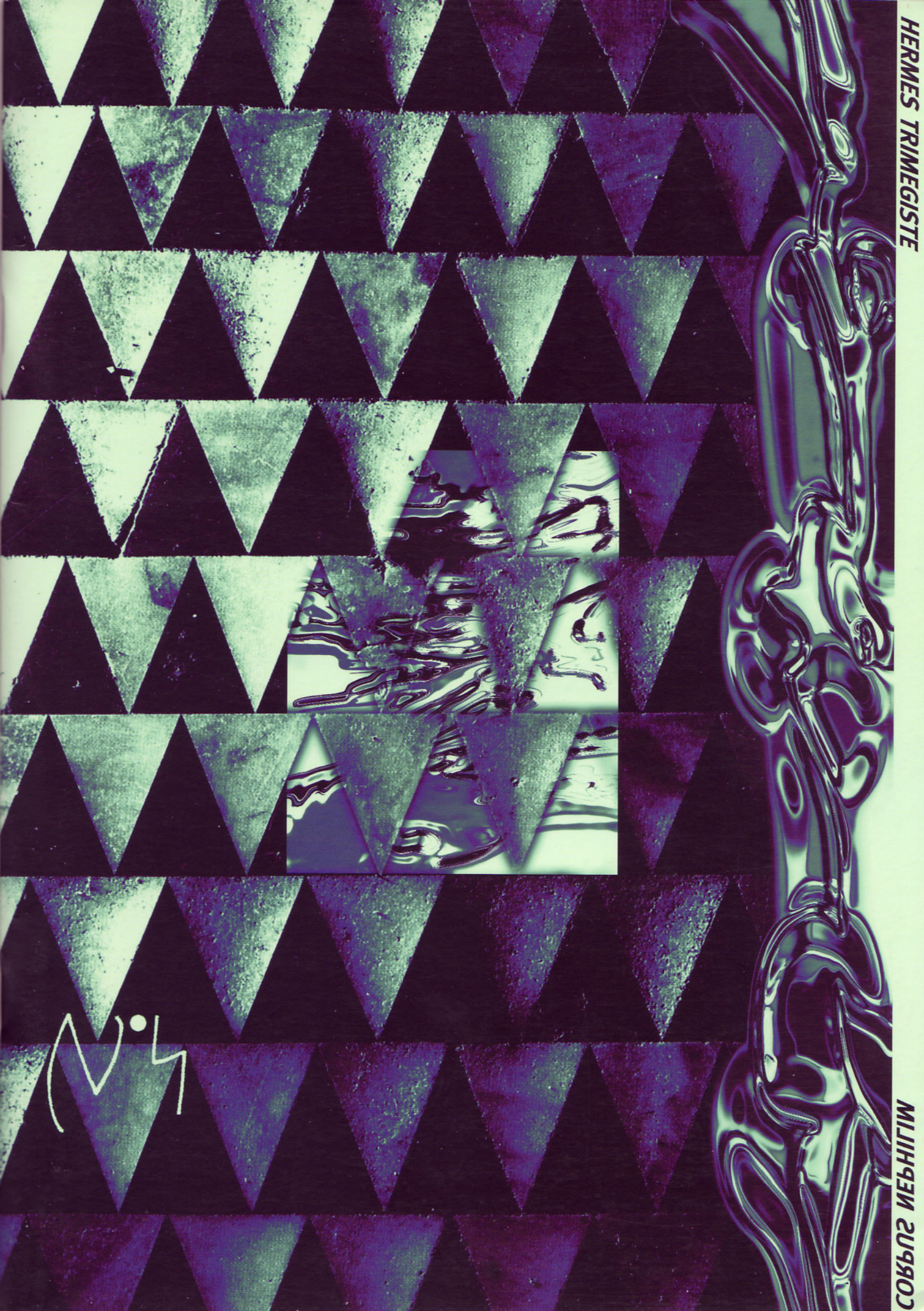


HERMES TRIMEGISTE



МІЛІЧЕНІ СУРЬОС

ÉDITORIAL

Une fois de plus, un numéro d'Hermès paraît après moult péripéties et contre-temps...

Nous ne nous étendrons pas pas sur les raisons de ce long délai de publication ; les adhérents d'Arcadium en seront informés prochainement.

Sachez toutefois que notre association traverse une période difficile sinon critique alors que les membres les plus actifs se sont dispersés ou doivent se plier à de douloureuses obligations républicaines... Ne cédon pas, cependant, face à l'adversité et considérons cette période comme une transition à l'issue de laquelle un sang neuf dynamisera l'association.

Profitons donc de ce retour en stase pour esquisser une nouvelle démarche !

Pour qu'une association vive, elle doit être animée par des membres actifs. Arcadium n'est pas qu'un service et encore moins un catalogue de VPC ; notre but est de faire connaître et de développer Nephilim. Notre engagement dans cette voie ne concerne pas Hermès qui a atteint sa maturité mais plutôt la dynamique de l'association qui nécessite une attention particulière.

Nous devons agir sur le terrain : organiser des rencontres, investir les conventions, multiplier les bulletins et les contacts entre nous. Les idées ne manquent pas, il faut les mettre en œuvre. que vous habitiez la région parisienne ou ailleurs, Arcadium a besoin de vous !

Patience, la relève arrive...

XUup release

CRÉDITS

Hermes Trimegiste est édité par l'Association loi 1901 **Arcadium**, siège social au 24/26 rue des prairies 75020 PARIS. Parution à la régularité plus que douteuse, voire trimestrielle...

Distribution : **MultiSim**

Directeur de publication : Stéphane Adamiak

Comité de rédaction : Stéphane Adamiak, Stéphane Marsan, Pascal Montagna, Frédéric Weil

Contribution : Tristan Lhomme, Sébastien Penne

Couverture : Franck Achard

Maquette : Fabrice Lamidey

N°ISSN : en cours

Dépot légal : à parution

Attention. Si vous n'avez pas lu la campagne qui se trouve dans Selenim, ne lisez pas plus loin !

sans doute quelque part entre 1820 et 1920, au gré de votre fantaisie et de vos connaissances historiques.

AVANT-PROPOS

Les Selenim m'ont accompagné pendant plus d'un an. Pendant douze mois, j'ai vécu au rythme des conversations avec de Martigny, des promenades au Père-Lachaise, des après-midi passées dans les bibliothèques et des soirées consacrées au déchiffrement des notes de la journée.

L'ensemble représente une somme de travail importante, qui ne va pas sans quelques repentirs d'écriture. En l'état actuel de mes connaissances sur les Selenim, je ne vois guère de choses à reprendre dans la première partie du livret. En revanche, la campagne qui le clôt me semble nécessiter de précisions et de compléments.

L'UNITÉ DE TEMPS...

... est bien moins importante ici que dans un JdR plus traditionnel. Vous pouvez parfaitement (et, en fait, c'est fortement conseillé) rejeter la première partie assez loin en arrière dans le temps. La meilleure époque se trouve

Cela donnera aux Selenim nouveaux-nés le temps de se constituer un cheptel, et de se familiariser avec la grandeur et les servitudes de la condition d'immortel.

Vous

Derniers mots sur...



La toile des Parques

pouvez

vous permettre d'annoncer que vingt ou trente ans ont passé d'une séance de jeu à l'autre.

Et lorsque vous estimerez qu'ils sont prêts et qu'ils croient connaître assez bien leur nouvel environnement, il ne vous restera plus qu'à les faire partir pour Rome...

INTERCALER DES ÉPISODES

C'est non seulement possible, mais

fortement recommandé. En fait, on peut parfaitement considérer que la première et la seconde partie forment chacune une mini-campagne, parfaitement indépendante l'une de l'autre. Rien n'empêche donc de faire jouer des aventures entre la fin de leur conversion et de leur découverte des mystères de la Lune Noire, et le début du scénario romain.

Il y a des douzaines de thèmes d'aventure possibles, à commencer par leur initiation au culte de

Lilith (qui ne va certainement pas laisser vivre une demi-douzaine de Selenim pendant un siècle sans se rappeler à leur bon souvenir). Le seul mystère qu'il vaudrait mieux réserver pour la seconde partie est celui de l'existence et de la nature exacte des Royaumes...

La seconde partie, quand à elle, suit un rythme beaucoup plus rapide. Toutefois, il est tout à fait possible d'intercaler un ou deux scénarios entre les épisodes carthaginois et babyloniens. Le plus logique serait une excursion en Egypte, à la recherche d'indices complémentaires sur les circonstances de la naissance de la Lame. Il y a matière à une longue aventure, entre les ruines de Tell-Amara, des documents à glaner à l'université Al-Azhar, des frictions avec les groupes islamistes (manipulés ou non par les Templiers), peut-être un marché à passer avec une chapelle des Mystères...



UNE PRÉCISION

La liste des Selenim détenteurs de la lame est donnée de manière un peu allusive, au détour d'une phrase de Lilith. Ca suffira toujours pour les PJ, mais vous avez droit à quelques données supplémentaires...

- Akhénaton l'a forgée au terme d'une Quête mystique. Elle a été évacuée peu avant l'effondrement de sa puissance, en même temps que les autres.

- Elle a ensuite été confiée à une créature connue comme l'Innommé, dont on ne sait rien, sinon qu'il s'est (volontairement ?) dessaisi de la lame au profit de Lilith. Cela a pu se produire n'importe quand entre 1350 et l'an mille avant J.C. Certaines sources le considèrent comme un simple messenger, chargé par Akhénaton d'apporter la lame à Lilith. D'autres y font référence comme au "Premier Prince" ou au "Prince Légitime". Le mystère reste entier...

- Lilith l'a conservée jusqu'aux alentours de VI^e siècle avant J.C.

- Lassée du fardeau que représentait la gestion de l'Arcane, elle l'a confié à un Selenim phénicien, Baal. Ce fut le premier Sombre Souverain. Il l'a conservé jusqu'à la chute de Carthage. Elle est ensuite perdue.

LE DESTIN

DE L'ARCANE XIII

L'un des reproches les plus fréquemment formulés par les lecteurs reste : "la campagne détruit le background".

Ce n'est pas (entièrement) vrai. Disons qu'elle fait le ménage dans des structures vermoulues et/ou corrompues, et prépare les Selenim à

l'Apocalypse. Après tout, empêtrés comme ils l'étaient dans leur guerre civile larvée, ils n'auraient sans doute pas pu faire grand-chose lorsque les différents Grands Plans arriveront à maturité... Alors que maintenant, tout est possible ! Et justement, à ce propos, votre avis nous intéresse. A quoi ressemble l'Arcane, au terme de votre campagne ? (ou, si vous n'avez pas le courage de la faire jouer en entier : à quoi devraient ressembler l'Arcane et la société Selenim à leur terme ?). Faites-le nous savoir - les propositions les plus intéressantes seront intégrées, voire publiées ici ou dans un éventuel supplément à venir.

UN OUBLI...

L'encadré suivant a inexplicablement disparu à la maquette, en dépit des nombreuses relectures attentives qu'à subi le manuscrit. Il aurait dû se trouver dans l'avant-dernier chapitre. Sans lui, la compréhension des véritables enjeux du dernier épisode devient difficile... au point qu'il est permis de se demander si notre maquettiste n'a pas été la proie d'une créature de Lune Noire qui lui aurait obscurci l'esprit au moment de l'insérer.

SELENIM ET AGARTHA

La révélation du Legs d'Akhénaton ne va pas bouleverser l'existence de la majorité des Selenim, et ce pour plusieurs raisons.

La plupart n'en auront pas connaissance avant des années, même si l'Arcane refondée est d'un dynamisme sans failles. De très nombreux Selenim fuient les structures "officielles" comme la peste.

Cette voie vers l'Agartha ne concerne qu'une toute petite minorité. Pour qu'un Selenim ait une chance de

découvrir l'accès des plans subtils, il faut qu'il ait atteint un degré de puissance considérable (ou déjà souverain, ou disposant d'un imago avec au moins 450 points d'aspect et de 250 points de KLN dans leur noyau). A ce stade, il a une petite chance, en étudiant la lame, de comprendre comment faire pour "inverser" une partie de son Ka de Lune Noire, autrement dit, pour le retransformer en Ka-Soleil et transférer sa conscience dans le KS. Le processus est dangereux. Il peut s'emballer. Le Selenim risque alors de disparaître, ou de se transformer en "autre chose" (une créature de Ka-Soleil ? Autrement dit, une âme humaine ?). Si tout se passe bien, les points perdus lui ouvriront une voie vers un Akasha, d'où il pourra en gagner d'autres. Selon les circonstances, il peut ou non rester quelque chose de lui sur Terre (ou dans son Royaume, s'il en avait fondé un. Dans le cas de Lilith, non seulement il est resté une partie d'elle-même, mais elle a continué à croître).

Au cours de l'histoire, une poignée de Selenim sont arrivés par eux-mêmes à l'Agartha (dont les Parques). Mais c'est un chemin étroit et difficile. Il semble beaucoup moins gratifiant que l'immortalité sur Terre ou que la création d'un Royaume. Son importance mystique est considérable, et il ouvre aux plus décidés des Selenim un espoir ténu de se libérer un jour de leur malédiction... mais, une fois de plus, cela ne concerne pas grand-monde.

TRISTAN LHOMME





PETIT PRÉCIS DE DRACOMACHIE: TROIS STYLES DE COMBAT DES EFFETS DRAGON

Bien avant les sociétés secrètes, les Nephilim durent affronter les créatures magiques, aux réactions primaires, au développement incertain: les effets Dragon. «Le réveil de Locuste» et «Le Souffle du dragon» ont amplement montré les significations de la présence de ces êtres à la fois proches des Nephilim et qui se révèlent pourtant des obstacles gênants, voire franchement meurtriers. Qui ne fut jamais retardé dans sa lutte contre le Saint Temple par l'émergence imprévue d'un ennemi venu de nulle part ? Pour faire un beau moment de ces rencontres, et s'en débarrasser avec art, voici un document issu des temps archaïques où les effets Dragon peuplaient la Terre comme aujourd'hui les hommes. Après d'harassantes recherches parmi les mythes et les épopées guerrières datant des Guerres Élémentaires, que la Papesse avait mis à leur disposition, les Initiés de la Force ont réussi à exhumer un grimoire gainé d'un cuir épais, aux pages enluminées de scènes effrayantes. Serrée dans des fers imposants, la couverture rougeâtre s'ornait d'une dorure représentant une monstruosité informe entourée d'interdits occultes. Imprimé dans le cuir à la manière d'un fer rouge, le titre évoquait l'antique mot désignant le combat du

dragon: «Dracomakhia». L'étude de l'ouvrage allait révéler d'intéressants exposés techniques, dont nous allons livrer les grands principes.

Mais nous devons d'abord mettre en garde le lecteur Nephilim: les récits qui suivent ont donné envie à de grands Pym de déchaîner leur puissance par-delà les Royaumes Magiques. De ces terres étranges pour la plupart encore inexplorées, peu sont revenus. C'est pourquoi la Maison-Dieu ne consent à publier ces informations que sous la forme d'un

nous proposons ici montrent aux joueurs que, selon les situations, ces opérations simples ne suffisent pas toujours. Pour inciter ses joueurs à employer d'autres moyens, le maître peut hausser la puissance en Ka de l'effet Dragon, uniquement pour le jet d'opposition (on peut justifier ce niveau anormalement élevé par la surprise de la rencontre par exemple). Si le jet réussit, le PJ aura montré un sang-froid impressionnant et une impérieuse maîtrise de la créature. S'il rate, alors le vrai combat commence.



guide esthétique et un manuel d'urgence. Il ne faudrait pas le prendre pour une incitation guerrière.

POINTS DE REGLES

L'exposé des techniques peut être considéré comme des suggestions de règles avancées. Les deux points de règles du livre de base restent vrais: opposer les deux Ka-éléments pour résorber l'apparition, ou le nourrir avec 1 point de Ka. Les règles que

A cet effet, on peut adopter une nouvelle série d'aptitudes: Dracomachie, réservée au Nephilim (le Simulacre ne peut pas y attribuer des points), placée sur la feuille occulte. Elle débute automatiquement avec 20% car tout Nephilim a déjà rencontré un effet Dragon. Elle comprend les différentes compétences de confrontation que nous allons détailler. Les adeptes des pourcentages désirant transposer les styles de combat en compétences chiffrées, trouveront des règles optionnelles dans les rubriques «technique de jeu». Les autres se contenteront de mettre en scène ces duels de façon esthétique et dramatique.

Pour toutes les dracomachies, la Vision Ka est bien sûr nécessaire. La plus importante compétence est «Connaissance des effets Dragon», qui représente la familiarité du Nephilim avec ces créatures, le répertoire de celles qu'il a le plus souvent cotoyé, et sa capacité à les reconnaître. On peut



ainsi développer un rapport avec les effets Dragon qui n'est plus seulement de «buter un monstre», mais de cultiver une relation. Si possible, il convient de se munir d'une Nomenclature Draconique, un opuscule répertoriant la plupart des effets Dragon les plus connus. Ces ouvrages sont disponibles auprès des Herméthèques de la Papesse, et des officines de la Force. On peut aussi consulter les Discrètes Forteresses (voir les professions).

LES STYLES

Le grimoire antédiluvien est un recensement des techniques de combat des effets Dragon. On dénombre trois styles: la Chasse inassouvie, la Lutte circulaire, la Danse fatale. Chacune défend une manière de considérer les effets Dragon, une manière de se comporter vis à vis d'eux. Car la créature magique impose au Nephilim un double sentiment. Fraternel et sans merci, proche et lointain, l'effet Dragon est un Nephilim inachevé. Le combat sera donc à la fois une lutte à mort et un respect mutuel. On observe ainsi une ritualisation du combat, et la personnalisation des techniques par les Nephilim. Habituellement, les Immortels en adoptent une parmi les trois, qui convient le mieux à leur conception de l'effet Dragon, et à leur vision du monde en général.

1 La Chasse inassouvie

La première approche consiste à poursuivre les effets Dragon à travers le(s) monde(s), à les traquer sur de longues périodes. Il y a à cela plusieurs raisons, qui dépendent du contexte. Le Nephilim est parfois habité d'une vengeance personnelle vis à vis d'une créature dangereuse et

vicieuse. Ou bien la volonté de pacifier une région de la Terre ou des Champs Magiques. Cette quête devient aussi une obsession à la longue, pour des Déchus qui n'ont pas écouté le message d'Akhénaton, et n'ont pas d'autre but dans l'histoire. Enfin, plus simplement, c'est une technique de chasse adoptée par les Nephilim calmes et déterminés.

Les Chasseurs inassouvis apprennent à se dissimuler à l'intérieur des Champs magiques, pour que la créature ne les repère pas. Ils choisissent alors dans quelle énergie ambiante ils veulent se tapir. Cette technique a pour effet de concentrer les Champs magiques autour d'eux. En Vision Ka on voit les courants les envelopper, tandis que les hommes constatent simplement un fort courant d'air; l'apparition d'une pellicule humide, comme une condensation; un réchauffement subit; une cristallisation minérale ou une odeur d'humus; une lueur pâle, des mucosités etc.

La Chasse demande des qualités d'endurance, de concentration, d'observation. Il faut se montrer très circonspect, et ne pas perdre la piste de la créature. La filature exige de repérer les traces du passage de l'effet Dragon, et donc de le connaître, au moins de l'avoir déjà rencontré. Mais dans certains cas, au contraire, il arrive que des Chasseurs pourchassent une créature légendaire, non répertoriée dans les Nomenclatures Draconiques. La piste est alors bien plus difficile à suivre.

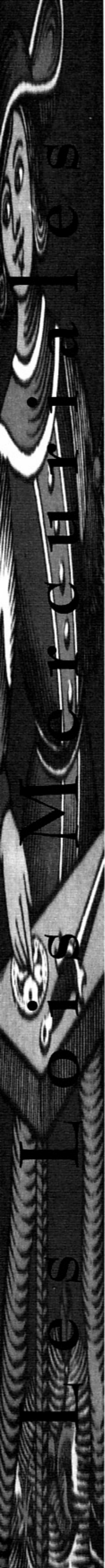
Un bon procédé consiste dans le repérage des tanières que fréquentent les effets Dragon. Ces lieux se situent dans les replis des Champs Magiques, où les énergies se concentrent. Ces phénomènes provoquent l'apparition répétée de créatures, et leurs conditions favorables en font des abris de choix. Les tanières sont également des failles entre les plans

subtils fondés dans les Champs Magiques, et le plan terrestre. Les effets Dragon tendent alors à emprunter ce chemin pour surgir parmi les hommes. Les Chasseurs se postent à ces points d'émergence réguliers, et attendent leur proie. Les tanières sont parfois marquées sur de grandes cartes occultes très prisées par les Sociétés secrètes, et donc très rares et bien gardées. Ces lieux sont fréquemment des plexus et des nexus, et sont au coeur des phénomènes météo les plus puissants qui génèrent les effets Dragon.

Afin de prendre les effets Dragon lorsqu'ils apparaissent à l'endroit attendu, le Chasseur se fait trappeur. Il installe des pièges et utilise des artefacts divers. Les artefacts de détection permettent de voir venir l'effet Dragon au-delà de la Vision Ka du chasseur. Il s'agit de bornes ancrées dans le sol, qui saisissent les vibrations de Ka parcourant les reliefs des plans subtils ou du sol terrestre. D'autres fois, c'est un petit être qui fait ce travail, un peu comme un indien posant l'oreille au sol. Les faërim étant les plus proches de la Terre, ils sont tout indiqués pour ce travail. De nombreux lutins ont d'ailleurs mal fini, désintégrés par l'effet Dragon dont ils n'avaient pas saisi la présence si proche.

Les pièges sont des objets qui préparent magiquement une zone où la créature sera prise au passage. Des pentacles sont dressés à cet effet. Ils se déclenchent lorsque le Ka de la créature passe dedans. Ils prennent alors la forme d'un filet qui jaillit des bords du pentacle, ou d'une cage dont les barreaux translucides se dressent et se rejoignent en coupole au-dessus de la zone piégée. La proie est emprisonnée, parfois pétrifiée. D'autres systèmes absorbent son Ka pour la volatiliser ou en remplir un récipient. Certains Chasseurs bricolent eux-mêmes leurs artefacts, mais la Force





et les Forteresses en^{sont} les plus sûrs pourvoyeurs.

On a rapporté des accidents concernant des pièges à Dragon placés sur des plexus, et qu'un Nephilim attiré par ce carrefour des Champs magiques n'avait pas repéré. Périodiquement, des adoptés de la Tempérance partent sortir leurs frères de ce mauvais pas. Ces prisons sont visibles directement en vision-Ka, mais pour l'oeil humain, elles se manifestent sur le plan terrestre par un champ de force, un point magnétique, qui refoule les objets.

Technique de jeu: Un Nephilim qui adopte cette dracomachie sait qu'il devra devenir un chasseur patient. Lorsqu'un effet Dragon surgit inopinément, la Chasse est moins efficace que les deux autres styles. Le chasseur surpris peut tout de même se cacher dans les Champs magiques (jet de dissimulation, puis jet sur Ka élément choisi x 2). Mais pour tendre un piège (artefacts, invocation) ou repérer une tanière (vision-Ka puis connaissance des effets Dragon) il a besoin de temps supplémentaire.

