



L'Impur

La loge de la Pierre Angulaire

Les Portes du Temple

hermes
trimé **7** Giste

NEPHILIM
SECONDE ÉDITION



Crédits

HERMÉTHÉCAIRE
Sébastien Célerin

RÉDACTION
Sébastien Célerin
Jean-Rémy Lerin
Damien Rocroy
Xavier Spinat

COUVERTURE
Franck Achard

CORRECTION
Lola Busuttil

maquette
Patrick Mallet

DIRECTION ÉDITORIALE
Stéphane Marsan

SUIVI DE FABRICATION
Nicolas Hutter

REMERCIEMENTS
Aux fidèles de la mailing-list Nephilim
qui sont source d'inspiration et de réconfort.
À ceux qui ont rejoint les *Hermès Trimégistes*.

XUup release

Hermès Trimégiste 7



Sommaire

édito	2
L'IMPUR (SCÉNARIO)	3
Les portes du temple(SCÉNARIO)	14
La Loge de la pierre angulaire	24



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

ÉDITO

Frères des Éthers, 1999 sera l'année des Révélations. Telle fut la volonté du pharaon hérétique, Akhénaton, le guide du Peuple-Mémoire, alors qu'il quittait sa cité solaire, Akhet-Aton, pour toujours. Les Hermès Trimégistes et leurs compagnons, les Bohémiens, respectent cette volonté depuis le Grand Réveil.

Le septième opusculé du *Corpus Hermeticum* vous propose deux scénarios liés aux révélations de *Testament* : l'Impur et les Portes du Temple. Le premier vous conduira dans les catacombes de Paris à la recherche d'une mystérieuse chapelle myste, à la poursuite du passé d'un Mahrimé. Le second est une visite aux Templiers chargés de la protection des Portes du Temple qu'ils ont enfin récupérées aux mains des Mystères. Ce dernier scénario peut être joué dans le cadre des *Chroniques de l'Apocalypse* si vos Nephilim suivent l'Eïdolon, Edward Kavigan, de Lyon à Benghazi ou bien être inséré, comme un interlude délicat, dans votre campagne. Les *Hermès Trimégistes* vous livrent également les étranges liens existant entre la Pierre Angulaire et les Frères de la Branche du Temps de la Rose+Croix. Cette investigation occulte ne fut pas sans danger et nous ne pouvons garantir que les informations dérobées à la Coupe ne soient pas encore le produit de l'un de ses Mensonges.

In Agartha credo

LES COMPAGNONS INTERNAUTES

Le *Compagnon* est un nouveau supplément pour *Nephilim* Seconde Édition. Pour les vingt-et-une époques d'incarnation, il propose un rappel du contexte historique, profane et occulte, et la description détaillée des Intrigues (cf. règles dans la création de personnage de *Nephilim II* p. 41, etc.). Ce livret a été élaboré en grande partie grâce à... des Compagnons ! C'est-à-dire l'apport de nouveaux rédacteurs-concepteurs, des fans de *Nephilim* à la plume et aux idées florissantes. Nous les avons rencontrés via la mailing-list *Nephilim*, liste de diffusion et d'échange de messages sur Internet, permettant de participer aux discussions (développement du background, questions techniques sur les règles, inspirations, scénarios...). C'est un formidable outil de communication et de création par et pour les passionnés de *Nephilim*. Pour s'inscrire, envoyez un e-mail comportant « subscribe » dans le corps du mail à l'adresse : <nephilim-list-request@oeil.qc.ca>. Parmi la centaine de membres de la liste, certains ont d'ors et déjà intégré l'équipe d'élaboration de la gamme *Nephilim* (baptisé « Timshel » par David Chemouil). Vous avez déjà pu apprécier leurs qualités dans *Testament* : Sébastien Célerin, Jean-Christophe Dubacq, Damien Rocroy, Xavier Spinat, suivis par Nicolas Damour, Vincent Houseaux et Grégoire Laakmann.

De plus, d'autres acteurs de la liste avaient commencé à développer collectivement les Intrigues. Ils ont aimablement accepté que leurs précieuses idées soient publiées dans le supplément officiel. Nous tenons à les remercier très chaleureusement : Benoit Felten, Jean-Jacques Gilioli, Alexis Laforgue, Nicolas Legrand, Nicolas Muzet, Nicolas Regal, Guillaume Thiery, Julien Brocard.





L'IMPUR

SCÉNARIO

Ce scénario est destiné aux joueurs débutants de Nephilim. Un Nephilim exhume une ancienne chapelle des Mystères d'Isis et réveille par inadvertance un monstre issu des contes bohémiens. Celui-ci n'est alors animé que par une envie de meurtre à l'égard des Errants et des Templiers. De plus, le Nephilim est tué par ce monstre et retourne en stase ; un Bohémien qui se trouvait avec lui parvient à s'enfuir et trouve vos joueurs. Ceux-ci devront dès lors enquêter sur les meurtres perpétrés par le Bohémien dégénéré et essayer de trouver l'ancienne chapelle afin de libérer le Nephilim de sa stase. Ils seront notamment confrontés au cours de leur quête à la vindicte des servants de l'Épée et aux Templiers.

L'histoire

Au XVII^e siècle, les Bohémiens devinrent les figures de la liberté revêche et rebelle. Les cours de Lune virent alors le jour, accueillant en leur sein érudits intéressés par la magie du Boheim, nobles désireux de s'encanailler avec les belles danseuses Mannush ou poètes qui souhaitaient trouver, ne serait-ce que quelques instants fugaces et fugitifs, l'esprit de la féerie et de l'inspiration sauvage... Elles connurent donc un retentissant succès. C'est au même moment qu'à Paris se forme la cour des Miracles, repaire des Bohémiens mais aussi des brigands et autres coupe-jarrets ; surtout, les Mystes et les Rose+Croix se mêlent à cette sarabande.

C'en était trop pour les Templiers qui ne pouvaient tolérer cette prise de pouvoir occulte par les Errants. De plus, de nouveaux indices concernant le Baphomet indiquaient au Temple que celui-ci se cachait au cœur même de la capitale. Les Templiers se devaient de se rendre maîtres des lieux, afin de continuer les recherches du terrible avatar du Bâton. Aussi, le 23 février 1653 au soir, alors que le grand Louis XIV était proclamé roi de la cour de Lune versaillaise, les Chevaliers du Temple se livrèrent à une purge des cours des Miracles.



Nombreux furent les Initiés à tomber sous les coups des soldats royaux dirigés par les émissaires du Bâton, et malgré la résistance des Gitans et des Mystes, la victoire des Templiers fut complète. Les Bohémiens de la cour de Lune du Roi-Soleil se trouvèrent accusés de complot et chassés de Versailles par les Mystes.

Aussi, lors de l'attaque templière contre les cours des Miracles, un événement tragique se produisit. En effet, des Gitans et des Mystes du Zénith se retrouvèrent acculés au sein d'une chapelle des Mystères d'Isis par les soldats du Temple et durent lutter côte à côte. La bataille fut rude et terrible et l'un des Gitans, ayant pour nom Ramenzo, l'un des meilleurs de sa caravane, fut profondément blessé par une épée d'orichalque. Les ténèbres du noir métal s'emparèrent alors de lui et son Ka-Brume fit place à la Vapeur. Il devint Mahrimé, impur et souillé par l'orichalque. Lorsqu'ils contemplèrent le triste spectacle de la chapelle, les Gitans victorieux découvrirent alors avec horreur le sort de Ramenzo. Hélas, las et harassés, profondément marqués par les luttes sanglantes auxquelles ils s'étaient adonnés, et pressés par la vindicte templière, les Gitans faillirent à leur légendaire rigueur. Ils n'eurent en effet pas la force de mettre un terme à l'existence de Ramenzo ; ils décidèrent cependant de le cacher à la vue du monde. Pour cela, ils n'eurent d'autre solution que de l'enfermer dans un des sarcophages cerclés d'orichalque qui émaillaient le repaire des Mystes du Zénith. Ils le scellèrent alors magiquement de sorte que le Mahrimé ne puisse s'échapper de sa prison, puis condamnèrent l'entrée de la chapelle.

Les siècles passèrent et la chapelle des servants de l'Épée sombra dans l'oubli le plus profond, tandis que la caravane fut décimée en Espagne au XIX^e siècle. Jusqu'au jour où un Eolim nommé Anaximandre redécouvrit la chapelle égarée. Celui-ci est un Syphe, Adopté de la Papesse et spécialiste des Mystères. Il a consacré ainsi ses dernières recherches à l'exhumation d'anciennes chapelles perdues par les Mystes et à la réappropriation de leurs reliques, et ses efforts se sont vus récompenser par la découverte de l'endroit où se trouve emprisonné le Mahrimé. N'écoutant que son courage, le Syphe est parti explorer l'endroit et a malheureusement réveillé le Gitan dévoré par l'orichalque. Celui-ci s'est alors repu du Ka d'Anaximandre, qui une fois le simulacre décédé, a rejoint sa stase, une bague qu'il porte à la main gauche. Enfin libre, le Gitan n'en demeure pas moins une créature dangereuse que des siècles d'enfermement dans un sarcophage n'ont guère dû arranger au niveau psychologique. Ainsi le Mahrimé n'est animé que par un instinct de vengeance à l'égard de ses bourreaux : les Templiers et... les Bohémiens.

