

hermès
trimégiste

éDITORIAL

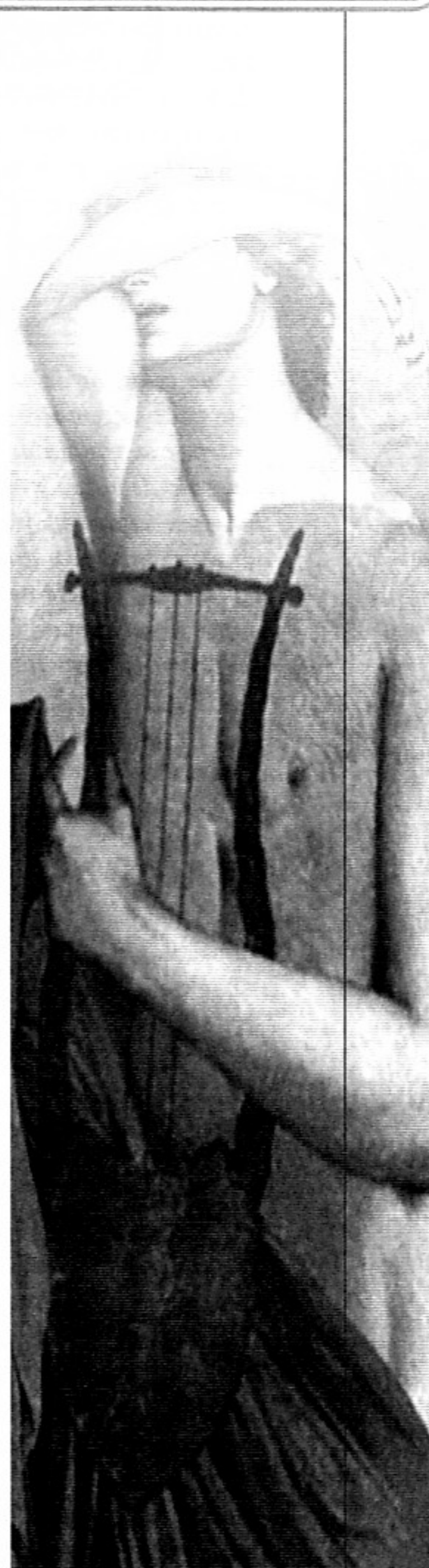
On n'y croyait plus ! Il avait disparu comme s'il avait réintégré sa stase, et puis le voilà qui reparait sous un nouveau visage. Hermès Trimégiste revient donc pour une nouvelle incarnation ! Peut-être est-ce la parution de la seconde édition qui a provoqué ce réveil ; toujours est-il que les bonnes volontés se sont de nouveau manifestées et que les contacts ont été repris.

De notre côté, à MultiSim, nous avons senti avec satisfaction que la seconde édition révélait que Nephilim avait toujours un public fidèle au bout de presque cinq ans d'existence et qu'il savait en même temps toujours attirer de nouveaux joueurs. Ce sentiment nous a amené à penser qu'il existait une véritable communauté des joueurs de Nephilim et qu'Hermès pouvait être son trait d'union. Cette tribune nous est chère puisqu'elle nous permet de voir évoluer l'univers de Nephilim parallèlement à nos travaux et de rencontrer des contributeurs potentiels, ponctuels ou durables, dont certains sont devenus des amis chers. Grâce à eux, Nephilim s'est affirmé comme un univers dynamique aux multiples facettes.

C'est dans cet esprit qu'Hermès renaît aujourd'hui, dans l'objectif d'ouvrir l'espace de notre création à vos ambitions. Dans cette optique d'ouverture, il était normal d'en confier la responsabilité à une personne aux idées neuves et de confiance ; c'est pourquoi je passerai la main de cette revue où je fis mon baptême du feu éditorial... à David Chemouil.

De nombreux chemins vers l'Agartha restent dans l'ombre ; il vous appartient de les défricher. Puisse Hermès être le miroir de vos quêtes !

Stéphane Adamiak



XUup release

Crédits

*Hermes Trimegiste est édité par MultiSim SARL,
22 rue des Carmes 75005 PARIS.*

*Parution à la régularité moins douteuse qu'auparavant. Comptez trois numéros par an.
Les bonnes volontés sont d'ailleurs toujours bienvenues.*

DIRECTEUR DE PUBLICATION : Stéphane Adamiak

RÉDACTEUR EN CHEF : David Chemouil

MAQUETTE : Patrick Mallet, Fabrice Lamidey

RÉDACTEURS : David Chemouil, Xavier Spinasse, Perceval Bret, Fabrice Peltier, David Girard

COUVERTURE : Frank Achard

ILLUSTRATIONS : Ferdinand Hodler, A. Gallen-Kallela

N°ISSN : en cours

DÉPOT LÉGAL : à parution



Sentier d'Or et divergences

Avant-propos

Que cela soit dit une fois : ce texte n'est pas une synthèse de faits rigoureusement exacts, loin de là ! Il a surtout pour but de faire sentir à chacun le feeling syncretiste qu'on retrouve dans les vraies lectures ésotériques... Accessoirement, cet article contient aussi certains renseignements qui peuvent être développés plus avant par des MJ ima-

ginatifs. Enfin, vous allez ici découvrir une face peu connue des Nephilim : l'hérésie au Sentier d'Or.

Certains pourront s'étonner des thèses abordées dans cet article, notamment par leur divergence notable quant au discours habituel des Nephilim. N'oubliez pas que les Déchus sont des êtres qui ont connu des expériences très différentes et que les Arcanes majeurs sont loin de s'entendre sur bien des points. Le Sentier d'Or fait partie de ces thèmes qui conti-

nent d'alimenter les interminables discussions ésotériques, allant même jusqu'à déclencher des polémiques violentes qui dépassent parfois le cadre feutré d'une réunion d'affables érudits.

Cet article n'est pas une présentation de la vérité, mais le reflet d'une de ses nombreuses facettes. Que vous soyez meneur de jeu ou joueur, cette étude peut servir à enrichir vos parties et pourquoi pas initier un scénario ?...

auteur : SURYA, INCONNU SUPÉRIEUR

sujet : HÉRÉSIE AU SENTIER D'OR auteur recherché par les LECTEURS DE VIII POUR ÉPROUVER LE FIL DES ÉPÉES NOIRES

classement : ERYTHROS

INTRODUCTION

Une année astrologique s'est encore terminée, et nous, Inconnus Supérieurs, n'avons toujours pas atteint notre accomplissement. Pourtant, voilà que nous venons d'entrer dans l'Ère du Verseau ; le Verseau qui nous indique, qui nous prévient que tout va se jouer dans quelques révolutions, à partir du Bélier de 1999 (année vulgaire). Malgré le but que nous a fixé le Fils du Soleil dans l'Horizon d'Aton, malgré la voie qu'il nous a indiquée, rares sont ceux qui ont vécu l'Apothéose.

Nous ment-on ? Je le crois. Seuls ceux qui ont entre leurs mains les Lames d'Or savent la vérité sur les révélations d'Akhenaton. Nous autres, Nephilim communs, ne connaissons du message d'espoir de Pharaon que ce que l'on a bien voulu nous dire. Et je suis persuadé que les Adoptés de la Papesse possèdent bien des Commen-

taires tirés d'une Tradition Orale - une Qiblah - reçue d'Akhenaton et cachée aux simples. Je devine même les accointances existant avec Dame-Justice qui, sous prétexte de garantir l'équilibre d'une soi-disant Balance Cosmique, garde pour elle, et pour la Papesse, des informations indispensables pour atteindre l'Agartha.

Ces informations, ce savoir, reçus d'Akhenaton juste avant qu'il ne fut dissipé par les hommes à l'Ankh, je pense, je suis persuadé, que je les ai retrouvés. Je sais qu'en faisant ces révélations je serai condamné lors d'une Ordealie à périr par l'Orichalque sous les coups de l'Épée du Liseur. Mais, je saurai échapper à mes bourreaux, comme le Lion Vert et comme le Nephilim jadis incarné en François Villon, pour la simple raison que je viens à vous pour vous enseigner le Pouvoir, et la Liberté. Et même les Treize Lames Noires n'y feront rien.

Car je suis Surya et je vous offre l'Agartha.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

1 - Le tsimtsum

Au commencement était le Tohu-Bohu, l'Anarchie, le Grand N'Importe Quoi...

Tout le monde s'accorde sur ce point : deux méta-entités, deux Principes naquirent dans ce Chaos. On les appelle, selon les Traditions, Sophia et Ruah, Veda et Hamsa, Pralaya et Kalpa, le Tsing et le K'i ou encore, le Yin et le Yang. Ce sont les Éons : le Modeleur (la Voix de Dieu) et le Créateur (le Souffle de Dieu). De tous les temps, le Grand Horloger et le Demiurge ne s'unirent qu'une seule fois pour créer le Monde. Le Monde ressemblait au Grand Tout mais il était de plus structuré, construit.

Le Souffle était la Matière, la Trame du Monde, et la Voix était le Temps, le Rythme du Monde.



Et le temps a passé.

Bien entendu le Soleil, le maître de la vie, existait déjà, tel un fils des étoiles.

Cette histoire, tout le monde la connaît. Dans les Éthers, on vit apparaître, prolongements de l'Axis Mundi très véritable, des astres à la fois réels et symboliques. Ces planètes elles-mêmes enfantèrent notre Mère-à-tous, Gaïa, en un point harmonique et sacré.

Puis, rayonnant de toutes parts, les Planètes développèrent la vie sur Terre. Au début j'en suis sûr, ce n'étaient que microcorpuscules, animés par des bribes bien insignifiantes de Ka-Soleil. Ces petites cellules évoluèrent et beaucoup se tournèrent vers l'Astre Lunaire, dispensateur d'une énergie proche et libératrice. On appelle de nos jours ces êtres utilisateurs des champs lunaires : Sauriens. Mais la Lune, c'est bien connu, si elle offre une puissance rapide et fertile, est aussi instable et corruptrice. On peut raisonnablement dire que Mu et son peuple perverti devinrent littéralement mégalomanes. Car il faut bien l'être pour oser défier la bonne marche de la mère-nature en créant un champs artificiel ! La Lune Noire fut néanmoins fabriquée et irradia la Terre de ses champs maudits et déstabilisateurs.

Heureusement, nous, Êtres-Magiques, en ce temps-là Kaïm, avions atteint le stade de la conscience. Et nous accélérâmes la chute, de toute façon inévitable, des Sauriens. Gaïa, bien que souillée par la Lune Noire, était libérée de ce parasite.

Alors vint notre Âge d'Or.

Nous étions tous puissants dans notre Atlantide aimée, si proches de notre nature véritable.

Mais la fatalité fit que notre plus dangereux ennemi était élevé en notre sein même. Ceux qui portent le Ka-Soleil, les Humains, évoluaient dangereusement sous nos yeux, et aidés par le traître Prométhée, ils tentèrent de nous renverser, pauvres fous ! Ou peut-être pas... Étaient-ils au courant, Dieu seul sait comment, que Saturne et ses champs maudits étaient nés ?

En fait, la question n'a plus d'importance.

L'Atlantide sombrant sous les flots, et les épées d'Orichalque forgées, nous fûmes, nous si fiers et puissants auparavant, réduits à l'état d'orphelins abandonnés, condamnés à errer de par le

monde, à la recherche... de notre survie. Qu'importent exactement les péripéties qui suivirent ? Toujours est-il qu'au terme d'affrontements sanglants et pluri-millénaires, une paix fragile s'instaura. Une paix pleine de concessions honteuses... Déjà obligés de nous incarner dans ces Porteurs de Ka-Soleil, et voilà que nous étions en plus forcés de signer des pactes humiliants avec eux.

Heureusement, dans son Horizon, Akhenaton nous apporta ses révélations, et la voie à suivre.

Le Sentier d'Or.

Grâce à ses Lames sur lesquelles était inscrite une grande part de notre avenir, nous pouvions enfin reprendre goût à la vie, savourer l'espoir d'une Illumination future et plausible.

Mais, si l'Épée se faisait moins tranchante, la Coupe et le Bâton gagnaient en puissance. Et, avant même d'avoir tout dit, Akhenaton mourrait, de la Mort Véritable, sous les coups des lâches.

Cependant, déjà, les Pharaons, Princes des tout jeunes Arcanes, répandaient la parole sacrée du Dieu-sur-Terre. Mais cette Voie qu'on nous a tous enseignée, grâce aux bons soins des Arcanes Majeurs, n'est qu'un mensonge. Il est tellement évident qu'on nous cache quelque chose. Les Princes des Arcanes ne nous ont appris que ce qu'ils voulaient bien nous apprendre. Sinon, comment se fait-il que si peu de Nephilim aient à l'heure actuelle atteint l'Agartha ? Il y a quelque chose de vicié au royaume des Nephilim.

Et moi, lors de recherches débutées par hasard, j'ai découvert ce que l'on nous cache. J'ai découvert le secret du Ka-Soleil.

Alors, écoutez ma parole, et vous saurez quelle matière amène à l'Illumination. Vous comprendrez pourquoi personne à part nos Princes - curieusement Agarthiens, eux - n'est autorisé à voir les Lames d'Akhenaton.

Vous apprendrez que nous pouvons aisément vaincre lors de Ragnarok, cette Apocalypse depuis si longtemps prédite, grâce aux armes que nous devons retrouver. Et vous saurez pourquoi les Supports des arcanes s'appellent Lames. Tout cela n'est pas un fait du hasard, certes non.

Suivez-moi dans ma Voie qui est la vraie continuité du Sentier d'Or.

Et, après être passés de Kaïm à Nephilim, nous passerons enfin et pour toujours de Nephilim -de Déchus -, à

Elohim, véritables Dieux sur Terre.

Ceci est mon Message, recueilli durant les Âges Sombres que nous vivons depuis trois millénaires. Et dès maintenant je prends le nom qui m'était inexorablement dévolu depuis la disparition d'Akhenaton, un nom logique et tellement évident, pour la digne réincarnation du Fils du Soleil que je suis, je m'appelle, bien sûr, Messiah.

2 - CEUX QUI POSSÈDENT Le Ka

Avant de commencer mon étude -je pourrais dire ma démonstration -, il peut à mon avis être utile de faire la liste de tous les êtres vivants conscients et donc animés (au sens latin, " anima " : âme) par le Ka, afin de comptabiliser toutes les variables entrant en jeu dans la question qui nous intéresse.

Les premiers furent à ma connaissance les Sauriens. D'après ce que nous savons d'eux, ils étaient à la fois constitués de Ka-Soleil et de Ka-Lune. Par la suite, ils ont dû parvenir à intégrer le Ka de Lune Noire dans leur essence, mais ceci est sujet à caution.

Entre-temps, les Kaïm - futurs Nephilim - étaient nés. Êtres bénis par la mère-nature car constitués des cinq Kas primordiaux, ils n'en souffraient pas moins d'un manque étrange, vu leur degré de perfection : ils ne possédaient pas de Ka-Soleil. Comme nous le verrons plus loin, ce sont les seuls êtres naturels (fruits des Amours astrales), viables (étant aptes de vivre tant que leur organisme est en bon état) et réels (vivant dans notre Réalité) à subir cette étrange carence.

Pour sauver Gaïa, certains d'entre nous prirent la décision - malsaine décision en vérité- de se défaire de leur véritable essence pour en assumer une totalement artificielle. Ces Maudits, ils existent toujours, ne sont constitués que de Ka de Lune Noire. Et, bien qu'artificiels (le Ka de Lune Noire est loin d'être naturel), ils n'en sont pas moins - tout comme nous - viables et réels. Mais, pour vivre, disons même pour survivre, les Selenim doivent s'abreuver constamment des émotions humaines, vampirisant par là même, le Ka-Soleil des Hommes.

Justement, après des millénaires, et





de malheureuses péripéties que tout le monde aimerait oublier, les Humains accédèrent à la conscience. Les Humains sont uniquement animés par le Ka-Soleil. Mais quel Ka-Soleil ! Puissant, pur et en grande quantité. Le " pool " humain est un véritable et inextinguible réservoir de Ka-Soleil.

A part les quatre Races animées que j'ai précédemment citées, qui reste-t-il ? Quelques animaux, mais qui possèdent un Ka-Soleil impur et en faible quantité. Des Effets-Dragon plus ou moins puissants... mais ils ne sont pas viables et se désintègrent généralement. Ils ne possèdent qu'un ou plusieurs Ka-éléments, mais pas de Ka-Soleil. Peut-être y a-t-il aussi quelques plantes qui possèdent du Ka-Soleil ? Elles sont rares ! Sinon, il reste bien sûr les créatures des Royaumes de Kabbale. Mais si elles contiennent du Ka-Soleil - et j'en doute beaucoup -, elle n'appartiennent de toute façon pas à notre sphère d'existence, tout comme les Effets-Dragon ne sont pas longtemps viables et disparaissent très vite de notre dimension. D'ailleurs, elles ne restent peut-être dans notre monde que le temps de consommer tout le Ka-Soleil émis par le sort du Kabbaliste, Ka-Soleil qui lui accorderait une certaine " assise " **momentanée** dans notre Réalité.

3 - CONJECTURES

À la vue de cette énumération, nous pouvons aisément émettre certaines hypothèses. Mais pour cela, récapitulons ce que nous venons de voir. En synthétisant tous les renseignements écrits ci-dessus, nous pouvons tout d'abord noter quelque chose d'assez troublant. Tous les êtres **conscients** appartenant à **notre** Réalité, semblent composés au moins de Ka-Soleil. Qui y fait exception ? Les Selenim et les Nephilim. Certes, mais les Selenim, eux, absorbent le Ka-Soleil des Humains car il leur est indispensable pour vivre. En revanche, les Nephilim ne possèdent visiblement **aucun Ka-Soleil**, mais **vivent** malgré tout très bien. D'aucuns objecteront qu'après tout les Nephilim ont eux aussi accès à une source de Ka-Soleil : leur simulacre... Mais ce raisonnement ne se

tient pas. En effet, il y a bien longtemps, n'étions-nous pas des Kaïm, liés en aucune manière à quelque simulacre que ce soit ? Et nous avons peu changé depuis cet autrefois ; nous sommes simplement affaiblis par l'Orichalque diffus, parasitant les champs magiques. Non, décidément, ce ne sont pas nos simulacres qui nous permettent de rester en vie.

Un deuxième point intéressant concerne les êtres " temporaires ", c'est-à-dire soit les Effets-Dragon, soit les créatures de Kabbale. Qu'ils appartiennent à l'une ou l'autre de ces classes, ils ne s'en désintègrent pas moins au bout de quelques temps (secondes, heures, voire jours...). Que remarque-t-on ? C'est tout simple : les êtres " temporaires " ne possèdent **pas de Ka-Soleil** et ne sont **pas longtemps viables**, contrairement aux Nephilim.

Mettons donc en parallèle ces faits, et par un simple syllogisme, nous pourrions en retirer un troisième, conséquence des précédents.

Récapitulons :

- Les Sauriens et les Humains possèdent du Ka-Soleil.
- Les Selenim ne possèdent pas de Ka-Soleil mais volent celui des Humains (*).

Conclusion première :

- Le Ka-Soleil est indispensable à la vie.
- Contre-argument :**
- Les Nephilim ne possèdent pas de Ka-Soleil et sont pourtant bien vivants.

Conclusion seconde :

- Le Ka-Soleil n'est pas indispensable à la vie.

Contre-argument second (*) :

- Les Effets-Dragon et créatures de Kabbale ne possèdent pas de Ka-Soleil.
- Les Effets-Dragon et créatures de kabbale ont cependant une durée de vie limitée.

Conclusion tierce :

- Le Ka-Soleil est indispensable à la vie établie.

Paradoxe :

- Les Nephilim ont une vie établie, donc du Ka-Soleil.
- Les Nephilim ne possèdent pas de Ka-Soleil, à première vue.

Conclusion ultime et indispen-

sable :

- Les Nephilim possèdent nécessairement du Ka-Soleil.

(*) : les arguments annotés rejoignent la dernière conclusion. À savoir :

- Les Selenim ont une vie " établie " et ne possèdent pas de Ka-Soleil
- Les Selenim volent le Ka-Soleil des Humains pour vivre.
- Un Selenim inassouvi risque l'Entropie.
- Les Effets-Dragon et créatures de Kabbale ne possèdent pas de Ka-Soleil.
- Les Effets-Dragon et créatures de Kabbale n'ont qu'une vie " temporaire ".