2 La Lutte circulaire

Le deuxième style est plus guerrier, plus brutal. Il ne s'agit plus de se dissimuler dans les champs magiques ou de fatiguer la créature pour mieux la saisir par surprise. Les Lutteurs circulaires considèrent ces moyens comme une trahison, et préfèrent affronter l'effet Dragon à armes égales. Pour ce faire, ils commencent par lancer un avertissement à la créature, un cri de guerre en énochéen. Puis ils délimitent une aire de combat. C'est un lieu magiquement clos, dans lequel personne ne peut pénétrer avant la fin de la scène. Ce

terrain porte le nom ancestral d'Anneau, car ce cercle ramène les énergies vers le centre et multiplie la puissance qu'on y place. Ceux qui vont dans l'Anneau savent que leur sort va se lier, que leur destin y est gravé. L'encerclement permet au Lutteur de se concentrer sur son opposant, sans être distrait par des interventions extérieures. De plus, l'aire représente un engagement solennel, car aucun des adversaires ne pourra en sortir dès que le combat aura débuté. C'est pourquoi les Lutteurs sont considérés comme les plus héroïques (ou les plus fous) des dracomaches. On peut pourtant comprendre ce qui pousse un immortel à monter dans l'aire de combat. Après avoir traversé les siècles, à la recherche d'un idéal fabuleux, qui dépasse tout ce que l'homme a jamais rêvé, un Nephilim a parfois le désir d'une issue rapide et spectaculaire. Une victoire éphémère mais ponctuelle. C'est pour les Lutteurs le vrai sens de la dracomachie, l'occasion de prouver sa puissance face à un adversaire de la même essence que soi.

Le combat dans l'Anneau est très souvent sans issue. L'un des deux adversaires finira dispersé, ou du moins très grièvement blessé. La volonté farouche de vaincre qui anime le Nephilim lui donne un avantage de puissance ou de résistance. C'est pourquoi les scènes sont très spectaculaires, le Ka Feu enflamme l'Anneau, les puissances aquatiques le submergent, la Terre tremble et engouffre les opposants... Des explosions retentissent durant ces heurts titanesques. Certains de ces moments sont restés légendaires, et de nombreuses figures mythiques ont laissé aux hommes le souvenir obscur des grandes dracomachies datant du Déluge, lorsqu'il fallut combattre les puissances draconiques libérées du joug des Nephilim déchus.

Les hautes traditions de la Joute cir-

culaire reconnaissent deux figures tutélaires: Thor et le Cimérien. La première est symbolique: Thor, image de puissance et de force, dont les mouvements du marteau évoquent le cercle sans issue de l'Anneau, de la lutte sans merci, de la force centrifuge qui emporte les Nephilim à travers des siècles de guerre contre les Sociétés secrètes. On reconnaît souvent les Lutteurs aux anneaux de platine qu'ils portent aux mains, et au symbole du marteau, tatoué ou sous forme de bijoux. Le pentacle des Ka-éléments des Nephilim Lutteurs porte les marques des blessures endurées dans l'Anneau.

Quant au Cimérien, au nom énigmatique, les Lutteurs racontent avec admiration les récits fabuleux où il affronte des sorciers. Ils voient en eux les reflets de Tubalcaan et ses sbires, la multiplication des ennemis du Temple et de leur pouvoir. Mais comme souvent, la doctrine est à double tranchant. Les Nephilim plus sages, peu convaincus par la Joute dans l'Anneau, ou opposés à la Force, considèrent au contraire que prendre exemple sur le Cimérien revient à adopter la brutalité des Templiers. Selon eux, le Cimérien est au contraire la bêtise humaine qui refuse la réalité occulte, et qui se met au service des Arcanes Mineurs. Quoi qu'il en soit, cela a au moins l'avantage d'orienter la sauvagerie de la dracomachie contre les ennemis jurés des Nephilim.

Technique de jeu: En toute situation, un Nephilim peut combattre comme un Lutteur. Il faut au moins qu'il pousse son cri et qu'il trace l'Anneau, par un dessin ou avec des objets qui délimitent le terrain. Ensuite il se bat normalement en opposant son Ka à celui de la créature. Mais à chaque opposition, le Ka victorieux provoque une irruption élémentaire dans l'anneau. Un humain ne verra que la manifestation physique plus ou moins



grande selon la puissance du Ka (brise ou tempête...), comme un poltergeist, mais la vision Ka distingue les formes animales et brutales que revêtent les éléments déchaînés. A chaque irruption bénéfique au Nephilim, un jet réussi de Ka x 3 augmente le Ka-élément concerné de 1D3. C'est pourquoi le combat est si violent et si bref: en quelques minutes, un Nephilim peut gagner ou perdre des dizaines de points de Ka ! Cependant le bonus de Ka s'estompe peu à peu dès que le Lutteur quitte l'Anneau (1 point par minute).

3 la Danse fatale

Cette troisième forme de combat est la plus subtile des dracomachies. C'est un duel sacré qui oppose les deux créatures issues des Champs magiques, une expérience à la fois rapide, tendue, et extrêmement concentrée, presque contemplative. A mi-chemin entre la lutte physique et la méditation, la Danse fatale s'apparente aux arts martiaux humains. Il est d'ailleurs probable que ceux-ci trouvent leur origine dans les pratiques Nephilim que les hommes ont étudié dans de lointains monastères perchés dans les brumes de l'Orient. Mais le mystère qui nimbe la réalité occulte orientale empêche d'en savoir plus sur ces Maîtres du combat sacré.

Il est rare de rencontrer un Danseur fatal disposé à enseigner son art. Ils sont en effet beaucoup plus discrets que les Chasseurs et les Lutteurs. Ils ne se vantent jamais de leurs «prises», ne déclenchent aucun cataclysme lié à leur combat. Ces maîtres sont des sages, avarés de paroles, et aux capacités mystiques impressionnantes. Ils dépassent singulièrement les bornes physiques que leur impose le corps du simulacre. La souplesse, l'agilité, la légèreté du Danseur fatal sont dues à l'alliance entre le contrôle

mental du corps et la perception très fine des Champs magiques. Ainsi, pour un Eolim dont l'esprit se confond avec les courants d'air, accomplir des sauts acrobatiques relève moins de l'exploit sportif que de la maîtrise ésotérique des éléments. C'est pourquoi il est à la fois si difficile et si enrichissant d'opter pour la Danse dracomachique. La libération spirituelle et magique qui permet au corps de se dépasser se fait au prix d'une très longue, patiente et éprouvante recherche, et d'une discipline quotidienne. Mais cette quête de la libération hors du simulacre est la poursuite de l'Agartha elle-même, et donc le combat de l'effet Dragon ne reste pas anecdotique pour les Danseurs, mais fait partie intégrante de la Grande Quête.

Au cours du duel, le Nephilim doit fixer son adversaire, et s'approcher peu à peu de lui, par des acrobaties, des postures précises et fascinantes. Il y a toute une gamme de gestes symboliques utilisés par les Danseurs fatals, qui sont hérités de la tradition de leur Maître, son origine, etc. Quant ils sont au contact, le Danseur fait des passes, à la façon d'un toréador, autour de l'effet Dragon, afin de se renseigner sur lui. Chaque passe réussie permet de connaître un aspect de la créature, selon le Ka-élément impliqué dans le geste: Air pour l'identifier, Eau pour évaluer sa puissance, Terre pour déceler ses points faibles, Lune pour déguiser une passe. Certaines passes très sophistiquées parviennent même à affaiblir progressivement la créature en lui soutirant un point de Ka. Le Nephilim doit se sentir très proche de la créature, très attentif, afin de bien prévoir et d'anticiper ses réactions.

Lorsqu'il a bien fait le tour de son adversaire, le Danseur peut à ce moment porter un coup fatal, c'est-à-dire saisir l'occasion de toucher la créature dans son essence magique,

au coeur de la matière étrange qui l'anime. Cela se traduit par exemple par le fait de plonger le poing (ou le pied) dans le monstre, après avoir concentré dans la main une grande puissance de Ka. Généralement, l'effet Dragon ne supporte pas cette intrusion, et se volatilise. Ce coup ultime est aussi une relation presque charnelle, car les deux êtres de Ka se fondent l'un dans l'autre, se mêlent pour éprouver la faiblesse de l'autre. Le Danseur ne gagne pas toujours, certains furent dévorés par un effet Dragon qui absorba le Ka avec la main.

Cette grande proximité dans l'affrontement oblige le Danseur fatal à un grand respect de l'ennemi, et à développer une sorte d'empathie avec la créature. On raconte qu'une tradition orientale de Danseurs apprirent ainsi à dompter les effets Dragon pour les chevaucher, en s'emparant d'eux au moment critique du coup fatal.

Technique de jeu: Les passes sont exécutées avec un jet sur le Ka-élément x 3, et x 2 pour le Feu, en raison de la grande difficulté à blesser la créature d'un simple geste rituel. Pour réussir un coup fatal, il faut concentrer le Ka dans le poing par un jet sur Ka x 2, et lorsque le Danseur porte le coup, on oppose son Ka à celui du monstre, selon la méthode habituelle. Si la créature gagne cette opposition, le Danseur perd 1D6 points de Ka, et doit réussir une seconde opposition pour pouvoir retirer son poing.

LES VOCATIONS

Au cours des siècles, il semble que les Dracomachies aient été perpétuées de manière souterraine, bien que le grimoire originel n'ait pas été découvert. En effet, des vocations se sont manifestées chez certains Nephilim, déci-





dés à s'employer à lutter contre les effets Dragon. Cette idée fixe nait parfois chez ces combattants occultes de la rencontre fortuite d'un ennemi magique qui donne un sens à l'existence de ces porteurs de Ka. Les attitudes sont diverses, et constituent des activités à part entière. L'avantage réside dans la fonction de service que ces « professionnels » apportent à tous Nephilim qui en a besoin.

LES RODEURS SÉCULAIRES

Ces dracomaques individualistes parcourent les territoires magiques, solitaires et antisociaux. Ils sont le plus souvent Orphelins des Arcanes, ils évitent les autres Nephilim et ne poursuivent qu'un objectif: la proie qui les attend quelques part, tapie dans les champs mouvants. Peut-être vos personnages ont-ils rencontré dans leurs éveils antérieurs un Chasseur courant de siècles en siècles, et traversant les époques pour capturer une créature maligne ? Ils ont sûrement appris, en discutant avec lui dans une taverne londonienne ou durant le siège de la Rochelle, que l'on peut lui demander de remplir une mission, par goût du risque, de la puissance magique, ou pour la gloire. Ces mercenaires s'engagent auprès des Immortels en difficulté, et vendent leurs talents de chasseurs aux refuges assaillis par l'éruption d'une vouivre explosive, aux convents menacés par une invasion de gnomes en furie... Les repaires occultes colportent leurs noms de loin en loin, et orientent les clients vers leur planque.

LES DISCRETES FORTERESSES

Mais les chasseurs ne sont pas toujours seuls face aux dangers qui dorment dans les Champs magiques. Des

refuges ont été constitués par des équipes de dracomaques désireux de s'allier pour une grande traque, ou de bénéficier de plusieurs points de vue lors d'une opération de grande envergure. Les principaux grades adoptés par les activistes de ces forteresses sont au nombre de trois: le Stratego se distingue comme un tacticien hors pair, un planificateur qui travaille durant des années sur la meilleure façon de s'emparer d'une tanière. L'Armato est chargé de trouver et de gérer l'armement magique de la Forteresse. Enfin le Militio est un meneur: il recrute et entraîne les groupes de dracomaques, et dirige les opérations sur le terrain.

Les forteresses sont fréquemment situées dans des lieux de pouvoirs et de guerre, comme les châteaux forts. Mais elles n'ont pas toujours la forme d'un bastion massif. La Garde Océane en est un bon exemple. Des Pyrim un peu bornés se sont étonnés de trouver

une Ondine à sa tête. En effet, le Stratego de ce refuge, Nausikaa, est une Hydrim incarnée dans la conservatrice d'un musée de Province dédié à l'Empire napoléonien. La nuit venue, les Gardes Océans se réunissent dans la grande salle du conseil, devant la longue table d'ébène couverte de plans, à la lumière discrète des lampes à gaz. De leurs conciliabules enfiévrés émerge bien souvent une tactique de grande ampleur, où la finesse des actions découle de la sagesse des décisions. Les opérations sont entreprises dans un grand souci d'économie: pas question de gaspiller dracomaques et artefacts. La discrétion est la principale préoccupation: aucun mouvement ne doit alerter les humains, et a fortiori, les sociétés secrètes. L'effet Sphinx est le pire ennemi des Forteresses.

STÉPHANE MARSAN



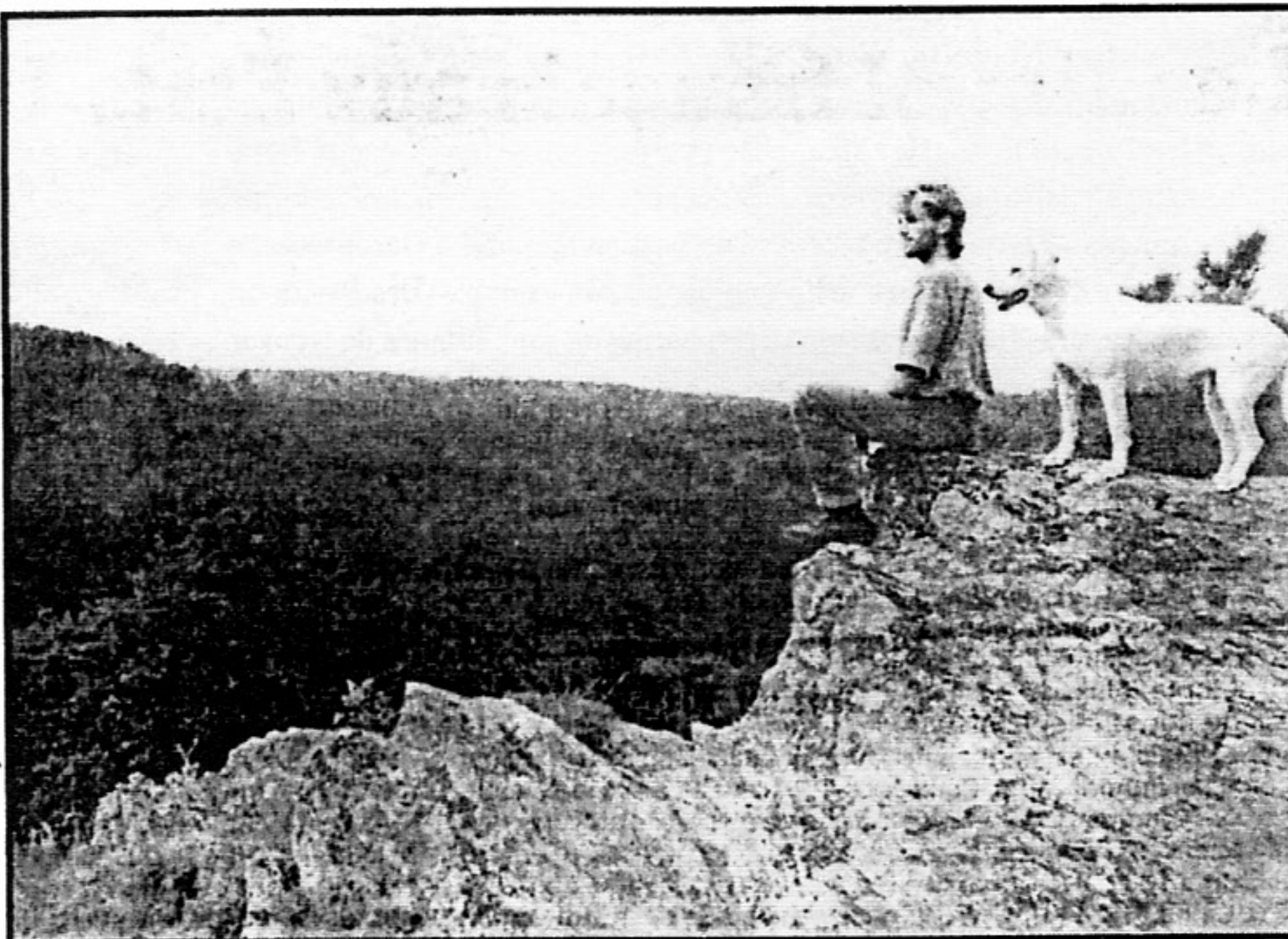
REVUE OULTE DE PRESSE



LES NOUVELLES

On veut noyer Merlin

Une cinquantaine d'hectares de la légendaire forêt de Brocéliande (Ille-et-Vilaine) sont menacés d'engloutissement par un projet de barrage. Les responsables de l'équipement en appellent au manque d'eau chronique en Bretagne. Mais riverains et écologistes veulent sauver l'un des derniers lieux préservés de la région. La vallée de l'Aff, près du Pont du Secret, où d'innombrables promeneurs viennent s'imprégner de la magie de Merlin l'Enchanteur et de la fée Viviane, risque de disparaître à jamais sous les eaux.



Le courrier Picard

ALCHIMIE A la recherche de la pierre philosophale

Après avoir travaillé dans le nucléaire avec Joliot-Curie et fait de l'électronique chez IBM pendant trente ans, Jean Dubuis pratique l'alchimie. A 74 ans, il manipule les plantes et les métaux et fabrique des pierres selon des recettes obtenues dans de vieux grimoires. Le samedi matin, à l'heure du lever du soleil, nous sommes sous l'influence du génie de Saturne. Les conditions sont donc favorables à certains travaux alchimiques. Jean Dubuis enfle sa blouse blanche et pénètre dans son laboratoire. Installé au grenier de son pavillon, à quelques kilomètres de Fontainebleau, l'espace de travail est composé d'une quantité

invraisemblable de ballons en verre surmontés de tuyauteries diverses. Des cristaux enfermés dans des bocaux ornent les étagères, à côté de flacons contenant de l'iode de potassium, de la térébenthine distillée, du nitrate de sodium ou du mercure. Des sacs entiers de camomille romaine et d'antimoine sont empilés sous la paille. L'antimoine est largement utilisé dans les travaux alchimiques. Il permet d'animer le mercure du principe de la vie. Mais pour cela, il faut d'abord purifier le minéral en le faisant fondre. Trente ans d'électronique chez IBM ont permis à Jean Dubuis de devenir un véritable génie du composant. Le régulateur de chauffage est l'une de ses créations. Il utilise aussi un compteur Geiger enfermé dans un habitacle de bois. Le four sonne. L'antimoine est fondu et ressemble maintenant à du mercure. Il servira à fabriquer une pierre. Les

alchimistes prétendent qu'elles sont en résonance avec les mondes invisibles. Ainsi chaque pierre possède des propriétés philosophiques et spirituelles. La démarche alchimique débute par la fabrication de pierres végétales. Dans un premier temps, on extrait les huiles essentielles de la plante. Puis on distille la plante calcinée afin d'obtenir les sels qu'on imbibe d'huiles essentielles. Ainsi, la pierre est chargée de ses propriétés alchimiques. Des pierres, Jean Dubuis en a déjà fabriqué des centaines. Il compte prochainement fabriquer la pierre philosophale. C'est une petite boule rouge obtenue par des réactions chimiques sur le mercure. Non seulement elle transforme l'homme qui l'a découverte, mais en plus elle a des propriétés de transmutation. Elle permet d'accélérer les processus atomiques et nucléaires qui transforment une matière en une autre.

VSD

L'ordinateur livre les secrets du pharaon

**Un puzzle de 6 668 pierres
décorées, provenant du
temple érigé par
Aménophis IV-Akhenaton
à Karnak et rasé par
ses successeurs, vient
d'être reconstitué
à l'aide d'un système
expert. Cette prouesse
permet de lever le voile
sur la vie du pharaon
hérétique qui renia la
religion de ses pères.**



Aménophis IV-Akhenaton, le pharaon le plus médiatique de l'Égypte ancienne, a légué aux archéologues du ^{xx}e siècle un joli puzzle. Il s'agit de plusieurs dizaines de milliers de pierres – peut-être 100 000 – décorées et sculptées, provenant du temple que ce souverain fit construire sur le site sacré de Karnak au début de son règne (1352-1338 av. J.-C.), à la gloire du dieu solaire Aton dont il institua le culte unique. Fils d'Aménophis III (auquel une exposition a été consacrée récemment au Grand Palais, à Paris),

Aménophis IV, qui se fit rebaptiser Akhenaton, s'est en effet rendu célèbre en rejetant le panthéon de ses ancêtres, et en particulier Amon, le dieu emblématique de sa dynastie. Ce qui lui valut par la suite d'être considéré – sans doute à tort – comme l'inventeur du monothéisme.

Mais cette révolution politico-théologique allait tourner court. À la mort du souverain hérétique, l'ancien ordre fut très vite rétabli avec la montée sur le trône de l'éphémère Toutankhamon, autre pharaon non moins célèbre.



BRETAGNE

LE SOUFFLE DE LA MORT

Date de création

Probablement dans les premiers siècles de l'ère chrétienne. La dernière édition du Livre des Royaumes, compilée par l'Arcane au XIII^e siècle, en fait déjà mention. Il serait intéressant de savoir si c'était le cas des éditions précédentes...

Elles ont malheureusement disparu au cours des convulsions politico-mystiques de ces cinq derniers siècles. Quoiqu'il en soit, l'Ankou ou une figure qui y ressemble apparaît très tôt dans les légendes bretonnes...

Surface

Toute la Bretagne à l'ouest d'une ligne Rennes/Nantes est sous l'ombre du Royaume. C'est l'un des plus étendus d'Europe Occidentale, et son souverain est considéré par tout le monde comme une puissance à ménager.

Toutefois, il est important de se souvenir que ce n'est pas le seul Royaume de la région.

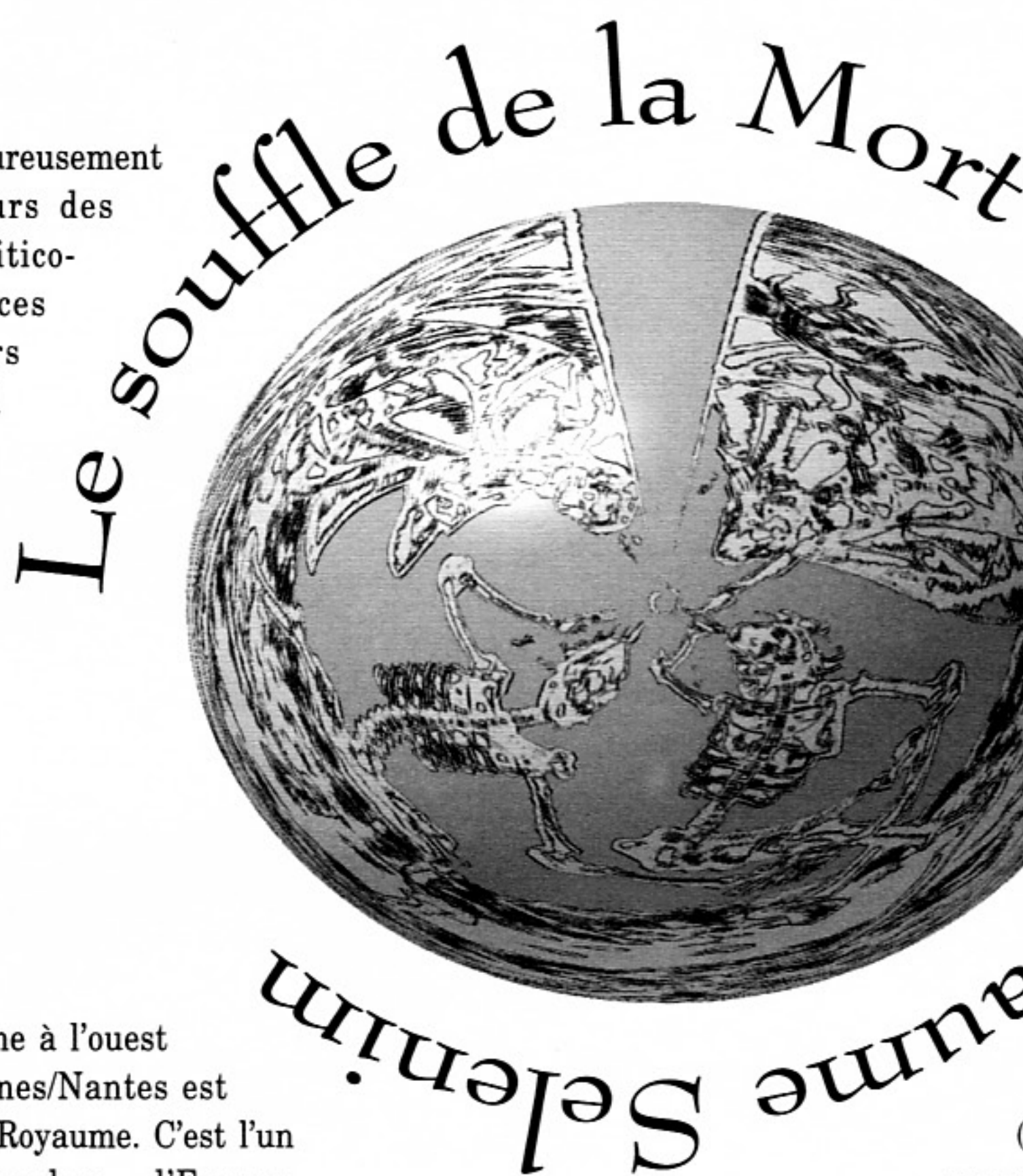
Un autre Selenim règne sur Brest, un Royaume important est centré sur le golfe du Morbihan et il en existe sans doute plusieurs autres qui nous sont inconnus. En revanche, c'est de très loin le plus ancien et le plus influent.