Scénario

1. Le Bohémien



aris, dans les années 90, vers trois heures du matin environ, les Nephilim sont réveillés brusquement par un terrible hurlement à travers les champs magiques : un Nephilim vient de quitter son simulacre, c'est





l'effet-Jésus. À n'en pas douter, vos joueurs bondiront de leur lit de simulacre pour se jeter dans l'aventure occulte. Soyez très flou quant aux précisions concernant l'effet-Jésus, indiquez-leur seulement le IV^e arrondissement. Le Nephilim a été blessé par une créature d'orichalque, les émanations Ka sont donc très faibles.

Alors que les joueurs errent dans le Marais à la recherche de l'essence de leur Frère perdu, un Bohémien sort de la pénombre d'une petite ruelle. Un sourire fugace se dessine sur son visage lorsqu'il reconnaît les Nephilim, mais aussitôt celui-ci se crispe. Il a juste le temps de les prévenir qu'un terrible danger rôde, maintenant libéré, qu'il s'effondre au sol, et dans un dernier spasme, trouve la force de tracer le chiffre « XV » à l'aide de son sang sur le sol.

Les traces de l'effet-Jésus se sont alors dissipées et les Nephilim n'ont pour l'instant plus aucune chance de retrouver Anaximandre.

Pour seuls indices, ils peuvent reconnaître dans le Bohémien, les traits caractéristiques des Mannush, particulièrement grâce à la couleur de ses vêtements (Jet en Bohémien +10 %), en inspectant le cadavre, ils pourront déterminer que son corps a été lacéré par d'immenses griffes, la chose possède également une force impressionnante. Enfin, le chiffre XV peut rappeler trop facilement l'Arcane du Diable, mais derrière cette figure se cache également celle de la dégénérescence...

2. La caravane des Mannush

Le lendemain, les Nephilim peuvent alors chercher à retrouver la caravane du Bohémien. Ceci ne sera pas compliqué : la caravane fait généralement halte près du terrain en construction qui fait face au Louvre. Aussitôt qu'ils pénètrent dans le camp, ils sont assaillis par la vision des brumes du passé, qui reflète alors le parcours de la caravane et fait vieillir toute chose aux alentours. Seules les anciennes roulottes en bois de couleur fauve semblent tangibles. Les Nephilim ont alors l'impression de basculer dans le temps. L'ambiance semble curieusement tendue, et les Nephilim, en annonçant la mort du Mannush, ne feront que confirmer leurs pires craintes à son sujet. La caravane est profondément touchée par la mort d'un des siens, qui ne pourra rejoindre *Ægypta*. Les Nephilim compatissants pourront s'attirer les faveurs des Errants et tisser avec eux par la suite de précieuses relations. Enfin, ils pourront apprendre qu'un Nephilim est venu les trouver, un Adopté de la Papesse qui désirait des renseignements sur les cours de Lune. Il est venu hier soir chercher le Bohémien afin d'obtenir son aide, celui-ci n'est pas revenu et les Mannush n'en savent pas plus.

En se renseignant sur les cours de Lune, les Nephilim pourront découvrir l'histoire exotérique de l'aventure bohémienne auprès de Louis XIV et de l'assaut de la police royale contre les cours des Miracles (cf. *Testament*). En



approfondissant les recherches du point de vue occulte, par le biais de la librairie de l'Incunable Souveraineté ou bien même de l'Arcane II, on pourra découvrir le lien avec les Templiers, voire la participation des Mystes et des Rose+Croix aux cours.

Enfin, en contactant l'Arcane de la Papesse quant à la disparition de l'un de ses membres, les PJ seront aiguillés sur la piste de Korpélios, un Phénix ami d'Anaximandre qui ne pourra être contacté qu'un jour après mention de son existence. Celui-ci est à la recherche du Syphe et sait qu'il était sur la piste des Mystères. Korpélios est l'un des rouages les plus importants du scénario car il peut permettre aux PJ d'accéder aux notes du Syphe concernant ses recherches sur la chapelle perdue. Contacter la Papesse et lui proposer de retrouver l'un de ses membres est un bon moyen pour voir les recherches occultes facilitées, mais ce n'est en aucun cas nécessaire.

3. Le Mahriné et Korpélios

Le Gitan dégénéré ne risque pas de s'arrêter au simple meurtre du Bohémien, mais compte bien poursuivre sa vendetta. Il désire s'attaquer maintenant aux Templiers, qu'il est capable de repérer grâce à l'harmonie. Aussi assassine-t-il en trois jours deux chevaliers du Temple : Michel Pelot et Marc-André Castello, respectivement conseiller de banque et libraire. Les journaux se mettent alors à parler d'un tueur en série, maniaque dangereux qui laisse dans le corps de ses victimes une carte du tarot de Marseille : XIII, la Mort et X, symbole du temps qui passe et du changement d'état. En se renseignant sur les victimes, par le biais de la presse, du voisinage ou bien par les Arcanes majeurs (IV, VIII, XVI, etc...), ils apprendront que celles-ci étaient connues des factions paraoccultes, ce sont des membres du Temple.

Vous pouvez également signaler sous la rubrique faits divers des journaux, lors du premier meurtre des Templiers, que des clochards affirment avoir vu un monstre rôder près des quais de la Seine et autour de la place des Vosges. Celui-ci mesurerait plus de deux mètres et semblerait sorti tout droit des égouts de Paris.

Korpélios est un Phénix qui doit son incarnation à Anaximandre, aussi il se sent redevable envers lui. Il est intrigué par la disparition de son ami et pense qu'il y a un lien entre le meurtre des Templiers et celui de son ami, un tueur occulte rôde dans Paris. Il sait que le Syphe était à la recherche de vestiges mystes, et propose aux PJ d'examiner les dossiers du Syphe et d'aider à retrouver le Déchu.

Du caractère du Phénix, Korpélios a surtout hérité de l'âme chevaleresque ainsi que du désir de justice ; c'est également un bon Kabbaliste. Il a connu deux incarnations : la Rome de Néron en 60 et la chute du royaume de Grenade en 1492.



4. Les Mystères entrent en scène

Après avoir sympathisé avec le Phénix, nos joueurs seront certainement désireux de jeter un coup d'œil aux notes du Syphe. Anaximandre habitait dans le v^e arrondissement, près du jardin des Plantes. Son appartement est caractéristique du Syphe : c'est le désordre le plus complet, et il sera ardu aux PJ de trouver des renseignements (- 10 % au jet de Découvrir). Finalement, au bout de quelque temps de recherche, les Nephilim mettent la main sur des feuillets à l'écriture gracieuse mais cryptée... Ils peuvent également découvrir les foci suivants : les Lumières des forêts de feu de Pharphar (Kabbale) et les Noircissements des sept murs nuancés (Alchimie), tous deux de premier cercle.

La traduction des notes d'Anaximandre demandera une journée entière car le codage est compliqué et le style du Syphe riche en symboles et analogies. Le Syphe a consigné par écrit ses connaissances sur les Mystères du Zénith et leur liturgie. Ainsi, les PJ découvriront la mystique qui anime les servants d'Isis : la connaissance, les soins et le temps vécu comme oubli. De même, les quatre premiers degrés de la liturgie sont dévoilés et avec eux leur symbolique, ce qui sera utile aux joueurs par la suite.

Quant aux indices laissés par Anaximandre, ils sont plutôt maigres. Le Syphe fait souvent allusion à un lieu saint qu'il soupçonne être la façade de la chapelle perdue. Plusieurs indices laissés sur la paroi des murs de l'édifice l'ont intrigué. Mais surtout, c'est l'énigme du Sphinx qui l'a troublé au plus haut point. L'endroit a un secret à cacher et ce secret, c'est la basilique perdue.

Mais ce que ne savent pas nos joueurs, c'est que les Mystères d'Isis ont repéré le manège d'Anaximandre et se sont penchés sur son enquête : ils ont compris que le Syphe avait fait une découverte les concernant. Ils ont donc décidé de s'emparer des notes du Déchu. Ils allaient passer à l'action lorsque les Nephilim sont arrivés. Intrigués, ils ont préféré attendre et les espionner. Ainsi, dès que les Nephilim sortent de l'appartement, ils ont l'impression d'être suivis. Faites alors glisser des ombres mystérieuses au coin des rues, des silhouettes menaçantes, etc. Les Mystères peuvent alors choisir de cambrioler un des PJ de nuit si ceux-ci se montrent trop dangereux, ou au contraire, les suivre s'ils ne se montrent guère récalcitrants. De toute façon, les Nephilim se devront d'avoir les renseignements, le vol réussira si les notes ont été traduites au préalable.



