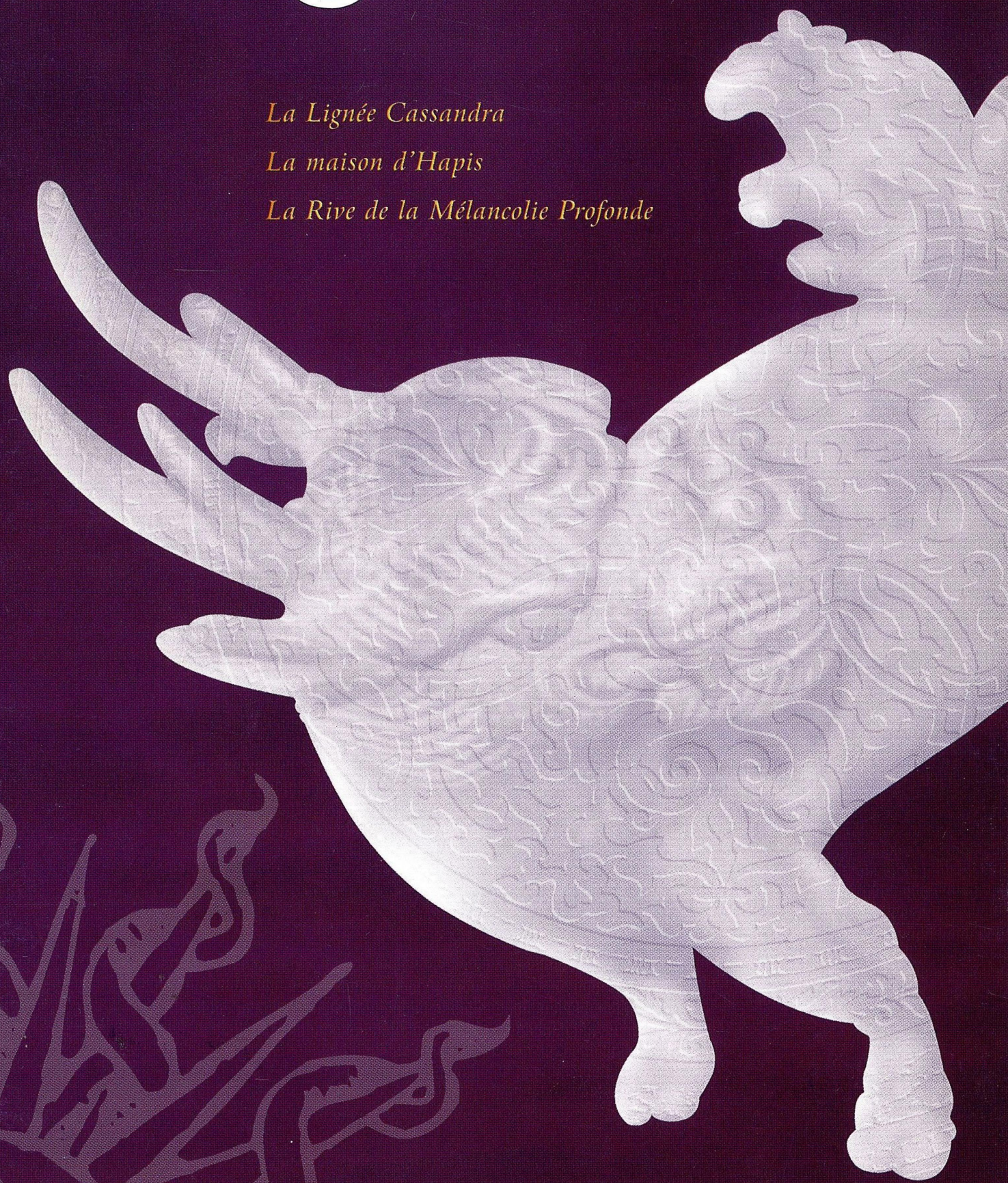


hermes trimé 8 Giste

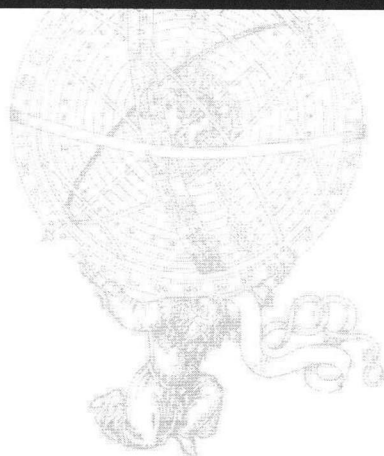
La Lignée Cassandra

La maison d'Hapis

La Rive de la Mélancolie Profonde



NEPHILIM
SECONDE ÉDITION



Crédits

HERMÉTHÉCAIRE

Sébastien Célerin

RÉDACTEURS

David Benoit

Jean-Rémy Lerin

Jean-Baptiste Lullien

COUVERTURE

Franck Achard

CORRECTION

Nolwenn Tréhondart

maquette

Patrick Mallet

DIRECTEUR ÉDITORIAL

Stéphane Marsan

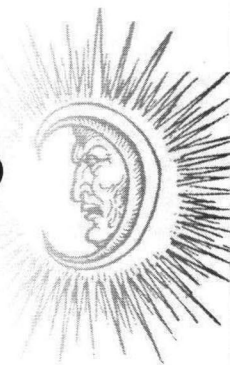
SUIVI DE FABRICATION

Nicolas Hutter

remerciements

À ceux qui ont su rester fidèles...

Hermès Trimégiste 8



Sommaire

édito	2
La Lignée kassandra	3
La maison d'Hapis (scénario)	12
La rive de La mélancolie profonde	23



Multisim Éditions
13, passage du Clos Bruneau 75005 Paris
e-mail : multisim@dial.oleane.com

ÉDITO



rères des Éthers,

Alors que certains d'entre nous parcourent le monde afin de percer les secrets et les mystères de l'Apocalypse, que d'autres participent à la mise en place d'un conclave extraordinaire des Arcanes Majeurs pour la fin de cette année, les Hermès Trimégistes continuent leur quête de Sapience vers de nouveaux horizons ésotériques.

Dans les pages de ce huitième opusculé du *Corpus Hermeticum*, vous découvrirez que même les Pentacles les plus proches de la Révélation agarthienne ont encore des difficultés avec leurs proches. Il appartiendra à vos Nephilim de protéger le simulacre d'un Poursuivant de l'Atalante Fugitive des bonnes intentions de son entourage. Dans ce scénario, aucun danger ne guette les Immortels, aucune Sapience ésotérique n'est à découvrir, mais les Nephilim ne pourront certainement pas s'empêcher de voir sur les visages des intervenants de ce scénario les rictus de leurs ennemis. Poursuivant leur propre quête dans les Plans subtils, vos Nephilim devront prendre garde à la Rive de la Mélancolie Profonde, un Akasha surgit des mésaventures amoureuses de Primatice, plus connu sous les traits de son simulacre, François I^{er}. Vous apprendrez que, toujours obsédés par l'émergence d'une nouvelle forme de vie consciente — les Néo-Humains —, les Frères de la Rose+Croix ont récupéré un homme au Ka-Soleil agité par une malédiction des Éthers : Letho, Imperator de la Fraternité du Lien Ethéral Mystique, « chef de Clan » de la Lignée Cassandra.

Au moment où vous lisez ces lignes la nouvelle formule d'*Hermès Trimégiste* a pris son rythme de croisière. Les portes de sa Demeure Philosophale sont ouvertes. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos idées, vos remarques et vos textes par courrier ou e-mail.

Sébastien Célerin





LA LIGNÉE KASSANDRA

La Tragédie d'Hummin

● *La Fulgurance Amoureuse*

Hummin est un Triton Alchimiste initié du Grand Secret. Au XVII^e siècle, proche de l'Agartha, le Nephilim s'incarna dans le corps d'une artiste de rue appelée Cassandra. C'est par hasard, lors d'une période d'ombre prolongée, que Hummin se rendit compte d'une chose étrange : il était amoureux. Victime d'un sentiment étrange pour un Nephilim, surtout envers un être solaire, Hummin se sentit honteux d'étouffer par sa présence une femme dotée d'une personnalité si fascinante et d'une essence si « magique ». Reprenant le contrôle de Cassandra quelque temps plus tard, Hummin entreprit d'importantes recherches sur le lien unissant un Nephilim à son hôte de chair. Son but ultime était de parvenir à quitter le corps de Cassandra sans pour autant avoir à provoquer sa mort. Il ne supportait plus le fait d'être un intrus au sein d'un esprit qui lui était si cher et il souhaitait s'extirper de ce corps et admirer Cassandra de l'extérieur sans influencer ses émotions et son état d'esprit. Paradoxe ultime et expérience unique : Hummin venait de développer une Fulgurance Amoureuse envers une porteuse de Ka-Soleil.

Une dizaine d'années plus tard, Hummin parvint à identifier l'élément qui était à l'origine du lien entre un Nephilim et son simulacre. En altérant l'harmonie du Ka-Soleil de Cassandra, par l'utilisation d'un puissant sortilège inventé pour l'occasion, Hummin parvint à délier son pentacle de sa prison de chair. Pour terminer le rituel dans de bonnes conditions, le Nephilim devait s'incarner dans un nouveau corps et il choisit celui d'un saltimbanque, ami d'enfance de Cassandra.

● *La Folie de Cassandra*

Dans sa précipitation, Hummin n'avait pas envisagé un fait qui lui aurait semblé évident s'il n'avait été victime d'une telle Fulgurance Amoureuse : Cassandra ne supporta pas une telle aliénation de son Ka-Soleil et sombra dans



la folie. Le fait de redevenir maître de ses mouvements, après presque vingt ans de possession, fit entrer la pauvre femme dans un état de léthargie schizophrénique. Le Nephilim avait détruit en quelques instants l'objet de ses recherches incessantes et l'alter-ego de sa Fulgurance Amoureuse. Au bord du désespoir, Hummin essaya à nouveau d'altérer le Ka-Soleil de Kassandra pour qu'elle retrouve son état normal. L'expérience échoua lamentablement mais il parvint tout de même à lui offrir quelques moments de conscience rares. C'est dans les longs moments de solitude émotionnelle qu'Hummin, frappé par un problème inattendu, prit une décision à l'image de son délire.

Le mal kassandréen

Le mal dont souffrent les Kassandréens est semblable à celui dont souffrait la mère de la lignée. Il s'agit d'un dédoublement de personnalité relativement grave qui les fait alterner entre leur propre personnalité et celle d'Hummin à l'époque où il était incarné dans Kassandra. Ils ont alors la conscience floue d'être des créatures magiques de pur esprit, obligées de s'incarner dans un corps imparfait. Toutefois, ils n'ont aucun souvenir de noms et ne se rappellent donc pas Hummin. Seul le « chef » de ce clan magique est conscient de son état et du manque créé par le départ du Nephilim.

La Lignée Kassandra

Les deux êtres s'aimaient d'un amour qui dépassait les barrières même de leur nature différente et c'est ainsi que, de leurs étreintes, naquit un enfant. Hummin, pris de folie et à défaut de pouvoir réparer sa faute auprès de Kassandra, décida de prendre soin de toute sa descendance. Aiguillé par la Tempérance, il prit soin de ceux qu'il appellerait désormais les Kassandréens. Chacun d'entre eux portant une parcelle — si infime soit-elle — de l'essence de la jeune femme qu'il avait tant aimée. Génération après génération, le Nephilim surveilla dans l'ombre les faits et gestes de la lignée Kassandra tout en pleurant son amour perdu.