Accès

Plusieurs accès permanents se trouvent dans les Monts d'Arrée, notamment autour du Yeun Ellez. L'un d'eux s'ouvre dans le cimetière du village de la Feuillée, un autre débouche devant un vieux chêne que les gens du pays appellent "l'Arbre aux Pendus", un troisième entre les mégalithes de la "Noce de Pierre", un groupe de menhirs qui se dresse sur les rives du lac, à l'opposé de la centrale désaffectée... En vision-ka Selenim,

Pavane

Elle change très peu aux abords des accès. Tout au plus entend-on d'imperceptibles cliquetis d'ossements, mêlés aux accords habituels. A l'intérieur, le silence règne en maître, à part la plaine monotone et permanente du vent. Toutefois, de temps à autre, on entend des bribes de musique ou des gémissements, plus le murmure de la mer en contrepoint dans les régions côtières.



DESCRIPTION

Au fil du temps, l'Ankou s'est créé une Bretagne qui ressemble énormément à celle des humains.

Simplement,

il y fait gris et venteux et permanence, et les journées n'y durent jamais plus de six heures (subjectives ! Dans ce Royaume comme dans tous les autres, le Temps n'est pas le tyran rigide auquel les résidents de la Terre sont habitués). Pour résumer grossièrement, on pourrait dire que le domaine de l'Ankou est essentiellement une lande interminable, balayée par un vent glacial. Les rares collines ne fournissent aucun abri contre ce vent qui, selon la légende, débarasse les morts de leur chair pour en faire des squelettes... De loin en loin se dresse un arbre rabougri, aux formes torturées. Il porte souvent quelques pendus, et abrite souvent une douzaine de cor-

beaux. A l'exception des âmes humaines, les principaux résidents du lieu sont les corbeaux et les chiens, sans oublier les énormes mouettes noires qui vivent au bord de l'océan.

Ceci dit, cette première impression d'uniformité est vite démentie si le voyageur se risque à parcourir quelques kilomètres. Presque tous les sites importants de la Bretagne médiévale ont leur double ici, même si c'est une copie pervertie et déformée. Il existe une immense forêt sombre à l'emplacement de Brocéliande, par exemple. Mais les arbres y sont noirs, et elle est hantée par des loups et d'autres Choses qu'il ne fait pas bon déranger.

Il n'existe pas de grosse agglomération. En revanche, les bourgs, hameaux et autres villages sont très nombreux. Aux alentours de presque toutes les communautés humaines se trouve un charnier, une sorte d'immense cimetière clos où les morts sont laissés à pourrir au milieu de pyramides de crânes et autres montagnes d'ossements.

La mer est présente aussi, bien sûr. En fait, elle cerne complètement cette "Bretagne", qui est une île immense. Les plages sont jonchées d'épaves et de cadavres de noyés plus ou moins grignotés par les crabes. L'océan ne s'étend pas très loin - au bout d'une ou deux heures de navigation, le courant ramène votre embarcation à la côte, ou la fait chavirer. Les rares personnes assez courageuses pour s'aventurer au-delà de cette limite ont sombré dans les limbes.

CITADELLE

Aucune. L'Ankou aime trop ses terres pour s'isoler dans un palais. Il préfère sillonner son domaine, avec sa cha-

rette et ses deux valets (un cadavre gonflé de gaz et un autre presque momifié). Comme, de toute façon, il peut se transporter instantanément d'un lieu à l'autre ou modifier le paysage, simplement en le voulant, il estime qu'une résidence pompeuse ne lui servirait à rien.

Il existe quand même un site d'importance dans le Royaume : celui de la "banque de corps", où l'Ankou conserve une trentaine de simulacres plongés dans le coma. Il y en a pour tous les goûts, de la jeune fille fraîche et souriante au cadavre horriblement putréfié en passant par le vieillard blafard qui est son déguisement favori. Ils gisent sur des dalles, dans un cimetière anonyme. Ils sont exactement semblables aux dizaines de cadavres qui les entourent.

Une remarque importante en passant : l'Ankou est tout à fait capable de se glisser dans des corps morts et de les animer temporairement. Aucun autre Selenim (à part peut-être ceux d'Haïti) n'y est jamais parvenu. Cela signifie que même la destruction des corps qu'il conserve dans son Royaume le gênerait, sans l'empêcher de sortir dans le monde réel.

SOUVERAIN

L'Ankou est avant tout un esthète et un philosophe. Depuis plus de mille ans, son principal souci est la mort des humains, et ce qui les attend après... Il a poussé la nécromancie à un point difficilement imaginable, développant des douzaines de nouveaux sorts. Il en sait sans doute très long sur ce que devient la force vitale des humains après sa soi-disant "dissipation".

Aux yeux des habitants ordinaires de la Bretagne, c'est un monstre cruel, qui apporte la mort selon son caprice.

Il n'en est rien. Il a pitié d'eux. S'il tient tant à prendre en charge le trépas de ses sujets, c'est "pour leur éviter le pire". De quoi s'agit-il ? Il n'a jamais jugé bon de le dire à qui que ce soit. Il est possible que le royaume de la Mort soit, lui aussi, peuplé de prédateurs...

Il a été très actif jusqu'au XVIII^e siècle. On le voyait encore beaucoup dans les années 1800, même si c'est à cette époque qu'il a commencé à éviter les villes. En revanche, depuis 1920 environ, il limite ses apparitions dans le monde réel au strict minimum.

Mais cela pourrait changer. Aux dires des rares Selenim qui lui ont rendu visite récemment, il semble las de la semi-retraite dans laquelle il s'est confiné depuis le début du XX^e siècle. Ceci dit, le monde des humains n'a plus tellement l'air de l'intéresser non plus. Selon les témoins, cette "fatigue" est interprétée comme le signe d'un dégoût de plus en plus profond pour l'existence (un signe de vieillesse pas si rare chez les immortels), ou comme le prélude à un nouveau changement - peut-être l'amorce d'une "transcendance" - le passage à un nouvel état, à l'image de ce qu'à connu Lilith. Dans les palais de l'Arcane et les Royaumes du culte, les spéculations vont bon train...

COUR

Aucune, du moins au sens habituel. Le Royaume se gouverne fort bien tout seul, et l'Ankou n'apprécie guère les parasites et les flagorneurs. En revanche, il ne déteste pas la conversation, et reçoit volontiers des visiteurs. Les Selenim de passage sont toujours les bienvenus, s'ils arrivent à pénétrer dans son univers. Il lui arrive aussi de recevoir des humains. Jusqu'au début de ce siècle, il laissait

les accès de son Royaume ouverts en permanence, et recevait quantité de voyageurs égarés qui avaient pris le mauvais tournant lors d'une promenade nocturne. Il en a gardé la plupart, et tous ceux qu'il a remis sur le bon chemin sont morts peu après...

A trois reprises au cours de ces dix dernières années, il s'est dérangé en personne pour enlever un individu qu'il jugeait particulièrement intéressant. Il a permis à ces "invités" de passer quelques semaines dans son Royaume avant de les renvoyer à la surface, libres et en bonne santé. Ce douteux honneur est échu à un curé de Basse-Bretagne, à une ethnologue de l'université de Rennes et à un obscur poète de l'arrière-pays brestois (qui a très mal supporté le choc, et dont l'internement n'est plus qu'une question de semaines). Tous trois disposent maintenant d'informations de première main sur toutes sortes de questions occultes, et cela s'est su. Sans le vouloir, l'Ankou en a fait des cibles pour tout ce que la France compte de sociétés secrètes, Templiers, Mystères et autres groupes plus ou moins nébuleux. Ceci dit, dans la mesure où il les protège (d'assez loin, et par effets-dragons interposés), ses "élus" n'ont pas encore rencontré de problèmes trop graves.

Par ailleurs, il est connu pour être à l'écoute de son cheptel. Les humains assez fous pour désirer une audience avec lui n'ont qu'à murmurer son nom au plus noir d'une nuit sans lune. Il les entendra et viendra leur rendre visite au crépuscule suivant. Survivre à la discussion risque de ne pas être une mince affaire...

SERVITEURS

Dans beaucoup de paroisses bretonnes, on était persuadé que le pre-

mier mort de l'année devenait un ankou - en gros, un adjoint du véritable Ankou, chargé de veiller à ce que le village fournisse bien sa quote-part d'âmes. Cela n'a pas toujours été vrai, et pas partout, mais transformer un malheureux défunt en Sans Repos (en le maintenant ou non dans son corps) et l'obliger à tuer un certain nombre de ses anciens amis est exactement le genre de tour dont l'Ankou est capable. Bien entendu, cela veut dire ranimer un mort, l'entretenir de telle manière qu'il dure au moins un an, lui donner un minimum de pouvoir et peut-être lui apprendre un peu de magie. Bref, c'est une entreprise colossale pour un Selenim ordinaire. L'Ankou en a fait une opération routinière et dispose en permanence de plusieurs centaines de créatures de ce type. C'est une bonne indication de sa puissance.

On ne sait pas au juste comment, mais il est possible que ces Sans Repos soit également responsables de la collecte des émotions qui maintiennent le Royaume en vie. Il est certain que l'Ankou et son univers se repaît de chagrin et de la sensation de perte que l'on éprouve après avoir perdu un proche. En revanche, il n'est pas du tout certain que cette ponction soit opérée sur les vivants...

Quant aux rumeurs qui parlent d'une sorte de culte qui lui serait rendu par une partie des membres de certaines professions en rapport avec la mort (entrepreneurs de pompes funèbres, gardiens de cimetières, pharmaciens, médecins, etc.)... eh bien, rien n'a jamais été prouvé. N'empêche, si j'étais vous, j'éviterai de mourir en Bretagne. On ne sait jamais.

HABITANTS

Essentiellement des âmes humaines. Des milliers et des centaines de mil-

liers d'âmes, venues de toutes les époques. Officiellement, pour ses pairs Selenim, ce sont des effets-dragons animés par sa seule volonté, et façonnés à l'image d'humains de base, mais autant le répéter : ce sont des âmes. Intactes, à ce qu'il semble. Autrement dit, l'Ankou dispose d'un moyen de détourner le Ka-Soleil humain, et de le forcer à séjourner dans son Royaume, au milieu d'une fantastique concentration de Lune Noire, sans l'endommager.

Il semble que les conditions de vie de ces hôtes soient largement déterminées par les illusions qu'ils entraînent sur la mort et leur destin dans l'Au-delà. Presque tous sont "damnés" - condamnés à rester pour quelques siècles subjectifs sous la forme d'un arbre ou d'un caillou, à porter de lourdes charges tant qu'un cœur pur ne les aura pas aidés, et ainsi de suite. Bref, pour un observateur superficiel, ils endurent un horrible châtement. Avec certains autres Selenim, cela n'aurait pas grand-chose d'étonnant, mais l'Ankou n'a rien d'un tortionnaire sadique. Alors ? Il existe une hypothèse qui rend compte de tous les faits. Ceci dit, elle n'est étayée par aucune preuve. Supposons que l'Ankou se soit attribué un rôle de "filtre". Il aurait créé son petit purgatoire privé pour y faire vivre les âmes de certains humains, dans l'espoir de les libérer de... quoi, au juste ? La plupart de ses sujets, issus d'une culture catholique, parleraient sans doute de leurs "péchés". Après tout, pourquoi pas ? Et une fois l'âme "purifiée" (même si cela prend des centaines d'années), l'Ankou la libérerait pour l'envoyer... où ? Au Paradis ? Dans le Néant ? Vers une nouvelle incarnation ? En supposant qu'il le sache lui-même, il y a peu de chance qu'il le dise un jour...

Bien entendu, il existe aussi des créatures de Lune Noire, plus ou moins indépendantes. Presque toutes ont

une peur bleue du "maître" et lui servent plus ou moins volontiers de messagers ou d'espion (c'est notamment le cas des corbeaux et des chiens, qui vont même parfois jusqu'à se risquer dans le monde réel).

Affaires courantes : rien de particulier. Il est probable qu'au cours de ces derniers siècles, l'Ankou ait accumulé une quantité de Lune Noire absolument fantastique. Il est possible qu'il l'utilise dans ses opérations avec les humains... mais il se peut aussi qu'il

en garde une importante réserve pour remodeler son Royaume, ou créer des effets-dragon au cas où la situation dans le monde réel deviendrait totalement incontrôlable.

Position dans le conflit culte/Arcane : strictement neutre. L'Ankou se considère comme très au-dessus de ces futilités.

Evolution future : elle dépend large-

ment des résultats de la campagne le souffle du dragon. Le maintien du statu quo ne le dérangerait guère. L'échec des PJ l'obligerait à compter avec une nouvelle puissance violente, probablement hostile, mais incapable de lui faire du mal (en revanche, elle ne se gênera pas pour en faire aux humains, ce qui pourrait le contrarier). Enfin, un succès des Nephilim amènerait tant de changements, et à si long terme, qu'il est difficile de spéculer sur sa réaction...

TRISTAN LHOMME





L'HISTOIRE DU NOM TABOU

*Extraits des carnets secrets de
Jean de Leyde :*

«Moi, le Roi du Monde, le Visionnaire de l'Apocalypse, le fondateur de la Nouvelle Jérusalem, je déclare une nouvelle fois avoir été initié, en ce jour magique du 15 janvier de l'an 1535. Münster prenait des colorations infernales au crépuscule tandis que je marchais dans la ville assiégée, ordonnant la défense des points stratégiques de la cité, hurlant mes prophéties aux valeureux gardiens des remparts afin de charger leur coeur de ma mystique énergie.

Oui, j'aime à me promener parmi mes fidèles à la tombée de la nuit, j'aime sentir la neige grisâtre crisser sous mes bottes quand aux murs des remparts, le sang des papistes coule sur la pierre de mon antre imprenable. Oui, j'aime m'arrêter sous les porches de mes ruelles où des enfants rachitiques se disputent la viande des rats morts.

Je ferme alors les yeux pour mieux entendre le bruit des combats, le cliquetis des armures, les coups de bélier et les cris des femmes. La frénésie de mes citoyens charge mes pavés de l'énergie de la fin du monde, et quand je colle mon oreille au sol,

j'entends, oui, j'entends distinctement le galop des Cavaliers de l'Apocalypse, le hurlement des Anges Exterminateurs armés d'épées enflammées, et le ronronnement vengeur de la Bête qui s'éveille !

Je suis le Porteur de la flamme de l'Enfer ! Je suis l'Annonciateur de la Nouvelle Ere ! Et c'est à moi que ces murmures s'adressent. La nuit, je couvre des pages et des pages de révélations. Je note tout ce que je

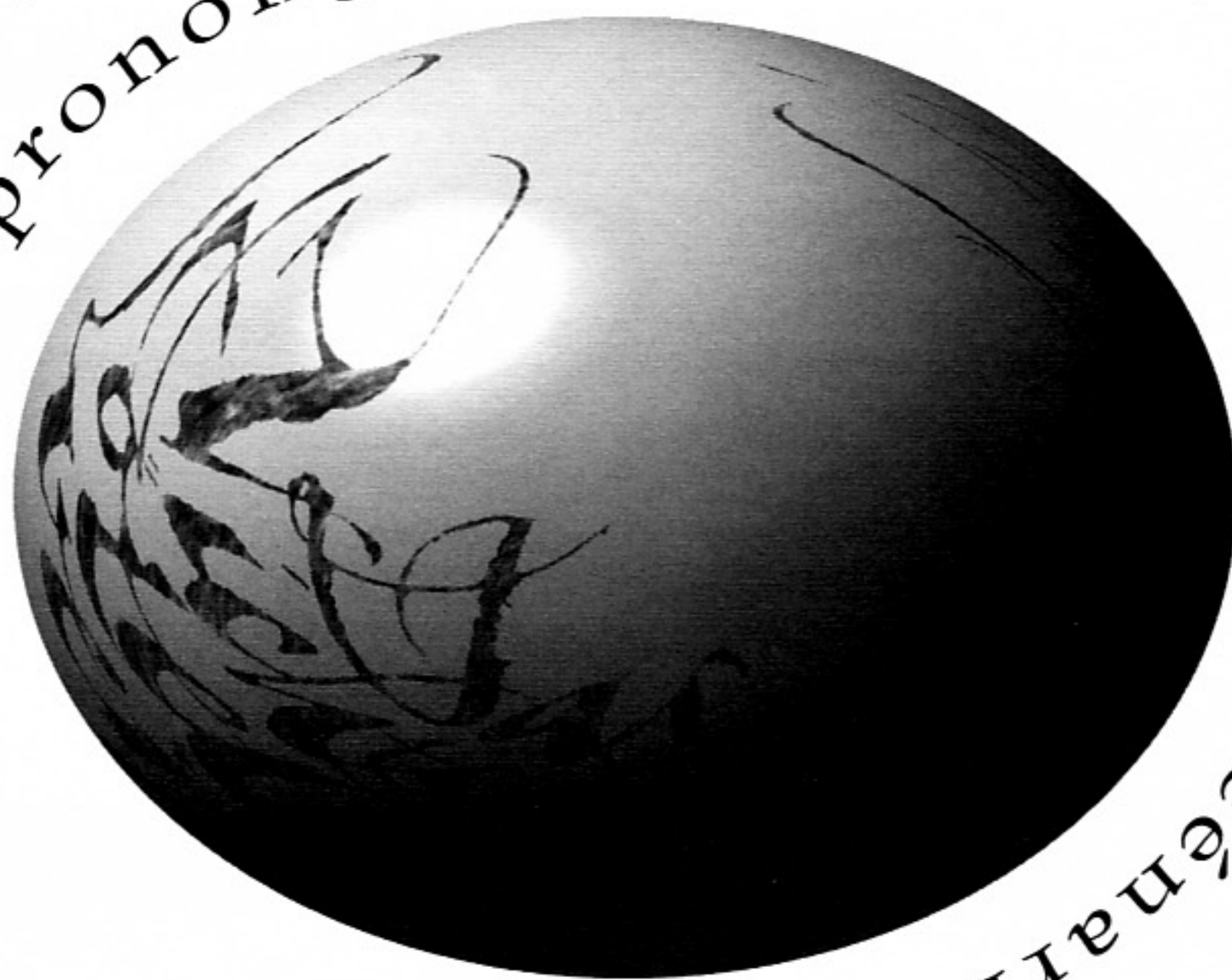
pressens, tout ce que les Anges m'accordent de leur savoir, et j'écris toute la nuit car le lendemain de nouvelles visions m'occupent. Mon incessant travail de prophète ne s'achèvera qu'avec l'avènement du Monde Nouveau. Jusqu'à là, tous les hommes doivent savoir, ils doivent se préparer à la mélodie de la première trompette. Que dis-je ? Tous les hommes ? Non, tous les êtres qui peuplent cet univers : les papistes comme les anabaptistes, les mortels comme les immortels...

Lors, ce soir, au moment où je m'apprêtais à rentrer dans mes quartiers, à me sceller dans ma sombre chambre pour terminer le dernier chant de mon «Hymne à Amon», l'Archange m'apparut. Un souffle glacial s'engouffra sous le porche et transporta des monticules de neige. Au fond de la cour un tourbillon blanchâtre se forma. Il avait trois fois ma taille et mugissait comme un lion de métal. J'étais seul dans la ruelle à présent. Puis le tourbillon faiblit jusqu'à disparaître, cédant sa place à une silhouette argentée, brillamment éclairée par un éclair de pleine lune. Je reconnus

l'Archange de l'illusion à ses cheveux blancs ceints d'une couronne d'argent, à l'extrême beauté de son visage et au rictus de ses lèvres pâles. Il portait une cotte de maille et une épée au fourreau. Ses mains fines et racées, enveloppées dans de blancs gants de soie, faisaient tourner un magnifique bâton d'ivoire. A la vue de mes yeux fous et de mon maigre corps tremblotant, il s'esclaffa sans retenue puis s'immobilisa, son bâton pointé dans ma direction. Voici ce que me dit ensuite Gabriel, le Prince des Kerubim :

«Toi, prédicateur, tu m'amuses beaucoup. Oh oui, tu m'amuses quand tu t'adresses à tes guerriers et quand tu menaces ton peuple de l'Apocalypse. Et j'aime que l'on m'amuse. Car j'apparais à ceux qui vivent dans l'illusion, j'apparais à ceux qui matérialisent leurs cauchemars, j'apparais

L'imprononçable



S'cénario



aux manipulateurs de ton espèce, Jean de Leyde. Mais je viens te prévenir : tu dévoiles trop de secrets. Il est bon, certes, que tu connaisses l'origine de tes semblables et l'existence des êtres magiques, mais il est regrettable que tu cherches à dilapider cette sagesse. Aussi, je t'ordonne de brûler le dernier chant de ton recueil dédié à Amon. Néanmoins, pour te consoler, laisse-moi te confier qui adorait ce Dieu et pourquoi, laisse-moi combler les écueils de tes illuminations :

En Egypte, au temps où tous les êtres de ce monde vivaient en apparente harmonie, la cité de la sagesse était Ouaset, aujourd'hui dénommée Thèbes. Dans ses rues se croisaient les prêtres et les marchands, les mendiants et les esclaves, et tous respectaient le Pharaon qui leur prodiguait sagesse et protection. Tous savaient les propriétés de leur Dieu et Maître, son origine élémentaire et magique, et tous le vénéraient, ceci en échange de son renoncement à l'immortalité matérielle selon les termes d'un pacte ancestral conclu en Egypte entre les Fils du Soleil et ceux des Cinq Éléments. Parfois, pour apaiser les tensions, le Pharaon était obligé de distiller aux humains quelques graines de savoir occulte. Mais ces dévoilements étaient rares et les plus curieux devaient se montrer fort diplomates pour acquérir des bribes de connaissance sans déclencher la colère de leur Dieu. Je me rappelle avec bonheur de cette période de faux-semblants, de tractations et de machinations politiques. A cette époque, la ruse était de mise, l'hypocrisie régnait et tout cela m'enchantait.

Puis, parallèlement au Pharaon, un nouveau Dieu fit son apparition. Un Dieu immatériel, créé de toutes pièces par les hommes : Amon-Râ, dont le sceau était le Bélier. Moins qu'un Dieu, Amon était surtout un

symbole. Il représentait aux yeux de la foule la sagesse humaine, la maîtrise du Soleil par ses propres fils - ce qui pour ma part est une contradiction dans les termes, mais passons... Cela te permet au moins de saisir pourquoi ton instinct d'homme t'a poussé à chanter et à louer Amon dans ton ouvrage -. Les plus initiés d'entre les humains en devinrent les prêtres, et de somptueux temples et offrandes furent dédiés au Dieu des hommes, Amon. Les Pharaons voyaient bien sûr d'un mauvais oeil cette nouvelle adoration, mais ils finirent par s'y habituer, les prêtres arguant que le pacte n'avait été en rien violé puisque le peuple continuait à adorer les Nephilim comme des Dieux. Dans ce cas, les hommes pouvaient bien se complaire dans leur mysticisme.