5. Chassé-croisé !

Une fois les deux meurtres des Templiers réalisés, les Bohémiens contacteront les Nephilim afin de réclamer leur protection. En effet, l'un des leurs a disparu et les Errants ne se sentent pas en sécurité. Ils promettent en échange d'aider les PJ dans leur quête. Les Nephilim peuvent donc être invités à passer une soirée auprès de la caravane pour écouter les

contes millénaires du vieux Francese, s'enivrer des danses féeriques des délicieuses Mannush, ou bien s'étonner des connaissances ésotériques du peuple de Brume. La gaieté s'empare du camp et les chants s'élèvent plus haut que les flammes du brasier bohémien. Mais tout à coup, le silence tombe brusquement, surprenant les PJ. Les Bohémiens se dressent et guettent...

« *L'Impur est là* » proclame simplement Francese. Les Mannush sortent alors les lames de leurs couteaux. Aux PJ, s'ils le désirent, de s'élancer sur les traces du Mahrimé. En même temps qu'ils s'avancent, ils seront surpris de voir démarquer une berline noire, qui elle aussi se lance à la poursuite du monstre. Ce sont les Templiers qui entrent en jeu : irrités par la danse macabre qui frappe les Chevaliers, ceux-ci se sont mis à réagir en lançant les Veilleurs sur la piste d'ennemis potentiels. Ils ont tout de suite remarqué la présence d'une caravane bohémienne et ont chargé quelques Veilleurs du Temple de la surveillance du camp Mannush. Aussi, lorsque les Templiers ont repéré le Mahrimé, ils ont compris où se trouvait le véritable ennemi et cherchent à le capturer.

Mais l'Impur, après avoir dépassé les grands boulevards du Louvre, se faufile dans les petites ruelles du quartier de l'Hôtel de ville afin de gagner le quartier Renaissance du Marais, si bien qu'après une rapide course poursuite les Templiers sont obligés de descendre de leur voiture. Aux Nephilim de choisir leurs manœuvres : soit ils tentent d'esquiver les Templiers, soit ils cherchent l'affrontement direct afin de les empêcher d'atteindre le Bohémien. Ils peuvent également faire un prisonnier et tenter par la suite de le faire parler. Après avoir parcouru les ruelles étroites et sinueuses des alentours de la place des Vosges, ils entendent un râle étouffé provenant du fond d'une impasse. Lorsque les PJ font irruption dans la sombre ruelle, le Templier gît sur le sol tandis que le Gitan les toise d'un regard fiévreux et agressif. Tout en lui impose le respect et la crainte : sa haute stature le rend encore plus menaçant dans la pénombre et il est vêtu d'un vieil imperméable déchiré qui laisse saillir çà et là sa physionomie dérangée par une étrange maladie. Tout porte à croire pour les Nephilim qu'ils se trouvent face à une immense statue de pierre mal taillée. De grandes griffes lui poussent des mains et il semble menacer les PJ d'approcher. Ses yeux rouge vif détonnent avec les ténèbres du décor alentour. Mais ce qui empêche surtout nos Nephilim d'avancer, c'est cette effrayante énergie dégagée par le Gitan, qui s'exhale et déchire les Pentacles : la perfide fragrance de l'orichalque !

En vision Ka, les Nephilim peuvent apercevoir les volutes noires de la Vapeur qui se dévoile, au contraire de la Brume secrète des Errants. Pour autant, la Vapeur n'est pas de l'orichalque, il s'agit de la Brume corrompue par l'orichalque, les effets sont donc moins puissants puisque diminués par la Brume. Face à cette vision d'horreur, les Nephilim n'ont que très peu de temps pour réagir, car le Gitan profitera de la panique générée pour s'échapper en franchissant le mur derrière lui.

Les Nephilim peuvent alors s'activer autour du corps du Templier : ils trouveront sur lui, chose bien pratique, son adresse et ses clefs d'appartement...



6. Nouvelles informations

Arnaud Joncourt, chevalier de l'ordre des Veilleurs du Temple, habite dans le XIV^e arrondissement, dans un petit appartement rue Severo, au quatrième étage. C'est un trois pièces, meublé simplement mais de façon ordonnée.

Le salon n'offre rien de particulièrement intéressant — ça et là traînent quelques revues ésotériques comme *L'Histoire étrange* —, la bibliothèque n'offre pas d'ouvrages occultes et compte quelques livres à la mode ainsi que des manuels d'informatique et des ouvrages scientifiques. La chambre/bureau est plus parlante : la bibliothèque contient cette fois-ci des opuscules susceptibles d'intéresser nos Nephilim ; dans un des tiroirs à double fond du bureau, les PJ découvriront un pistolet cal. 38 et ses munitions ainsi que des dossiers relatifs au premier degré Templier et à son organisation.

L'ordinateur est protégé par un code informatique qu'il faut casser. Un jet en informatique -30 % est donc nécessaire pour avoir accès immédiatement aux dossiers, la thématique du code tournant autour du traditionnel langage ésotérique. Si les Nephilim embarquent le portable avec eux, un casseur de code informatique pourra être contacté (un Adopté du Chariot ?) et livrera un texte entièrement codé en alphabet templier, facile à déchiffrer pour qui possède la compétence *Templiers* à 35 % au moins.

Cependant, ne voyant pas le Chevalier revenir, les autres *Templiers* s'inquiéteront, l'appelleront sur son portable, puis chez lui. Aux Nephilim de répondre s'ils le désirent et de jouer finement avec les soldats du Temple — un échange de renseignements est possible à mettre en place.

Si vous voulez vraiment être retors, les *Templiers* ont pu trouver le corps du Chevalier mort et se sont aperçus de l'absence de ses clefs et portefeuille et peuvent donc, par acquis de conscience, faire un tour jusque chez lui... Vu les circonstances actuelles, ils sont bien armés et seront sans concessions face aux ennemis du Temple ; cependant la capture d'un des Nephilim sera l'une de leur priorité.

Le dossier des *Veilleurs* fait quant à lui état des troubles que connaît le Temple face au tueur, qui aurait été aperçu rodant dans le réseau des catacombes du III^e arrondissement — un passage doit donc le conduire vers l'extérieur. Pour certains, il s'agirait d'une résurgence du terrible Baphomet : le terrible monstre aurait été délivré et épancherait sa colère sur les frères du Temple qui n'ont su le trouver. La piste des cartes de tarot révélerait qu'il serait devenu le maître des Arcanes.

De retour au camp Mannush, Francese approchera les Nephilim d'un air grave et leur annoncera que ce qu'il craignait est finalement réalité ; aussi, il les fera monter dans sa caravane et leur présentera sous forme de conte l'histoire des Mahrimé. Le monstre est en fait un Frère impur.



7. Notre-Dame de Piété

Il ne reste alors plus pour les PJ qu'à confronter les notes d'Anaximandre avec les informations récoltées chez le Templier. Les indices étant que la basilique des Mystes se trouve sous un édifice religieux qui pourrait mener aux catacombes du III^e arrondissement parisien. Renseignement pris auprès d'ouvrages spécialisés du type « Paris occulte » ou suite à des recherches historiques, il existe bien une église à laquelle on prêtait au XVI^e et XVII^e siècles des accointances avec les réseaux souterrains de la ville. La visite de l'église est conseillée pour son caractère insolite et les hiéroglyphes tracés contre ses parois.

Cette petite église du III^e arrondissement se situe non loin de la place des Vosges, dans une rue tranquille et presque effacée du paysage. Une atmosphère étrange y règne, un silence oppressant est caractéristique de l'endroit, il semblerait que se soit le lieu même qui cherche à se faire oublier ou bien à garder un terrible secret. Cet étrange phénomène est dû à la magie du Ka-Brume des Gitans qui ont ensorcelé le lieu avant de quitter Paris.

Ainsi, enchâssée entre deux maisons, Notre-Dame de Piété offre sa façade discrète aux passants égarés. Quiconque pénètre dans la bâtisse ressent de façon plus présente encore les mystères de l'enchantement de Brume. Une étrange impression de calme s'empare du visiteur, mais au fur et à mesure, celle-ci laisse place à un sentiment d'angoisse sourde. Un effet de réalité fantomatique et évanescence s'empare alors des Nephilim pour ne plus les quitter et la mélancolie envahit leur Pentacle le temps qu'ils restent dans l'église et ses environs.

En inspectant l'église de toutes parts, les Déchus remarqueront les traces de la présence dans l'édifice des Mystères tout au long de l'Histoire : que se soit les signatures des bâtisseurs (des ailes ou bien un escalier qui rappelle par trop le hiéroglyphe éponyme d'Isis), l'iconographie mêlée au bâtiment (le voile, symbole de l'occulte, ou bien le diadème, allégorie du naos sacré des reliques très anciennes et très précieuses). Jusqu'à une énigme dissimulée dans tout l'édifice, et inscrite en écriture hiéroglyphique, à la base d'un pilier, sur le bas-côté d'une minuscule chapelle parallèle, sur une dalle poussiéreuse et brisée... Rappelons que tous ces symboles sont très discrets, il faudra ainsi de nombreuses heures de patience aux Nephilim pour exhumer les secrets de l'église et découvrir le message des Mystères... (jet en Découvrir -20 %).