Trois siècles passèrent jusqu'à aujourd'hui et le nombre de Kassandréens encore en vie approche désormais la centaine. Hummin ne comprit que trop tard la portée de ses actes en allant ainsi contre la nature même de l'être humain et de son Ka-Soleil. En effet, ce dernier présentait d'importantes mutations chez tous les membres de la lignée et leur imposait des crises de schizophrénie fréquentes. Hummin s'aperçut que chacun d'eux reproduisait la tragédie qu'avait vécue Kassandra et qu'il était la victime des séquelles occasionnées par le rituel. N'ayant pas encore retenu la leçon de sa douloureuse expérience, le Nephilim décida d'étudier de plus près un membre de la lignée pour en savoir plus sur cette étrange maladie solaire. En observant de plus près cette mutation, grâce à de nombreuses expériences alchimiques et magiques, Hummin s'aperçut que le faible potentiel d'accroche du Ka-Soleil de Kassandra s'était transmis de façon héréditaire. L'Hydrim dut se rendre à l'évidence : il venait de créer une race d'humains particulièrement résistants à l'incarnation par un Nephilim.



Il comprit que la mutation des Kassandréens touchait aussi bien les hommes que les femmes bien que seules ces dernières soient capables de la transmettre de façon héréditaire. De plus, à chaque génération, il n'existe qu'un seul « chef de clan », un Kassandréen au Ka-Soleil jumeau de celui de Kassandra. Lui seul peut avoir conscience de son appartenance à la lignée. Immanquablement attiré par Hummin, il cherche à le rejoindre.

kassandréens et nephilim

Lorsqu'un Néphilim tente un effet Jésus sur un membre de la lignée, il double le Ka-Soleil de celui-ci avant de faire son jet d'opposition. S'il parvient tout de même à ses fins, le Néphilim ressent une étrange émotion. Il se sent comme un intrus dans ce corps qui ne lui correspond pas. Il est à l'image des premiers Néphilim au moment où ils durent s'incarner pour la première fois. D'autre part, le Néphilim incarné est sous l'emprise d'un immense respect envers son simulacre et se refuse à lui faire du mal. Dans une situation où son hôte pourrait courir un risque le Néphilim doit réussir un jet de (Ka-dominant – Ka-Soleil) x 3 pour parvenir à lui imposer sa volonté et agir à sa guise. S'il échoue, il sera contraint de fuir pour se mettre en sécurité. De plus, si le Néphilim se retrouve malencontreusement en état d'Ombre, il devra réussir un jet de Ka x 3 sous peine d'être expulsé du simulacre. Dans ce cas, le MJ gère la situation comme un effet-Jésus habituel – si ce n'est que l'ancien simulacre est encore vivant. Ce dernier reprend alors ses crises de schizophrénie en adoptant, parfois, des attitudes ou des expressions de son ancien hôte. Il garde le souvenir de chacun des actes du Néphilim lors de la période d'incarnation. À chaque fois qu'un Kassandréen n'est pas possédé par un Néphilim, il est victime de crises schizophréniques, et cela même en état d'Ombre temporaire.

La Fraternité du Lien Éthéral Mystique

● Schèmes

Cette Fraternité Rose+Croix de la branche de l'Esprit est un groupuscule au sein de la toile tissée par l'Arcane de la Coupe. Il s'agit plus d'un groupe expérimental de profanes dirigés et encadrés par un Imperator. La cellule est néanmoins appelée à s'agrandir. Il faut tout de même avouer que, pour l'instant, les instances Rose+Croix ne prennent pas assez au sérieux les préoccupations de la Fraternité. Ceci est dû au fait que la cellule fut tout d'abord créée par un « illuminé » profane et que sa structure fut ensuite reprise par les Initiés Rose+Croix.

Les buts occultes de la Fraternité du Lien Mystique Éthéral sont d'étudier le rapport entre un Néphilim et son simulacre et, de façon plus générale, entre les êtres-Ka. Ce qui peut sembler un vaste sujet pour un seul Initié est en fait beaucoup plus précis qu'il n'y paraît. L'Imperator ne se consacre, à l'heure actuelle, qu'au problème de la Lignée Cassandra, de ses origines et de ses répercussions. Ce qu'espère Letho, c'est d'arriver à percer le secret de la lignée et de l'appliquer à l'humanité tout entière — en commençant par les Roses+Croix — pour créer, en quelque sorte, une race immunisée à l'effet-Jésus.



● Docteur Louis Da Silva

Louis Da Silva était un psychiatre réputé, sorti major de sa promotion en 1978. Épris de mysticisme, il porte sa thèse de doctorat sur le thème du sentiment de possession démoniaque. Durant de nombreuses années, il est connu pour cette spécialité et on lui envoie systématiquement les cas critiques. Mais trop de questions étranges se bousculaient pour un esprit comme le sien. Comment se pouvait-il qu'autant de gens d'horizons si différents présentent les mêmes symptômes ? Recueillant des histoires étrangement similaires, le docteur Da Silva parvint, en 1983, à isoler une poignée de patients qui regroupaient vraiment des similitudes incroyables et commença à les étudier.

Rapidement, par des moyens psychologiques alliés à une bonne connaissance des bases de l'ésotérisme, il émit l'hypothèse de l'existence d'esprits « démoniaques » capables de posséder un être humain. Il n'en fallut guère plus pour qu'il soit approché par des Rose+Croix de la branche de l'Esprit qui le jugèrent apte à servir l'Arcane. Depuis plus de quinze ans, Louis Da Silva poursuit pour le compte de la Coupe ses recherches sur l'esprit humain et les séquelles dues à l'effet-Jésus.

LOUIS Da SILVA, psychanalyste et ROSE+CROIX

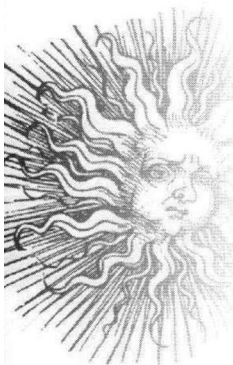
For 9 Cons 13 Int 16 Dex 10 Cha 12 Âge : 54 ans
 KaS 13 (-1 / semaine en moyenne à cause de l'Artefact)
 Niveau Social : 14
 Opportunité : 42 %
 Éducation : 16
 Culture du XX^e siècle : 48 %
 Proches : 5

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Sciences de l'Homme 85%, Histoire 70%, Empathie 65%, Arme de Poing 25%,
 Ésotérisme 30%, Rose Croix 5%, Histoire Invisible 5%

Louis Da Silva est un fils d'immigrés portugais. Âgé de cinquante-quatre ans, il est aujourd'hui la risée de la profession psychanalytique à cause de ses travaux peu orthodoxes. Ces cinq dernières années, le docteur s'est enfermé dans la clandestinité pour mieux se consacrer à ses travaux qui touchent – selon lui – presque au but. C'est un homme chaleureux et bon vivant malgré ses sauts d'humeur fréquents qui le transforment en un individu froid et calculateur. D'une intelligence remarquable, Louis Da Silva n'oublie pas de rappeler à ses interlocuteurs leur infériorité dans les domaines où il excelle (psychanalyse et histoire). Son obsession des choses ordonnées et bien réglées en fait un individu qui peut paraître exécrable à bien des égards.

Da Silva ne se rend pas compte qu'il est manipulé par Letho. Il est même persuadé du contraire. Plus il croit approcher du but et plus il se consacre, jours et nuits, à « son » Artefact pour qu'il soit enfin prêt, le moment venu. Convaincu d'être un Initié Rose Croix, le docteur Da Silva fait de son mieux pour servir l'Arcane et, par conséquent, Letho. Au fur et à mesure que son Ka-Soleil diminue, au contact de l'Artefact, le psychanalyste s'affaiblit. Letho souhaite maintenir Da Silva en vie suffisamment longtemps pour alimenter la Sphère.





Les quatre patients dont s'occupe le docteur Da Silva sont, sans le savoir, tous membres de la Lignée Cassandra, lointains descendants de la jeune femme. Leur cas n'étant pas très grave, ils parviennent encore à assumer une vie normale en dehors des séances quotidiennes de thérapie de groupe et de quelques crises de schizophrénie sans grand danger. Le psychanalyste, trompé par Letho, est persuadé que ses patients ont été victimes d'une possession par un Nephilim et que les symptômes qu'il observe sont les séquelles que l'« être-Ka » a laissées derrière lui. Les Frères de la Rose+Croix prennent très à cœur ces expériences car, jusqu'à aujourd'hui, on ne connaissait que très peu de cas de Nephilim ayant quitté leur simulacre sans provoquer la mort de celui-ci — ils étaient liés à l'exorcisme (cf. *Les Piliers : les Templiers*). Le docteur Da Silva procède à des séances d'hypnose au cours desquelles les patients tentent de soulever le voile et d'aller au-delà pour entrevoir leur vie passée refoulée dans leur inconscient.

● Letho

Tel est le surnom de ce personnage étrange et mystérieux dont personne ne connaît l'origine. Letho, alors âgé de dix ans, était un ancien patient du docteur Da Silva alors que celui-ci n'était encore qu'un psychanalyste exotérique. Kassandréen, l'homme fascinait le docteur par le contrôle qu'il semblait avoir sur sa schizophrénie, comme si les deux personnalités qui s'affrontaient n'étaient que les facettes d'un même esprit. Étrangement, Letho semblait faire corps avec son mal et il en était parfaitement conscient. Au sein de la Lignée Cassandra, Letho est ce qu'Hummin a appelé un « chef de clan », le membre de la lignée doté d'un Ka-Soleil extraordinaire. Celui-ci est également conscient d'être victime d'un manque au sein même de son être. Sans le savoir, il est déchiré entre le besoin d'être lié à Hummin et l'envie inconsciente de venger Cassandra.

La capacité de Letho à réfléchir sur son propre mal en fit le patient privilégié de Louis Da Silva. Ce fut avec son aide qu'il fit d'énormes progrès dans la connaissance de ce mal. Seulement, Letho est bien plus intelligent que le docteur et c'est lui qui mène la barque au sein de la Fraternité Rose+Croix. Depuis de nombreuses années maintenant, le « chef de clan » Kassandréen a pris conscience de la nature de son mal et de l'échec du docteur Da Silva. Intéressés par son cas, les supérieurs du docteur Da Silva ont contacté Letho pour qu'il intègre l'Arcane de la Coupe et qu'il prenne la suite de ses recherches. À l'heure actuelle, les deux hommes travaillent encore ensemble et font preuve d'une relative courtoisie dans leur rivalité. En effet, l'Arcane a fait comprendre au psychanalyste qu'il avait déçu la Rose+Croix et qu'il ne lui restait que très peu de temps pour faire ses preuves. Ils lui ont également expliqué que Letho était actuellement en cours de formation pour prendre sa place à la tête de la Fraternité. De son côté, Letho pratique des expériences sur lui-même et sur les autres Kassandréens afin de remonter la piste jusqu'à Hummin dont il a perçu la présence dans l'inconscient de la Lignée.



Letho, ROSE+CROIX imperator de la fraternité du Lien éthéral mystique, chef de clan de la Lignée kassandra

For 15 Cons 12 Int 18 Dex 13 Cha 18 KaS 39 Âge : 28 ans
Niveau Social : 11
Opportunité : 44 %
Éducation : 10
Culture du XX^e siècle : 30 %
Proches : 14

compétences remarquables

Humanités 40%, Sciences de l'Homme 75%, Baratin 75%, Empathie 60%,
Arts Martiaux 50%, Couteau 45%, S'informer 45%, Éloquence 70%, Silencieux 50%,
Histoire Invisible 30%, Rose Croix 40%

Letho est un être exceptionnel. Jeune homme de vingt-huit ans à la peau mate et à l'allure latine, l'Imperator en impose véritablement par sa simple présence. Mais c'est lorsqu'il commence à parler que l'on comprend la valeur de sa prestance tant le son de sa voix est ordre et douceur. D'un naturel mystérieux et doté d'une très forte personnalité, il est réellement fait pour commander. Son statut – bien qu'inconscient – de « chef de clan » Kassandréen lui confère un esprit ambigu, malsain et lunatique. De nature très calme, il peut devenir d'une violence exceptionnelle en quelques instants sans aucun stimulus particulier.