Conclusion démonstratrice (de la conclusion selon laquelle les Nephilim possèdent du Ka-Soleil) :

- Les Effets-Dragon (à leur naissance) et les créatures de Kabbale (à leur arrivée dans notre Réalité) possèdent un certain stock de Ka-Soleil qu'ils consomment jusqu'à épuisement. Ceci fait, ils se désintègrent ou rejoignent leurs royaumes de kabbale. De même, les Selenim possèdent un certain stock de Ka-Soleil, mais sont, eux, capables de le renouveler, d'où l'immortalité dont ils disposent, contrairement aux êtres " temporaires ". Quand il s'agit d'Effets-Dragon, on peut penser que ceux-ci disposent d'un certain stock de Ka-Soleil apparu à cause du choc subi par la nature lors de leur naissance (foudre pour une vouivre-Éclair, ou incendie pour une Salamandre par exemple). Pour les créatures de Kabbale, on peut supposer que le lancement d'un sort provoque aussi un choc sur la nature qui émet du Ka-Soleil en réaction (comme pour les Effets-Dragon finalement). Ainsi, les Selenim sont finalement très proches des êtres " temporaires ", ce qui montre d'ailleurs bien qu'ils ont une place toute aussi basse dans la Création et ne méritent aucune pitié, contrairement à ce que se permettent de dire certains Nephilim " selenimophiles " que je soupçonne fortement d'accointances avec ces ennemis.

Oublions maintenant toutes les considérations logiques précédentes et concentrons-nous sur ce qui a une réelle importance, à savoir... ceci : les Nephilim possèdent du Ka-Soleil. Essayons maintenant de voir quelle est la fonction de ce Ka-Soleil.



Ka-soleil et nephilim

1 - La parcelle

Soyons logiques : nous sommes entre autres constitués de Ka-Soleil, et nous sommes pourtant incapables de le repérer en Vision-Ka. Conclusion ? C'est simple : nous possédons vraisemblablement très peu de ce Ka-Soleil et il est donc irréparable (à moins qu'il ne soit invisible, mais comment serait-ce possible ?). Par souci de clarté, nous appellerons ce corpuscule lumineux la "Parcelle".

Outre nous animer, nous donner vie, à quoi la Parcelle sert-elle ? Cette question peut en fait se poser sous une autre forme : qu'est-ce qu'un Nephilim ? C'est un Kaïm incarné dans un Humain. La réponse peut sembler fallacieuse par son évidence mais en fait, elle insiste sur ce point majeur : la fonction spécifique de la Parcelle, pour les Nephilim, est de pouvoir rester lié au Ka-Soleil des Humains. Notre Parcelle se colle à l'âme du Simulacre et la contrôle, nous permettant du même coup de commander le corps du Simulacre. Bien entendu, ce lien a de multiples conséquences et, non seulement il nous apporte des connaissances sur tous les êtres vivants (dont les principes de fonctionnement de l'Illumination) mais encore - et surtout ? - sur les Sphères Astrale et Éthérique.

Étudions donc tout cela...

2 - PRÉAMBULE

La Parcelle a donc plusieurs fonctions, toutes aussi importantes les unes que les autres.

Il faut néanmoins remarquer, en préambule, un fait peut-être implicite mais néanmoins majeur : le Ka-Soleil sert à la même chose pour toutes les races animées. Ce qui implique que le Ka-Soleil d'un Nephilim se comporte de la même manière que celui d'un Humain. En conséquence, à chaque fois que nous buterons sur une question sans réponse directe, il sera intéressant de faire un parallèle avec le fonctionnement des Humains et d'appliquer les résultats obtenus à la biologie Nephilim.

3 - CONSTITUTION DE LA PARCELLE

Afin de faciliter l'étude de la Parcelle, je vais dès maintenant vous présenter de quelles parties est constitué notre Ka-Soleil.

Deux types de divisions sont possibles. La première est une division conceptuelle de notre âme, c'est-à-dire une division par principes métaphysiques. La seconde est une division fonctionnelle, c'est-à-dire une division prenant en compte la réalité biologique du lien du Nephilim à son Simulacre.

Quoiqu'il en soit, la Parcelle comprend quatre parties différentes : l'Animus, le Karma, l'Anima et l'Îcône. Bien entendu, ces termes seront explicités plus avant. Voici néanmoins une brève définition de ces termes :

Animus : c'est le Souffle de Vie, l'énergie qui nous anime.

Karma : c'est la partie de notre âme qui est en rapport avec les Forces Cosmiques de la Destinée et du cheminement spirituel. Plus l'on est en accord avec soi-même, plus son Karma est pur.

Anima : il s'agit de notre propre Sophia, notre lien à la Gnose Universelle. C'est donc le siège de notre savoir et de nos connaissances.

Îcône : on peut dire que c'est métaphoriquement notre corps, auquel il est possible de donner certaines formes telles que des "tatouages-ka" comme ceux appelés Stellaires. Néanmoins, l'Îcône a d'autres fonctions...

• Division conceptuelle

On peut, d'un côté, considérer l'Animus et le Karma, et de l'autre côté, l'Anima et le Stellaire. Cette séparation conceptuelle est en fait le pendant microscopique de la division qu'on observe dans l'Univers entre Principe Masculin (vie, Étincelle de Vie, pouvoir "animateur") et Principe Féminin (Gnose, modélisation, structuration du monde). On obtient alors le tableau ci-dessous :

DIVISION CONCEPTUELLE DE LA PARCELLE	
Principe Masculin : Pneuma	Animus Karma
Principe Féminin : Glyphe	Anima Îcône

• Division fonctionnelle

Sous ce terme, je considère en fait deux parties particulières, l'une qui interagit avec le Ka-Soleil du Simulacre, et l'autre totalement neutre.

DIVISION FONCTIONNELLE DE LA PARCELLE		
	avec le Ka-soleil du Simulacre	vis-à-vis du Ka-soleil du Simulacre
Interactions	Anima	Animus
Neutralité	Karma	Îcône

Bien entendu, la division conceptuelle de la Parcelle est quand même pour nous, Nephilim, la plus importante car elle s'intéresse avant tout à la valeur symbolique de ce qui nous donne vie. C'est donc bien sûr sur cette valeur symbolique des quatre parties de notre âme que je vais me concentrer.

Cependant, comme partout, la technique a son importance. Aussi, voici un très bref exposé de la nature des interactions de l'Anima et du Karma avec le Ka-Soleil du Simulacre :

L'Anima, qui est le siège de nos connaissances, a l'étrange aptitude à voler son savoir au Simulacre. C'est en cela que l'Anima est liée au Ka-Soleil du Simulacre.

La liaison du Karma est bien plus particulière. Son seul rôle, apparemment, est de retenir le Nephilim au Simulacre. On pourrait croire que c'est un rôle ingrat. Loin de là en fait : car le lien entre les deux Karman (pluriel de Karma) Nephilim et Humain est avant tout symbolique. Il démontre que les vies des deux protagonistes sont indissolublement liées (sauf par la mort bien entendu) ! De plus, mais n'anticipons pas trop, le Karma a une importance **majeure** dans le déroulement de l'Apothéose, quand le Nephilim devient Agarthien.

Intéressons-nous maintenant à la symbolique des constituants de notre âme. Nous allons, pour ce faire, étudier tout d'abord le Pneuma (contenant Animus et Karma) puis le Glyphe (recouvrant Anima et Îcône), en utilisant à la fois nos connaissances des Nephilim et des Humains.





4 - Le pneuma

Le Pneuma est au Nephilim ce que le cœur est à l'Humain. C'est non seulement ce qui l'anime, lui donne vie à l'instant présent, mais aussi ce qui lui assure sa vie future. Le destin du Nephilim, comme de l'Humain, est lié à son cœur, que celui-ci soit physique ou symbolique. Néanmoins, Vie présente et Destin, s'ils sont proches, n'en sont pas moins aussi radicalement différents. Car n'oublions pas que si notre vie est à nous, notre destinée, elle, dépend des Forces Cosmiques qui régissent l'Univers. Mais, bien sûr, vie comme destin s'entretiennent.

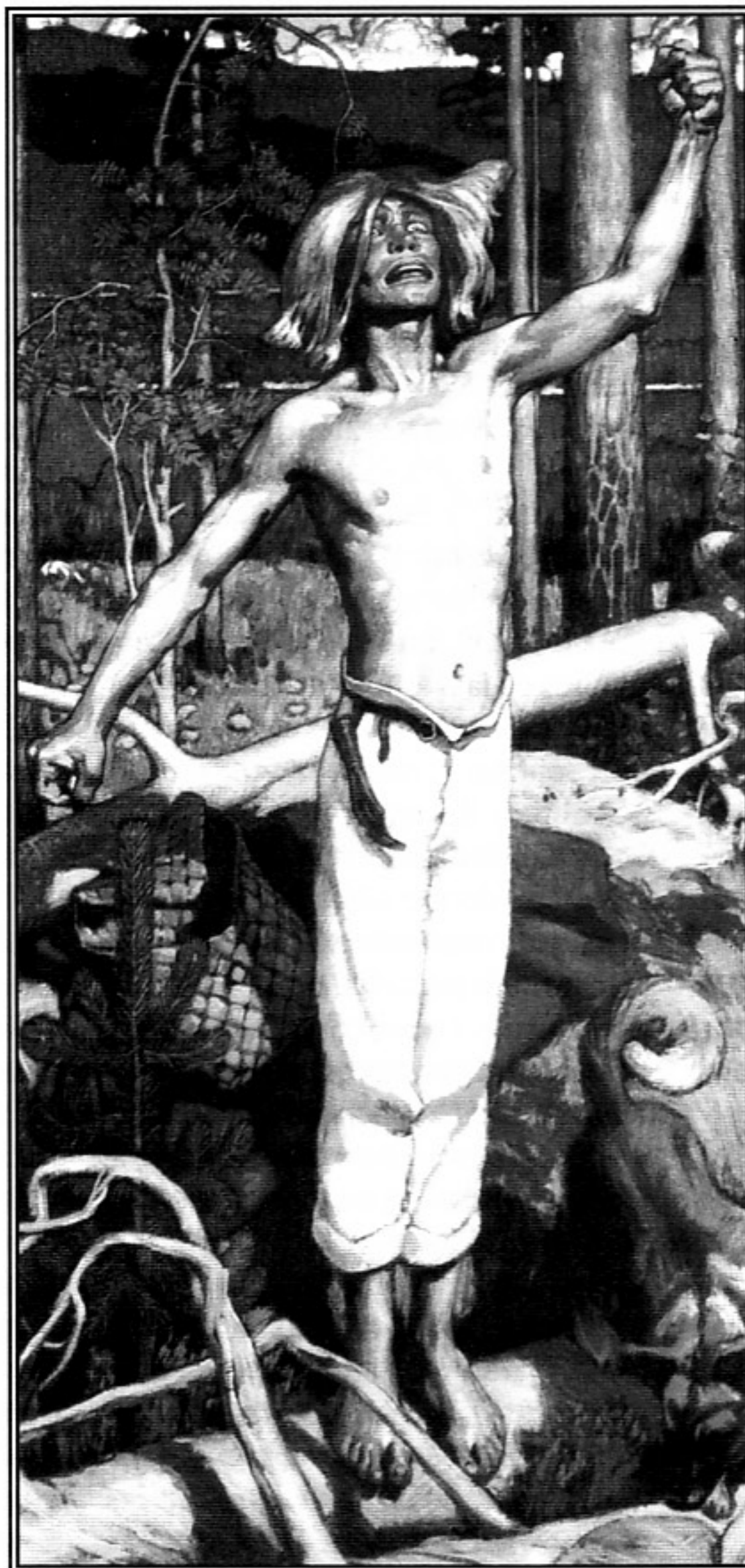
- **L'Animus** est ce que l'on définit habituellement comme la partie masculine de l'Âme. C'est ce qui nous a donné vie, c'est aussi ce qui nous fait vivre à chaque instant. L'Animus nous pousse toujours en avant et ne perd pas courage. Humains comme Nephilim ne sont pas immortels cependant, et un jour ou l'autre, notre Animus, notre Souffle Divin, s'épuise et nous rejoignons, tous égaux devant l'Instant Crucial, l'Abîme de la Mort Véritable. D'ailleurs, les Selenim ne peuvent vivre qu'en volant l'Animus des Humains, assurant ainsi leur Immortalité puisqu'ils renouvellent constamment leur stock d'Animi purs et jeunes.

- **Le Karma**, comme je l'ai dit précédemment, recouvre notre attache au Destin. Car, comme chacun sait, tout est écrit d'avance : la marche du Monde comme celle de ses habitants. Chaque être n'est qu'une bobine entre les mains des Trois Parques. Mais le Karma ne se borne pas à déterminer nos actes. C'est même le contraire. Le Karma, c'est ce que nous devrions faire, pas obligatoirement ce que nous allons faire. Et selon que nos actes sont en accord ou non avec notre destinée, notre Karma est plus ou moins pur.

Au gré de nos Avatars (et non pas de nos réincarnations périodiques dans des Humains), **notre Karma est censé s'affiner**, s'épurer, jusqu'à être

parfaitement nettoyé des mauvais sentiments qui l'encombrent. **Il rejoint alors les Forces Cosmiques** pour régir le Monde.

Bien entendu, nous autres Nephilim possédons peu d'Avatars puisque nous pouvons virtuellement vivre au minimum 20000 ans. Seul un Nephilim naturellement mort de la Mort Vraie, et



non désintégré par l'Orichalque, aurait un second Avatar. Ce cycle se déroulerait bien sûr sur des éons pour que nous puissions atteindre la pureté parfaite et rejoindre les Forces Cosmiques : c'est pour cela qu'Akhenaton a repris pour nous le chemin plus efficace du Sentier d'Or. En revanche, les Humains qui possèdent une courte espérance de vie, ne peuvent à mon avis atteindre un semblant d'importance que dans la purification de leur Karma au gré de leurs Avatars successifs.

Le Karma est donc beaucoup plus important qu'on ne le croit dans la marche non seulement de chaque être, mais aussi du Monde. Ce Karma, c'est donc aussi notre juge, notre morale, ce qui régit notre conscience. C'est pourquoi, les Nephilim, plus que tous autres, se doivent d'être véritablement eux-mêmes, en accord avec leur conscience et celle de l'Univers. Nous devons respecter l'Éthique de la Vie afin d'atteindre au plus vite l'Agartha : Akhenaton l'avait dit, et je vous le répète, vivez vos Ka-éléments au plus profond de vous-mêmes, développez vos Métamorphes, et vous serez vite transfigurés.

Comme vous l'avez donc compris, le Pneuma est le centre de la Vie même, c'est bien le cœur astral du Nephilim.

Avant de clore cette partie concernant l'Animus et le Karma, abordons brièvement un point technique que les Nephilim connaissent bien et hélas trop, à savoir **le Chakra**.

Nous avons tous déjà connu le Chakra quand, notre Simulacre étant proche de la mort, nous en avons perdu le contrôle. En fait, le lien Karmique entre les âmes Nephilim et Humaine se brise car le Karma de l'Humain est déjà prêt à aller se réincarner et quitte donc le Karma du Nephilim. Nous perdons alors tout contact avec la réalité, le lien symbolique unissant les deux destinées disparaît momentanément et plus aucun contrôle de la part du Nephilim n'est possible. Heureusement, si le Simulacre survit, le Ka-Soleil refabrique vite l'ancien lien automatiquement. Le Nephilim sort alors de son coma et reprend alors le contrôle de son Simulacre.

5 - Le glyphe

Le Glyphe est cette partie du Ka-Soleil qui est le siège de l'information. Il se compose de l'Anima et de l'Icone. Seule l'Anima opère à de véritables interactions avec l'âme de l'Humain chevauché (comme disent les mys-



tiques vaudous) par un Nephilim. L'Icône n'a finalement d'importance que pour ceux qui possèdent la Vision-Ka. Étudions donc ces deux importants constituants du Ka-Soleil Nephilim.

• **L'Anima**, c'est ce qu'on appelle communément le Féminin de l'Âme. Elle contient tout le Savoir emmagasiné au cours des âges pour le Nephilim, au cours de sa courte vie pour l'Humain. J'ai souvent, dans ce texte, par simplification, associé les connaissances au Savoir. Or ça n'a rien à voir bien sûr. Les connaissances, c'est une sagesse quelconque. Le Savoir, c'est une sagesse devenue instinctive, une sagesse qui fait partie de soi. Pour donner un exemple simple, on peut se rapporter au jeu d'Échecs. Un simple joueur connaît les règles de ce jeu, ça n'est qu'une connaissance. Un Grand Maître International (Kasparov, Karpov... ou Fisher !) connaît bien entendu les règles, mais il sent aussi instinctivement tout ce qu'elles entraînent, et est capable de prévoir et de décider des tactiques et stratégies extraordinairement complexes. Il possède dans ce cas un Savoir lié au jeu d'Échecs, c'est-à-dire que ce jeu fait indéfectiblement partie de sa vie. Ainsi en est-il du rapport du Nephilim à son Simulacre, ainsi en est-il de l'Anima : jamais un Nephilim ne vole ses connaissances à son Simulacre. Il lui vole avant tout son Savoir. et la partie dans laquelle il " conserve " ce Savoir (qui devient aussi un Savoir pour le Nephilim) est l'Anima. Bien entendu, l'Anima est aussi le siège des connaissances du Nephilim, car il ne possède pas de support physique pour les conserver autre part. Ainsi, chez l'Humain, il existe deux supports à la Sagesse : le cerveau, qui est un support physique fonctionnant selon des principes chimiques et électriques, et l'esprit (qui est avant tout un concept) qui s'exprime via le Ka-Soleil.

Ainsi, l'Anima est le siège du Savoir et des connaissances du Nephilim (et uniquement du Nephilim). L'Anima est donc, aussi, en quelque sorte, le siège de la personnalité du Nephilim, puisqu'elle contient son Savoir, c'est-à-dire ce qui contribue à sa Conscience. Le Nephilim existe donc par et à travers son Anima.

Néanmoins, aussi fou que cela puisse paraître (et je suis sûr que certains

trouvent cela suffisamment fou pour être hautement condamnable), certains Nephilim Adoptés de l'Arcane XII le Pendu ont réussi à développer une technique qui les met volontairement en Ombre, alors que la Vie est Conscience.

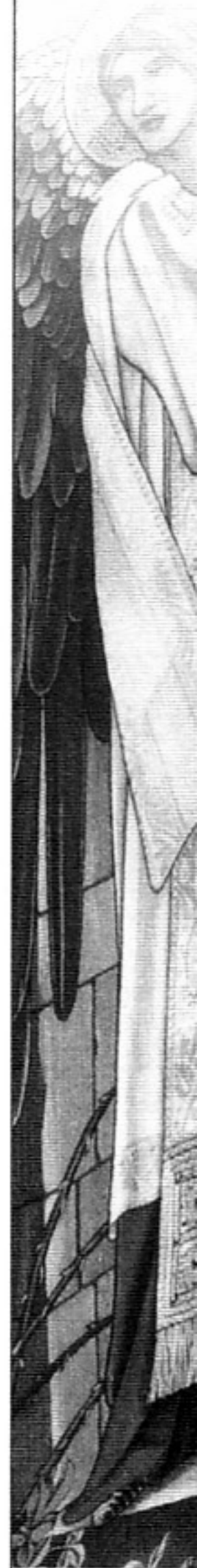
• **L'Icône** a, en revanche, une tout autre fonction - si même on peut parler de fonction - que l'Anima. À vrai dire, l'Icône est peut-être la partie la plus étrange de l'âme Nephilim. On a vu précédemment que l'Animus est le souffle de vie, que le Karma est à la fois ce qui indique notre destinée et qui mesure notre accord avec celle-ci, que l'Anima est le siège de notre Savoir et de nos connaissances, le siège de notre intelligence. Face à tout cela, l'Icône est à la fois peu et beaucoup. C'est peu en soi parce que ça n'est qu'une petite partie altérable du Ka-Soleil, et c'est beaucoup parce que c'est cette partie qui nous donne notre individualité.

L'Anima est une partie de notre " esprit " à laquelle nous ne pouvons pas toucher. Elle grandit d'elle-même au fur et à mesure de l'accroissement de nos connaissances mais sans qu'on puisse contrôler directement son expansion. En revanche, l'Icône peut être en partie modifiée. Elle est le siège de nos identités : notre vraie identité, et nos signes distinctifs volontairement affichés.