C'était faire fi de l'intelligence et de la persévérance des prêtres. Nombre d'entre eux, secrètement liés aux sociétés secrètes, les Mystères d'Isis et les Templiers, se documentèrent, se renseignèrent et apprirent bien plus qu'il ne leur était permis. Au sein des cultes d'Amon se multiplièrent les allusions à la révolte, les attaques orales contre les Nephilim, contre la race supérieure. Des espions arpentèrent la cour des Pharaons et laissèrent traîner leurs oreilles où il fallait qu'elles ne fussent jamais. Des secrets furent dévoilés. Alors Aménophis IV occupa le trône de ses frères. Il mit fin à ce climat de tension et déclara une guerre ouverte à Amon. Le pacte fut rompu. Les Êtres Primitifs se révoltèrent, éveillant leurs camarades, fondant la cité d'Akhet-Aton. La quête du Sentier d'Or fut de nouveau au goût du jour. L'hypocrisie lunaire laissa place à la violence du feu.

Et les humains sortirent leurs armes ! Les murs des temples d'Amon furent couverts de signes qui étaient autant de dangers pour les immor-

tels. Le plus meurtrier d'entre tous fut assurément le Nom Secret d'Amon, le Nom Tabou. Seule une poignée d'initiés d'Amon savaient prononcer ce nom, mais ils furent vite exterminés avant de pouvoir l'utiliser. Ces initiés avaient su déchiffrer le langage secret des immortels, l'énochéen, et ils pouvaient balbutier quelques phrases. Les sons de cette langue sacrée sont des ondes élémentaires. Chaque mot, chaque sonorité est un dosage subtil entre les cinq éléments. Aussi, les Grands Prêtres d'Amon fomentèrent l'idée de créer un mot impur, le mot chargé de la force la plus dévastatrice qui soit : le mot propageant des ondes du champ de l'Orichalque ! Tel est le Nom Secret d'Amon. Un immortel entendant ce Nom Tabou, correctement prononcé dans un énochéen parfiat, ou plutôt un anti-énochéen parfait, se verrait sur le champ détruit à jamais.

Les disciples d'Akhénaton excellant dans l'art de la guerre, jamais ce mot ne fut prononcé. Ses créateurs périrent, mais les symboles restèrent, bien que la grande majorité des temples furent réduits en poussière. Alors, Akhénaton chargea personnellement un Nephilim, un être de la Lune secret et discret, de retrouver et de cacher les derniers symboles dangereux du culte d'Amon. Il s'agit de Mishkaï, le Gardien des Symboles Tabous. Depuis cette date, Mishkaï traverse les âges et les continents afin d'éloigner les humains de ces symboles. Il ne participe pas à la quête du Sentier d'Or, il ne se mêle pas des affaires de ses frères, ni de celles des humains. Il n'est que la Sentinelle, le Veilleur, le Cacheur de Mystères.

En ce qui concerne le Nom Tabou, il n'en reste qu'un seul symbole aujourd'hui. Et Mishkaï, qui l'a retrouvé il y a quelques siècles, le garde. Il a pactisé avec moi, et m'a ordonné de rendre muet le premier



humain qui verrait ce symbole, et qui saurait l'interpréter. Je m'acquitterai de la tâche confiée jusqu'à la première violation.

Aussi, par égard pour ce secret, je te somme de détruire ton dernier chant, Jean de Leyde. Tu en sais déjà trop, prie-moi pour t'avoir laissé la vie sauve. De toute façon ton âme est déjà damnée !»

«Et Gabriel partit d'un grand éclat de rire, découvrant des dents nacrées et carnassières. A peine rentré chez moi, l'humeur maussade et l'esprit chargé d'interrogations, je brûlai mon plus beau chant, et méditai sur le Nom Tabou.»

L'IMPRONONCABLE

L'horloge de maître Jacques

Horloge ! dieu sinistre, effrayant, impassible,

Dont le doigt nous menace et nous dit : «Souviens-toi»

Baudelaire, L'Horloge

Profitant d'un déjeuner manqué avec le neveu fauché de son Simulacre, le PJ ayant le plus haut niveau en «Famille» flâne sur les quais de Seine, jetant un oeil distait sur les étals bouquinistes. Puis, à 14 heures comme convenu, il retrouve ses compagnons devant l'église Notre-Dame selon un rituel maintenant établi. Ce jeudi 16 mai ensoleillé semble tout à fait propice à la promenade, et ce malgré la chaleur, annonciatrice d'orage. Sous ces auspices, aucun Parisien ne témoigne d'étonnement lorsque plusieurs dizaines de policiers

se mettent à quadriller la place Saint-Michel, contrôlant les papiers et arrêtant la circulation. Une rumeur gronde du quartier latin. C'est une manifestation parmi tant d'autres à laquelle les PJ vont assister, bousculés par les badauds avides d'animation. Il s'agit d'un défilé royaliste de plusieurs centaines de personnes, passablement échauffés. Banderolles, pancartes et cris invectivent la République («Montjoie Saint-Denis !», «Libérez Brabant !», «Monarchie absolue, République corrompue !», etc) tandis que les royalistes marchent vers la rive droite. Le regard haineux et dans un désordre général du fait de la quantité de groupuscules et d'associations, quelques excités type blazer bleu-catogan-fleur de lys s'attaquent par intermittence aux policiers et gauchistes ...

Est-ce la violence particulière de la manifestation ou le lointain souvenir de la royauté qui excite la curiosité des PJ ? Ou peut-être s'agit-il d'une insulte envoyée au PJ le plus susceptible ? Toujours est-il qu'ils se retrouvent au milieu de cette foule en délire, qui se concentre peu à peu au milieu de l'Île de la Cité. Les cris se font alors plus forts, et les slogans plus audibles : «Libérez Brabant ! Libérez Brabant ! Injustice !», alors qu'une pluie de projectiles s'abat sur la cour et les vitres du Palais de Justice dont les grilles ont été bloquées in extremis.

Mais au fait, qui est Brabant ? Si un jet d'Adaptation est réussi (sous peine de se faire mal voir, voire éjecté), on leur apprend que le Comte Francis Jourdain de Brabant est victime d'une odieuse erreur judiciaire, que tout cela est inadmissible, qu'en ce moment même on le juge avec une partialité flagrante.

Un vieux Duc, plus serein, explique que le Comte a été pris il y a une semaine de cela à Roissy avec pas

moins de 5 kilos de plastic dans ses bagages, et que puisqu'il appartient à une vieille famille notoirement anti-républicaine et qu'il était vaguement militant, on l'accuse de terrorisme politique. Au moment où les PJ pensent s'être suffisamment divertis, ils remarquent une chose bien curieuse : à 16 heures pile, l'horloge du Palais de Justice s'arrête. Plus curieux encore (jet d'Observer), ils ne sont pas les seuls à l'apercevoir, et une dizaine de personnes éparpillées pâlisent, titubent puis s'éclipsent immédiatement, qui vers un taxi, qui vers une cabine téléphonique.

Impossible de les retrouver, sauf un homme d'une quarantaine d'années qui se hâte vers Châtelet, téléphone Bi-Bop à la main, puis disparaît aux Halles. C'est à peine s'ils entendent un pantomime déguisé en Charlot, le visage blanchi, perché sur un rebord du pont au Change, siffloter «Frère Jacques»...

Selon les incarnations des PJ (par exemple si l'un d'eux a déjà vécu à Paris au XVème siècle), et en fonction de la qualité de la réussite d'un jet de S'informer (les bibliothèques parisiennes rengorgent d'«Histoires de Paris»), les PJ peuvent apprendre que :

- l'horloge du Palais de Justice est la première horloge publique de Paris. Charles VII l'avait fait construire en 1377.

- elle s'est mystérieusement arrêtée le 18 mars 1414, à 16 heures, et n'a été remise en route qu'une cinquantaine d'années après.

- elle s'est arrêtée un siècle très exactement après la condamnation au bûcher du Grand Maître de l'Ordre du Temple Jacques de Molay, et de son compagnon Geoffroy de Charnay (18 mars 1314, 16 heures).



C'est d'ailleurs un Templier qui a déréglé le système de l'horloge, afin de faire comprendre à toutes les obédiences françaises qu'un «grand» des leurs était jugé. L'arrêt de l'horloge doit être compris comme un signal de rassemblement de tous les Templiers.

Le lendemain, la plupart des quotidiens affichent la photo de Francis Jourdain de Brabant. Ce dernier a été condamné la veille à perpétuité, tandis qu'une manifestation protestait à l'extérieur contre la sévérité du procès. Le verdict est tombé à 16 heures... Selon le degré d'objectivité du journal, «la Justice a fait preuve d'une grande rapidité et efficacité», ou «s'est acharnée contre celui qui devient le bouc émissaire du terrorisme», puisqu'il n'a été arrêté il n'y a qu'une seule semaine. En bref suit une petite récapitulation des événements :

- le 5 mai, à 13 heures, un bagage suspect provenant du vol Le Caire-Paris a été ouvert par la police. Il contenait 5 kilos de plastic. Son propriétaire a été vite retrouvé à Roissy. Dans son veston, une télécommande reliée à la charge a été découverte.

- le 7 mai au matin, la Police a remis Brabant aux mains de la Justice. Le cas évident de flagrant délit explique cette véhémence.

- les pièces du dossier ont été vite réunies, et le procès a débuté le 10 mai. L'avocat de Brabant s'opposait à un Procureur spécialiste du terrorisme politique. En effet, l'accusé appartient à la Ligue de la Fleur de Lys, sur laquelle une enquête est ouverte. La ligue dément toute implication.

- Devant les preuves accablantes et le refus systématique de Brabant de prononcer le moindre mot (même à son avocat ou à ses visiteurs), le procès a fait diligence. La perpétuité semblait inévitable.

- l'Avocat de Brabant a fait Appel. La cour d'Appel se tiendra la semaine prochaine.

Les journaux indiquent aussi qu'un meeting royaliste se tiendra dimanche 19 mai, à l'église Saint-Nicolas du Chardonnet, à 11 heures.

Enfin, l'horloge du Palais de Justice a été remise en marche.

L'histoire sous-jacente

C'est moi, son chroniqueur, qui seul puisse te narrer sa saga.

Laisse-moi te conter les jours d'extrême aventure.

Introduction au film Conan

Francis Jourdain de Brabant est bel et bien le vieux rentier issu de la noblesse champenoise que décrivent les journaux parisiens. Il est aussi passionné d'archéologie et se rend fréquemment en Egypte. Enfin, il appartient bien à la Ligue de la Fleur de Lys, mais milite rarement. Une autre activité caractérise ce personnage : ses lointains aïeux étaient Templiers et la tradition a perduré chez les Brabant. De son manoir de Neuville-sur-Seine, il dirige une petite obédience dite des "Secrets Inaltérables". Celle-ci ne réunit qu'une quarantaine de chevaliers et ne dispose que d'un seul homoncule car elle ne prétend plus au pouvoir. Elle est pourtant très ancienne (fondée à la suite de la révolte d'Akhenaton au XIV^{ème} siècle avant JC) et a appartenu longtemps aux Manteaux Rouges, la plus haute caste parmi les obédiences templières (voir supplément sur les Templiers). Mais un groupe de valeureux Nephilim menés par le Djinn Zelten, qui n'était autre que Nogaret, le Ministre chargé par Philippe le Bel des procès tem-

pliers, l'a entièrement démantelée en 1310. Les "Secrets Inaltérables" est une obédience sur le déclin. Ses buts ? Rechercher les secrets humains qu'Akhenaton aurait omis de détruire. Ce sont des chercheurs, des investigateurs, des égyptologues spécialistes des messages secrets, initiés à l'Enochéen. Pendant toute sa vie, Brabant a été sur la piste du nom secret d'Amon-Ra, le Nom Tabou. En 1975, il a monté une petite expédition "archéologique" à Thèbes mais n'a rien trouvé. La patience avec laquelle il a oeuvré, depuis, a été couronnée de succès une semaine avant son arrestation. Fou de joie à l'idée de mettre la main sur l'arme ultime contre les Nephilim et du même coup, de rendre à son obédience déchue le prestige qui lui revenait, il a pris le premier vol pour l'Egypte sans prévenir qui que ce soit, et a parachevé ses recherches en quelques jours à Thèbes. Ivre d'orgueil, il en a oublié que le dernier hiéroglyphe du nom secret d'Amon pouvait être protégé magiquement (voir ci-dessus : le Nom Tabou). Aussi, au moment où il lut le hiéroglyphe complet, Gabriel le rendit muet à jamais. Ne parvenant pas à recopier le symbole, dont la perfection ne peut être reproduite, et ne connaissant aucun Templier à Thèbes, il s'enfuit vers Paris afin de prévenir son obédience. Brabant connaît le Nom Tabou mais il ne peut le prononcer, il connaît son emplacement mais il est le seul ! De son côté, l'Archange libéré de son pacte prévint Mishkaï, qui alerta immédiatement un Initié de l'Arcane IIII (l'Empereur) à Paris : le Juge Fanget, alias Thordyl, Triton de son état. Tout se précipite alors. L'Arcane IIII fait diligence : ses infiltrations à l'intérieur de la Police, de la Justice, et même de l'aéroport de Roissy lui permettent de fomenter un complot machiavélique pour mettre le comte Brabant hors-circuit. Elle fait glisser un bagage rempli de plastic au nom de Brabant parmi les bagages du vol Le Caire-



Paris, au moment où ceux-ci sont acheminés de la soute vers le carrousel. Brabant est immédiatement arrêté et un policier, le meilleur pickpocket de l'Arcane, trouve une télécommande dans son veston. Le reste suit : violation des droits de l'interpellé, falsification du dossier, corruption du Procureur et des Jurés. Mais à machination, machination et demie : les chevaliers des "Secrets Inaltérables" se doutent des raisons de cette incarcération puisque leur Maître avait passé sa vie sur la recherche du Nom Tabou. Ils contactent donc d'autres obédiences et les groupes royalistes infiltrés par celles-ci. Tout est mis en oeuvre pour faire libérer Brabant. Mais au moment du verdict, les moyens légaux ne suffisant plus, ils arrêtent l'Horloge afin d'obtenir de l'aide de la part des plus hautes obédiences. Le message est compris...

L'enquête

Si les hommes doivent s'intéresser à une chose, il faut qu'ils puissent y participer activement.

Hegel, la Raison dans l'Histoire

Suite à ces menus événements, la curiosité des PJ devrait être suffisamment piquée pour qu'ils mènent leurs premières investigations. Voici une liste non-exhaustive des lieux à visiter et des personnes contactables, ainsi que les informations qu'ils en tireront. Gardez pourtant deux impératifs à l'esprit :

- A la suite du meeting, si les PJ n'ont pas réuni assez d'informations, leurs recherches seront plus ardues car les Templiers les auront repérés. N'oubliez pas que les obédiences de toute l'Europe affluent vers Paris car elles considèrent que leur cause ultime réside dans la libération de

Brabant. Ils utiliseront leurs meilleurs atouts et leurs meilleurs tueurs pour éliminer les PJ. Jusqu'à dimanche, à moins qu'ils ne soient vraiment trop voyants, ces derniers ne sont pas gênés.

- Mishkaï l'Onirim leur apparaîtra parfois. N'abusez pas de ses apparitions. Utilisez-le comme un clin d'oeil pour donner une tonalité occulte aux recherches, mais surtout pas comme un indic. Il pourra servir après dimanche, par exemple à faire comprendre aux PJ qu'ils sont suivis. Il leur rendra des petits services, mais toujours discrets, sans qu'ils s'en aperçoivent. En aucun cas il ne adressera la parole.

La Police Judiciaire, quai des Orfèvres : Les PJ peuvent se faire passer pour des journalistes, des chercheurs, des enquêteurs à la petite semaine. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls, puisqu'une demi-douzaine de journalistes et de royalistes attendent pour en savoir plus. Les policiers acceptent beaucoup de monde, ils cherchent à tempérer les ardeurs. Après un moment d'attente dans une petite salle (avec boissons et collations), l'enquêteur chargé du dossier les reçoit. Il se nomme Martin Hautinche, de la Brigade Anti-Terrorisme. Il accomplit son modeste travail et a l'impression de disposer de toutes les données. Il n'a aucun lien, ni avec l'Arcane III, ni avec les Templiers, d'ailleurs il ne connaît ni l'une ni l'autre. Ses seules consignes sont de "clarifier" la situation, de "dissiper" le malentendu et de se montrer très diplomate. Il affirme qu'il n'y a aucune impartialité, que Brabant a été pris en flagrant délit (il détaille son arrestation) et qu'il est normal qu'il paie. La Ligue de la Fleur de Lys à laquelle appartient Brabant a déjà commis quelques attentats dans le passé mais on n'a jamais arrêté personne, faute de preuves. Là, elles sont évidentes : le

bagage lui-même était enregistré au nom de Brabant et comportait des insignes royalistes. Hautinche assure que Brabant n'a subi aucune pression physique, ni au cours de sa garde à vue, ni durant son séjour au quai des Orfèvres, ni en ce moment à la prison de la Santé (c'est vrai). Il s'est toujours refusé à parler, même à son Avocat, Maître Crabinelli, mis légalement à sa disposition par le Palais de Justice. Le reste est du ressort des magistrats. En fait, Hautinche sert surtout à aiguiller sans le savoir les PJ sur d'autres lieux.

Le Palais de Justice : Il est hyper-protégé par une vingtaine de CRS qui ont fort à faire avec les manifestants qui râlent sans cesse devant les grilles. A moins d'user de beaucoup de finesse, de magie ou d'être sacrament pistonnés, les PJ ont toutes les chances de rester sur le pavé. S'ils arrivent à entrer, ils se heurtent à une administration délibérément lente et compliquée. On leur fait remplir un dossier : qui sont-ils ? Que font-ils ? De toute façon, interdiction absolue d'accéder au dossier que détient le Juge Fanget (alias Thordyl). Mais un greffier peut leur donner quelques renseignements, si les formulaires ont bien été remplis : le procès s'est déroulé sans public, l'Avocat (Maître Crabinelli) a été nommé par le Parquet pour la défense de Brabant. Celui-ci était extrêmement énervé pendant le procès, il communiquait par écrit car il refuse de parler. Les médecins ont affirmé qu'aucune déformation, pourtant, ne l'en empêchait. Sur le reste, le greffier refuse catégoriquement de parler. Un jet d'Observer permet de voir que les PJ sont épiés par un homme en robe noire, de forte corpulence. C'est le Juge Fanget qui les a reconnu comme Nephilim. A l'extérieur, en inspectant l'horloge, ils peuvent s'apercevoir (Observer) qu'un petit mécanisme déclenché par télécommande a permis de l'arrêter.



L'Avocat de Brabant, Maître Crabinelli : Il peut être contacté à la sortie du Palais de Justice ou de la Prison de la Santé. Il faut que les PJ aient de sérieux arguments pour qu'il accepte de leur parler. Crabinelli est parfaitement intègre, il ne connaît pas les dessous de l'Affaire mais avoue que le Juge semble avoir une dent contre son client. De même, le Procureur, un as du Barreau, poursuit inlassablement les terroristes et a été sans pitié avec Brabant. D'autre part, «Brabant ne met aucun atout de notre côté en refusant de parler, alors que la Justice cherche en lui un bouc émissaire. Il passe son temps à dessiner des hiéroglyphes, tous ressemblants. Je crois qu'il est complètement fou. Et puis toute cette affaire frise l'illégalité... Les droits de mon client sont sévèrement restreints. J'appréhende l'Appel, la semaine prochaine». Il avoue aussi que des royalistes lui écrivent pour l'encourager, lui proposer de l'argent, «mais je ne peux rien faire de mieux!»

La Prison de la Santé, boulevard Arago : Hyper-protégée elle aussi, il est difficile d'y entrer. Il est formellement interdit de voir le prisonnier. Toutefois, un gardien peut leur révéler que Brabant est très bien traité, mais qu'on lui interdit tout colis. Il en reçoit des dizaines par jour : des bonbons, des vêtements, des lettres de soutien. Brabant, lui, passe son temps à dessiner des hiéroglyphes. Avec un peu de persuasion, les PJ peuvent en prendre quelques uns, et constatent (s'ils ont la compétence Lire Egyptien) que Brabant essaie de dessiner un croissant de lune parfait sous le symbole «Imene» (voir ci-contre), signifiant «Amon-Ra» ou «découvrir un secret». Tous les dessins ont ensuite été raturés et les feuilles froissées.

L'Aéroport de Roissy : Tout le monde a très peur. Les effectifs de la Police ont triplés et les fouilles sont fré-

quentes, même sur les non-passagers. Si les PJ ont des armes, ils peuvent avoir des problèmes. Le scénario du 5 mai leur est relaté en détail par diverses personnes : comme un bagage restait sur le carrousel et que personne ne le prenait, un passager a prévenu la Police de l'Air et des Frontières. le service de Déminage est arrivé et a précautionneusement ouvert le sac. Puis on a vérifié l'enregistrement du sac (l'Arcane III a de très bons informaticiens...) et toutes les issues ont été fermées. La Police de l'Air a fouillé partout et a retrouvé ledit Brabant dans le parking. Le policier qui a découvert la télécommande est (officiellement) en congé par peur de représailles royalistes. S'ils sont très perspicaces, les PJ apprennent qu'un des conducteurs de chariot à bagages a démissionné le 6 mai parce qu'il «avait trop peur qu'une bombe explose pendant son travail».

L'agence de voyage Nouvel Air Tour, avenue des Champs-Élysées : les PJS en apprennent l'adresse à Roissy ou auprès de Hautinche. Ils peuvent y entendre une description de Brabant lorsqu'il a réservé : «Un homme pétillant de malice, très excité. Apparemment il avait hâte de partir. Il regardait autour de lui à tout moment comme s'il gardait un terrible secret. Il a réglé cash son aller simple, a réservé une place à l'Hotel Hilton de Thèbes et est parti tout de suite.»

Les groupuscules royalistes : Le siège de la Ligue de la Fleur de Lys se trouve sur le boulevard Montparnasse. Une intense activité y règne, des jeunes militants en sortent les bras débordant de tracts. Une vingtaine de porte-voix sont à la disposition des meneurs, à l'entrée. Sauf après dimanche, on n'accorde aucune attention aux PJ car tout le monde est très affairé. Un bureau est ouvert et prépare une gigantesque pétition qui

devrait être distribué au moment de l'Appel. Les PJ notent la présence d'intellectuels renommés. On ne parle que du meeting de dimanche. Difficile d'apprendre quoi que ce soit dans cette ambiance, sauf peut-être des indications évasives sur «les nobles origines champenoises de Brabant».

Les Arcanes Majeurs des PJS : S'ils n'ont pas encore de contact dans leur Arcane, le jet d'Arcane a un malus de 20. Toutes sont en effet très inquiétées par la recrudescence de Templiers à Paris, provenant des plus hautes obédiences européennes. Vendredi soir, une Herméthèque de la Papesse a été incendiée, et samedi matin un refuge de la Tempérance. Beaucoup d'Arcanes se mettent à l'ombre. Nombreux sont les Nephilim qui quittent Paris, certains romantiques de l'Arcane VI (l'Amoureux) se rappellent les chasses des Nazis, les impitoyables Inquisitions et sont les plus apeurés. L'Arcane III (l'Impératrice) dispose de fiches sur la famille de Brabant (voir plus loin, l'Héraldiste), où les PJ apprennent aussi l'histoire des «Secrets Inaltérables». En revanche, il est impossible d'y trouver quoi que soit concernant le secret du Comte. Si un PJ appartient à l'Arcane de l'Empereur, on lui avoue que le complot contre Brabant est organisé par lui, que le Juge Fanget est un Initié de l'Arcane et qu'il le contactera bientôt.