● *Le Mensonge Premier*

Il est bien connu que les Rose+Croix créent des plans à couches multiples et riches en rebondissements. La vérité est que le docteur Da Silva n'est pas un Rose+Croix mais on le lui fait croire pour l'amadouer et pour qu'il travaille dans le bon sens. De ce fait, il ne connaît rien de la réalité de l'Arcane mineur. Il ignore tout de Ram, des Mensonges, de la Parousie et de Shambhala.

Le véritable Initié de la Coupe est Letho, Imperator et unique membre de la Fraternité du Lien Éthéral Mystique. Le but de Letho est de découvrir l'origine de la Lignée Kassandra en pratiquant l'hypnose sur ses membres. Étant lui-même « chef de clan » Kassandréen, il connaît inconsciemment le nom de Kassandra et celui d'Hummin mais ne parvient pas encore à raccorder toute l'histoire.

● *Le Mensonge Second*

Letho a délibérément laissé Da Silva dans son erreur à propos du mal dont souffraient ses patients. Tout d'abord, ce n'est pas un hasard si le psychanalyste n'étudie que des Kassandréens. C'est bel et bien Letho qui l'a influencé et guidé dans ses choix. De plus, Louis Da Silva reste persuadé que ses patients ont été possédés par des Nephilim et qu'ils sont encore hantés par les souvenirs d'une incarnation douloureuse. De cette façon, Letho espère que le psychanalyste va poursuivre en direction d'un Nephilim à l'origine du mal,

n'étant autre qu'Hummin. Lorsque tous les témoignages convergeront vers l'Hydrim, Letho pourra alors le retrouver grâce à l'Artefact Rose+Croix et lui faire avouer le secret de la Lignée Cassandra.

● *Le Mensonge Troisième*

Da Silva pense être en cours de construction d'un puissant Artefact permettant à un ancien simulacre de retrouver le Nephilim qui était son hôte. Tout ceci est faux pour deux raisons : il n'en possède pas la capacité et les Kassandréens n'ont jamais été habités par un Nephilim. S'il y a bien un Artefact en construction, c'est évidemment Letho qui en est à l'origine. Celui-ci a pour but d'aider les Kassandréens à mêler leur mémoire collective pour recréer un lien mystique avec Hummin. Le Rose+Croix espère ainsi pouvoir localiser le Nephilim. Da Silva, trompé par Letho, s'occupe quotidiennement de la Sphère et l'alimente ainsi chaque jour d'une parcelle de son Ka-Soleil. Totale-ment manipulé par Letho, le docteur Da Silva perd chaque fois un peu plus de sa volonté et devient de plus en plus soumis aux ordres de l'Imperator.

La SPHÈRE DE RÉHABILITATION DU refoUlement ka

L'Artefact Rose+ Croix mis au point par Letho est constitué d'une sphère de cristal d'un mètre de diamètre fichée dans un socle de marbre. Au sommet de la sphère translucide, on peut apercevoir une minuscule pointe de métal qui sert à blesser Louis Da Silva lorsqu'il nettoie l'artefact pour alimenter celui-ci en Ka-Soleil.

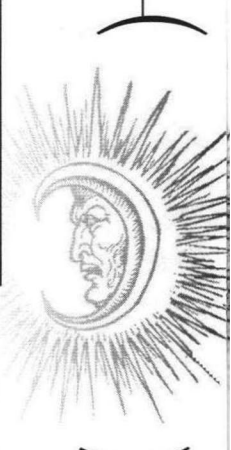
Au centre de la sphère, on peut voir les cinq Ka-éléments sous forme d'émanations gazeuses aux couleurs des Champs magiques. Ceux-ci restent au repos jusqu'à ce qu'au moins un Kassandréen pose ses mains sur la paroi. Alors, les Ka-éléments s'agitent dans tous les sens, se mêlent les uns aux autres jusqu'à former des schémas tridimensionnels complexes. Le Kassandréen interprète ensuite les symboles pour en retirer des visions qui l'aident à comprendre son mal et à recréer le lien mystique avec Hummin.

La dégénérescence d'Hummin

● *L'histoire*

Hummin est un Nephilim au parcours chaotique. Grand Alchimiste et Mage, il fut en son temps à l'origine de nombreux sortilèges et il participa de très près aux fondements théoriques de l'Alchimie. Son apogée eut lieu au XII^e siècle, époque à laquelle il rejoint l'Arcane XIX où ses travaux sur le Ka-Soleil lui firent rapidement gravir les échelons.

Puis vint la rencontre avec Cassandra et le commencement de la chute. Nul ne saurait expliquer comment le Nephilim développa une Fulgurance Amoureuse envers un être humain. Les quelques Frères à qui s'est confié Hummin



le voient comme une conséquence de ses études très poussées sur la nature du Ka-Soleil. Celui-ci était devenu pour l'Hydrim un objet de fascination incroyable, centre de tous les mystères, élément imprévisible de l'univers. D'autres affirment que Cassandra aurait pu être une Bohémienne et qu'elle aurait subjugué Hummin par son Ka-Brume. Toutes les hypothèses restent ouvertes et le Nephilim a tellement perdu la tête qu'il serait bien incapable d'exprimer son sentiment sur l'objet de toutes ses convoitises : Cassandra.

Lorsque l'enfant naquit de leur union, la dégénérescence s'empara d'Hummin et il commença à devenir Khaïba. Reprenant ses esprits, il parvint à contacter la Tempérance qui s'engagea à le soigner en échange d'une promesse : le Nephilim devait veiller sur la lignée d'humains « mutants » qu'il venait de créer tout en essayant de découvrir un remède pour guérir ces esprits torturés. Hummin pris très au sérieux les recommandations de l'Arcane XIV et prit cela comme une malédiction qui s'abattait sur lui, exigeant réparation de la faute qu'il avait commise.

C'est à ce moment là que l'Hydrim rejoignit peu à peu l'Arcane du Jugement. Les années passèrent et, ne pouvant empêcher la mort de Cassandra, Hummin sombra dans la folie. Il finit par ne plus supporter l'idée de s'incarner dans un autre simulacre que celle qu'il chérissait plus que tout et il organisa son retour en stase.

Hummin s'éveilla par hasard à la fin du xx^e siècle. Il prit d'abord très mal ce retour forcé aux dures réalités de la vie. Il se devait de prendre conscience de ses actes et respecter sa promesse faite à la Tempérance trois siècles plus tôt. C'est alors qu'il se mit à la recherche des Kassandréens. La tâche était compliquée car, le temps passant, les descendants de Cassandra s'étaient dispersés dans toute l'Europe et on en trouvait jusqu'aux États-Unis. Étant donné que seules les femmes de la Lignée sont capables de transmettre la mutation, il était inutile de chercher un nom de famille commun entre ses membres. C'est ainsi qu'Hummin, par des moyens magiques, mit plus de deux ans à retrouver les quatre-vingt six vrais membres de la Lignée Cassandra. Car il s'aperçut, heureusement, que la mutation avait tendance à perdre de son effet avec le temps. Aujourd'hui, seul un Kassandréen sur trois souffre réellement de tous les désordres psychologiques de son ancêtre.

● *Les Roses Croix*

La première chose qu'Hummin a fait en s'éveillant a été de retrouver Letho, le « chef de clan ». Il savait que celui-ci était la clé pour retrouver tous les autres et qu'il serait le jumeau solaire de Cassandra. Bien vite, il s'aperçut qu'il y avait quelque chose d'étrange dans le comportement de Letho et que la thérapie qu'entreprenait le docteur Da Silva sur les Kassandréens, même sans le savoir, n'était pas due au hasard. N'ayant eu que peu de contacts avec les Rose+Croix au cours de son existence, Hummin ne fit pas le rapprochement entre le « chef de clan » et l'Arcane mineur. De plus, vue la personnalité et la puis-



sance de Letho, le Nephilim ne pouvait pas l'approcher de trop près sous peine d'être repéré. Il préféra laisser le temps passer pour laisser Letho venir à lui comme cela se fait en principe avec les « chef de clan », à chaque génération. Cependant, Hummin décida de rester à proximité pour observer discrètement le professeur Da Silva.

À l'heure actuelle, Hummin ignore encore tout de la présence des Rose+Croix et de l'intérêt que ceux-ci portent à la Lignée Cassandra. De son côté, Letho a l'intime conviction que le Nephilim n'est pas loin sans être parvenu à le localiser. Mais la malédiction des Kassandréens est ainsi faite : le « chef de clan » et Hummin sont immanquablement attirés l'un vers l'autre, reproduisant la Fulgurance Amoureuse originelle.

HUMMIN, TRITON DU JUGEMENT

Ka 34 Feu 06 Air 20 Eau 34 Lune 28 Terre 14

SCIENCES OCCULTES

Magie : Basse Magie 120%, Haute Magie 105%, Grand Secret 65%

Alchimie : Œuvre au Noir 115%, Œuvre au Blanc 90%, Grand Œuvre 85%

Les scores en Sciences occultes sont purement indicatifs car Hummin ne fait presque plus l'usage de ses sorts. Il vit comme un humain depuis son Éveil. En théorie, il possède presque tous les sorts de premier et de deuxième cercle (pour l'Eau, la Lune et l'Air) et une bonne partie des sorts de troisième cercle. C'est une véritable mine d'informations en Sciences occultes pour les PJ, si ceux-ci parviennent à en tirer quelque chose.

MÉTAMORPHE

Triton

Oreilles découpées 10 ; Mains palmées 18 ; Odeur de vase 7 ; Voix caverneuse 15

SIMULACRE

Jean-Arthur Delacroix Profession : mathématicien Âge : 32 ans

Niveau Social : 4 Opportunité : 12 % Éducation : 15

Culture du XX^e siècle : 45 % Proches : 3

MÉTA-CARACTÉRISTIQUES

For 9 (+2) Cons 8 (+4) Int 18 (+5) Dex 10 (+8) Cha 15 (+8)

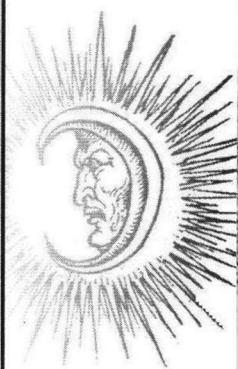
COMPÉTENCES REMARQUABLES

Informatique 55%, Mathématiques 80%, Humanités 50%,

Sciences de l'Homme 55%, Baratin 85%, Empathie 65%, Filature 65%

Hummin est un personnage désabusé. D'un pessimisme à toute épreuve, il pense avoir déçu tout le monde et n'être bon à rien. Il a déçu ses pairs en utilisant la Magie et l'Alchimie dans des domaines interdits et ceci de façon abusive ; il a déçu Cassandra en ne sachant pas la soigner ; il a déçu la Tempérance en retournant en stase et en brisant ainsi sa promesse. Il commence à être fasciné par sa création et il est en pleine admiration envers Letho dont il se sent inférieur. Hummin est un Nephilim qui souffre de maux humains et qui se détruit psychologiquement. Il est en pleine recherche de repères et voit en Letho l'aboutissement de son œuvre.

Son simulacre actuel est un mathématicien raté. Les cheveux longs mais rares, une épaisse paire de lunettes rafistolées et un vieux blouson de cuir usé lui donnent une apparence d'éternel adolescent mal dans sa peau. Il possède une chambre aménagée dans un grenier du V^e arrondissement de Paris, n'a pas de voiture, et son misérable salaire ne lui permet pas de manger tous les jours.



LA MAISON D'HAPIS

SCÉNARIO

Préambule

Le présent scénario a d'abord pour objectif de fournir un refuge à la Fraternité de vos Nephilim. Il contient donc tout ce qui peut leur manquer : un Athanor qu'il suffit de réactiver, un petit Plexus et une maison discrète dans un quartier où personne n'ira leur poser de questions tant qu'ils ne feront pas trop parler d'eux.