D'autant plus que les Mystères d'Isis ne s'en tiendront pas à une simple confrontation avec nos PJ pour lâcher l'affaire. En effet, ceux-ci ont suivi nos Nephilim ou ont découvert par leurs propres moyens le secret de l'église et comptent empêcher les Nephilim de découvrir la chapelle. Le plus farfelu étant qu'ils kidnappent le prêtre officiel et placent un de leurs hommes à la surveillance générale de l'église — ce qui ne manquera pas d'ennuyer nos PJ, beaucoup plus virulents. L'assassinat est une des méthodes préférées des servants de la Belle. Les Mystes disposent d'un arsenal de reliques plutôt efficace.





L'énigme de la chapelle : « *N'écoulant que son impérissable savoir, le verbe du Sphinx révèle au Monde les sublimes secrets voilés de la Sainte.* »

L'allusion au Sphinx fait certainement référence à la statue de Marc, auquel est associé le Lion Ailé, figure du Sphinx de la mythologie. Celle-ci se trouve également dans une petite chapelle, à l'écart du transept. Saint Marc est représenté tenant un globe dans sa main et énonçant une sentence divine. Le globe est le « Monde » de l'énigme. Il peut être tourner vers la droite et faire coulisser la statue qui révélera alors un passage vers de noirs abîmes, un mécanisme permet une fois passé de l'autre côté de refermer le passage. Les Nephilim découvrent un chemin d'ossements qui les mènera jusqu'à la basilique tant convoitée.

8. *Le Gitan*

Dernier élément mais pas des moindres, après que nos joueurs ont tenté leur première investigation auprès de Notre-Dame de Piété, un Gitan fait son apparition au sein du camp Mannush. Celui-ci se nomme Albero, il a une mine sombre et déterminée, une fine moustache surmonte ses lèvres sèches, il est vêtu d'un costume noir, strict et sobre. Celui-ci est le descendant du seul survivant de la caravane gitane après que celle-ci a été décimée par le Temple au début du xixe siècle. Alors qu'il faisait appel aux pouvoirs du Tarot, le Destin lui a révélé qu'un pan du passé de ses ancêtres ressortirait bientôt au grand jour et serait la Némésis du monde occulte. Albero se voyait alors investi d'une nouvelle mission : terminer l'œuvre de ses ancêtres et abattre le Mahrimé. Le Gitan est aujourd'hui Danseur de Feu, Gardien du Voile de la Princesse, sous les auspices des lames du Chariot et du Diable — c'est le septième grade de sa Kumpania. Il est un guerrier gitan au sens véritable du terme. Il a survécu aux épreuves du Mahrimé et du Sapmulo, héritier d'Akhénaton, et a découvert le pouvoir des Lames Mystiques, qui deviennent ses meilleures armes.

Le Gitan se livrera alors au rituel des Brumes du Passé et révélera l'histoire de Ramenzo aux PJ. Il serait idéal de faire jouer la scène en Mnémos. Chaque joueur incarnerait un Gitan et découvrirait les combats contre les Templiers, la Chute de Ramenzo et sa transformation. La description se doit d'être floue afin que les Nephilim ne puissent se rappeler que très vaguement des lieux qu'ils ont aperçus durant leur transe.



9. *La chapelle perdue des Mystes*

Suivant les catacombes, les Nephilim finissent par déboucher dans la chapelle oubliée. Celle-ci est vaste et haute, exposant de nombreuses voûtes ; des escaliers latéraux conduisent à des allées surélevées. Au fond de la pièce, trône en majesté une Isis aux ailes largement déployées ; sa



statue faite de bois, aujourd'hui humide, mesure plus de trois mètres de haut. Un autel sacrificiel lui fait face, un canopus est posé dessus. Des sarcophages cerclés d'orichalque reposent contre le mur droit. À côté du mur gauche sont présents des bassins remplis d'eau croupie du Léthé, positionnés de telle façon qu'une personne tombant des allées suspendues atterrisse directement dedans, ce qui pour un Nephilim entraîne une perte 1d10 points de compétences. Enfin, çà et là, traînent les squelettes des Mystes des cours des Miracles ainsi que le cadavre décomposé du simulacre d'Anaximandre, n'oubliez pas sa stase !

Le Mahrimé profite de cette situation pour fondre sur nos PJ. Ceux-ci pourront préférer une solution pacifique, mais le Gitan arguera du fait que contre les Mahrimé il n'y a que la mort.

Jusqu'au moment où les Mystères débarqueront dans la chapelle. Galvanisés par la découverte des secrets ancestraux, ils tenteront d'utiliser Khreper. L'invocation échouera, provoquant l'écroulement de la chapelle, dans le bruit et la fureur.

Les Nephilim seront forcés de s'enfuir, précédés par le Mahrimé. La seule issue possible sera constituée par les catacombes, qui déboucheront sur les égouts, puis sur la Seine.

10. Final

A vous de terminer comme vous l'entendez. Pour indication, l'une des façons de coincer le Mahrimé réside dans la création d'une danse d'insouciance par les Mannush afin de bloquer un périmètre. Aux Nephilim de choisir le lieu piège : le Marais ou pourquoi pas le parvis de Notre-Dame (de nuit bien évidemment) ?

Vos joueurs se devront alors de se livrer à une chasse à l'homme, tandis que les pouvoirs des Lames du Tarot du Gitan neutraliseront le Mahrimé.

La DANSE D'INSOUCIANCE

Ce long et complexe rituel a été légué aux Mannush par Sara, qui elle-même le transmet aux caravanes de l'Automne. Il est à la fois très esthétique et très puissant, puisqu'il vise à créer un nexus. Son aspect est celui d'une barrière magique pareille à un cercle de lumière et de couleurs flamboyantes. Chaque participant incarnant le rôle d'une saison, le nombre minimum de danseurs est donc de quatre. Les Bohémiens appellent à eux les Champs magiques pour tisser une défense magique qui écarte ou emprisonne les Mahrimé, Sapmulo, ainsi que toutes les catégories d'effets-Dragon. Pour réussir à créer une barrière d'insouciance, les Mannush doivent réussir un jet en danse, puis rituel, et enfin sous leur Ka-Brume.



Les Lames des gitans

Si le peuple de feu est le seul à pratiquer la divination par les cartes du Tarot, cela implique qu'il en possède une connaissance parfaite. Or les Gitans sont les gardiens de la Tradition et portent en eux les derniers secrets qu'Akhénaton a livrés aux Bohémiens : ils sont ainsi les seuls à pouvoir utiliser la terrible puissance des Arcanes majeurs.

La force de ces Arcanes réside dans un pouvoir de privation et de malédiction. Ce sont les armes ultimes des Gitans : leurs attaques ont une portée symbolique et spirituelle, elles ne sont donc à utiliser qu'en cas de force majeure ou pour proférer une malédiction à l'encontre de son ennemi, juste avant de mourir...

Nous proposons ainsi quelques effets possibles des Lames, mais nous invitons le Maître de Jeu à créer les siens. Chaque pouvoir doit être pensé en fonction de la représentation de la Lame.

La Papesse : entraîne une amnésie occulte. La victime sera incapable de comprendre toute allusion ésotérique et perdra tout savoir en la matière.

La Maison Dieu : symbolise le châtement et la foudre. C'est la punition qui brise et sépare. L'Arcane semble à même de séparer un être magique de l'entourage des champs magiques ; en d'autres termes, la victime perd son lien avec les champs magiques et se retrouve incapable de lancer le moindre sort et d'utiliser la vision Ka.

L'Impératrice : reste la maîtresse des émotions et de la pensée ; elle est capable de séparer l'action de la réflexion. La victime ne peut alors tenter aucune action cohérente en accord avec ses visées.

L'Étoile : efface la destinée d'un être et rend toute sa vie incertaine. La victime est prise de troubles existentiels et doute de chaque action entreprise. Sa vie devient un cauchemar. L'homme est incertain de toutes choses et sombre facilement dans la folie...

Les PNJ

● Les Mystères du Zénith

Cette chapelle regroupe une dizaine de membres initiés, dirigés par deux servants du quatrième voile. Ils possèdent deux types d'artefacts : une amulette du scarabée Khreper, et un collier antique à l'effigie du dieu Sebek, le crocodile magicien ; ce collier contient le sort Attirance Charismatique et Fascinante Terreur.

For 13 Dex 12 Con 13 Int 15 Cha 14 KaS de 20 à 35

● Les Mannush

Ils sont une quinzaine et appartiennent aux caravanes du Printemps.

For 13 Dex 16 Con 14 Int 14 Cha 12 KaS 18 Ka-Brume : de 15 à 45

● Le Gitan

Albero est âgé de soixante ans mais en paraît quarante, et est déterminé à éliminer l'Impur.