Notre vraie Identité, personne ici-bas ne la connaît, pas même nous. Seuls les Tisseuses, les Trois Parques, et les Grandes Forces de l'Univers la connaissent. Cette vraie Identité, c'est notre Nom Très Véritable, notre Nom Cosmique, ce qui fait que nous sommes nous et personne d'autre. Et justement, personne, personne, même en nous copiant au maximum, ne peut nous ressembler jusque dans notre Nom Très Véritable. Aussi, ce Nom Très Véritable qui est le garant de notre individualité a-t-il une importance symbolique extraordinaire. Heureusement, d'aucuns pourraient dire " malheureusement ", personne, à part les Puissances qui régissent l'Univers, ne saurait lire et même retrouver ce nom dans notre Ka-Soleil. Car le Ren Maâ (c'est-à-dire le Nom reconnu par Maât, déesse-entité de la Balance Cosmique et de l'ordre du Monde)

définit tous les rapports d'un être à l'Univers, aussi celui qui connaîtrait le Ren Maâ de quelqu'un serait apte à le contrôler entièrement, à faire de lui ce qu'il voudrait. Arme terrible en vérité dont le secret a été possédé il y a bien longtemps je pense (les légendaires Tches Oudj ou " mots de commandement ") mais qui a heureusement été oubliée, tout comme la Met Tches (" formule magique qui tue " en Énochéen) qu'utilisaient les disciples d'Amon-Râ au temps d'Akhenaton, jusqu'à ce que celui-ci charge un Onirim (connu sous le nom de Gardien des Symboles Tabous⁽¹⁾) de nous en protéger. Réjouissons-nous que le secret des Tches Oudj ait disparu, car il est certain que plus personne maintenant n'a le pouvoir de retrouver le Ren Maâ de quelqu'un.

Passées ces considérations horribles, intéressons-nous à la seconde partie de l'Icône, partie qui prête a priori beaucoup moins à conséquence. C'est habituellement cette partie seule qu'on nomme Icône car peu nombreux sont ceux qui connaissent l'existence du Ren Maâ. Pour ne pas prêter à confusion, j'appellerai donc cette section : pseudo-Icône. La pseudo-Icône sert surtout aux Nephilim de support pour leur propre confort, ou ceux des autres Nephilim. En effet, de nombreux Nephilim, pour ne pas risquer de perdre la connaissance de sorts d'une incarnation sur l'autre, et pour faciliter leur lancement, utilisent leur pseudo-Icône comme un Focus magique. Pour ce faire, par un simple mais coûteux effort de concentration, ils gravent, ou plutôt tatouent, les paramètres du sort sur leur pseudo-Icône. Cette utilisation, si elle est plutôt matérialiste implique des choses assez impressionnantes, étayées par la seconde utilisation possible de la pseudo-Icône exposée ci-après. En effet, les Arcanes Majeurs ont mis en place un étonnant système de " prêt " de connaissances et de sorts via ce qu'ils appellent le Stellaire. Dès qu'un Nephilim devient Adopté d'un Arcane, celui-ci lui imprime un corpus de connaissances dont l'utilisation devient totalement instinctive, comme s'il s'agissait d'un Savoir directement fixé dans l'Anima. Cet état de fait a, comme je le disais quelques lignes plus haut, des conséquences extraordinaires : cela





démontre que la pseudo-Icône a nécessairement une parenté avec l'Anima et que ce sont conceptuellement les mêmes choses. Imaginez ce que l'on pourrait faire avec un tel instrument ! On pourrait accéder à des connaissances extrêmement étendues en un clin d'œil !

Ceci est bien entendu fascinant... mais c'est aussi très troublant et inquiétant. Certains pourraient par cette voie devenir des combattants émérites, ou des mages surpuissants ! Bien sûr, nous sommes des Nephilim, des Inconnus Supérieurs, et nous connaissons le danger de telles manipulations. Mais, ce qui m'inquiète le plus, ce sont les bruits auxquels j'ai eu à faire selon lesquels des sociétés secrètes d'Humains auraient réussi à développer une sorte de Stellaire qu'ils appellent Gramma⁽²⁾. Je n'ose y croire et je suis persuadé que ce ne sont qu'affabulations, fruits d'esprits paranoïaques. Néanmoins, nous devons soigneusement veiller à défendre notre sagesse mystique afin que ce genre de choses ne devienne pas vrai. Surtout à quelques années de l'Apocalypse.

Comme vous avez donc pu vous en rendre compte, tout autant que le Pneuma, le Glyphe a une importance majeure. C'est en effet le centre-vrai de l'Information chez les Nephilim. D'autant plus que la troublante similitude entre l'Anima et la pseudo-Icône montre que notre race est réellement la Race du Symbole. Notre Ka-Soleil combine donc à lui seul l'équivalent du cœur et du cerveau humains. Bien entendu, le Ka-Soleil est aussi en quelque sorte le centre de gravité des Ka-éléments des Nephilim, et il ne faut bien sûr pas l'oublier. Car nous sommes malgré tout, avant tout, composés de ces Ka-éléments. Mais nous subissons aussi une tare difficile à assumer : nous sommes liés à ces Humains qui bien entendu résistent, inconsciemment souvent, volontairement parfois. L'Ombre en est un exemple...

Il est donc nécessaire de discuter d'un point technique, comme plus avant avec le Karma, qui concerne **l'Ombre**. Rappelons que le Karma et l'Anima sont les deux seules parties du Nephilim et de son Simulacre qui sont liées. Des déficiences au niveau du Karma ont tendance à entraîner

le Chakra. De même, le lien des Animae se brise parfois. Ceci se produit quand le Nephilim tente d'utiliser une partie du Savoir de son Simulacre. Il faut rappeler et noter que l'Anima du Nephilim tente automatiquement de dérober le Savoir du Simulacre à chaque fois qu'il faut l'utiliser. Logiquement, l'Anima du Simulacre essaie automatiquement elle aussi de résister. Et parfois, la tension de chaque côté des Animae est si intense qu'au lieu qu'une des deux Animae ne cède, c'est le lien entre les deux qui cède. À ce moment-là, le Nephilim perd le contrôle de la Conscience du Simulacre et celui-ci reprend le contrôle de lui-même, tandis que le Nephilim tombe dans une sorte de coma temporaire qu'on appelle Shouit. Bien sûr, l'Anima du Nephilim reprend vite le contrôle, heureusement.

quence majeure sur la vision qu'on pouvait avoir jusqu'à présent des Nephilim. Néanmoins, ce qui restera toujours étonnant, c'est que tant d'informations (car les Nephilim font parties des êtres les plus complexes de la Création) puissent tenir dans un volume de Ka-Soleil si petit qu'il en est invisible. Ceci démontre bien, en un sens, que les Nephilim sont des êtres tous symboliques...

Et c'est pour cela que nous sommes la plus grande race jamais portée par Gaïa, parce que nous sommes la transition entre une race par trop rattachée à la Sphère Physique et une autre qui serait trop attachée aux Mondes Spirituels. Nous sommes cette race qui concilie dans un système égalitaire les trois Sphères Célestes que sont le Plan Physique, la Sphère Astrale (faisant le lien entre



6 - CONCLUSION

Ainsi le Glyphe et le Pneuma, constituants de notre âme à tous, Humains ou Nephilim, contiennent finalement une quantité d'informations très impressionnante. Des informations qui pourraient même parfois devenir dangereuses, si elles tombaient entre de mauvaises mains. Mais, quoiqu'il en soit, les révélations ici apportées ont une consé-

les deux autres) et les Espaces Éthérés. C'est aussi pourquoi nous sommes la seule Race à pouvoir connaître une vraie Illumination qui nous transfigurera et fera de nous de véritables dieux. En effet, qui d'autre a eu un Akhenaton - et un Surya maintenant - pour lui indiquer la voie vers l'Apothéose ? Rien n'y fera, quels que soient les subterfuges et artifices déployés par d'autres créatures, aucune ne trompera les Puissances Célestes.



CONCLUSION et perspectives

Tout le travail ici-présenté entraîne de nombreuses questions, et non des moindres. De celles dont les réponses pourraient provoquer de gros remous dans le monde occulte. Mais ce n'est pas mon propos à l'heure actuelle. Chaque révélation en son temps.

Ainsi, répétons-le, comment un " appareillage " aussi élaboré que l'Âme Nephilim tient-il sur un volume si petit qu'il en est irréparable ?

Autre chose, le Karma semble très important chez les Humains puisqu'à leur mort, il quitte leur corps pour rejoindre des sphères inconnues : sont-ce les Archétypes dont parlait C.G. Jung ? Si oui, ces Archétypes, symboles de la destinée (disons même de la fatalité) humaine, par qui s'expriment-ils ? Cela pourrait-il justement avoir un rapport avec les Khaïba tellement liés au Destin, et souvent aux phobies humaines... ?

De plus, on sait que, durant l'Involution Angélique⁽³⁾, apparurent les Dra-Kaons, véritables fusions mentalement instables de Kaïm. Puis ils furent défaits par certaines Ar-Ka-Na. Mais quand on connaît la puissance des Dra-Kaons, et qu'on sait que l'Orichalque n'existait pas sur Terre à l'époque, on peut raisonnablement se demander comment ces derniers purent être vaincus. Tout ceci ne réside-t-il pas là encore dans la nature du Ka-Soleil Nephilim ? En effet, il est probable que les Nephilim formant les Dra-Kaons étaient reliés entre eux par leur noyau solaire. Il devait donc exister une matière permettant de provoquer l'implosion de ce noyau. Cette matière existe-t-elle encore ? Et si oui, quelle est-elle ? S'agit-il là du légendaire Airain ? Selon moi, seuls certains grands Dracomaques peuvent répondre à ces questions (à savoir : Sigurd, Thor, Marduk, etc.).

Et l'incident Jésus, pourquoi a-t-il eu lieu ? Serait-ce parce que le Simulacre Jésus a été incarné à un moment où son Karma (donc son rapport aux grandes forces de ce monde) n'était

pas encore intégré à son Ka-Soleil ?). C'est bien possible. Mais là aussi, seuls les témoins de ce temps peuvent nous le dire. Mais ceux-ci sont à la solde de la clique dirigée par Dame-Justice, il est donc inutile d'espérer un quelconque éclaircissement.

Il y aurait tant d'autres questions à poser. Mais je pense que vous avez compris mon propos : j'ai ouvert une porte, il ne vous reste plus qu'à aller voir ce qui se cache derrière. L'Agartha n'est plus loin...

texte de
DAVID CHEMOUIL

(1) voir le scénario " l'Imprononçable " dans Hermès Trimégiste IV.

(2) voir le chapitre " les Pythagoriciens " dans le supplément " Les Mystères ".

(3) période de l'Histoire Nephilim durant laquelle vécurent - et périrent - les Dra-Kaons (voir le supplément " Les Arcanes Majeurs ").

Cados, cados, cados, ia vel ima, ima,
shadday, ia, sar, domini, formatoris soeculorum,
qui in septimo die quievit, et per illum
qui in bene placito suo filiis
israel in haereditatem observandum dedit,
ut eum firmiter custodirent
et sanctificarent ad habendam
inde bonam in alio saeculo remunerationem ;
et per nomina angelorum serventium
in exercitu septimo
boeel angelo, magno et principi potenti,
et per nomen stellae est saturnus ;
et per sanctum sigillum ejus,
et per nomina praedicta super, conjuro te,
caphriel, qui praepositus es diei septimae,
quae est die shabbati,
quod pro me labores : hoc librum protegit.

99.





Le Fugitif

SCÉNARIO NEPHILIM



INTRODUCTION

Dans ce scénario, les joueurs sont confrontés à un Rose-Croix amnésique, qui sera connu exclusivement sous le pré-

nom Laurent. Celui-ci est puissant mais à l'issue d'un affrontement avec ses pairs, qui le considèrent comme un renégat, il est blessé et devient amnésique. Une fois à l'hôpital, malgré son handicap, il s'échappe, obéissant à son instinct.

Du fait de son Ka soleil puissant, le Rose-Croix peut percevoir les Ka-éléments et utiliser certains pouvoirs psychiques (voir la description du personnage de Laurent, en fin de scénario).

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

(SI LES PJ NE FONT RIEN D'IMPRÉVU...)

• 1er jour :

Le Rose-Croix entre au service des urgences de l'hôpital Le Samaritain pour diverses blessures légères. Les infirmières remarquent bien vite que cet individu ne se souvient plus que de son prénom, Laurent.

• 3ème jour :

Laurent, à peu près remis de ses blessures, s'enfuit de l'Hôpital, répondant à un instinct de survie élémentaire. Il est de plus attiré par un plexus en formation qui donne lieu à un incendie cité dans les journaux.

• 4ème jour :

Dans la matinée, un des PJ croise Laurent qui perçoit son pentacle. Le même jour, le journal local rend compte de la fuite de Laurent.

• 6ème jour :

Les Templiers récupèrent Laurent au nez et à la barbe des PJ ; premier affrontement. Ces derniers les poursuivent et, après un second affrontement, mettent la main sur Laurent.

• 7ème jour :

Tentative de meurtre sur la personne de Laurent menée par les Rose-Croix.

POUR L'AMBIANCE

Le scénario ne nécessite pas que les joueurs partent d'un lieu précis. Cependant, il serait souhaitable qu'au commencement, ils se trouvent dans une ville de taille moyenne, pas trop moderne. Pour ce qui est de la saison, (celle-ci peut participer à l'ambiance et aussi permettre quelques allusions symboliques), c'est l'hiver. Le froid n'a pas besoin d'être intense ; plus importante est la présence d'un brouillard pesant en alternance avec un temps pluvieux.

Lors de la recherche de l'amnésique, il peut être intéressant de faire en sorte que les joueurs se sentent eux aussi perdus dans la brume. Un Nephilim de l'air sentira plus que les autres le poids oppressant des nuages bas. Après tout, ce temps se prête aussi à l'errance sans but, à l'ignorance de sa situation et à la perte tout court. Si les joueurs ne résident pas dans la région, l'effet sera plus facile à générer. Le brouillard suscite aussi grand nombre de malentendus : les témoignages sur le passage de l'amnésique seront nombreux. Les joueurs eux-mêmes auront l'impression de distinguer fréquemment des silhouettes isolées, courbées dont le visage restera flou et qui attireront leurs soupçons. Dans le même ordre d'idée, les bruits de la ville seront lointains et assourdis.

Premier acte : La RENCONTRE

Le 4ème JOUR :

Lors d'une froide et brumeuse matinée d'hiver, un PJ en ballade pour une raison quelconque, croise Laurent dans la rue. Celui-ci se rapproche de lui, le fixant avec insistance, l'air perplexe. Puis, il tente de décrire d'insaisissables "étoiles brûlantes, argentées, liquides..." (les Ka-éléments du Nephilim). Mais, étant un peu perdu, il s'éloigne finalement. La rencontre doit être assez courte pour que le Nephilim ne puisse pas suivre le Rose-Croix. De plus, il devrait être inquiet d'être ainsi découvert en pleine rue par un passant. Vous pouvez renforcer les craintes du joueur en lui donnant l'impression que tout le monde le regarde bizarrement. Il importe qu'il n'accorde pas forcément une grande importance au Rose-Croix. Son peu de soupçon, si soupçon il y a, ne sera confirmé que plus tard, quand le Rose-Croix sera déjà loin.

La lecture d'un journal local daté du même jour apprend alors aux joueurs qu'un pensionnaire de l'hôpital Le Samaritain s'est enfui. L'article, photo à l'appui, achève normalement de convaincre les joueurs que le personnage du Rose-Croix est mystérieux donc intéressant. Le contenu de l'article décrit sommairement l'état psychologique du patient : il est amnésique et blessé au bras. L'absence de coup porté à la tête et de trauma-



ceux-ci mènent leur enquête, sans être extrêmement discrets, en se faisant passer pour des membres de la famille (chose absurde, mais tout le monde ne se rappelle pas que l'amnésique n'a pas encore été identifié ; aux joueurs de faire le lien). En les suivant, ils arriveront près de l'église. Pour corser un petit peu l'affaire, vous pourrez, au hasard, jouer sur les indiscretions des PJ eux-mêmes et donner des soupçons aux templiers qui n'en seront que plus efficaces. Au sujet du plexus, qu'ils aient compris ou non, ils retrouveront ainsi la trace de Laurent. Pour la suite, ils ne pourront probablement se priver de suivre Laurent en vision-Ka, ce qui implique qu'ils aient compris qu'ils influaient les Ka-éléments. Dans le cas contraire, les joueurs pourront, au gré de votre générosité, bénéficier d'une piste plus matérielle telle qu'une banale filature.

4 - a L'église :

Les PJ voient un personnage qui sort soudain d'une ruelle obscure longeant l'église. Il court droit sur le centre du plexus si personne ne l'arrête. Il est alors proche de l'extase et reste paralysé, comme pétrifié, tandis que la voûte de l'église montre des premiers signes de faiblesses à cause des profondes vibrations qui agitent localement le sol. Peu de temps après, les Templiers débarquent...

Cette scène d'action peut nécessiter un plan. Il est souhaitable que la petite église possède plusieurs issues ; par exemple, la porte principale, une pièce servant autrefois de logis au prêtre et donnant sur l'extérieur comme l'intérieur, un escalier donnant sur une terrasse étroite surplombant l'entrée (nartex).

• Si les joueurs ont décidé de se montrer :

Tout d'abord, faites en sorte que les Templiers surprennent les joueurs en train de s'intéresser à Laurent. Comme d'habitude, ils ont l'avantage du nombre ; fixez celui-ci en fonction de vos joueurs. Ensuite, les Templiers ont tenté de rat-

traper Laurent en patrouillant dans le quartier ; de ce fait, lorsqu'ils arrivent à l'église, ils cernent les lieux. Ils doivent mettre les PJ en danger à l'aide de leur armes à feu pour les forcer à se mettre à couvert. Leur objectif reste Laurent mais ils n'hésiteront pas à abattre leurs adversaires s'ils le peuvent. L'action des Templiers doit être efficace : le temps que les joueurs réalisent, les Templiers entament la récupération du Rose-croix tout en immobilisant les PJ. Dès qu'ils le peuvent, ils l'embarquent dans une de leur voiture puis ils partent en lâchant encore quelques balles.

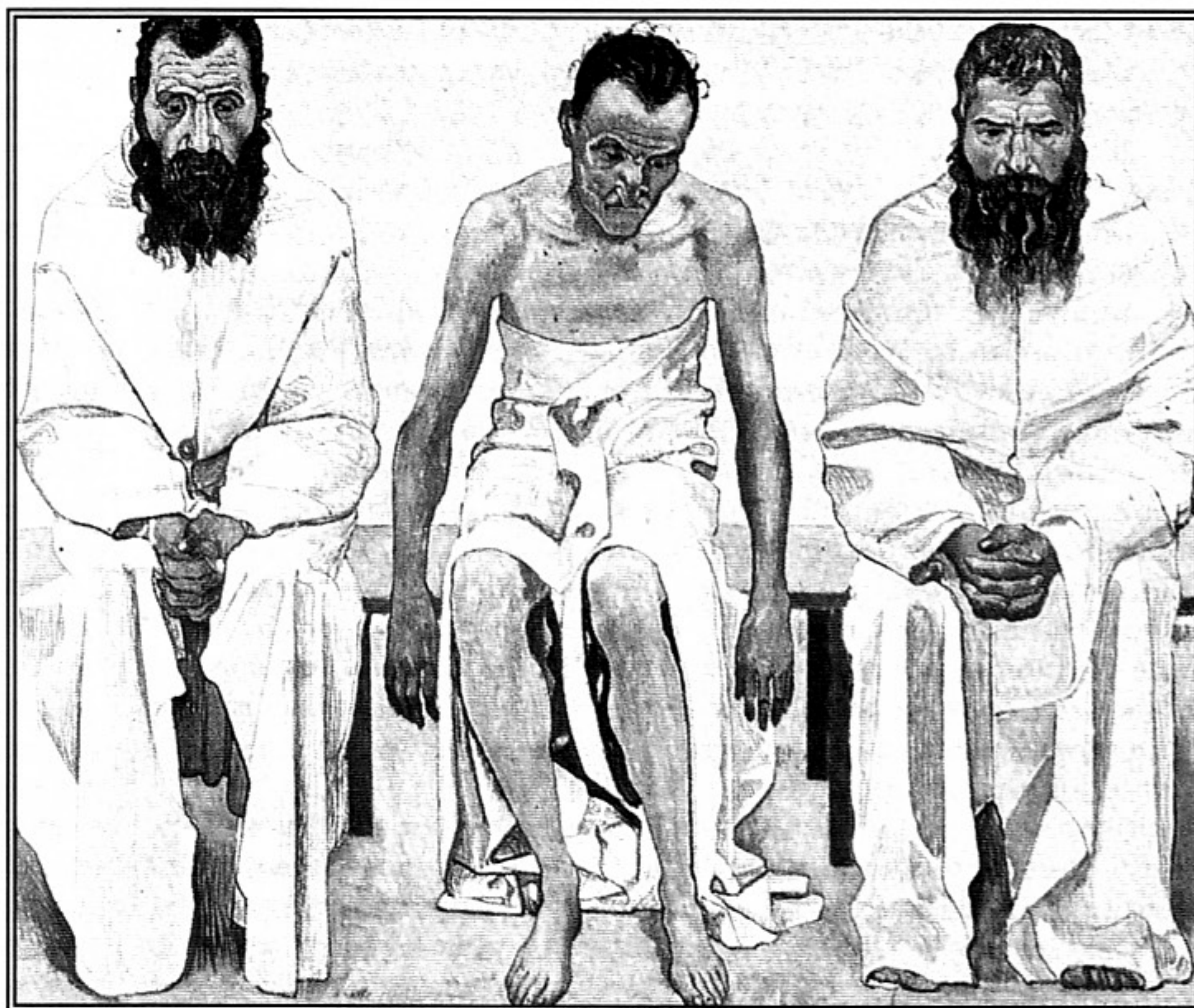
• Si les joueurs décident de ne pas intervenir :

Les Templiers se garent à la va-vite et épient les environs quelques instants ; puis ils poursuivent Laurent dans

• Si les joueurs sont vraiment trop forts :

Si, au cours du combat, vous estimez que vos joueurs ont pris l'ascendant sur les Templiers, vous pouvez faire intervenir activement les vibrations dues au plexus : ainsi, quelques Templiers et Laurent se retrouvent séparés des joueurs par l'effondrement d'une partie de la voûte. Le reste menaçant de faire de même, les joueurs seront contraints de quitter l'église. Vous pouvez préférer profiter du plexus pour faire apparaître un effet dragon (car Laurent favorise leur apparition près des plexus).

