que les qualités de l'Arcane seront exploitées au mieux. L'Arcane confiera au demandeur l'aide d'un Nephilim adopté, un artefact, un focus ou un refuge. Pour manifester

l'action de l'Arcane, restez flou : cette influence est occulte, vous évitant de créer une armada de PNJ, d'objets magiques etc.

LE BAILLIAGE MENACÉ

Auprès des Templiers, les investigations sont plus difficiles. Surtout ces derniers temps, l'espionnage des obédiences s'est heurté à des dispositions draconiennes. Au départ elles étaient exigées par la mise en oeuvre d'un plan politique, le lancement d'un nouveau parti. Mais récemment, la paranoïa s'est introduite dans les rouages du Temple : on parle d'intervention extérieure, d'incidents au plus haut degré. Les PJ peuvent interpréter ces informations comme le contrecoup des pertes subies en Afrique. En fait il s'agit de la mainmise de 666 sur ce fameux parti. Mais pour préserver le doute, indiquez juste le trouble qui s'installe dans le bailliage Francia.

Si l'enquête s'approfondit, il est clair que les Assassins n'ont pas apprécié le massacre et le détournement de leurs installations dans l'Aïr. Ils vont venir tirer cette affaire au clair en France où les commanderies sont tenues de les aider. Selon l'enquête interne, les Templiers d'Arlit ont été trahis. Un membre de la délégation Teutonique a ourdi un complot pour décimer Templiers et Touareg. Cette trahison pourrait s'étendre aux activités politiques en cours. Mais pour l'heure, les Templiers espèrent garder l'autorité sur le Parti.

LE PARTI RÉDEMPTEUR

Effectivement, un nouveau parti est apparu en France durant l'absence des PJ. Le Parti Rédempteur expose un programme sur le modèle abject du nationalisme exacerbé. Il se présente comme une alternative au discrédit des hommes politiques, et promet la libération des citoyens par la technologie. En somme, un retour au machinisme et au fascisme. Le Parti utilise un symbolisme métallique qui s'oppose aux radieuses images du Grand Oeuvre par un métal froid et terni. Sur leurs bannières rouges se greffe un ange noir aux reflets d'acier avec des ailes rectangulaires. "Des nerfs d'acier dans une poigne de fer". Cette image va de pair avec la suppression des lois écologiques, la réouverture des hauts fourneaux... Si on en croit le plébiscite de l'opinion, sa montée en puissance a été savamment orchestrée. La propagande se focalise sur un homme providentiel : le Rédempteur, leader charismatique dont le nom n'apparaît jamais, mais dont la présence envoûte les foules. Son visage bronzé est couronné de cheveux platine et irradie d'un pouvoir surhumain. C'est le cobaye 666 qui annonce un ordre nouveau.

Son entourage immédiat est composé de lieutenants humains, intellectuels révisionnistes et politiciens opportunistes. A leur tête, l'éminence grise du Rédempteur : Kröönth. L'elfe noir répond à sa place quand il est violemment pris à parti. Il use de subterfuges magiques pour augmenter l'influence du cobaye. Enfin, des sbires en uniformes noirs et rouges forment une garde armée, composée de skins et de brutes en tout genre avides de pouvoir. La garde du Rédempteur est disciplinée par des paramilitaires formés par 666.

Les Templiers essaient bon an mal an de suivre le mouvement dont ils se croient les initiateurs, alors que 666 a tout manigancé en sous-main. Le Grand Dévoreur est toujours resté dans l'ombre du projet jusqu'à la transfiguration d'Arlit. A ce moment tout était prêt pour lancer le Parti Rédempteur pour qu'il serve ses vues. Les Chevaliers du Bec de Corbin figurent tout de même dans la garde du Rédempteur, mais sans vraiment savoir ce qu'ils y font. Pendant ce temps, les Assassins comprennent la situation et concoctent leur riposte.

L'ANGE DE LA RÉDEMPTION

Dans ce contexte, il est exclu d'attaquer le Parti de front, autant pour conserver l'anonymat occulte que pour éviter un massacre dont les PJ seraient les premières victimes. Voici ce que Miriadel et ses compagnons peuvent et doivent faire pour mettre fin à l'odieux complot de 666.

L'enjeu pour Miriadel consiste à accoster le Rédempteur pour reprendre contact avec le Coeur Blanc qui bat dans sa poitrine. Lorsque la communication s'établit entre le Coeur et le pentacle de Miriadel, il est libre d'user de ses sorts. Mais quel que soit le sortilège lancé sur le cobaye (même par les PJ), une surprise de taille stoppe l'action : les champs magiques sont reflusés par le Rédempteur, comme s'ils se réverbéraient sur la surface de son corps. Le temps d'un éclair, les Nephilim ont la vision de ce qu'est réellement devenu le cobaye : sa physionomie est un hybride de chair, de verre et de métal. Il s'est littéralement vitrifié, et possède deux ailes semblables à des panneaux solaires. Cet appareillage dissimulé le rend quasiment invincible aux attaques magiques (sauf celles d'un Selenim, mais c'est une autre histoire...).

La seule solution est d'arracher directement le Coeur de la poitrine du Rédempteur. L'occasion se présente quand les PJ apprennent qu'une gigantesque réunion va avoir lieu au Zénith, un meeting sans précédent qui leur permettra d'implanter leur influence de façon décisive.

DUEL AU ZÉNITH

Le meeting se déroule dans la salle du Zénith, que le Parti a organisé selon les effets désirés. Au-dessus des gradins où la foule se presse, des armatures titanesques de métal retiennent des spots qui balayent de leurs faisceaux les visages carrés des sbires en uniforme. La clameur obsessionnelle qui loue le Rédempteur est submergée par le rythme infernal que déversent les haut-parleurs. Les poings levés des spectateurs répondent aux injonctions des officiels qui montent sur la scène.

Puis le Rédempteur fait son entrée devant des milliers de dévots, suivi par Kröönth. A cet instant, les Nephilim se rendent compte que les lasers qui traversent l'atmosphère survoltée de la salle pompent le Ka-Soleil des fanatiques pour recharger les batteries de l'ange de métal. Quand il aura absorbé suffisamment d'énergie, la saturation de Ka-Soleil lui conférera tant d'influence et de charisme qu'il régnera sans partage sur les foules d'humains subjugués.

Quand le triomphe est imminent, le Parti abat son jeu. En un véritable arrêt sur image, l'assistance se fige en une masse compacte, arrêtée dans ses gestes d'allégeance fascistes. Dans le silence oppressant qui règne dans la salle, le cobaye libère ses ailes solaires pour capter le Ka qui sature l'atmosphère. C'est le moment d'agir. Miriadel se faufile jusqu'au Rédempteur, tandis que les autres Nephilim le couvrent ou distraient l'attention des gardes. Miriadel doit être accompagné par un PJ qui porte son sablier pour lui laisser les mains libres. Si le sablier est brisé ou éloigné de l'elfe, il ne pourra résister au Rédempteur et à Kröönth. Dans ce contexte survolté, les Assassins surgissent et se chargent des gardes, dans une bataille rangée où ils ont vite le dessus.

A proximité immédiate du Rédempteur, Miriadel se rue sur sa poitrine et plonge ses doigts effilés dans la chair. Quand il saisit son coeur, il libère toutes ses énergies contenues, qui déferlent dans la salle. Le réseau de Ka-Soleil tissé par les lasers vole en éclats, ce qui rompt la paralysie des spectateurs : ils cèdent à la panique et dévalent les gradins comme des automates démantelés. Les PJ doivent se protéger pour ne pas subir le sort de ces pauvres marionnettes dénuées de volonté, dépossédées de leur essence vitale. S'ils n'esquivent pas les effrayantes décharges émises par les ailes du Rédempteur, ils perdent 1d2 points de Ka.

Au coeur de l'explosion, les silhouettes torturées de Miriadel et du Rédempteur ressemblent à du papier brûlé. L'elfe arrache enfin un coeur de gemme écarlate et incandescent, qui disparaît dans son propre corps. Le cobaye explose alors en des milliers d'éclats coupants.

CONCLUSION

Quand le calme retombe, les Assassins considèrent qu'ils se sont assez dévoilés, mettant en péril leur anonymat pour sauver le bailliage Francia et se venger du massacre d'Arlit. Ils jettent juste un regard de haine et de rancœur aux Nephilim, qui promet aux Immortels une revanche prochaine...

Le Parti est décapité, et la classe politique française en profite pour reprendre le dessus dans l'actualité. Le charme du Rédempteur s'estompe rapidement, car il se fondait essentiellement sur la capture du Ka-Soleil et sur son Coeur surhumain. D'autre part, les efforts conjugués des Templiers et des Arcanes Nephilim achèvent de faire disparaître cet épisode trouble de l'histoire de l'hexagone. Il en restera certes des archives, mais les peuples ont la mémoire courte. Il y eut de nombreux autres périodes ou événements de ce type dans l'histoire, qui ont été occultés, ou travestis par un discours officiel.

666 regagne sa tanière occulte pour fomenter un prochain complot apocalyptique. Les Arcanes décident d'essayer d'en apprendre beaucoup plus au sujet de cette organisation qui s'est révélée bien plus active et dangereuse qu'ils ne le supposaient. Le Grand Dévoreur est sans doute un mythomane illu-

miné, mais ses agissements sont hélas soutenus par des sbires avides de destruction. Il est donc probable que de nouvelles révélations sur 666 soient à attendre dans un proche avenir...

Miriadel a récupéré son bien, et redevient ainsi un Nephilim à part entière. Son expérience enseigne aux PJ que la course vers la sagesse doit rester prudente, et ne pas doit pas céder à la fougue, car les ennemis rôdent autour d'eux, à l'affût d'un moment de faiblesse. Cet intermède de sept siècles a coûté beaucoup de Ka et de souffrances à Miriadel, et il lui semble risqué de retourner dans son refuge. Il accepte en tout cas de prendre les PJ comme apprentis alchimistes.

Les Nephilim obtiennent une grande audience vis à vis des Arcanes engagés dans l'affaire, et sont assurés de la confiance des Touareg lorsque leurs pas les guideront de nouveau vers les mystères des terres africaines.

Sept mers et cinq continent : leur voyage vers l'Agartha est loin d'être terminé...

LES TEMPLIERS

FOR 15

CONS 17

INT 14

DEX 15

CHA 13

Ka-Soleil :

CBC 15

CT 25

A 40

Actions 4

Mod force +1d4

Chevaliers du Bec de Corbin : Guy Flammenkirche, Général de la Compagnie de la Voulge.

Chevaliers Teutoniques : Helmut Teufel, Maréchal des grandes chasses de Prusse.

Assassins : El Daamit El Ramoud, Serviteur d'Abraham, et ses Protécteurs du Temple d'Adam.

Uniforme et protection :

Chevaliers du Bec de Corbin : veste de cuir noir avec croix pattée rouge (1 pt). En armure, cotte de mailles avec tête de corbeau au bec acéré sur le haubert (8).

Chevaliers Teutoniques : pardessus blanc et blouson de cuir noir renforcé (3).

Assassins : gilet pare-balles sous costume (4/8). En armure, plastron de cuivre (10).

Compétences :

Perception : CBC 30%, CT 45%, A 60%.

Combat : CBC 40%, CT 70%, A 110%

Occultisme et Conn. Nephilim : CBC 30%, CT 55%, A 90%

Armes :

Epée templière : 2d8+2 Parade 12 (POT orichalque 8)

Pistolet 45 : 1d10+2 Mun 7 Cad 2

Couteau assassin lancé : 2d6 (POT orichalque 4)

LE GUETTEUR MÉLANCOLIQUE

FOR 9

CONS 10

INT 7

DEX 8

CHA 8

Ka-Soleil 17

Actions 2

Ce jeune homme fragile a oublié son nom et son âge. C'est un simple d'esprit. Il a la trentaine mais garde un visage de gamin. Ses yeux d'ahuri sont grands et ronds dans son visage pâle. Ses cheveux en désordre sont blonds et sales. Maigre et chétif, le dos rond, il a une démarche irrégulière et traînante, les pieds en dedans. Il est vêtu comme un vagabond, d'un vieux pantalon gris et d'un pull troué qui devait être orange à l'origine.

C'est un mystique complètement dévoré par la passion du Graal, qui emploie un langage évangélique. Une fois par jour environ, il est possédé par le Coeur : il se dépasse physiquement et mentalement (+5 à toutes ses caractéristiques). Il devient fougueux et mégalomane. Et son discours n'est plus un balbutiement mais l'énoncé en vers de sa mission mystique. En substance : "Je suis le Guetteur mélancolique ; comme mes sept prédécesseurs, je garde le calice sacré, le Saint Graal où repose le coeur sanglant du Christ. Je veille sur lui en attendant le retour de son digne propriétaire, le Messie."

DOERANNDYR

KA 30

FOR 18

CONS 17

INT 15

DEX 15

CHA 12

Actions 4

Mod Force +1d6

Phénix

Doeranndyr est un excellent kabbaliste, passionné par les négociations avec les créatures des royaumes. Il a des gestes mesurés, parle à bon escient et de façon carrée, et souffre difficilement la contestation. Mais en même temps l'exaltation le saisit avec une vigueur surprenante quand un mystère se présente ou quand il touche au but. En particulier, son engagement dans l'étude des conjonctions astrologiques a vite fait de lui un haut gradé dans la hiérarchie de l'Arcane 10.

Terre 24, Air 18, Eau 12, Lune 6

KRÖÖNTH

KA 35

FOR 10

CONS 24

INT 14

DEX 15

CHA 5

Actions 4

Elfe noir et dégénéré

Le métamorphe de Kröönth a subi l'influence néfaste de son maître. Il évoque la terre polluée regorgeant de poisons. Il n'a gardé de l'elfe que le corps élancé et le caractère hautain. Le reste s'est horriblement transformé : ses oreilles ressemblent à des ailes de chauve-souris ; ses mains sont acérées et crochues ; ses yeux brillent d'un éclat cruel. Sa peau est grisâtre et craquelée, comme irradiée par des rayonnements radioactifs, ou brûlée par des acides.



[illegible][illegible]

K. e. edrogo
 p. e. u. u. u.
 e. d. d. d. d.
 u. u. u. u. u.
 u. u. u. u. u.
 u. u. u. u. u.

Il se peut qu'il existe une classe d'êtres, appartenant autrefois à l'humanité, invisibles maintenant pour elle, aux yeux desquels, dans leur région lointaine, notre désordre apparaisse comme un ordre, notre non-pittoresque comme pittoresque ; en un mot, les anges terrestres, doués d'un sentiment du beau raffiné par la mort, et pour les regards desquels, plus spécialement que pour les nôtres, Dieu a peut-être voulu déployer les immenses jardins-paysages des hémisphères.

E. A. POE, Le domaine d'Arnheim, 1847.

Ce scénario s'adresse à trois ou quatre Nephilim moyennement expérimentés. L'action commence le 21 juin en fin d'après-midi. Les Nephilim sont invités à une fête dans un parc baroque (une folie) qui recèle à l'intérieur d'anciens mystères. Ils auront l'occasion de s'initier à d'anciens secrets, et peut-être de faire un pas important vers l'Agartha.

INTRODUCTION

Les Nephilim déambulent dans les rues de la ville, de librairie en librairie, à la recherche du mystérieux ouvrage.

C'est sans doute à cause de la chaleur, que les pigeons, battant des ailes lourdement, s'agglutinent sans crainte comme des grosses mouches grises sous les pas des passants. Un enfant que l'on voit au loin sur la petite place ombragée à droite, court en criant vers eux et ceux-ci, au lieu de s'enfuir, l'assaillent et le font pleurer. C'est une magnifique matinée de fin juin.

Les Nephilim se consacrent depuis un certain temps à des recherches ésotériques. Elles peuvent être dues aux aventures vécues dans les précédents scénarios, notamment de "L'Atalante fugitive". Un livre a retenu leur attention, par sa rareté et le fait qu'il soit cité comme source dans des ouvrages de première importance. C'est "Le jardin invisible de la géométrie". Il semblerait que le savoir qu'il recèle permette de répondre à de nombreuses interrogations que les Nephilim se posent sur le chemin à suivre pour atteindre l'Agartha. S'ils ont joué un autre scénario de ce recueil, ils pensent qu'il peut les aider à éclaircir les énigmes auxquelles ils ont été confrontés.

Pour le moment les recherches des Nephilim ont été infructueuses. Ils n'ont eu que des réponses évasives : "Connais pas", "J'en ai entendu parler, c'est la suite du dernier Marguerite Duras, n'est-ce pas", "Je n'ai pas de livres bulgares, Monsieur"...

La dernière librairie où ils se sont rendus était une charmante boutique avec une enseigne en forme de papillon où on pouvait lire : "Aurélia, livres rares et anciens". Bien que l'accueil ait été plutôt froid le libraire les a mis sur une piste : "Messieurs, veuillez regarder mon enseigne à l'extérieur, je ne crois pas, hélas, qu'il y soit inscrit fétiches, verroterie et livres fantaisistes. Je crains donc, à mon plus profond regret, de ne pas pouvoir vous être agréable.

Cependant un de mes confrères, si j'ose le qualifier ainsi, pourra peut-être vous aider à vous graisser les mains avec ce genre de littérature". Et il leur indique une librairie spécialisée dans l'occulte.

Si vous possédez le supplément *Le Lion vert* vous pouvez alors diriger nos amis vers la "librairie de l'Incunable Souveraineté". C'est une bonne occasion pour le maître de jeu d'introduire le pittoresque professeur Parangon, si les Nephilim ne le connaissent pas encore. Sinon toute autre librairie ésotérique, issue de votre imagination fertile fera l'affaire.

Si les Nephilim demandent au libraire s'il possède "Le jardin invisible de la géométrie", celui-ci les regardera d'un air mi-indigné, mi-outragé : "Voyons ce livre n'existe pas, croyez-vous que j'ai du temps à perdre ?" Si les Nephilim insistent et connaissent déjà le libraire ou s'ils disent qu'on leur a indiqué cette adresse à la librairie Aurélia, le libraire, en maugréant, consentira à leur dire d'un ton un peu pontifiant que :

- Ce livre existe mais il est d'une extrême rareté
- Qu'il est bien imprudent de chercher de pareils ouvrages de façon si peu discrète
- Que certains secrets ne doivent pas être révélés.
- Si on lui demande de quels secrets il s'agit, il répondra "comment le saurai-je, si c'est un secret qui ne doit pas être révélé ?"
- Enfin il conclura : "Certains livres ont une âme, on ne les trouve pas, c'est eux qui se révèlent à vous s'ils en ont envie." Et sur ce, il commencera à ranger sa boutique, faisant claquer sur la table une grande quantité de vieux livres, ce qui aura comme effet de soulever rapidement un épais brouillard de poussière.

Les Nephilim se retrouveront donc dehors en ayant fait choux blanc une fois de plus. A l'extérieur de la boutique un homme les attend. Son visage est celui d'un homme dans la cinquantaine, bien conservé, aux traits réguliers encadrés par d'épais favoris.

Ses vêtements sont de très bonne facture mais leur coupe est pour le moins particulière : un peu comme un costume du XIXe revu et corrigé par un styliste d'avant-garde. Sa redingote est imprimée de petites licornes noires qui se découpent sur un fond jaune vif. Une grande poche y a été aménagée d'où pointe une montre à gousset des dimensions d'une main ouverte. Son chapeau est aussi remarquable : c'est un haut de forme d'une fois et demi la taille standard, muni de lunettes comme celles des motocyclistes des années vingt. Il semble avoir écouté leur conversation avec le libraire car dès qu'ils sortent de la boutique il les aborde :

"Messieurs, seriez-vous prêts à payer n'importe quel prix pour "Le jardin invisible de la géométrie"?"

Les Nephilim doivent ici faire preuve de présence d'esprit. Julius Conducator (cf. description) s'attend à un oui rapide de la part d'initiés. Si les Nephilim hésitent ou posent des questions il réitérera sa demande une fois de plus. Puis, s'il n'a pas de réponse, il s'en ira. Laissez aux Nephilim une dernière chance de le rattraper. Si les Nephilim répondent par la négative, il fera une moue de déception et s'en ira également. Si la réponse est positive, Julius se présentera et leur tendra un pli en leur disant : "Dans ce cas, faites-moi le plaisir d'être mes hôtes. Je fais une petite fête après-demain dans mon château, et je serai honoré de pouvoir compter sur votre présence. On pourra discuter de cette affaire en joignant l'utile à l'agréable". Sur ses bonnes paroles, il ajoutera : "Non, ne me remerciez pas, c'est tout naturel", héléra un taxi et s'engouffrera dedans.

Il est probable que les Nephilim cherchent à suivre Julius. Dans ce cas, ils suivront son taxi jusqu'à un petit aérodrome aux alentours de la ville. Un avion monoplace, une sorte de version moderne des biplans de la première guerre mondiale, l'attend, prêt à décoller. Julius met ses lunettes d'aviateur et affublé d'une écharpe blanche s'envole vers son château.

L'INVITATION

Le pli que leur a remis Julius contient des réservations pour un vol première classe à destination de Vienne pour le 23 juin à 9h00 du matin, à prélever au comptoir d'Air France. Un carton d'invitation s'y trouve aussi. Au centre de celui-ci on peut voir une reproduction d'une enluminure. Elle représente Adam au centre d'une mandorle contenant les signes du zodiaque (cf. illustration). Un jet en occultisme, Kabbale ou astrologie permettra de se rendre compte que celle-ci renferme une signification ésotérique. Deux serpents à tête de dragon, qui ne vont pas sans rappeler un dragon oriental encadrent l'enluminure. En bas de l'invitation on peut lire :

"Le Comte de Meresheim à l'honneur de vous inviter à la réception qu'il donne au château de Nymphenburg le 23 juin à partir de midi jusqu'au lever du jour".

LES INDICES

Les Nephilim peuvent chercher à en savoir plus sur l'invitation. Voilà ce qu'ils pourront apprendre s'ils mettent à profit le temps à leur disposition avant leur départ. Les sources d'information ne sont pas décrites. Vous pourrez ainsi distiller les renseignements en fonction des recherches des Nephilim et de leur degré de réussite. Ne soyez pas trop sévère cependant. Il est important que si les Nephilim ont eu le bon réflexe de faire une enquête préliminaire, ils sachent plus ou moins où ils mettent les pieds. De plus les renseignements obtenus devraient aiguïser leur intérêt pour cette curieuse invitation.

INFORMATIONS FACILES D'ACCES :

- Le château de Nymphenburg se situe à vingt kilomètres de Vienne. Il a été construit en 1755 par le génial architecte-paysagiste Tomaso Matteotti sur l'ordre de la Comtesse de Rondstad.
- Le château est un des plus beaux exemples de l'architecture baroque autrichienne. Son parc, notamment, est réputé dans le monde entier pour être une des plus belles "folies" de l'âge baroque.
- La folie vient du latin folia, petite maison de campagne au Moyen-Age entourée de verdure. Au XVIIIe siècle on construit des jardins puis des parcs immenses, destinés aux plaisirs intimes et aux réunions, que l'on appelle des folies. Ce nom est d'autant plus justifié que des sommes colossales sont englouties dans ces fantaisies. Ces architectures reproduisent des rochers et des cascades artificielles, des fausses ruines, des faux bâtiments orientaux, des jeux d'eaux grâce à de compliqués systèmes hydrauliques... Les bâtiments construits dans ces jardins sont appelés des fabriques et tous les décors exploitant l'eau, des nymphées.
- Le château est interdit à la visite du public. Il appartient au descendant du Comte.