For 15 Dex 15 Con 16 Int 14 Cha 17 KaS 25 Ka-Brume 40

● Ramenzo, l'Impur :

For 18 Dex 17 Con 18 Int 8 Cha 8 KaS 5 Vapeur 27



LES PORTES DU TEMPLE

SCÉNARIO

L'objectif concret de ce scénario consiste à contrer les visées des Templiers en détruisant les Portes du Temple de Tubalcaan. Vous pouvez, à loisir, compléter les informations contenues dans le premier volume des *Chroniques de l'Apocalypse* ou simplement proposer à vos Nephilim une aventure en Libye.

Ce qui n'est pas occulte

Les Nephilim sont à Paris, à Lyon ou ailleurs, cantonnés dans des activités oisives. Par le biais de la presse, télévisée et écrite, ils apprennent que l'affaire Edward Kavigan connaît un nouveau coup de théâtre. Le charismatique gourou, récemment cité à comparaître dans le cadre du sulfureux procès de la secte Bianética, a quitté l'île de Malte pour se rendre en Libye afin d'y contrôler le contenu d'un convoi humanitaire destiné à la Somalie. Les journalistes crient au scandale. Une escale de quelques heures lui ayant permis de s'assurer de l'excellence des denrées convoyées, il s'est ensuite envolé à destination de la Somalie pour y réceptionner son envoi. Aucune équipe de journalistes n'est parvenue à approcher, de près ou de loin, l'endroit où le convoi a été affrété. Les journalistes se perdent en conjectures. Seules quelques lignes, rédigées par un journaliste anonyme mais scrupuleux, précisent que le seul événement extraordinaire qui agite la Libye en ce moment est la présence, dans la baie de Benghazi, d'un immense supertanker frappé des couleurs de la Bianética au bord des quais du dock 21. Le reporter termine son court article en s'interrogeant sur la présence volontaire ou involontaire du mystérieux P.D.G. et du navire. Doit-on y voir un lien ?

Aux Nephilim de prendre les choses en main et de se rendre en Libye mener une enquête dans la région de Benghazi.

Ce qui est occulte

AJ+11, l'avion privé d'Edward Kavigan, qui n'est autre que l'Eïdolon, atterrit sur l'aérodrome de Benghazi, récemment remis en état par des terrassiers financés par les Templiers. Edward Kavigan vient

contrôler en personne le bon déroulement des préparatifs d'embarquement des Portes du Temple à bord du « *Magnus Carolus* », un supertanker, et s'assurer que tous les hommes sont à leurs postes. Il se rend au dock 21 et, constatant que les opérations suivent un cours normal, il félicite le commandant Reinback, s'accorde le temps d'une rapide collation puis, satisfait, il repart pour la Somalie le soir même de son arrivée, à destination de la mystérieuse cité d'Altiplano, la Commanderie du Bailliage de Terræ Rexum Johannum (cf. « Les Piliers » : *Les Templiers*).

Introduction

Parvenus à Benghazi, les Nephilim, à condition qu'ils parlent correctement arabe, n'ont guère de difficultés à repérer les activités anormales qui règnent sur le dock 21. Ils ont par contre de plus grandes difficultés à éviter d'attirer l'attention des Templiers qui veillent jalousement sur leur précieux trésor. Du reste, la première approche des Nephilim se solde par un échec cuisant et les oblige à se terrer quelque part dans le désert pour éviter un affrontement direct avec les Templiers présents dans le périmètre. C'est ainsi que les Nephilim éveillent l'attention d'Augustus Sinope, le onzième Hiérope, Commandeur Éclairé des Thermopyles. Celui-ci entre en contact avec eux et leur révèle l'incroyable vérité : les soutes du supertanker contiennent, solidement amarrées dans leurs cales, les Portes du Temple de Tubalcaan. Il ignore leur destination mais il s'est juré de détruire la cargaison du navire. Pour cela, il a prévu un plan digne des meilleurs *James Bond*, dont la mise en application requiert des Nephilim. Toute tentative de sabotage pendant que le supertanker est à quai s'avérant impossible, Augustus Sinope propose aux Nephilim de s'embarquer clandestinement avec lui à bord du navire pour le faire sauter en pleine mer à l'aide d'une importante charge explosive. Le Hiérope n'en dit pas plus. Si les Nephilim refusent, il ne leur reste plus qu'à se débrouiller avec les moyens mis à leur disposition. Par contre, s'ils acceptent, Augustus Sinope les conduit jusqu'à un campement touareg où les Nephilim sont invités à reprendre des forces avant d'entreprendre leur audacieux projet.

Les Nephilim doivent ignorer qu'Augustus Sinope a passé une étrange alliance avec Ifzir, un Djinn Adopté de la Maison-Dieu. Celui-ci, grâce à ses talents magiques, a gagné la confiance des Touaregs. Il doit les mener à l'assaut des défenses du dock 21 pour permettre à Augustus Sinope et ses alliés de s'embarquer discrètement à bord du « *Magnus Carolus* ». C'est en pleine nuit, au moment de votre choix, que les Touaregs, emmenés par Ifzir, attaquent le dock 21. Aux Nephilim de jouer !

Quelle que soit la situation, le « *Magnus Carolus* » appareille une semaine après que les Nephilim l'ont repéré. Il rejoint Port-Saïd six jours plus tard et s'engage dans les eaux du canal de Suez pour parvenir sur la mer Rouge. Il jette l'ancre à Quneir, sur la côte égyptienne, où un important détache-



ment de Templiers prend livraison des portes pour les transporter jusqu'au site de construction de la réplique du Grand Temple de Tubalcaan, près de Thèbes.

Le dock 21

Le port de Benghazi n'est pas grand mais la baie au fond de laquelle il est construit est très étendue. De jour, en se promenant le long des quais, les Nephilim distinguent, à plusieurs centaines de mètres au sud, l'immense silhouette d'un navire. C'est l'unique bâtiment amarré au dock 21, le dock spécialement aménagé pour les supertankers. Situé à dix-sept kilomètres de Benghazi, le dock 21 est ceinturé par un impressionnant réseau de barbelés surmonté de miradors. À ses alentours, le désert est sillonné par des réseaux de pipelines et d'aqueducs qui charrient leur précieux contenu vers les deux grandes raffineries situées en bord de mer. Depuis trois semaines, un immense supertanker est accosté le long de son quai. Grâce à de bonnes jumelles, les Nephilim n'auront aucune difficulté à distinguer sur sa coque les couleurs de la Bianética. Il vaut mieux qu'ils aient recours à des jumelles plutôt qu'à leurs yeux car le site est placé sous la surveillance exacerbée d'une puissante faction de Manteaux Rouges mandatée par l'Ordre de Malte. Le réseau de barbelés entourant le site a été doublé et électrifié. Des équipes de vingt gardes assurent la surveillance directe du site et contrôlent toutes les personnes dans un rayon de deux kilomètres autour du dock en se relayant toutes les huit heures. Enfin, douze hommes montent la garde en permanence sur le ponton qui mène à la passerelle d'embarquement. En tout, cent vingt Templiers équipés d'un armement moderne montent une garde féroce autour du navire.

BENGHAZI

Ville de Libye et capitale de la Cyrénaïque, Benghazi est construite sur la côte orientale du golfe des Syrtes à l'emplacement de l'antique Euhespéride, obscure colonie grecque fondée au V^e siècle avant l'Incident Jésus.

Depuis les années 60, Benghazi connaît un puissant renouveau malgré les conditions naturelles médiocres de l'assise de la ville : port naturel petit et exposé aux vents d'ouest, plaine côtière marécageuse, sécheresse de l'arrière-pays et éloignement des contrées fertiles. Trois cent mille habitants s'entassent dans une ville moderne hérissée de bidonvilles où les Européens ne passent pas inaperçus.

À moins qu'ils ne disposent d'un procédé magique – comme le coursier ailé des Monts Riphées, au-delà des mers glaciales, fils des rois des animaux –, se rendre à Benghazi ne sera pas une tâche aisée pour les Nephilim. En effet, après avoir franchi moult obstacles administratifs, indispensables pour la validation du passeport et l'obtention du visa, les Nephilim se rendent à Tripoli, la capitale de la Libye, pour y prendre, vingt-quatre heures plus tard, un omnibus bondé qui met vingt heures à parcourir les cinq cents kilomètres qui séparent la capitale tripolitaine de sa rivale cyrénaïque.

Bon courage !



Les manteaux rouges

Sous le couvert d'uniformes d'employés portuaires libyens se cache une importante escouade de Templiers.

For 14 Dex 13 Con 12 Int 10 Cha 8 KaS 9

compétences remarquables

Armes d'épaule : 60 % ; Couteau : 60 % ; Mêlée 80 % ; Ésotérisme : 70 % ; Rituels : 50 % ; Magie : 60 % ; Kabbale : 40 %.