L'endroit est relativement isolé à cette heure et les voisins sont peu enclins à se montrer. Les policiers ne doivent pas intervenir trop vite. S'ils se sont rendus à l'appel du témoin, ils doivent se trouver non loin de là mais



l'église. Ne voyant aucun obstacle ni témoin, ils kidnappent Laurent, qui d'ailleurs ne résiste pas. A la moindre intervention, ils se dispersent dans l'église et protègent deux des leurs qui ont pour tâche d'emmener Laurent. Les Templiers ont de longs imperméables dont ils rabattent les bords pour se dissimuler. Ils en apportent un pour Laurent ce qui, dans le trouble de la bataille, rendra sa poursuite par les joueurs plus difficile. Dès que Laurent est entre leurs mains, ils battent en retraite.

vous êtes libre de les doter de la vitesse de réaction suffisante. Ils peuvent cependant mettre fin à la fusillade de manière prématurée si vous voyez que les joueurs vont reprendre Laurent aux mains des Templiers.

5 - UNE piste de Ka :

Les Templiers fuient en voiture. Les PJ qui ne sont pas partis en quatrième vitesse sont inquiétés par les policiers



ce qui laisse assez d'avance aux Templiers (ceux-ci ne seront pas inquiétés car leurs agissements excentriques sont couverts par certaines autorités locales). En fait, une fois que les PJ reviennent à l'église ou sur le trajet emprunté par les Templiers, ils peuvent repérer une trace en vision-Ka.

Les Templiers se sont donnés rendez-vous dans un coin de verdure où se trouverait, d'après quelques pseudo-initiés déjantés, un ancien cimetière qui aurait abrité les corps de certains rescapés de la dissolution apparente du Temple par Philippe le Bel. Ils ont connaissance de l'endroit car ils s'en servent de lieux de réunion pour leurs cérémonies. L'endroit est situé en rase campagne non loin de la ville. Les PJ, s'ils ont l'idée de suivre la piste de Ka, devront tenter de ne pas perdre la trace de Laurent. En effet, celui-ci ayant couru un temps dans les environs de l'église, ses traces ne persistent pas uniquement dans la direction qu'ont prise les Templiers. De plus, étant en voiture après son rapt, il influe moins durablement par sa présence sur les Ka-éléments : les champs sont perturbés directement moins longtemps. Pour faire jouer ses incertitudes, vous pouvez faire emprunter aux PJ une première direction (celle qu'a empruntée Laurent pour arriver à l'église) vers le cœur de la ville. C'est la nuit et une impression passagère d'échec doit vraisemblablement doucher l'enthousiasme des joueurs. S'ils reviennent à l'église, le plexus aura disparu laissant apparaître une faible trace que n'avait pas vu les joueurs : cette fois, c'est la bonne. Faites en sorte que les joueurs veuillent rattraper le temps précieux qu'ils ont perdu. En effet, une nouvelle bataille s'annonce et cette fois, les PJ ont l'effet de surprise.

Les Templiers indemnes les plus importants discutent tandis que, toujours confiants dans les rites médiévaux, les autres font des tours de garde dans les règles de l'art, les murs et la portes du cimetière faisant office de remparts. À l'intérieur le sol est couvert d'herbes hautes. Pas de scabreuses découvertes en perspective car toutes les tombes ont disparu (pas d'obstacles pratiques pour se dissimuler). La discussion a pour sujet Laurent, évidemment. Elle s'anime peu à peu jusqu'à ce que la fatigue force les vaillants soldats de la loge à aller se coucher ; moment idéal pour l'attaque.

Lors de l'attaque des PJ, les Templiers n'auront même plus le scrupule de tirer

avec leurs silencieux et le terrain pourrait les avantager. Cependant, Laurent va aider les PJ avec ses pouvoirs télékinésiques (décrits à la fin du scénario) qu'il utilise instinctivement. Par exemple, le Rose-Croix sauve les joueurs d'une situation critique par ses seules capacités. Cela leur donnera à réfléchir sur sa puissance, son utilité, ou le danger qu'il peut représenter. De plus, Laurent prend le parti des PJ qui veulent le sortir des mains de ses ravisseurs.

6 - LE SORT DU ROSE-CROIX :

• Les Rose-Croix en spectateurs :

À l'issue de la poursuite et du 2ème affrontement avec les templiers, les PJ ont dû mettre la main sur Laurent. Celui-ci est encore fatigué d'avoir utilisé ses pouvoirs mentaux et voit dans les PJ des sauveurs, à cause de son attirance pour les Ka-éléments des joueurs. Il ne tarde pas à s'endormir quelque soit la situation, non sans s'être auparavant émerveillé devant leurs pentacles. Son sommeil est agité et vous pouvez l'émailler de références obscures qui permettront de faire deviner aux joueurs l'origine de la puissance de Laurent. Par exemple : citer les noces chimiques (en se renseignant, les joueurs découvriront le nom associé à ces noces : Christian Rose-croix ; le titre intégral étant Les Noces Chymiques de Christian Rosenkreuz) . Ou quelques phrases sibyllines répétées telles des paroles sacrées : " Je jure de servir les cœurs pour qu'en retour ils m'initient à leurs secrets " (le cœur de l'initié est un des symboles de la coupe dira n'importe quel dictionnaire des symboles ; de plus dans le tarot de Marseille, la coupe remplace la couleur cœur). Mais si vos joueurs sont un minimum au courant, il vous sera sûrement utile de trouver des références moins directes.

Les Rose-Croix, si l'on considère qu'ils peuvent repérer Laurent, ne sont pas loin. Toutefois, ils n'interviennent pas tout de suite : ils ont pu au besoin avoir une démonstration des pouvoirs des PJ ; de toute façon, ils sont peu nombreux et ils peuvent craindre que leur puissant frère ne soit à nouveau Rose-Croix à part entière. Cependant, ils peuvent grâce au lien psychique qu'ils entretiennent avec Laurent, un lien forcé, provoqué et donc à sens unique, se renseigner sur la position des joueurs et approximativement sur ce que Lau-

rent perçoit (sauf si ses yeux sont fermés par ex.).

• Si vous voulez faire intervenir les Rose-Croix :

Pendant le premier combat des PJ avec les Templiers, Les Rose-Croix se placent en spectateurs dans un coin d'ombre (la nuit tombante les dissimule) d'où ils tentent de ne rien rater de la scène. Ils interviennent alors subtilement avec des moyens que ne peuvent employer les templiers tels que la télékinésie. Ils visent alors la mort de Laurent sans qu'on puisse savoir qu'ils en sont à l'origine. Par exemple, en utilisant les quelques pouvoirs cités en fin de scénario, une balle tirée par les PJ ou les Templiers frappent dangereusement près de Laurent alors que les deux camps font par ailleurs de gros effort pour tenter de capturer Laurent sans le blesser. Certains Templiers, excentrés par rapport au lieu de la fusillade, peuvent aussi s'apercevoir de leur présence et les croire liés aux PJ ; ainsi, si les Templiers ne trouvent pas la présence des R + C plus exotique que celle des PJ, ces derniers pourront remarquer ces deux templiers là-bas qui tirent dans le vide puisqu'aucun d'eux ne s'y trouve. Les R+C restant de toute façon dans l'ombre et les Templiers se bornant à les empêcher d'en sortir, cette " fusillade " secondaire est relativement discrète ; les Rose-Croix finissent par fuir une fois les Templiers partis. Il ne restera qu'un corps inanimé, un Templier frappé de plein fouet par les efforts conjugués des Rose-Croix. Cet homme n'est pas mort, seulement inconscient ; il peut avoir des choses à raconter si les PJ l'escamotent avant l'arrivée des policiers (il faudra d'abord qu'ils s'aperçoivent de sa présence, ce qui n'est pas évident). Il s'avère que c'est un second couteau à peine intégré qui devait faire le guet près des voitures. Il ne connaît pas le chemin menant au lieu de rendez-vous du cimetière (si les joueurs réussissent à le faire parler). De plus, la nuit hypothèque toute reconnaissance dans la campagne avoisinante. Si les policiers l'emmènent à l'hôpital, les joueurs ne feront que perdre un peu plus de temps en s'y rendant. Il n'est pas réellement nécessaire que ces éléments soient remarqués des joueurs, ils représentent un bonus pour la suite.

Lorsque les PJ auront retrouvé les Templiers et Laurent, ils pourront s'apercevoir





qu'aucun Templier n'a pu effectivement utiliser la télékinésie. Les joueurs remarqueront alors que les pouvoirs utilisés par les Rose-Croix sont les mêmes que ceux de Laurent (lors du 2ème combat) mais en plus faible car Laurent est un Rose-Croix particulièrement doué.

Les Rose-Croix interviennent peu après le premier sommeil de Laurent. Selon que vous voulez mettre en scène des Rose-Croix d'un niveau plus ou moins élevé (il est tout de même déconseillé que les Rose-Croix puissent reconnaître les PJ exactement pour ce qu'ils sont ; si cela doit se produire, la faute doit en revenir aux joueurs pas assez prudents qui paieront cher cette indiscretion), ils sauront que Laurent délire et ils pourront craindre qu'il ne dévoile ainsi des secrets aux PJ. Les joueurs devront de toute façon être épuisés après deux combats assez physiques ; de plus, s'ils n'ont pas remarqué les intrusions antérieures des Rose-Croix, ils seront en confiance. Les Rose-Croix " attaquent " peu après le réveil, lorsque la tension est retombée. Il serait souhaitable que la scène se passe en ville, le matin (la brume persistante se disperse et révèle un ciel limpide ; le temps est d'autant plus froid) mais si vos joueurs sont encore assez en forme après le deuxième combat, faites intervenir les Rose-Croix dès que les lieux s'y prêtent et adaptez.

Ils frappent d'abord Laurent le plus fort possible, psychiquement, ce qui le fait vaciller puis tomber, inconscient, immédiatement. Quelques passants peuvent s'en étonner mais nulle menace n'est visible à l'horizon. L'objectif des Rose-Croix est de faire tomber Laurent dans un état végétatif puis d'asséner le coup final d'une simple balle. Un homme s'approche, tire puis part en courant dans une ruelle (les Rose-Croix ont évidemment choisi le moment de l'attaque en conséquence) ; considérez soit que Laurent est blessé soit que c'est un joueur qui l'est. Les Rose-Croix s'attendent à ce qu'un des PJ suive le fuyard. Tandis que ce dernier court jusqu'à sa moto garée plus loin, les deux autres Rose-Croix entrent en action : l'un d'eux tire depuis la fenêtre d'un bâtiment en face de la rue (un hôtel ou une résidence par exemple). En cas d'échec (et échec il y a), le troisième (qui est parmi ces fameux passants) tentera de s'approcher de Laurent suffisamment innocem-

ment pour l'achever. Pour fuir, ce dernier n'aura d'autre ressource que Trouble, Champ de force,... puis il courra pour être récupéré par le Rose-Croix à moto. L'important est que les joueurs puissent s'opposer à la tentative, s'ils agissent intelligemment, sans pour autant mettre la main sur leurs auteurs. Les Rose-Croix n'hésiteront pas attaquer sournoisement, à distance avec leurs pouvoirs psychiques. Si la tentative directe échoue, les Rose-Croix se replient et disparaissent comme ils sont apparus. Le " coma " provoqué est à double tranchant car elle enlève aux Rose-Croix tout moyen occulte de localiser Laurent. Les Rose-Croix sont donc normalement hors-jeu pour peu que les Joueurs soient relativement discrets.

Toutefois, Si les joueurs sont assez forts pour attraper un des Rose-Croix, ce qui serait fort fâcheux, celui-ci est stoïque et intelligent. La proximité de ce dernier et de Laurent aggraverait l'état de ce dernier. Accessoirement, les joueurs pourront négocier une amélioration de l'état de Laurent en échange de la liberté du Rose-Croix. Sachant qu'en fait celui-ci ne sait pas grand chose (faites en sorte qu'il ne comprenne rien aux questions un peu poussée des joueurs).

La méthode employée n'a rien à voir avec celle des Templiers précédemment rencontrés. Les joueurs pourront donc soupçonner les Rose-Croix mais sans aucune certitude. Il pourront s'aider du délire de Laurent.

Cette intervention des Rose-Croix a pour effet de faire tomber Laurent dans une sorte de coma pour plusieurs heures. Les séquelles devraient être réduites. Néanmoins, vous pouvez décider par exemple que cet incident permettra au Rose-Croix de surmonter progressivement son amnésie.



Laurent et Les PJ :

A partir du moment où les PJ ont récupéré Laurent, plusieurs possibilités s'offrent à eux. L'attirance dont fait montre Laurent pour les Nephilim et son innocence pourrait pousser les PJ à s'en faire un allié, en échange de leur protection. A eux de le convaincre, ou de le manipuler. C'est l'attitude que devrait adopter un Nephilim appartenant à l'arcane du Bateleur. Vous pouvez envisager que Laurent retrouvera peu à peu la mémoire, mais le pacte d'alliance n'en sera pas forcément compromis car sa vision des Nephilim aura considérablement évolué... à moins que vous n'en décidiez autrement. L'autre possibilité est plus simple et peut-être plus naturelle : les PJ pourraient tout simplement éliminer Laurent, voyant en lui un être trop puissant. Il deviendrait effectivement dangereux s'il venait à tomber aux mains des Templiers. Un Nephilim appartenant à l'arcane de la Force ou de la Maison-Dieu ne manquera pas de proposer cette solution.

Si les avis des différents PJ divergent, ils ont toujours la possibilité de demander conseil à d'autres immortels, voire de prévenir certains Arcanes Majeurs, ceux qui sont directement concernés étant la Force, la Maison-Dieu et le Bateleur. Vous êtes alors libre de mettre en scène une lutte " politique " entre les différents arcanes à propos de Laurent, lutte dans laquelle les PJ auront sûrement leur place. Si les Rose-Croix sont encore présents à ce stade du scénario, peut-être en appelleront-ils à leurs supérieurs. N'oubliez pas que le Rose-Croix peut renseigner incidemment ses frères à cause du lien inconscient qu'il entretient avec eux.

Dans tous les cas, la situation dépend trop du jeu des PJ et de leur appartenance à une arcanes ce qui vous laisse une totale initiative pour la suite.

Cette dernière partie mettant en jeu un dilemme qui peut diviser les joueurs devrait normalement donner lieu à une intéressante phase de roleplay.



LAURENT

LE ROSE-CROIX AMNÉSIQUE

Laurent erre, le regard un peu perdu et la démarche hésitante. Il est vêtu d'un long manteau qui cache un complet veston dont l'aspect distingué, raffiné contraste avec sa situation précaire mais qui évoque ce qu'était Laurent avant son accident.

Il ne parle pour ainsi dire pas, seuls ses yeux tentent parfois d'exprimer quelque chose. Il n'est pas très grand et ne semble pas très costaud ; cependant, il inspire un certain respect et ceux qui le croisent, loin de le prendre pour un ahuri, attendront patiemment ses réponses. Son charisme naturel ira croissant au cours du temps.

* LES CARACTÉRISTIQUES *

Ka : 65
For : 13
Con : 13
Tai : 11
Int : 15
Dex : 12
Cha : 15

* LES CARACTÉRISTIQUES *

arme de poing : 65 %
esquive : 50 %
empathie : 65 %
observer : 40 %...

Pour concrétiser (avant la parution du supplément sur les Rose-Croix) les pouvoirs de Laurent, on définit un jet de capacités psychiques qui met en jeu une compétence spécifique :

Capacités psychiques : 70 %

Pour utiliser une capacité, il faut d'abord faire un jet sous le Ka, puis un jet sous le score en Capacités. La plupart des pouvoirs ont pour effet de fatiguer l'utilisateur ce qui se traduit pour le jeu par des malus cumulatifs (spécifiques à chaque type d'utilisation et applicables après la capacité) sur le score en capacités. La récupération se fait au rythme de 5 % par heure de repos.

Les capacités psychiques de Laurent (dont vous tirerez les capacités des autres R + C en les diminuant) :

- *Trouble* : un regard échangé jette le trouble dans l'esprit de la cible qui ne sait plus vraiment ce qu'elle fait là pendant 1 round. Malus : -5 %

- *Champ de force* : il bloque pendant une action toutes les attaques dans une direction donnée. Malus : -10 %

- *Télékinésie* : instinctivement, il détourne les armes de lui, déséquilibre ses adversaires à distance. Malus : - (For du coût) %.

- *Paralysie* : en cas d'extrême danger, Laurent paralyse un de ses ennemis pour une durée de 3 rounds. A l'issue de la paralysie, la victime n'est pas apte à se déplacer immédiatement et a des vertiges. Malus : - 15 %. Ce pouvoir réclame de croiser le regard de la victime.

Ces capacités ne comprennent que des opérations qui, chez Laurent, tiennent de l'instinct. Dans son état normal, il utiliserait probablement d'autres techniques. Quant aux autres Rose-Croix, ils sont plus faibles et les capacités présentées recouvrent approximativement ce qu'ils peuvent espérer réussir.

LES TEMPLIERS

Tout ce qu'il y a de plus classique parmi les Templiers de bas étage.

Ils utilisent des silencieux lors de leur action programmée contre Laurent. Ils sont au nombre de dix ou plus si vous le décidez et possèdent deux voitures qu'ils utilisent pour la traque.

LES ROSE-CROIX

Ils sont trois et aucun ne domine les autres. Leur objectif est de tuer Laurent en se montrant le moins possible.

Leurs caractéristiques sont moyennes, seuls leurs pouvoirs les différencient. Ils utilisent les mêmes que Laurent mais considérez qu'ils ont de base 55 % dans leur compétence d'utilisation.

Leur Ka-Soleil est environ de 30. Cependant, ils peuvent associer leurs scores de Ka-Soleil pour lancer les attaques " trouble " et " paralysie " : il faut alors qu'ils soient en contact charnel. Les malus engendrés par le pouvoir sont applicables à tous les utilisateurs.

texte de
FABRICE "MORGAWN" PELTIER
et DAVID "IÂHMSÈS" GIRARD.



La VISION ka

La VISION-ka (suite)

Les règles sur la Vision-Ka ont déjà été traitées de manière approfondie dans le numéro 3 d'Hermès Trimégiste. Il ne s'agit donc pas ici de les modifier mais de leur apporter quelques compléments. En effet, à force de pratique, on se rend compte que les joueurs ont souvent besoin de passer en Vision-Ka pour certains combats ou actions. Je pense tout particulièrement aux affrontements avec des Effets-Dragons ou aux invocations de Kabbale. Dans ces cas, il est absolument indispensable que le Nephilim voie à qui il s'adresse ou contre qui il se bat. Ces créatures étant en majorité uniquement visibles en Vision-Ka, nos PJ doivent donc passer... en Vision-Ka!

Mais un problème se pose tout particulièrement quand le Nephilim doit en même temps se déplacer (ce qui est assez courant dans un combat). Le Nephilim ne doit-il faire qu'un simple jet de Vision-Ka? Cela semble un peu simple car, théoriquement, le simulacre est tétanisé et immobile pendant une Vision-Ka. Une idée simple (que je dois à Emmanuel Busnuel que beaucoup ont pu rencontrer au Salon du Jeu de Paris) vient résoudre ceci : si le Nephilim veut pouvoir se déplacer en Vision-Ka, il doit effectuer un second jet sous le même pourcentage. Si

celui-ci est réussi, tout se passe bien. Dans le cas contraire, le Nephilim peut tenter un second jet sous $Ka \times 2$. Si là encore il rate, il a droit à un dernier jet sous $Ka \times 1$.