INFORMATIONS DIFFICILES D'ACCES

ET OCCULTES :

- Les folies étaient des hauts lieux occultes. Certaines avaient à l'intérieur des temples franc-maçons comme celui du château d'Epone bâti par

le peintre David. Le duc de Chartres, lui-même, plus connu sous le nom de Philippe Egalité, Grand Maître de la Loge, construisit le parc Monceau.

- Le parc est réputé pour être un grand lieu ésotérique. On dit que sa construction même recèle de grands mystères inconnus. Des bruits courent, disant que Tomaso Matteotti était un grand initié et qu'il faisait partie d'une loge de franc-maçonnerie. On raconte qu'une fois le parc construit, il s'est perdu dans le labyrinthe qu'il avait lui-même construit et en est devenu fou. On raconte aussi que ces restes reposent dans le parc. On pense aussi qu'il fut l'amant de la Comtesse de Rondstad.

- L'enluminure : c'est effectivement une figure ésotérique. On la retrouve dans certains ouvrages kabbalistiques. Celle-ci semble appartenir à la tradition de l'hermétisme alexandrin. Elle représente Adam entouré des quatre points cardinaux auxquels correspondent les quatre lettres du nom d'Adam et la totalité des Ka-éléments. La figure représente l'homme parfait, le double androgyne. C'est donc une représentation du Nephilim ayant atteint l'Agartha.

INFORMATIONS TRES OCCULTES :

- Les serpents s'affrontant sont un des symboles occultes des Chevaliers Frères Initiés de l'Asie. Ils

représentent à la fois le serpent-dragon qui chez les Grecs protège le pommier des Hespérides et le serpent qui, enroulé autour de l'arbre de la connaissance, pousse Eve à cueillir la pomme interdite du jardin du paradis. Cet ordre est profondément lié à l'avènement des folies au cours du XVIII^e siècle. La franc-maçonnerie, les Inconnus Supérieurs, l'Arcane du Bateleur et celle de l'Impératrice semblent avoir un lien avec cet ordre mystique. Cet ordre semble avoir poursuivi un but secret à travers la construction de folies dans toute l'Europe. On retrouve sa trace en France, Italie, Autriche, Allemagne, Espagne, Portugal, Suède, Russie, partout où des jardins chargés de mystères et de symboles inconnus ont été construits. On pense même qu'un Nephilim qui trouverait le secret de ces jardins pourrait atteindre l'Agartha.

LA VÉRITABLE HISTOIRE

DU CHATEAU DE NYMPHENBURG

Le château de Nymphenburg a été construit par Hibar, un très ancien Nephilim de la terre. Hibar était un de ces rares Nephilim à détenir encore le secret des jardins édeniques de l'Atlantide. Il s'illustra dans ses incarnations successives comme un constructeur génial, un mathématicien hors

LES CHEVALIERS FRÈRES INITIÉS DE L'ASIE

Cette société secrète fut créée quand un groupe de Nephilim appartenant aux Arcanes de l'Impératrice et du Bateleur noyautèrent à la fin du XVII^e siècle la franc-maçonnerie. Ils créèrent cette société secrète solidement implantée dans toutes les cours royales et la noblesse d'Europe pour arriver à leurs fins. Ces Nephilim étaient les anciens détenteurs des secrets des jardins édeniques de l'Atlantide, où vivaient les premiers humains. Ces jardins étaient sculptés dans les cinq champs magiques et attiraient le Ka-Soleil. Ils décidèrent alors d'utiliser leurs connaissances pour rebâtir un réseau de jardins occultes qui furent appelés à l'époque des "folies", en se servant des Chevaliers Frères Initiés de l'Asie. Ces jardins fonctionnaient comme une marelle ou comme un labyrinthe, dont le parcours dûment accompli par un initié supérieur permettait de passer du jardin exotérique (le jardin apparent) au jardin ésotérique (occulte). Leur but était de créer un réseau de ces jardins à travers le monde afin de créer des endroits où les Nephilim puissent à travers un parcours initiatique atteindre l'Agartha. De plus, ces jardins, une fois en nombre suffisant, devaient fonctionner comme un réseau de courants magiques pouvant s'opposer à l'influence néfaste des cathédrales et permettre ainsi le réveil en masse des Nephilim. L'Arcane du Bateleur maîtrisait enfin le secret espoir que ces jardins puissent être le fondement d'une nouvelle alliance entre les humains et les Nephilim. Cependant, les agissements de la société secrète des Illuminés de Bavière et les buts occultes de Napoléon qui démantela bon nombre de ces jardins au cours de ses invasions, donnèrent un coup mortel au projet. Les Chevaliers Frères Initiés de l'Asie, bien qu'affaiblis, ne disparurent pas. Ils continuèrent à protéger ces jardins mystiques, dont le parc de Nymphenburg est un des plus beaux exemplaires. Actuellement, la plupart de ses membres ne connaissent pas le but premier de leur société secrète. Ils continuent à perpétuer une tradition qui est dépourvue de sens au premier abord, entachée entre-temps d'influences maçonniques et hermétiques venues d'autres horizons. Les plus grands initiés, cependant, veillent sur les derniers jardins en état de fonctionnement et cherchent à les laisser ouverts aux Nephilim cherchant l'Agartha. Ils continuent ainsi à organiser des réceptions dans les anciennes folies dans la lignée des anciennes fêtes des Chevaliers de l'Asie. Si ces événements passent pour des divertissements mondains plutôt originaux chez le commun des mortels, les traditions dont ils sont empreints signifient bien plus pour des Nephilim à la recherche de la connaissance occulte.

pair, et plus tard comme un très grand kabbaliste. Il participa à la construction des jardins suspendus de Babylone et construisit les premiers jardins carolingiens. En 1735, ses connaissances étaient telles qu'il était près d'atteindre l'Agartha. Son nom de simulacre était Tomaso Matteoti, célèbre architecte-paysagiste. C'est alors qu'il rencontra un des Nephilim en quête de l'Atalante, Perséphone, dont le nom de simulacre était la Comtesse de Rondstad.

Un très grand courant de sympathie lia ces deux Nephilim. Perséphone était alors à l'étape des Fruits Dorés depuis longtemps. Les autres poursuivants la jugeaient définitivement perdue pour la quête. Lors de la chute de l'Atlantide, elle avait perdu une partie de ses Ka-éléments pour ne garder que le Feu, la Terre et la Lune. De plus elle avait perdu le fruit qu'elle avait si laborieusement conquis, goûté par Donimo dans un moment de faiblesse. Elle cherchait vainement une issue à sa quête, voyageant de cour en cour, recourant à la séduction, l'intrigue et souvent, aux actions perverses et violentes pour atteindre ses fins. Hibar fut malgré tout séduit par le mode de vie enflammé de ce Nephilim différent des autres. Il eut l'intuition du désarroi qui la possédait. Perséphone de son côté était fascinée par les jardins que Hibar et ses alliés, les Chevaliers Frères Initiés de l'Asie, construisaient et protégeaient. Elle sentait inconsciemment que ces jardins mystiques étaient une clé possible pour sortir de l'impasse où elle était et que d'autre part l'étendue des connaissances d'Hibar lui serait précieuse pour la suite de sa quête. Perséphone dévoila alors son secret à Hibar et celui-ci entreprit de l'aider. Ensemble, ils voyagèrent de folie en folie, dans un véritable parcours initiatique à travers l'Europe. Les poursuivants de l'Atalante avaient déjà remarqué que les jardins édéniques avaient comme propriété de la ralentir. Ce fut grâce à ce phénomène, au génie de Hibar qui improvisa bon nombre d'expériences inédites et à la volonté de Perséphone, que finalement celle-ci put atteindre l'étape de l'Ivresse Cidrique. Hibar, de son côté, ne sortit pas indemne de cette quête. Ce Nephilim endurci, pratiquement Agarthien, peut-être parce qu'il avait aperçu l'Atalante une fois de trop, connut le désir et ce sentiment étrange proche de l'amour humain qu'il transféra sur Perséphone. Celle-ci, dans l'état d'ivresse et d'exaltation où elle se trouvait, lui rendit ses sentiments qui lui permirent de ne pas succomber à l'Ivresse Cidrique. Ils vécurent trois années heureux dans le château de Nymphenburg. Cependant, l'aiguillon de la quête commença à nouveau à torturer Perséphone. La voyant de plus en plus en plus distante, Hibar promit de l'aider à nouveau. Il lança toutes ses forces dans la construction d'un magnifique jardin dans le parc de Nymphenburg. Sa face cachée fut construite

selon les canons des anciens jardins édéniques de l'Atlantide mais Hibar y introduisit des subtiles variantes afin d'aider Perséphone dans sa quête. Hibar savait qu'il perdrait Perséphone quand le jardin serait terminé car inévitablement elle repartirait pour sa quête. Comme dernière preuve d'amour, il conçut sa propre fin comme l'aboutissement de son oeuvre et commit le suprême sacrifice en donnant son Anima au jardin.

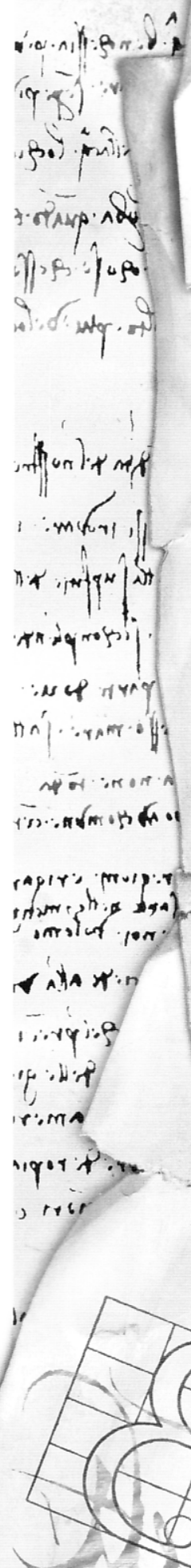
La clé d'accès au jardin magique est la tombe de Hibar elle-même, qui se trouve au sein du parc labyrinthe. Une plante a pris racine dans son coeur et fleurit tous les mois de juin. Si une de ces fleurs est consommée, elle permet aux Nephilim de rentrer dans la partie ésotérique du parc si le bon rituel est effectué. Celui-ci est justement exécuté lors de la fête annuelle de la mort de Hibar par les Chevaliers Frères Initiés de l'Asie dont la très grosse majorité ignore la raison même de celui-ci ou lui prête des intentions ésotériques erronées.

La mort d'Hibar chagrina profondément Perséphone car elle en était devenue sincèrement amoureuse. Elle sut canaliser toute sa colère dans la chasse à Kalidon, son étape initiatique suivante. En 1894 elle réussit à le vaincre. Les Chevaliers Frères Initiés de l'Asie attendent son retour pour la dernière étape de sa quête, le Corps Sublime.

Ainsi le Nephilim le plus meurtri d'entre tous réussit grâce au sacrifice d'Hibar à atteindre un stade dans sa quête égalé seulement par son compagnon Ivo.

LE VOYAGE

A la sortie de leur vol, un homme en uniforme de chauffeur muni d'une pancarte "château de Nymphenburg" les attend. S'ils se dirigent vers lui, il se présentera comme Rudolf, le chauffeur du Comte chargé de venir chercher ses invités. Il leur demandera poliment leurs cartons d'invitation et les emmènera au château à bord d'une vieille Mercedes. Celle-ci a un salon à l'arrière pouvant accueillir six passagers plus éventuellement quelqu'un à l'avant à côté du chauffeur. Celui-ci n'est d'ailleurs pas très causant. Il ne parle pas le français et répétera à toute question posée que Monsieur le Comte a tout prévu et qu'on est bientôt arrivé. Par contre les Nephilim auront comme compagnon de voyage un autre invité plutôt bavard. C'est un homme obèse oppressé par un costume trois pièces vert. Malgré l'air climatisé de la voiture, il s'éponge sans arrêt le front avec un mouchoir qu'il plie consciencieusement pour le ressortir sitôt après. C'est un industriel français qui travaille dans les cosmétiques bas de gamme. Il est intarissable sur tout ce qui touche aux



crèmes, déodorants, traitements pour la peau et masques de beauté à l'argile. Il a été invité parce qu'il a connu un cartomancien assez en vogue appelé Salmanazar, lors d'une partie de chasse. Celui-ci pense arriver à convaincre Legrand d'investir dans une maison d'édition spécialisée dans la voyance. Salmanazar pense que cette fête sera le lieu idéal pour lui parler de son projet et s'est débrouillé pour que Legrand fasse partie des convives. Vers 11h30, les Nephilim arrivent finalement au château.

LE CHATEAU DE NYMPHENBURG

Le château est un des plus beaux exemples de l'architecture baroque autrichienne. On y accède par une large grille qui s'ouvre sur un parc aux allées magnifiquement entretenues. Le château lui-même est imposant. Une cinquantaine de voitures sont garées devant ses ailes. Une demi-douzaine de serveurs en livrée stationnent devant le seuil et se précipitent vers les nouveaux arrivants.

Passé le hall d'entrée, les Nephilim débouchent sur une salle donnant sur un immense parc intérieur. Vous pouvez montrer le plan fourni à cet effet à vos joueurs. De nombreux invités s'y trouvent déjà. Julius Conducator se trouve dans la salle de réception et se précipitera pour les saluer. Puis les Nephilim seront conduits dans des chambres réservées aux invités au premier étage de l'aile gauche du château où ils pourront entreposer leurs affaires. Une fois mis à leur aise, les Nephilim seront conduits dans le parc où se déroule la réception. Un grand buffet y a été aménagé et regorge de mets variés : cochons de lait entiers, pigeons sur canapé de foie gras, mosaïques de canapés divers, cailles farcies, salades, charcuteries, spécialités autrichiennes, desserts monumentaux, le tout entouré de flots de boisson. Une noria de serveurs circule habilement entre deux centaines d'invités.

LA RÉCEPTION

Dès que les Nephilim sortiront dans le parc, Julius dira deux mots à un homme dans la soixantaine, à l'allure presque martiale, ses longs cheveux blancs ramassés en chignon. Il est accompagné d'une ravissante jeune femme blonde vêtue d'une robe longue de couleur blanche que souligne une silhouette parfaite. Julius présentera les personnages au Comte de Meresheim, car c'est bien de lui qu'il s'agit, ainsi que de sa fille Sylvia. Le Comte échangera quelques propos polis avec les personnages sur Paris et les Français puis sera rapidement happé par d'autres convives.

Les Nephilim se trouvent maintenant au beau milieu de la fête. Elle commence de façon plutôt légère, mais petit à petit ils se rendent compte qu'elle cache des événements ésotériques de la plus haute importance pour des Nephilim à la recherche de connaissances occultes.

Une liste de personnages et d'événements est là pour aider le maître de jeu. Cette partie du scénario est très libre. Elle dépend essentiellement des interactions entre les Nephilim et les autres invités. Vous êtes entièrement libre d'en utiliser tout ou partie et d'improviser vos propres personnages ou incidents ainsi que de les placer tout le long de la soirée aux moments les plus propices pour faire rebondir l'action. Le plus important est que la fête démarre de façon plutôt anodine et que graduellement la tension monte, le rythme s'accélère, l'atmosphère s'épaississe comme si un événement important se préparait. Cette fête réunit un grand nombre de gens liés à l'ésotérisme. La plupart des invités n'ont qu'un vague verni d'occultisme, bien qu'une bonne partie prétende en savoir très long sur la matière et détenir des secrets de la plus haute importance. Il y a cependant dans l'assistance quelques véritables initiés dont certains sont des ennemis jurés des Nephilim. Néanmoins, cette fête est l'occasion d'une trêve tacite que tout le monde cherchera à respecter.

LES PERSONNAGES

Quelques personnages de la fête (note : le Comte, Julius et Sylvia sont décrits plus en détail dans le chapitre Personnages majeurs).

• **Salmanazar** : cartomancien français par Minitel, Salmanazar représente l'archétype parfait du charlatan. Une culture générale assez étendue et un vague saupoudrage de connaissances ésotériques lui permettent de briller dans les événements mondains. Il cultive un regard perçant qu'il souligne de façon imperceptible avec des lentilles de contact et du Rimmel. Salmanazar est un être absolument vénal. Si un des personnages a l'air assez prospère il essaiera de voir ce qu'il peut lui soutirer. Il a déjà mis Legrand sous coupe réglée.

• **Legrand** : il est fasciné par ce milieu étrange et original. Il est devenu dépendant de Salmanazar qui apaise ses angoisses et sa tendance à la boulimie dues à une éducation trop rigide. C'est un personnage envahissant et peu discret. De plus, il trouve les Nephilim très sympathiques et cherchera à plusieurs reprises d'engager à nouveau la conversation.

• **Alberto Cassiano** : historien spécialiste du XVIII^e siècle, il a l'intuition que Tomaso Matteoti était un personnage qui cachait beaucoup de mys-

tères. Il prévoit d'écrire une biographie sur lui. Il sait certaines choses, notamment en ce qui concerne la liaison entre Tomaso et la Comtesse de Rondstad, leur liaison et leur périple à travers l'Europe. Il pense que cette fête peut lui procurer des réponses. Il essaiera d'engager une discussion sur ce sujet si les Nephilim semblent des gens sérieux et cultivés.

• **Eric Karlsson** : c'est un ésotériste médiocre, assez prétentieux, qui a la fâcheuse manie de prendre des airs lourds de sous-entendus. Il peut par exemple vous demander "passez-moi le vin", comme s'il avait le Saint Graal à la main et vous, une bouteille d'ambrosie. Dès qu'une discussion fumeuse s'engagera sur un sujet quelconque il cherchera à en faire partie.

• **Catarina Beningsen** : cette vieille dame russe prétend être la fille d'une ancienne dame de compagnie de la Tzarine. Elle se débrouille pour faire savoir autour d'elle qu'elle possède des dons de médium. En tout cas la seule chose certaine est qu'elle a les nerfs extrêmement fragiles.

• **Aida Langheim** : cette jeune fille est une ancienne championne d'Europe de tir à l'arc et ski de fond. Elle est venue essentiellement pour la chasse au sanglier qui doit se dérouler en fin d'après-midi. Elle pense qu'elle a toutes les chances de l'emporter.

• **Jean Smith** : Ce n'est pas son vrai nom, bien sûr. C'est un templier en prospection. Il a été envoyé en mission de reconnaissance. Il cherche à voir s'il y a des milieux intéressants où il pourrait s'infiltrer. Tout groupe au comportement organisé, toute per-



sonne qui semble détenir une vraie connaissance captivera son attention.

• **Alfred Konrad** : c'est un Chevalier d'Asie. Cependant il pense que cet ordre poursuit des recherches sur la Kabbale et l'Alchimie et que cette fête permet justement d'exposer des messages cachés que seuls les véritables initiés peuvent comprendre, mais il n'a pas la prétention de se juger comme tel. Il s'intéresse au sujet par tradition familiale. C'est un dilettante qui s'amuse bien à cette fête.

• **Lord Harrisson** : c'est un Illuminé de Bavière. Il se trouve dans la même mission que le templier pour le compte de sa société secrète. Lui et Smith seront chacun intrigués l'un par l'autre et se surveilleront tout le long de la soirée.

• **William Lindeberg** : ce vieux monsieur au regard à la fois doux et pétillant est un des plus grands libraires viennois. Il a de solides connaissances en Kabbale théorique. Les Nephilim auront tout à gagner à le compter parmi leurs relations. Il possède de véritables trésors occultes dans sa librairie et connaît l'existence des Nephilim. Il déteste cependant les raseurs et les faux initiés. Il n'engagera pas la discussion avec les Nephilim tant qu'il n'est pas sûr qu'ils ne font pas partie de cette espèce. C'est un ami personnel du Comte.

• **Rainer Meier** : c'est un franc-maçon. Il s'ennuie à la soirée. Il passera donc la plupart du temps à envoyer des signes de reconnaissance aux autres invités afin de trouver un collègue.

• **Bézanth** : c'est un Selenim. Il est pétri de cynisme. Il est obscène, vicieux et méchant. Il fut un temps où c'était un Nephilim qui croyait à un avenir meilleur pour son espèce et les hommes. Depuis il en est revenu. Il méprise tous ces gens, seuls les Nephilim le font rire. Il n'est là que pour le profit personnel qu'il espère tirer en rentrant dans le jardin. Il en sait un tout petit peu plus que les Nephilim sur ce sujet. Il a été contacté comme les Nephilim par Julius. Il reconnaîtra "ses chers cousins" en voyant les Nephilim. Ses expressions sont à la limite du vulgaire : "Alors chers cousins, on traîne son pentacle dans le jardin des délices ?" (le tout dit en mettant la main aux fesses à une invitée de façon suffisamment habile pour que ce soit le Nephilim qui se prenne la claque). Son imago est une espèce de diabolotin obèse qui traîne un énorme phallus. C'est un personnage infréquentable. Sa façon préférée de vampiriser les humains est à travers le sentiment de ridicule.

EVÉNEMENTS

Voici une série d'événements que le maître peut utiliser pour donner un peu de sel à la soirée :

• Discussion entre des invités sur un sujet occulte bien connu des Nephilim.

• Le Nephilim saisit au même moment le même petit four que Sylvia. C'est une bonne occasion pour engager un premier contact.

• Le Nephilim et un autre invité décrit plus haut sont désignés pour faire équipe dans le même jeu.

• Un des Nephilim surprend Catarina Beningsen en train de piquer des fromages et de les mettre dans son sac. Plus tard elle se vengera en tombant en transe devant un des Nephilim en déclarant qu'il dégage des mauvaises ondes.

• Un serviteur renverse une tarte à la crème sur un des invités. Classique mais efficace.

• Le Selenim essaye de séduire Sylvia. Il la regarde déjà avec des yeux gourmands. Dans les moments où elle lui tourne le dos, il tire la langue et roule des yeux.

• On demande son avis au Nephilim sur une époque d'incarnation qu'il connaît particulièrement bien. Les invités tiennent des propos particulièrement aberrants et erronés peut-être même sur l'histoire d'une des incarnations du Nephilim en question. Si vous n'avez pas d'idées précises, servez-vous du guide des époques d'incarnation dans "Nephilim".

• Scène orgiaque entre deux couples dans un coin du château ou dans un des buissons. Un Nephilim satyre sera peut-être tenté de se joindre à eux, ce qu'ils accepteront volontiers.

• Un groupe de conspirateurs discute à voix basse. De temps en temps ils jettent un regard malveillant sur l'assemblée. En fait ils cherchent à faire une plaisanterie à Alfred Konrad qui ne s'est pas conduit de façon sportive avec eux lors de la dernière rencontre de polo (la plaisanterie sera dans le genre : détacher la selle d'Alfred pendant le jeu des automates).

• Deux invités discutent sur le sexe des anges. Leurs propos sont absolument exaspérants. Le Nephilim qui se rapproche sort machinalement "Voyons, les anges n'ont pas de sexe et ont les deux à la fois car ce sont des Inconnus Supérieurs". Un silence gêné suit la répartie du Nephilim. William Lindeberg qui l'a entendu hoche la tête avec approbation. Il cherchera plus tard à lier connaissance avec le Nephilim. Il est possible que le templier ait entendu aussi, ce qui aura comme conséquence d'attirer sa curiosité sur le personnage.