Il met aussi en place la terrible réalité du POT de proche, qui n'est pas toujours pleinement exploité. Hapis est l'exemple même de ce qui peut arriver à un Nephilim dont les proches sont excessivement présents, accaparant le devant de la scène avec leurs problèmes et leurs propres implications. Cependant, contrairement à d'habitude, l'enjeu n'est pas une vie « normale » qui permettra d'évoluer parmi les humains sans se faire trop remarquer, mais bien le bout de la quête d'un Nephilim.

Introduction

Hapis est un de ces Faërim discrets et effacés, qui aiment à couler des jours paisibles, loin de l'agitation de ce monde décidément de plus en plus trépidant. Il n'a rien d'extraordinaire, finalement, si ce n'est une petite maison particulièrement attachante et un Ka-Terre de 94. Poursuivant tranquille de la belle Atalante, il allait la capturer lorsqu'un accident idiot a tué son Simulacre. Bien entendu, ses précieuses poudres, le jardin qu'il a mis tant d'années à construire, tout cela menace de lui échapper. Cette fois cependant, l'enjeu est trop important pour que Hapis laisse les choses aller leur chemin sans intervenir.

Présentation des intervenants

● *Hapis*

Hapis est un Elfe au désespoir. Il ne lui faudrait plus que quelques nuits de travail pour enfin capturer l'Atalante. Malheureusement, il n'a plus accès à ses poudres et encore moins à son Athanor. Son Simulacre de



fillette, qui lui paraissait un choix tellement judicieux, se révèle en fait un piège qui semble bien susceptible de l'empêcher d'atteindre l'Agartha. Sa tactique préférée, qui consistait à s'entourer d'humains fidèles chargés de faire écran entre lui et le monde occulte, vient en effet d'échouer de manière dramatique. Il n'aurait pas dû mourir si tôt, son Simulacre d'élection aurait dû attendre quelques années de plus, le temps de conquérir son indépendance.

● *Le père Francis Girard*

Le bon père était un prêtre retraité qui coulait des jours heureux dans sa petite maison. Très impliqué dans la vie de son quartier, il continuait occasionnellement à donner des messes dans la petite chapelle à l'arrière de son pavillon. Ses principales activités consistaient à écrire — ses travaux sur le suaire de Turin font autorité —, s'adonner à l'apiculture et surtout à aider tous ceux qui pouvaient se trouver dans le besoin. Membre actif de l'Aide chrétienne, engagé auprès de nombreuses associations caritatives, c'était une figure incontournable de la vie du quartier et surtout un Nephilim quasi agarthien. Il est mort alors qu'il construisait une cabane pour sa « nièce », Charline. Un coup de vent l'a déséquilibré, il est tombé dans un massif de bambous soigneusement taillés en biseau. Cette mort, due à un hasard malheureux, semble d'ailleurs bien suspecte aux autorités locales.

● *Charline Proudoche*

Charline est l'incarnation même de la petite fille. Les cheveux très blonds, les yeux d'un bleu profond, la peau de lait et le rire facile, c'est une fillette à l'intelligence vive, aux gestes gracieux, toujours joyeuse. Le père Francis a pris en charge une partie de son éducation, lui apprenant toute une foule de chose qu'une enfant de son âge n'est pas censée connaître car il se la réservait comme Simulacre potentiel. Elle abrite donc désormais Hapis, qui tente désespérément de cacher ses métamorphoses à la mère. Jusqu'à présent, il y est parvenu tant bien que mal...

● *Claire Proudoche*

Madame veuve Proudoche est une femme entre deux âges, enveloppée sans être boulotte, aux yeux très bleus, au mauvais caractère proverbial et au taux de diabète alarmant. Caissière dans le supermarché local, elle consacre son maigre salaire pour moitié à sa fille, Charline, pour moitié aux soins que son état de santé nécessite. Son mari s'est suicidé à la suite d'une scabreuse affaire de harcèlement sexuel, la laissant seule pour assumer l'éducation de Charline. Lorsqu'elle fut mise à la porte de son appartement, elle trouva refuge chez le père Francis, qui l'héberge depuis. Comme le bon père, elle est très impliquée dans l'Aide chrétienne et connaît une foule de gens bien intentionnés. Elle aurait dû devenir le nouveau simulacre d'Hapis, mais son état de santé alarmant en a dissuadé le Nephilim.



● *Marcel Bonnenfant*

Marcel est un ancien légionnaire qui doit beaucoup au bon père. Son sale caractère, son physique hors du commun et vingt ans de légion lui ont en effet apporté plus que sa part d'ennuis. Jusqu'à présent, il s'en est toujours sorti grâce à l'ancien curé. Un mètre soixante-quinze de vieux muscles pas tout à fait rouillés, les cheveux blancs et la peau tannée par des soleils étrangers, il n'a pas grand-chose à raconter. C'est un timide qui se cache derrière des manières de rustre et une apparente balourdise. Il possède en fait une intelligence assez fine, développée au cours de ses nombreuses affectations dans des pays exotiques. C'est le seul qui ait quelques doutes quant à la nature occulte de Hapis. Mais pour l'instant il le cache bien.

Mise en place

Le père Francis est mort. Son corps a été découvert par Charline Proudoche ; elle a été admise à l'hôpital, visiblement en état de choc. En vérité, Hapis s'est incarné en elle et reprend doucement les commandes de son nouveau corps. Le père n'est pas sans famille. Il possède quelques cousins et neveux dans le Sud, qu'il n'a pas vus depuis qu'il est entré dans les ordres. Avertis de son décès, ils ont immédiatement entamé les formalités afin de recouvrir l'héritage du vieil homme : sa maison.

Heureusement pour les Proudoche et pour Hapis, Plaigny-les-Morteilles, petite commune du Val-d'Oise, est dirigée par Marcel Dia, actuellement secrétaire général du Parti communiste. Les services sociaux de la ville sont donc très performants et font tout ce qu'ils peuvent pour retarder la procédure afin de permettre un relogement de la veuve. De son côté, l'Aide chrétienne ne ménage pas ses efforts dans la même direction.

En face d'eux se dressent la préfecture et les services de police, l'un cherchant au contraire à accélérer les formalités, le second tentant désespérément de découvrir un crime là où il n'y en a pas.

Le premier jour des Nephilim

Le 21 mars au soir, Charline sort de l'hôpital. En cachette de sa mère, elle prévient quelques connaissances Nephilim. Ceux-ci battent le rappel de leurs contacts à leur tour et tombent, comme par hasard, sur les Nephilim. En se dépêchant, ils doivent pouvoir être là pour le début de la matinée du lendemain. À eux de trouver une raison plausible pour justifier de leur présence.

À dix heures, ils sont sur place pour assister au défilé...

Robert Guilleret est un ancien paysan devenu employé de bureau. Il dirige l'antenne locale de l'Aide chrétienne. Il apporte une épaisse liasse de formu-

laire à remplir d'urgence. Sa chemise est d'un rouge vif et il a au doigt une grosse chevalière portant une croix pattée. Son regard est plus qu'éloquent lorsqu'il voit les métamorphoses les plus apparentes des Nephilim. Dans tous les cas, son arrivée fournit une heureuse diversion pour discuter un peu avec Charline/Hapis.

Vers onze heures, ces messieurs de la police arrivent. Ils souhaitent obtenir des informations supplémentaires et posent des questions insidieuses à tout le monde. Ils sont accompagnés des cinq îlotiers de la police municipale. Ces derniers sont curieusement mal à l'aise. Lors de la discussion, ils reconnaîtront aisément que les deux inspecteurs ne sont pas du coin et qu'ils ont été parachutés par la préfecture.

Dès quatorze heures, l'avocat des héritiers arrive en compagnie de trois huisiers de justice et commence à inventorier le contenu de la maison. Dès qu'il voit les Nephilim, il se montre discourtois au possible et devient franchement déplaisant. Pour ajouter à la tension ambiante, Claire vient juste de finir de déménager ses meubles de chez le père. Il faudra bien une après-midi pour démêler ce qui lui appartient de ce que possédait le propriétaire des lieux. À moins d'une intervention des Nephilim, les deux parties risquent aussi de trouver un curieux assemblage de creusets, de miroirs et d'alambrics pleins de poudres aux consistances étranges, au fond de la petite pièce qui servait de sacristie à la chapelle.

● *L'envers du décor*

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, M. Guilleret n'est pas un Templier. Il s'habille en rouge par goût et parce que la chemise qu'il porte lui a été offerte par Paolo Tarstein, un vagabond installé non loin qu'il a eu l'occasion d'aider. Quant à la bague, elle n'a d'autre signification que la foi profonde de Robert. Sa longue fréquentation des milieux les plus défavorisés a aiguisé son sens de l'observation ; les étrangetés qu'il a remarquées chez les Nephilim le laissent simplement perplexe et méfiant.

Quant aux deux inspecteurs, ils sont là en raison des accointances des héritiers avec leurs élus. Dans le Sud, la famille Girard possède un certain poids politique et est parvenue à faire jouer quelques relations afin d'éclaircir cette invraisemblable histoire de chute. Les îlotiers sont au courant et craignent un peu de devoir faire d'innombrables heures supplémentaires sur une enquête qui s'annonce difficile.

Maître Durafour est un professionnel des affaires criminelles et un membre actif d'une partie d'extrême droite, le Parti de la nation. Il s'est illustré notamment dans la défense des membres du mouvement. Il prend les Nephilim pour des junkies communistes — ce qu'il suppose d'ailleurs de tous les habitants de la ville.



Deuxième jour

En dehors d'une assistante sociale plutôt sympathique, quoique peut-être un peu crispée, qui vient prendre des nouvelles et laisse sa carte « en cas de besoin, n'hésitez pas à m'appeler », personne ne viendra troubler le calme des environs.

Hapis commence à développer des métamorphoses mais sa mère, trop occupée par les événements ne les a pas encore remarquées.

● *L'envers du décor*

Vous pensiez que l'assistante sociale ne présentait aucun intérêt ? Bien au contraire. Marie-Ange Jeudi est une enfant trouvée qui est parvenue à force de persévérance à obtenir ce poste. Elle a ainsi l'occasion d'empêcher que des drames, tel que celui qui a gâché sa vie, ne se reproduisent. Elle appartient à un petit parti anarcho-syndicaliste, qui a découvert les magouilles de certains promoteurs immobiliers locaux. Ils ont bien l'intention de les démasquer. Marie-Ange est persuadée qu'ils ont tué le père Francis. Elle est très inquiète quant au devenir des Proudouche s'ils s'obstinent à vouloir rester sur place. D'un autre côté, ils forment un excellent appât pour les prendre en flagrant délit. Elle reste dans les environs afin de surveiller discrètement les allées et venues, prête à avertir au moindre signe suspect quatre de ses amis du syndicat anarchiste.

Troisième jour

Les inspecteurs reviennent dès six heures du matin, munis d'une commission rogatoire, afin de fouiller toute la maison. Ils cherchent n'importe quoi, une preuve de quelque chose de louche qui leur permettrait de faire progresser cette enquête. Si les Nephilim ne sont pas restés sur place, Hapis les prévient, terrifié à l'idée qu'ils découvrent son laboratoire et s'amuse à tout démonter ou à prélever des échantillons de poudre.

À six heures et demie, Marcel arrive en compagnie d'un homme au teint basané, « habillé comme un vagabond ». Il s'agit de Paolo Tarstein, le vagabond local. Ils ont tous deux été prévenus par Claire Proudouche et viennent surveiller les agissements de la police. Inutile de préciser qu'ils sont bien reçus et que le ton va monter rapidement entre les deux duos.

À dix heures, les huissiers reviennent, sans l'avocat cette fois. Si on la laisse faire, la veuve les renvoie *manu militari* malgré leurs menaces de poursuite. Après tout, eux ont le droit d'être là, ce qui n'est pas le cas de Claire.