Si par malheur ce dernier jet est un échec, un jet Ka du Nephilim contre Ka-Soleil de son Simulacre est effectué. Si le Nephilim réussit, tout va bien, il peut revenir à une vision normale sans conséquences, si ce n'est qu'il ne peut plus tenter de se déplacer en Vision-Ka de la journée (mais il peut quand même passer en Vision-Ka sans bouger). Mais si le jet en opposition est raté, le Nephilim passe en Ombre.

Nous suggérons, en option, que cette Ombre soit un peu particulière : le Simulacre redevient conscient mais reste en Vision-Ka! Imaginez le traumatisme pour le Simulacre! Et si jamais le Shouit dure plusieurs mois... Des Arcanes Mineurs pourraient bien être intéressés par quelqu'un qui perçoit le Ka...

Le CHOC EN RETOUR

Cette règle optionnelle est inspirée du Cycle des Phénix (romans dans l'univers de Nephilim) de Sébastien Pennes.

L'Orichalque porté par un Humain ne sert pas qu'à protéger de l'incarnation

par un Nephilim. Il a une autre qualité particulièrement intéressante et dangereuse pour le Nephilim qui souhaiterait jeter un sort sur son porteur. En effet, dans ce cas, la cible peut tenter de résister. Le Nephilim fait donc un jet sur la table de résistance en opposant son Ka au Ka de la cible augmenté du POT de l'Orichalque qu'elle porte. S'il réussit, son sort affecte bien la victime. En revanche, s'il rate, il subit lui-même son propre sort tandis que la cible s'en sort parfaitement indemne.

• Exemple :

Dorkonur (interprété par Fabrice), jeune phénix impétueux (Ka : 20), utilise le sort Volcan Vocal (anciennement : "Cri") contre un Chevalier Teutonique (Ka : 17) particulièrement agressif. Ce Chevalier brandit une épée contenant de l'Orichalque pour un POT de 10. Fabrice regarde donc le score à faire en croisant la ligne 20 et la colonne 27 ($17+10$) : 15 ($50+((20-27)\times 5)=50-35$)! Il lance ses dés et obtient 42. Dorkonur subit donc le choc en retour dû à l'Orichalque porté par son adversaire et subit lui-même son propre sort : il se retrouve paralysé pour deux tours. Le Chevalier Teutonique s'avance en ricanant bien décidé à profiter de la situation...

texte de
DAVID CHEMOUIL





Kabal

Une rubrique voit le jour dans ce numéro. Elle s'adresse à tous les joueurs de Kabal, jeu de cartes inspiré de l'univers de Nephillim.

De nouvelles règles et compléments de jeu y seront traités. Elles visent à améliorer le déroulement des parties et à développer des stratégies.

Tout d'abord, quelques modifications pour le **jeu caché**. Seuls deux points de règle se différencient des règles de base :

- Toutes les cartes *ALCHIMIE*, *ÉQUIPEMENT*, *KABBALÉ*, *NÉCROMANCIE*, *SORCELLERIE* et *RITUEL* doivent être placées face cachée sous un personnage ou une base lors de leur mise en jeu. Il en est de même pour les cartes *MISSION*; tous les bénéfices de missions, excepté les nouvelles bases, sont disposés face cachée sur la table de jeu.

- Lors de l'utilisation de ces cartes pour un combat ou une action quelconque, celles-ci doivent être retournées. Elles sont ensuite reposées face cachée sous le personnage ou la base, ou sont défaussées s'il y a lieu.

Attention : les cartes *PERSONNAGE* ne sont jamais posées face cachée tout comme les cartes *GROUPE* et *DIGNITAIRE*.

Cette règle diffère du " principe de la lutte occulte ", décrit dans le livret des règles de jeu révisées. En effet cette dernière ne permet pas l'utilisation de certaines cartes comme *LOCUSTE* ou *QUERELLES INTESTINES* qui nécessitent la vue des caractéristiques des personnages visés.

Le jeu caché permet d'éviter les assauts précipités. Un personnage ou une base peut toujours dissimuler de redoutables atouts. Un Nephillim possédant un sort tel que *NOIRCISSEMENT DES MURS NUANCÉS* peut faire échouer une attaque de l'adversaire sans que celui-ci s'y attende.

D'autres règles, optionnelles, peuvent être adoptées lors de vos parties. Trois d'entre elles vous sont présentées.

La première, **la règle des bases**, concerne le nombre maximum de cartes que peut contenir la main d'un joueur. Au nombre initial de dix cartes, il est possible d'ajouter une carte pour chaque base mise en jeu.

- **Exemple :** Un joueur qui a posé la *GRANDE HERMÉTICQUE DE LA PAPESSE* et *STONEHENGE* peut posséder une main de douze cartes alors que son adversaire n'ayant joué que *LA FORTERESSE D'ALAMUT* se voit limité à onze cartes.

La deuxième, **la règle du d4**, donne un certain aléa au déroulement des combats. Elle consiste à ajouter un d4 aux potentiels d'attaque et de défense de chaque personnage et deux d4 à ceux d'une base. Cette règle redonne de l'importance aux personnages possédant de faibles caractéristiques.

- **Exemple :** Les Templiers décident de mener une attaque contre les Nephilim. Les *CHEVALIERS TEUTONIQUES* (OCC 5, CBT 6) dirigés par le *MARÉCHAL* (CBT +2) et accompagnés de la *LOGE PARFAITE DU BÂTON* (OCC 4, CBT 1) tentent un assaut contre la *LIBRAIRIE DE L'INCUNABLE SOUVERAINETÉ* (OCC 7, CBT 2) gardée par les Nephilim du feu *ORIXA* (CBT 1) et *SALDEK* (CBT 2). Les Templiers n'ont pas de problème pour découvrir l'emplacement de la base Nephillim (OCCa 9 contre OCCp 7 de la base). Vient ensuite la résolution du combat; pour les Templiers CBTa = 9 alors que pour les Nephilim CBTp = 5. Mais les deux Nephilim (+2 d4) n'ont pas encore perdu la partie, ils bénéficient de la protection de leur base (+2 d4) ce qui leur fait un total de CBTp = 5 + 4 d4 pour parvenir à repousser l'attaque des deux ordres de Templiers (+2 d4) soit CBT = 9 + 2 d4...

La troisième, **la règle des objets limités**, limite le nombre de cartes *ACTION*,

ÉQUIPEMENT,... que peuvent détenir un personnage. Cette limite est fonction du potentiel d'activation du personnage.

TABLE DES OBJETS LIMITÉS	
Potentiel d'activation du personnage :	Nombre maximum de cartes :
1 - 3	2
4 - 6	4
7 +	6

Le calcul ne prend pas en compte le *DIGNITAIRE* qui peut diriger le personnage, mais toutes les autres "objets" pouvant être détenus par le personnage, c'est à dire l'équipement, les sorts d'alchimie, les bénéfices de mission, les groupes... De plus un groupe ne peut être présent qu'en unique exemplaire pour un personnage donné (deux *MERCENAIRES* ne peuvent pas accompagner le même personnage).

- **Exemple :** Le potentiel d'activation de *MEDRAN*, Nephillim de la terre, s'élève à 1. Il possède déjà un *LABORATOIRE* et une *POUDRE DE CRACHAT DE LA LUNE ROUGE*. Bien que limité à deux cartes, cela ne l'empêche pas de préparer un sort de Kabbale ou de s'engager dans une action sans bénéfice matériel. En revanche, il ne peut pas faire l'acquisition d'un équipement, d'un groupe, d'un bénéfice de mission, ou encore entreprendre un sort d'alchimie (si celui-ci n'est pas à effet immédiat) ou une action comme *REFUGE* qui lui apporte un bien.

Ces quelques règles ont été testées par des joueurs avant d'être acceptées. Elles peuvent faire l'objet d'une étude pour l'élaboration de règle de tournoi dans le but d'organiser des rencontres.

texte de
PERCEVAL BRET



Le temple des Alpes



HISTOIRE

La Commanderie des Alpes s'est développée avec l'essor des baillages Francia et Helvetia Germanica au XII^{ème} siècle. Mais elle a toujours été isolée vis-à-vis de ces deux baillages et a formé une entité particulière dans la hiérarchie templière. Ce décalage lui a permis de n'être pas trop affecté par la chute du Temple sous Philippe le Bel mais il s'est ressenti dans l'évolution des structures. En effet, la Commanderie des Alpes ne s'est beaucoup modifiée depuis le XIV^{ème} siècle. Le titre de Commandant a toujours été porté par de fervents traditionalistes, et toute l'action du Temple des Alpes était donc tournée vers le passé se concentrant sur la préservation des rites les plus anciens, la redécouverte des secrets perdus,...

Mais avec l'arrivée de l'Ordre du Temple de Jérusalem, le vingtième siècle marqua le renouveau de la Commanderie. L'OTJ n'était qu'une obédience mineure à l'histoire agitée et qui faillit disparaître plusieurs fois, mais son installation dans les Alpes apporta un nouvel élan à la Commanderie: sans remettre en cause les traditions, les Commandants successifs commencèrent à accepter l'idée que les technologies modernes pouvaient apporter une aide, sans pour autant se détourner de leurs objectifs. Aujourd'hui, le Temple des Alpes traverse donc une période difficile d'adaptation et les quatre obédiences qui cohabitent dans la commanderie s'efforcent chacune de faire progresser leurs propres orientations.

Hiérarchie de La Commanderie

La sainte milice des frères du temple

La branche maîtresse de la Commanderie est sans conteste

l'ancienne Sainte Milice des Frères du Temple. Cette obédience était issue à la fois des chevaliers teutoniques et de l'ordre des chevaliers du Christ et, en fondant la Commanderie des Alpes, la SMFT créa une entité templière à cheval entre les baillages français et allemand. C'est cette distance entre la Commanderie et la hiérarchie usuelle qui lui permit de mieux résister à la chute du Temple français.

L'attitude générale de la SMFT a toujours été passéiste, ce qui a fermé à la Commanderie beaucoup de possibilités mais, en voulant préserver à tout prix les traditions et l'héritage du Temple médiéval, les Commandants sont parvenus à faire de leur Commanderie une véritable réserve de matériels occultes. Textes anciens, homoncules, armes en orichalque,... L'inventaire exact du trésor du Temple des Alpes est jalousement gardé secret.

L'ouverture de la commanderie à deux nouvelles obédiences plus récentes (l'OTJ et l'OSTS) n'a pas remis en cause la politique ultra-conservatrice des dirigeants de la Commanderie car jusqu'ici le Commandant a toujours été issu de la SMFT. Mais Amaud Geoffroy, le Commandant actuel, commence à être convaincu par l'OTJ de la nécessiter pour la Commanderie de posséder un arsenal efficace et moderne. L'OSTS a bien sûr plus de mal à se faire entendre quand il aborde le problème des nouvelles technologies de pointe.

ARNAUD GEOFFROY

Commandant

Manteau Blanc, Frère Principal (Grand Maître) de la Sainte Milice.

46 ans, veuf. Issu d'une famille à forte tradition templière, il compte parmi ses ancêtres beaucoup d'anciens commandants et c'est tout naturellement qu'il a pris la tête de la Commanderie. De sa famille, il a hérité d'une fortune familiale soigneusement gérée et d'un esprit volontaire et conservateur. Depuis sa propriété de Montbaillac (et son domaine souterrain), il dirige la Commanderie d'une main de fer. Il est respecté par tous et même craint par ceux qui veulent s'opposer à certaines de ses décisions. Il a pour habitude de ne déléguer que peu de pouvoirs à ses subordonnés. Cela dit, il sait donner des ordres et se faire obéir quand c'est nécessaire. Il n'aime pas qu'on le conseille et entend diriger lui-même la plus grande partie des affaires de la Commanderie. C'est sans doute pour cela que les dirigeants des autres obédiences ont chacun leurs propres plans. Ils obéissent bien sûr aux ordres du commandant, mais leur fonction d'officier au sein du conseil de commandement est réduite. C'est plus un titre qu'une autorité dans les faits... Il est très au fait des rituels occultes templiers et c'est lui qui gère le patrimoine de la Commanderie. On dit que même le chevalier mage Christophe Delbert ne connaît pas tous les ouvrages et artefacts qui sont en la possession du Temple des Alpes. Arnaud prépare son fils Aymeric à prendre sa succession en lui confiant le poste «d'écuyer portier» (créé pour l'occasion) malgré son jeune âge.

Premier Croisé: Paul Renval
Manteau Noir, Frère Supérieur
de la Sainte Milice.

51 ans. Petit industriel, conseiller
municipal. Sa fille a épousé le fils
du Commandant, liant ainsi les
deux familles.

Second Croisé:
Frédéric Vigallet du Val
Manteau Blanc, Grand Maître de
l'Ordre du Temple de Jérusalem.
34 ans. Travaille dans «l'import-
export» et dirige une compagnie
de transports internationaux, Icare
Transport.

Chevalier Scribe: Sylvain Croz
Manteau Noir, Frère Supérieur
de la Sainte Milice.
53 ans. Notaire. Fidèle et honnête,
c'est lui qui gère le patrimoine foncier
et financier du Temple des Alpes.

Chevalier Mage:
Christophe Delbert
Manteau Noir, Frère Supérieur
de la Sainte Milice.
31 ans. Journaliste au Dauphiné
Libéré. Écrivain à ses heures.

Chevalier Hospitalier:
Marc Dallongeville
Manteau Blanc, Chevalier Jaune
de l'Ordre Souverain du Temple
Solaire.
46 ans. Docteur en médecine,
directeur de la clinique privée «les
Edelweiss» à Chamonix.

Chevalier Portier:
Jean-Reynald de Grammont
Manteau Noir, Chevalier Veilleur
de l'ordre des Veilleurs du Temple.
62 ans. Retraité. C'est le doyen du
conseil... et c'est aussi un puits de
connaissance. Arnaud l'estime beau-
coup car il partage les idées conser-
vatrices de la famille Geoffroy. Est
plus proche de la Commanderie que
de son obédience, quoiqu'il désap-
prouve les méthodes de l'OTJ.

Écuyer Portier:
Aymeric Geoffroy
Manteau Noir, Frère de la Sainte
Milice.
25 ans, marié depuis 4 ans à Marie
Renval. Fils de bonne famille, sorti
troisième de Saint-Cyr. A quitté
l'armée après avoir atteint le grade
de Capitaine dans la Cavalerie.

Les missions

Arnaud Geoffroy a établi 7 missions
indépendantes qu'il surveille de plus ou
moins près et dont il a confié la direction
aux chevaliers-officiers de la Commande-
rie. Un des principaux buts du conseil est
d'ailleurs plus de faire le point sur l'avan-
cement des missions que de prendre des
décisions... car c'est le commandant qui
choisit la politique de la Commanderie.
Les autres chevaliers-officiers ont un rôle
essentiellement consultatif.

La huitième mission, la Loge Véritable
des Miliciens Helvétiques, est l'objet de
ce scénario et sera décrite plus précisé-
ment dans celui-ci.

Le cercle de La voie Lumineuse

Dirigée par Marc Dallongeville, cette
mission regroupe les chevaliers de
l'OSTS. Son but est de fournir des
moyens techniques souvent manquants
dans la Commanderie en se les procurant
soit auprès d'autres Commanderies, soit
par trafic. Il s'agit en général de matériel
d'écoute et d'espionnage... parfois
d'ordinateurs... C'est la mission la moins
importante aux yeux d'Arnaud qui pense
que ces outils technologiques éloignent
le Temple de ses vrais objectifs; en consé-
quence, elle ne reçoit que peu de
moyens et a donc peu de choses à faire...
Pour s'occuper à plein temps, les cheva-
liers de l'OSTS font donc de l'espion-
nage et du renseignement en
complément de leur mission technique.

La fraternité des pauvres chevaliers

Dirigée par Christophe Delbert, cette
mission a pour charge de détecter toute
activité occulte et de dépister toute trace
de Nephilim.

La Loge des Croisés du saint temple

Dirigée par Frédéric Vigallet du Val,
cette mission regroupe le gros des tem-
pliers de l'OTJ. C'est véritablement le
bras armé de la Commanderie. Ceux qui
sont rattachés à la LCST passent leur
temps à s'entraîner au combat, à orga-
niser des trafics d'armes. Ils vendent
parfois leurs services comme mercenaires
dans des conflits éloignés pour parfaire

leur expérience. Ils ont des moyens mili-
taires impressionnants et modernes, ils
ne font pas dans la dentelle et se livrent
malgré la désapprobation du Comman-
dant à divers rackets et autres activités
illégales et lucratives. Cette mission veille
aussi à la formation militaire et à l'entraî-
nement physique de toutes les recrues
de la Commanderie.

La milice des gardiens du temple de salomon

Dirigée par Paul Renval, cette mission
rassemble le gros des templiers de la
SMFT et est chargée des affaires cou-
rantes: pressions politiques, protection
du patrimoine et des intérêts templiers,
recrutement,...

La confrérie séculaire des rites perdus

Dirigée par Arnaud Geoffroy lui-même,
cette mission rassemble les templiers de
la SMFT ayant pour tâche de surveiller à
tour de rôle le quartier général de la
Commanderie dans les souterrains du
domaine de Montbaillac.

Les serviteurs de La Droite Ordonnance

Dirigée par Sylvain Croz, cette mis-
sion a pour but de gérer au mieux et de
faire prospérer le patrimoine de la Com-
manderie.

L'alliance des amis de l'art médiéval

Dirigée par Jean-Reynald de Gram-
mont (secondé par Aymeric Geoffroy), le
but de cette mission composées par des
templiers de l'OVT et de la SMFT est la
prospection d'objets occultes et d'arte-
facts templiers perdus au cours du temps
afin de les récupérer, légalement ou par
la force. Quelques artisans spécialisés
sont également attachés à cette mission
car elle a aussi en charge la réparation,
l'entretien (et éventuellement la fabrica-
tion) des armes et armures (médiévales)
de la Commanderie.

La Loge véritable des miliciens helvétiques

(cf Scénario «L'ennemi»)

Dirigée par Pierre d'Aubec, cette mis-
sion relativement récente a pour but de
fournir des moyens financiers importants
à la Commanderie, de manière discrète et
si possible légale. Cette mission est com-
posée par des membres de l'OTJ... Le

Commandant espère ainsi détourner l'OTJ des rackets, trafics et autres vols grossiers qu'il commettait pour financer ses autres opérations. Cette mission a été spécialement créée il y a deux ans et demi comme une «carte blanche» donnée par Arnaud Geoffroy à l'OTJ pour développer de nouvelles sources de financement.

Les membres de cette mission sont éloigné de la mystique habituelle des templiers... Seuls d'Aubec et Marinn et les 3 écuyers adoubés avant 89 savent ce qu'est l'Ordre du Temple. Les autres pensent travailler pour une société secrète, la LVMH, dont le but est de donner à la France les moyens de se protéger contre les Étrangers. Chaque membre a sa propre interprétation de la nature des Étrangers, certains en font une interprétation raciste ou nationaliste, imaginant un complot islamiste ou communiste, d'autres penchent pour une menace extra-terrestre. Mais, à part les vrais initiés, personne ne sait ce qu'est un Nephilim. En fait, l'objectif de d'Aubec est avant tout de gérer sa mission comme une entreprise frauduleuse dont le but est de détourner des fonds, un point c'est tout. Marinn le soutient dans cette démarche et il est en fait assez peu chaud vis-à-vis du traditionalisme templier... Il est intéressé avant tout par le pouvoir et par l'argent.

Les OBÉDIENCES

La sainte milice des frères du temple

C'est l'obédience la plus importante, numériquement et hiérarchiquement. Elle rassemble 86 templiers dont 16 chevaliers (Frères supérieurs), 29 frères (Frères), 41 écuyers (Novices). Tous sont des hommes, mariés pour la plupart et tous soutiennent pleinement l'esprit très conservateur de leur Commandant. La répartition des templiers de la SMFT dans les missions est la suivante:

- FPC: 3 Frères Supérieurs (dont Christophe Delbert), 12 Frères, 4 Novices
- MGTS: 2 Frères Supérieurs (dont Paul Renval), 7 Frères, 28 Novices
- CSRP: 10 Frères Supérieurs, 5 Frères
- 3AM: 1 Frère (Aymeric Geoffroy), 3 Novices
- SDO: 1 Frère Supérieur (Sylvain Croz), 4 Frères, 6 Novices

L'ORDRE DES VEILLEURS DU temple

Comme dans la plupart des commanderies, seuls deux chevaliers-veilleurs (commandant chacun cinq écuyers-veilleurs) se trouvent dans la Commanderie des Alpes. Ils obéissent au Commandant sans réserve... et ne sont pas des plus liés à leur obédience. Tous sont au sein de la mission 3AM.