LA PREMIERE PARTIE DE LA FETE

Le Comte a organisé une série de divertissements baroques censés divertir ses invités jusqu'à cinq heures de l'après-midi. C'est Julius Conducator qui est chargé de la délicate mission d'animateur, tâche qu'il accomplit avec une efficacité à faire pâlir un présentateur télé.

• Le jeu de bague

Les invités chevauchent un manège au décor oriental. Les montures sont des serpents dorés, des Chinois tenant des coussins, des sphinx, des poissons géants ou des coquillages à l'intérieur capitonné. Ils doivent à l'aide d'une baguette qu'ils tiennent à la main enfilier le plus possible d'anneaux fixés à différents endroits du manège.

• Le combat de cygnes

Dans le petit lac devant le château se trouvent plusieurs embarcations à deux places ayant la forme d'un cygne, munies d'une grande crête. Pendant qu'un des invités déplace le bateau à l'aide d'une longue rame, l'autre cherche à l'aide d'une perche munie d'un crochet à capturer la crête des embarcations adverses. Vu le manque de stabilité des cygnes, il n'est pas rare qu'un des invités finisse dans l'eau.

• Enfin une série de jeux plus classiques :

parties de colin-maillard ; un jeu où il s'agit de pousser des jetons à l'aide de palets dans une grille composée de motifs marins (crustacés, poissons divers, coquillages...) qui correspondent à un système de points compliqué ; et enfin un jeu de l'oie de dix mètres de long.

Vers 16h00, un certain nombre de jeunes filles, dont Sylvia et Aida, s'éclipsent et reviennent munies d'arcs et de lances. Julius en grande pompe déclare que selon la tradition, elles partent à la chasse au sanglier dans le grand parc. Si l'une d'elles réussit, elle sera déclarée la reine-oiseau de la soirée et on célébrera alors cet heureux événement par un cérémonial approprié. Julius veillera à ce qu'aucun homme ne suive les chasseresses. Le Comte montrera aux autres invités sa collection d'automates du XVIIIe. Il a plusieurs pièces de choix :

Un joueur d'échecs habillé en Turc absolument imbattable. Cet automate n'est pas truqué. C'est une des expériences de Matteoti en Alchimie appliquée. Passer en Vision-Ka permet de se rendre compte qu'il est de nature magique mais aussi de trouver le truc pour gagner. En effet on peut alors voir à travers les courants magiques qui parcourent l'automate son analyse de la partie, les mouvements qu'il calcule et anticiper ainsi ses coups.

Un engin constitué de deux rails parallèles où sont montés des chevaux mécaniques richement décorés. Un des chevaux peut être monté, l'autre est chevauché par un automate chevalier. Cet appareil reproduit une joute médiévale. Il n'est pas magique et le niveau est assez facile, mais le travail mécanique est très ingénieux. Un Nephilim qui s'est déjà incarné dans un chevalier du Moyen-Age ne devrait pas avoir trop de problèmes pour envoyer l'automate au tapis.

Un cygne mécanique qui se déplace dans l'eau, bouge le cou et déploie ses ailes. Grâce à un ingénieux système éolien il peut chanter.

Un automate servant à l'entraînement à l'épée. A la place des pieds il est monté sur un socle qui se déplace à l'intérieur d'une boîte fermée. Il a donc un mouvement limité. Ses bras par contre sont parfaitement articulés, et le droit est armé d'une épée. Un levier permet de régler son adresse. Faible (50% en escrime), moyen (65%) et fort (80%). L'automate a trois actions par round. Ces automates ont été construits par Matteoti.

L'ENTREVUE AVEC LE COMTE

Le Comte laissera essayer ses jouets aux invités. Il se sert de ses automates pour les tester. Si les Nephilim montrent un intérêt particulier pour un des automates magiques, arrivent à battre le joueur d'échecs ou le duelliste, il trouvera un prétexte pour les aborder et leur proposera de leur montrer un autre automate d'un genre particulier qu'il garde dans son château. Si les Nephilim le suivent il les conduira dans la bibliothèque située au premier étage du château. (image)

Là il lui montrera une sphère armillaire. Elle est constituée de plusieurs arceaux mobiles où on a incrusté des sphères plus petites. Sur tout le pourtour on a gravé "Cherche la vérité dans les étoiles". Le Nephilim se rendra compte immédiatement que la sphère fonctionne comme un calculateur de conjonctions. Si le Nephilim réussit un jet d'astrologie il saura de plus que cet objet permet de prévoir l'apparition de phénomènes ou des conjonctions particulières dans le temps et l'espace. Il faudrait cependant au moins 90% en astrologie et de bons mois d'études et d'expérimentations pour comprendre toutes les subtilités de l'objet et pouvoir ainsi s'en servir (note : il est bien entendu que le Comte ne se séparera de cet objet à aucun prix).

Le Comte guettera les réactions des Nephilim, et leur dira ensuite que cette sphère appartenait à Tomaso Matteoti, un des plus géniaux architectes-paysagistes de son temps. Puis il se dirigera vers une large fenêtre en arc où se trouvent un vieux télescope, et

un portrait du XVIII^e siècle de la Comtesse de Rondstad. C'est une femme très belle, le visage grave et régulier au regard à la fois séduisant et inquiétant. À côté sous une vitrine se trouvent quatre cartes : un as d'épées, un deux de coupes, un trois de deniers et un quatre de bâtons. Elles semblent être sculptées dans de l'ivoire et dégagent en Vision-Ka une aura magique. S'il est interrogé à ce sujet le Comte répondra qu'elles ont été amenées ici par son arrière-grand-mère et qu'elles ont été sculptées dans les défenses d'un énorme sanglier. Il semblerait qu'il y en ait une cinquième mais elle a disparu depuis longtemps. (Ces cartes sont en fait la représentation des clés d'accès au jardin mystique de Nymphenburg. Elles ont été créées par Perséphone quand elle vainquit la barrière tranchante des cinq ivoires, le "sanglier" Kalidon.)

La fenêtre offre un point de vue privilégié sur tout le parc. Le Nephilim aura l'impression que ce lieu est encore imprégné d'une étrange atmosphère. Comme si le fantôme de Matteoti continuait à revenir la nuit pour contempler les étoiles et effectuer ses calculs. En regardant le parc, si le Nephilim réussit un jet de Kabbale, il se rendra compte que celui-ci avec ses enceintes forme Aleph, la première lettre qui contient toutes les Sephiroth de la Kabbale. Le Comte lui dira alors : "C'est ici que Matteoti venait travailler. C'est lui qui construisit ce parc et c'est ici qu'il vécut ses dernières années. Mon ancêtre, la Comtesse de Rondstad et lui eurent une liaison. La Comtesse était une femme qui soulevait scandales et intrigues partout où elle passait. Elle s'assagit quand elle rencontra Matteoti. Ensemble ils parcoururent toute l'Europe, accompagnés seulement de leur valet roumain, puis s'établirent ici. Matteoti mourut d'épuisement après avoir construit ce jardin. La Comtesse disparut peu après. On pense qu'elle alla s'établir dans le nouveau monde."

"Cette fête où vous avez été invités est une tradition qui remonte à l'époque où la Comtesse était encore là. Nous organisons un jeu après le repas. Je pense qu'il devrait vous plaire. Mais je dois vous avertir que de temps à autres des gens disparaissent au cours de celui-ci et on ne les revoit plus jamais."

Si les Nephilim lui posent des questions sur la fête il dira qu'il veut préserver la surprise. S'ils lui parlent du livre il dira que les Nephilim pourront le consulter dès demain. S'ils lui demandent pourquoi ils ont été invités, il lui répondra que Julius a la permission, en tant qu'administrateur de ce domaine, d'inviter qui bon lui semble et qu'il se trompe rarement. Il amène souvent des convives très intéressants, quelquefois même des gens qu'il soupçonne d'être des Inconnus Supérieurs. Sur cette répartie il prendra congé des Nephilim.

LA RENTRÉE DE CHASSE

Quand les Nephilim reviendront à la fête, la douzaine de filles qui sont parties à la chasse dans le grand parc sont de retour. Elles ramènent un sanglier de proportions considérables. C'est Sylvia qui a réussi à l'abattre. Aida semble d'assez mauvaise humeur.

Après cet événement, la soirée se poursuit par un concert pour quatuor à cordes. Pendant ce temps on s'active dans les cuisines pour le banquet du soir. Julius met à la disposition des tenues de soirée pour les rares invités qui n'en ont pas prévues. Enfin l'heure du repas arrive. L'atmosphère semble enjouée mais un peu tendue comme si tout le monde attendait que quelque chose se produise. En grande pompe on sert un petit bout du sanglier tué à tous les convives. À la fin du dessert, Julius prend la parole au bout de la table. Extrayant une énorme montre à gousset de son gilet, il proclame que l'heure du thé est venue. Tout le monde applaudit et renchérit à grands cris. Deux personnages habillés en oiseau apportent un énorme samovar qu'ils placent sur la table puis distribuent des petites tasses de thé en porcelaine de saxe à tous les invités. Ce moment est très important pour la suite des événements. Les Nephilim assistent sans se rendre compte au premier rituel d'ouverture du jardin mystique. Le thé est en fait une infusion confectionnée avec les fleurs qui poussent sur la tombe de Matteoti. Il permet à tout Nephilim de rentrer petit à petit en harmonie avec le jardin. Il se sent aussi transporté par une douce ivresse et devient très réceptif à l'environnement extérieur. Il prend conscience de l'éternité qui est la sienne, et des souvenirs de ses précédentes incarnations affluent dans sa mémoire. En Vision-Ka, la boisson fumante luit doucement dans des harmonies de couleurs proches du Ka de la terre. Le thé est sans effet sur les humains à part peut-être une légère sensation d'euphorie. En tout cas pas mal des invités ont entendu parler de cette boisson ou y ont déjà goûté et considèrent ce moment comme un instant privilégié de la soirée. Un des convives pourra peut-être expliquer aux Nephilim que ce thé est censé ouvrir le troisième oeil spirituel des initiés. Evidemment Catarina ne se privera pas de se faire remarquer en faisant semblant d'avoir des visions mystiques. La fin du repas est ponctuée par un spectacle aquatique donné sur le lac par des danseurs à tête d'oiseau qui évoluent sur un radeau flottant de Haendel. Enfin un magnifique feu d'artifice clôt la performance, une valse s'élève et des couples commencent à danser.

Pas très loin de minuit, Julius, juché sur une petite estrade, reprend la parole après un roulement de tambour qui impose le silence ; à côté de lui se trouve Sylvia, vêtue d'une longue robe blanche et por-

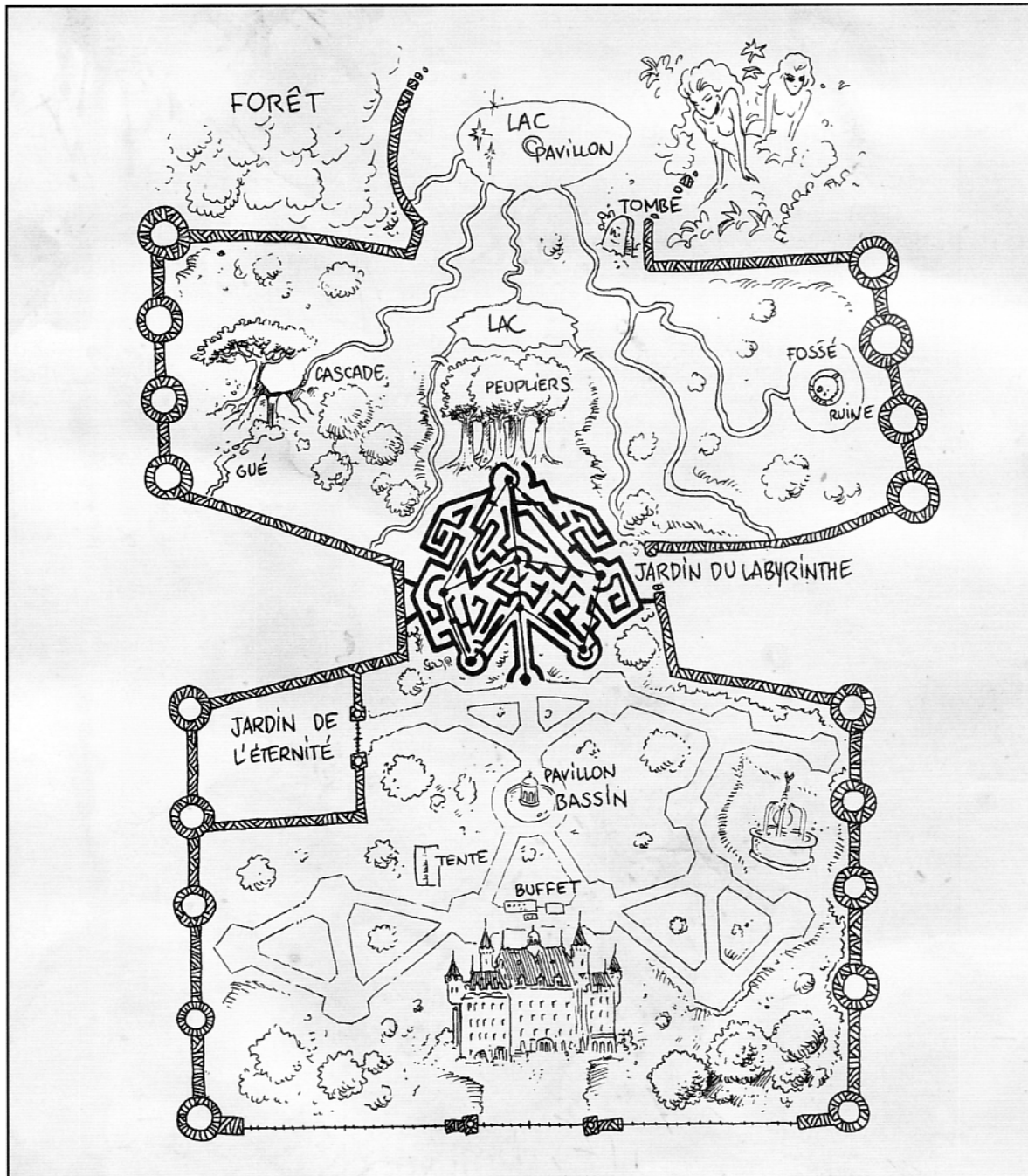
LE JARDIN DES IMPARFAITS

tant une coiffure en épis de métal doré encadrant son visage comme s'il était entouré de rayons. Un trône à deux places est posé sur le sol.

"Messieurs, nous allons donner lieu au grand événement de la soirée et la raison pour laquelle beaucoup d'entre vous sont ici : le jeu de la reine, dont le vainqueur sera désigné le Roi-Lion". Il montrera alors un masque en forme de tête de lion gravée du chiffre 10 sur le front et couronnée d'une large crinière qui évoque presque des rayons de soleil. "Il s'agit pour les volontaires participant de rattraper la reine en la poursuivant dans le labyrinthe. Le premier qui la

capturera sera déclaré le roi de la fête. Il aura le droit de porter le masque et tout le monde devra l'honorer et exaucer ses vœux pendant le reste de la soirée".

Julius demande alors qui veut participer au jeu. Une trentaine d'hommes se portent volontaires ainsi que le Selenim. Les joueurs se dévêtent dans une tente bleu et or placée au centre du jardin et endossent un pagne. La foule les acclame à leur sortie. Sylvia s'avance vers l'entrée du labyrinthe, enlève sa robe et sa coiffure, se trouvant ainsi totalement nue. Les participants se placent derrière elle et attendent. A un moment, Julius donne le signal de



départ. Sylvia s'élance rapidement à l'intérieur du labyrinthe. Puis trente secondes après, Julius donne le signal de départ aux poursuivants.

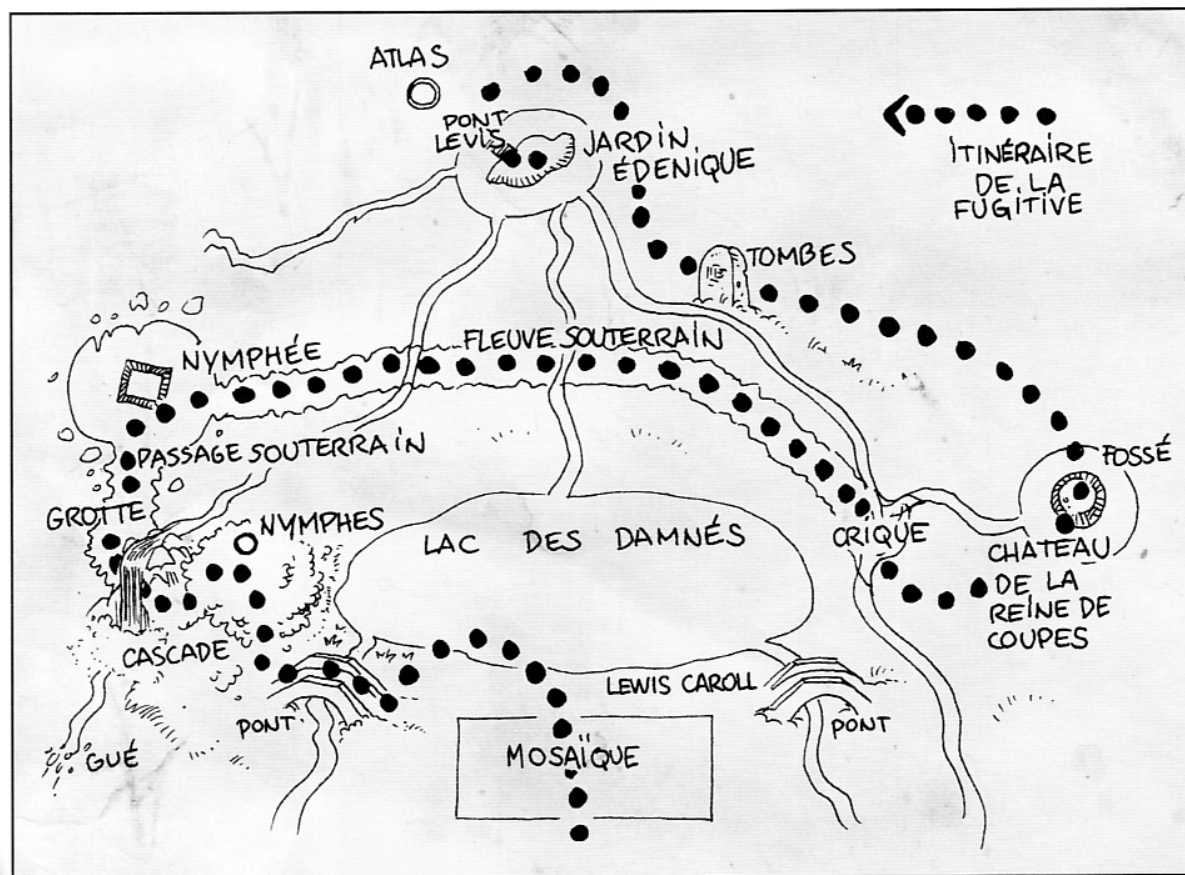
LA POURSUITE DANS LE LABYRINTHE

Si les Nephilim ne sont pas parmi les participants, ou s'ils n'ont pas bu le thé, le scénario est pratiquement terminé pour eux. Ils seront passés à côté de l'essentiel. Essayez alors de bien faire passer parmi eux un sentiment de quête échouée.

Si les Nephilim font partie des poursuivants, ils se rendront compte que le groupe s'égayé rapidement dans toutes les directions. La pénombre (c'est une nuit de pleine lune), les bruissements dont est empli le labyrinthe trompent les sens et font partir tous les poursuivants sur des fausses pistes. Les Nephilim, s'ils ont bu le thé de Julius, ont cependant l'intuition du bon parcours. Le maître doit ici agir assez subtilement sans leur donner l'impression que les choses sont très faciles grâce à la drogue qu'ils ont ingurgitée : faites-leur croire plutôt qu'ils réussissent globalement tous leurs jets de perception. Que, là où quelqu'un a entendu des pas, l'autre a vu une ombre fugitive et l'autre senti l'odeur du parfum de Sylvia. Si les Nephilim cherchent à lancer un sort, ils auront l'impression qu'au moment où ils commencent

l'incantation le temps se ralentit terriblement et qu'ils seront irrémédiablement distancés (ils voient les autres Nephilim bouger en accéléré).

Les Nephilim parcourent le labyrinthe dans l'ordre donné dans le plan. Il représente l'arbre des dix Sephiroth qu'ils suivent jusqu'à arriver à la sortie du labyrinthe en "couronne". Plus ils avancent dans le labyrinthe, plus ils ont la certitude de se rapprocher de Sylvia. En fait, ils parcourent une sorte de marelle qui, à l'aide de l'infusion qu'ils ont bue et de la conjonction favorable, leur ouvre la porte du jardin mystique. Puis soudain, au moment où ils entr'aperçoivent nettement la forme de leur proie, ils débouchent du labyrinthe. A la place du bosquet de peupliers qui devrait se trouver à cet endroit une forêt de statues décapitées se dresse devant eux. Elles sont fixées à une immense mosaïque représentant un homme et une femme couronnés se tenant par la main. Sur le sol on peut lire une inscription en latin : "Sache frère que dans ton échec tu rejoindras le jardin des dévorés. Il est encore temps de rebrousser chemin". Toutes les statues sont tournées vers le même point comme des coureurs pétrifiés dans leur élan. C'est dans cette direction que les Nephilim peuvent apercevoir maintenant assez nettement la fugitive qui court toujours. En avançant les Nephilim peuvent se rendre compte de plusieurs choses : la lumière nocturne fait place peu à



peu à l'aube ; ils sont entourés de tous côtés par un lac ; bien que le parc semble être globalement le même, les distances semblent plus importantes.

NOTES POUR LE MAÎTRE :

A partir de maintenant servez-vous du plan du jardin pour repérer les déplacements des Nephilim. Ils sont somme toute libres d'aller où ils veulent. Mais rappelez-vous que la quête est sous le signe de la poursuite et qu'ils risquent de passer à côté d'indices importants s'ils ne cherchent pas à donner une cohérence à leurs déplacements et à griller des étapes. Le jardin mystique conçu par Hibar propose une série d'étapes, un peu comme l'oeuvre alchimique ou un rituel de Kabbale. La suite d'événements est décrite donc en partant du principe que les Nephilim essayent de suivre le "Sentier d'Or" qui est en filigrane dans le jardin. La fugitive que les Nephilim poursuivent dans ce jardin n'est plus exactement Sylvia car elle a été possédée par l'esprit du jardin, elle est donc en quelque sorte la représentation de leur propre quête. Ce n'est pas par hasard que tous les jardins de l'époque étaient construits à partir de la notion de parcours et que l'objet aperçu dans un parc ne prenait toute sa signification et sa beauté que du point de vue privilégié qui lui était destiné. Le Selenim a réussi à franchir le jardin lui aussi. Il est condamné à échouer. Cependant il peut se révéler très nuisible pour les personnages. Optionnellement, si le maître possède "Selenim", il pourra donc tirer le personnage de Bézanth en le faisant suffisamment équilibré pour qu'il offre un défi suffisant pour les Nephilim sans toutefois le rendre trop puissant. Après tout la vraie difficulté est la quête elle-même. Bézanth cherchera à semer des embûches pour ralentir les Nephilim en laissant par exemple une ou deux créatures de Kabbale Noire derrière lui, puis si cela s'avère sans effet, il cherchera l'affrontement direct. Rappelez-vous en tout cas qu'il cherchera toujours à agir avec un certain humour.