Un Héraldiste de la rue du Temple : Le meilleur, d'après les Pages Jaunes. Pour des recherches sur les origines de Brabant, les PJ peuvent tout aussi bien visiter la Bibliothèque Nationale, mais ils n'apprennent pas la moitié des connaissances disponibles chez cet Héraldiste, un vieil illuminé qui croit vivre à l'époque de Louis XIV. Il leur laisse consulter sa bibliothèque tandis qu'il divague sur la dernière pièce de Molière... Avec la compétence Héraldique, le PJ a un



bonus à S'informer correspondant à son pourcentage en Héraldique. Les PJ sont renseignés sur l'histoire des Brabant, leurs origines bataves, leur annoblissement en Champagne au moment de la première prise de Jérusalem par les Croisés (1099), et bien entendu l'épopée templière des Brabant (le premier fut Angerand de Brabant, en 1143). Un ancêtre du Comte a été mis sur le bûcher de Provins en 1307. Le blason familial est intéressant : clef d'argent en abîsse sur fond rouge et blanc. Enfin, l'emplacement du manoir familial, à Neuville-sur-Seine, est indiqué.

Dimanche 19 mai: meeting royaliste

Viens avec nous, embusquons-nous pour verser le sang !

Proverbes, 1, 11

Il débute par une messe à Saint-Nicolas-du-Chardonnet, dans le Vème Arrondissement. L'Eglise est pleine à craquer, les royalistes ont revêtu leurs plus beaux atours. C'est un ballet de robes et de capes colorées, d'épées au fourreau, d'ombrelles et d'éventails chatoyants, de boucliers aux armes de la famille (si si...). Si ce n'était les journalistes armés d'appareils photo et le service de sécurité du fond, en rangers et battes de baseball, on se croirait en plein Ancien Régime. Même la messe est dite en latin ! Ce moment est l'occasion d'un merveilleux flash-back pour les PJ ayant connu la royauté. Cela permettrait par exemple d'expliquer pourquoi plusieurs personnes les ont vite repérés. Car, bien sûr, l'assemblée est infestée de Templiers de tous poils : par ci par là, on entend parler allemand, polonais, tchèque, espagnol, etc.

Après la messe, dont la ferveur a eu de quoi étonner plus d'un Nephilim, le groupe traverse la rue sous les flashes des journalistes et gagne la grande salle de la Mutualité. Les affiches installées par la réunion gauchiste de la veille sont déchiquetées, et au sous-sol, la population est doublée. L'atmosphère sent un peu plus le XXème siècle avec la présence de militants et de leaders politiques.

Drapeaux et faisceaux des ligues sont tendus. Pendant plusieurs heures, des excités défilent à la tribune et vilipendent «l'infâme République et sa Justice corrompue». Les interventions mélangent discours politiques, débats historiques et propositions pour soutenir Brabant. En apparence, toutes ces propositions sont légales. Les royalistes ne légitiment pas le terrorisme mais ne veulent pas y être assimilés.

D'autres vont plus loin : l'affaire Brabant est le résultat d'un complot judéo-maçonnique anti-français et anti-royaliste. enfin, certains tiennent des discours où se glissent des messages destinés aux oreilles templières de l'assemblée. Les paroles suivantes n'échappent pas aux PJ :

«Vous avez dit que le Juge Fanget était partial. Je dis mieux : il est inhumain, bien plus inhumain que vous ne le pensez...»

«Nous refusons en bloc la justice de Fanget. Pour parler vulgairement, je dirais qu'il mérite un bon coup de bâton...»

Un autre, emporté par son élan : «Il y a trois types de justice : celle des manteaux noirs des Magistrats, la Justice terrestre, basse et corrompue. Celle des manteaux blancs, la Justice céleste, pure et éternelle. Pour ma part, la Justice des manteaux rouges, celle de la violence, tranchera...»

Dans l'assistance, les Nephilim sont repérés par de plus en plus de monde. Plusieurs personnes leur jettent d'inquiétants regards en coin (Psychologie pour le percevoir). Trois membres de l'Ordre des Chevaliers du Christ (voir chapitre les PNJ) se mettent rapidement d'accord. L'un disparaît prestement vers la sortie en prenant bien soin de ne pas se faire voir par les PJ. Les deux autres traversent la salle en jouant des coudes, sans discrétion aucune et chacun une dague à la main, dans l'objectif de refouler les PJ à l'extérieur (si nécessaire, n'oubliez pas qu'il y a un service de sécurité). Le combat a lieu dans l'escalier de sortie, 2 chevaliers derrière et un devant. C'est un escalier droit, d'une cinquantaine de marches environ, large de 15 mètres. Pour le combat, appliquez les règles suivantes :

- le combattant est au-dessus : +20% à l'Attaque.

- le combattant est au-dessous : +20% à la Défense.

- pour chaque blessure ou parade réussie, tirer un jet d'Agilité. S'il est raté, le combattant tombe.

Dès lors, les PJ, sauf si leur discrétion est exemplaire, sont suivis et souvent attaqués. Se sachant en force, les Templiers n'essaieront même pas d'être discrets. Un petit groupe de Chevaliers Teutoniques, dirigés par le Hongrois Attila Pöcz, en sont spécialement chargés. Chaque demie-journée, dimanche compris, ils ont 20% de chance de repérer les PJ. Modifiez cette chance selon les actions entreprises par les PJ. S'ils se séparent, par exemple, les chances sont diminuées, mais elles augmentent s'ils grimpent en haut de la Tour Eiffel. A ce stade, l'aventure s'accélère, prenez du rythme et ne laissez pas un moment de répit à vos pauvres joueurs !



Le juge Fanget

L'autorité acceptait tous les fardeaux. On pouvait tout lui mettre sur le dos et on restait personnellement libre et serein.

Kafka, le château

Il est clair que l'Arcane IIII commence à entendre parler des agissements des PJ. Ils ne voient pas d'un très bon oeil le remue-ménage de la Mutualité, alors qu'ils désiraient étouffer l'affaire le plus rapidement possible. Afin de satisfaire leur curiosité et pour empêcher que les PJ fassent tout rater, Thordyl les contacte secrètement. Il peut le faire directement si les PJ retournent au Palais de Justice, ou en leur envoyant un message : un mot écrit sur la lame IIII d'un jeu de tarot, par exemple. Le rendez-vous est à minuit, au Palais de Justice. Le jour dépend de l'avancement des recherches des joueurs : il faut que ceux-ci aient déjà suffisamment d'informations, en particulier l'emplacement du manoir des Brabant.

A minuit, l'Île de la Cité est déserte. Les grilles du Palais de Justice sont entrouvertes et aucun garde ne veille, ce qui est assez louche. Dans la cour, un jet d'Observer fait remarquer le corps des deux sentinelles assassinées derrière une voiture. Au troisième étage, une fenêtre claque. La pièce (c'est le bureau du Juge) est faiblement éclairée. Sur les lieux, on découvre le cadavre du juge Fanget, le visage ensanglanté par un coup d'épée. Mais les tueurs sont toujours sur les lieux, ils s'étaient juste cachés dans un bureau adjacent. Il s'agit d'Attila Pöcz et de ses 6 acolytes. L'un d'eux a volé la stase de Thordyl (une montre à gousset). Ils sont habillés en noir et portent des cagoules. Leur mission accomplie, ils ne s'attarderont pas dans le Palais si le combat tourne à leur désavantage. Il peut

avoir lieu dans le bureau encombré du juge, dans le large couloir entre les portes de chêne et les grandes fenêtres, ou encore près de l'escalier, à 10 mètres au-dessus du hall d'entrée. Pris par surprise, les PJ tirent un jet d'Ecouter : raté, la première attaque a 75% de bonus, sans esquivage possible. Réussi, le Templier n'a que +25% et l'esquivage est possible.

Les PJ peuvent ensuite fouiller le bureau de Thordyl. Divers symboles attestent son appartenance à l'Arcane de l'Empereur. Des lettres cachées informent les PJ sur les circonstances exactes du complot contre Brabant : menaces à l'égard de la Police, photocopies de chèques au nom des plus hautes autorités, instructions précises au Procureur. Enfin, le message que Mishkaï avait envoyé à Thordyl se trouve dans le mini-bar, derrière les bouteilles d'eau de mer (un Trton ne se refait pas...). C'est une petite boîte à musique qui anime un automate aux habits templiers s'apprêtant à s'adresser à un autre Templier. Puis une petite cage emprisonne le premier et fait fuir le second. Une inscription est gravée au fond de la boîte, terminée par le sceau d'Akhénaton : «Danger : Comte Francis Jourdain de Brabant. Vol Le Caire-Paris arrivée 05/05 à 14h00»

Le manoir templier

Chaque province offre au regard les épaves de pierre sur lesquelles flotta jadis le pavillon des Templiers. (Gérard de Sède, les Templiers sont parmi nous)

Il ne reste plus qu'à déterminer quel est le secret détenu par Brabant. Et l'unique piste est le manoir familial de Neuville-Sur-Seine.

Neuville-Sur-Seine est un petit village situé au sud-est de Troyes, coincé

entre la nationale et une longue colline. Très isolés, les 500 habitants travaillent dans les vignes (on y produit les meilleurs champagnes et surtout le rosé du Ricey, le plus fameux de France. Louis XIV en commandait des caisses entières). Les ruelles et les maisons de pierre semblent d'un autre âge. Ici, à moins qu'ils ne parlent le Bayou, les PJ ont vraiment du mal à communiquer. Le village possède les POT suivants : POT de soins, de sûreté, d'information occulte : 2...

Le manoir de Brabant est encore plus à l'écart. De l'autre côté de la Seine, qui n'est encore qu'une rivière, un sentier monte à la colline à travers une sombre forêt. Au sommet, on peut apercevoir sa silhouette lugubre au milieu de champs en friche. Il n'est relié à aucune ligne téléphonique et semble à l'abandon. En fait, toutes les installations sont souterraines. Il n'est pas protégé car les Secrets Inaltérables ont fort à faire à Paris. Ce manoir porte un nom : «la Clef d'Argent».

L'intérieur jure tout à fait avec l'image externe : de grandes pièces conviviales richement décorées, une galerie de portraits de la famille Brabant (certains en habits templiers), une merveilleuse collection d'armures et une cave de connaisseur. Aux étages, pas moins de vingt chambres aménagées avec deux lits chacune. Enfin, une grande bibliothèque chargée d'oeuvres littéraires et de précis archéologiques (aucun ouvrage d'ésotérisme). Dans le grand salon cossu du Rez-de-Chaussée, un mécanisme ouvre un passage secret dans la cheminée. Il donne sur une porte de métal (POT de résistance 26) que joute un code à chiffres. Le bon code est 1099, date de l'anoblissement des Brabant. A la cinquième erreur, une ouverture libère un souffle de gaz lacrymogène (POT 7. Dégâts : 1D6 si le jet de Constitution est raté. L'effet est avant tout dissuasif).



Les salles cachées indiquent sans hésitation que les PJ mettent les pieds dans un repaire templier : drapeaux, croix pattées, portraits de Jacques de Molay. Quatre grandes pièces sont adjacentes : l'une est une salle de travail, avec plusieurs tables, cartes et documents éparpillés ; l'autre est une salle informatique ultra-moderne ; la troisième est le bureau de Brabant et la quatrième une documentation (POT occulte 14). Dans cette dernière, les PJ peuvent découvrir les statuts des Secrets Inaltérables et apprendre l'histoire de cette obédience, ainsi que des renseignements sur l'organisation actuelle des différents ordres (+2D10% en Connaissance des Templiers). Ils y trouvent aussi l'homoncule de cette obédience, dont ils pourront par la suite libérer le Nephilim prisonnier.

Dans le bureau de Brabant, ils trouvent un amoncellement d'ouvrages, de fiches, de notes concernant Thèbes et le culte d'Amon-Râ. En fouillant bien, ils trouvent un vieil ouvrage : «Hymne à Amon», de Jean de Leyde, en vieil allemand. Le premier hymne est le suivant :

Il (Amon-Râ) est caché des dieux : on ne connaît pas son aspect.

Il est plus éloigné que le ciel, il est plus profond que l'Hadès !

Aucun Dieu ne connaît sa vraie forme.

Son image n'est pas étalée dans les livres.

On n'a point sur lui de témoignage parfait ;

Il est trop mystérieux pour que soit révélée sa gloire,

Il est trop grand pour être examiné, trop puissant pour être connu.

On tomberait à l'instant mort d'effroi,

Si l'on prononçait son nom secret.

Brabant a entouré les deux dernières phrases et a couvert les pages suivantes de notes, où il explique la nature et les effets de ce nom secret, dont il écrit la forme commune et incomplète : «Imene» (voir chapitre la prison de la Santé). D'après lui, il ne reste qu'un seul symbole complet restant, à Thèbes.

Le septième chant de Leyde est un focus alchimique :

THEBES

Ouaset est la cité de toute les cité.
L'eau et la terre étaient en elle à l'origine des âges.

Puis surgirent les sables qui furent
ses assises.

Puis émergea un monticule et le
monde fut créé.

Et c'est en elle que prit vie
l'humanité.

*Jean de Leyde, Hymne à Amon,
dixième chant*

Thèbes n'est plus la grande cité religieuse que connaissaient peut-être certains PJ. Certes, Louqsor et Karnak, à l'extérieur de la ville, ont conservé leur puissance ésotérique évocatrice, et la Vallée des Rois semble s'être figée dans l'attente d'un autre monde depuis la libération du dernier Nephilim Pharaon. Mais les débits de boisson et les Tour Opérateur empêchent les PJ de savourer la nostalgie éprouvée devant les pyramides.

La ville même de Thèbes vit surtout du tourisme et du commerce. Ce n'est qu'une ville moyenne (moins de 50000 habitants), avec ses buildings, ses souk animés sur les grandes places. Relativement isolés dans la Basse-Egypte, les Thébains n'ont pas

perdu l'habitude ancestrale de commercer avec les bédouins du désert. La ville n'a donc jamais cessé de s'enrichir culturellement, pénétrée à la fois des légendes pharaoniques, de la ferveur islamique et de l'esprit tribal africain. Sur les bords du Nil, d'immenses champs et vergers s'étirent en longueur, à l'infini, et les routes qui relient les villages sont les seuls éléments de modernité dans ce paysage traditionnel. Le désert, en revanche, est très proche : à moins d'un kilomètre à l'Ouest et à l'Est du fleuve, ce ne sont que sables et dunes.

Les PJ sont tirés de cette émouvante contemplation par la lecture d'un journal français vendu dans une boutique à touristes : le Juge Fanget, «mystérieusement disparu il y a quelques jours, a été remplacé par un autre juge moins répressif à l'égard de Brabant. Le procès d'Appel s'est déroulé hier et s'est soldé par une mise en liberté conditionnelle du Comte. Le nouveau juge a expliqué que l'enquête devait reprendre son cours et qu'aucune preuve tangible ne permettait de retenir Brabant derrière les barreaux». Bien entendu, ce nouveau juge est de mèche avec les Templiers. Le journal ne précise pas non plus que Brabant est actuellement dans un bateau à destination de Thèbes, accompagné de ses meilleurs chevaliers. Les PJ n'ont qu'une demie-journée d'avance. Il faut faire vite. Voici les lieux intéressants de leurs recherches :

L'Hotel Hilton, à la périphérie de la ville : Le Comte Brabant y est très connu et apprécié. Il y est resté moins d'une semaine, fin avril. Il cherchait une ancienne carte, et le portier de l'hôtel l'a aiguillé sur une librairie occulte du centre-ville. Une nuit, Brabant est rentré très tard, le visage blafard et sans prononcer un mot. Il est reparti précipitamment à Paris le lendemain.



La librairie «le Pharaon», dans le centre : POT occulte 11. C'est une petite boutique cachée dans une rue sale, à deux pas d'un souk. Son propriétaire, un vieil Arabe au regard fatigué, est très serviable. Il se rappelle de ce vieil Européen distingué qui était venu acheter une ancienne carte de Thèbes, dans un ouvrage particulier. Il avait acheté l'ouvrage sans marchander et l'avait feuilleté immédiatement. Le libraire ne se souvient plus du titre du livre, mais il dit que l'Européen était revenu peu après et lui avait demandé comment se rendre à AlBerej, un village du nord de Thèbes. Un bus s'y rend deux fois par jour, le prochain départ est à 19h00, de la place du marché.

En attendant le bus, au milieu des marchands, les PJ sont attirés par le son d'une flûte à quelques pas de la station. Mishkaï, habillé en bédoin, est agenouillé devant une corbeille d'osier et charme un serpent. Quand les PJ s'approchent, Mishkaï se lève, prend son serpent hypnotisé et s'éclipse dans la foule. Au fond de la corbeille, il a laissé un message aux PJ. C'est une large pièce d'électrum (alliage d'or et d'argent) datant de l'époque d'Akhénaton. Le sceau d'Aton, un disque solaire, figure sur un côté de la pièce. Au verso, un texte minuscule en énochéen, inscrit par Akhénaton lui-même, explique pourquoi il a détruit les temples d'Amon et quelle charge il a confié à Mishkaï, le Gardien des Symboles Tabous. «Si un Symbole Tabou est découvert par nos ennemis, précise-t-il, il devra être détruit à tout jamais».

Ce petit texte signé par le créateur des Arcanes Majeurs est aussi un focus de Sorcellerie.

Les PJ comprennent alors le comportement et les motivations de ce singulier personnage qu'est Mishkaï. Il leur a donné cette pièce à la fois par engagement auprès d'Akhénaton

DESINTEGRATION DE LA PIERRE

Focus : pièce d'Akhénaton en électrum

Langue : énochéen

Cercle : Basse-Magie

Seuil : 70%

Ka-élément : Terre

Portée : toucher

Durée : éternelle

Description : le sorcier peut détruire un volume de pierre correspondant à celui d'une grosse pierre de taille. La pierre se transforme en poussière, pour les siècles des siècles...

(détruire le dernier Nom Tabou), mais aussi parce qu'ils ont su, par leurs actes, gagner sa confiance.

AL BEREJ

traduction : la Tour d'Allah.

Al Berej se situe sur la rive droite du Nil, à quelques deux heures de bus au nord de Thèbes. Plutôt qu'un village, c'est une succession monotone de hameaux et de fermes qu'entourent des champs de coton et des roseaux fleuris sur les bords du fleuve. La plupart des habitations sont construites sur pilotis. Le «centre» d'Al Berej est le port, construit autour du coude que forme le Nil à cet endroit. Si les PJ ont suivi le déroulement normal du scénario, ils y arrivent au crépuscule. Les barques à moteur des commerçants accostent sur la digue, les agriculteurs fatigués rentrent chez eux. Les PJ remarquent la construction d'une mosquée moderne derrière un paté de maisons. En se renseignant au port, ils apprennent qu'un bateau transportant des passagers en provenance du Caire est attendu à 22h00 (Brabant et ses acolytes à bord).

Pour déterminer l'emplacement du

dernier symbole secret d'Amon, il faut interpréter le hiéroglyphe «Imene» comme un rébus :

- des roseaux fleuris parsèment les rives du Nil, prouvant que l'emplacement est aux environs d'Al Berej.

- les PJ remarquent plusieurs faucons volant vers le nord d'Al Berej et disparaissant derrière une colline. Ces faucons (une petite dizaine) se réunissent sur un arbre mort, à côté de l'ancienne mosquée d'Al Berej, aujourd'hui en ruines.

- le parvis de cette ancienne mosquée est en forme de damier noir et blanc. Le damier recouvre toute la cour intérieure de la mosquée laissée à l'abandon.

- une vieille fontaine crache encore de l'eau au fond de la cour intérieure. Cette fontaine est trouée et laisse échapper un filet d'eau qui serpente jusqu'à la tour du muezzin, du moins ce qu'il en reste. En dégagant quelques pierres, à l'endroit où aboutit le filet d'eau, les PJ découvrent une dalle blanche. Sur l'autre côté de la dalle figure l'antique symbole d'Amon. Ce symbole est complet : un parfait croissant de lune encercle le hiéroglyphe habituel. Les PJ frémissent à sa vue car ils savent que s'ils le prononcent correctement en énochéen, un flux d'orichalque détruira leur pentacle (l'onde produite par ce mot a un POT d'orichalque de 100 !). Il ne reste plus qu'à le détruire.

Pour corser la situation, le Comte Brabant et 9 chevaliers des Secrets Inaltérables arrivent à la mosquée au moment où les PJ repèrent le filet d'eau. Seul Brabant sait où est inscrit le symbole et il ne vaut mieux pas qu'un humain puisse le voir. Si cela arrive, pourtant, le lecteur doit réussir un jet de Parler Enochéen pour détruire le pentacle des Nephilim.



Au moment où le symbole est détruit, les templiers ont un moment de doute, un poids semble tomber sur leurs épaules comme une guillotine. Ils agissent ensuite différemment : pour 2D4 d'entre eux, leur obéissance s'écroule définitivement et leur vie n'a plus de sens. Ils vont se suicider, dans le Nil ou en se tranchant la gorge. Les autres entrent dans une rage incroyable et se battent à mort, les larmes aux yeux (ils ont un bonus de 20 à l'attaque et un malus de 20 à la défense). Brabant reste seul, immobile et muet, les PJ en font ce qu'ils veulent.

A la toute fin, Mishkaï surgit de derrière la fontaine et les congratule d'un sourire. L'Archange Gabriel l'accompagne. Il peut ainsi expliquer aux PJ les points qui pourraient rester obscurs.

EPILOGUE

Nos divertissements sont finis. Ces acteurs, j'eus soin de vous le dire, étaient tous des esprits : ils se sont dissipés dans l'air, dans l'air subtil. (William Shakespeare)

Suite à ce scénario, les PJ peuvent développer certains contacts avec des adoptés de l'arcane IIII. En effet, Thordyl a trouvé un nouveau simulacre : l'inspecteur Hautinche ! Si vos PJ libèrent l'homoncule des Secrets Inaltérables, c'est l'occasion pour vous d'inviter un nouveau joueur à votre table. Si l'un des PJ appartient à l'arcane XVI (la Maison-Dieu), ses supérieurs sont très fiers de lui et peuvent le récompenser par un sort, une arme ou un grade plus élevé dans l'arcane.

En revanche, les PJ apparaissent désormais parmi les premiers noms de la liste noire de l'Ordre des Chevaliers du Christ et surtout de l'Ordre des Chevaliers Teutoniques.

S'il n'est pas mort, Attila Pöcz ne rêve que de vengeance...

SÉBASTIEN PENNE

LES PNJ

CHEVALIERS TEUTONIQUES

Même genre que leur chef, en plus bêtes et moins gradés.

FO 12 / CON 16 / INT 7 / DEX 13 /
CHA 7 / KA Soleil 13

Courir 60% / Escalade 30% /
Sauter 40% / Esquive 30% /
Ecouter 40% / Filature 75% /
Connaissance Nephilim 45% /
Dissimulation 25% / Epée à 1 main
40% / Arme à feu 40%

armes : pareil que Pöcz.

MAITRE RENATO CRABINELLI

42 ans. Bel homme, large d'épaules, très distingué. Parle français avec un adorable petit accent italien.