L'ORDRE DU temple de Jérusalem

Cette obédience est orientée vers le paramilitaire... On peut évaluer ses effectifs (à travers le monde) à 200 templiers environ. Elle rassemble 42 templiers (dans la Commanderie) dont 7 chevaliers, 20 frères et 15 écuyers. La répartition dans les missions est la suivante:

- LCST: 6 chevaliers (dont Frédéric Vigallet du Val), 19 frères, 3 écuyers.
- LVMH: 1 chevalier (Pierre d'Aubec), 1 frère (Vincenzo Marinn), 12 écuyers.

L'osts

Cette obédience n'est arrivée que très récemment dans les Alpes. En fait, son dirigeant désespère de faire entrer un jour la Commanderie dans l'ère de la modernité. C'est pour cette raison qu'il s'est tourné vers le baillage allemand tout proche et les chevaliers teutoniques. L'OSTS compte 14 templiers dans la Commanderie (1 chevalier, 6 frères, 7 écuyers) qui sont tous affecté à la mission CVL.

Effectifs

LVMH	14	1-1-12
CVL	14	1-6-7
FPC	19	3-12-4
LCST	28	6-19-3
MGTS	37	2-7-28
CSRP	15	10-5-0
SDO	11	1-4-6
3AM	16	2-1-13
total:	154	26-55-73

équipement occulte de la commanderie

- 3 épées d'orichalque (POT: 19 en réserve à Montbaillac, POT:15 pour Arnaud Geoffroy, POT:10 pour Christophe Delbert).
- 8 pendentifs d'orichalque (en possession des chevaliers-officiers).
- 2 homoncules (Yllios, Terre, 90% en basse magie, conservé à Montbaillac et Farenac, Air, 30% en basse magie, conservé par Christophe Delbert)
- une dizaine de focus mineurs et deux stases, conservés à Montbaillac.
- deux artefacts d'origine incertaine:
 - un pendule détecteur de Ka (à portée très limitée et assez peu discret, mais utile quand il s'agit d'identifier avec certitude des Nephilim parmi plusieurs prisonniers). Ce pendule ne réagit pas au Ka-Lune-Noire. Il est conservé à Montbaillac, mais Christophe Delbert et Jean-Reynald de Grammont en font assez souvent usage.
 - un bâton de commandement templier qui double le Ka-Soleil du porteur pour ce qui est de la résistance à la magie et qui permet de se faire obéir des créatures de la kabbale (jet Ka-Soleil contre Ka à +20%). C'est la possession exclusive d'Arnaud Geoffroy et le symbole de son autorité. Christophe Delbert, qui l'a étudié, n'hésitera pas à demander la permission de l'utiliser si cela s'avérait nécessaire (si une menace nephilim importante et concrète pèse sur la Commanderie), mais Arnaud n'acceptera que s'il est convaincu de l'impossibilité de tout autre recours.

L'INTRIGUE

Depuis quelques années, l'OTJ est parvenu à prendre une importance croissante au sein de la Commanderie alors que l'OSTS a toujours une position mineure. Marc Dallongeville, le dirigeant de l'OSTS dans les Alpes, ne supporte plus de ne recevoir aucun moyen de la Commanderie. De plus, la création de la mission LVMH confiée au soin exclusif de l'OTJ lui supprime toute chance d'avoir accès à de nouvelles sources de financement. Or c'est justement l'argent qui manque cruellement à Dallongeville pour pouvoir développer les ressources technologiques et donc l'efficacité de son groupe. Il a donc décidé de donner une bonne leçon aux brutes de l'OTJ et ses contacts avec les chevaliers teutoniques du baillages Helvetia Germanica lui ont permis de fomenter un plan abject.

En effet, certains de ses contacts sont fortement irrités du développement de la LVMH pour deux raisons: d'abord, c'est une incursion sur leur territoire, et ils ne voient pas d'un bon œil l'argent récolté quitter la Suisse pour finir dans le tiroir caisse de la Commanderie des Alpes. Ensuite (et Dallongeville l'ignore), la Suisse est le terrain d'une mission (Ober Zukunft) que les chevaliers teutoniques aimeraient garder secrète car elle a pour but de localiser «les portes du paradis». L'origine de cette mission et de son caractère secret remontent à Jacques de Molay qui, peu avant les premières accusations qui allaient conduire à la chute du Temple, ordonna

que les recherches soient effectuées indépendamment du reste des missions de l'ordre (et donc notamment en parallèle avec le Grand Plan). Avec la dissolution de l'ordre du temple, les ordres de Molay furent perdus pour n'être redécouverts qu'en 1987 par un jeune chevalier teutonique, Hans-Friedrich Dreke. Celui-ci, tant par ambition que par respect des ordres de Jacques Molay, a entrepris d'organiser aussi discrètement que possible les recherches, et il a réussi à convaincre ses supérieurs de lui donner une certaine liberté de manœuvre sur la Suisse. Ses recherches avancent, quoique lentement, et plusieurs objets occultes ont déjà été découverts grâce à la mission «Ober Zukunft». Il n'apprécie donc pas que les opérations d'une branche mineure du temple français vienne troubler sa mission. Il a donc envoyé un commando d'élite bien équipé de 3 chevaliers pour aider Dallongeville à se débarrasser de la LVMH.

Le plan est le suivant: le commando teutonique élimine Pierre d'Aubec et place dans un coffre auprès de son cadavre des stases de Nephilim ainsi qu'un dossier complet décrivant la LVMH. Puis le mage du commando utilisera le Prisme Opaque, un des objets découverts en Suisse pour créer un Nexus. Les Nephilim ainsi réveillés devront donc, une fois incarnés, revenir sur les lieux du crime pour récupérer les stases, que le commando teutonique aura marquées grâce au Prisme.

Ensuite, soit les Nephilim commenceront d'eux-mêmes à se mettre en chasse contre la LVMH, soit le commando (qui les suivra et les surveillera) fera en sorte

que les membres survivants de la LVMH considèrent les Nephilim comme les meurtriers de leur directeur. Dans tous les cas, la mort de Pierre d'Aubec et la confrontation entre la LVMH et les Nephilim devrait désorganiser complètement la Loge. Pendant ce temps, Marc Dallongeville usera de son influence pour montrer au conseil de la Commanderie que l'OTJ a été négligent dans cette affaire et qu'il a mis en danger toute la Commanderie pour son profit personnel. Cela devrait suffire à discréditer l'OTJ auprès d'Arnaud Geoffroy.

Quant au sort final des Nephilim, selon les circonstances, il peut être assez différent. Ils ne doivent en tout cas pas tomber aux mains de la Commanderie des Alpes. Les ordres du commando sont donc de les éliminer ou, si la chose ne pouvait pas se faire sans être découvert, de les aider à s'enfuir. Hans-Friedrich Dreke a d'ailleurs à l'esprit que des Nephilim nouvellement éveillés pourraient être des pions majeurs dans son opération et, bien utilisés, hâteraient d'autant la découverte des «portes du paradis».

Cela dit, l'absence totale de scrupule de Vincenzo Marinn, qui, faute de pouvoir les éliminer, n'hésitera pas à négocier avec les Nephilim «assassins de d'Aubec» pour sauver sa loge et prendre la place de d'Aubec, devrait permettre aux joueurs d'y voir un peu plus clair. On peut donc espérer que les Nephilim se sortiront de ce traquenard sans perdre trop de Ka. Au final, c'est à eux de prouver qu'on les a sous-estimés et qu'on ne peut pas les manipuler aussi facilement. Sinon, ils pourraient bien finir très mal.



La cloche de Charlemagne

On rapporte que Charlemagne avait fait placer à l'extérieur de sa résidence en Suisse une cloche afin que, en sonnant, quiconque le désirait pût faire appel à lui pour exposer ses griefs. Un jour qu'il dînait entouré de sa cour, la cloche se mit à sonner. Un serviteur sortit voir qui était là, mais, quand il revint, il ne signala rien à l'empereur et le repas reprit donc. Mais après peu de temps, la cloche se remit à sonner. Cette fois, aucun serviteur ne bougea. L'empereur crut qu'on voulait empêcher l'un de ses sujets de le déranger. Il se leva donc lui-même et quitta le banquet pour aller voir qui sonnait. Charlemagne trouva un serpent suspendu à la corde de la cloche. D'abord surpris, l'empereur suivit finalement le serpent jusqu'à son nid, qu'un crapaud avait envahi. Le batracien menaçant la couvée du serpent fut jugé et exécuté sur l'ordre de l'empereur. Le jour suivant, la cour entière de Charlemagne fut saisie d'horreur quand le serpent entra en rampant dans la salle où le repas se déroulait. Après avoir grimpé sur la table, le serpent déposa dans la coupe de l'empereur un magnifique joyau aux couleurs irisées et changeantes. Charlemagne accepta ce cadeau en signe de remerciement et, malgré la frayeur de ses courtisans, invita le serpent à manger à sa table.

Les portes du Paradis

Certaines créatures (les Helim) nées dans un Akasha très particulier (« le Paradis ») sont parvenues à lier Ka-éléments, Ka-Soleil et Orichalque. En étudiant les Helim, un groupe de Nephilim (les fils de Saint-Pierre) est parvenu à reproduire un état de symbiose : la Fusion. En assimilant le Ka-Soleil de leur simulacre, il leur devenait possible de supporter (en partie) l'Orichalque.

(Techniquement, les Nephilim peuvent développer un score de Fusion qui doit être inférieur au score de Ka-Soleil de leur simulacre. Un point de Fusion immunise le Nephilim à un point

de potentiel d'Orichalque. Formellement, le Ka-Soleil assimilé enrobe et protège les Ka-éléments. La Fusion est une « armure » contre l'Orichalque. Ainsi, un Nephilim avec un score de 2 en Fusion touché par une épée en orichalque de POT 10 ne perdra que 3 points de Ka s'il réussit son jet Ka/POT et 8 s'il le rate. L'arme, elle aussi, ne perdra que 3 ou 8 points.)

Les « Fils de Saint-Pierre » étaient donc résistant dans une certaine mesure à l'orichalque et craignaient donc moins les arcanes mineurs. De plus, leur harmonie avec l'esprit de leur simulacre les portaient à s'impliquer dans la société humaine. On dit par exemple que l'un d'entre eux aurait servi de conseiller à Charlemagne à Zurich.

Mais, à force de côtoyer les humains, ce qui devait arriver arriva : un de ces « fils de Saint-Pierre » (ainsi que ses travaux) tomba malgré tout aux mains des templiers. C'est ainsi que la légende des Portes du Paradis apparut dans l'Ordre du Temple. Ce que les templiers recherchaient vraiment était flou : voulaient-ils simplement contrer la résistance à l'Orichalque ou bien cherchaient-ils plutôt un moyen de permettre le phénomène inverse : l'assimilation de Ka-éléments par le Ka-Soleil ? En tout cas, avec la Chute du Temple sous Philippe le Bel, le secret est perdu et il faut attendre 1987 pour qu'un chevalier teutonique redécouvre l'ordre écrit de Jacques de Molay concernant la recherche en Helvétie des « Portes du Paradis ». C'est ainsi qu'est lancée l'opération Ober-Zukunft.

Ober-Zukunft

Hans-Friedrich Dreke est le directeur de cette mission secrète des chevaliers teutoniques. Jeune, érudit, ambitieux, c'est lui qui est à l'origine même de la reprise des recherches des portes du paradis puisque c'est lui qui a redécouvert à Vienne le parchemin écrit par Jacques de Molay. La réussite de la mission Ober-Zukunft est devenu un objectif personnel pour lui... Il en attend le pouvoir et la gloire au sein de l'ordre, mais surtout il espère pouvoir

transcender les limites de l'humain et s'imprégner de Ka-éléments.

La mission a déjà découvert un site important près du Lac de Constance. Dans cet ancien laboratoire d'un fils de Saint-Pierre, ils ont découvert un « carnet de voyage » (qui leur est inutilisable puisqu'il est en Énochéen) qu'ils soupçonnent d'être, d'une manière ou d'une autre, un plan pour trouver les Portes. Ils ont aussi trouvé le Prisme Opaque, un objet magique puissant permettant de manipuler les champs Ka.

Mais depuis cette découverte majeure (qui date déjà de deux ans), la mission piétine et Hans-Friedrich craint de se trouver discrédité aux yeux de ses supérieurs s'il n'a pas quelques résultats bientôt. Il ne peut pas supporter l'idée d'être écarté de la direction de la mission.

C'est pourquoi il a décidé de profiter de la présence de Nephilim en Suisse (avec lesquels il a peut-être d'ailleurs un compte à régler) pour jouer son va-tout. Il va se débrouiller pour que ces Nephilim récupèrent les documents qu'il a découvert puis il espère n'avoir plus qu'à les suivre pour trouver les Portes.

Le carnet de voyage

Contrairement à ce que les templiers croient, le carnet ne recèle aucun plan des Portes du Paradis. En fait, ce carnet est un précieux recueil de connaissance sur le phénomène même de la Fusion et sur les activités des fils de Saint-Pierre à l'époque de Charlemagne. Il révèle notamment l'existence (et les pouvoirs) de toute une série d'artefacts aux noms souvent contradictoires : la Cloche Muette, le Prisme Opaque, l'Arc Brisé, la Lampe de Ténèbres,... Chacun de ces objets appartenait à un des membres originaux des « Fils de Saint-Pierre » et constituait chacun une « clé du Paradis ». Suite à la disparition des premiers fils de Saint-Pierre (ont-ils atteints l'Agartha ou restent-ils dans le Paradis ?), ces artefacts auraient été dissimulés dans toute la Suisse.

Une étude sérieuse du carnet permettra de découvrir deux focus. Le premier est celui d'un sort qui permet à un Nephilim d'entamer le processus de Fusion (Techniquement, il crée chez un Nephilim un score de Fusion égal à 0). Le second est celui du sort de « révélation de Saint-Pierre » qui permet de désactiver les protections magiques des différentes caches laissées par les fils de Saint-Pierre. Ce sort ne permet pas seulement de retrouver potentiellement une dizaine d'artefacts (si les Nephilim découvrent leur caches), il leur permettra surtout d'accéder au Paradis si jamais les Nephilim découvrent l'emplacement d'un passage vers cet Akasha.

La fusion

La Fusion n'est pas qu'un état des champs magiques, c'est un véritable état d'esprit du Nephilim. Le Nephilim doit peu à peu s'imprégner de la personnalité et des buts de son simulacre. Il doit commencer à lui laisser la parole, à discuter avec lui des problèmes importants et surtout, il ne doit pas l'oublier, l'éclipser et le laisser de côté systématiquement. Sans cette entente et ce consensus entre le Nephilim et son simulacre, la Fusion n'existe pas et en cas de conflit, la Fusion peut se défaire en partie ou totalement. Pour qu'une Fusion dure et gagne en force, il faudra sans doute que chacune des deux parties apprennent à se connaître et à mettre de l'eau dans son vin. Le Nephilim devra accepter de perdre du temps à expliquer les problèmes occultes à son simulacre et il devra aussi concéder que certaines tâches « mondaines » (sociales, financières, personnelles,...) qui tiennent à cœur au simulacre ne doivent pas être négli-

gées. De même, le simulacre devra découvrir tout un nouvel univers et accepter l'autorité du Nephilim en matière occulte... Il devra aussi chercher à impliquer son hôte dans la « vraie vie » humaine car son but à lui ne sera certainement pas l'Agartha...

La voie de la Fusion n'est pas un chemin aisé car souvent les motivations d'un simulacre sont incompatibles avec la progression vers l'Agartha. La Fusion détourne sans doute de la Sapience d'une certaine manière. Mais c'est une voie peu étudiée qui permet d'imaginer une symbiose réelle entre les Nephilim et les hommes. Les Fils de Saint-Pierre pensaient que c'était là le début du Sentier d'Or. C'est d'ailleurs eux qui ont choisi le terme de Fusion. Mais pourtant, plus qu'une intégration réelle du Ka-Soleil au pentacle du Nephilim, la Fusion est plutôt un phénomène de cohabitation en bonne intelligence (de symbiose) de deux formes différentes (et a priori incompatibles) d'esprit.

La Fusion peut commencer à se produire soit après un rituel consacré (cf le carnet de voyage) soit par accident, après une incarnation peu réussie (échec critique sur un jet d'incarnation par exemple), un passage en Ombre difficile ou un autre traumatisme Ka... Les premiers effets de la Fusion sont l'éveil de l'esprit du simulacre. Il va d'abord assister impuissant au parasitage de son corps, comme dans un rêve. Puis, comprenant la situation, il commencera à faire entendre dans l'esprit du Nephilim des protestations, des remarques, des suggestions... Inutile de préciser que ce comportement, plutôt inhabituel de la part d'un simulacre, risque de désarçonner (et même de contrarier) un Nephilim normalement constitué. Si le Nephilim fait

la sourde oreille et persiste à refuser le débat, le potentiel de Fusion disparaîtra avec le temps et l'esprit du simulacre se rendormira. Si le Nephilim s'intéresse et discute avec son simulacre, celui-ci pourra commencer à devenir plus impliqué : il donnera son avis de plus en plus souvent, proposera des alternatives ou fera appel à des souvenirs personnels pour aider le Nephilim... De temps en temps, il demandera au Nephilim de faire (ou de ne pas faire) quelque chose pour lui. Si le Nephilim accepte ces concessions et si les échanges persistent, la Fusion commencera réellement et ce qui n'était qu'un potentiel se réalisera (Techniquement, le score de Fusion passera de 0 à 1... et peut-être plus après). L'idéal est bien sûr de ne pas informer le joueur du phénomène de Fusion et de son avancée : les motivations du Nephilim doivent être « pures », c'est-à-dire qu'il doit honnêtement chercher à composer avec son simulacre (et non pas vouloir gagner de l'armure contre Orichalque !). Les bénéfices qui découlent de la Fusion doivent être découverts comme un agréable effet secondaire d'un processus que le joueur cherche à développer pour des raisons morales, occultes (ou bien par simple curiosité).

La Fusion ne peut pas, a priori, devenir totale. Si le score de Fusion vient à égaler le score de Ka-Soleil du simulacre, l'esprit de celui-ci serait alors totalement en symbiose avec l'esprit du Nephilim... Mais, alors que la Fusion progresse, il est probable que l'esprit du simulacre se renforce, et donc que son Ka-Soleil augmente. Ce phénomène sera sans doute plus rapide que l'augmentation de la Fusion. Quoiqu'il en soit, c'est au MJ de réguler tout ceci si cela s'avère nécessaire.





L'ennemi

SCÉNARIO NEPHILIM

« Et l'obscur Ennemi qui nous ronge le cœur Du sang que nous perdons croît et se fortifie. »

Résumé

Les Nephilim trouvent un Nexus et ils sont alors attaqués et capturés, incons-

cients. A leur réveil, ils sont dans un chalet de Haute Savoie en compagnie de deux cadavres fraîchement assassinés. La suite des événements impliquera plusieurs factions templières, une enquête

de police, un Selenim et les Nephilim seront entraînés malgré eux dans des luttes internes de l'Ordre du Temple. Pourront-ils sortir vainqueurs de ces manipulations ?

Le temple des alpes

Le Temple des Alpes est une Commanderie plutôt traditionaliste à laquelle participe 4 obédiences : la Sainte Milice des Frères du Temple, l'Ordre du Temple de Jérusalem, l'Ordre Souverain du Temple Solaire et l'Ordre des Veilleurs du Temple. La SMFT forme le plus gros de la commanderie numériquement et hiérarchiquement. L'OVT est faiblement implanté, comme dans tous les bailliages. L'OTJ est une obédience plus moderne qui verse principalement dans le paramilitaire. L'OSTS est l'obédience la plus fraîchement introduite dans les Alpes et s'oriente vers les technologies de pointe. Depuis longtemps, la Commanderie organisait ses opérations en 7 missions principales dirigées chacune par un des 7 chevaliers-officiers. Mais, sous la pression de l'OTJ, le Commandant Arnaud Geoffroy a accepté la mise en place d'une huitième mission exceptionnelle : la Loge Véritable des Miliciens Helvétiques.

La LVMH

Cette mission a pour but de fournir des moyens financiers importants à la Commanderie, de manière discrète et si possible légale. Le Commandant espère ainsi détourner l'OTJ des rackets, trafics et autres vols grossiers qu'il commettait pour financer ses autres opérations. La LVMH a été spécialement créée il y a deux ans et demi comme une « carte blanche » donnée par Amaud Geoffroy à l'OTJ pour développer de nouvelles sources de financement en Suisse.