- **La magie** : elle marchera comme normalement dans le jardin. Les Nephilim auront un bonus de conjonction de 10. Il remplace le bonus/malus normal et n'est donc pas cumulatif. Cependant aucun sort lancé pour rattraper la fugitive d'une façon ou d'une autre ne marchera. Elle est devenue une créature extrêmement puissante qui dépend directement des lois qui régissent le jardin.

- **La mort du simulacre** : si le simulacre du Nephilim est tué, un phénomène particulier se produira. Le Nephilim ne trouvera évidemment pas d'humain dans le jardin. Il ne pourra donc pas s'incarner. Cependant il ne rentrera pas dans la

stase non plus. Il prendra la forme de son métamorphe mais de façon incomplète. Prenons un exemple d'un satyre qui a 12 points de métamorphe en additionnant mains, peau, odeur... Pour devenir un satyre accompli il devrait arriver à un total de cent (vingt dans tous ses traits de métamorphe) : Il ressemblera, en considérant cette échelle, à un satyre d'une maigreur épouvantable avec quelques poils clairsemés, des sabots atrophiés et des yeux caverneux. Pour déterminer ses caractéristiques CONS, FOR... on ne tiendra compte que des bonus que procurent les Ka-éléments (colonne bonus aux "méta-caractéristiques" dans la fiche de personnage). Dès que le Nephilim sortira du jardin, les règles normales reprendront effet et le Nephilim désincarné pourra chercher un autre simulacre.

- **Les stases** : les Nephilim ne peuvent pas se servir de leurs stases pour augmenter leurs chances de réussite de lancer des sorts.

Si le Nephilim est tué à nouveau avant de sortir du parc, il rejoint les têtes du lac (voir plus loin) et là c'est vraiment la fin.

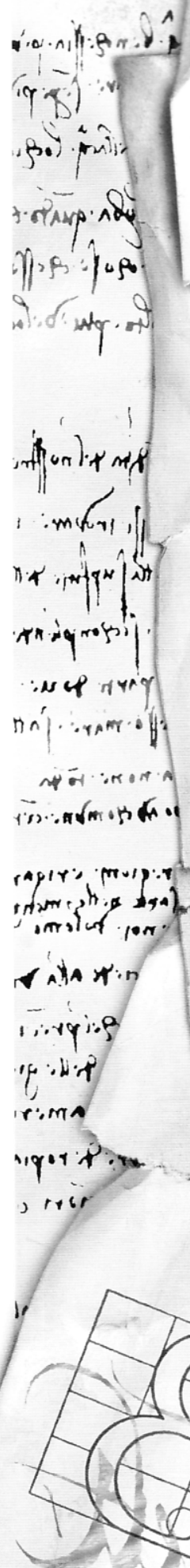
- **Le temps** : dès que les Nephilim s'enfoncent dans le parc, l'aube se lèvera. L'aventure devrait durer une journée jusqu'au soir.

- **Les fleuves** : ils sont très dangereux si on essaye de les franchir autrement que par les ponts et les fleuves. En effet, le Nephilim commencera petit à petit à se sentir vidé de sa mémoire. Au bout de quelques secondes, il tombera en ombre. Le Nephilim aura cependant le temps de se rendre compte que quelque chose d'anormal est en train de se produire. Il pourra ressortir tout de suite de l'eau au prix d'une perte de 1d10 dans une connaissance choisie par le maître.

Peu à peu la fille les distance à nouveau mais la mosaïque fait place à une terre molle et argileuse qui imprime ses empreintes distinctement. Quand les Nephilim se seront suffisamment avancés le jardin se refermera sur eux : s'ils essayent de revenir en arrière ils constateront que là où était la mosaïque il n'y a qu'une immense étendue d'eau. D'autre part si les Nephilim passent en Vision-Ka ils s'apercevront que les objets contiennent ou sont faits du Ka-élément qui leur est associé. Ainsi une fontaine luira de Ka-Eau, les rochers de Ka-Terre... Enfin le jardin semble recouvert d'un dôme de Ka-Soleil.

LE LAC

Les traces mènent à un lac dont les bras s'étendent comme un fer à cheval autour des Nephilim. Il ressemble à une gigantesque fontaine, car tout le long



du bassin court un rebord en jade. Les Nephilim se trouvent face à un spectacle hallucinant : le lac est rempli de têtes de pierres qui affleurent à la surface de l'eau. Des larmes coulent le long de leurs joues et grossissent les eaux du bassin. Les Nephilim perçoivent petit à petit une mélodie très belle et très triste qui raconte la chute des Kaïm. Si un des Nephilim se rapproche de la berge, il verra son reflet scintiller sur le lac. Il se trouvera très beau. Il commencera subitement à avoir mal à la tête et son reflet commencera à se brouiller, sauf la tête qui au contraire deviendra de plus en plus nette. Si le Nephilim reste trop longtemps contemplatif, son corps se dissoudra et une nouvelle tête viendra se rajouter dans le lac. Le Nephilim se retrouvera comme emprisonné en stase mais parfaitement conscient. Il pourra cependant se dégager avec un jet de $Ka \times 5$, puis $Ka \times 3$, puis $Ka \times 1$. Si cependant le Nephilim a au moins 30% en Kabbale du deuxième cercle (Tipheret) il pourra se dégager automatiquement.

A ce moment, un des Nephilim perçoit un voix fluette qui lui dit : "excusez-moi Monsieur, pourriez-vous avoir la gentillesse de retirer votre pied de mon nez ?" Il remarquera alors que ce qu'il avait pris pour un gros galet est en fait une vieille tête en pierre rongée par les intempéries. Après avoir demandé à ce qu'on l'essuie de la boue on pourra discuter avec la tête. Elle est assez bavarde et elle aime bien rencontrer de nouvelles têtes. Elle pourra donner les renseignements suivants (elle parle en énochéen) : (note : l'information que détient Luiwn est très partielle. Elle provient du recoupement de l'information qu'ont toutes les têtes emprisonnées dans ce jardin.)

- Il prétend s'appeler Luiwn, plus connu sous le nom de Lewis Carroll (l'auteur d'Alice aux pays des merveilles) et être un Nephilim de l'air.

- Les Nephilim se trouvent actuellement dans le jardin des Imparfaites. Ce jardin a été construit par un grand Nephilim, Hibar, détenteur des secrets des jardins paradisiaques de l'Atlantide où vivaient les premiers humains.

- Hibar a construit ce Jardin pour Perséphone, un Nephilim qui poursuivait une quête mystique particulière. Il a peu de renseignements à ce sujet. Hibar et Perséphone s'aimaient profondément.

- Ce jardin a été construit dans des buts initiatiques. Ceux qui réussissent leur quête deviennent des Imparfaites, c'est-à-dire des Nephilim qui commencent leur métamorphose pour devenir des Parfaites (des Agarthiens).

- Ils se trouvent actuellement dans le lac des incomplets (ce qui en énochéen est le même mot pour dire les damnés).

- Les renseignements qu'il détient proviennent en grande partie des autres têtes. En effet tous les soirs elles discutent entre elles.

- Les têtes qui se trouvent ici sont celles des Nephilim qui ont échoué ou qui échoueront dans leur quête.

- Il est impossible de vérifier si on peut retrouver sa tête dans le lac. Car si on le regarde trop longtemps, il vous enchante et on se transforme en tête.

- Tous ces Nephilim seront libérés le jour du jugement et de l'Apocalypse, jour où ce jardin sera détruit.

- Luiwn sait que la seule façon de rattraper la fugitive et donc de réussir à s'échapper de ce jardin est de trouver et de cueillir des pommes qui poussent quelque part dans le jardin. Ces pommes contiennent un savoir inestimable qui provient de l'arbre de tous les mystères, celui qui contenait la science des Kaïm, que les humains ont cueillies et ainsi déchaîné toutes les catastrophes sur le monde. C'est cet arbre qui a servi à faire le grand arbre qui contient tous les Sephiroth.

- Plus loin, en marchant longtemps vers la gauche, il y a trois vieilles nymphes décaties qui savent comment atteindre l'arbre. Elles ont chacune un disque en or. Quand elles s'y contemplent elles croient être encore désirables. Elles sont fourbes et vicieuses et il faut s'en méfier car elles peuvent soumettre les Nephilim à leur volonté. Il ne faut surtout rien leur promettre. Cependant elles seules peuvent donner aux Nephilim les armes qui leurs permettront de triompher des épreuves successives.

Après qu'ils aient fait leurs adieux à Luiwn, les Nephilim devraient se diriger soit à gauche soit à droite. Des deux côtés il y a un pont constitué de quatre bâtons dont deux servent de pilier et deux autres de passerelle (note : ce pont représente la première clé du jardin, la carte quatre de bâtons). S'ils continuent à gauche, ils retrouveront les traces de la fugitive. Visiblement elle a marché dans l'eau un bon bout de temps pour brouiller les pistes.

LA FORET DES NYMPHES

Si les Nephilim franchissent un des ponts, ils se trouveront dans une forêt dense. S'ils vont à droite et trouvent une astuce pour traverser le fleuve, ils aboutiront devant le château de la reine de coupes. Cependant ils ne pourront pas retrouver le Nymphée, il aura disparu du jardin.

S'ils prennent le pont de gauche et s'enfoncent dans la forêt, à un moment, la fugitive, qui s'est visible-

ment arrêtée un peu pour se reposer, les dépasse en trombe, les effleurant presque. Les Nephilim se lanceront certainement à la poursuite de la vierge nue dans la forêt. Mais hélas, une fois de plus elle les distancera petit à petit. Au moment où ils ne la voient plus, ils se trouveront dans une clairière où de très belles nymphes dansent et chantent en rond. Elles inviteront les Nephilim à se joindre à elles et pour tout dire elles ne sont pas farouches. Si elles sont interrogées, elles diront que les trois nymphes vivent dans une grotte à l'intérieur d'une cascade. Pour y arriver, les Nephilim doivent suivre le cours de la rivière. Elles leur diront en outre que les fleuves du jardin sont dangereux, et que qui les traverse sans recourir à un pont ou à une embarcation perd la mémoire, mais cependant que franchir la cascade ne présente pas de danger.

LES TROIS VIEILLES NYMPHES

Une fois franchie la cascade, les Nephilim débouchent sur une cuvette à ciel ouvert protégée par de larges remparts rocheux un peu comme un volcan. Un Nymphée s'y trouve au centre (voir image). Ses portes sont noir et or. En rentrant les Nephilim trouveront trois vieilles serrant chacune un disque d'or. Elles se chamaillent sans cesse en traitant les autres de vieux laideron, sac à os... Quand elles verront les Nephilim, elles arrêteront leur caquetage pour les regarder d'un oeil gourmand. La suite dépend des Nephilim et de l'inspiration du maître de jeu. Les trois nymphes voudraient réduire en esclavage les Nephilim (de plus, comme beaucoup de nymphes elles sont... nymphomanes). Elles possèdent pour cela un pouvoir : tout ce que quelqu'un leur promet doit être exécuté et elles pourront l'interpréter de la manière la plus favorable. Si par exemple un Nephilim promet de ne pas leur faire du mal, il sera dans l'impossibilité physique de le faire (même à travers un sort). Mais de plus, si les nymphes sont attaquées par les autres Nephilim, et elles lui expliquent que c'est leur faire du mal que de ne pas les protéger contre les autres Nephilim, il se sentira obligé de les défendre. De plus si elles sont attaquées directement, elles régénèrent tous leurs points de vie. Leur disque a le pouvoir d'aveugler un Nephilim pendant 1d6 rounds sur un jet réussi de 60%. Leurs points faibles sont les suivants : elles sont très lentes (1 point d'action) ; elles sont très faibles (5 en Force) ; elles se sentent totalement désemparées sans leur disque.

Les trois nymphes peuvent aider les Nephilim (si contraintes et forcées) de plusieurs façons :

- Elles savent que la fugitive s'est échappée en direction du château de la reine de coupes.

- Elles connaissent un passage souterrain qui permet de se rendre au dit château sans franchir les fleuves.

- Elles peuvent fournir à chacun des Nephilim un glaive en bronze et un casque. Le glaive est une arme qui fait des dégâts magiques (1d8+1). Le casque protège de 1d6 de dégâts sur tout le corps. Ces armes leur permettront d'affronter les soldats de la reine.

La meilleure façon pour les Nephilim d'arriver à subjuguier les trois mégères serait de leur arracher les disques. Sans eux, elles se sentiront démunies, commenceront à pester, menacer puis implorer et deviendront beaucoup plus coopératives. En soi ce ne devrait pas être très dur, tenant compte de leur vitesse et de leur force. Cependant les Nephilim peuvent avoir d'autres idées qui arriveront au même résultat. En tout cas encouragez le jeu de rôle et essayez d'interpréter ces créatures comme vraiment fourbes et mesquines.

Si les Nephilim triomphent des vieilles nymphes, après leur avoir remis leurs armes, elles les conduiront à un passage secret qui donne dans une grotte. Une embarcation en forme de cygne pouvant contenir tous les personnages les attend. Elle n'a rien qui ressemble à une rame ou une perche pour la diriger. Il suffit en fait de lâcher les amarres et le bateau entraîné par le courant glissera tout seul en suivant le trajet indiqué dans le plan. Après un long parcours à travers un fleuve souterrain éclairé par des stalactites et des stalagmites fluorescents sculptés comme les voûtes d'une cathédrale, ils déboucheront à l'air libre dans une petite crique de sable blanc.

LA REINE DE COUPES

Les Nephilim (cf. plan) ne se trouvent pas très loin du château de la reine de coupes. C'est en fait une grande tour médiévale entourée d'un fossé qui à la place des créneaux se termine par des gigantesques racines d'arbre levées vers le ciel. Quand les Nephilim se rapprochent de celui-ci, ils aperçoivent la fugitive en train d'être emportée de force par des soldats à l'intérieur du château (ceci bien entendu si les Nephilim ont suivi ces traces et sont donc passés par les nymphes d'abord (sinon le château est vide). Les ravisseurs sont armés de piques et protégés par des cottes de mailles. Par dessus ils portent une tunique blanche où ont été brodées des coupes. Cependant tous en arborent un nombre différent.

Pour délivrer la fugitive, les Nephilim devront donner l'assaut à la tour. Passer par le haut est impossible vu que les racines sont infranchissables. Les seules ouvertures sont des meurtrières. Il est possible d'escalader la tour avec un malus de 20%. La chute cependant sera amortie par l'eau du fossé. La

grille en fer qui protège l'entrée est relevée et le pont-levis baissé. Néanmoins deux sentinelles s'y trouvent de garde. S'ils voient arriver les Nephilim ils ne réagiront pas, tant qu'ils ne sont pas tout près, où là ils croiseront leurs piques et leur demanderont de décliner leur identité.

Les soldats du château sont au nombre de dix et ont tous le même visage. La seule façon de les reconnaître est grâce au nombre de coupes qu'ils ont sur leur gilet qui les numérotent de un à dix. Au moment où les Nephilim sont soit en train d'escalader le mur, soit en train de parler avec les gardes, un cri strident s'élèvera et une femme coiffée d'une couronne, munie d'un sceptre et avec une coupe brodée sur son corsage apparaîtra à la fenêtre en criant, tout en pointant son sceptre sur les Nephilim : "Imbéciles, saisissez-vous d'eux ! Nous sommes attaqués par des as

d'épées !" (les Nephilim devraient avoir effectivement les glaives fournies par les nymphes). Le château a cinq étages. Si les soldats ont des pertes ils retraiteront peu à peu en remontant les étages. La reine se réfugiera derrière ses gardes et si les choses tournent mal, elle enverra son as de coupes tout en disant : "Tue-les pendant que je m'occupe de l'autre pimbêche". Puis elle commencera à monter les escaliers à toute vitesse jusqu'au dernier étage. Une fois arrivés au dernier étage les Nephilim se trouveront dans une salle ronde. Au même moment ils entendront un "Plouf". Le premier qui regardera par la seule fenêtre de la pièce verra une carte de deux de coupes tomber doucement vers le fossé, et la fugitive trempée courir vers le nord. Dans la salle, le seul mobilier est une table où reposent deux coupes emplies de vin. En regardant les deux coupes, chaque Nephilim aura l'impression fugitive d'aperce-



voir les deux moitiés d'une pomme tranchée horizontalement (Les pépins doivent former une étoile) puis avant que l'illusion ne s'estompe, le visage de Sylvia se formera à la surface du vin. Si les Nephilim le goûtent, ils récupéreront de toutes leurs blessures.

LA TOMBE

Les Nephilim devraient maintenant se diriger vers le nord en remontant le cours de la rivière. Après une bonne marche, ils arriveront devant un endroit paisible et ombragé, où les senteurs capiteuses des fleurs se mêlent à l'odeur fraîche de la mousse et le bruissement des feuilles au clapotis de l'eau. Une tombe en pierre s'y trouve. En guise d'épithaphe on peut lire :

*"Quatre bâtons font un pont
trois ors sauvent de la mort
deux coupes donnent la route
une épée cueille la clé."*

NOTE POUR LE MAÎTRE :

Le premier vers fait allusion au pont que les Nephilim ont traversé, le deuxième aux trois disques en or des nymphes qui permettent de franchir les fleuves de l'oubli. Les deux derniers vers font allusion à la bonne façon de réussir la quête et cueillir la pomme de l'arbre du savoir. Le troisième fait allusion à la démarche à suivre pour cueillir les pommes du jardin : les coupes montrent que la pomme doit apparaître tranchée à l'horizontale pour atteindre la fugitive. Le quatrième vers donne l'issue pour la réussite de la quête. En effet, la clé signifie la pomme : celle-ci est l'objet à cueillir dans l'arbre de la connaissance pour rattraper la fugitive et sortir du jardin. La pomme est d'autre part une "clé" ésotériquement parlant : en effet, si elle est tranchée comme l'ont montré les coupes, ses pépins forment un pentacle qui est un autre nom pour désigner une clé (cf. le troisième cercle de la Kabbale). Le vers doit donc se lire : une épée (celle que les Nephilim ont à la main par exemple) cueille la pomme en la tranchant horizontalement, de façon à ce que la moitié de la pomme reste accrochée à l'arbre et l'autre moitié tombe par terre et révèle une clé ou un pentacle dont nous le verrons plus tard les Nephilim peuvent tirer grand profit. Les Nephilim n'auront pas bravé l'interdit de cueillir la pomme mais auront profité du fruit de la connaissance.

LE PONT SUSPENDU

Les Nephilim arrivent finalement au bout de leurs peines. En poursuivant vers le nord, ils arrivent devant une petite île où se rejoignent les quatre rivières du jardin. On peut apercevoir au centre de l'île une fontaine haute comme une tour, au socle sphérique. On voit des animaux comme des licornes, girafes, éléphants, ours, sangliers ainsi que d'innombrables oiseaux.

En face un pont-levis mécanique est levé. Une plate-forme à côté contient une sphère semblable à celle que les Nephilim ont pu voir dans la bibliothèque du Comte, sauf qu'au lieu de reposer sur un socle elle est soutenue par une statue d'un colosse. Un Nephilim réussissant un jet d'astrologie saura que cette statue représente Atlas, l'inventeur de l'astrologie. En examinant les rouages compliqués qui relient le pont à la sphère, les Nephilim devraient constater facilement que pour réussir à faire bouger le pont ils devront manoeuvrer la boule. En réussissant un jet d'astrologie et de mécanique, sciences ou mathématiques, ils devraient trouver la conjonction nécessaire pour faire bouger le mécanisme. Chaque heure supplémentaire ils auront le droit à un nouveau jet en rajoutant 10% aux deux compétences (autorisez un seul jet de dés pour tout le groupe, mais permettez que ce soit ceux qui ont les meilleurs scores dans les compétences requises qui effectuent les jets).

LE JARDIN DES DÉSIRS

Les Nephilim pourront finalement franchir le pont et rentrer dans le jardin. Utilisez toute votre imagination pour évoquer un véritable jardin édenique. Il doit leur rappeler la lointaine Atlantide. Les Nephilim doivent sentir que le moment capital de leur quête va se dérouler bientôt.

Au centre du jardin, près de la fontaine, dont l'eau s'écoule en petits ruisseaux vers le petit lac qui entoure l'île, se trouve un arbre de petite taille chargé de pommes. Un serpent à tête de dragon de l'envergure d'un gros chien s'y trouve lové. Il semble parfaitement endormi. Les Nephilim doivent maintenant réussir leur quête ou alors courir des graves ennuis. Ils devraient réfléchir sur les pistes qu'ils ont obtenues. Vous pouvez les aider éventuellement (uniquement à condition qu'ils aient réussi un "sans faute") en leur suggérant que clé veut dire aussi pentacle par exemple.

CONCLUSION

Deux cas de figure peuvent se présenter quand les Nephilim arrivent devant l'arbre :

- Les Nephilim ont atteint le jardin par des voies détournées, ne suivant pas l'itinéraire initiatique prévu par Hibar. En tressant des cordes et ramassant des branchages ils ont pu par exemple construire des ponts pour franchir les fleuves. En procédant ainsi ils ont en quelque sorte défiguré le jardin. Ils s'exposent aux dangers qui guettent ceux qui cherchent des voies faciles pour atteindre l'initiation. Le serpent-dragon ne les laissera pas approcher de l'arbre et les attaquera. Ils devront le battre, ce qui risque d'être très difficile.
- S'ils ont réussi leur quête et suivi le parcours d'Hibar, le serpent ne les attaquera pas et s'il est assailli s'enfuira immédiatement.

La cueillette des fruits pose aussi deux cas de figure :

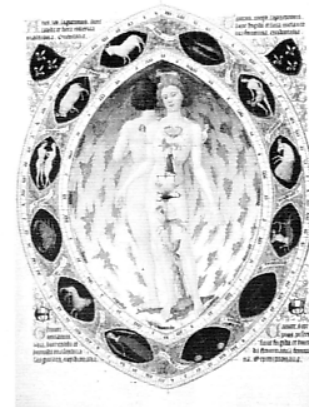
Sachez avant tout que cet acte initiatique est individuel, chaque Nephilim devrait donc avoir une chance de cueillir une pomme (et une seule), avant que les événements détaillés ci-dessous s'enchaînent.