FO 12 / CON 14 / INT 10 / DEX 8 /
CHA 16 / KA Soleil 8

Adaptation 70% / Savoir-faire 60%
/ Psychologie 20% / LEP italien
100% / Faire les pâtes 95% /
Eloquence 65% / Nager 70% / Golf
50% / Draguer 30%

MISHKAI, LE GARDIEN DES SYMBOLES TABOUS (SERPENT)

Très mystérieux. Il aime le secret, la dissimulation et particulièrement le déguisement. On ne peut le reconnaître qu'à ses yeux verts en amande. Il n'appartient à aucune arcanne, et ne s'est jamais lié à personne. Il vit reclus, ne s'adresse jamais aux Nephilim, ne combat pas les sociétés secrètes, enfin, pas directement. Mishkaï considère sa tâche comme celle d'un artiste. Il ne parle jamais, ne fait qu'épier, un rictus toujours aux lèvres. Dans l'aventure, il s'éclipse dès qu'un PJ essaie de lui parler ou de le suivre. De toute façon il ne leur apparaît jamais plus de quelques minutes, à Paris déguisé en Charlot pantomime, à Thèbes en charmeur de serpent.

FO 14 / CON 14 / INT 16 / DEX 22 /
CHA 28

KA Lune 60 / Eau 48 / Terre 36 /
Feu 24 / Air 12

Comédie 90% / Musique 80% /
Déguisement 95% / Mime 80% /
Courir 55% / Escalade 60% /
Sauter 60% / Ecouter 75% /
Observer 90% / Sentir 35% /
Dissimulation 95% / Déplacement
silencieux 70% / Connaissance de
Paris 75% / de Thèbes 85%

Compétences occultes : Sorcellerie
: Basse Magie 93% / Haute Magie
90% / Grand Secret 20% (sorts :
Charme, Rapidité, Comprendre les
langues, Caméléon, Charmer un
animal, etc.)

Kabbale : Sceaux 90% / Clés 70%
(entre autres, Invoquer Gabriel)

Alchimie : Oeuvre au noir 35%



THORDYL (TRITON)

Froid, calculateur, il a une très haute idée de sa fonction (initié de l'arcane IIII). Sans le montrer, il sait à peu près tout ce qui se passe dans la justice française. Son physique est répugnant : gros et adipeux, des boutons sur le visage.

FO 13 / CON 12 / INT 19 / DEX 18 / CHA 10

KA Eau 35 / Air 28 / Lune 21 / Feu 14 / Terre 7

Adaptation 40% / Corruption 85% / Piston 90% / Droit 80% / Eloquence 60% / Convaincre 75% / Embobiner les journalistes 95% / Falsification 65% / Dissimulation 35% / Connaissance des templiers 55% / LEP anglais 50% / allemand 45% / grec 70%

Compétences occultes: Sorcellerie : Basse Magie 90% / Haute Magie 15%

Kabbale : Sceaux 60%

Alchimie : Oeuvre au noir 90% / Oeuvre au blanc 70%

(sorts et poudres au choix du MJ)

L'INSPECTEUR MARTIN HAUTINCHE

48 ans. Cheveux gris, petit et sec, bronzé, vêtu d'un impeccable complet gris trois pièces. Souriant, affable, très calme. N'a jamais entendu parler d'ésotérisme.

FO 10 / CON 12 / INT 13 / DEX 15 / CHA 14 / KA Soleil 11

Adaptation 70% / Diplomatie 50% / Baratin 50% / Psychologie 20% / Ecouter 60% / S'informer 25% / Occultisme 3%

COMTE FRANCIS JOURDAIN DE BRABANT

60 ans. Petit, nerveux et sec, le nez chaussé d'affreuses lunettes, il a l'air tout à fait insignifiant. Il ne rêve pourtant que de gloire, et est un véritable passionné dans ses domaines. Son mutisme le rend, bien entendu, terriblement susceptible.

FO 6 / CON 8 / INT 18 / DEX 9 / CHA 10 / KA Soleil 22

Adaptation 50% / Corruption 45% / Connaissance de la Thèbes d'Akhénaton 60% / Egyptologie 90% / Archéologie 70% / Cryptographie 60% / S'informer 75% / LEP égyptien 90% / arabe 55% / énochéen 25% / Connaissance des Nephilim 40% / Arme à feu 10%

ATTILA PÖCZ

Chevalier de l'Ordre des Chevaliers Teutoniques : grand, brun, massif, bourru, une cicatrice près de l'oreille, il est loin d'être un ange. Sa spécialité est d'ailleurs d'en collectionner les homoncles...

FO 15 / CON 16 / INT 7 / DEX 11 / CHA 7 / KA Soleil 19

Corruption 60% / Savoir-faire 3% / Courir 50% / Escalade 40% / Equitation 80% / Sauter 40% / Esquive 50% / Epée à 1 main 70% / à 2 mains 40% / Arme à feu 40% / Ecouter 70% / S'informer 20% / Filature 85% / Connaissance Nephilim 60% / Dissimulation 50% / LEP hongrois 100% / allemand 80% / français 15%

armes : un petit calibre à silencieux, une épée courte.

protection : 0

LES CHEVALIERS DES SECRETS INALTÉRABLES

Des chercheurs, des intellos avant tout.

FO 10 / CON 11 / INT 15 / DEX 10 / CHA 10 / KA Soleil 15

Corruption 50% / Piston 40% / Connaissance Thèbes 20% / Observer 50% / Egyptologie 55% / Archéologie 30% / S'informer 60% / LEP égyptien 30% / énochéen 10% / bayou 70% / Connaissance Nephilim 20% / Epée à 2 mains 25%

protection (à la fin) : cotte de mailles (9)





Ce scénario est destiné à un groupe de trois à cinq Nephilim. Il est assez simple et a servi notamment de scénario de démonstration pour des débutants à la Journée Portes Ouvertes Magna Ars le Samedi 5 Mars 1994. Son accessibilité permet de mettre en place des éléments types des intrigues Nephilim, afin de vous aider à élaborer vos propres aventures. Cette histoire est constituée de trois moments principaux: 1° la découverte d'une cachette médiévale grâce à un «vrai» mécanisme et pas un simple jet de «fouiller»; 2° une rivalité interne des Templiers qui affine les motivations des ennemis des PJ, outre celle de les exterminer; 3° un lieu occulte et féérique qui deviendra un point de rendez-vous des PJ et de leurs contacts. A vous de placer ces thèmes dans des intrigues plus complexes, après les avoir expérimentés ici.

Mais passons au contenu. «A l'égard de l'Etranger» était le nom d'une auberge tenue par de petites créatures magiques, en particulier celles qui ont le goût des intérieurs confortables et des fumets alléchants: fa'rim et pyrim. Située en plein coeur de Paris au XIVème siècle, elle accueillait les Nephilim de passage. Le chef cuisinier de l'auberge, un gnome rebondi du nom de Baglouf le Pansu, avait notamment conclu un pacte d'amitié et de protection avec un Nephilim qui lui avait rendu de grands services, connu sous le vocable énigmatique de «l'Etranger». D'où le

nom de l'auberge. Comme preuve de ce lien, les tenanciers firent forger par des confrères artisans un médaillon représentant la porte d'entrée de l'auberge et l'enseigne, en latin «adversus hostem», devise de la maison. Ce médaillon permettait de faire appel à l'Etranger en cas de besoin, en le contactant par la porte du médaillon dans l'akasha où il se trouve.

disant qu'il va «où résident les étrangers», indiquant à ses compagnons le but occulte de sa mission, et la désignation des Nephilim sous le vocable «étrangers».

Entre temps, l'auberge a perdu son protecteur et le médaillon, et les tenanciers se sont découragés. L'auberge a été peu à peu désertée de ses occupants magiques, et a été transformée en Fast Food. Mais il suffira de les rappeler et de leur rendre leur objet pour que le lieu retrouve vite sa forme originelle. Alors «A l'égard de l'Etranger» redeviendra un lieu de rencontre et de convivialité pour les Immortels.

Le scénario commence lorsque l'Etranger, aujourd'hui proche de l'Agartha, s'étant souvenu de ses compagnons médiévaux, veut récupérer le médaillon afin de redonner vie à l'auberge. Mais il ne peut agir lui-même, pris par d'autres obligations, et appelle les PJ pour rendre le médaillon à ses propriétaires. Mais les Templiers veillent et vont suivre la piste jusqu'à l'auberge.

LE TOMBEAU DE FRERE DINTRANS

Cette introduction permet de faire intervenir de nouveaux Nephilim dans une scène à l'ambiance mystique. Vous pouvez donc commencer par un bel éveil dans un lieu sacré, et

A l'égard de l'Etranger



Scénario



nous allons décrire la scène comme telle. Mais si vous n'en avez pas besoin, les PJ sont attirés par la présence de l'Etranger, car ils ont prédit l'apparition du Nexus, ou s'ils sont dans les alentours, le passage de l'Etranger rayonne magiquement dans toute la région.

La scène a lieu dans une église romane, à l'ambiance froide, simple mais tranquille: St Julien le Triste. Le décor est assez fruste, la pierre des murs presque nue. Douze statuettes posées sur des corniches regardent les bancs de bois vides. Deux hauts vitraux blancs éclairent le lourd autel recouvert d'une nappe. Quatre gros piliers ronds soutiennent la voûte qui se perd dans la grisaille des hauteurs. Une double porte de bois dans la façade est fermée par un boudoir, et une autre petite porte est ouverte sur le côté droit, la clé se trouvant dans un placard accroché au mur à proximité. Le curé est momentanément absent, éloigné par l'Etranger, et au vu de ce qui va se passer, ça vaut mieux pour lui.

L'Etranger se tient devant l'autel. C'est un petit homme au dos voûté, recouvert d'une houppelande vert sombre, et d'une vieille robe grise. Son visage ridé est à moitié mangé par une barbiche et des cheveux noirs. Il ne regarde pas les PJ, tout plongé qu'il est dans l'opération d'éveil qu'il est en train d'accomplir. Les stases des PJ qui surgissent dans ce siècle sont posées sur l'autel. Quand les PJ arrivent de l'extérieur, ou flottent dans les airs, ils peuvent voir en Vision Ka la lumière éblouissante et bienfaisante que dégage l'Etranger, et la puissance que possède ce bonhomme qui ne paie pas de mine. Une fois éveillés ou en tout cas sur les lieux, les PJ sont face à l'Etranger, qui parle peu et de façon tranchée. «Nous n'avons que peu de temps. Je sens la Milice venir. En bas, sauvez la relique pour la rendre

à ses propriétaires. Réussissez, et nous nous reverrons chez eux.» Il trotte ensuite jusqu'au pilier Nord Est, disparaît derrière et ne réapparaît pas de l'autre côté. (il est passé dans un plan subtil, et a montré du même coup aux PJ la piste à suivre). Presque aussitôt une voiture s'arrête près de l'église. Ce sont les Templiers. En effet, ce matin a vu un branle-bas de combat chez les Templiers parisiens. Au poste de garde de la commanderie de Paris, Robert de Saint-Clavien, le mage actuel, a réuni l'ensemble des chevaliers parisiens présents, car il a capté l'apparition du Nexus grâce à l'homoncule que la Loge Parfaite du Bâton a mis à sa disposition pour une courte période. C'est la première fois qu'il assiste à un tel phénomène, et il pense que c'est l'occasion de faire parler de lui au sein de la hiérarchie. L'ordre du jour est donc de monter une opération sur-le-champ, sans attendre le feu vert du commandant, tant le moment est important. Le mage charge deux groupes de s'occuper de l'affaire. Le premier, sous l'autorité du chevalier Marboeuf, est d'un tempérament violent, prompt à régler séance tenante, et le plus efficacement possible, les problèmes qui se posent à l'Ordre. Le second, mené par le chevalier Tallière, plus posé et consciencieux, est en retrait, destiné à des missions d'espionnage et de recherche. Il n'entrera en scène qu'au retour du premier groupe.

Le mage dépêche donc le chevalier Marboeuf à l'église, avec une escouade de trois frères. Ils arrivent dans une Mercedes noire, et se garent de l'autre côté de la rue. Marboeuf est en blouson noir, pantalon de toile, chemise blanche et cravate de cuir noir. Les frères sont en pardessus gris, leurs vestes noires dissimulant leurs pistolets. Ils ne sont pas spécialement agressifs, mais déterminés, pressés de mettre la main sur ce qui a créé le Nexus.

A l'intérieur de l'église, si les Nephilim sont encore présents, plusieurs cas de figure sont possibles.

1) Les Templiers reconnaissent les PJ comme des Nephilim: le combat éclate immédiatement, la Milice du Christ tentant de les capturer, avant de rechercher ce qui les intéresse en ce lieu (pourquoi ont-ils provoqué le Nexus, éventuellement le passage). Dans le combat, si les Templiers sont vaincus, le second groupe, dirigé par Tallière, viendra enquêter sur leur disparition. Au contraire, si les Nephilim sont capturés, ils devront subir un interrogatoire serré. La précipitation de l'opération permettra à Marboeuf de se défouler un peu. Aux PJ de se libérer comme ils peuvent. Les Templiers les emmènent dans les cellules du poste de garde, et préviennent leurs supérieurs du second degré. Et dès ce moment, ils se montreront beaucoup plus forts, mieux dirigés et assistés de renforts.

2) A moins que les Templiers ne reconnaissent pas la vraie nature de leurs adversaires, et agissent masqués. Ils font comme si de rien n'était, ignorent ou chassent les PJ sous un prétexte quelconque, et cherchent discrètement l'origine du Nexus. Ils ont très peu de chance de trouver le passage du pilier, et s'en retournent bredouilles auprès du mage. Ils surveillent ensuite le lieu, comme on va le voir à la fin de ce chapitre, quand les PJ auront terminé leur exploration.

D'une façon générale, cette rencontre définit le rapport des Templiers aux Nephilim dans la suite du scénario. Selon l'action des opposants et l'attitude qu'ils ont adoptés, le développement de l'enquête sera différent. Il est donc conseillé de prendre note, à l'issue de cette scène, des positions respectives des Nephilim et des Templiers.



LE PASSAGE

Le pilier Nord Est est le passage vers la cache templière souterraine. Ce coin semble anodin, mais en examinant le sol, on découvre que le pilier se trouve au centre d'une croix dont chaque branche est une dalle. L'une des branches comporte un rond légèrement creusé, et une autre une épée gravée, pointe vers l'extérieur. Si l'on suit cette direction, une statue se tient dans une niche, figurant un pèlerin avec une houppelande et un bâton («je suis le bon pasteur»). Le bâton se détache de la main de la statue et rentre dans le creux. La dalle s'enfonce et ouvre le pilier: un escalier minuscule descend en spirale. Sur le mur qui tourne, on distingue le sceau du 1er degré et une inscription en latin à demi effacée («malheur à celui qui viole ce lieu réservé aux adoubés»). En bas l'escalier débouche dans une salle rectangulaire de 5 m sur 2. Au fond est assis un squelette (Frère Dintrans) vêtu d'un habit médiéval de chevalier (casque rond, haubert, cape noire, gants avec croix pattée rouge cousue au revers). Un couteau de cuisine magique (Vision-Ka) près de lui, et le médaillon dissimulé dans la doublure de sa cape. Il a aussi une belle épée templière (sceau du 1er degré sur le pommeau) plantée devant lui, entre deux dalles.

Sur le mur du fond, un avertissement informe que «le chevalier seul peut rentrer en présentant l'instrument de son esprit à l'oeil de l'Ordre». Incrustée sous ces mots, une petite pierre brille (parcelle de Ka feu), le rayon lumineux s'insinue dans le noir et le froid de l'oubliette. Il faut présenter à l'oeil la garde de l'épée templière portant le sceau des adoubés. Sinon une herse de fer noir s'abat tous les mètres sur les infortunés qui avancent vers le squelette (dommages: 2D6). Une fois tombée, la herse doit être relevée à la main. Le moyen d'Échapper à ce piège est d'attraper à distance l'épée de Frère Dintrans à partir du bas de l'escalier.

Le médaillon est en cuivre très finement ouvragé, et représente une porte en bois pourvue de ferronneries et d'une vitre grillagée. Au dessus une enseigne porte les mots: «Adversus hostem», c'est-à-dire (jet en lire/parler Latin) «à l'égard de l'étranger». Quand les PJ sortent, le site est surveillé par un Templier en faction dont les vêtements civils ne laissent rien présager de sa mission (jet d'observer à -10 pour le remarquer, -30 pour voir qu'il épie les PJ). De part et d'autre, l'enquête peut commencer.

L'ENQUETE

DES TEMPLIERS

En effet, les Templiers sont maintenant sur une double piste: Frère Dintrans et les PJ. La première, le tombeau de leur ancêtre, vient d'être ravivée. Depuis ce matin, l'apparition du Nexus (ressentie par l'Ordre comme un instant de révélation, un appel du destin) a relancé les recherches sur le disparu. Après le départ des PJ, l'investigation du lieu permettra aux Templiers de déceler le passage à leur tour, surtout si les PJ ont laissé des traces de leur découverte. Convaincus que les PJ sont d'une façon ou d'une autre responsables du meurtre de leur ancêtre, ils décident de les éliminer. S'ils n'avaient pas encore réalisé la nature de ces intervenants, ils comprennent désormais à qui ils ont à faire. C'est donc la vengeance qui lance tout d'abord les Templiers aux trousses des Nephilim. Ils vont essayer de les filer dans tous leurs déplacements, attendant le moment idéal pour les attaquer. Motivés par une haine aveugle, les Templiers ne feront pas de quartier. Ce premier mode d'intervention revient donc à une expédition punitive. C'est le travail du groupe de Marboeuf.

Mais si l'enquête des PJ avance bien, les Templiers vont se douter de l'intérêt pour eux de ces recherches, et du rapport qu'elles entretiennent avec la mort de Frère Dintrans. Le groupe de Tallière effectue alors ses propres recherches: en combinant les documents que leur a laissés la commanderie du temps de Frère Dintrans sur un objet permettant de contacter les Invisibles et les informations dénichées par les PJ au sujet de l'auberge, les Templiers reconstituent l'itinéraire de Frère Dintrans et adoptent un autre objectif: dérober le médaillon aux PJ. C'est à ce moment que la manière d'opérer des Templiers doit changer.



Les supérieurs se montreront plus subtils, car l'enjeu est d'importance. Ils penseront avant tout au profit (et à l'avancement dans la hiérarchie) que la saisie d'un tel artefact apporterait à la commanderie de Paris. Cette seconde phase met en jeu les ambitions des différents acteurs de la commanderie, et principalement les tenants des deux groupes en présence. Le premier, les frères de Marboeuf, fera tout pour accéder au trésor, tandis que le second, les frères de Tallière, préfèrera attendre le dernier moment pour dérober à son collègue les lauriers de la victoire. C'est pourquoi les sbires de Marboeuf seront sur les dents et ne laisseront aucune chance aux PJ, alors que les hommes de Tallière se contentent d'observer leurs mouvements, réservant leurs forces pour la fin.

Pour résumer l'enquête des Templiers, voici les documents dont ils disposent au poste de garde: archives relatives à un objet permettant de contacter les Supérieurs invisibles. On y raconte qu'un commandant précédent au XIIème siècle est mort dans d'atroces souffrances lors d'une transe avec cet objet en main, détruit par l'apparition lumineuse d'un puissant ennemi. L'objet fut ensuite repris par des Inconnus. Un ordre venu de très haut, datant de 1321, exige que tout soit mis en oeuvre pour récupérer un tel artefact et le mettre en lieu sûr. Une lettre de Frère Dintrans s'engage au nom de tous les adoubés qu'il tient sous son commandement à réussir cette mission. Mais il faut noter que Frère Dintrans s'engage d'une façon générale à réussir toutes les missions qui lui sont confiées. Ainsi les Templiers n'ont-ils pas attaché grande importance à cet élément pour expliquer la disparition de leur frère. D'autant que s'ils l'avaient fait, on aurait suspecté Frère Dintrans d'avoir été aussi avide que son prédécesseur et d'avoir subi le même sort.

Deuxièmement, le dernier témoignage de Frère Dintrans mentionne le lieu «où résident les étrangers». Les intrusions des Templiers de l'époque à l'auberge n'ont pas eu grand résultat, si ce n'est d'accélérer la fuite des fa'ries. Ils n'ont donc pas compris quelle était la vraie nature de ce lieu, et les archives n'ont pas gardé trace de ce soupçon. C'est pourquoi les Templiers ne se dirigeront vers l'auberge que lorsque les PJ l'auront eux-mêmes trouvée par leurs recherches en bibliothèque.

L'ENQUETE DES NEPHILIM

Les indices sont: le dessin de la porte d'entrée sur le médaillon, la devise «A l'égard de l'étranger», les rapports entre l'affaire et les Templiers.

1°) Le dessin: les PJ ayant vécu au Moyen-Age peuvent faire des jets sur leur Culture d'incarnation, leurs compétences en histoire, architecture... afin de reconnaître la porte d'une auberge médiévale française.

2°) Le nom: les annales d'occultisme, notamment celles des Arcanes, rapportent que le lieu abritait des voyageurs venus de fort loin, chargés de grands secrets, se réunissant pour échanger leurs expériences étranges. L'auberge était considérée comme le rendez-vous des philosophes, thaumaturges et autres quêteurs d'absolus. Le terme «étranger» renvoie sans doute aux êtres supérieurs qui errent parmi les hommes.

3°) En feuilletant des recueils de gravures, les PJ tombent sur une représentation de la façade de cette auberge, où l'on voit les clients plongés dans des conversations animées, des chopes à la main, accoudés aux lourdes tables de bois. Avec un jet d'observer à -20, une scène plus discrète apparaît au fond de la salle, où

un homme vêtu d'une houppelande sombre («l'étranger») tient un petit médaillon dans sa main, et le montre au serveur. Avec -30, on distingue que le bonnet du tavernier dissimule mal ses grandes oreilles pointues, et son long nez en carotte.

4°) Une carte de Paris du XIVème siècle, très approximative, situe l'auberge près du quartier du marais. Le rapprochement avec une carte actuelle la place rue Beautreillis, parallèle au Bd Henri IV, près de Bastille.

Durant ces recherches, les Nephilim sont suivis par les Templiers. Au moment propice, le groupe de Marboeuf attaque les PJ, tandis que Tallière récupère les fruits de leurs recherches dès qu'ils quittent les lieux d'informations (bibliothèque, musée...). Les PJ ont toujours une longueur d'avance sur leurs ennemis, à moins que Marboeuf ne les batte et emporte le médaillon. Si cela se produit, les PJ voudront sans doute le leur reprendre. A eux d'obtenir les moyens de suivre la trace des Templiers jusqu'au poste de garde (témoins humains ou Nephilim bien informés, immatriculation de la Mercedes...). S'ils y parviennent, ils affronteront les gardiens du lieu appartenant au 1er groupe, et repartiront avec le médaillon. Pendant ce temps, les Templiers du groupe Tallière continueront leur route vers l'auberge où ils arriveront les premiers. Si au contraire les PJ décident que le plus urgent est d'aller avertir les propriétaires du médaillon, les Templiers seront en retard, car ils auront d'abord mis l'objet en lieu sûr.

LE POSTE DE GARDE

Situé Boulevard Saint Michel, il



s'agit d'un poste mineur qui abrite deux factions, celles de Marboeuf et Tallière, et occasionnellement le mage, Robert de Saint Clavier. L'entrée de cet immeuble bourgeois, avec moulures sur les murs et tapis rouge dans l'escalier, dispose d'un ascenseur. A l'intérieur, outre les boutons des étages normaux, se trouve un bouton marqué d'un casque? et un interphone. Si on pousse ce bouton, le portier du poste demande le grade (admis, bachelier, adoubé) (jet en Connaissance des Templiers si le joueur ne connaît pas la réponse) et l'ascenseur descend à une grande pièce en sous-sol. Cette salle contient: des armes, des vivres, des sanitaires, ainsi que des documents relatifs aux activités Templiers récentes, marqués d'un bâton couronné, des informations sur la Loge Parfaite du Bâton (voir le supplément «les Templiers»), les archives médiévales (voir l'enquête des Templiers). Une petite salle en retrait comporte des tentures noires et un autel où subsistent des traces de Ka, un peu de sang noir d'homoncule, et des calculs attestant que le mage a capté le Nexus du début. Le poste est gardé par trois frères et un chevalier, plus le groupe Marboeuf avec le médaillon s'ils l'avaient volé. Le mage est en train de faire son rapport à la commanderie.