Pierre d'Aubec, seul chevalier de la LVMH, est le directeur de la banque genevoise « Marinn & d'Aubec ». Son adjoint, Vincenzo Marinn, a le rang de frère. Les douze autres membres, des écuyers, sont français et vivent en Suisse romande ou en Haute-Savoie.

La LVMH est éloignée de la mystique habituelle des templiers... Seuls d'Aubec et Marinn et 3 écuyers savent ce qu'est l'Ordre du Temple. Les autres pensent tra-

vailler pour une société secrète, la LVMH, dont le but est de donner à la France les moyens de se protéger contre les Étrangers. Chaque membre a sa propre vision de la nature des Étrangers, certains en font une interprétation raciste ou nationaliste, imaginant un complot islamiste ou communiste, d'autres penchent pour une menace extra-terrestre. Mais, à part les vrais initiés, personne ne sait ce qu'est un Nephilim. En fait, l'objectif de d'Aubec est avant tout de gérer sa mission comme une entreprise frauduleuse dont le but est de détourner des fonds, un point c'est tout. Marinn le soutient dans cette démarche et il est en fait assez peu chaud vis-à-vis du traditionalisme templier... Il est intéressé avant tout par le pouvoir et par l'argent.

Le conflit

Depuis quelques années, l'OTJ est parvenu à prendre une importance croissante au sein de la Commanderie alors que l'OSTS a toujours une position mineure. Marc Dallongeville, le dirigeant de l'OSTS dans les Alpes, ne supporte



plus de ne recevoir aucun moyen de la Commanderie. De plus, la création de la mission LVMH confiée au soin exclusif de l'OTJ lui supprime toute chance d'avoir accès à de nouvelles sources de financement. Or c'est justement l'argent qui lui manque pour pouvoir développer les ressources technologiques et donc l'efficacité de son groupe. Il a donc décidé de donner une bonne leçon aux brutes de l'OTJ et ses contacts avec les chevaliers teutoniques du bailliage Helvetia Germanica lui ont permis de fomenter un plan abject.

En effet, ces contacts sont fortement irrités du développement de la LVMH pour deux raisons : d'abord, c'est une incursion sur leur territoire, et ils ne voient pas d'un bon œil l'argent récolté quitter la Suisse pour finir dans la caisse de la Commanderie des Alpes. Ensuite (et Dallongeville l'ignore), la Suisse est le terrain d'une mission (Ober Zukunft) que les chevaliers teutoniques aimeraient garder secrète car elle a pour but de localiser « les portes du paradis ». L'origine de cette mission et de son caractère secret remontent à Jacques de Molay qui, peu avant les premières accusations qui allaient conduire à la chute du Temple, ordonna que les recherches soient effectuées indépendamment du reste des missions de l'ordre (et donc notamment en parallèle avec le Grand Plan). Avec la dissolution de l'ordre du temple, les instructions de Molay furent perdues pour n'être redécouvertes qu'en 1987 par un jeune chevalier teutonique, Hans-Friedrich Dreke. Celui-ci, tant par ambition que par respect des ordres de Jacques Molay, a entrepris d'organiser aussi discrètement que possible les recherches et il a réussi à convaincre ses supérieurs de lui donner une certaine liberté de manœuvre sur la Suisse. Ses recherches avancent, quoique lentement, et plusieurs objets occultes ont déjà été découverts grâce à la mission « Ober Zukunft ». Il n'apprécie donc pas que les opérations d'une branche mineure du temple français vienne troubler sa mission. Il a donc envoyé un commando

d'élite bien équipé de 3 chevaliers pour aider Dallongeville à se débarrasser de la LVMH.

Le plan

Le commando teutonique attire et capture des Nephilim grâce au Prisme Opaque, un des objets découverts en Suisse et qui permet de manipuler les champs de Ka. Puis le trio élimine Pierre d'Aubec et place dans un coffre près de son cadavre les stases des Nephilim ainsi qu'un dossier complet décrivant la LVMH. Les Nephilim ainsi réveillés devront donc, une fois incarnés, récupérer leur stases, marquées grâce au Prisme Opaque, et découvrir le dossier.

Ensuite, soit les Nephilim commenceront d'eux-mêmes à se mettre en chasse contre la LVMH, soit le commando (qui les suivra et les surveillera) fera en sorte que les membres survivants de la LVMH considèrent les Nephilim comme les meurtriers de leur directeur. Dans tous les cas, la mort de Pierre d'Aubec et la confrontation entre la LVMH et les Nephilim devrait désorganiser complètement la Loge. Pendant ce temps, Marc Dallongeville usera de son influence pour montrer au conseil de la Commanderie que l'OTJ a été négligent dans cette affaire et qu'il a mis en danger toute la Commanderie pour son profit personnel. Cela devrait suffire à discréditer l'OTJ auprès d'Arnaud Geoffroy.

Quant au sort final des Nephilim, selon les circonstances, il peut être assez différent. Ils ne doivent en tout cas pas tomber aux mains de la Commanderie des Alpes. Les ordres du commando sont donc de les éliminer ou, si la chose ne pouvait pas se faire sans être découvert, de les aider à s'enfuir. Hans-Friedrich Dreke a d'ailleurs à l'esprit que des Nephilim nouvellement éveillés pourraient être des pions majeurs dans son opération et, bien utilisés, hâteraient d'autant la découverte des « portes du paradis ».

Cela dit, l'absence totale de scrupule de Vincenzo Marinn, qui, faute de pouvoir les éliminer, n'hésitera pas à négocier avec les Nephilim « assassins de d'Aubec » pour sauver sa loge et prendre la place de d'Aubec, devrait permettre aux joueurs d'y voir un peu plus clair. On peut donc espérer que les Nephilim se sortiront de ce traquenard sans perdre trop de Ka. Au final, c'est à eux de prouver qu'on les a sous-estimés et qu'on ne peut pas les manipuler aussi facilement.

La mise en place

L'action se situe donc en Savoie, courant 1993. Le commando teutonique doit capturer les Nephilim (pas forcément dans la région). L'idée est d'utiliser le Prisme Opaque pour créer un Nexus dans un endroit isolé (et propice à une embuscade). Cela devrait suffire à attirer des Nephilim. Pour faciliter la tâche au commando, supposez que, lorsque le Nexus créé par le Prisme se dissipe, les champs élémentaires se retrouvent momentanément appauvris dans le secteur, ce qui implique un affaiblissement de la magie. Le commando utilisera vraisemblablement des fusils à projectiles anesthésiants (utilisés pour les grands fauves) qui causeront peu de dégâts physiques. Si un des Nephilim (en vision-Ka pendant l'embuscade) apercevait l'aura d'orichalque des pendentifs que portent les chevaliers teutoniques, cela pourrait aider les PJs à comprendre qui les manipule.

Une fois qu'ils auront capturé et rendu inconscients les Nephilim, le commando se rendra au Clos Saint Jean et y éliminera Pierre d'Aubec ainsi que son infortunée cuisinière. Les PJs encore endormis seront déposés dans le garage. Leurs stases seront marquées grâce au Prisme Opaque et joueront donc le rôle de balises pour le commando tant qu'elles n'auront pas été utilisées (ou en tout cas étudiées de près et manipulées) puis elles seront placées dans le coffre fort du bureau de d'Aubec.



Inutile de préciser que le commando teutonique se postera à l'abri d'un bosquet d'arbres, assez loin pour n'être pas repéré mais assez près pour espionner les PJs à grand renfort de micros directionnels et de téléobjectifs.

Le Clos Saint Jean

D'Aubec a acheté cette propriété il y a 5 ans environ. Elle se situe quelque part entre Annemasse et Bonneville, en Haute Savoie. Après l'avoir fait rénover, il a commencé à l'utiliser comme résidence secondaire « pour fuir le tumulte de Genève ». En fait, il l'utilisait plus ou moins comme lieu de réunion pour la LVMH en France. Cela dit, il limitait autant que possible les rendez-vous et le comité réuni était restreint. Il n'y a là aucun objet susceptible d'indiquer l'appartenance de d'Aubec au Temple, pour la simple raison que d'Aubec a bien fait attention de n'en amener aucun. De toute façon, il a cherché à tenir la LVMH éloignée des traditions templières et n'avait donc pas besoin d'uniforme, d'épée ou d'autre objet rituel pendant les réunions. Quant aux documents, ils sont tous conservés en lieu sûr, ailleurs.

Pierre d'Aubec a engagé une « femme à tout faire », Géraldine Vuillez, dans un village peu éloigné. Elle s'occupe du ménage et du jardin, cuisine à l'occasion. Elle est mariée et son époux sera sans doute l'un des premiers à alerter la police.

La propriété, très isolée et assez étendue, est séparée de la route par une épaisse haie d'arbustes et d'arbres. L'allée de gravier qui relie le portail d'entrée à la maison débouche sur une petite place ronde au centre de laquelle trône un magnifique massif de fleurs. C'est sur ce petit rond point que s'ouvre la porte du garage tandis qu'un escalier permet d'accéder au balcon qui entoure la maison.

La maison est composée de trois

étages : le sous-sol qui comprend le garage, la cave et des toilettes. Un escalier permet d'arriver au rez-de-chaussée où se trouve l'entrée, la cuisine et le salon. Le salon donne sur la véranda et sur la terrasse tandis que l'entrée donne sur le balcon qui surplombe l'entrée du garage et entoure la maison. Un escalier dans l'entrée permet de monter à l'étage où se trouve la chambre de d'Aubec, son bureau, deux chambres d'amis et deux salles de bains. La terrasse et le jardin qui l'entoure donne sur le Lac Léman au Nord-Ouest.

Les descriptions suivantes sont succinctes et ne comportent que certains éléments... Le reste peut être imaginé sans difficulté. Le chalet est meublé et décoré assez richement et avec bon goût. Tout l'équipement (électroménager, chauffage, téléphones, etc) est moderne. C'est une maison cosue et confortable. Les bibliothèques que l'on peut trouver dans le salon et dans le bureau ne contiennent que des livres reliés classiques (disons l'intégrale de la Pléiade par exemple). Rien d'ésotérique... Dans le garage, on peut trouver une WMB spacieuse et racée, un scooter ainsi que toute sorte d'outils de bricolage et de jardinage... Le coffre de la WMB de d'Aubec contient divers objets utiles (trousse à outils, etc) et on peut trouver des cartes de la région et un revolver (chargé, avec des munitions en réserve) dans la boîte à gants. Dans le salon, on peut remarquer un fusil de chasse suspendu à un mur (les munitions sont dans un placard dans le garage). Il est important de noter minutieusement les endroits que les PJs visitent dans le Clos Saint Jean et les objets qu'ils touchent sans précaution, afin de savoir s'ils laissent derrière eux des empreintes digitales ou non.

Les cadavres

Quand les PJs passeront les portes battantes qui mènent dans

la cuisine, ils seront d'abord frappés par la blancheur impeccable des équipements électroménagers et des carreaux qui recouvrent les murs et le plan de travail. Mais le sol, par contre, est maculé de sang. Le cadavre de Géraldine Vuillez, en tenue de service, gît sous la table. Elle s'est apparemment traînée là après avoir été sauvagement poignardée à plusieurs reprises dans le dos. Deux grands couteaux de cuisine, longs et bien aiguisés, sont toujours plantés sous les omoplates de la domestique. Ces deux armes proviennent du râtelier à couteaux de la cuisine et ne portent pas d'empreintes. Les affaires de rechanges de Géraldine Vuillez (ainsi que ses papiers et les clés de son scooter) se trouvent dans un placard de la cuisine qui lui servait de vestiaire.

A l'étage, le corps de d'Aubec, égorgé, est effondré sur son bureau. Il a toujours sur lui ses papiers, ses clés, ses cartes de crédits, une forte somme en monnaies suisse et française, etc Les Nephilim ne trouveront rien sinon que la partie de gauche du bureau ne comporte que des tiroirs factices. Un panneau décoré masque en fait un coffre fort fermé. Il est a priori impossible que les Nephilim découvrent la combinaison... Le plus simple pour l'ouvrir est sans doute de l'attaquer au chalumeau ce qui devrait prendre une heure avec l'équipement nécessaire. Pour plus de sûreté, il vaut mieux extraire le coffre du meuble et l'emmener en lieu sûr pour l'ouvrir. C'est la solution la plus raisonnable. Le coffre contient les stases des Nephilim et un dossier complet sur la LVMH, ses membres et ses activités. Ce dossier est vrai et précis d'un bout à l'autre. Il a été codé dans un des alphabets templiers les plus élémentaires (un signe = une lettre). Une petite connaissance en occultisme ou un bon ordinateur suffiront pour le décoder.

Ce qui se passera à partir d'ici dépendra de ce que chacun des camps en présence décidera de faire.



ce que Les teutoniques VONT faire

Leur objectif principal est de surveiller constamment les Nephilim et de ne perdre leur trace sous aucun prétexte. Pour cela, ils peuvent détecter leurs stases (tant que celles-ci n'ont pas été utilisées) grâce au Prisme. De plus, ils ont identifié les simulacres des Nephilim et, connaissant leur identité, auront d'autant plus de facilités pour les suivre.

Selon l'évolution de la situation, ils chercheront :

- tout d'abord, à protéger les Nephilim contre la commanderie des Alpes, et les encourager à se lancer dans l'élimination de la LVMH.

- puis à éliminer les Nephilim si ceux-ci pactisent avec Marinn

- enfin à éliminer Dallongeville et toute trace de leurs actions si les Nephilim et/ou les templiers commencent à comprendre le rôle de l'OSTS dans la mort de d'Aubec.

Il ne devrait pas leur être très difficile d'attiser la haine Nephilim-templiers dans un sens comme dans l'autre. Le commando peut très bien essayer de manipuler les membres restants de la LVMH contre les Nephilim. L'idée de base est d'organiser une attaque contre les Nephilim (en prévenant Marinn). 4 templiers de la LVMH s'embusqueront donc chez un des simulacres. Juste avant qu'ils ne tombent dans l'embuscade, le commando alerte les Nephilim afin qu'ils ne soient pas surpris (mais il ne veut pas empêcher le combat). Le commando soutiendra (discrètement) les Nephilim si nécessaire.

Pour éviter que les PJs se défilent, le commando lâchera sans doute des bribes d'informations accusant les Nephilim du meurtre de d'Aubec (surtout si ceux-ci ont trop bien maquillé leurs traces). Ils dénonceront même les simulacres si nécessaire.

ce que La police va faire

La police va faire son enquête, influencée par les templiers. Les médias ne seront que peu informés de l'avancée de l'enquête, sauf pour le plus important (découverte des corps, motifs supposés, etc).

A priori, la menace de la police est moindre pour les Nephilim. Si jamais ils sont démasqués, l'arrestation sera retardée par une influence templière chez le préfet afin de permettre aux templiers d'agir « à leur manière ».

ce que Les templiers VONT faire

Les templiers vont mener une enquête sérieuse (en utilisant les résultats de la police, mais aussi leurs propres moyens). Si les Nephilim ont été prudents, la Commanderie aura peu de pistes et encore moins de raison de suspecter des Nephilim plutôt que des humains. Mais le commando teutonique va sans doute laisser filtrer des indices.

Dès qu'un des simulacres aura été identifié, l'OTJ enverra une brigade « légère » de 6 templiers armés jusqu'aux dents pour capturer ou éliminer les suspects. Si l'aspect occulte des adversaires est certain, il est possible que chevalier-officier mage se déplace en personne.

ce que MARINN va faire

Marinn n'a qu'une idée : prendre la place de d'Aubec et régler sa succession sans vague. Dès qu'il saura que la première tentative n'a pas suffi à se débarrasser des assassins de d'Aubec, il essaiera de les contacter et de négocier avec eux. Il est prêt à payer pour qu'ils le laissent tranquille, lui et la LVMH. Il proposera de l'argent, mais aussi de nouvelles identités... Il est sincère et ne pense pas vraiment arnaquer les Nephilim. Il croit ne pas faire le

poids et estime simplement que la Commanderie risque de s'entêter bêtement sur cette affaire qu'il préférerait enterrer.

Bien sûr, il se montrera impitoyable s'il se fait doubler... Il est conscient qu'il se met dans une situation délicate en négociant avec des ennemis du Temple et, si les Nephilim ne respectent pas leur part du marché, il conclura rapidement que la seule solution possible est l'élimination.

ce que Les NEPHILIM PEUVENT faire

Ils devraient se décider assez vite une politique à suivre. Leur seule piste est le dossier. Ils sont visiblement manipulés (qui les a capturés ? qui a tué d'Aubec ? et plus tard, qui les a prévenus de l'attaque des templiers ? qui a marqué leur stase ?). Si les joueurs sont normalement constitués, la seule pensée d'être utilisés devrait les horripiler (même si le doute plane sur l'identité de leur manipulateur qui peut créer un Nexus et marquer des stases et pourrait être un Nephilim). Ils devraient donc, par principe, refuser de se lancer dans une élimination aveugle de templiers. Cela devrait les inciter à contacter Marinn ou, au moins, à ne pas dédaigner ses offres.

Qu'ils acceptent ou non de traiter avec lui, ils ont tout intérêt à se montrer discrets. Pour espérer survivre, ils doivent absolument semer le commando teutonique, ce qui implique effacer le marquage sur les stases (que le commando croit indélébile). Bref, une fois vraiment cachés (ce qui implique vraisemblablement une coupure totale avec la vie du simulacre), les Nephilim peuvent envisager de réagir aux événements au lieu de les subir.

En résumé, peu de possibilités permettent aux PJs d'espérer s'en sortir dignement. Mais la présence d'un Selenim et d'une de ses sbires dans la région pourrait redonner quelques chances aux Nephilim.



Arkaath est un Selenim vieux de trois siècles environ. Onirim incarné dans un jeune poète romantique du début du XVIII^e siècle, il commença à s'intéresser aux possibilités de contrôler les émotions des humains en manipulant le Ka-Soleil. Il suivit des pistes occultes jusqu'en Suisse où il commença à rechercher activement « les portes du paradis ». Alors qu'il était sur le point de les découvrir, au cour d'une funeste soirée dont il a perdu tout souvenir, il bascula dans la Lune Noire. Une partie de lui-même mourut cette nuit-là et seule subsista sa passion pour les plus sombres émotions humaines : la peur, la haine, la souffrance, etc. Son parcours fut alors assez chaotique. Il rejoignit l'Arcane XIII pendant quelques temps afin d'en tirer un maximum de connaissance puis, après avoir obtenu ce qu'il désirait, il s'en détacha. Il passa alors son temps à susciter toujours plus de haine, de frayeur ou de douleur chez les humains. Il testa des manières toujours nouvelles de provoquer chez eux des émotions noires, s'amusant à les pousser petit à petit vers ce que eux considéraient comme le mal.

Lui-même n'est pas franchement mauvais... Simplement, il aime prouver la faiblesse (l'intangibilité) des règles morales chez les humains. Comme il prétend comprendre les règles élémentaires qui définissent de manière mécanique leur comportement, il se plaît à mettre en œuvre les circonstances qui font qu'un être « conscient » viole les règles les plus sacrées qu'il s'était fixées et par lesquelles il se définissait.

Mais ses décennies d'expériences prirent fin quand, au cours d'un de ses assouvissements, il contamina une jeune fille, Léna Becker. Celle-ci, infectée par les champs de lune noire et trauma-

tisée par le traitement d'Arkaath, tenta de se suicider en se jetant sous une voiture. Apitoyé (ou intrigué), Arkaath veilla alors sur Léna. Il fit d'abord en sorte quelle soit guérie du mieux possible. Mais Léna ne put jamais remarquer comme avant et garda de son « accident » un léger boitille-ment. Arkaath prit alors Léna à son service. Il lui fit comprendre qu'il avait fait d'elle une créature supérieure. En effet, elle était fortement contaminée par des champs de Lune Noire et avait gagné le don de communiquer avec les morts. Arkaath lui apprit à développer ses capacités et, avec son aide, elle parvint même à se nourrir elle-même de Ka-Soleil pour recharger ses énergies de Lune-Noire. Le seul problème est qu'elle ne pouvait se repaître que de l'âme des morts, à la différence des Selenim qui se nourrissent de l'âme des vivants. Pendant cette période d'étude, Arkaath décida de fonder un royaume et il finit par abandonner Léna qui continua son chemin. Elle arrivait toujours confusément à suivre la trace de son « Maître », comme si leurs destins étaient liés.

Quand celui-ci vint s'installer en France, près d'Annecy, elle s'installa à Genève. Pendant qu'il construisait son royaume, elle monnayait ses services de voyante et continuait à s'alimenter dans les cimenteries. Arkaath s'était lassé de Léna et n'entra en contact avec elle que les rares fois où il estimait qu'elle allait trop loin et risquait d'attirer l'attention sur elle, ou bien lorsqu'elle s'intéressait à des morts qu'il considérait comme les siens. Il a toujours une certaine affection (nostalgique) pour Léna, mais il ne la considère que comme une esclave, surtout pas comme une collègue.