- S'ils cueillent une pomme de façon classique (en l'arrachant de l'arbre), la pomme commencera à grandir démesurément, ainsi que l'arbre et le sol qui se soulèvera. Pommes et Nephilim rouleront dans une vallée. Ils se trouveront dans un jardin merveilleux, parsemé de fleurs géantes, d'animaux fabuleux et d'innombrables humains qui s'adonnent à tous les plaisirs terrestres, jouant avec d'énormes pommes rouges. Ils pourront constater qu'ils se trouvent en fait toujours au même endroit, car la fontaine est toujours là, bien qu'elle ait changé comme un fruit mur qui est éclos. Les Nephilim se retrouveront prisonniers de ce jardin des délices qui a certaines similitudes avec l'Arcadie que l'on décrit dans les légendes qui parlent du peuple des fées. Ils pourront y passer des siècles sans que rien ne change. La seule façon de s'en sortir est de goûter à un de ces fruits géants. Le jardin commencera à dégénérer, la fontaine s'écroulera comme si elle avait pourri de l'intérieur, les habitants du parc subiront des mutations monstrueuses, il y aura des hommes à tête de poisson, des truies vêtues en dames de cour, des hommes-instruments de musique, un diabolin jouant un luth de couleur jaune, des gouffres s'ouvriront d'où sortiront des êtres noirâtres mi-serpents, mi-reptiles, des armées de démons se jeteront sur le jardin, munis d'instruments tranchants et grotesques et pratiqueront les pires atrocités sur les habitants du jardin. Des maisons à pattes de poule, des oreilles géantes tenant des couteaux massacreront la

foule, tandis que dans le ciel sombre et enflammé, voleront des poissons énormes et boursoufflés portant sur leur croupe des légions de démons. Ces visions d'horreur pourchasseront les Nephilim qui devront s'enfuir.

Après une course interminable, ils se retrouveront subitement dans le labyrinthe du parc. Ils seront à nouveau près du château, mais il est l'aube, la fête est finie, la musique s'est tue, seul restent les derniers ivrognes écroulés parmi les reliefs de nourriture. Le Comte, sa fille et tous les autres sont partis, le château est fermé et vidé de tous les objets de valeur. Des gros bras antipathiques le gardent et rudoient les convives pour qu'ils partent. Un immense sentiment de déception devrait alors saisir les Nephilim. Oui, la fête est bel et bien finie et ils n'entendront plus parler du Comte et de son entourage.

- Si les Nephilim cueillent les pommes de la bonne façon (en les tranchant horizontalement avec une épée), le fruit en tombant exposera un pentacle dont la vision illuminera le Nephilim. A cet instant le Nephilim entendra le serpent-dragon qui lui dira : "ne regarde pas la pomme, n'enfreint pas la Loi", et lui enverra l'image de la vallée des délices en rajoutant : "détourne-toi plutôt vers ce jardin qui est ta récompense éternelle". Si le Nephilim se retourne... Hop ! C'est parti pour un tour dans le jardin des délices et les événements s'enchaîneront comme il a été décrit plus haut. Si le Nephilim fixe au contraire la pomme, il apercevra que les pépins de la pomme forment un pentacle qui contient un savoir incommensurable. Il aura la prescience de ce qui lui arriverait s'il se retournait, voyant nettement des visions du jardin dégénéré, mais surtout, en même temps, il percevra pour la première fois la présence fugitive de ce que peut être l'Agartha qu'il ressentira comme un but palpable. Le Nephilim est devenu un Imparfait, un Nephilim qui commence sa métamorphose Agarthienne. Un sort de Kabbale s'inscrira sur son pentacle (voir encadré).



EPILOGUE

Si les Nephilim réussissent leur quête, le dragon poussera un cri de rage et de frustration. Furieux, il les poursuivra. Au moment où les Nephilim franchiront le pont de l'île, ils se retrouveront à nouveau en pleine poursuite de Sylvia dans le labyrinthe du château. A peine cinq minutes semblent s'être écoulées. Ils rattrapent Sylvia qui ne les avait pas vus débou-

cher de l'allée. Elle ne se souviendra pas de sa course dans le jardin mystique. La fête se poursuivra comme prévu et les personnages seront nommés Rois-Lions. Le matin suivant, le Comte les invitera à visiter la tombe de Hibar qui se trouve dans le jardin de l'éternité. Une femme voilée et habillée de noir s'y recueille. C'est Perséphone qui revient achever sa quête. Elle expliquera aux Nephilim la tragique histoire de Hibar.

LE GARDIEN DU SUBLIME JARDIN, L'OEIL VIGILANT DE LA CONNAISSANCE RÉVÉLÉE

Description :

Cercle : Clés

Ka-élément : tous

Langue : énochéen

Seuil : 90% (Hökhmah)

Contrat : 80

Rupture : le serpent attaque le Nephilim.

Morsure : 90%

Dommages : 5d10

Actions : 2

Cette invocation est un rituel. C'est le premier de ceux qui mènent à l'Agartha. Il doit être inscrit dans le pentacle du Nephilim pour être accompli. Celui-ci doit dessiner son propre pentacle sur le sol dans Ses moindres détails. Cette opération prend une heure par point de Ka que le Nephilim possède (un Nephilim ayant 50 points de Ka prendra 50 heures pour tracer son pentacle). Elle exige un état d'isolement total. Le Nephilim fait alors u jet de Ka x 3. Ce jet correspond à sa tentative d'inscrire en énochéen le nouveau sens sur son propre pentacle et ainsi de le modifier (note : cette opération est ici relativement facile par rapport aux autres rituels. En effet il existe encore, imprimés dans le pentacle du Nephilim, des vestiges de ce sens qui correspondent au moment où il était un Kaïm).

Un serpent de cinq mètres de long apparaît. Il a une tête de dragon à l'expression à la fois fourbe et intelligente. Son corps est couvert d'écailles brillantes vertes et bleues aux reflets irisés (remarque : les Nephilim ayant joué "le jardin des Imparfaits" remarqueront qu'il est identique au dragon qui protège le pommier). Le serpent est doué de parole. Il cherchera à intimider le Nephilim, lui disant qu'il n'est pas prêt pour une telle opération, qu'il est d'une grande prétention de la part d'un misérable Nephilim de vouloir se comparer aux nobles Kaïm, qu'il sera toujours un besogneux et un indigent, qu'il a encore une chance de revenir en arrière avant de commettre l'irréparable et que dans le cas contraire il va se fâcher, que son pentacle, non seulement est très mal dessiné, mais en plus lui donne envie de rire tellement il est pitoyable.

Si le Nephilim réussit le contrat, avec un hurlement de rage, le serpent deviendra lumineux et transparent, tout en acquérant une couleur jaune sur le corps et rouge sur la tête. En même temps, son envergure se réduira de cinq fois. Flottant dans les airs, il fusionnera avec la colonne vertébrale du Nephilim, et sa tête rouge ressortira au milieu de son front, puis petit à petit il s'estompera.

L'invocation éveille les sens et les dons Ka cachés que le Nephilim possédait naturellement quand il était un Kaïm. Ces sens sont au nombre de cinq. Chacun d'entre eux correspond à un trait de métamorphe. La condition requise pour acquérir un de ces cinq sens est d'avoir accompli entièrement la métamorphose dans le trait correspondant (atteindre les 20 points).

Les sens et leurs traits de métamorphe correspondants sont :

Tête : la vue. Le Nephilim est capable de passer en Vision-Ka naturellement, peut rester dans cet état le temps qu'il désire sans conséquences néfastes. Aucune transformation visible n'a lieu sur ses yeux.

Voix : parole. Le Nephilim peut parler naturellement l'énochéen sans faire de jet. Cette compétence est indispensable pour beaucoup de sorts du troisième cercle.

Bras : écrire/lire l'énochéen. Cette compétence est indispensable pour que le Nephilim puisse inventer ses propres sorts, procéder à certains rituels, créer des objets magiques...

Peau : sens astrologique. Le Nephilim connaît le modificateur de conjonction du jour ainsi que des six jours suivants. Les implications de ce sens se répercutent aussi sur certains rituels élaborés.

Odeur : sens tellurique. Le Nephilim perçoit instinctivement les courants magiques ainsi que leurs déplacements. Il a une idée relativement précise de leur force. Il peut avoir aussi un ordre de grandeur assez précis de la puissance et de la distribution du Ka d'un autre Nephilim ou d'un humain. A 10 km il peut détecter un Plexus ou un Nexus.

LE COMTE DE MERESHEIM

For 12

Cons 8

Int 19

Dex 10

Cha 16

Ka-Soleil 30

Actions 3

Age : 62 ans

C'est un grand initié de l'ordre des Chevaliers Frères Initiés de l'Asie. Il est un des rares à connaître les véritables secrets de l'ordre.

Compétences :

Histoire 80%, Adaptation 70%, Savoir faire 70%, Eloquence 60%, Psychologie 60%, Astrologie 50%, Kabbale 40%

SYLVIA

For 13

Cons 12

Int 14

Dex 18

Cha 15

Ka-Soleil 25

Actions 4

C'est la fille du Comte. Elle est au courant de certains secrets de l'ordre. Quand elle est sous l'emprise du jardin, ses caractéristiques sont multipliées par 5, elle est invulnérable à tous les sorts lancés contre elle et peut annuler ceux qui la mettent en danger.

Compétences :

Courir 90%, Chasse 90%, Séduction 60%

JULIUS CONDUCATOR

For 10

Cons 10

Int 18

Dex 12

Cha 19

Ka-Soleil 35

Actions 3

Julius était le cocher de Hibar et de Perséphone et les a accompagnés tout le long de leur quête. Comme le docteur Parangon (cf. *Le Lion Vert*) il a la faculté de changer de corps. C'est la récompense des deux Nephilim pour la fidélité qu'il leur a témoignée. Il attend l'arrivée de Perséphone tout en exauçant le vœu de Hibar qui veut qu'il parcoure le monde à la recherche de Nephilim qui puissent profiter de son jardin. Julius est aussi le supérieur direct du Comte au sein de l'ordre.



HISTORIQUE

L'EXODE

Juste après la chute de l'Atlantide, un groupe de Nephilim déjà munis de leur simulacre décida de s'expatrier à l'autre bout du monde afin d'y reconstruire une parcelle de leur royaume perdu. Ils choisirent pour ce faire un lieu désolé où aucun être humain ne viendrait jamais briser leur solitude : l'Antarctique. Récemment incarnés et peu au courant des réalités de l'existence humaine, ils pensèrent rapidement venir à bout des conditions climatiques grâce à un usage judicieux de leurs pouvoirs. Arrivés sur place, ils coulèrent leurs navires et reconstruisirent en quelques années une parcelle de la splendeur atlante sous la forme de palais sculptés dans la glace, colonnades aux chapiteaux ouvragés et fontaines finement ciselées.

Malheureusement, la rigueur du Pôle Sud affaiblissait de plus en plus leurs simulacres, qui se révélaient mal protégés par une magie défaillante. Les opérations magiques étaient en effet bouleversées par des changements brusques dans les champs de Ka, sans précédent à la connaissance des Nephilim. Ils furent contraints d'envisager un retour à la civilisation des hommes. La tentative de recréer un royaume loin des vicissitudes humaines avait échoué. Ils se souvinrent alors de leur joyeuse arrivée et de leurs actes de sabotage liés à leur indéfectible certitude de réussite. La terrible vérité s'imposa alors à eux : ils étaient bloqués dans ce lieu isolé, loin de toute civilisation et hors de portée d'hypothétiques simulacres à investir... Lentement mais sûrement, à mesure que les simulacres mouraient, tous les Nephilim de cette "nouvelle Atlantide" réintégrèrent leurs stases, soigneusement cachées dans la banquise, loin des menaces mais tout aussi loin de toute aide.

L'ANTARCTIQUE

Le choix initial de l'Antarctique pour l'établissement de cette colonie fut motivé par la puissance des champs magiques aux abords du Pôle Sud. Un Nexus extrêmement puissant au point exact du pôle magnétique garantissait aux différents Nephilim exilés une pratique plus aisée de leur magie. Mais c'était sans compter sur l'irrégularité et les rythmes de pulsation des champs très prononcés dans ce lieu. C'est dans une phase "basse" de la pulsation que le déclin des colons commença et que leur destin malheureux s'accomplit comme on sait. Sitôt leurs stases réintégrées et la Venise peuplée de corps congelés pour l'éternité, l'intensité des champs reprit une courbe ascendante, comme un

ultime pied de nez du destin. Les stases se rechargèrent jusqu'à emmagasiner du Ka dans des proportions démesurées. Tous les Nephilim furent chassés hors de leurs stases les uns après les autres et se mirent à errer en narcose dans leur cité de cristal. La cité maudite se repeupla progressivement de fantômes, Nephilim désincarnés payant le prix de leurs erreurs. Mais dans une troisième phase, au fil des siècles, les narcosés s'affaiblirent et virent leur Ka se déliter dans les champs magiques, leur interdisant toute possibilité d'incarnation future.

La cité, parfaitement conservée, et ses habitants, rendus fous par la solitude pour la plupart, attendent patiemment la venue de sauveurs.

VORSHAARKAAR

Vorshaarkaar est un Selenim particulièrement ancien qui a été converti de force à la Lune Noire à l'époque d'Akhénathon. Son parcours fut celui d'un viveur, s'assouvissant à la source des plaisirs humains plutôt qu'à celle de leurs douleurs, et cultivant le goût du risque et les entreprises périlleuses plutôt que la réserve paranoïaque. C'est à l'époque de Shakespeare et de ses pièces (1610 environ) qu'il prit réellement conscience de sa condition de Selenim.

Après une retraite méditative d'une centaine d'années dans des grottes d'Europe centrale, Vorshaarkaar ne supportait plus d'être enfermé. Or il était parvenu à une puissance considérable, due autant à la variété de ses expériences qu'à son ancienneté exceptionnelle. Il comprit qu'il était temps pour lui de fonder un royaume, mais en même temps, après 400 ans passés en reclus, il désirait voir du pays. Il choisit donc de vivre son Assomption sur un bateau. Le navire fut baptisé la "Marie Caroline", nom d'une femme que Vorshaarkaar aimait dans le Londres du XVe siècle, mais dont la condition de mortelle le priva à jamais. C'est à la suite de cette expérience qu'il avait cessé son existence de bon vivant.

Se constituant une bibliothèque occulte de grande ampleur, il commença à esquisser la forme et le contenu de son futur domicile. Sa plus grande réticence concernait les habitants. Il se refusait en effet à peupler son monde de sempiternels effets Dragon dépourvus de vraie personnalité. C'est dans une version parcellaire de "L'Atalanta fugientis" qu'il trouva une référence énigmatique à la "Venise des glaces", peuplée de Nephilim ayant recréé une nouvelle Atlantide. Se penchant sur le problème, il concentra toute son attention sur le sujet et réussit, en un demi-siècle de recherche, à retrouver une

vague localisation du lieu. Comme personne ne sait ce qu'il est advenu des colons, un groupe de Nephilim convertis pourrait convenir parfaitement à ses ambitions et être d'une compagnie agréable dans son royaume.

Depuis le début de ce siècle, Vorshaarkaar est donc à la recherche de la Venise des glaces, multipliant les expéditions et les visites en Antarctique sous diverses couvertures. Ce n'est que récemment, dans le cadre d'une expédition scientifique dont il est le responsable et le principal investisseur, qu'il a localisé exactement la nouvelle Atlantide. Si comme il le suppose cette dernière est toujours peuplée, il pourra convertir la plupart des habitants de gré ou de force. Par chance, il est tombé sur le lieu où les stases étaient entreposées. Un simple chantage à la stase lui permettrait certainement d'arriver à ses fins et de peupler convenablement son royaume...

LA DÉCOUVERTE DES STASES

Une mission scientifique internationale en poste en Antarctique vient de découvrir, pris dans plusieurs mètres de glace sous la banquise, un entassement de plusieurs objets n'ayant rien à faire en ces lieux : outils, bijoux, sculptures datant de la haute antiquité et originaires de régions fort éloignées du pôle. Le plus impressionnant est que chacun de ces objets est parfaitement conservé et que le trésor archéologique se compose de plusieurs dizaines de pièces, et bien d'autres sont encore à extraire.

Mais dès le début des fouilles plusieurs problèmes stoppent l'extraction des reliques. Premièrement, le groupe de chercheurs présents ne comporte pas d'ethnologue ni d'archéologue. Les physiciens et météorologues qui composent la majorité de l'équipage n'ont pas les compétences requises pour l'étude de ces objets. Deuxièmement, Vorshaarkaar, le chef de l'expédition, n'a pas intérêt à ce qu'un trop grand nombre de stases s'éloigne des Nephilim en narcose. Il espère en effet récupérer les narcosés dans leurs stases d'origine, afin de les transporter dans son royaume pour les y convertir tranquillement. Leur disparition pourrait représenter un certain manque à gagner... Pour retarder les investigations des scientifiques et se donner le temps de préparer son coup, il fait tomber gravement malade Bernard van der Roth, le sismologue belge du groupe, en ponctionnant brusquement son Ka. La décision est prise d'un rapatriement sanitaire pour ce dernier et de l'ajournement des recherches. Vorshaarkaar compte revenir sur les lieux pour procéder à la récupération des Nephilim.

Cependant la maladie de van der Roth donna l'occasion inespérée à l'un des Nephilim en narcose de

s'immiscer dans ce simulacre au Ka-Soleil très affaibli. Vorshaarkaar ramena donc sans le savoir un Nephilim en Europe, négligeant de vérifier son état, loin de penser qu'un tel événement fût possible.

Le Nephilim rescapé, qui se nomme Alexandrian, se retrouve donc dans un hôpital bruxellois, se remettant avec difficulté d'une aussi longue période de narcose. Il a ainsi le temps de se familiariser avec la réalité humaine dans laquelle il vient d'émerger. Sitôt sorti de l'hôpital, il se met en quête de Nephilim pour l'aider à sauver les narcosés restés en Antarctique. Ne sachant pas qu'un Selenim a des vues sur ses frères, il se préoccupe surtout des stases : elles doivent être protégées contre les éventuelles agressions humaines. A cette fin il va falloir retourner en Antarctique et établir discrètement le contact avec les autres colons.

INTRODUCTION

Alexandrian se met donc à la recherche de Nephilim susceptibles de se joindre à lui dans cette aventure. Mais il n'a plus eu de contact avec la communauté des Immortels depuis l'Atlantide, et avant de séjourner à l'hôpital, n'était même pas au courant du parcours historique de sa race. Il est incapable de repérer les pistes que les Nephilim placent à chacune de leurs époques dans la trame des sociétés, afin de permettre qu'on les retrouve ultérieurement.

Il est donc bien normal que le pauvre Alexandrian soit en proie aux doutes et à l'accablement en contemplant l'état de la civilisation. Il erre dans les grandes capitales européennes à la recherche d'un signe, d'une trace significative, qui lui rendrait l'espoir que la Race Elue n'a pas disparu. Cette angoisse prend d'abord le pas sur les connaissances du simulacre qu'il possède. C'est pourquoi, malgré les informations dont il dispose directement pour s'orienter dans la vie moderne, il va inévitablement tomber dans des pièges triviaux, voire dans les griffes de quelque obédience templière à l'affût d'une telle occasion.

En effet, un fait divers dans le journal concerne le sismologue belge, accusé de coups et blessures lors d'une rixe en pleine rue. Sur la photo on reconnaît à peine ses aspects de métamorphe, mais l'article mentionne une association, la "Gent Loyaliste du Sacré-cœur", qui s'est constituée partie civile et accumule les charges contre lui. Or cette association est un paravent notoire pour les Templiers du bailliage Francia en Belgique wallonne. Les PJ ont donc intérêt à le sortir rapidement de cet imbroglio judiciaire, avant que Alexandrian ne disparaisse définitivement de la circulation.

Lorsque le calme est revenu, et que les PJ sont à même de discuter tout à loisir avec Alexandrian, celui-ci leur expose sa mission. Mais le temps et les souffrances ont tempéré son ardeur, et ont fait du glorieux rêve de la Venise un souvenir amer d'échec et de déchéance. C'est pourquoi Alexandrian se refuse à exposer clairement aux PJ la teneur et la réalité de la Venise des glaces. Il ne leur en livre que les grandes lignes : la tentative de reconstituer un havre de paix loin de la folie des hommes et du paradis perdu. Mais par une suite dramatique d'événements qu'ils auraient dû prévoir, les vaillants pionniers sont tombés en narcose et ce n'est que par la grâce du passage d'une expédition qu'il a pu venir chercher de l'aide. Pour convaincre les PJ, Alexandrian peut leur faire miroiter les trésors conservés dans la cité magique, la reconnaissance de tous les narcosés quand ils seront libérés, et surtout l'urgence de protéger cet Eden gelé de la main de l'homme et des appétits des sociétés secrètes.

LES SANS REPOS DE LA MARIE CAROLINE

MISSION ANTARCTIQUE

Justement, au bout de quelques temps, une excellente nouvelle remplit tout à fait les exigences d'Alexandrian : une expédition polaire est sur le point de gagner l'Antarctique, avec à son bord le fleuron des universitaires et des scientifiques européens. L'importance de la mission est telle que la télévision et la presse s'en font l'écho : il s'agit en effet d'étudier l'étrange gisement d'objets archéologiques mis à jour par hasard il y a un mois par l'équipe à laquelle appartenait van der Roth. C'est le célèbre géologue Taroun Gazieff, représentant la France, qui a la charge de diriger l'équipe composée

d'archéologues, d'anthropologues de divers pays. Ce qui n'est pas dit, c'est que Vorshaarkaar est l'investisseur de l'opération, sous le nom du capitaine Sheller, car c'est la Marie Caroline qui va servir de véhicule. C'est d'ailleurs sous le nom de Sheller que nous désignerons désormais Vorshaarkaar afin de vous éviter un lapsus malvenu !

Etant donnée la stature internationale de van der Roth, Alexandrian est tout naturellement contacté par Gazieff afin de figurer sur le bateau. Il saisit tout de suite l'occasion de mentionner ses excellents collègues, qui désirent vivement participer à cette grande aventure, et dont il se porte garant : les PJ.

Dans cette perspective, Alexandrian demande aux PJ de se faire passer pour des scientifiques, en mettant à profit les connaissances historiques et archéologiques que tout Nephilim possède mieux que n'importe quel humain. Ils commencent donc à constituer leur déguisement physique et psychologique. La difficulté est de ne pas se mettre à jouer le simulacre, mais d'inventer un simulacre à partir des expériences passées du Nephilim. Pour cette introduction, aidez vos joueurs à endosser ce vêtement en travaillant sur leurs incarnations passées. Un Nephilim ayant été pilleur de tombeaux à Thèbes pourra aisément prendre l'apparence d'un égyptologue spécialisé dans le mobilier funéraire. Ce qui est vrai des connaissances l'est aussi du profil de la personnalité. Une ondine est prédisposée à la découverte d'autres façons de vivre en société, elle ferait donc une bonne ethnologue.

L'ENTRETIEN DE RECRUTEMENT

L'entretien a lieu dans le bureau de Gazieff, dont les murs blancs et sales portent de lourdes étagères couvertes de livres et de dossiers, et de cartes de reliefs à moitié déchirées, dont les couleurs fanées

LE SELENIM EN VISION-KA

Les règles données dans le supplément "Selenim" demandent, selon les circonstances, à être détaillées ou modulées. Nous nous trouvons dans la situation type où les relations Nephilim-Selenim ne tiennent qu'à un fil : qui se rend compte de la nature de l'autre ? Nous vous proposons donc des règles optionnelles, que vous pouvez adopter ou revoir selon vos goûts.

Le Selenim, ayant autrefois possédé les cinq Ka-éléments primordiaux des Nephilim, est capable de les distinguer en Vision-Ka (KLN x 3). Les Nephilim, eux, ne possèdent pas le Ka-Lune Noire, et ne peuvent donc le percevoir qu'en se concentrant sur cet élément. En terme de jeu, il faut que le joueur, au lieu de faire une simple Vision-Ka habituelle, dise qu'il tente d'orienter son troisième oeil sur le champ maudit. Il a alors la possibilité de faire un jet sur son Ka-Lune x 3.