Le « Magnus Carolus »

- Longueur : 3240 m
- Largeur hors-membres : 48 m
- Creux sur quille : 24 m
- Tirant d'eau : 19 m
- Déplacement correspondant : 224 000 t
- Port en lourd : 193 150 t
- Volume des citernes à fret : 230 000 m³
- Volume des ballasts : 38 000 m³
- Volume des soutes à combustible : 9 000 m³
- Machines : turbines AP-STAL-LAVAL
- Puissance : 30 400 CH
- Vitesse : 17 nœuds
- Consommation de fuel par jour à 30 400 CH : 144 t
- Équipage : 27 hommes (+ 30 Gardiens d'Orichalque)

Le « Magnus Carolus » est un supertanker. Dernière innovation des laboratoires navals et maritimes de la Bianética, il a été choisi par Edward Kavigan pour transporter les Portes du Temple jusqu'en Égypte. Vingt-sept hommes d'équipage, triés sur le volet et appartenant tous au Temple de la Vie, assurent sa maintenance. Trente Gardiens d'Orichalque ont été assignés à bord du navire par « G » en personne. Ils ont pour mission de veiller sur les Portes de son Temple jusqu'à leur arrivée à destination.

Les gardiens d'ORICHALQUE

Véritables samouraïs de la mystique du Bâton et ennemis mortels des Nephilim, les Gardiens d'Orichalque ont suivi un entraînement poussé qui a fait d'eux des tueurs de Ka entraînés à combattre et à terrasser les Déchus. Experts dans le maniement des armes d'Orichalque dont ils sont armés (poignards, épées courtes et hallebardes), ils ont tous des protections et des amulettes en Orichalque. Ils forment un commando surentraîné et tout de blanc vêtu qui monte une garde vigilante devant la citerne qui contient les Portes du Temple.

For 16 Dex 15 Con 17 Int 11 Cha 10 Ka-Soleil 17

compétences remarquables

Escrime et couteau 80 % ; Mêlée 60 % ; Arts martiaux 70 % ; Ésotérisme 40 % ; Rituels 70 % ; Magie 75 % ; Kabbale 60 % ; Alchimie 45 %.



À bord du « *Magnus Carolus* », les aménagements sont très importants. Vingt kilomètres de câbles électriques ont été mis en place. L'électricité est fournie par des groupes diesel-alternateurs. Un système de téléphone intérieur relie les cabines et les différents points du navire tout comme des tuyaux transportent l'eau chaude et froide aux cuisines et aux installations sanitaires. Un circuit d'eau glacée permet même de servir des boissons fraîches à l'équipage dans les pays tropicaux. Un ascenseur, dont la cage a une profondeur de quarante-quatre mètres, permet le déplacement aisé de l'équipage depuis la machine jusqu'à la passerelle supérieure, soit la hauteur d'une maison de quatorze étages ! À l'avant, deux ancres, pesant chacune quinze tonnes, sont suspendues à des chaînes de trois cent trente mètres d'un poids de cent dix tonnes. Elles sont remontées par des appareils de manœuvre spéciaux, appelés « guindeaux », qui développent une puissance d'environ cent CV.

Chaque membre de l'équipage a sa cabine. Elles sont toutes sobrement meublées, entièrement climatisées et rationnellement équipées avec douche, lavabo et WC. Elles possèdent le téléphone et un haut-parleur diffusant des programmes de radio.

L'équipage a à sa disposition des locaux communs : restaurant, fumoir, salle de cinéma, salle de sport et bibliothèque. Il faut aussi citer la cuisine, remarquablement outillée, et la cambuse avec ses chambres froides pour les viandes et pour les légumes, ainsi que l'infirmerie prévue avec tout le matériel de secours adéquat. Les cabines des officiers sont traitées moins sobrement que celles de l'équipage. Certaines sont luxueuses, comme la chambre du commandant qui dispose d'un appartement avec salon, chambre et petit bureau personnel.

L'équipage du *MAGNUS CAROLUS*

La marche du pétrolier ne demande qu'un équipage d'une trentaine de personnes : un commandant, des officiers de pont et de machine, des marins, des mécaniciens, un radio, un cuisinier et des responsables-sécurité. Tous les Templiers embarqués à bord du « Magnus Carolus », hormis les Gardiens d'Orichalque, sont des marins expérimentés au caractère taciturne et renfermé.

● Les marins

For 13 Dex 15 Con 14 Int 11 Cha 9 KaS 16 Âge : 53 ans

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Bagarre : 60 % ; Couteau : 40 % ; Navigation : 50 % ; Débrouillardise : 60 % ; Négoc : 20 %.

● Steve Reinback

Le commandant, Steve Reinback, est un homme sévère au visage buriné par les vents marins. C'est un Templier de petite envergure mais également un marin d'exception. Il connaît l'importance de sa cargaison et mettra tout en œuvre pour que son navire arrive à bon port. Il n'hésitera pas à appeler des renforts si la situation l'exige, même en pleine mer.

For 12 Dex 15 Con 11 Int 13 Cha 4 KaS 11

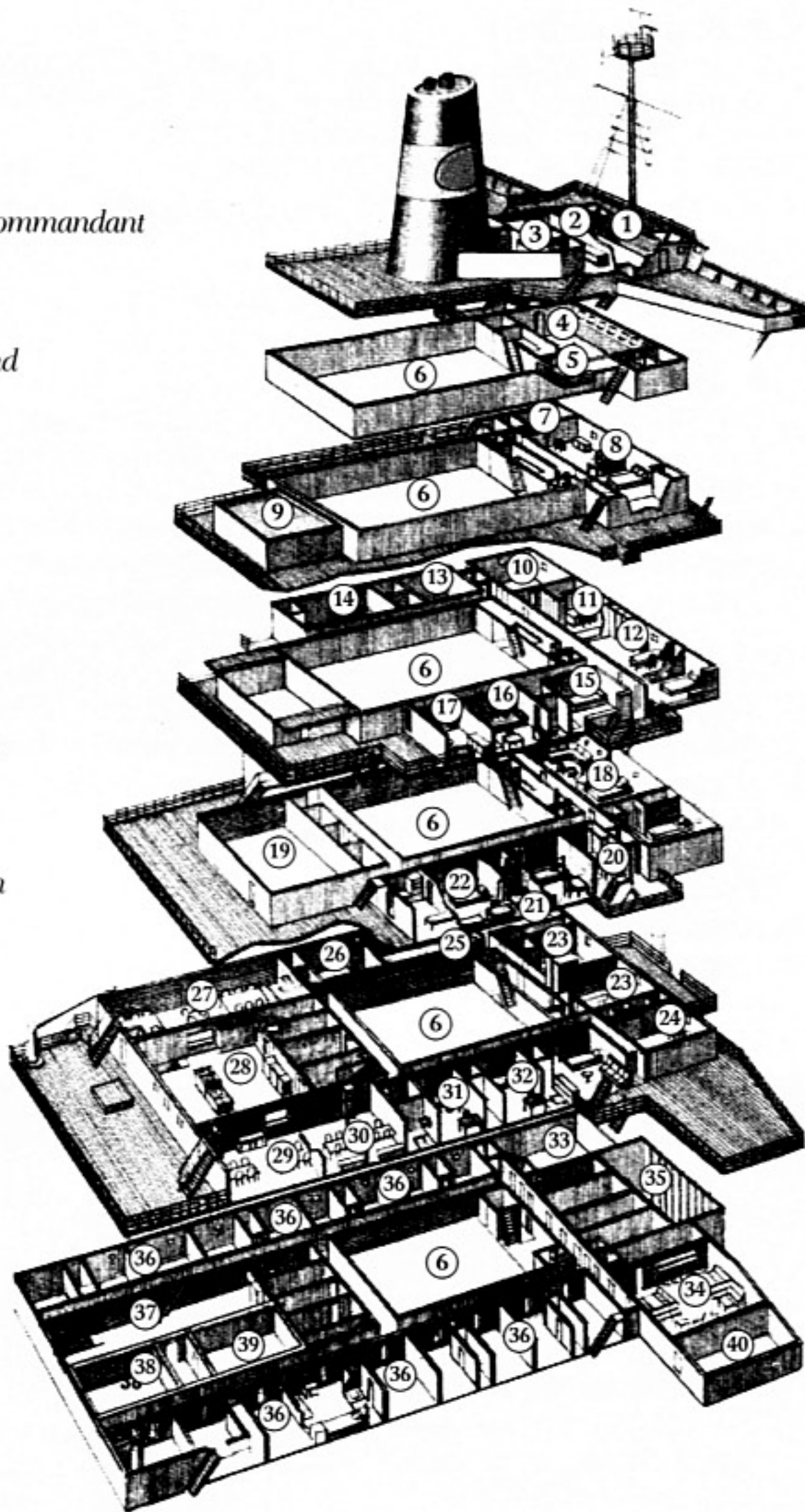
COMPÉTENCES REMARQUABLES

Bagarre : 70 % ; Couteau : 60 % ; Armes de poing : 40 % ; Navigation : 70 % ; Débrouillardise : 70 % ; Négoc : 40 % ; Templiers : 25 %.