Outre Léna, l'élément qui relie Arkaath aux PJs est son appartenance à la Commanderie des Alpes dans laquelle il s'amuse à jouer un petit rôle (principalement dans le domaine de l'érudition occulte).



C'est maintenant une petite vieille boiteuse et rabougrie. Elle a une petite réputation de douce dingue mais certains bourgeois de Genève prennent ses dons de médium au sérieux et elle vit assez bien grâce à l'argent que lui rapportent ses séances. Elle n'attire pas l'attention des arcanes sur elle car elle n'est qu'une goutte dans un océan : le marché de la voyance est trop étendu de nos jours pour qu'on puisse y distinguer un élément parmi les autres.

Le jour, elle se repose et donne des séances dans son appartement de Genève. La nuit, elle rôde près des cimetières. Elle ne fait pas que s'y alimenter en Ka-Soleil : elle cherche aussi à assouvir les passions que le « Maître » a éveillé en elle. Elle massacre des oiseaux à coup de canne, elle endort des chats avec du lait drogué et les ramène chez elle pour les torturer pendant de longues heures, etc. Elle fait donc chaque nuit le tour des cimetières. Son vieux cabas à provisions est presque vide à l'aller et plein au retour...

Cela dit, si elle rêve de disséquer un bébé vivant ou de tuer des humains, elle sait que ce n'est pas « de son niveau » et que cela fâcherait le Maître (cela s'est déjà produit la fois où elle a empoisonné toute la famille de sa concierge avec des champignons ou le jour où elle a « malencontreusement » poussé un vieillard sous un tramway).

Quelques soient ses tendances psychotiques, Léna est une vieille dame plutôt dynamique, d'un caractère expansif et « enjoué ». Au prime abord, elle est beaucoup plus « gentille grand-mère » que « vilaine sorcière ». Elle n'est pas du tout lugubre et hystérique ; elle a tout à fait la tête sur les épaules pour ce qui est du sens pratique. C'est justement cet aspect prag-



matique qui est un peu écoeurant chez elle : si elle prend les PJs comme confidents, elle n'hésitera pas à leur raconter des anecdotes truculentes (et morbides) ou à leur donner des conseils pratiques sur les sujets les plus atroces.

Avec quelques efforts, les PJs pourront avoir une influence stabilisante sur Léna et lui montrer une autre voie. Suivant le modèle du « Maître », elle n'a absolument aucune estime pour les humains (et encore moins pour les morts). Peut-être les Nephilim pourraient la réinsérer soit en la « coachant » sérieusement et en devenant ses mentors, soit en la remettant à sa place : elle n'est après tout, elle aussi, qu'une humaine, malgré ses pouvoirs particuliers, et elle ferait mieux de se serrer les coudes avec les siens plutôt que de venir jouer dans la cour des grands (une telle attitude pourrait bien la pousser à se tourner vers les Arcanes Mineurs).

La RENCONTRE

Les Nephilim vont rencontrer Léna pendant un passage à Genève, sans doute aux abords d'un cimetière (pour l'enterrement de d'Aubec par exemple). Sauf si les PJs viennent de nuit près du cimetière et surprennent Léna attirant un animal puis s'acharnant sur lui à coup de canne, c'est Léna qui prendra l'initiative de la rencontre en disant aux Nephilim que d'Aubec veut leur parler.

Les motivations de l'esprit mort de d'Aubec sont principalement de révéler aux PJs que c'est Dal-longeville qui lui a tendu un piège. Depuis sa mort, d'Aubec ne pense qu'à la vengeance et les Nephilim ont des raisons objectives de vouloir se venger, comme lui, de ceux qui ont monté l'assassinat.

Léna va donc proposer une séance aux PJs, moyennant finance... Son prix sera de dix mille

francs suisses, non négociable. Si les Nephilim sont plutôt à court d'argent en ce moment (ce qui est probable s'ils sont en fuite et ne peuvent pas utiliser les ressources de leurs simulacres et s'ils n'ont pas négocié avec Marinn), ils feraient bien d'insister. Elle leur proposera alors un autre mode de paiement : un cadavre humain frais, mort, si possible (elle exprimera sa préférence), de mort violente. Elle insistera (en plaisantant) sur la nécessité de livrer le cadavre chez elle discrètement. (Remarque complice : « Vous savez, j'aimerais bien vous aider, mais je ne suis plus toute jeune... » Dernier conseil : « Et faites attention aux voisins, on n'est jamais trop prudent quand il s'agit de commérages. — elle rit un peu — Je n'aimerais pas que tout le quartier raconte que des jeunes gens m'amènent des cadavres à la maison ! »)

La séance

Une fois Léna payée, elle commencera l'invocation de l'esprit de d'Aubec. Elle ne fera que peu de cinéma et d'effet de manche : elle aime la simplicité. Assise dans son fauteuil, elle se concentre et entre en transe. Après une ou deux minutes, les Nephilim en vision-Ka pourront apercevoir « une ombre » de Ka-Soleil se former en face de Léna : c'est l'esprit de d'Aubec qui se rassemble. Mais à peine commencera-t-il à retrouver une certaine cohérence qu'une forme noire fondra sur Léna.

C'est un Fidèle Gardien des Trépassés invoqué par Arkaath pour veiller sur l'esprit de d'Aubec. En effet, Arkaath étant membre du Temple des Alpes, il s'est intéressé au meurtre de d'Aubec (dont il connaissait la position à la tête de la LVMH) et espère tirer le premier cette affaire au clair. Cela dit, il ne peut pas s'y consacrer pleinement car il est actuellement en pleine crise dans la progression de son

royaume. C'est pourquoi il a fait en sorte que personne ne touche à l'esprit de d'Aubec d'ici qu'il trouve le temps de l'interroger. Le Fidèle Gardien des Trépassés va donc agresser Léna pour lui faire perdre sa concentration, ce qui renverra d'Aubec d'où il vient. Et le temps que l'esprit de d'Aubec disparaisse totalement (soit l'équivalent de 5 rounds), le Fidèle Gardien continuera à attaquer Léna ou tout Nephilim qui cherchera à la défendre. Puis il disparaîtra comme il est venu.

Le temps de se remettre de ses émotions, Léna déclarera aux Nephilim que « c'était l'œuvre du Maître ». Elle ne sait pas pourquoi, mais elle l'a apparemment mis en colère. Elle sera très troublée et refusera de procéder à une nouvelle séance : « L'esprit de votre ami (elle est persuadée que d'Aubec est l'ami des Nephilim puisqu'il veut leur parler) est hors de ma portée, il appartient au Maître désormais. » Ce sera l'occasion pour les Nephilim d'apprendre comment Léna a obtenu ses pouvoirs. Après cela, Léna refusera de faire quoique ce soit, sinon révéler le nom et l'adresse du Maître.

La RENCONTRE avec arkaath

Arkaath (ou plutôt Richard Guérin) habite une grande propriété au nord d'Annecy. Derrière cette vieille bicoque à l'air lugubre plantée dans un parc à l'abandon se trouve un cimetière de famille où trône un grand caveau. C'est l'entrée principale du Royaume d'Arkaath.

Arkaath a un couple de domestiques qui lui obéissent corps et âme. Ils sont dans un tel état de dépendance qu'il est difficile de dire si ce sont des humains dominés ou des morts-vivants. Une chose est sûre : sans le soutien occulte et la présence psychologique d'Arkaath, ils mourraient.



Pour entrer dans la propriété, il faut d'abord se présenter au portail. Les domestiques répondent à l'interphone. Leurs instructions sont de ne laisser entrer personne. Mais si les PJs insistent (ou escaladent le mur d'enceinte), Arkaath sera prévenu et décidera sans doute de les recevoir afin de voir de quoi il retourne.

Dès le premier coup d'œil, Arkaath identifiera les PJs comme des Nephilim. A moins qu'ils ne soient très désagréables, il aura envers eux une espèce de sympathie condescendante qui sera sans doute irritante (il considère les Nephilim un peu comme des parents pauvres). Il répondra de son mieux aux questions des Nephilim sans trop en révéler sur les Selenim (il évitera même de prononcer le nom). Il reconnaîtra son appartenance à l'ordre du Temple assez facilement. Si les PJs insistent pour en savoir plus, Arkaath leur proposera un marché. Il leur dit ce qu'il sait à la condition que les PJs le tiennent au courant de l'avancée de leur enquête. Si les PJs acceptent, il leur fera un rapide topo sur le Temple des Alpes et les invitera dans son royaume pour leur permettre d'interroger d'Aubec (en fait, il pourrait très bien invoquer l'esprit ici, mais il veut profiter de l'occasion pour montrer son œuvre à des invités et voir leurs réactions).

Entretien avec UN fantôme

En les faisant passer par le caveau, Arkaath conduit les PJs dans son royaume. Ils sentent clairement la transition et se retrouvent dans un univers étrange. Les créatures qui y vivent sont des êtres en décomposition soutenus par des exosquelettes mécaniques. C'est un monde mécanisé et très minutieux. Arkaath construit chaque mécanisme et chaque engrenage de son « royaume-machine » avec soin. Il pense peindre là un tableau sublime

prouvant définitivement que les animaux et les humains ne sont rien de plus que des machines sophistiquées. Il a déjà mis au point des chaînes alimentaires assez complexes se basant pourtant sur des algorithmes simples. Il conçoit son royaume comme d'autre écriraient un programme. Il procède étape par étape, procédure par procédure, fonction par fonction. D'ici quelques années, il espère pouvoir refléter le monde réel et la « complexité » de la vraie vie. (Il est vraisemblable que, en son temps, ce soit Arkaath qui ait suggéré l'idée de Frankenstein à Mary Shelley...)

Arkaath exposera sa théorie et fera visiter rapidement son royaume aux PJs avant de les guider jusqu'à son palais. Là, il ordonnera au Fidèle Gardien des Trépassés d'amener l'esprit de d'Aubec qui pourra alors être interrogé. D'Aubec n'aura pas grand chose à révéler sinon que la raison de sa présence au Clos Saint Jean était un rendez-vous urgent que lui avait demandé Marc Dallongeville.

Et ensuite ?

Cette information devrait suffire. En effet, dès que la rumeur de l'implication de Dallongeville dans l'assassinat se répand dans la Commanderie (que ce soit par Arkaath ou par Marinn averti par les Nephilim), Dallongeville est impitoyablement éliminé par le commando teutonique qui rentrera alors faire son rapport à Hans-Friedrich Dreke. Cet assassinat (maquillé en suicide si possible) achèvera de discréditer la thèse de la responsabilité de Nephilim. Arnaud Geoffroy, sans savoir tous les détails, sera convaincu qu'il s'agit d'un problème interne à sa Commanderie et prendra les choses en mains pour le régler (en commençant par inspecter sérieusement la LVMH). Quoiqu'il en soit, cette agitation vaudra à Arnaud Geoffroy la visite d'une inspectrice du Prieuré de Sion (et oui, une femme dans l'uni-

vers machiste des templiers). Mais cela est une autre histoire.

Pour ce qui est de prolonger ce scénario, plusieurs problèmes doivent d'abord être réglés :

- l'identité des simulacres est-elle définitivement compromise ?
- les templiers pourchassent-ils toujours les Nephilim ?
- comment la commanderie règle-t-elle ses problèmes (surtout avec l'inspectrice du Prieuré de Sion) ? Les chevaliers teutoniques sont-ils impliqués dans l'enquête ?
- la police a-t-elle bouclé son enquête ?

Seul un accord très solide avec Marinn ou Arkaath permettrait peut-être de résoudre tout cela (et encore...). Marinn résoudrait tout à coup de pots de vins et d'influence politique. Arkaath, lui, mettrait à contribution des moyens plus occultes et des manipulations mentales.

Dans un cas comme dans l'autre, un tel accord ne peut intervenir que si les PJs apportent une importante contrepartie qui pourrait être de s'engager à découvrir le fin mot de l'histoire derrière les morts de d'Aubec et Dallongeville pour Marinn (qui reste persuadé que la LVMH a toujours un ennemi tapi dans l'ombre) ou bien partir en quête des portes du paradis pour Arkaath (qui a dû garder quelques indices occultes de leur emplacement).

Quoiqu'il en soit, les PJs ont toutes les chances de partir en Suisse et de faire face à la mission d'Hans-Friedrich Dreke. Où cela va-t-il les entraîner ? A Zurich sur les traces de Charlemagne ? A Altdorf sur les traces de Guillaume Tell ? Peut-être seront-ils amenés à collaborer avec des templiers... pour mieux lutter contre d'autres. Sans doute l'inspectrice du Prieuré de Sion s'intéressera-t-elle à leur témoignage dans l'affaire d'Aubec... Comment fera-t-elle pour l'obtenir et aidera-t-elle les Nephilim à découvrir la vérité ?



Loge véritable des miliciens helvétiques

PIERRE D'AUBEC

né le 17/08/45 à Genève
Chevalier. Adoubé le 30/01/83.
Co-directeur de la banque Marinn et d'Aubec
marié à Claudia Becker le 21/07/67
2 enfants : Edith (04/07/68) et Paul (11/10/71)
Plusieurs résidences : Genève, Lausanne, Zurich, Paris,...

VINCENZO MARINN

né le 04/04/49 à Milan
Frère. Adoubé le 25/02/85.
Directeur de la banque Marinn et d'Aubec
Célibataire.
Plusieurs résidences : Rome, Turin, Genève

LOUIS ANGER

né le 10/09/56 à Paris
Écuyer. Adoubé le 19/05/90.
Attaché diplomatique à l'ambassade de France.
Marié, trois enfants.
Réside à Genève, mais sa famille est à Paris.

GUILLAUME BALIN

né le 25/03/61 à Évian
Écuyer. Adoubé le 05/11/90.
Douanier français du poste de Laumy.
Célibataire.
Réside à Laumy.

PABLO BELUSCHI

né le 29/07/66 à Medellin (Colombie)
Écuyer. Adoubé le 21/05/89.
Chargé des relations avec les cartels colombiens.
Famille en Colombie ?
Pas d'adresse fixe, loge en général à l'International Hotel de Genève

CYRIL BRETHEM

né le 14/01/57 à Annemasse
Écuyer. Adoubé le 21/05/89.
Pilote. Conduit les avions entre les sites « archéologiques »
et Genève.
Vit en concubinage, a un enfant.
Réside à Annemasse.

ANTOINE DURAND

né le 23/01/60 à Paris
Écuyer. Adoubé le 19/05/90.
Chargé de la valise diplomatique de l'ambassade de France
Marié, pas d'enfant.
Réside à Genève.

PIERRE HERMANN

né le 09/08/58 à Thonon-les-bains
Écuyer. Adoubé le 08/06/88.
S'occupe des investissements en France, avec son cabinet
Hermann Conseil.
Marié et divorcé plusieurs fois, plusieurs enfants
Réside à Thonon-les-Bains

DAVID LEVERT

né le 28/05/57 à Genève
Écuyer. Adoubé le 08/06/88.
Directeur du département archéologie de l'Université de
Genève
Marié, trois enfants
Réside à Genève

ALBAN PONS-NEUMANN

né le 10/12/65 à Annemasse
Écuyer. Adoubé le 19/05/90.
Travaille pour la sécurité de la banque Marinn et d'Aubec.
Homme de main...
Célibataire
Réside à Annemasse.

STEVE PONS-NEUMANN

né le 10/12/65 à Annemasse
Écuyer. Adoubé le 19/05/90.
Travaille pour la sécurité de la banque Marinn et d'Aubec.
Homme de main...
Célibataire
Réside à Annemasse.

CHARLES SIMON

né le 06/09/59 à Genève
Écuyer. Adoubé le 21/05/89.
Douanier suisse du poste de Laumy.
Marié, deux enfants
Réside à Laumy, mais sa famille est dans la banlieue de
Genève.

PASCAL TRALLANDE

né le 17/09/57 à Lausanne
Écuyer. Adoubé le 05/11/90.
Prête-nom, dirige la Dédale Corporation, entreprise fantoche
qui fait tous les achats (fonciers,...) qui doivent être nomi-
natifs.
Veufs, a des maîtresses
Plusieurs résidence : Lausanne, Genève

MARTIN WIENER

né le 09/02/51 à Zurich
Écuyer. Adoubé le 25/02/86.
Chargé des investissements de l'International Swiss Bank.
Fait fructifier l'argent sur des comptes fictifs.
Marié, cinq enfants
Réside à Zurich

Conseils du Dr Parangon

Cette rubrique présente une sélection d'ouvrages sélectionnés par le Dr Parangon, l'étrange propriétaire de la célèbre Librairie de l'Incunable Souveraineté. Qu'il

s'agisse de livres ou de disques, ils méritent que l'on s'y intéresse...

Nous commencerons cette nouvelle section en présentant l'œuvre du très grand Tim Powers dont nous avons déjà eu l'occasion de parler dans des numéros précédents. Passons néanmoins tout de suite sur son Palais du Déviant qui est une catastrophe et démontre à quel point la science-fiction futuriste ne sied pas à cet auteur. Non, sa spécialité réside plutôt dans le "fantastique uchronique", ce mélange de réalité historique (légèrement modifiée) et de fantastique, particulièrement inspiré par l'ésotérisme occidental et moyen-oriental. Le style est agréable, les thèmes particulièrement originaux, et force est de reconnaître à Powers une grande culture historique et ésotérique. Ses deux chefs d'œuvre sont indiscutablement **les Voies d'Anubis** et **Sur des mers plus ignorées**.

Le premier, qui a directement inspiré les auteurs de Nephilim, relate l'histoire d'un groupe d'hommes remontant le temps jusqu'à l'époque victorienne dans un but "culturel", à savoir : écouter un grand poète. Malheureusement, le séjour ne se passe pas aussi bien que prévu et le héros du roman cherche désespérément à retourner à son époque. Mais allez survivre dans ce cloaque immonde qu'était Londres à l'époque. D'autant plus que de nombreuses embûches viennent encom-

brer le chemin : deux bandes rivales de brigands (sur fond de sorcellerie), des Gitans louches et... Jack l'Éventreur !

Sur des mers plus ignorées nous entraîne dans un tout autre univers qui a, somme toute, été peu exploré par le monde de la S-F : celui des pirates. L'action se déroule au XVIII^e siècle. Le héros, Chandagnac, est à bord d'un navire en route vers les Antilles quand celui-ci est attaqué par des pirates. Pour sauver sa peau, et celle d'une jeune fille, il est obligé de se joindre aux boucaniers. Il se retrouve alors plongé dans un complot mêlant magie européenne et vaudou. Aventures picaresques, humour, sorcellerie et immortalité sont au cœur de ce roman génial ; bref : un régal.

Dans **Le poids de son regard**, le héros se trouve confronté à une sorte de démon qui le suit constamment, un... nephilim ! Mêlant à cela les Carbonari, ce roman a été une importante source d'inspiration pour les auteurs de notre jeu favori. **Poker d'âmes** est un roman particulier dans l'œuvre de Powers, mais qui, à mon avis, mérite le détour. Le personnage principal est un ancien joueur de poker devenu alcoolique, suite à une partie très étrange jouée plusieurs années auparavant. C'était une partie d'un jeu nommé

Assomption, un poker joué avec des cartes de tarot. Sentant sa fin approcher, le héros retourne vers Las Vegas, accompagné d'un voisin cancéreux cherchant dans le "hasard contrôlé" la rémission de son affection.

Pour finir, signalons qu'un des plus vieux romans de Powers, **les Chevaliers de la Brune**, vient d'être édité. Même dans sa jeunesse, Powers s'y connaissait pour raconter des histoires et celle-ci est rondement menée. Elle narre le siège – physique mais aussi magique – de Vienne par Soliman le Magnifique. Mais ce qu'il y a à protéger, c'est surtout la Brune. Pas une femme, non, une bière.

Tous les romans précités de Powers sont édités chez J'ai Lu.

Notez que Science & Vie a édité en décembre un hors-série (n°197) de bonne facture consacré à l'Égypte antique. On y trouve de nombreux articles sur : Champollion (à 16 ans, il parlait 11 langues !), l'écriture, la Géographie, les dynasties, l'Histoire, la Société, l'Économie, la Religion, etc. De quoi se documenter de bonne façon pour un prix plus que raisonnable.



table des matières

Le Lutrin Solaire

LE KA-SOLEIL

sentier d'or et divergences p.2-5

scénario : "le fugitif" p.10-15

Les Lois Mercuriales

précisions sur la Vision Ka p.16

Kabal P.17

Le Livre Jovien

le Temple des Alpes P.18-23

Les Chroniques de Mars

scénario : "L'Ennemi" p.24-31

Les Saturnales

les conseils du Docteur Parangon p.32