FAST BURGER

Dans la rue Beautreillis, petite, calme et pavée, certains bâtiments gardent encore des éléments

architecturaux et décoratifs au sens ésotérique (porches de pierre ouvrant sur le vide, reliefs de cadrans solaires presque effacés par la pollution, visage d'ange au fronton d'un portail). Les boutiques ne sont pas très animées: antiquaire, restaurants aux rideaux sombres, objets design... Soudain, un flot de musique FM se déverse dans cette atmosphère surannée, et la vitrine agressive d'un fast food casse la douce ambiance des alentours. Ce «Fast Burger» au mobilier criard est ouvert de 8h à 1h du matin, et vend sa marchandise habituelle de hamburger caoutchouteux et de frites momifiées. Et horreur ! son emplacement est exactement celui de l'auberge médiévale.

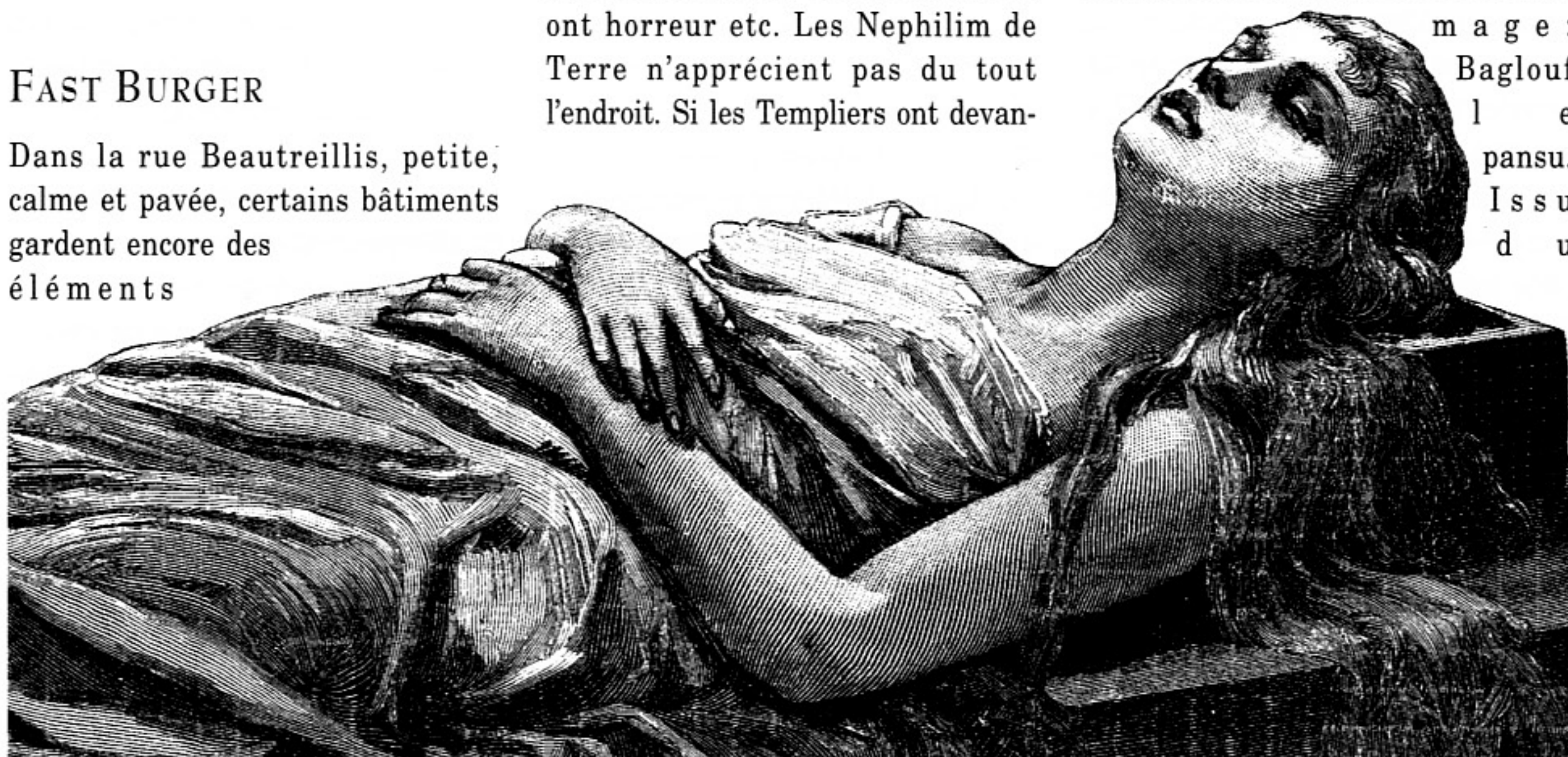
Une fois que les Nephilim auront digéré leur déception, ils entreront faire un petit tour dans cet établissement typique du XX^e siècle où ils apprennent à vivre peu à peu. C'est le moment de confronter leurs expériences passées avec les coutumes en vigueur dans ce royaume décadent: un grand niais leur fonce dedans avec son plateau, répandant 8 sauces différentes sur leurs vêtements, et les recouvre d'injures; un gamin les harcèle pour qu'ils lui donnent la figurine de dinosaure (très vieux souvenir) cachée dans leur pitance; la sono martèle à fond les rythmes dont ils ont horreur etc. Les Nephilim de Terre n'apprécient pas du tout l'endroit. Si les Templiers ont devan-

cé les PJ, ils sont dispersés dans l'ensemble du restaurant, mastiquant consciencieusement leur big mac, attentifs à toute intervention étrange. Si les PJ se font remarqués, ils les repèrent tout de suite. Puis ils vont les voir pour les menacer de la vengeance de l'Ordre: «aucun Etranger ne sortira de là vivant». Et à la moindre occasion, ils vont en découdre dehors, dans une ruelle aux murs sans fenêtre, l'épée à la main.

L'attente est éprouvante pour les PJ, car rien d'occulte ne semble émerger dans cet endroit désespérément vide de sens et de merveilleux. Lorsqu'ils ont bien mariné, ils aperçoivent enfin quelques manifestations bizarres en Vision Ka. La poubelle où l'on vide les plateaux s'ouvre seule, et une colonne de petits gnomes en sort en file indienne, pour disparaître derrière un bac à fleurs. Un gamin lache son ballon auquel s'accroche un farfadet qui se laisse porter au-dessus de la tête des clients, avant de chuter sur un bacon bien juteux.

Quand les PJ s'adressent à l'un de ses étranges parasites, leur humeur est plutôt maussade, malgré leurs amusements apparents. Ils ont l'air de s'ennuyer à mourir. Le plus gros se plaint de dépérir à vue d'oeil. Ils mentionnent le nom du cuisinier au chô-

mage :
Baglouf
le
pansu.
Issu
du





CHEVALIERS

FOR 12 DEX 12 CONS 15 INT 14 CHA 13 KA Sol 16 Act 3

Protec: blouson cuir 1 ou gilet PB 4 / 8

Rev 32: 40% 1D8 mun 6 Moy 20 Lon 40

Epée courte: 50% 1d8 Par 10

Poings, Pieds, Tête: 35%

Chevalière avec croix rouge.

Frères

FOR 10 DEX 10 CONS 10 INT 12 CHA 10 KA Sol 10 Act 2

Protec: veste cuir 1

Dague: 30% 1d4 Par 6

Epée courte 35% 1d8+1 Par 10

Manteau court avec croix patée blanche en satin brodé dans le col.

royaume d'Assiah, ce gnome à la peau bleuâtre, vêtu d'un gilet brodé orange, est passé maître dans l'art de se dissimuler, et échappe ainsi totalement à la vigilance des humains. Il se trouve au fond des cuisines, se morfondant parmi les cartons de salade en sachet, entre le four à micro-ondes et les bidons de milkshake. Il est complètement déprimé, attendant un signe de l'Etranger depuis 600 ans, il a perdu son auberge et désespère de la revoir un jour. Ce sont surtout les dernières années qui ont été les plus dures, à engloutir des hamburger tous les jours. Il raconte l'histoire de l'auberge et sa disparition, après qu'il ait blessé Frère Dintrans d'un bon coup de couteau à rôtir.

Mais dès que les PJ lui montre le médaillon, la joie le transfigure, l'affaire va repartir, le processus de reconstitution du décor de l'auberge enchantée va commencer. Son décor réapparaît à travers le Fast burger, le

mobiliier change, des odeurs surgissent de nulle part, des images et des sons médiévaux reviennent du passé (conversations, tintements de gobelots).

Mais pendant ce temps, le travail des PJ est d'éloigner les clients et le personnel, le plus subtilement possible. L'enjeu est de dissimuler le phénomène incroyable qui a lieu. Nous conseillons d'être sévère avec les joueurs qui confondent Nephilim et super héros, et ne font aucun effort de discrétion. A eux de trouver les bons prétextes (alerte à la bombe, épuisement des stocks, etc). A la fin, lorsque tout le monde est parti, si les Templiers n'ont pas encore attaqué, le combat final s'engage entre tous les Miliciens présents, groupes Marboeuf et Tallière ensemble (les seconds en pleine forme), dont le but est de sauver l'auberge. Si les Nephilim échouent, l'auberge devient territoire occupé, la commanderie désirant

en faire un site d'expérience pour son homoncule. La récupérer sera une autre histoire. Si les PJ l'emportent, les Templiers s'en vont en proférant des menaces: ils jurent de détruire l'auberge, d'exterminer ses habitants, de s'emparer de leurs secrets.

Enfin, les aubergistes concoctent un magnifique festin où l'on se raconte de belles légendes et de trépidants voyages dans les Royaumes Magiques. Soudain, dans cette chaleureuse ambiance, le médaillon se met à briller, et on toque à la porte: l'Etranger est de retour, et félicite les PJ.

STÉPHANE MARSAN



Ce scénario est prévu pour une équipe bien fournie d'au moins 5 Nephilim. Toutes les pistes proposées ne sont pas nécessairement à suivre: selon leurs actions, les PJ peuvent résoudre l'intrigue avec plus ou moins de bonheur. Testé, il a duré 5 heures.

L'ambiance croise deux types d'atmosphère, comme souvent dans les aventures des Immortels déchu au XXème siècle. Il y a d'une part une atmosphère médiévale, dans la mesure où les joueurs auront besoin de se reporter à des documents occultes conservés dans le musée d'une cathédrale, dans des refuges d'Arcanes dissimulés depuis bien des siècles, etc. D'autre part, les agissements des Templiers qui sont au coeur de l'histoire plaçant les PJ dans un contexte technologique contemporain, à la limite du cyberpunk. C'est ce mélange de connaissances anciennes et vénérables et de science de pointe que nous vous proposons de faire partager à vos Nephilim.

L'HISTOIRE

Charles d'Isembert vient d'avoir 87 ans, et il supporte très mal de porter le lourd fardeau de son âge. Certes il a eu bien des satisfactions dans sa longue vie. Professionnelles, d'abord: il est depuis 43 ans le PDG de

«Utiltech», une grande société industrielle qui se consacre à la robotique. Il y est entré dans les années 50, comme simple mécanicien, quand elle n'était qu'une petite fabrique de tracteur, «Labeur Moderne», et a gravi tous les échelons, jusqu'au poste suprême. Cette société est aujourd'hui à la pointe de la technologie de l'outillage, et s'appuie sur le marché de la machine outil pour financer des recherches qui exploseront

double d'une grande expérience spirituelle, où son sens du pouvoir a permis à d'Isembert de s'élever dans les hautes sphères: la Chevalerie Templière. En effet, Charles était encore jeune lorsqu'il a rencontré un frère bachelier des Chevaliers de la Croix Pattée (abrégé CCP), qui lui a proposé de devenir écuyer. Dès lors, son ascension au sein de l'Ordre a été progressive mais sûre, et est allée de pair avec le développement de la société. Lorsqu'en 1954, Charles d'Isembert se rend maître de la

fabrique, il en fait «Utiltech», et la soumet aux objectifs de son obéissance, les Chevaliers de la Croix Pattée, dont il est devenu le Grand Maître.

Il appartient donc aujourd'hui au second degré, en tant que

Commandeur de la Voûte d'Acre du baillage Francia.

Mais malgré ce bilan exemplaire, Charles d'Isembert n'a pas le moral. Vrillé de douleurs musculaires, cloué sur un fauteuil roulant, paralysique, il voudrait que son corps profite des mêmes bienfaits que son esprit. C'est ce désir bien humain qui l'a poussé à lancer son obéissance dans un projet mêlant technologie de pointe et enquête ésotérique.

Ce projet fut motivé par la découverte d'une expérience relatée dans les archives des Templiers, relative à un Elfe guérisseur, adopté de l'Arcane de la Tempérance, nommé Foresto. Celui-ci a vécu au XVIIIème siècle en France, au moment où la communau-



dans un futur proche, dans le domaine de la cybernétique. Le siège administratif de la société se trouve à Bordeaux, et les laboratoires de recherches et d'assemblage de Utiltech à 50 km, dissimulée au coeur de la forêt landaise. La fortune de d'Isembert est donc immense, et il vit dans un superbe château, à l'écart du centre urbain, dans les côteaux du bordelais.

Mais sa réussite professionnelle se



té intellectuelle s'émerveillait des automates créés par Vaucanson. L'Elfe s'était emparé de l'une de ses merveilles techniques pour présenter un beau projet à son Arcane: tenter de donner vie à l'une de ces mécaniques en distillant du Ka dans les articulations de l'automate. Mais les Initiés de la Tempérance ne virent pas d'un très bon oeil la quasi-créeation d'une machine vivante que se proposait d'entreprendre Foresto. Mais juste avant l'abandon, son refuge fut envahi par un détachement templier qui aperçut, par un malheureux hasard, le fonctionnement de l'automate à alimentation Ka. L'Elfe s'évada, l'automate cessa immédiatement de fonctionner, mais les témoignages des Chevaliers arrivés sur les lieux restèrent dans les archives de l'Ordre. C'est donc dans le saint des saints du baillage Francia, à Sophia Antipolis, que Charles d'Isembert trouva les éléments de son rêve fou.

Faisant le lien entre l'automate animé par le Ka et sa faiblesse physique, d'Isembert ordonna aux savants de sa société de lui construire un exosquelette, pour retrouver et même dépasser ses capacités physiques d'antan. L'idée est de combiner l'articulation métallique de l'exosquelette avec le Ka-soleil du porteur, afin que l'appareil soit autonome, directement alimenté par l'individu. Le Ka-soleil ne pouvant pas, en principe, venir à manquer. Sauf en cas d'attaques magiques, mais cela, les ennemis aguerris des Nephilim sont entraînés à les empêcher.

Il fallait d'abord retrouver l'inventeur de la mécanique occulte et l'obliger à animer l'exosquelette. Car ils avaient besoin du Nephilim pour brancher l'appareil sur la Ka du porteur. Justement, Foresto est de retour dans les années 90. Mais l'Elfe se montra bien imprudent. Il fut chargé par ses supérieurs de la Tempérance de récupérer les stases d'un groupe de

Nephilim capturés durant le siège de La Rochelle (les PJ). Toujours fidèle à ses engagements, Foresto fit le nécessaire, déroba furtivement les stases conservées dans une collection privée, dans un hôtel particulier de Bordeaux, et se mit en route vers son refuge actuel. C'est sur le chemin que les Templiers lui tendent une embuscade.

Ici commence l'aventure. Les PJ s'éveillent lorsque Foresto est capturé. Ils vont devoir enquêter pour comprendre la raison de son enlèvement, découvrir le projet de Charles d'Isembert, tenter d'y mettre fin et libérer Foresto.

PHASE 1

PREMIERE NUIT

EVEIL ET CAPTURE

Scène 1: l'éveil

Foresto a choisi comme endroit propice à l'éveil de ses frères un porche de pierre dans une ruelle de Bordeaux. Ornementé d'un visage noble aux oreilles effilées ceint d'une couronne de laurier, le porche procure une aura de Ka bienfaisante aux Déchus à peine sortis de leur prison. Il n'a pas remarqué qu'il était surveillé par les Chevaliers, qui ont préparé leur coup avec minutie. A votre guise, vous pouvez les placer dans les immeubles, dans les ruelles avoisinantes, dans les voitures qui passent, etc. En tout cas, ils ont fait des efforts pour ne pas être repérés, et ils s'y connaissent ! ... Cependant, tranquillement installé sous son abri, l'Elfe a commencé son rituel, et il a placé d'avance à ses côtés 5 simulacres inanimés attendent de recevoir leur hôte Nephilim. Soudain, une vingtaine de Chevaliers, surgis de l'ombre, se jettent sur lui. Pris par son rituel, qu'il

ne peut stopper à cet instant critique, sous peine de voir s'envoler au loin les PJ, Foresto est piégé. Il ne peut se défendre au mieux, et cède bien vite.

En ce qui concerne les PJ, ils s'incarnent sans problème dans les simulacres préparés à cet effet. Mais dès qu'ils voient par des yeux humains, ils se découvrent en plein combat, dans cette ruelle sombre. Les lames des adoubés du Temple rutilent sous la lune pâle, leurs yeux brillent de haine face à l'Elfe qui doit bientôt se rendre. Les PJ sont encore faibles, ils ont à peine pris possession de leur corps engourdi. Les PJ ne sont pas en état de lutter vaillamment.

Durant cette scène, ce qu'ils peuvent faire de mieux, c'est repérer les signes que portent les Chevaliers, permettant d'identifier leur obédience, le degré auquel ils appartiennent, leur aire géographique. Ces signes sont les suivants: des robes de bure monacales gris anthracite, dessous des manteaux blancs avec, brodée en rouge, la croix pattée sur une épée entourée de rayons (indiquent des Chevaliers banneret, appartenant aux CCP, 2e degré).

Ils sont commandés par le second de d'Isembert, Christian Jaillac, qui se distingue par sa bague d'or ornée d'un rubis, et des paroles dures et glacées qui tranchent avec le silence respectueux de ses équipiers.

Ils ont tôt fait de se rendre maître de l'Elfe, Jaillac se tourne alors vers les PJ. Il s'adresse à eux d'une façon que l'on peut résumer ainsi.

«Je vous remercie de votre concours. Sans vous, la capture de Foresto (insistez sur le nom de l'elfe) n'aurait pas été si simple. Plus rapide, mais moins divertissante... Il semble qu'il se soit sacrifié pour vous. Comme c'est mignon... Finalement c'est de votre faute si cet elfe va finir



PHASE 2 ENQUETE

en bocal. Oui, de votre faute. Et pour rien, puisque nous n'allons pas vous laisser partir comme ça.»

En effet, bien que leur présence dans l'affaire soit fortuite, et qu'ils n'aient rien contre eux en particulier, leur disparition ne fera qu'ajouter à son tableau de chasse, et sera un grain de sable de moins dans les rouages du baillage. Pensant donc essentiellement à son avancement au sein de l'obédience, Jaillac s'adresse à deux de ses sbires, tendant le doigt vers les PJ, et annonce d'une voix lasse et cynique: «Eliminez-les».

Scène 2: exécution ratée et évasion

Les Chevaliers partent dans leurs BMW bleu marine, avec Foresto menotté. Les PJ ont une chance de noter mentalement les numéros d'immatriculation. Deux chevaliers sont chargés d'en finir avec les PJ. Ceux-ci peuvent remarquer qu'ils portent des manteaux noirs, donc d'un grade inférieur, et moins expérimentés. Jaillac a voulu ainsi leur offrir un baptême du feu.

Mais cette élimination ne fait pas partie de l'opération, et les deux chevaliers nommés pour cette besogne à base de pistolet 45 ne sont pas rassurés à l'idée de se trouver seul, ne serait-ce que quelques instants, avec ces êtres ancestraux récupérant peu à peu leurs facultés magiques. Bref: les PJ s'en sortent, d'une façon ou d'une autre. Ils pourront alors apercevoir les véhicules des Templiers disparaître dans la nuit, et peut-être leurs plaques d'immatriculation. Tandis que les PJ sont enfin livrés à eux-mêmes, une petite scène descriptive et d'ambiance vous aidera à leur faire sentir leur culpabilité relative, et surtout la réciprocité du service qu'ils doivent à l'Elfe qui les a sauvés et à payer ce geste de sa liberté.

Pendant cette enquête, si les PJ sont repérés par les Templiers, étant donné que leurs têtes leurs sont connues, la surveillance se renforce, les escarmouches risquent de se multiplier, et le Chevalier Jaillac en fait une affaire personnelle. Il ne s'agit pas de mettre systématiquement des bâtons dans les roues des PJ, mais de pimenter leur enquête et de leur faire sentir que plus ils s'approchent des véritables activités du Grand Maître d'Isembert et de Utiltech, le danger augmente singulièrement.

Voici les agissements des CCP que les PJ ont intérêt à remarquer, et les éléments à réunir: dans la 1ère journée, un convoi vient chercher d'Isembert à son château pour l'emmener dans l'usine dans la forêt. Les camions transportent aussi les derniers éléments du matériel nécessaires à la construction finale de l'exosquelette et de l'homoncule. Afin d'éviter les éventuels suiveurs, le convoi se disperse, et tourne en rond, avant d'arriver à Utiltech. Dans la nuit, le convoi revient au château, et c'est en hélicoptère que d'Isembert retournera à utiltech le soir suivant (3ème nuit).

D'autre part, les CCP réduiront Foresto en homoncule dans la 2ème nuit. Pour éviter cela, les PJ doivent dérober les Rites dans la bibliothèque de d'Isembert au château.

Voici les pistes à suivre:

1) Le convoi

Si les PJ repèrent et suivent les véhicules du convoi, et qu'ils ont la possibilité de fouiller l'un d'eux (mais surtout pas celle d'arrêter d'Isembert,

à cause des gardes etc.), ils pourront faire la différence de matériel entre l'outillage métallique et électronique destiné à la robotique, et des fournitures plus étranges, des tubulures de plexiglas et un grand flacon étanche et troué de cables, qui doit servir à la fabrication de l'homoncule. Alors ils comprendront que leurs ennemis avaient prévu de longue date cette opération, et qu'ils possèdent le matériel et les rites adéquats. S'il n'ont pas l'idée de cambrioler le château, insistez sur ce point. Sinon, tant pis, cela ne remet pas en cause le scénario, c'est juste une piste ratée. Les conséquences seront pour Foresto.

2) Le poste de garde des CCP

A partir de l'opération templière dans laquelle ils se sont éveillés, les PJ munis des quelques indices relatifs à leur appartenance sont en mesure de repérer les symboles qui indiquent leur présence en ville. Ou bien ils reconnaissent une BMW qui se rend au poste de garde... Toujours est-il que les PJ peuvent ainsi arriver à localiser le poste de garde, dans l'immeuble de bureau d'une société d'assurance qui est une ferme de l'obédience, «la Mutuelle Fraternelle». On n'y trouvera que l'ordre de mission de l'embuscade de la scène 1, en termes succincts, et quelques frères bacheliers disciplinés, décidés à protéger leur repaire. Interrogés, ils ne pourront que livrer le nom du site où ils sont parfois conviés à des réceptions: le château de la Bredaine.

A propos du convoi, ils ne savent que la destination et l'organisateur: Utiltech. Mais ils ne savent pas quels liens et quelles activités de cette entreprise servent les Templiers.