Enfin, coup de théâtre, quatre C.R.S. sonnent la porte à midi précis, munis d'un avis d'expulsion en bonne et due forme.



● *L'envers du décor*

La majorité des événements de cette journée sont anormaux. La commission rogatoire est un faux assez grossier que les policiers, après une enquête de voisinage dramatiquement décevante, ont créée de toutes pièces, pensant, à raison d'ailleurs, que ni la veuve ni ses amis ne seraient capables de déceler la supercherie. Mais qu'en est-il des Nephilim ? Paolo Tarstein fait effectivement partie des gens du voyage, mais il n'est pas un membre du Peuple-Église, même s'il en connaît l'existence par des légendes diffuses. Il ne réagit pas aux signes de reconnaissance que peuvent lui adresser les Nephilim et reconnaît facilement qu'il ne fréquente plus les Bohémiens depuis que sa femme est morte. Il a même acheté un terrain sur lequel sa caravane achève de rouiller. En revanche, il est secrètement amoureux de Claire Proudouche et ne désespère pas de la voir, en ces circonstances difficiles, tomber dans ses bras. C'est d'ailleurs pour cela qu'il a accepté d'accompagner Marcel.

Les huissiers n'ont rien de spécial, mais il en va autrement des C.R.S. et de leur avis d'expulsion. Maître Durafour a en effet joué de ses relations à la préfecture pour court-circuiter la procédure et obtenir immédiatement un avis d'expulsion. Robert Guilleret ou les services sociaux pourraient aisément ralentir les choses et remarquer que tout cela n'est pas normal du tout, voire franchement illégal, mais Claire Proudouche, affolée par la présence des C.R.S., n'a pas l'idée de les prévenir.

Septième jour

Dans la matinée, trois hommes entrent sur la propriété accompagnés de Maître Durafour. Ils sont aimables et offrent un dédommagement à la famille Proudouche afin qu'ils évacuent les lieux sans se faire trop prier.

Hapis tente désespérément d'éviter tout contact avec sa mère, qui commence sérieusement à s'inquiéter de la couleur de peau de sa fille. Sans compter l'état de ses ongles. Bien entendu, le quasi-Agarthien ne peut même plus le dissimuler : il faudrait au contraire qu'ils soient encore plus développés. Il n'est donc pas question de les faire diminuer en s'en cachant. Le dilemme est insoluble. On ne peut que calmer Claire en lui servant une explication lénifiante et bien argumentée.

● *L'envers du décor*

Ce sont les fameux promoteurs immobiliers. Leur objectif : obtenir le terrain. Ils ont pris contact avec les héritiers afin de négocier son rachat. Leurs offres sont ridiculement basses, mais ils payent rubis sur l'ongle. L'avocat a été grassement payé pour « accepter » les propositions des promoteurs et minimiser auprès de ses clients la valeur de leur héritage. Ils sont pris en filature, dès qu'ils sortent, par M^{lle} Jeudi.



Que faire, mon Dieu, mais que faire ?

● Rien ?

Si l'affaire suit son cours naturel, les Proudouche finissent par accepter le dédommagement des promoteurs et abandonnent la maison. Le jardin est saccagé par les ouvriers, les meubles sont vendus aux enchères puis tout est rasé. Fin du rêve d'Hapis.

● Se débarrasser des inspecteurs ?

Ce n'est pas si difficile que cela en a l'air. Dès que leurs petites magouilles sont mises à jour, ils deviennent, d'un seul coup, beaucoup plus conciliants. Mais le plus rentable serait sans doute de les suivre. Ils trempent en effet dans plusieurs affaires de mœurs et de trafic de stupéfiants. Tous les soirs, par exemple, ils rendent visite à Lenka et Monika Borovka, deux immigrées clandestines, venues de Pologne, qui se prostituent pour le compte des deux policiers. Elles sont terrifiées à l'idée de devoir rentrer chez elles, mais si Marie-Ange Jeudi pouvait les rencontrer, nul doute qu'un compromis pourrait être trouvé en échange de leur témoignage. Puisqu'ils sont dans les environs, les inspecteurs vont aussi rendre visite le soir du quatrième jour à un de leurs amis dans l'une des barres H.L.M. de Plaigny. Après un échange de vues assez vif, un jeune homme (survêtement blanc, lunettes de soleil et chaînes en or) leur remet un rouleau de billets en échange de trois petits sachets. Non, ce n'est pas de la farine. Enfin, les deux policiers font les boîtes de nuit locales afin de se lever une ou deux filles. Leurs goûts les portent plutôt sur des mineures ; même si ce n'est que pour un soir, le détournement de mineur, surtout quand on fait miroiter sa carte de police pour obtenir les faveurs des jeunes filles ou carrément pour leur faire du chantage sexuel, c'est très, très, très mal... Au final, les deux flics peuvent devenir des contacts intéressants au prix d'un chantage bien orchestré ou simplement être écartés de l'affaire sans trop de difficultés.

La faute à ne pas commettre : aller voir à la préfecture de police pour faire un peu de raffut. Même si la région ne présente pas beaucoup d'intérêt, le Temple a laissé un agent sur place. Certes, ce n'est qu'un manteau noir peu expérimenté, mais il est là pour noter les événements anormaux... Comme trois ou quatre Nephilim qui débarquent avec des métamorphes un peu trop visibles.

● Se débarrasser de maître Durafour ?

C'est une autre paire de manches. L'homme est rusé mais il ne prend pas cette affaire très au sérieux, ce qui peut le pousser à la faute. Au prix d'une filature discrète, il est ainsi possible de le voir s'entretenir avec deux hommes en costume sombre. La voiture de ces derniers porte sur les flancs « Maison Bouje –

Logis traditionnels, rénovation, construction ». Mis devant les faits, il tentera de corrompre ses accusateurs ou, du moins, de trouver un terrain d'entente. Dans cette affaire, son unique objectif est d'éviter de perdre des clients.

La faute à ne pas commettre : le menacer. Vétéran de bon nombre d'affaires criminelles toutes plus louches les unes que les autres, il connaît suffisamment de gros bras pour mettre les Nephilim en difficulté. À l'extrême, il peut demander à ses amis du Parti de la nation de venir l'aider. Et qui dit extrême droite dit, en général, Temple. Ce n'est pas parce qu'il n'y avait pas d'Arcanes mineurs au début de ce scénario qu'ils ne peuvent pas s'y intéresser.

● *Contacter directement les héritiers ?*

Il faut pour cela passer par leur avocat, qui préfère de beaucoup négocier lui-même avec les promoteurs afin de toucher sa « commission ». Si les Nephilim parviennent à surmonter cet obstacle, ils découvriront en fait des gens prêts à discuter. La maison vaut effectivement douze niveaux de ressources, mais les Girard acceptent de la brader à huit.

● *Les services sociaux ?*

Ils sont là pour fournir de l'aide à ceux qui en ont besoin. Il est possible d'obtenir toutes sortes de subventions afin de financer l'achat de cette maison. Jusqu'à deux niveaux de ressources peuvent ainsi être obtenus. Par ailleurs, Marie-Ange Jeudi, même si elle ne comprend pas les motivations des Nephilim, les soutient sans condition s'ils tentent d'aider les Proudouche à conserver leur logis. Accessoirement, si elle est convaincue qu'elle a affaire à de vrais aventuriers, ne reculant pas devant des méthodes peu conventionnelles — voire franchement illégales — pour faire avancer la cause, elle peut les présenter à ses amis anarchistes. Une douzaine de punks dans un squat encombré de vieux fauteuils défoncés et de canapés à trois pieds constituent toutes les troupes de l'assistante sociale. En revanche, contrairement à ce que pourraient laisser croire les innombrables canettes de bière vides et les réserves d'alcool entassées dans les coins, ce ne sont pas des imbéciles uniquement préoccupés de se saouler. Pour peu que l'on prenne le temps de discuter un peu avec eux, ils se révèlent rapidement être des jeunes gens intelligents, cultivés et de bonne volonté. En cas de besoin, ils n'iront pas jusqu'à mourir pour la cause, quoiqu'ils ne soient pas opposés à une « action révolutionnaire anti-sociale afin de démontrer l'inanité du système capitaliste pourri par le complexe militaro-industriel » (entendez : faire quelque chose d'illégal mais de pas trop dangereux).

● *Marcel peut bien nous aider ?*

Pour peu que les Nephilim se signalent à lui, il se montrera tout de suite très ouvert et prêt à coopérer. Son instinct de vieux baroudeur lui souffle que ces



individus étranges ont quelque chose à voir avec le père Francis. Malheureusement, s'il peut réunir un certain nombre d'hommes disciplinés et entraînés – ses copains de régiment –, il n'a guère d'autres moyens. Ce qu'il peut faire de mieux est encore de pousser Claire Proudouche dans les bras de Paolo – sans quoi celui-ci n'a d'ailleurs aucune chance – afin de l'occuper le temps qu'Hapis en termine avec l'Atalante.

● *S'incarner dans l'un des intervenants ?*

Cela ne pose pas d'autres difficultés que de mettre fin aux jours du précédent simulacre. En revanche, tous les personnages impliqués sont d'autant plus décevants qu'ils sont au cœur de l'intrigue. La palme revient sans doute à Claire Proudouche qui accumule problèmes de santé, d'argent et un potentiel de proche horriblement élevé (17, ça vous dit ?)

Conclusion

En fonction des actions des Nephilim, ce scénario peut avoir de nombreuses issues. D'une manière générale, si Hapis ne parvient à rien, il va continuer sa quête solitaire et tout s'arrêtera là. S'il parvient à finir ce qu'il a commencé, il rejoint, enfin, l'Assemblée alchimique. La disparition de son Simulacre va porter un coup définitif à Claire Proudouche, qui mettra fin à ses jours assez rapidement, à moins que Paolo ne parvienne à ses fins et ne lui fournisse une raison de vivre. Quant à la maison, elle contient une petite bibliothèque occulte d'Alchimie, qui peut toujours servir, et, surtout, l'intégralité du matériel exotérique nécessaire à la pratique de la Spagyrie.

Plaigny-les-Morteilles

● *La ville*

Typique de la banlieue, elle est comme tant d'autres, avec son vieux village, ses cités H.L.M. et ses rangées de maisonnettes roses. Plusieurs hypermarchés s'y sont implantés et engorgent périodiquement les ronds-points flambant neufs que la ville a installés dans une pathétique tentative de gérer la circulation. La maison d'Hapis se trouve dans l'un des quartiers les plus périphériques de la ville. Quelques agriculteurs font encore semblant de cultiver des carrés de terre de plus en plus réduits par la spéculation immobilière, perdus au milieu de pavillons fatigués au style architectural incertain.

● *La propriété d'Hapis*

Elle se compose d'un pavillon et d'un vaste jardin dissimulé derrière celui-ci, au milieu duquel une petite maisonnette achève de disparaître sous la végétation.



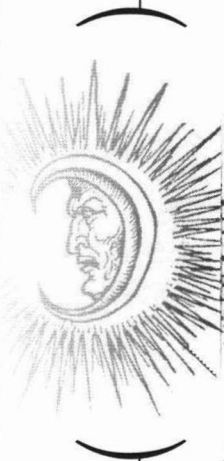
Le pavillon possède deux étages. Le rez-de-chaussée contient une petite entrée poussiéreuse dont le principal intérêt réside dans les ouvrages innombrables qui encombrant une vieille commode. Une petite partie d'entre eux sont tout à fait ésotériques et intéresseraient fort un Alchimiste. Le reste de cet étage est consacré à un vaste garage, actuellement encombré des cartons et des meubles de Claire Proudouche. Le premier étage comprend le reste des pièces, salle à manger, cuisine, salon, deux chambres et une salle de bain. Encore une fois, il n'est pas difficile de dénicher un ou deux ouvrages de Sciences occultes perdus au milieu de la littérature religieuse.