Face à Sheller, la Vision-Ka normale peut toujours mettre en évidence le Ka-Soleil que le simulacre a conservé. Il apparaît alors sous la forme d'une petite flamme froide et fragile. Ce qui peut éventuellement éveiller les soupçons des PJ sur la nature de cet individu...

rappellent les salles de classes d'antan. Quand les PJ entrent après avoir toqué à la porte, Gazieff ferme précipitamment le tiroir de son bureau, se lèche hâtivement les lèvres, et se précipite vers les visiteurs la main tendue. Ses yeux rouges, le tremblement de ses doigts et son haleine avinée ne laissent aucun doute sur son penchant alcoolique. Il parvient néanmoins à adopter une attitude correcte, en s'enfonçant dans son fauteuil, les mains posées sur le bureau. Sa voix grasse et il roule les R : "Messieurs, je vous écoute."

Tandis que Gazieff s'apprête à entendre les prétendants faire leurs preuves, la discussion est espionnée par Sheller, qui se trouve dans une pièce attenante. Selon l'attitude adoptée par les PJ, Sheller aura pleine confiance en eux ou au contraire risque de se méfier. Il y a deux façons pour lui de prendre les prétendants sous son aile : soit ce sont leurs qualités scientifiques qui l'encouragent à les engager car elles seront utiles pour percer les mystères de la Venise des glaces ; soit c'est leur force de caractère qui lui promet un assouvissement délicat et fourni. Selon les avantages mis en avant par les Nephilim dans leur comportement, Gazieff conclue l'entretien par une poignée de main collante et Sheller par un petit sourire gourmand.

En revanche, si les Nephilim ne collent pas tout à fait à leurs panoplies de scientifiques rationalistes, et qu'ils ne prennent pas soin de masquer pour un temps leurs habitudes et leurs pulsions, Sheller n'aura aucune difficulté à percer leur vraie nature. De même, si les PJ décrivent trop bien les époques dont ils sont issus, pour en remonter à Gazieff (très impressionné), Sheller verra ses soupçons se confirmer.

En effet, n'oubliez pas que Sheller connaît les Nephilim, pour en avoir été un, et pour les avoir observés ou évités durant des millénaires. Il est parfois des circonstances où le métamorphe doit s'effacer, ne serait-ce que pour rester en vie sans se faire repérer. Ce sont des contraintes que certains PJ négligent rapidement dès qu'ils se sentent aguerris. Les PJ ont donc intérêt à camoufler leurs aspects physiques, mais aussi leurs manières et leur discours.

Si Sheller démasque les PJ, il les accepte quand même à son bord, car il a son idée sur la manière de les traiter. En effet, il veut savoir pourquoi ils veulent l'accompagner en Antarctique, et tant qu'à faire, autant les interroger en mer, où ils n'auront aucun recours. De plus, puisque le but de Sheller dans toute cette affaire est de convertir des Nephilim pour peupler son royaume, il n'est pas trop tôt pour étudier leurs réactions dans l'univers

qu'il projette d'installer. Le voyage lui permettra donc de se livrer à une petite prospective psychologique, au moyen de rêves qu'il fera subir aux PJ.

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

Sur un quai du port de Brest, le chargement de la Marie Caroline est presque terminé. C'est un ancien cargo au bastingage érodé par les embruns, et dont la coque témoigne des multiples périples accomplis sous la direction de son immortel capitaine. Pour l'occasion, le navire a été repeint afin de dissimuler les traces de rouille dues à la présence du royaume à son bord : la Lune Noire accélère la dégénérescence naturelle de cet insolite emplacement dont Sheller a fait le choix. C'est ainsi que la Marie Caroline se distingue de tout autre navire par la robe noire de sa coque, déchirée d'une longue bande rouge.

Elle a été également pourvue du matériel nécessaire à l'expédition et aux travaux qui seront effectués sur place : le pont est hérissé de grues qui achèvent de soulever des caisses d'instruments et de vivres. Des appareils de forage permettront de percer la banquise. Les cales sont occupées par les caisses de matériel et l'équipage qui compte quatre matelots et un quartier-maître qui fait aussi office de cuisinier. Sur le premier pont, douze cabines sont attribuées aux six scientifiques, dont van der Roth alias Alexandrian, et aux PJ. Le deuxième pont, au sommet du cargo, est occupé par Sheller, derrière le poste de pilotage.

Les PJ sont accueillis par Gazieff, qui contrôle l'embarquement des dernières fournitures sous l'œil du quartier-maître Jakfar, qui se méfie de la vigilance flottante du chef d'équipe. Il quitte d'ailleurs Gazieff pour accompagner les PJ à leurs quartiers en maugréant dans sa barbe. Les cabines peuvent abriter deux personnes. Le mobilier type comprend deux couchettes rabattables qui servent de tablettes, deux placards et un hublot.

Quand tous les scientifiques sont à bord, l'heure du départ sonne. Le quai breton s'éloigne tandis que les Nephilim sont appelés par Jakfar pour faire connaissance avec leurs compagnons de route dans la salle à manger. Une fois que les présentations sont faites (voir les PNJ), Gazieff expose le déroulement du voyage qui devrait durer trois semaines. Il ponctue son discours de grandes tirades lyriques que lui inspire la boisson : "Nous parviendrons à bon port, si bien sûr les dieux nous sont cléments, et que notre frêle esquif n'est pas englouti par cette amante capricieuse qu'est la mer en furie..." Vollenweider ne supporte pas longtemps cette logorrhée et se

lève en tirant une bouffée de sa pipe, l'air désapprobateur. Mordecai serre chaleureusement la main des Nephilim pour leur souhaiter la bienvenue, tandis que Greta pose ses doigts experts sur leur épaule, en leur promettant de bien s'occuper d'eux. Ibanez se contente de leur adresser un sourire éclatant. En sortant, les PJ se heurtent à Jenlain, qui les presse de questions. Il connaît fort bien la communauté scientifique, et n'hésite pas à leur faire part de son étonnement, car il n'a jamais entendu parler d'eux. "Je ne vous remets pas... Etiez-vous de la mission Lewis en 77 au Guatemala ? Ou sur le projet Biosmos IV ?"

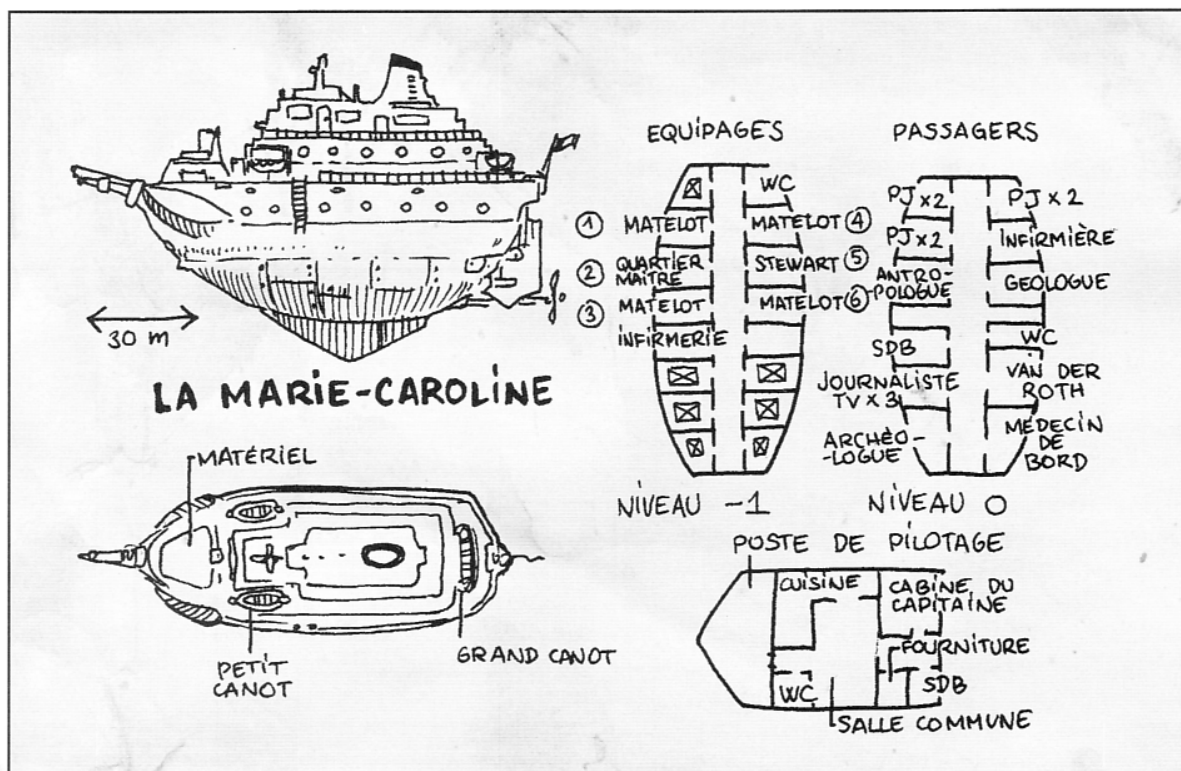
DANS L'OMBRE DES COURSIVES

Dès qu'ils se sont débarrassés du journaliste importun, les Nephilim découvrent ce qui va être leur espace vital durant de longues semaines de promiscuité. La Marie Caroline n'est plus toute jeune : le vernis de ses épais lambris est écaillé ; les lampes aux abat-jour verts qui éclairent les interminables coursives du navire ne projettent plus qu'une lumière tamisée et blafarde, impuissante à disperser la pénombre persistante qui s'est accumulée dans les profondeurs du cargo, émanant pour une part du royaume de Sheller. Derrière les portes des cabines aux poignées de laiton astiquées méthodiquement par les serviteurs du Selenim, les souvenirs amers datant des temps anciens tapissent les parois.

Les pièces du navire sont en effet décorées de nombreux objets ayant appartenu à Sheller ou à certains de ses compagnons au cours de sa longue histoire. Chacun d'entre eux est commenté par une petite plaque, qui fait de ce navire un véritable musée flottant. Ainsi, sur le mur de la salle à manger, le sabre d'abordage de "Copain-tue-la-mort" rappelle subrepticement comment Sheller sillonna les Caraïbes sous l'identité du capitaine Jombala le terrible, réputé pour son équipage entièrement recruté à la Jamaïque, et composé pour la plupart de membres des sectes rouges vaudou les plus sanguinaires. Les matelots sont d'ailleurs les survivants de cette époque de sinistre mémoire, que Sheller réduisit au stade de Sans Repos, avec à leur tête son second, Copain-tue-la-mort, qui tient ce surnom par sa connaissance des esprits vaudous liés à la mort. C'est à lui qu'appartenait le sabre, dont il sait toujours se servir le cas échéant, pour faire régner l'ordre sur la Marie Caroline.

LES APPARTEMENTS DE SELLER

Durant la traversée, le capitaine Sheller apparaît très peu. En effet, il ne veut pas courir le risque de révéler sa véritable nature sous la Vision-Ka des Nephilim, s'il les a repérés, et de plus, il ne peut rester hors de son royaume plus de quelques heures. Quand tout de même il fait l'honneur aux passagers de sa présence, il reste très froid et dis-



tant, et ne prend jamais parti au cours des discussions houleuses dont la salle commune est le théâtre journalier. Et pour cause : il préfère se délecter des passions déchainées et des rancoeurs sous-jacentes qu'il s'emploie lui-même à réveiller.

Il serait dommage que les PJ se doutent trop rapidement du mystère qui environne la personnalité du capitaine Sheller. C'est pourquoi nous vous conseillons de ne permettre aux PJ que la Vision-Ka habituelle. C'est seulement lorsqu'ils auront des soupçons prononcés que vous pourrez leur donner la possibilité, à leur demande, d'effectuer une Vision-Ka de Lune, et ainsi avoir une chance de découvrir l'horrible vérité sur Sheller et son personnel mort-vivant.

Mais il y a gros à parier que les PJ voudront en savoir plus sur l'étrange personnage qui reste cloîtré dans sa cabine. Pour que cela n'arrive pas trop vite, utilisez les sources de distraction que sont les PNJ hauts en couleurs qui devront attirer prioritairement leur attention. De toute façon, la tentative de forcer la porte de la cabine se soldera quoi qu'il arrive par un échec. En effet, les quartiers de Sheller mène à son royaume, dont il peut seul autoriser l'accès à qui bon lui semble. Or Sheller n'ouvre son royaume qu'à ses fidèles serviteurs, à savoir Jakfar et les matelots. Et en définitive, comme il est interdit, par essence, aux Nephilim de pénétrer dans un royaume Selenim, tous leurs efforts se révéleront vains. La porte restant inexplicablement close, même après le passage des invités Sans Repos.

Et plutôt à Dieu qu'ils ne contemplent pas si vite les secrets que contient la tanière de Sheller ; ils y troubleraient les simulacres endormis que le Selenim garde dans un sommeil sans rêve, pour ne les posséder qu'à ses moments perdus. Ils y affronteraient les effets Dragon de cauchemar issus de la Lune Noire qui gouverne ce territoire maudit. Même s'ils ne peuvent pénétrer dans la pièce, au cas où ils voudraient profiter du passage ouvert par un visiteur humain, les gardiens monstrueux se jetteraient sur eux, adversaires cruels et invisibles, dissimulés à leurs yeux par la Lune Noire qui leur échappe totalement.

LES REVERIES D'UN SELENIM SOLITAIRE

Tôt ou tard, le Selenim soumet les passagers à des expériences oniriques afin de mettre à l'épreuve les structures de son royaume à venir. Parmi les victimes impuissantes de ce charme nocturne, les Nephilim sont les plus réceptifs, car inconsciemment les plans de Sheller sont destinés à préparer la venue de nouveaux convertis, et s'adressent donc tout particulièrement à l'esprit des PJ. Et à mesure

que ces rêves prennent de l'ampleur, le maître des lieux ressent intimement la réponse que lui renvoient malgré eux les Nephilim endormis. Une étude comparative va dès lors sélectionner les rêveurs les plus émérites, afin que Sheller puisse reconnaître les PJ dignes de figurer parmi ses suivants. Le cours des rêves suit trois étapes, dont chacune représente une épreuve initiatique.

Premier cycle

La première étape mène les PJ le long d'un chemin obscur où ils rencontrent les visages oubliés qui peuplèrent leurs existences antérieures. Ainsi confrontés aux dommages du temps, aux irréversibles blessures qu'ils causent dans l'âme des Immortels, les PJ devront manifester la vivacité de leurs sentiments à l'égard de ces images fugaces d'un passé révolu.

Le rêveur suit un chemin balisé par des candélabres dans lesquels sont fichées de noires bougies aux flammes vertes. Il pénètre ainsi dans un labyrinthe dont la large spirale se referme sur elle-même. A chaque boucle, il est frappé par un souvenir marquant : jeune fille aimée, ami trahi, ennemi haï... Selon le degré d'émotion généré par l'expérience (et traduite par le joueur), Sheller retiendra les candidats les plus réceptifs, qui sauront le combler par leur sensibilité. Le rêve s'achève lorsque le rêveur atteint le centre du labyrinthe, où un grimoire trône sur un lutrin. Et dans une vision fugitive, il lit sur la couverture : "Le livre des regrets".

Second cycle

La seconde épreuve plonge les PJ dans les affres de la souffrance. Sheller impose à ses victimes les expériences les plus douloureuses qui lui aient été donné de vivre. Prisonniers de leur simulacre, les PJ revivent en une nuit les persécutions de milliers d'années écoulées.

Tout commence dans l'ombre des pyramides, à l'heure où le froid glacial du désert remplace le manteau de chaleur du jour torride. Le rêveur est enlevé, ligoté et livré à une assemblée funèbre, dont les cérémoniants aux rictus sadiques se saisissent de grands couteaux à la lame d'un noir de jais. Ils plantent sans hésitation l'arme dans le coeur du pauvre candidat, qui sent alors s'échapper son essence vitale, et s'évanouit avec un cri de terreur.

Le rêveur se retrouve auprès d'une douce enfant, blonde comme les blés, ses cheveux longs ondoyant dans la brise automnale. Ses yeux bleus d'azur ont

la pureté du saphir, et son âme purpurine n'a d'égal que son corps splendide. Puis la vision s'estompe, et la jeune fille apparaît marquée des stigmates de l'âge, à l'article de la mort, son Ka-Soleil vacillant malgré les caresses que lui prodigue le rêveur au seuil du grand voyage. En proie à une douleur brûlante, l'amant immortel prononce dans un souffle le nom de son aimée : "Marie Caroline".

Dans une troisième vision, le rêveur est paralysé par le froid, dont il sent la morsure pénétrer ses membres et son esprit. Il regarde au fond d'une grotte obscure, aux parois vierges où ruisselle un léger filet d'eau. Puis il tourne la tête, et voit au même endroit une forêt de stalactites qui sont nées de ce suintement : en une seconde, cent ans venaient de s'écouler. Et quand il repose les yeux sur l'ouvrage étudié pendant ce siècle sombre et glacial, il lit sur la couverture : "Le livre des douleurs". Sheller remarque alors les Nephilim les plus compatissants à l'égard des souffrances personnelles qu'il leur a proposées.

Troisième cycle

Il amène les rêveurs au bord mystérieux de pays inconnus, dont les paysages et les peuples exotiques

attendaient leur venue salvatrice. Ils sont les pionniers d'un univers nouveau, qu'ils construisent à partir de leurs souvenirs de joies et de douleurs, afin de reconstituer un royaume éternel. Les PJ réunis dans cette vision d'espoir gravissent l'escalier d'un temple radieux, dont le sommet supporte le cuir d'un lourd grimoire, "Le livre des espoirs" qui s'ouvre sous leurs yeux.

Au terme de ces épreuves oniriques, le Selenim jugera quels PJ il entend convertir pour meubler son royaume. Son choix se portera vers ceux qui auront le mieux réagi d'un point de vue émotionnel. Car Sheller veut s'entourer d'individus sensibles qui lui feront partager leur passion durant l'éternité.

LE FESTIN DES AMES VILES

La vie à bord met en présence des personnages aux caractères très marqués, et qui ont déjà d'avance peur de chance de s'acclimater aux conditions de réclusion de la Marie Caroline. Mais c'est sans compter avec l'influence de Sheller qui saisit l'occasion de profiter d'un cheptel au Ka-Soleil exceptionnel. Les sommités scientifiques lui offrent en effet un assouvissement de choix, par la rutilance de leurs esprits vivaces, mais aussi par les secrets



LA VENISE DES GLACES

LE CHANTIER DE STASES

qu'ils dissimulent dans les replis de leurs âmes. C'est ce trésor passionnel que le Selenim va s'employer à raviver, afin de susciter un climat émotionnel propice à sa sustentation.

Vous pouvez lire dans les descriptions des PNJ quels sont les vices et les manies propres à chacun, et que le voyage va exacerber progressivement. Derrière les façades des honorables hommes de science, pulsions incontrôlables et désirs indicibles réapparaissent, faisant du bateau un lieu de conflits et de complots. Il convient de gérer ces oppositions en binôme. Voici des exemples que vous pourrez développer, en jouant sur la suggestion pour distraire les PJ du véritable danger qu'est le capitaine. Ceci dit, il se peut que la situation s'envenime et aille jusqu'au meurtre, malgré la volonté de Sheller. Le voyage prendrait alors la tournure d'un roman d'Agatha Christie.

Vollenweider répand le bruit qu'un traître s'est glissé sur le navire, et va précipiter l'expédition à sa perte, sans citer de nom. Immédiatement, le pauvre Mordecai ne sort plus de sa cabine ou rase les murs en évitant les regards.

Greta arrive dans la salle à manger en pleurant, suivie quelques minutes plus tard d'Ibanez, bouillant de colère. La jeune suédoise demande aux PJ de la protéger du harcèlement dont elle est victime. Pourtant Ibanez reste à peu près correct, sauf quand, la nuit venue, il met son costume de grand prêtre et s'entraîne à trucher une victime sur la tablette de sa cabine, au clair de lune qui passe par le hublot.

Jakfar ne supporte pas Gazieff, et fait une fixation sur sa tendance à l'alcoolisme. Il adopte une attitude autoritariste obsessionnelle et prend des mesures coercitives à l'égard du géologue. Tel une insupportable marâtre, il l'enferme dans la cale, lui fait la morale en public, n'hésite pas à lui tirer l'oreille, ce que l'autre accepte en sanglotant.

Jenlain épie les faits et gestes des Nephilim, dont il suspecte dès le début la fausse identité. Le journaliste ne cessera pas, de tout le voyage, de les surveiller dans l'espoir de deviner la vraie raison de leur présence. Il a toujours sur lui un magnétophone avec lequel il enregistre les conversations. Au moindre signe de magie, Jenlain télégraphie à la revue d'occultisme dont il est correspondant sous un pseudonyme, "Nos amis les cristaux". D'autres croisements sont possibles, selon votre humeur...

❖ ❖ ❖

"Te"e ! Te"e !" s'écrie Mocamba. En effet, la Marie Caroline est entrée dans la mer de Weddell, à quelques centaines de milles de la banquise. Le navire ralentit sa course aux abords des écueils de glace qui hérissent les vagues. Il glisse entre les floes, ces plaques de banquises dérivantes peuplées de phoques, et longe prudemment des icebergs de plusieurs kilomètres qui jettent leur ombre bleue sur le petit cargo. Les embruns couvrent d'une couche de givre les passagers qui se promènent à l'extérieur. Quelques jours plus tard, le navire s'engage dans la baie de la mer de Weddell, dont la banquise mouvante est couverte de manchots. Les barques sont mises à l'eau afin de gagner la terre ferme où le site découvert par le capitaine Sheller il y a quelques mois contient les stases.

Profondément engoncés dans la glace, les objets doivent être ramenés à la surface grâce aux treuils, après avoir élargi l'excavation par un forage délicat. En deux jours, les appareils remontent les premières stases : c'est une collection exceptionnelle d'outils et de bijoux hétéroclites de toutes tailles qui s'offre à la vue des scientifiques stupéfaits. On en dénombre une demi-douzaine, mais d'autres sont encore enfouis dans les profondeurs du sol gelé, dur comme la pierre. On compte notamment un menhir en granite, une torque en malachite, un couteau en ivoire de mammoth, un crâne incrusté d'éclats de silex, une flûte sculptée dans un fémur, des décorations rituelles en terre avec des plumes plantées dedans, un pendentif en écailles...

Les trouvailles sont ramenées au bateau, où elles vont être étudiées par les divers savants. Les PJ sont sollicités également pour leurs compétences, bien sûr. De nombreuses questions se posent : la plupart de ces objets n'ont jamais existé en Antarctique, même pas chez les ethnies les plus proches, en Patagonie. Ils se rattachent à des traditions rituelles et artistiques qui étaient en vogue au néolithique sur le continent indo-européen. Et en effet les objets sont conservés à des profondeurs géologiques qui correspondent à ces temps anciens. Ce qui indiquerait que des hommes ont fait le voyage jusqu'ici il y a plus de 5000 ans !... Certains sont si grands qu'on se demande comment ils ont pu être acheminés dans ces lieux instables et dangereux. Enfin, et ce n'est pas le moindre des mystères, il apparaît que les plumes et les écailles n'appartiennent à aucune espèce connue...