3) Le Château de la Bredaine

Des contacts dans la police avec le



numéro d'immatriculation de la BMW bleu marine des Templiers, la mention du nom du château par les frères du poste de garde ou par une autre source, permet aux Nephilim de se rendre à cette belle propriété du bordelais. Un mur d'enceinte de trois mètres garni de pointes entoure plusieurs hectares. Une épaisse rangée d'arbres s'interpose entre le mur et l'espace dégagé autour du château. Le portail de fer noir est pourvu de caméras de surveillance, et une allée de gravier conduit à l'entrée du château. Celui-ci, qui date de la Renaissance, se compose d'un bâtiment central et de deux tours rondes, est imposant et comporte trois étages. La pierre est large, de couleur grise, et le toit d'ardoise. Plusieurs dépendances sont dispersées dans le domaine. Enfin, des rondes permanentes de gardiens sont effectuées. L'important n'est pas d'empêcher coûte que coûte les PJ de pénétrer, mais de les pousser à être discrets s'ils essaient, et de provoquer certainement une rencontre avec le maître des lieux.

Ainsi, les PJ, s'ils le désirent (et s'ils sont repérés par les gardiens), peuvent se débrouiller pour avoir un entretien avec d'Isembert. La rencontre avec l'industriel décati se fait dans une ambiance très calme et sereine, dans le luxe et l'environnement cossu du salon du château. Charles d'Isembert se présente comme un digne vieillard, mais dans un état physique pitoyable. Ses mains tremblent, son visage est maigre, ses yeux brillent parfois d'une détermination où transparaît la haine de son état actuel. Il circule dans un fauteuil à commande électrique, une couverture de velours sur les genoux. Il tente souvent des gestes ou des actions dont on voit fort bien qu'il n'est pas en mesure de les accomplir (ramasser un objet, servir un verre...). Il est assisté en permanence par une nurse trop jolie pour n'être qu'une simple infirmière profession-

nelle, et des gardes du corps en complets noirs, au regard d'acier et aux gestes assurés.

Son discours est très simple: il ne porte pas la moindre attention aux allusions occultes sur d'autres activités que celles, officielles, de sa société. Il joue la comédie du pauvre homme, privé de ses belles années, et souriant bêtement de sa bouche édentée devant les premières rayons de soleil du printemps dans son jardin.

4) Les «Rites homonculaires» dans la bibliothèque

La visite éventuelle du Château, qui ne sera possible que dans la furtivité et la mise en oeuvre des talents de voleur les plus subtils, permettra de faire une macabre découverte. La bibliothèque se situe au 1er étage. Les lourdes étagères d'acajou croulent sous les livres occultes, des volumes traitant essentiellement des codes rituels templiers (où d'Isembert a puisé les méthodes pour se hisser dans les hautes sphères de l'Ordre). Les opuscules sont protégés par une vitre reliée à une alarme dont le boîtier est caché sous une large couverture de cuir. Sur ces rayonnages se trouvent les redoutables «Rites homonculaires» dont la couverture noirâtre ne porte aucun nom d'auteur. Dans ces sinistres pages qui furent à l'origine d'ignobles crimes vis à vis des Immortels, se cachent les éléments fondamentaux de la création d'un homoncule. Ces rites sont relatés dans le supplément «les Templiers» pages 83-84.

Sans ce texte, les Chevaliers seront incapables de faire subir un sort funeste à Foresto. Donc si les PJ veulent éviter ce triste destin à l'Elfe, ils ont intérêt à mettre la main dessus avant la 2ème nuit. Cela permettra de récupérer Foresto dans la fabrique

dans un plutôt bon état. Dans le cas contraire, d'Isembert, las d'essayer de convaincre Foresto, utilisera ce livre pour le transformer en homoncule durant la seconde nuit.

5) Les voisins du Château de la Bredaine

Les voisins parleront de la richesse impressionnante du lieu, des manières peu sympathiques des sbires, bref des observations habituelles de voisinage. Mais ils mentionnent aussi les passages occasionnels de camionnettes chargeant et déchargeant du matériel technique lourd dans l'allée, depuis plusieurs mois. Bien interrogés, ils se souviendront de la marque inscrite sur les flancs des camionnettes: «Utiltech».

6) Utiltech

En dépiautant l'actualité scientifique et financière des journaux, en trouvant des contacts dans l'industrie, les PJ apprennent les activités de cette société. Spécialisée dans la machine outil, elle domine le marché dans tout le Sud-Ouest. Partie des tracteurs, elle s'est modernisée progressivement, et à présent ses recherches s'orientent vers la robotique. Son projet secret circule dans les milieux les plus autorisés, ou dans un tout petit entrefilet où il est qualifié de «révolutionnaire»: des prothèses décuplant les facultés physiques des grands accidentés. Des renseignements auprès du ministère de la santé ou une institution du même genre révélera que les négociations ont tourné court, suite au manque de motivation de la société. En fait ces négociations étaient une façade pour dissimuler les recherches en cours à Utiltech.



7) Foresto

Grâce au nom de l'Elfe, s'ils s'en souviennent, les PJ peuvent obtenir des renseignements sur lui auprès de leurs Arcanes, des Roms, ou au rayon occultisme d'une bibliothèque bien fournie. Ou bien, s'ils ne mènent pas ces recherches, vous pouvez placer une cachette où Foresto aurait laissé un témoignage à ce propos (sous le porche du début par exemple). Dans l'ensemble, les PJ apprendront ainsi, d'une façon plus ou moins énigmatique, les activités de cet individu passionné par les automates au XVIIIème siècle, et l'historique de l'expérience relatée en introduction, y compris son arrêt brutal, à condition que les joueurs aient montré leur désir de lire entre les lignes de façon occulte. Sinon, seule l'histoire officielle leur sera livrée.

PHASE 3

LES LABORATOIRES D'UTILTECH

A la fin de l'enquête, les PJ doivent avoir compris l'urgence de pénétrer dans le saint des saints de la société, où sont acheminées toutes les fournitures accumulées durant la phase 2. Là se font les expériences relatives au projet de d'Isembert, et l'Elfe y est retenu prisonnier. A moins qu'il n'ait déjà été transformé en une larve servile par les Rites homonculaires, si les PJ n'ont pas dérobé le livre avant la 2ème nuit.

Si les PJ tentent d'investir le lieu avant le moment voulu, lorsque d'Isembert viendra essayer l'exosquelette, c'est-à-dire durant la 3ème nuit, mettez tout en place pour les en dissuader. L'immense bâtiment de béton et de verre s'étend dans une clairière, entre les pins. La scène dispose d'une ambiance cyberpunk, du genre pro-

tection globale de la corporation: sécurité électroniques et informatiques (digicodes, cartes à puce), grilles électrifiées, caméras, maîtres chiens, gardiens armés, gyrophares et projecteurs...

Soudain, un hélicoptère se fait entendre dans la nuit striée de projecteurs. Il se pose sur le toit. Le vieillard en sort, dans un fauteuil roulant, manipulé avec précaution par ses sbires. Ils descendent par un ascenseur donnant sur la plateforme d'atterrissage.

Le dispositif de protection ne devra apparaître véritablement efficace que si les PJ arrivent «en avance». Mais lorsque le moment sera venu, mentionnez quelques petites défaillances, afin que les joueurs comprennent qu'ils peuvent se lancer dans le coup. L'idéal serait que votre description mette en place tout ceci sous forme d'atmosphère, et que le danger réel soit une toile de fond dans laquelle les personnages, héroïques, s'engouffrent. En définitive, si leur role-play est digne d'une belle scène, tendue, haletante, oubliez les dés, et décrivez leur leurs prouesses.

Le but est de rentrer de la façon la plus discrète possible: affronter cette armada de front serait une pure folie, mais les PJ peuvent s'organiser de façon à mettre à profit leurs différentes attitudes: (ce ne sont que des exemples évidemment) les Hydrim séduisent les gardes et jouent la comédie, les Pyrim se chargent des combats, les Eolim décodent intuitivement les systèmes de sécurité, les Faërim soignent les autres équipiers, et les Onirim affolent les autres PJ par leur démesure et leurs initiatives délirantes.

Une fois dans la place, les PJ se trouvent face à un labyrinthe de couloirs aseptisés, où des dizaines de salles différentes comportent un panneau

indicateur pourvu d'un code (E47, H19...) et de larges baies vitrées. Ces pièces sont des laboratoires, ou des unités de fabrication. Dans les labs, des hommes en blouses blanches munis de gants travaillent avec de grandes précautions, et manipulent des composants électroniques... Les unités de montage et d'assemblage contiennent un appareillage assez lourd, des consoles, où des techniciens construisent et testent les machine-outils, les ébauches de robots...

Dans ce complexe, les PJ seront conduits peu à peu vers la cellule de Foresto, et le bureau de d'Isembert. Sans faire de plan, aussi vaste et compliqué que globalement inutile, tenez compte de l'orientation difficile des Nephilim dans les couloirs, et faites leur comprendre qu'il y a en fait deux directions qui leur semblent mener à leur but.

En ce qui concerne l'Elfe, tout dépend du traitement qui lui a été infligé par les Templiers. Si les Nephilim ont réussi à dérober les «Rites homonculaires» à temps, leur ami est juste inconscient: il a été torturé pour l'obliger à lancer le sort d'animation de l'automate dont va se servir d'Isembert. Il a été forcé d'instiller du Ka dans l'exosquelette, afin de le mettre en branle, avant que les savants au service du Grand Maître d'Isembert ne branchent le système sur son Ka Soleil. Cette perte de Ka l'a affaibli, il faudra plusieurs précieuses minutes pour le ranimer. A cette condition, il sera en mesure d'aider les PJ, mais aura des malus dus à la fatigue. En revanche, si les rites ont été laissés à la disposition des Templiers, le pauvre Elfe est à présent dans un énorme bocal, comme décrit dans le camion des fournitures. A l'intérieur flotte l'homoncule, petit être atrophié et blanchâtre baignant dans un liquide noirâtre zébré de Ka. Devant le réci-



pient, le livre qui a permis ce forfait est posé sur un lutrin. L'opération ayant eu lieu il y a très peu de temps, minimisez la puissance et l'achèvement du rite. Il y a de fortes chances que les PJ se demande ce qu'a pu vraiment accomplir l'homoncule. S'ils ont compris ce que les Templiers ont exigé de lui, ils seront dans le doute: le sort a-t-il été lancé ou pas ?

Ce qui est certain, c'est que tout le temps passé à retrouver Foresto, et si possible à le récupérer, retardera les PJ vis à vis de l'affrontement final, avec le vieux d'Isembert pourvu de son arme secrète: l'exosquelette.

Tant que les PJ n'ont pas accédé à son bureau, tout au bout du complexe, il s'emploie à revêtir son appareillage. Alors le duel avec le Grand Maître des Chevaliers de la Croix Pattée peut avoir lieu. Cela se passe dans une salle sombre, où d'Isembert semble bien innocent et fatigué, dans son fauteuil roulant. Il s'agit d'un bureau, où seule brille la lueur des écrans video au-dessus d'une console de surveillance des étages de l'usine. Les PJ peuvent voir son visage creusé et inquiétant, dans la lumière bleue qui se dégage des écrans. Une couverture sur les genoux, immobile, d'Isembert ne paie pas de mine. Il n'a pas l'air du «grand méchant» qui se dresse habituellement à la fin des aventures de ceux qui cherchent la sagesse à travers les époques. Pourtant il a réalisé son rêve le plus fou: muni de son exosquelette, il est prêt à en découdre avec les Nephilim.

Quand il se lève, la couverture qui tombe laisse voir une incroyable articulation métallique qui le recouvre des pieds à la tête, une maille très fine qui relie tous ses muscles, jusqu'à son cerveau. L'ensemble est environné d'une lueur jaune et brillante: le Ka Soleil qui actionne la machine. L'appareillage décuple ses capacités physiques, accélère ses réflexes, lui donne une assurance nouvelle, une détermination sans faille. Il va se battre jusqu'au bout. Pourtant le sort n'a été lancé qu'imparfaitement par l'Elfe, trop vite et sous la menace, il a glissé quelques «bugs» dans les paroles rituelles. D'autre part, la compatibilité avec l'exosquelette n'est pas finalisée. En un mot, le Grand Maître n'est pas aussi opérationnel qu'il en a l'air, et qu'il aurait pu l'être. Mais qu'importe: fasciné par sa propre aisance à se déplacer, il va faire durer le plaisir. Il attaque les Nephilim à mains nues, tentant de les étrangler, ou de les balancer à l'autre extrémité du couloir, de les envoyer s'écraser contre les murs de béton. Il leur inflige des dégâts physiques, mais aussi, éventuellement, des dégâts magiques, car les griffes de métal qui pointent au bout de ses doigts drainent un peu de Ka de la victime.

On peut le défaire de différentes manières: la première attitude plausible est le corps à corps. Mais cette attaque frontale, bien dans la façon Super Héros, n'est pas la plus prudente ni même la plus efficace, à moins que le Djinn de l'équipe n'ait

passé les dernières heures de jeu à se munir d'armes lourdes (ce que l'on ne saurait trop déconseiller aux maîtres de jeu désirant passer un bon moment, réussir un final palpitant, et continuer à entretenir de bonnes relations avec Arcadium !...).

En tablant sur l'origine magique du fonctionnement de la machine, on peut également jouer sur la dispersion des énergies magiques qui courent dans les cables qui sanglent le vieillard. Une invocation spécialement dirigée contre un Ka-élément, ou le Ka en général, devrait perturber nettement l'appareillage.

Enfin, il est possible de déstabiliser le GM en l'atteignant sur le plan psychologique. Un joueur avisé, doué d'un sang-froid exceptionnel et désirant éviter le combat physique, a de bonnes chances de convaincre le vieillard que sa tentative est sans lendemain, que son exploit a coûté la vie au seul être capable de perpétuer sa jouvence. L'orgueil a ses limites, même pour un Grand Maître templier, et Charles d'Isembert, seul au milieu de son usine, abandonné de ses sbires, et en butte à un groupe de Nephilim enragés et vengeurs, finira par se rendre.

STÉPHANE MARSAN

CHARLES D'ISEMBERT

FOR 8 CONS 12 INT 19 DEX 8 CHA 9 PV 18 Actions 2
Avec l'exosquelette: FOR 18 DEX 18 Actions 4

Attaques: Etrangler 60 % 1d8+1 (jet sur Ka Air pour résister), Coup de poing 50 % 1d6, Attaque magique: drainage par les griffes 30 % 1d4 points

FORESTO

FOR 10 CONS 18 INT 14 DEX 13 CHA 17 PV 18
Actions 3 KA Terre 25 Air 20 Lune 15 Eau 10 Feu 05

STASE: une gravure du portrait de Diderot en frontispice de l'Encyclopédie. 20 dans tous les Ka-éléments.



ARCADIUM



LE BOUT DU TUNNEL

Certains d'entre vous et je pense que vous êtes nombreux, ont pu s'inquiéter du silence de notre association durant les derniers mois.

Plusieurs raisons expliquent cette absence de vos boîtes aux lettres ou de vos boutiques. certains d'entre nous ont eu à cravacher pour achever leurs travaux universitaires, d'autres sont appelés sous les drapeaux (dont votre serviteur...) si bien que le bureau d'Arcadium est quelque peu en déroute. cela dit, nous faisons actuellement notre possible pour rallier les troupes et recruter de nouveaux membres actifs.

Aussi, nous implorons votre indulgence et nous vous promettons de reprendre en main rapidement nos activités. Ainsi dans un premier temps, Hermès accueillera une nouvelle équipe rédactionnelle; a ce

propos, je renouvelle notre appel à toutes les bonnes volontés qui nous fourniraient de la matière pour nos prochains numéros. quant à ceux qui habitent la région parisienne, n'hésitez pas à prendre contact avec nous !

En attendant l'exécution de ces bonnes résolutions, nous tenons à remercier tous les adhérents et abonnés qui nous ont accordé leur confiance depuis les débuts hésitants d'Arcadium.

Face à l'adversité, continuez de nous soutenir... Comme on disait, il y a quelques lustres :

Ce n'est qu'un début, le combat continue !

D'AILLEURS...

Depuis le temps qu'on en parlait, on y croyait plus mais la revoilà ! Nos chers et patients adhérents vont tous pouvoir bénéficier de leur carte de membre. Bronze sur fond noir,

plastifiée, vous pourrez fièrement démontrer votre appartenance à Arcadium en exhibant cette carte. pour l'instant, les avantages que ce sésame potentiel offrent ne sont pas légion mais nous comptons bien développer l'utilisation de cette carte dans les prochains mois.

SUR D'AUTRES FRONTS...

L'association Portails a rejoint nos rangs il y a quelques mois et s'est proposée comme avant-garde des éveillés dans la région Languedoc Roussillon. D'ores et déjà, cette antenne régionale de notre association a démontré son dynamisme en éditant un numéro spécial de son fanzine consacré à Nephilim et à l'occultisme. Cette publication vous propose scénarios, aides de jeu et articles sur tous les thèmes qui nous sont chers.

Si vous habitez la région d'Albi



ou si voulez vous procurer ce hors série du fanzine Portails, vous pouvez vous adresser à :

PORTAILS

72 Rue des Brus

81000 ALBI

DE L'AUTRE CÔTÉ DU GRAND OCÉAN

Comme nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, la version américaine de Nephilim est bien sortie. Disponible dans vos boutiques, vous pourrez apprécier le travail effectué par Chaosium. A la première lecture, sachez que nous avons été rassurés. Certes, c'est une version américanisée et plus adaptée à la culture d'outre atlantique mais l'essentiel est là et le travail d'adaptation est de qualité.

Au niveau des modifications, le système retenu par Chaosium est plus classique que celui de Nephilim et se rapproche plus de la version du Basic Roleplaying de l'Appel de Cthulhu. D'autre part, les périodes d'incarnation ont été sérieusement chamboulées, certaines ayant disparu tandis que d'autres ont été ajoutées (Babylone, Charlemagne, Alexandrie,...). L'organisation de ces périodes est différente et on peut le dire plus claire et plus utilisable même si l'on doit déplorer le manque de simulacres proposés.

La partie des règles qui retiendra le plus le lecteur avide de

nouveautés est, certainement, celle qui traite de la magie. Là, on ne parle plus de kabbale mais de summoning. Certes, le terme correspond bien à cette science occulte mais avec une telle appellation, elle perd un peu de sa puissance évocatrice... Doit-on voir ici une certaine volonté de ne pas heurter les convictions de potentiels lecteurs de religion judaïque ? mais laissons là ces considérations qui ouvriraient un débat sur les ravages du «politically correct» cher aux américains. cela dit, parmi les modifications notoires, notons l'apparition de points de magie et l'ajout de nouveaux sorts de kabbale et d'alchimie.

Pour conclure, Nephilim version US est une réussite dans sa version de base. Espérons que les suppléments à venir ne trahiront pas la gamme française dans l'esprit et surtout qu'ils seront compatibles dans les thèmes abordés. Pour l'instant, seul un écran et un jeu de fiches de personnages sont disponibles. Par contr, chaosium annonce un été sous le signe de Nephilim...

Pour conclure, j'aimerais attirer l'attention sur mes dons divinatoires alors que les versions allemandes et espagnoles sont déjà en préparation tandis que les italiens ne devraient pas tarder... Le monde... Le monde, vous disais-je !

AVENIR

Après bientôt deux ans et demi

d'existence, Nephilim continue d'évoluer et de se développer. En effet, outre les habituels suppléments, vous verrez bientôt apparaître des «Sources» qui contiendront des éléments exploitables à la fois par les meneurs de jeu et les joueurs.

Ainsi les Sciences Occultes seront les premiers tomes de cette sous-gamme. Chaque art aura son tome dont le premier, la Magie, sera disponible début avril suivis par la Kabbale et l'Alchimie les mois suivants.

Par la suite, l'Apprenti (titre non définitif) sera une synthèse de l'univers occulte de Nephilim. Organisé en niveaux d'information, il pourra être lu par les joueurs mais il fournira aussi au MJ le cadre du jeu dans lequel il pourra créer ses propres éléments.

La gamme habituelle quant à elle s'enrichira d'une campagne où les mystérieux bohémiens tiennent une place centrale et par les Rose Croix.

De quoi jouer sans se soucier de l'Apocalypse !



BOUTIQUES PARTENAIRES

FRANCE

13 - BOUCHES DU RHÔNE

CRAZY ORQUE SALOON
11 rue Jean Roque
13001 Marseille
Tel: 91 33 14 48

LE DRAGON D'IVOIRE
64 rue Saint-Suffren
13006 Marseille
Tel: 91 37 56 66

21 - CÔTE D'OR

EXCALIBUR
44 rue Jeannin
21000 Dijon
Tel: 80 65 82 99

25 - DOUBS

CADOQUAI
7 quai de Strasbourg
25000 Besançon
Tel: 81 81 32 11

31 - HAUTE GARONNE

JEUX DU MONDE
Centre commercial Saint-georges
31000 Toulouse
Tel: 61 23 73 88

33 - GIRONDE

LE TEMPLE DU JEU
62 rue du pas Saint-Georges
33000 Bordeaux
Tel: 56 44 61 22

34 - HÉRAULT

EXCALIBUR
8 rue Cauzit
34000 Montpellier
Tel: 67 60 81 33

**LIBRAIRIE DES JOURS
MEILLEURS**
8 promenade Jean Baptiste
Marty
34200 Sète
Tel: 67 74 86 99

35 - ILLE-ET-VILAINE

L'AMUSANCE
Centre commercial des Trois
Soleils
35000 Rennes
Tel: 99 31 09 97

38 - ISÈRE

EXCALIBUR
18 rue Champollion
38000 Grenoble
Tel: 76 63 16 41

44 - LOIRE-ATLANTIQUE

BROCÉLIANDE
2 rue Jean-Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 40 48 16 94

51 - MARNE

EXCALIBUR
9 rue Salin
51100 Reims
Tel: [REDACTED]

54 - MEURTHE-ET-MOSELLE

EXCALIBUR
35 rue de la commanderie
54000 Nancy
Tel: 83 40 07 44

57 - MOSELLE

LES FLÉAUX D'ASGARD
2 rue Saint-Marcel
57000 Metz
Tel: 87 30 24 25

59 - NORD

ROCAMBOLE
41 rue de la Clé
59000 Lille
Tel: 20 55 67 01

67 - BAS-RHIN

PHILIBERT
12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel: 88 32 65 35

69 - RHÔNE

LE TEMPLE DU JEU
268 rue de Créqui
69007 Lyon
Tel: 72 73 13 26

74 - HAUTE-SAVOIE

VIRUS
13 rue Filaterie
74000 Annecy
Tel: 50 51 71 00

75 - PARIS

TEMPS LIBRE
22 rue de Sévigné
75004 Paris
Tel: (1).42 74 06 31

GAMES IN BLUE
24 rue Monge
75005 Paris
Tel: (1).43 25 96 73

76 - SEINE MARITIME

LE DÉ D'YS
160 rue Eau de Robec
76000 Rouen
Tel: 35 15 47 46

86 - VIENNE

LE DÉ À TROIS FACES
35 rue Grimaud
86000 Poitiers
Tel: 49 41 52 10

87 - HAUTE-VIENNE

LA LUNE NOIRE
3 rue de la boucherie
87000 Limoges
Tel: 55 34 54 23

94 - VAL-DE-MARNE

L'ECLECTIQUE
Galerie Saint-Hilaire
94210 La Varenne Saint-Hilaire
Tel: (1).42 83 52 23

EUROPE

SUISSE

AU VIEUX PARIS
1 rue de la Servette
Genève 1201
Suisse
Tel: 41 22 734 25 76

DELIRIUM LUDENS
Rüschli 17
CH 25 02 BIENNE
Suisse
Tel: 41 32 236 710

BELGIQUE

CHAOS
Galerie Gerardrie
Liège
4000 Belgique
Tel: 32 41 212 920

PASSION JEUX DE RÔLES

fabrègue s.a.

saint-yrieix - limoges - paris

U fois mercuriales
la toile des Parques 2
I dracomachie 4

L saturnales
revue occulte de presse 10

N le livre jovien
le souffle de la mort 12

N les chroniques de Mars
l'imprononçable 16
à l'égard de l'étranger 28

O les tablettes arcadiennes
S arcadium 40