Le bâtiment en lui-même serait assez laid s'il n'était recouvert d'une vigne vierge vivace qui commence déjà à bourgeonner. Les fenêtres ont été remplacées par des vitraux aux motifs abstraits, de facture assez médiocre. Le plus intéressant reste sans doute les innombrables ajouts qu'Hapis a faits et qui émergent, çà et là, de la façade : porte torche de fer forgé, vieille lanterne à huile, cloches, plaques ornées de croix celtiques, psaumes ou poèmes sur dalle de marbre... Curieusement, la vigne n'a pas fait disparaître toutes ces ornementations : elle s'est contentée de masquer la maladresse de celui qui les a posées. Vu de plus loin, il apparaît clairement qu'elles dessinent sur chaque façade le symbole d'un Ka-élément, Air, Eau, Terre ou Feu. Sur le faîte du toit, celui de la Lune a simplement été dessiné en alternant la couleur des tuiles.

● *Le jardin*

Au premier abord, c'est un de ces terrains à peine entretenus, sur lesquels quelques massifs tentent de survivre au milieu de vieux pneus qui attendent le prochain ramassage des ordures non-ménagères et des étagères pourries pleines de matériel de jardinage rouillé. Mais à y regarder de plus près, on y découvre des piédestaux vides ou des vieilles amphores délavées, quelques ruches bourdonnantes d'activité. Enfin, lorsque l'on contourne la maison, le véritable jardin se révèle. Quelques bassins desquels émergent la verdure brillante de plantes aquatiques, des statues de bronze verdi, des poteaux de bois ornés de sculptures à moitié effacées par les éléments, un portique de bois auquel pend une grosse cloche ; ses montants sont veillés par deux statues de bois, l'une d'une sainte méconnaissable, l'autre d'un homme aux traits estompés par l'usure, dont la tête s'orne d'une profonde fissure causée par un gel ancien. Chaque fois que l'œil se concentre sur un secteur, il y découvre de petits détails ravissants, ici un vase dont le fond a cédé et d'où émerge un timide bouquet de fleurs, là une souche sur laquelle une mousse épaisse et bien verte invite au repos ; et ici encore un arbre massif entouré d'un cercle de champignons délicats. Tout cela est enseveli sous une végétation prolifique et visiblement précoce, qui adoucit les contours, efface la maladresse de l'installation et fait disparaître le plastique des bassins, les canalisations grisâtres ou les raccords de plâtre inesthétiques.

Enfin, au cœur de ce dispositif, la maisonnette attend celui qui, au hasard de ses déambulations, s'intéressera à cette petite colline de mousse, de lierres et d'arbrisseaux.



À l'intérieur, on découvre une chambre de fille, emplie de dessins abstraits, de papiers couverts de notes mathématiques, de sculptures en pâte à modeler inachevées. C'est ici que vit Charline. Le reste de la bâtisse contient d'abord une petite chapelle, qui n'abrite plus que des courants d'air et des statues de saints mélancoliques. Derrière l'autel, une porte lourdement ferrée donne accès au laboratoire d'Alchimie. La dalle de marbre de l'autel irradie d'une curieuse lueur verte, très douce, à peine perceptible dans la pénombre colorée que créent les rares vitraux. Il s'agit d'un Plexus de Terre.

Rumeurs, rumeurs...

Dans ce petit quartier, tout le monde connaît tout le monde et les rumeurs vont bon train. Fernand Bouchin s'accroche désespérément à ses terres. Il est persuadé que les promoteurs immobiliers y ont déversé des pesticides afin de le forcer à partir et que ce sont eux qui ont tué le père Francis « pour démolir sa jolie maison et construire un d'leur foutu ensemb' de maisons en carton rose, si vous voyez c'que j'veux dire ». Marceline Bouchin surveille la rue et a vu rôder des gens étranges qui regardaient bizarrement les maisons. Elle a noté leur signalement avec une précision anthropométrique.

Note : ce sont en fait des cambrioleurs qui cherchent une occasion d'exercer leur profession. On ne les reverra pas de sitôt dans le quartier : trop de policiers. Stéphanie Dugart est une jeune femme très active, mais elle a quand même pu remarquer que les inspecteurs de police sont un peu louches et « sous pression ».

Sylvie Josty a discuté avec des amies à elles et elle est sûre que le père devait avoir des relations sexuelles avec Charline. C'est la fillette qui l'a poussé afin de faire cesser son enfer. Version alternative : c'est la mère qui a tout découvert et l'a assassiné. Ou encore : le prêtre, pris de remords, s'est en fait suicidé. De toute façon, il y a quelque chose de louche, sinon les inspecteurs ne seraient pas là.

Note : C'est une piste que ces derniers vont tenter d'explorer sans conviction. Mais il manque des preuves.

George Dosantos est taxi et rentre souvent tard le soir. Il a vu des choses bizarres dans le jardin du père Francis : lueurs étranges, flammes dansantes, apparitions brumeuses, microclimat strictement centré sur le jardin... Il a écrit à l'évêché sans résultat.

N'importe qui dans le quartier pourra raconter que des promoteurs rôdent dans les environs. On dit qu'ils payent des casseurs pour faire fuir les habitants, qu'ils font enlever les enfants pour les vendre dans les pays de l'Est... Un groupe de détraqués arpente les rues le soir afin de s'adonner à de mystérieuses activités. Ils ont l'air vraiment louches.



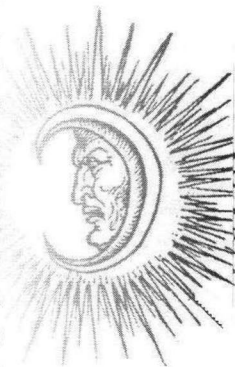
LA RIVE DE LA MÉLANCOLIE PROFONDE

I. Le Corps

POT de prégnance : 17

Le Décor

Dans une petite vallée fort basse, entre des marais fangeux et un bois de grands chênes, les Nephilim aperçoivent un château royal. De loin, l'édifice est une arabesque. Il se présente comme une femme dont le vent aurait soufflé en l'air la chevelure. On dirait que, contraint par quelque lampe merveilleuse, un génie de l'Orient l'a enlevée pendant une des mille nuits et l'a dérobée au pays du soleil pour la cacher dans ceux du brouillard avec les amours d'un beau prince. Ce palais est enfoui comme un trésor. Mais, à ses dômes bleus, à ses élégants minarets, arrondis sur de larges murs ou élançés dans l'air, à ses longues terrasses qui dominent les bois, à ses flèches légères que le vent balance, à ses croissants partout entrelacés sur des colonnades, les Nephilim se croient dans le royaume de Bagdad ou de Cachemire. Ce fut bien un beau prince dont les amours s'y cachèrent ; mais il était roi et se nommait François I^{er}. Sa salamandre y jette ses flammes partout. Elle étincelle mille fois sous les voûtes et y multiplie ses flammes comme les étoiles du ciel. Elle soutient les chapiteaux avec sa couronne ardente. Elle colore les vitraux de ses feux. Elle serpente avec les escaliers secrets et partout dévore de ses regards flamboyants les triples croissants d'une Diane mystérieuse. Mais la base de cet étrange monument est, comme lui, pleine d'élégance et de mystère : c'est un double escalier qui s'élève en deux spirales entrelacées depuis les fondements les plus lointains de l'édifice jusqu'au-dessus des plus hauts clochers et se termine par une lanterne couronnée d'une fleur de lys colossale. Cet escalier lui seul semble un petit temple. Il est soutenu et protégé par les arcades de ses ailes minces, transparentes et brodées à jour. La pierre docile s'est ployée sous le doigt de l'architecte et paraît pétrie selon les caprices de son imagination. Les Nephilim conçoivent à peine comment les plans en furent tracés. « C'est une pensée fugitive, une rêverie brillante qui aurait pris tout à coup un corps durable. C'est un songe réalisé. »



● *L'extérieur*

L'immense bâtisse est la réplique à peu près exacte du château de Chambord qui se trouve dans la région de Blois. Elle forme un grand rectangle aux angles flanqués de quatre grosses tours cylindriques qui entourent un donjon également flanqué de quatre tours. Ce qui caractérise surtout l'édifice de l'extérieur, c'est la simplicité des parties basses et des ailes, composées de grandes étendues de champs magiques de Terre très calmes, qui contrastent avec la profusion des ornements de Ka-feu des parties supérieures du donjon, gargouilles fantasques qui dardent des langues de feu à tous les azimuts.

La grande façade nord

En franchissant la grille de Ka-Lune du parc, on découvre le château dans toute sa majesté. Les matériaux de construction, ardoise gris-bleue de Lune des toits, tuffeau de Terre des façades ou calcaires gris de Feu des soubassements, reçoivent admirablement des effluves illuminées de Ka-Soleil qui les éclaboussent perpétuellement. À gauche, la première des quatre tours est celle des appartements de Primatice. Au centre, les deux tours du donjon encadrent une lanterne située à l'arrière-plan. Cette tourelle, la plus haute du château, est surmontée d'une gigantesque couronne et d'un lys en pierre. La tour de droite porte une croix et abrite le laboratoire de Primatice au premier étage. De la première à la seconde tour, puis de la troisième à la quatrième, des galeries étroites et presque transparentes assurent la circulation. Enfin, accolé à la première tour, un escalier extérieur est surmonté d'une petite pièce attenante aux appartements de Primatice. C'est au centre de cette grande façade que donnent, au premier étage, les trois fenêtres de l'appartement de Clorinde.

L'accès au château

On pénètre dans le château par la porte sud. Au-delà de l'enceinte flanquée de deux tours basses, on voit d'abord le quadrilatère central du donjon. La façade est percée de petites ouvertures derrière des arcades d'un côté et de l'autre, et de grandes baies éclairant de grandes pièces. De part et d'autre, on retrouve les galeries menant aux ailes en retour : à gauche, l'aile du laboratoire de Primatice et à droite celle de ses appartements. Le donjon présente une allure massive comparée aux galeries étroites qui l'encadrent ainsi qu'aux deux ailes hautes en retour. La cour est délimitée par des bâtiments qui servent de communs ; ils n'ont pas d'étage et leur toit, en terrasse, ne masque pas la perspective.

● *L'intérieur*

À travers le donjon, les appartements, les escaliers et les galeries, on découvre un intérieur fonctionnel et un souci de la symétrie. Le donjon et son enceinte sont ainsi construits selon une organisation géométrique extrêmement rigoureuse composée de modules carrés de quarante-cinq mètres de côté à dominantes Terre et Feu.



Le donjon

Ce bâtiment carré est un château à l'intérieur du château. Il présente la grande originalité d'un plan centré. On y accède par un des bras de l'immense salle en croix qui divise chaque étage et dessert les appartements comportant une grande pièce et six petites pièces entresolées. Quatre autres appartements, plus petits, avec chacun quatre pièces entresolées sont logées dans les tours. Toutes possèdent une ou plusieurs fenêtres et une cheminée à l'âtre toujours rougeoyant de braises ardentes. Si l'on intègre le niveau des terrasses, trente-deux unités d'habitation sont ainsi contenues dans le seul donjon. Un savant système de galeries, de passages et de nombreux escaliers permettent de circuler dans l'ensemble des bâtiments et d'accéder directement dans la plupart des pièces.

Le donjon accueille la cour chamarrée de Primatice. Les salles cruciformes sont de grands espaces ouverts à tous où ont lieu les réceptions et les bals. Elles ont aussi une fonction esthétique évidente puisqu'elles mettent en évidence l'Escalier-Prodige situé en leur centre. Les petites pièces, quant à elles servent, de garde-robes fantasmagoriques ou d'oratoires d'où l'on entend parfois jaillir des murmures complices.