Pendant ce temps, les Nephilim font leurs propres déductions. En Vision-Ka, ces stases sont vides

LES CHAMPS MAGIQUES AU POLE SUD

Les phénomènes de fluctuations des champs de Ka qui ont provoqué la chute des Vénitiens des glaces sont toujours en activité. Vous devez donc en tenir compte dès que les PJ ont posé le pied sur la banquise, et à plus forte raison quand ils entreront dans la cité.

Pour corser un peu les choses, considérons que la phase descendante qui dissout peu à peu les narcosés n'est pas terminée. Pour chaque jour, calculez le bonus ou le malus, selon l'éphéméride habituel. Puis lancez 1d6 pour les conditions spécifiques du pôle, 1 à 4 : malus de 1d3, 5 : malus de 1d6, 6 : bonus de 1d3.

Si vous ne voulez pas vous embarrasser de chiffres, restez vague sur ces troubles étranges et imprévisibles. Libre à vous d'infliger les modifications adéquates aux circonstances (urgence, gravité et bien sûr role-play).

depuis très longtemps. Selon Alexandrian, leurs propriétaires ne doivent pas se trouver bien loin, mais il n'a aucune idée de la distance et de la localisation précise. Les narcosés sont éparpillés et la cité a été certainement déplacée par la dérive du continent. En rayonnant autour du site, les PJ finissent par tomber dans une crevasse, au fond de laquelle un couloir creusé dans la glace mène à une salle immense où les stalactites millénaires sont sculptés, et servent d'étais et de piliers. Au bout de cette antichambre, une lumière éclatante sourd à travers une porte titanesque aux battants de verre. Quand on s'approche, l'éclat se décompose en tours et en châteaux, en avenues et en statues. C'est une ville de cristal avec ses canaux et ses palais, une Venise des glaces.

GARDIENS ET MERVEILLES

DE LA CITÉ ATLANTE

La ville est à moitié creusée dans la banquise et à moitié à ciel ouvert. Elle donne sur une petite baie, mais se confond si bien avec le blanc paysage qu'elle devient invisible. Les bâtiments sont en glace, intacts malgré les millénaires, préservés par la rigueur du climat qui donna naissance à cette splendeur. Ce sont des palais somptueux, ornés de pilastres, de balcons et de colonnades, qui supportent des chapiteaux sculptés où des reliefs décrivent la fuite de l'Atlantide et la construction de cette nouvelle capitale Nephilim.

La ville est sillonnée de canaux qui isolent chaque bloc d'édifices. Au détour de boulevards pavés de dalles transparentes, les canaux charrient une onde enchanteresse, aux mille éclats scintillants. Amarrées aux quais, des gondoles de verre attendent paisiblement quelque bâtonnier féerique.

Mais à peine ont-ils pénétré dans l'enceinte de la Venise glacée, que les PJ sont assaillis par les gar-

diens de ce sanctuaire polaire. Les premiers sont les Lucioles aux ailes de givre, qui viennent voler autour d'eux, les regardent sous toutes les coutures, et se perchent sur leur nez. Puis elles commencent à leur faire leurs petit baisers piquants, ce qui est nettement moins agréable.

LES LUCIOLES AUX AILES DE GIVRE

FOR 1

CONS 5

DEX 16

Ka-Air 15

Actions 4

Attaque magique : Baiser-morsure du froid 70% 1d3

Au nombre de 1d20+10, ce sont des petites fées semblables à la Clochette de Sir J.M. Barrie (Peter Pan), de la taille du pouce. Vêtues de robes bleu clair échancrées, elles volent grâce à leurs fines ailes cristallines. Leurs cheveux blancs sont ramenés en chignon. Elles sont coquines et se plaisent à faire des bisous à leur victime, dont elles tirent 1d3 points de Ka-élément opposé à l'air. Mais elles ne le font pas méchamment, et se trouvent tout étonnées quand on le leur reproche.

Puis ce sont les Colonnes stoïques qui les suivent des yeux : elles soutiennent de gigantesques immeubles de glace, mais tout à coup font mine de sortir de leur abri et de lâcher leur fardeau. L'édifice tremble devant les spectateurs terrifiés, mais ne tombe pas et reste en suspension dans l'air. Les Colonnes stoïques s'approchent ensuite des Nephilim et discutent gentiment de l'air du temps.

Dans la plus large avenue de la Venise du pôle, trente-trois statues décapitées représentent les pionniers Nephilim qui fondèrent cette cité. Tels des sénateurs, les Immortels posent en toge, ten-



Handwritten text in a cursive script, likely a manuscript or a page from a book. The text is written in a dark ink and is arranged in several lines.

Handwritten text in a cursive script, likely a manuscript or a page from a book. The text is written in a dark ink and is arranged in several lines.

Handwritten text in a cursive script, likely a manuscript or a page from a book. The text is written in a dark ink and is arranged in several lines.

Handwritten text in a cursive script, likely a manuscript or a page from a book. The text is written in a dark ink and is arranged in several lines.



tant dans leur main les attributs de leur fonction : le bâton, la balance, le livre etc. Ils furent décapités lorsque les Vénitiens se rendirent compte que leur projet était voué à l'échec. Mais à certaines heures du jour, d'extraordinaires effets de lumière s'accomplissent avec ces monuments. Le soleil passe dans le labyrinthe de cristal sculpté des édifices, avant de traverser l'avenue en un filet doré. Alors le rayon recompose les visages abattus des statues. La couleur de l'illusion correspond à l'élément dominant du Nephilim représenté. Ce phénomène procure également une indication de l'intensité actuelle des champs magiques.

LES COLONNES STOIQUES DES FORTERESSES DE PHARPHAR

FOR 19

CONS 25

DEX 9

Ka-Terre 17

Actions 2

Mod force +1d6

Attaques : Attrapper 40%

Ecrabouiller 70% 1d10

Protection : armure de glace 10 pts

Qu'est-ce qu'une ville sans ses habitants ? Les Nephilim en narcose qui peuplent les rues et les palais ne sont visibles qu'en Vision-Ka. On peut alors les observer, vaquer à des occupations révolues depuis des lustres, répéter les gestes rituels de leur vivant sans se rendre compte de la vanité de ce comportement. Les habitants de la Venise des glaces sont des fantômes aux couleurs chatoyantes, prisonniers des attitudes qu'ils adoptaient autrefois.

C'est ainsi que l'on peut les voir prendre le thé dans les salles lumineuses des hôtels de verre. Une jeune Ondine essaie une étoffe qui lui aurait fait une belle parure. Sur les canaux, des gondoliers éthérés poursuivent sans relâche une promenade séculaire. En tout, on peut compter une quinzaine de narcosés, sur les trente-trois pionniers de départ. Les autres ont définitivement disparu dans les champs magiques.

Enfin, au centre de la ville, s'épanouit un jardin gelé, dont l'élément principal est un superbe pommier qui ne porte qu'une pomme. Ce fruit doré est couvert de givre, comme l'ensemble de cette étrange végétation, qui évoque la tentative échouée de braver la rigueur de ce monde mort. Ce verger est surveillé par les

Guerriers translucides : ils portent une armure atlante aux couleurs changeantes et bigarrées, et restent de marbre, la main posée sur le pommeau de leur épée. Mais gardez-vous d'essayer de saisir la pomme, ses gardiens vous briseraient les os d'un seul coup de leur lame glacée. Seul un immortel en narcose tente encore vainement de cueillir ce fruit insaisissable depuis 7000 ans.

LES GUERRIERS TRANSLUCIDES AUX LAMES ÉTERNELLES

FOR 22

CONS 15

DEX 9

Ka-Feu 14

Actions 2

Mod force +2d6

Attaques : Epée gelée enchantée 70% 1d8+4

Sur chaque blessure : Paralysie givrée 40%

Protection : armure atlante 18 pts

Si les PJ s'emploient à explorer la ville dans le détail, ils trouvent une sorte de tunnel creusé dans la banquise, où se cachent des caisses de matériel avec des inscriptions en russe, et des installations électroniques dont l'usage reste mystérieux. En effet, comme on le verra dans la dernière partie, une expédition militaire russe a déjà découvert le site et compte y mener des essais nucléaires.

LA VENISE DÉFLORÉE

Quand les Nephilim s'apprentent à sortir, ils entendent des voix bien trop familières dans le couloir d'accès à la cité secrète. En effet, tout occupés à visiter ce site grandiose, les PJ ont perdu la notion du temps, et sont portés disparus depuis de nombreuses heures. A force de recherches, l'équipage du bateau a fini par retrouver leur piste. Ils sont à leur tour descendus dans la crevasse et investissent, médusés, la Venise atlante. Avant que les PJ aient pu réagir, les voilà déjà en train de recopier les inscriptions gravées sur les murs, de prélever des échantillons à coup de pioches etc.

Ils en savent déjà beaucoup trop. Le réflexe immédiat des Nephilim doit être de préserver le site et d'empêcher ces indésirables de divulguer les preuves de son existence. A eux de choisir le moyen qu'ils préfèrent : détruire les preuves en espérant

qu'on prendra ces sommités pour des fous, victimes d'hallucinations ? Les faire taire par le chantage, les menaces, un sort ? Ou s'en débarrasser purement et simplement ? De toute façon, les opérations magiques ou physiques des PJ à l'encontre des savants se heurtent, à leur grande surprise, à une résistance sans faille. Les sortilèges sont miraculeusement évités par les savants, les attaques se soldent par des maladresses critiques à répétition. Pourtant, les Nephilim ayant tenté auparavant de lancer des sorts sur eux n'avaient rencontré aucun obstacle. Bien vite, ils se doutent que ces simples humains sont protégés par une force supérieure. De fait le capitaine Sheller a chargé une Mouvance sépulcrale de protéger son cheptel. Ces créatures ne sont apparentes qu'en Vision-Ka de Lune, c'est-à-dire lorsque les PJ décident de chercher à savoir si elles sont issues du champ de Lune Noire.

LES MOUVANCES SÉPULCRALES, PROTECTRICES DU CHEPTEL

Ka-Lune Noire 20

DEX 7

CONS 14

Actions 2

Protection : le porteur bénéficie de 20 pts

Attaque : Epine 30% 1d6

Ces créatures sont invisibles pour les hommes. En Vision-Ka elles apparaissent comme une enveloppe sur le corps de l'individu qu'elles protègent. Cette seconde peau est agitée de soubresauts assez dégoûtants, qui ont le don de mettre le spectateur mal à l'aise. Cette combinaison écailleuse est parcourue de reflets glauques, et dispose d'une épine dorsale saillante avec laquelle elle attaque les agresseurs qui insistent un peu trop. En surimpression sur le regard du porteur, brillent deux petits yeux lumineux et jaunes.

Maintenant que le capitaine Sheller est arrivé à destination, et en passe de s'emparer de ce qu'il est venu chercher, il est très désireux de s'entretenir avec les Nephilim. D'abord pour voir de plus près ceux qu'il a choisis pour meubler son royaume (il les regarde avec insistance et bienveillance, presque amoureuxment), ensuite pour leur signifier clairement que le voyage est terminé et qu'il n'a aucune raison de les réembarquer. Vorshaarkaar n'oppose donc plus aucun obstacle aux tentatives des PJ de le rencontrer. En fait, il est tranquillement installé sur le pont, dans un large fauteuil de cuir et d'acajou, et accueille les PJ avec empressement.

La négociation, bien qu'enrobée dans des formes de politesse et de diplomatie d'un autre âge, aboutit clairement au marché suivant : Vorshaarkaar accepte de s'arranger pour que les membres de son cheptel gardent le silence, mais en échange il exige de pouvoir disposer à sa guise des narcosés de la Venise des glaces. Non pas pour leur nuire, au contraire, il connaît des rituels secrets de libération de narcose, propres aux Selenim, dont il veut les faire profiter, mais qui ne peuvent être révélés aux PJ. Tissu de mensonges, bien entendu.

D'autre part, Vorshaarkaar est impatient d'apprendre la bonne nouvelle aux PJ qu'il a sélectionnés. Dès que l'occasion se présente, quand ils sont assoupis ou occupés, il apparaît aux yeux des élus sous une forme spectrale, et leur annonce qu'ils ont superbement rempli les épreuves oniriques qu'il leur a infligées durant la traversée. Il va donc avoir le plaisir de les convertir à la Lune Noire pour qu'ils puissent rejoindre son royaume et y appartenir pour l'éternité. Il en fait une présentation qui ressemble à une publicité d'agence de voyage : un séjour enchanteur, l'expérience dont ils ont toujours rêvée etc.

LES NAUFRAGEURS

DE LA VILLE-BANQUISE

Mais de nouveaux événements vont changer quelque peu les données du problème. Il s'agit d'un chalutier russe qui s'apprête à accoster de l'autre côté du continent. Ce paisible bateau de pêche est en réalité un vaisseau militaire camouflé, dirigé par Victor Polouchine. Sa mission ultra-secrète consiste à faire une expérience nucléaire dans ces lieux désolés, à l'insu de la communauté internationale. Elle vise à placer une bombe sous la Venise des glaces, afin de mesurer les effets de l'explosion sur le milieu glaciaire, le choc thermique résultant de la déflagration atomique, la vitesse de fonte des glaces etc.

A bord, l'équipage est constitué de militaires et de scientifiques, sous l'autorité de Polouchine, responsable du KGB officiellement dissout. Mais ce dernier s'est laissé corrompre par les Templiers du bailliage Asia Slavia, afin d'accepter la présence d'un groupe d'agents. En effet, la nouvelle de la découverte de la cité, même si elle n'a pas ému le moins du monde les commanditaires de l'expérience nucléaire, a été interceptée par les Templiers, qui ont tenu à en tirer le maximum de secrets. Après, ils ne verront aucun inconvénient à ce que cette capitale atlante qui risque de faire de l'ombre au Grand Plan soit volatilisée. Mais ils sont là incognito, seul Polouchine est au courant de leur présence, mais pas de leurs buts.

Les Russes débarquent à proximité de la ville, dans une crique à ciel ouvert où les tours translucides sont masquées par la réverbération du soleil sur la glace. A l'aide de machines-outils, ils pratiquent une issue dans la banquise afin d'y accéder avec le matériel nécessaire à l'installation de la bombe et des instruments de mesure. Ils se rendent ensuite à leur repaire pratiqué dans le sous-sol de la ville cristalline. Les scientifiques sont escortés par les militaires armés de kalachnikovs, qui aident aussi à porter les caissons. Mais ils ne baissent pas leur garde, bien qu'ils ne s'attendent pas du tout à recevoir un accueil musclé. Sur la caisse acheminée dans l'excavation, on peut remarquer le sigle réservé au matériel nucléaire (un point entouré de trois triangles).

Cela devrait suffire pour donner aux Nephilim une idée substantielle de la menace qui pèse sur la cité atlante !... A vrai dire ils n'ont pas vraiment le choix : d'une façon ou d'une autre, il faut stopper le projet des Russes, mais tout en sachant qu'une attaque armée pourrait déclencher accidentellement la bombe. Vorshaarkaar refuse de les aider à repousser les intrus, affirmant que ces actions ne sont plus de son âge, et que ces envahisseurs sont l'affaire exclusive des Nephilim. En vérité, le Selenim craint pour sa vie, ce qui est bien légitime, mais nul Nephilim n'est censé connaître ce douloureux secret propre à leurs cousins maudits. Si les PJ suggèrent que la perte de son bateau lui serait bien dommageable, Vorshaarkaar répond par un petit rire entendu que la réciprocité est vraie : "Et vous, comment comptez-vous rentrer ?"

LES MILITAIRES RUSSES

FOR 14
CONS 15
INT 9
DEX 14
CHA 10
Ka-Soleil 10
Actions 3
Mod force +1d4
Kalachnikov 50% 1d10+2 Cadence 10

Le point fort des PJ réside dans le fait que, contrairement à leurs ennemis habituels des sociétés secrètes, les militaires ne s'attendent pas à essuyer des attaques magiques. Au bout du compte, n'étant pas venus avec la ferme intention de risquer leur vie dans un conflit dont ils ne saisissent pas le véritable enjeu, les Russes battent en retraite.

Malheureusement, il reste une possibilité pour que le pire survienne. Si les PJ n'ont pas réagi à temps, qu'ils ont laissé aux Russes l'opportunité d'activer leur engin de mort, ou bien si la charge a été activée par accident au cours du combat, la bombe explose, au terme d'un compte à rebours de deux minutes, que seul un électronicien chevronné pourrait interrompre. Dans un étrange silence, qu'emplit le fatal éblouissement, le feu nucléaire embrase la cité ancestrale. Une sourde explosion précède un craquement retentissant : alors les PJ voient impuissants les façades millénaires se lézarder, les encorbellements se désagréger, et les colonnes s'abattre comme l'arbre vénérable sous la hache du bûcheron. Dans un déferlement de feu et d'écume, la mer bouillonnante engloutit les décombres des tours cristallines. Mais la banquise ne se rompt pas complètement, et ce n'est qu'une partie de la Venise qui est livrée à l'océan : iceberg sculptural promis à la morsure du soleil.

LES TEMPLIERS D'ASIA SLAVIA

FOR 13
CONS 16
INT 14
DEX 14
CHA 12
Ka-Soleil 17
Actions 3
Protection : cuir renforcé 3 pts
Epée 60% 1d8+1 orichalque POT 9

LE SACRIFICE DE VORSHAARKAAR

Mais les Nephilim ne soupçonnent pas encore quel danger supplémentaire, et qui les concerne directement, recèle le chalutier de Polouchine. En effet, si les militaires ne sont pas venus dans le but de les débusquer et de les exterminer, les Templiers qui les ont accompagnés se sont armés dans la perspective d'avoir affaire à d'éventuels gardiens de ce sanctuaire glacé qu'est la Venise Antarctique. Pour eux l'action des militaires aura servi d'appât, pour provoquer les Nephilim et les forcer à se démasquer. Ils peuvent alors en connaissance de cause dégainer leurs lames d'orichalque.

Les PJ sont certainement déjà blessés par les balles crachées par les kalachnikovs, et affaiblis par les fluctuations des champs magiques. L'intervention templière menace aussi tout particulièrement les narcosés, dont la fragile existence ne tient qu'à un fil de Ka. La seule présence de l'orichalque dans les

remparts de la Venise estompe déjà les silhouettes des fantômes luminescents qui y errent. Les Nephilim n'hésiteront sûrement pas à jouer les héros, mais des Templiers si mortellement armés dans un environnement si vulnérable représente une telle urgence que le Selenim viendra à point nommé leur proposer ses services, immunisé qu'il est à l'orichalque. Seulement ses conditions sont claires : la remise des narcosés entre ses mains, sans conditions. Et s'ils refusent, il se rabattra sur les PJ en remplacement des Vénitiens dispersés. Vorshaarkaar est dur en affaire, et les PJ ne sont pas en position de force. S'ils hésitent tout de même, lancez une offensive templière qui les prend à la gorge, faites disparaître un narcosé dans l'atmosphère, enfin montrez-leur qu'ils n'ont aucun chance, à moins de composer avec Vorshaarkaar. Celui-ci n'a effectivement aucun mal à se débarrasser des Templiers.

Mais au dernier moment, Polouchine, qui était prudemment resté sur le bateau, surgit à l'improviste et atteint le Selenim d'une balle funeste. Cette blessure traîtresse l'emportera irrévocablement, à moins que les PJ ne le soignent.

Il est à prévoir que ces circonstances finales obligent les deux parties à s'accorder sur un nouveau contrat. D'une part, Vorshaarkaar accepte de renoncer à la plupart de ses exigences : il veut juste emporter avec lui les narcosés qui ont perdu tout espoir de retrouver la raison au terme de ces millénaires de déchéance. D'autre part, si les PJ sont avides de vengeance et décident d'achever le blessé, Vorshaarkaar leur propose de mettre à leur disposition les immenses ressources de sa bibliothèque occulte, dont il garde secrète la localisation (elle se trouve dans les grottes qu'il a habitées il y a deux siècles).

Au cas où, malgré ce marché, les PJ tueraient leur aîné, ils perdraient l'occasion d'augmenter leurs connaissances ésotériques, et renieraient implicitement le sens de leur existence. Cette conclusion est aussi l'occasion donnée aux joueurs de méditer sur la fugacité de l'existence et la fragilité du pouvoir, même quand il s'agit d'un être d'une puissance et d'une aura telles que celles de Vorshaarkaar.

GÉRARD JENLAIN

FOR 13

CONS 15

INT 12

DEX 13

CHA 14

Ka-Soleil 9

Actions 3

Journaliste français fouineur

Ce journaliste est embauché par la revue "Science et futur" pour couvrir l'expédition. Malheureusement, il s'ennuie à mourir sur le bateau, et se venge en persécutant les passagers par ses questions, souvent sans intérêt, mais parfois franchement perverses. Accompagné d'un cameraman et d'un preneur de son, il talonne les personnages louches (qui sont pléthore) car il est d'une curiosité malade. Son mot favori est "pourquoi ?", prononcé sur un ton suave et pernicieux. Il a préparé des fiches sur tous les membres de l'expédition, qu'il consulte studieusement chaque soir.

Il est âgé de 30 ans. Son visage de fouine est pourvu d'un nez pointu et de petits yeux qu'il plisse quand il flaire un secret à découvrir. Mal rasé, les cheveux noirs tirés en arrière, le front dégagé, il est empreint d'assurance et d'orgueil. Cela confère un certain style à cet homme élancé.

ALEXANDRIAN, ALIAS BERNARD VAN DER ROTH

Ondin

KA-Eau 4

Lune 3, Air 2, Terre 2, Feu 1

FOR 10

CONS 10

INT 15

DEX 12

CHA 10

Actions 3

Nephilim rescapé incarné dans un sismologue belge

Encore sous le choc de son retour à la réalité, Alexandrian est d'une faiblesse extrême. D'abord son Ka s'est évaporé durant ses siècles de narcose. Ensuite mentalement, car l'inaction et l'inconscience somnambulique l'ont affecté : il se demande sans cesse ce qu'il fait là, éprouve de la difficulté à réagir en situation. Et enfin par rapport à son environnement, car il n'a jamais été confronté aux sociétés secrètes. C'est pourquoi ce Nephilim rescapé de la Venise des glaces ne sera pas d'un grand secours pour les PJ, sauf par ses connaissances antédiluviennes qui n'ont pas été édulcorées par l'histoire.

Son simulacre est âgé de 38 ans. Son aspect physique est celui de van der Roth, encore maladif, le visage pâle, les traits émaciés, le port fluet. Il a des lunettes d'écailles qui élargissent et grossissent ses yeux, ce qui lui donne un air bête.





Fritz Vollenweider

FOR 13

CONS 16

INT 14

DEX 9

CHA 12

Ka-Soleil 14

Actions 2

Anthropologue allemand ancien nazi

Ancien officier de la SS, Vollenweider n'a pas renoncé à ses idéaux d'antan, des thèses eugénistes qui supposent une hiérarchie parmi les races. Son point de vue anthropologique est vicié par l'idée qu'une race supérieure est à l'origine de l'humanité, et continue secrètement à dominer le monde. Le régime hitlérien était selon lui l'occasion de prendre contact avec ces puissances occultes, et il entend poursuivre cette piste inaboutie.