plan des aménagements du château arrière

1. timonerie
2. chambre des cartes
3. ascenseur
4. salle de contrôle
5. central téléphonique
6. tambour machines
7. office
8. bureau et chambre du commandant
9. piscine
10. local radio
11. officier radios
12. commandant en second
13. 4^e officier
14. cabine armateur
15. 2^e officier
16. 3^e officier
17. cabine de pilote
18. chef mécanicien
19. local des ventilateurs
20. librairie
21. 3^e officier mécanicien
22. 4^e officier mécanicien
23. assistants mécaniciens
24. pompiste
25. infirmerie et hôpital
26. assistant mécanicien
27. salle à manger et salon des officiers
28. cuisine
29. salle à manger de l'équipage
30. salle à manger des maîtres
31. maître d'hôtel
32. cabine pour 2 élèves
33. centrale hydraulique
34. salle de récréation de l'équipage
35. entrée de la chambre des pompes
36. cabines de l'équipage
37. cambuse
38. magasin à provisions (légumes)
39. magasin à provisions (viande)
40. local à mousse-incendie



Toutes les installations intérieures du « *Magnus Carolus* » sont à l'arrière. Le cerveau de cet ensemble est la passerelle de navigation ou poste de commandement. Elle comprend d'abord la timonerie et ses nombreux instruments : commande des moteurs, barre à gouverner, téléphone, compas, écrans radar, répéteurs de goniomètre, indicateurs du sens de marche et du nombre de tours des moteurs et des hélices, sondeurs, systèmes externes de surveillance... Certaines commandes sont automatiques : la commande directe de la machine depuis la passerelle, la télécommande des vannes et

Les PNJS

● Augustus Sinopeonzième Hiéropé, Commandeur Éclairé des Thermopyles*Le personnage d'Augustus Sinope est décrit en détail dans la partie consacrée aux « Mystères » dans Testament pp. 62- 63.**For 15 Dex 18 Con 12 Int 17 Cha 11 KaS 28 Âge : 34 ans***COMPÉTENCES REMARQUABLES***cf. Testament.*● Les Touaregs*Environ cinq milles Touaregs vivent dans le sud-ouest de la Libye. Un important noyau se situe dans l'oasis de Ghadamès, tout proche de Benghazi.**Musulmans de rite sunnite, ils ne sont que superficiellement convertis et s'adonnent encore à des rites magiques. Ils parlent un dialecte berbère-arabe et conservent des coutumes qui les distinguent des autres populations du pays.**Fiers guerriers du désert, ils ont été transcendés par les talents magiques d'Ifzir. Celui-ci les a rapidement convaincus des agissements troubles des Templiers dans la baie de Benghazi. Déterminés à chasser les infidèles, les Touaregs, sous la direction d'Ifzir, attaquent le dock 21 dans la nuit de votre choix. Leur assaut est voué à l'échec mais leur sacrifice doit permettre à Augustus Sinope et aux Nephilim de s'introduire subrepticement à bord du « Magnus Carolus » avec un engin explosif.**For 13 Dex 15 Con 12 Int 11 Cha 11 KaS 12***COMPÉTENCES REMARQUABLES***3 caractéristiques au choix du Conteur*● Ifzir, Adopté de la Maison-Dieu,Maître de la Foudre de la Septième Phalange Hypapiste**métamorphe***Djinn***pentacle***Terre 38 Feu 49 Air 29 Eau 10 Lune 21***métamorphose***Cheveux flamboyant : 05**Mains griffues : 12**Peau brûlante : 10**Odeur de brûlé : 11**Voix crépitante : 12***méta-caractéristiques***For 14 (+10) Dex 15 (+3) Con 13 (+8) Int 13 (+7) Cha 13 (+5) KaS 12***SIMULACRE***Raphaël Laslandiers Docker marseillais**Âge : 46 ans Niveau Social : 10**Éducation : 08 Proches : 02***COMPÉTENCES REMARQUABLES***3 caractéristiques au choix du Conteur*



des pompes, la navigation automatique en haute mer et la commande à distance des pompes de cargaison. Ainsi, il n'y a pas de personnel en permanence dans la machine car la surveillance est assurée par un puissant ordinateur. La passerelle de navigation comprend également diverses salles annexes de la timonerie, les plus importantes étant : la chambre des cartes, des baromètres et des chronomètres, la chambre de veille pour l'officier « de quart » et le local radio permettant de communiquer avec les navires, les stations côtières et les stations météorologiques.

Assurée depuis la passerelle de navigation, la sécurité est un point primordial à bord du « *Magnus Carolus* ». À cet effet, la coque est soigneusement compartimentée avec des cloisons qui isolent chaque partie. Conçue pour résister à toutes les tempêtes en garantissant la sauvegarde de sa cargaison, la coque, doublée d'une fine couche d'Orichalque, est virtuellement incassable. De même, tout le revêtement du navire a été doté de microcircuits capables de repérer et de localiser tout type d'anomalie ou de présence suspecte. Les citernes sont cloisonnées et de nombreux postes de détection, situés dans chaque compartiment, permettent de déceler la moindre élévation de température anormale. Un central de sécurité reçoit tous ces renseignements en permanence. Des embarcations de sauvetage, en nombre suffisant, construites en alliage léger et possédant un moteur diesel, sont suspendues à des bossoirs de mise à l'eau près des logements de l'équipage.

C'est dans la citerne centrale, dont l'entrée est constamment éclairée par quatre puissants projecteurs, que sont entreposées les Portes du Temple de Tubalcaan.

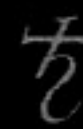
Les portes du temple

UN PEU D'HISTOIRE

Suivant l'exemple des Rose+Croix, les Mystères égyptiens avaient inscrit leur liturgie dans l'architecture des habitants de la vallée du Nil. Ils espéraient transmettre insidieusement leur doctrine aux profanes afin de créer un terreau fertile pour recruter les futurs Initiés. Ainsi, les temples étaient garnis de sept portes – réelles ou symboliques – permettant aux âmes des profanes d'accéder aux sept salles du Douat, l'au-delà des égyptiens, et donc de suivre symboliquement les sept passages conduisant à l'Hadès.

Le Temple de la Vie des Chevaliers Invisibles n'échappait en aucune manière à la règle. Il comportait sept portes orientées selon les sens cardinaux des Mystères. Les effets-Dragon étant disposés au centre du Temple de la Vie pour permettre d'ouvrir sur l'Hadès, au Nadir, et sur les Plans subtils aériens et souterrains, les Akasha et les anti-Terre. La légende du Temple Archaïque enseigne aux initiés des Rites Rouges qu'une porte était peinte sur la voûte du Temple et que Tubalcaan l'aurait dotée d'un pouvoir ésotérique : elle permettrait à la Néchémet de s'aventurer dans le temps (cf. Hermès Trimégiste n° 6).

Alors que le Compromis égyptien s'achevait, les Doriens, un groupe secret de Mystères, parvint à dégonder les Portes du Temple de la Vie qu'avaient érigées



les Chevaliers Invisibles, les fondateurs du Bâton. Ils embarquèrent sur de gigantesques galères, qui sombrèrent en haute mer lorsque les Portes du Temple s'éveillèrent, révélant à leurs ravisseurs leur nature d'effets-Dragon d'Orichalque.

En 1989, les Mystères retrouvent les Portes du Temple. Elles sont extraites des eaux où elles reposaient et sont dérobées de nouveau, en 1999. Cette fois, ce furent les Templiers qui reprirent leur bien.

Ensuite, ils acheminèrent les Portes du Temple jusqu'à Benghazi.

aspect

Les deux effets-Dragon d'Orichalque connus des Initiés comme étant les Portes du Temple sont des Métadaïmions inachevés – ou des Gigadaïmions très élaborés – doués de la conscience des Mystes qui les accueillèrent en leur sein lors de leur descente en Hadès (cf. les Mystères pp. 148-151).

Ces deux Portes, à l'apparence de sistres naoforme, sont hautes de six mètres, animées de vie et barrées par des lourdes portes d'Orichalque. Lorsqu'on est en mesure de contempler les Portes de toute leur stature, on aperçoit des lions – aux traits respectant les critères artistiques de l'ancienne Égypte – qui semblent se dissimuler dans les formes de ces seuils vivants. La crinière de ces lions tombe en cascade sur les piédroits des Portes, marquant la pierre palpitante de nervures sombres. Les traverses supérieures vermiculées accueillent les gueules ouvertes des fauves tandis qu'à la jonction des piédroits et des traverses inférieurs les pattes des lions semblent solidement fichées dans le sol. Les portes proprement dites sont des voiles fins d'Orichalque tendues dans les cadres léonins.

À quelques mètres de ces effets-Dragon, les Nephilim peuvent contempler, dans les rares mouvements que l'air donne aux Portes, les reflets éphémères des rêves saturniens des Mystères qui accueillirent ces Daïmions quelques millénaires auparavant.

L'un d'entre eux est une femme vêtue d'un voile diaphane qui découvre son corps nu peint d'étoiles multicolores. Elle porte un diadème sur son front et une croix ansée en collier autour du cou. Des ailes déployées dans son dos la portent vers un trône céleste pharaonique, prisonnier de la brume cotonneuse des nuages. L'autre déambule, les yeux clos, portant comme simples atours un masque et un sceptre de pharaon, dans un labyrinthe dont les murs sont couverts des hiéroglyphes du Livre des Morts égyptien. Le front de ce Myste est peint des traits de l'œil de Râ. Ses déambulations prennent fin dans une pièce obscure où il découvre un sarcophage qu'il referme sur lui.