L'Escalier-Prodige

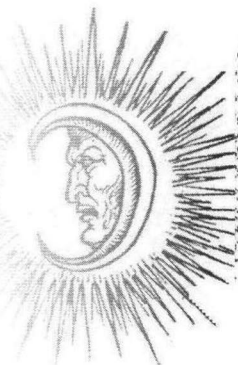
Au centre de l'édifice s'élève un prodigieux escalier double, large de huit mètres, où les champs magiques de Terre se mêlent intimement à ceux de Feu. Deux montées s'enroulent autour d'un même noyau creux délimité par un mur ajouré de baies. Cet escalier est double, si bien que deux personnes peuvent monter et descendre sans se croiser. Elles peuvent aussi être aperçues à travers le noyau évidé et embrasser du regard les salles en croix où se déroulent les bals. Il symbolise la croisée des chemins, la destinée implacable et le sens de la souffrance de Primatice. Des pilastres et leurs chapiteaux portant des sculptures étranges ornent l'intérieur et l'extérieur de l'escalier. Au deuxième étage, la salle en croix est voûtée en anse de panier et porte des caissons sculptés où s'animent des salamandres. L'escalier est surmonté d'une lanterne qui domine les terrasses. Elle est épaulée par huit contreforts ornés des emblèmes du Feu et supporte une colossale fleur de lys qui se détache sur le ciel.

Les appartements

Ici plane le souvenir de Clorinde, mais aussi des rois et des personnages qui se sont succédés à Chambord.

Au rez-de-chaussée, toutes les salles sont ornées de tapisseries soyeuses pleines de couleurs. Une foule bruisante s'y déplace en permanence sur le rythme d'un orchestre invisible qui joue une lancinante ballade du *xvi^e* siècle. Des carrosses d'apparats sont stationnés dans les communs.

Les appartements de Primatice sont situés dans l'aile et la tour nord, symétriquement à son laboratoire. Ils sont peuplés d'effets-Dragons de Feu qui ont pris l'apparence d'énormes salamandres. La cour chamarrée de Primatice ne se risque jamais en ces lieux car ces inquiétantes Chimères réduisent en cendres toute personne autre que leur suzerain, Primatice.



Dans les appartements de Clorinde, Primatice a fait cloisonner un bras de la salle en croix pour obtenir une enfilade de grandes pièces décorées de tapisseries et de portraits représentant tous Clorinde, ou plus exactement ses simulacres. Il y a une majorité de femmes qui sont représentées dans des costumes traditionnels français du ^x^e au début du ^{xvii}^e siècle. Le parquet, les cheminées, les boiseries et les huisseries témoignent d'un goût remarquable rehaussé par la présence d'une statue composée de Champs magiques frissonnant représentant une femme en train de se laver les cheveux qui diffuse une note vibrante d'harmonie autour d'elle. C'est là que s'est focalisée une infime parcelle du pentacle de Clorinde.

Le second étage, à l'instar du premier, abrite des salles où règne une atmosphère douce et sereine. Ici, la cour chamarrée de Primatice est moins frénétique que dans les autres parties du château et s'adonne à la contemplation de trophées, de maquettes et d'objets constitués de morceaux épars de Champs magiques.

Le laboratoire de Primatice

On y accède par la galerie en venant du donjon ou par l'escalier extérieur situé dans un angle de la cour d'honneur. Audacieusement logée dans une tour et débordant sur l'aile en retour, le laboratoire de Primatice, de plan rectangulaire, est la plus grande pièce du château et occupe deux étages. Les champs magiques de Feu sont flamboyants. Les chapiteaux des colonnes doriques, ornés de salamandres silencieuses, soutiennent des voûtes en arches qui surplombent un ensemble austère où règne la sobriété. En effet, le lieu est vide à l'exception d'un grand fauteuil de cuir rouge, maroquiné et poli par l'usage. C'est là que ce qui reste de Primatice se livre à la méditation. Ce lieu est vide d'objets matériels mais emplis d'une charge émotionnelle très forte que l'on pourrait identifier à de la mélancolie humaine.

Les Dangers

Un seul danger guette les Nephilim qui passent dans cet Akasha, mais il est de taille puisqu'il guette également Primatice, et ce depuis les origines : les Enracinés des bois de Diane. Autour du domaine, on aperçoit une forêt épaisse, touffue et menaçante. Territoire des Enracinés, les bois de Diane sont un lieu où il ne fait pas bon se trouver pour un Nephilim. En effet, lorsque Primatice lança son incantation, il captura l'essence des humains impliqués dans l'assassinat de Clorinde. Ceux-ci, prisonniers dans les Plans subtils, prirent forme avec l'émergence du domaine de Primatice et devinrent les Enracinés, qui occupent les bois aux alentours du château. Un combat permanent les oppose à Primatice. Bien qu'ils aient quasiment perdu toute nature humaine, ils gardent une haine un peu confuse à l'égard des Nephilim et veulent conquérir l'Akasha. Primatice est ainsi condamné à rester dans l'Akasha s'il ne veut pas voir triompher ceux qu'il hait plus que tout. Cette lutte l'épuise, accélérant de jour en jour la déliquescence de son Pentacle et le transformant petit à petit en fantôme évanescent. Chaque pleine lune, les bois de Diane se rapprochent un peu plus de l'enceinte du château. L'affrontement final est proche et inéluctable.



CHIMÈRES : Les ENRACINÉS

For 5d6 Cons 6d6 Dex 1d6

Ka-élément Terre Mvt 1 Action 1
Contrôle : non Protection : 5 points d'écorce

attaque

Écrasement 80 %

Les Enracinés sont de véritables « hommes-arbre ». Ils ont profondément influencé leur environnement. En y regardant de plus près, on constate que les bois qui entourent le domaine de Primatice sont composés de nombreux champs d'Orichalque. Cette Anti-Terre en anneau semble avancer. En les condamnant à l'enfermement dans son Akasha, Primatice a écarté une menace pour l'affronter seul. Il lui est malheureusement devenu difficile de lutter contre des créatures qu'il n'a jamais contrôlées et qui sont insensibles au Feu.

Peut-être les Néphilim lui seront-ils d'une aide précieuse ?

II. L'Esprit

L'Origine

Bien avant la Chute et les Guerres élémentaires, Primatice était un puissant Pyrim dévoué à l'art du combat. Il se plaisait à prendre la forme d'une énorme salamandre pour aller combattre les titanesques créatures qui peuplaient alors la Terre. Il vécut sa déchéance comme une bénédiction : incarné dans de robustes simulacres, il pouvait désormais se laisser emporter par sa passion de la guerre. Les siècles s'écoulèrent et Primatice apprit la lassitude. Ses longs combats l'avaient épuisé. Il avait oublié l'héritage de ses Frères. Il s'était perdu... Une atroce angoisse étreint son Pentacle et l'obligea à partir à la recherche de son identité. Il reprit le bâton de pèlerin et repartit en quête du monde. L'Agartha l'attendait, récompense illusoire dans un univers éclaté en de multiples facettes dans lequel Primatice devait retrouver son unité. Il entama une longue quête initiatique placée sous le signe du Feu. C'est ainsi qu'il rencontra Clorinde, un Ange. À son contact, Primatice retrouva le sens des origines. Tandis qu'entre les deux Déchus se tissait une tendre et douce amitié, Primatice se rapprocha de son objectif ultime. Il décida d'ériger un fantastique monument d'où il pourrait atteindre les portes du Grand Secret. Épaulé par Clorinde, il entama les travaux. Le rang de son simulacre fut alors une aide précieuse, il serait aussi la cause de son désespoir.

Le 6 septembre 1519, Primatice publia un édit via son simulacre pour entreprendre « un bel et somptueux édifice au lieu et place de Chambord ». Il en confia la charge à Clorinde qui endossa plusieurs identités durant cette courte période : François de Pontbriant, le surintendant désigné, ou encore Jacques Sourdeau, le maître-maçon. Primatice vaquait pendant ce temps aux activités royales de son simulacre, François I^{er}, et se laissa aller aux plaisirs de la guerre. Capturé avec ses troupes à Pavie en 1525, Primatice est emmené en captivité à Madrid. Là, menacé par l'Inquisition espagnole, Primatice changea



de simulacre et réussit à disparaître. Il revint en France en 1531 et atteint Chambord avec les premiers jours de l'été. Le château était magnifique, les nouvelles qui l'attendaient terribles.

Clorinde, jadis influencé par Prométhée, avait réuni sous sa houlette un groupe d'humains Initiés. Il éprouvait toujours une profonde affection à leur égard et voulait les élever vers les hautes sphères du savoir pour ainsi trouver sa voie vers l'Agartha. De plus, il trouvait en leur compagnie un palliatif de l'absence de son compagnon. Il avait négligé un aspect inhérent à la nature humaine : le goût du pouvoir. Cette erreur de jugement lui coûta cher. Les humains eurent tôt fait de voir tous les avantages qu'ils pourraient tirer de l'acquisition de pouvoirs « surhumains ». Ils ourdirent un sombre complot et tendirent une embuscade à celui qu'il connaissait sous le nom de Diane dans les bois qui cernent le domaine de Chambord. Ils s'emparèrent de l'infortuné Nephilim en le contraignant à l'impuissance grâce à des talismans d'Orichalque. Ils tentèrent alors de le transformer en homoncule. Comme ils ne disposaient pas de Terres rares et ne possédaient pas les connaissances requises, l'expérience échoua. L'essence de Clorinde se dispersa dans les Champs magiques, le condamnant à une Narcose éternelle.

Grâce à sa perception infailible de l'environnement, Primatice apprit la nouvelle en pénétrant dans les sous-bois. Écrasé par la douleur, Primatice, dévoyé et inspiré par des sentiments humains, gagna le château. Au sommet de ce qui deviendrait l'Escalier-Prodige, il libéra ses pouvoirs élémentaires et lança une terrible incantation : l'Élévation Céleste. Elle donna naissance à un Nexus qui enchâssa en son sein ses énergies brillantes et pulsantes. Elles créèrent une distorsion qui ouvrit une brèche dans les Plans subtils où le Nexus se cristallisa. Une partie de la réalité s'était dédoublée puis dissous, emportant toutes ses composantes dans les Rives akashiques sans espoir de retour. Les humains qui avaient commis le crime de condamner Clorinde à l'oubli furent ainsi punis et devinrent les Enracinés.

Toutes ces mutations ont créé un Akasha original et unique où règne le fantôme de Primatice devenu le Prince Évanescent. Quatre-vingt dix milles touristes visitent le site de Chambord tous les ans assurant à l'Akasha une réserve potentiellement infinie de Ka-Soleil.

Les Habitants

Primatice est le Prince Évanescent de la Rive de la Mélancolie profonde. Toujours anéanti par la douleur, qu'il tente d'oublier en se livrant à d'énormes orgies pantagruéliques, il n'est plus que l'ombre du fier Pyrim qu'il fut autrefois. Son simulacre est étonnant et atteste de la personnalité trouble du personnage. Une énorme tête de salamandre surmonte un corps d'homme aux proportions bien taillées. Un Pentacle luit faiblement dans la poitrine de l'humain mais une flamme inaltérable brillent au milieu des deux yeux rouges qui animent le visage bestial du maître des lieux.



PRIMATICE, Le prince évanescent

Salamandre Terre : 54 Feu : 74 Air : 26 Eau : 16 Lune : 32

mÉTAMORPHOSES

Yeux globuleux : 16 Mains à quatre doigts : 17 Peau réactive : 10 Odeur de fumée : 20 Voix de souffle : 18

mÉTA-CARACTÉRISTIQUES

For : 7 (+8) Cons : 9 (+11) Dex : 8 (+7) Int : 16 (+4) Cha : 15 (+10)

simULACRE

*Ka-Soleil : 17 Simulacre : gentilhomme castillan Âge : très vieux
Niveau Social : 16 Éducation : 17 Proches : 11*

compÉTENCES remarquables

Toutes les compétences de Confrontation à 80 % et plus ; Kabbale 50 %, Magie 90 %

sciENCES occultes

*Basse Magie : 100 % Haute Magie : 100 % (Voie du Dédale de l'Âme)
Grand Secret : 90 % Sceaux : 40 %
Œuvre au Noir : 95 % Œuvre au Blanc : 50 %*

conseil d'interprétation

Primatice est empreint de mélancolie. Dénudé d'expression, son visage ne s'anime que lorsque est faite mention le nom de Clorinde.

citation typique

« Sans Clorinde, mon existence ne signifie plus rien. »

Primatice a élevé son domaine en combinant les éléments magiques avec les effluves de Clorinde. L'édifice est donc le nouveau simulacre de Clorinde, une forme de Narcose bien particulière. L'édifice abrite un étonnant mélange de Chimères, comme les salamandres géantes, et d'humains au Ka-Soleil débordant qui forment la Cour chamarrée de Primatice. On peut ainsi rencontrer des figures plus ou moins célèbres.