Il a 70 ans, mais paraît beaucoup plus jeune. Sa crinière grise et fournie encadre sa mâchoire carrée et ses yeux gris acier, et tombe sur sa nuque. Il a sans cesse un mégot au bout des lèvres, qui dégage une odeur suffocante de tabac brun, et se penche pour regarder au-dessus de ces lunettes rondes quand il parle. Son accent germanique s'adapte aux circonstances, selon qu'il susurre des poèmes de Goethe, ou qu'il s'exclame violemment.



Ludfi Jakfar

FOR 17

CONS 17

INT 11

DEX 14

CHA 13

Ka-Soleil 16

Actions 3

Mod force +1d6

Quartier-maitre indien

Malgré sa grande taille et son goût très prononcé de l'autorité, il est d'une servilité à toute épreuve vis-à-vis de son capitaine. Jakfar est en effet un adorateur de Vorshaarkaar, qui s'apparente pour lui à Shiva, la déesse du mal. Sans cesse en train de menacer l'équipage d'une réprimande de son maître, il ne sait pas qu'il a affaire à des Sans Repos, mais ceux-ci sont trop indolents pour lui faire ravalier ses paroles.

Le visage hirsute et pincé, le regard noir et le geste sec, Jakfar pourrait se révéler un traître de premier choix, s'il n'était acquis à Vorshaarkaar. Autant dire que le comportement des passagers lui inspirent de savoureuses réflexions sur le vice et l'hypocrisie enfouis en tout homme. C'est pourquoi les PJ trouveront en lui un excellent complice pour en apprendre plus sur leurs compagnons.



Greta Götteborg

FOR 9

CONS 16

INT 13

DEX 15

CHA 18

Ka-Soleil 8

Actions 4

Infirmière suédoise séduisante

Toute petite déjà, Greta savait jouer de son physique. Ses joues appétissantes et ses yeux de biche avaient fait d'elle la reine de la cour de récréation. En vérité, elle n'a jamais tout à fait dépassé le stade enfantin, et a décidé de devenir infirmière pour continuer à embellir par sa présence et ses attentions l'existence de ceux qui souffrent. Greta est une excellente infirmière, très dévouée, mais qui abuse un peu de ses charmes. Sous l'influence de Vorshaarkaar, elle laisse libre cours à ses tendances nymphomanes, se jette dans les bras du premier venu, et s'invente des chagrins à consoler d'urgence. Cette attitude découle en fait de la grande fragilité morale de cette jeune femme, due au temps passé en compagnie de grands malades. Elle cache son pessimisme sous une coquetterie superficielle.

Elle a maintenant 23 ans, et sa beauté n'a fait qu'augmenter avec les années. Son regard velouté, ses lèvres rouges et charnues, ses longs doigts agiles, ses jambes qui n'en finissent pas et sa poitrine arrogante composent la panoplie de la fille pulpeuse qui fait semblant de ne pas s'en rendre compte. Greta fait fantasmer tout l'équipage ; elle risque d'en faire les frais.



SALOMON MORDECAI

Médecin de bord paranoïaque

Salomon est devenu médecin pour deux raisons. La première, parce que sa mère le lui a ordonné, et qu'il ne peut rien refuser à sa vieille maman. La seconde, parce que c'était le meilleur moyen de savoir comment se soigner lui-même. En effet, il est hypocondriaque, et se croit sans cesse assailli par quelque virus vicieux et rarissime. De plus, Salomon a la manie de la persécution. Il est persuadé d'être la cible d'un groupuscule qui le tourmente afin de lui faire avouer des choses qu'il ne sait même pas. Ces sinistres poursuivants ont l'habitude de manigancer des complots contre lui, afin de faire croire à sa culpabilité dès que quelque chose tourne mal.

Agé de 50 ans, il a des petites lunettes rondes sur son visage maigre. Frileux, il ne sort jamais sans un bonnet tibétain de laine, et tout emmitouflé par peur d'attrapper quelque mauvaise grippe. Il est rare qu'il se montre entièrement : il se cache plutôt derrière un individu ou un encadrement de porte. Quand on le remarque, il paraît s'étonner d'être là.

FOR 10

CONS 11

INT 15

DEX 10

CHA 10

Ka-Soleil 13

Actions 3

TAROUN GAZIEFF

FOR 13

CONS 13

INT 14

DEX 11

CHA 11

Ka-Soleil 10

Actions 3

Géologue français alcoolique

D'une origine slave indéterminée, Gazieff s'est rendu célèbre par ses prises de position excessives contre les menaces que la pollution fait peser sur l'équilibre géobiologique. Adversaire farouche de l'écologie, il nie purement et simplement le trou de la couche d'ozone, la pollution du Rhin, les pluies acides, la déforestation massive en Amazonie, etc. En marge de tous les débats urgents qui convoquent les scientifiques sur la place publique, Gazieff est l'un de ces extrémistes qui n'hésitent pas à se laisser acheter par les lobbies industriels afin de gagner une notoriété indue.

Il a 48 ans. Son visage aigre est parsemé de crevasses et de veinules éclatées, stigmates évidents d'un alcoolisme prononcé. Une barbe de trois jours parasite son menton. Ses yeux vagues et larmoyants semblent toujours s'égarer loin de la situation présente. Il tente de masquer son irresponsabilité en félicitant à outrance ses collaborateurs, avant de s'emparer du fruit de leurs travaux. Ses gestes approximatifs et sa démarche hésitante en font un être peu apprécié, ce qui le pousse à s'isoler en compagnie de la bouteille, sa meilleure confidente.



MIGUEL IBANEZ DE CORAZON

FOR 12

CONS 15

INT 15

DEX 10

CHA 13

Ka-Soleil 14

Actions 3

Archéologue espagnol sadique

Spécialiste des sacrifices mayas, Ibanez collectionne les pots qui servaient à récupérer les cœurs après le meurtre rituel. Il en a un magnifique en jade vert, avec couteau assorti, dont il ne se sépare jamais et qu'il aime à faire admirer à ses collègues qui le méritent. Il rêve de subjuguier une jeune innocente qui accepterait de livrer son corps en hommage à Tizlcoatl, le dieu du sang.

Il a 43 ans. Gros et adipeux, une petite moustache noire ornant son visage bouffi, Miguel cache ses yeux vicieux derrière des lunettes fumées. Il sort souvent un porte-cigare de sa poche, dont il hume les cigarillos en connaisseur avant de les faire craquer à son oreille. Il gratifie invariablement ses interlocuteurs d'un sourire éclatant, mais il est prêt à toutes les bassesses pour obtenir ce qu'il veut. En l'occurrence : Greta.



COPAIN-TUE-LA-MORT, MONGO MBOUESSANA,

JONGA ASSIBIMASSA, DOGO MOCAMBA

FOR 9
CONS 10
INT 6
DEX 10
CHA 5
Ka-Soleil 9
Ka-Lune Noire 10
Actions 3

Les quatre matelots Sans Repos

Ces matelots noirs sont natifs des Caraïbes. D'une maigreur affreuse, ils portent des vêtements troués et usés. Ils errent sans fin, les bras pendants, à travers les couloirs du navire, à la recherche de quelque chose à faire. Lorsqu'ils sont désœuvrés, les matelots s'assoient sur le sol devant les portes des cabines, le regard vide et la bouche entrouverte sur leurs dents pourries. Parmi eux, Copain-tue-la-mort est le seul qui possède assez d'énergie pour répliquer aux passagers récalcitrants. Ils ont tous gardé l'habitude de s'adresser au capitaine en l'appelant Jombala.

VORSHAARKAAR, ALIAS LE CAPITAIN SHELLER

Selenim
KA-Lune Noire 996
FOR 13
CONS 16
INT 18
DEX 14
CHA 17
Actions 3

Il serait vain de décrire les compétences d'un Selenim possédant 3300 points de pourcentage à répartir dans les racines !... Profitez-en pour développer avant tout sa personnalité, la façon dont il considère les autres (avec condescendance, distance, un sens de la relativité exceptionnel), sans vous laisser arrêter par des statistiques. C'est aussi vrai pour la magie : à part la ponction du Ka-Soleil sur son cheptel de passagers, il n'a pas de raison de se livrer à de nombreuses opérations. Enfin, les créatures de son royaume suffisent largement à effectuer toutes les actions que vous auriez envie de lui faire exécuter.

D'un caractère aventureux, il attend de tout immortel de savoir prendre des risques afin de faire valoir ce statut privilégié qu'est la capacité d'échapper à l'usure du temps. Mais il a su aussi évoluer, comme en témoigne son histoire.

Une fois qu'il a admis sa condition de maudit, Vorshaarkaar a décidé d'en profiter pleinement, négligeant toute forme de responsabilité et de morale. Durant plus de deux mille ans, il accumule les conquêtes, écume les tavernes, et use sans vergogne de ses pouvoirs. Ce faisant, sa puissance va grandissante, car il a choisi de s'assouvir avec le plaisir et l'ivresse de ses compagnons de débauche.

Mais au XVe siècle, il a la sensation d'un monde qui bascule. Il s'identifie aux personnages de Shakespeare, et comme Hamlet, il lui semble que les valeurs anciennes n'ont plus cours. Il rencontre son Ophélie, une jeune française nommée Marie Caroline, fraîche et pure, qui le convainc d'abandonner son existence orgiaque. Mais la mort de sa bien-aimée brise son rêve et il s'engage dans la piraterie, pour oublier son image innocente dans les dangers des sept mers du globe. Vorshaarkaar devient le capitaine Jombala le terrible, servi par un équipage de Sans Repos. Il apprend ainsi à la fois la fidélité, l'amitié, et l'absurdité des choses. Il se retire alors dans des grottes en Roumanie, où il entasse ses documents occultes, et mène une vie d'ascète consacrée à l'étude. Jusqu'au jour où un grimoire le lance à la recherche de la Venise des glaces...

Physiquement, Vorshaarkaar est un étrange compromis entre l'Égyptien dont il prit possession lorsqu'il était Nephilim, et qu'il aime à réintégrer pour se montrer en public, et l'inquiétant personnage qu'il est devenu en 3300 ans. Il garde en permanence son teint mat originel, où transparaît la lueur blafarde de la non-vie, et la noblesse d'une âme qui s'est raffermie par une expérience et une sagesse uniques. Quelques cicatrices rappellent à ses serviteurs le courage du pirate qu'il fut, et son regard profond et sentimental a conservé l'image impérissable de son amour enfui. Mais à présent il ne pense qu'à la constitution de son royaume, et se passionne pour les horizons lointains et les pays exotiques qu'il pourra intégrer à son univers.



GUIDE INITIATIQUE

Suite à des rencontres avec des joueurs de Nephilim, le problème de la progression du Ka des personnages s'est posée. En effet, il est apparu que la quête de l'Agartha n'est pas qu'une affaire de jets de dés. Aussi pour renforcer l'ambiance du jeu et en affiner les systèmes, nous avons décidé de vous fournir un guide d'interprétation de la progression des personnages sur le long et sinueux chemin de l'Agartha.

Dans ce sens, vous trouverez ici un débriefing ésotérique pour chaque scénario que nous vous invitons à proposer à vos joueurs. L'objectif est clair : il s'agit de revenir sur certains éléments du scénario et d'inviter les joueurs à interpréter la valeur symbolique et ésotérique de ce qu'ils viennent de jouer. Ainsi, selon les réponses, vous pourrez attribuer une croix d'expérience en Ka voire un gain automatique. Pour vous aider dans cette démarche, chaque aspect symbolique des scénarios est pointé de manière à évaluer les interprétations de vos joueurs.

D'un point de vue technique, un joueur qui aura compris au moins deux aspects symboliques des scénarios aura droit à sa croix. Celui qui aura décrypté chaque élément se verra attribuer un point automatiquement. Quant à ceux qui n'auront rien compris ou seulement un minimum, aidez les un peu. En cas d'entêtement dans l'aveuglement, faites comprendre au malheureux que le bout du chemin de l'Agartha est loin d'être en vue...

LE SANCTUAIRE DU SOLEIL CACHE

Ce scénario est placé sous le signe de la Poursuite, du Voyage initiatique. Cette dimension est centrale et les Nephilim devront le comprendre pour accomplir un pas de plus vers l'Agartha. Ainsi, pendant tout le scénario, le groupe ne cessera de courir à la recherche de documents, sur les traces de Waldorf poursuivant un enseignement et un savoir difficile d'accès. Le voyage initiatique est une des dimensions communes du mysticisme ésotérique mais dans le cadre de ce scénario, il n'est qu'une ouverture vers d'autres horizons. Le Voyageur doit comprendre que le but de sa quête est illusoire voire décevante et que sa soif de sagesse ne peut le laisser immobile : il doit continuer !

• **La Vision de l'Eclipse** : Cette apparition née de l'agencement particulier des champs magiques devrait fortement intriguer les Nephilim. N'hésitez pas à répondre en écho à leurs interrogations pour qu'ils poursuivent leurs extrapolations... En fait, cette apparition est un premier contact avec le phénomène de l'Atalante Fugitive. Les poursuivants ont déve-

loppé un vocabulaire très suggestif au sujet de ces manifestations. Un tel dira avoir croisé son regard, un autre rapportera qu'il a pu effleurer sa chevelure, etc... Si dans des aventures ultérieures, le thème de l'Atalante Fugitive revient de manière plus ou moins marquée, souvenez-vous des réactions de vos Nephilim. Rappelez-vous toutefois qu'ils n'ont à ce stade aucun moyen de comprendre voire de nommer la Vision.

• **Les Documents d'Argon** : Les quelques notes qui restent dans l'appartement d'Argon sont propices à des interrogations sur certains éléments communs à plusieurs civilisations. Invitez vos joueurs à se poser des questions sur les invariants mythologiques. Pourquoi ne pas non plus les inviter à faire leurs propres recherches ? Voilà qui mériterait plus un point de Ka qu'un jet de dés...

• **La confrérie Initiatique des Loups, gardiens du Soleil Caché** : Le Loup est un animal à la symbolique chargée. Outre son aspect sauvage, cet animal est souvent associé au héros guerrier et à la lumière solaire. Odin, Belen et même Apollon sont ainsi des divinités liées au Loup et porteuses de lumière. De même, le Loup est un emblème initiatique, celui qui défait le Loup en combat rituel se voit désigner le chemin de l'Initiation alors que le vaincu sert de guide. Enfin, notons le rapprochement symbolique de cet animal avec l'Ambre, matière analogiquement liée elle aussi au Soleil ce qui explique la présence d'Aïno comme meneuse de la meute. Nous pourrions aussi parler de la fonction du guerrier loup dans différentes sociétés mais ceci nous emmènerait bien loin...

• **Le Jardin des Initiés** : L'objet du voyage des Nephilim est un sanctuaire merveilleux, situé hors du temps et des malveillances humaines. Pourtant, lorsqu'ils atteindront l'Akasha des Initiés du Soleil caché, ils seront confrontés à la déception alors que le Jardin est déserté... pourtant, les Nephilim doivent comprendre que l'objet de leur quête n'est pas physique ni même palpable. C'est dans leur cœur, dans leur âme qu'ils doivent trouver ce fameux jardin ; A eux de cultiver cette graine comme bon leur semble...

LE GUETTEUR MELANCOLIQUE

L'ensemble du scénario est calqué sur le parcours alchimique : Oeuvre au Noir, Oeuvre au Blanc, Grand Oeuvre. Faites-y participer les joueurs, à travers des références implicites et explicites. Ils ont pu les saisir de trois façons différentes.

1) **Théorique** : le triptyque des trois chapitres constitue une approche de la doctrine alchimique par le biais de la progression de l'aventure, des voyages proposés, et des actions suggérées. Chaque chapitre correspond à un cercle représenté par

les trois vierges et leurs oiseaux. Les joueurs peuvent dépasser le caractère utilitaire de l'alchimie comme discipline magique pour faire connaissance avec les symboles des traités médiévaux. Nous espérons qu'ils auront appris avec plaisir quelques bribes de la "véritable" alchimie. Ces connaissances devraient améliorer les possibilités de jeu.

2) Concrète : il s'agit d'abord du déchiffrement du refuge de Miriadel, dont les symboles permettent aux Pjs d'obtenir des avantages et de résoudre peu à peu l'énigme de l'aventure. La même démarche est applicable pour la "fabrication" du sablier d'Arlit, où les joueurs se rendent compte qu'ils sont eux-mêmes le creuset et le minerai ; et en général l'obtention et le lancement des focus.

3) Métaphorique : c'est l'aspect le plus agréable et le plus subtil. En effet, un jeu d'analogies oriente le Nephilim plus ou moins consciemment sur le chemin du Grand Oeuvre. Les joueurs attentifs se laisseront peut-être charmer par des signes comme les cendres du Coeur et des Templiers morts, les sables du désert et du temps, etc., au gré de leurs interprétations. Enfin l'analogie avec le Coeur se superpose à l'environnement symbolique dans lequel les joueurs évoluent, en contact constant avec la trame ésotérique.

On notera que le Grand Oeuvre n'est pas accompli : 666 dévoie le projet à des fins destructrices. Les joueurs doivent comprendre que cette tentative est un risque qui les menace, et que l'Oeuvre est toujours à poursuivre.

- La rencontre avec les Touareg est placée sous le signe du réveil, des traditions ancestrales bafouées. Les joueurs ont entrepris avec eux un cheminement initiatique, dont l'activité représentative était l'enseignement de Saïdi. La façon dont les Pjs ont accompli cette tâche indique leur capacité à adopter un point de vue de maître, et non plus seulement de quêteur. Atteindre l'Agartha, devenir un Supérieur Inconnu, consiste à montrer le bon chemin, à être le Madougou du monde occulte.

- La venue de Miriadel a exigé de sacrifier des points de compétence. Même si cet événement est obligatoire, récompensez les joueurs ayant bien improvisé les flashs de leurs éveils passés. Le Nephilim doit apprendre la solidarité par-delà les siècles.

- La situation finale demande d'organiser une résistance occulte. C'est l'occasion de placer les joueurs dans un plan de grande envergure. Diplomatie et discrétion active sont ici les qualités requises.

LE JARDIN DES IMPARFAITS

Ce scénario propose un parcours initiatique. Le franchir avec succès constitue un pas de plus vers l'Agartha. De plus, en vivant cette aventure insolite, les joueurs devraient se rendre compte que devenir Agarthien n'est pas atteindre un Ka élevé. Ce dernier n'est qu'un reflet du développement de la sagesse. Dans le même sens, la progression de la métamorphose n'est pas une source d'ennuis mais l'affranchissement de l'enveloppe du simulacre. Ainsi, atteindre l'Agartha, c'est aussi retrouver les anciens sens des Kaïm...

Le Parcours : Le Jardin des Imparfaits est articulé autour de 'arbre des dix Sephirot de la Kabbale, dessiné implicitement dans l'espace du château et du parc. Ainsi dès que les Nephilim entrent dans le château, les Nephilim entament leur initiation car celui-ci représente le Royaume, le premier Sephirot. En buvant l'infusion, ils franchissent le deuxième Sephirot car la boisson vient du Jardin de l'Eternité et ainsi de suite jusqu'au pommier qui est situé en Couronne... Le labyrinthe de gazon est lui-même une autre représentation de l'Arbre de la kabbale et c'est en pénétrant en Couronne que le groupe entre dans le jardin caché. N'oubliez pas cependant que le parcours initiatique est circulaire et que le premier contient tous les autres en son sein car il est le Royaume.

La Fête : Cet épisode met en scène de nombreux éléments occultes. La fête apparemment vide de sens devrait prendre toute sa signification : ouvrir la porte du jardin caché.

Les Dangers de la Quête : Toute initiation est parsemée de dangers mortels. Ils naissent essentiellement de la recherche de la voie la plus facile et de la fascination pour le pouvoir. Les Nephilim qui réussiront ne seront pas ceux qui, obsédés par le but à atteindre, emprunteront le parcours le plus facile mais ceux qui cherchent le Sens et glanent ainsi les fruits de la Connaissance. Les premiers tomberont sans doute dans le piège du jardin des Délices ou périront entre les mâchoires du Dragon-Serpent qui dévore ceux qui cherchent à conquérir des mystères auxquels ils ne sont pas préparés. Cette créature est aussi le reflet des peurs et des pulsions du Nephilim. Symbole ambigu, il est à la fois source de péril mais aussi instrument d'Eveil.

LA VENISE DES GLACES

- **Les relations avec le Selenim :** les joueurs sont tenus de comprendre son comportement et ses motivations. Sans cela ils n'ont que peu de chances d'appréhender à la fois l'intérêt et le danger qu'il représente. Ils doivent ainsi ébaucher les conditions d'une entente entre les cousins séparés par la malédiction. A travers les âpres négociations, qui doivent être menées avec brio, une sorte de réconciliation peut émerger de cette reprise de contact accidentelle. Tout de même les Pjs sont forcés de lutter de leur mieux contre le programme du Maudit.

- **Le cycle de rêve :** cette série d'épreuves peut à la fois être vécue comme une monstrueuse machination, et comme un voyage exceptionnel dans les souvenirs d'un autre immortel. Malgré eux les Pjs participent à la conception d'un royaume d'éternité. Cette expérience est donc aussi pour eux une façon de s'exprimer.

- **Découverte et protection de la Venise :** cette fabuleuse cité doit être défendue par les Pjs contre tous ceux qui voudront l'exploiter ou la détruire. Au terme du scénario, ils se trouvent les dépositaires des secrets de cette capitale Nephilim : leurs décisions et leurs projets la concernant sont donc aussi importants que les actions réalisées pendant l'aventure.

L'ATALANTE FUGITIVE

Le froid soleil hivernal passa sur le grimoire que nous tendait le Duc de Saint Amand. Tandis que le noble visiteur époussetait la neige qui poudrait son manteau noir, le livre nous révéla son titre énigmatique : "Atalanta Fugiens". Nous tombâmes en arrêt sur ce nom charmeur et fascinant, celui d'une femme au destin marqué au sceau de l'errance. Aiguillonnés par ce mystère, nous partîmes à la recherche de l'Atalante fugitive...

Ainsi fut composé ce recueil. Grâce aux sources occultes des Vélins Carminae, une introduction générale résume le mythe Nephilim de cette voie vers l'illumination, différente de l'Agartha, promise à de rares poursuivants. Suivent quatre scénarios complets, dotés d'un véritable contenu ésotérique, menant les Nephilim aux quatre coins du monde occulte.

Le Sanctuaire du Soleil caché attend les personnages au-delà de la Porte du Nord. Concurrencés par une société secrète avide de pouvoirs indus, les Nephilim devront triompher de nombreuses épreuves initiatiques avant d'atteindre l'Arbre de la Connaissance.

Le Guetteur mélancolique est une vaste quête alchimique dont les Nephilim décrypteront les symboles afin de protéger une précieuse relique. Ils se heurteront à la hiérarchie templière et réveilleront des traditions enfouies. Pourront-ils déjouer le complot des servants de l'Apocalypse ?

Dans le Jardin des Imparfais, d'étranges invités festoient dans l'attente d'événements fabuleux, mais seuls les Initiés peuvent passer de l'autre côté du miroir...

La Venise des glaces vous entraînera dans des terres gelées où se dressent les palais abandonnés d'une antique capitale Nephilim. Mais pour la contempler, il faut s'embarquer sur le plus inquiétant navire que vos joueurs aient connu...

Nephilim le jeu de role de l'occulte contemporain

isbn 2-909934-11-X prix: 120 FF