René d'Anjou

Le bon roi René renaît l'Anjou, la Provence et la Sicile. Lorsqu'il ne faisait pas la guerre, c'était un homme très sensible et cultivé, aussi bon auteur de romans courtois que brillant illustrateur. C'était un bon roi aussi soucieux de faste de ses fêtes et de ses jardins qu'attentif au bien-être de ses sujets. Tant de bonheur finit par offenser Louis XI qui le déposséda le condamnant à mourir dans la misère.

Guillaume de Lorris

Jeune clerc du Gâtinais qui, vers 1230, s'échine sur son poème fleuve inspiré de l'amour courtois qu'il ne finira jamais. Il meurt à Chambord et un de ses compatriotes reprend son œuvre quarante ans plus tard. Le Roman de la rose devient le best-seller de l'époque.

Étienne Dolet

Intello parmi les intellos, le docteur Dolet ne jure que par le Christ et Cicéron ce qui lui vaut de terribles inimitiés. Dure est la condition du libre penseur pendant les guerres de Religion. Catholiques et protestants s'accordent pour lui faire un mauvais sort. En 1546, il est brûlé vif à Paris.



La salamandre géante

For 3d6 Cons 3d6 Dex 3d6

Ka-élément Feu Mvt 15 Action 1

Contrôle uniquement par Primatice

Protection 3 points d'écaille

attaque

Jet de flammes 80 %, Griffes 60 %

A n'en pas douter, il s'agit bien de salamandres qui mesurent deux bons mètres de la queue à la tête. Elles sont rapides et féroces.

La Dame de Montsoreau

C'est le titre d'un des plus fameux romans du cycle des Valois imaginés par Alexandre Dumas. L'histoire, elle, a retenu les amours de Diane de Maridor. Mariée à Jean de Couesme, remarié au seigneur de Montsoreau, la belle dame se fit remarquer par son appétit sentimental et la fin tragique de ses soupirants. Bussy d'Amboise, assassiné dans le domaine de Chambord, est sans doute du nombre.

Bien d'autres encore illuminent de leur Ka-Soleil cette cour incroyable, animée par un perpétuel bruissement semblable à des flammes qui crépitent.

Les Visiteurs

Comme oubliée au sein des Plans subtils, la Rive de la Mélancolie profonde est rarement visitée. Seuls quelques humains, solitaires pour la plupart, ont atteint l'Akasha en s'endormant un soir de solstice d'été non loin des maisons forestières de Chambord. Ils n'en ont évidemment gardé aucun souvenir mais ils ont contribué à pérenniser le mythe de Chambord et les visions de faste qui se créent à l'évocation de ce nom. Ils ont ainsi apporté leur pierre à l'édifice en dispensant un peu de Ka-Soleil.

III. L'Âme

L'Enseignement

Il est mystique et à double tranchant. Le château, situé dans la clairière d'une forêt, est une demeure solide et d'accès difficile. Il donne une impression de sécurité, mais une sécurité affectée d'un quotient élevé. Il est un symbole de protection. Mais sa situation même l'isole au milieu de son domaine. Ce qu'il enferme est séparé du reste du monde et par là même prend un aspect lointain aussi inaccessible que désirable. Les Nephtim peuvent donc atteindre une forme de transcendance. La Jérusalem céleste ne prend-elle pas la forme, dans les œuvres d'art, d'un château fort hérissé de tours et de flèches au sommet d'une montagne ? Car ce que pro-



tège le château, c'est la transcendance du spirituel. Il abrite un pouvoir mystérieux, insaisissable et impalpable. Sa dominante blanche fait de lui un symbole d'accomplissement, d'une destinée remplie et d'une perfection spirituelle. Il symbolise la conscience, le désir allumé et le projet mis en œuvre. Mais ces principes ont été détournés de leur accomplissement légitime car Primatice, dominé par un sentiment que les humains nomment Amour, s'est laissé aveugler par les flammes de la passion. Il a commis des erreurs et s'est définitivement perdu. Sa Sapience n'en reste pas moins importante et, si d'aventure vos Nephilim réussissent à s'attirer ses faveurs (en faisant disparaître la menace des Enracinés par exemple), il leur livre une partie de son savoir au sujet du Grand Secret et de la Magie des Essences (cf. *La Magie* pp.117 à 131).

Les Portes

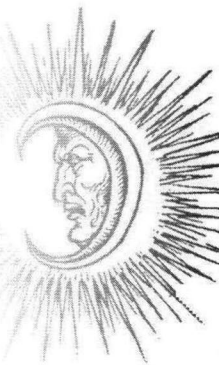
Toutes surveillées par une maison forestière où trône une tête de cerf, symbole de Chambord, six portes situées dans notre réalité permettent l'accès à l'Akasha. Ce n'est cependant qu'à une date bien précise que ces portes se matérialisent dans les six maisons forestières qui bordent les six routes qui mènent au château de Chambord. Le jour du solstice d'été, le jour où Primatice lança sa terrible malédiction, les portes se matérialisent sur la paroi nord de chacune des maisons. A travers les champs magiques les Nephilim voient une grille qui délimite un périmètre derrière lequel ils distinguent un bois touffu avec un immense château blanc couvert de tours à l'arrière plan. L'atmosphère est lourde. La porte franchie, les Nephilim se retrouvent à l'orée des bois de Diane qu'il leur faut traverser pour atteindre le château. Sauront-ils résister aux assauts des Enracinés ?

Les Voyageurs

La Rive de la Mélancolie profonde peut être une halte pour les Nephilim qui entreprennent le pèlerinage à travers les Sephiroth. Même s'ils ne peuvent y pénétrer aisément, les Nephilim, acquièrent un enseignement notable sur la première science occulte : en effet, les Nephilim peuvent désormais ajouter leur POT le plus faible de leur Boussole akashique au POT de Purification d'un sortilège de Grand Secret.

Ils ne peuvent espérer sortir de l'Akasha qu'en ayant déjà acquis une parfaite maîtrise des Plans subtils ou en regagnant une des six portes, de l'autre côté des bois de Diane, le jour du prochain solstice d'été.

Parfois les voyageurs étrangers apportent dans leurs descriptions un approfondissement inattendu de nos perceptions passagères. Leur regard n'est pas façonné par la même histoire, par les mêmes traditions, la hiérarchie des choses vues n'est pas la même. Ainsi, lorsque Henry James (1843-1916) découvre Chambord, en 1884, il est fortement marqué par le souvenir d'une époque révolue et, sans s'en



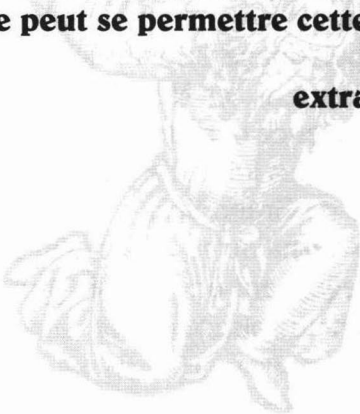
apercevoir, il entrevoit les rives de l'Akasha. l'auteur reste influencé par le souvenir des révolutions françaises et par celui de la tentative récente de restauration de la monarchie d'Henri V, duc de Bordeaux et comte de Chambord.

« Après avoir suivi, le temps nécessaire, une de ces longues perspectives, vous voyez enfin les cheminées et les pinacles de Chambord qui donnent le sentiment de sortir du sol. Le comblement des larges douves qui l'entouraient autrefois l'a amaigri de la base, pour parler familièrement, et a créé une impression de déséquilibre et d'orientalisme magnifique tout à la fois. Les tours, les tourelles, les coupoles, les pignons, les lanternes et les cheminées évoquent plus les flèches d'une ville que les points hauts d'un bâtiment unique. Vous quittez l'allée pour déboucher au pied d'une masse énorme et fantastique. Chambord offre un étrange mélange de société et de solitude.

L'un dans l'autre, Chambord est loin de laisser indifférent. Pendant l'heure que j'y ai passée, alors que la lumière jaune de l'après-midi tombait obliquement sur les bois de septembre, il y avait de la dignité dans sa désolation. Le château parlait, d'une voix assourdie mais perceptible, de cette monarchie disparue, si forte, si splendide autrefois, mais qui n'est plus aujourd'hui qu'une vision fantasmagorique, comme les coupoles et les cheminées qui se dressaient sous mes yeux. Je pensais en m'y attardant à tout ce qui entre d'excellent dans une telle monarchie et je me disais que l'une de ces choses est la surabondance de palais vides et livrés à la ruine. Chambord est touchant, c'est le meilleur mot pour le définir, et si les espoirs d'une nouvelle restauration sont contenus dans les inconséquences de la République, un instant de réflexion sur l'éloquence de cette ruine devrait suffire à mettre la République sur ses gardes. Un touriste sentimental peut oser faire remarquer, en présence de plusieurs châteaux qui séduisent de cette façon mystique l'imagination historique, qu'elle ne peut se permettre cette inconséquence... »

Henry JAMES

extrait de *Voyage en France*, 1884



hermès trimégiste 8

VOLUME HUITIÈME

Apocalypse. Ce nom résonne dans nos Pentacles depuis la nuit des temps. Les Arcanes mineurs frappent, à travers le monde, nos Frères de leurs machinations.

Découvrez dans ce numéro, les recherches de la Fraternité Rose+Croix du Lien Éthérial Mystique sur une famille d'humains au Ka-Soleil doté de caractéristiques inquiétantes : l'énigmatique lignée Kassandra.

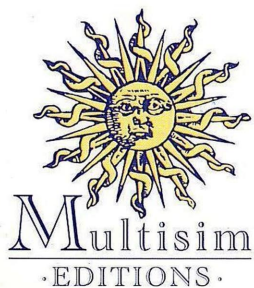
Côteyez, le temps d'un scénario, les proches d'un Poursuivant de l'Atalante Fugitive. Saurez-vous le protéger afin qu'il perce enfin le mystère de la Pierre Philosophale.

Mais, quels que soient les sentiers que vous arpenterez en compagnie des Hermès Trimégiste, ne vous égarez pas dans les Plans subtils, vous échoueriez sur la Rive de la Mélancolie Profonde, où Primatice attend dans sa prison des Éthers.

Profitez de cette source de Sapience que nous vous offrons à l'aube de l'Apocalypse...

Les Anciens ignoraient la véritable identité du mystérieux Hermès Trimégiste, Hermès le Trois-Fois-Grand, mais pourtant ils s'y référaient, confiants, pour toute chose. Ainsi, au fil des siècles, de nombreux textes, portant cette énigmatique signature, furent recopiés. Ce *Corpus Hermeticum* nous est parvenu et nous livre des informations précieuses sur les conceptions ésotériques et métaphysiques des Égyptiens de l'époque helléniste. Néanmoins, l'identité ou plutôt les identités qui se dissimulent sous la marque du Trois-Fois-Grand nous sont encore inconnues.

Le *Corpus Hermeticum* est ouvert à tous. Le Scribe, qui coordonne les travaux des Hermès Trimégistes, attend vos contributions par courrier ou e-mail à l'adresse de Multisim.



MULTISIM Éditions
13, passage du Clos Bruneau 75005 PARIS
multisim@dia1.oleane.com