Si vos Nephilim réussissent des jets de Culture de l'incarnation liée à l'époque d'Akhénaton, ils comprendront que ces Mystes portent les symboles qu'ils prêtent à Isis et Osiris. Un jet réussi en Mystères – ou un niveau dans cette compétence supérieur à 75 % – leur apprendra que l'homme et la femme sont respectivement des Initiés du septième Masque, Seigneur des Visages Torrentiels, et du septième Voile, Monarque Absolu Voilé d'Or Astral. Ils pourront – à votre discrétion – en apprendre davantage sur les liens qui unissent ces Mystes aux Daïmions.



CARACTÉRISTIQUES

Les Daïmions de cette puissance sont dotés d'un langage intelligible pour les Néphilim – et les Selenim, bien évidemment. Ne pouvant pas s'éloigner de leurs porteurs mais rêvant tout de même de rejoindre la surface de l'Athantor Céleste, les Portes du Temple assimilèrent les corps et les esprits de deux prêtres d'Amon-Râ. Cette fusion s'accompagna d'une mutation des effets-Dragon d'Orichalque mais aussi de l'apparition d'un lien éternel entre la psyché de ces Mystères, condamnés à errer dans les mondes oniriques de leur Titan, et les Portes.

For n.a. Dex n.a. Con 100 Int 15 Cha 14 Orichalque 90

NIVEAU DE SANTÉ

10 niveaux indemne.

PROPRIÉTÉS

- Lors d'un Anaphé, un rite ancien égyptien – connus de très peu d'Initiés, dont Tubalcaan – permet aux Portes du Temple d'entrer en résonance avec les Akasha. Se faisant, le voile d'Orichalque se détache des piédroits et des traverses des Daïmions pour devenir des lames qui déchirent le fin voile solaire séparant les mondes visible et invisible. Dès lors, les Portes sont des seuils béants sur les Plans subtils.
- Les Portes contaminent les Champs magiques. Ainsi, les Néphilim ne peuvent se déplacer dans les flux élémentaires en quête d'un nouveau simulacre dans un périmètre d'un kilomètre mètres autour des Daïmons. Ils ne pourront donc pas se livrer à l'effet-Jésus sur le supertanker.
- En présence des Portes du Temple, les Néphilim font un jet de Khaïba toutes les heures.
- Contempler les paysages saturniens des Portes confèrent à l'observateur 2D6 points de Khaïba.
- Les Portes du Temple peuvent « s'ouvrir au son de l'Hadès ». Dès lors, les Néphilim doivent faire un jet de Ka en opposition au POT d'Orichalque des Daïmons. En cas d'échec, ils subissent une perte de cinq points de Ka, un gain de 2D6 points de Khaïba et ils doivent faire un jet de Khaïba supplémentaire.
- L'aura des Portes multiplie le POT des armes en Orichalque par trois sur un rayon de mille mètres et empêche les prédictions de Conjonction. Les Conjonction sous le signe de Saturne voient leur malus multiplié également par trois. En contrepartie, les homoncules sont inefficaces dans le même périmètre.



LA LOGE DE LA PIERRE ANGULAIRE

Histoire

● *Les origines*

La Loge de la Main Cachée fut créée en 999 par Aspen Eeke. Ce Supérieur Inconnu a fait un recoupement entre certains secrets de l'Ordre Mathématique de Moines Noirs et un extrait authentique des Clavicules de Salomon. Aspen Eeke fut le premier R+C à imaginer l'existence d'un quatrième Arcane majeur. Rassemblant des indices, il commença à mettre en place une véritable traque pour dépister le Denier. Le but du Phalanstère était alors de compiler toute l'Histoire visible et invisible pour y détecter les influences de la Synarchie. Ce travail de « relecture du Temps » était pénible et difficile car les Tekhnès du Temps sont extrêmement difficiles à maîtriser et très éprouvantes physiquement.

Sous la direction de nouveaux chefs, le Phalanstère continua l'œuvre d'Aspen Eeke, sans véritable succès. Au début du XIII^e siècle, conjointement avec l'élaboration du Mensonge Second sur Christian Rosenkreutz, la Loge connut un nouvel essor : en 1222, Duyss Von Ulm, le Supérieur Inconnu de l'époque, rencontra à Paris Arkaos, un individu étrange portant une marque sur le front. Cet homme se présenta à Duyss comme étant l'Anti-Synarque, l'adversaire héréditaire du Denier. Il parla avec Duyss pendant douze heures, puis disparut. Le Supérieur Inconnu voulut alors faire connaître à son Arcane tout ce qu'on lui avait révélé, mais il découvrit que les quelques heures d'entretien avec Arkaos avaient en fait duré douze ans dans la réalité, le transportant ainsi en 1234. Et, pire encore, Duyss vieillissait maintenant beaucoup plus vite que la normale. Avant de s'éteindre, il put malgré tout faire passer une bonne partie de ses connaissances au Phalanstère, qui devint alors la « Loge de la Pierre Angulaire », du nom de l'artefact atlante qui, d'après Duyss, contrôlait en partie l'histoire humaine.

● *Le construct Rosenkreutz*

Les informations de Duyss permirent de mettre au point de nouvelles méthodes de prévision temporelle mais également toutes sortes de Tekhnès d'inspiration « anti-synarque ». Fort de ces nouvelles armes, le Phalanstère



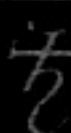
s'impliqua, avec des Phalanstères des trois autres Branches (Espace, Esprit et Corps), dans la fabrication du construct Rosenkreutz. Cet artefact mi-mécanique, mi-biologique, fut difficile à mettre au point. Sa nature particulière le rendait insensible à la plupart des effets secondaires des Tekhnès du Temps. Le construct Rosenkreutz fut donc la première création R+C capable de voyager dans le temps. Il était conçu pour ramener toutes sortes de renseignements sur l'avenir (et aussi potentiellement sur le passé). Mais les techniques issues des révélations d'Arkaos n'étaient pas vraiment fiables, elles induisaient souvent un élément aléatoire important et tout ne se passa pas comme prévu.

En 1250, le construct Rosenkreutz, activé pour la première fois, disparut sans laisser de traces. Les R+C pensèrent d'abord avoir échoué. Mais en 1358, le construct réapparut à l'improviste, parla pendant douze heures, puis s'évanouit à nouveau. Les Magisters de la Loge de la Pierre Angulaire purent alors prédire, sans pour autant pouvoir expliquer pourquoi, que le construct ne pourrait interagir avec notre réalité que tous les cent huit ans. Régulièrement, un groupe composé de Supérieurs Inconnus se rassemble donc dans le « tombeau » de Rosenkreutz pour pouvoir assister au retour de leur créature. Tous les cent huit ans, la Coupe gagne ainsi de précieux renseignements sur le passé ou le futur et tâche de reprogrammer le construct. Mais Rosenkreutz reste fondamentalement un élément incontrôlé.

Une théorie tendrait à prouver que le construct voyage en fait en sens inverse dans le temps : il aurait en fait été projeté loin dans le futur à sa création et remonterait le temps par sauts de cent huit ans pour rejoindre le moment de son activation. Les R+C seront en mesure de vérifier si cette théorie est valide pendant l'apparition de 2006. Une autre théorie, beaucoup plus récente, est que le construct est en fait contrôlé par une autre force, qui pourrait être Arkaos. Il aurait manipulé Duyss pour que Rosenkreutz soit construit selon des principes qui le rendrait compatible avec ses propres buts. En fait, certains R+C pensent même qu'Arkaos pourrait être un Nephilim et que le construct lui servirait de simulacre. Ces deux théories sont exactes, mais la vérité (cf. Secrets) est en fait plus complexe...

● *Le Plan Centuries*

La Loge eut aussi un rôle majeur dans l'établissement du Plan Centuries, qui préparait l'avènement d'une nouvelle ère grâce à la naissance du « Roi de l'Histoire » et du « Père des Légendes ». Ce premier développement de ce qui allait devenir Projet Millenium prit forme au début du XVII^e siècle, avec le début de l'exotisme rosicrucien. Grâce au nombre toujours croissant d'adeptes, des rituels complexes permirent à la Coupe de manipuler l'Histoire : les R+C allaient utiliser le futur roi de France et son jumeau secret pour réaliser un premier pas vers l'ultime Parousie. Les Mystères et les Arcanes majeurs (notamment le Diable et le Soleil) ne virent pas l'influence des R+C et jouèrent souvent malgré eux un rôle actif dans la réalisation du Plan Centuries. Le Denier, par contre, avait déchiffré les intentions de la Coupe. Mais la Loge de la Pierre Angulaire s'avéra



capable de contrer presque toutes les attaques synarques. Une véritable guerre invisible déchira les deux Arcanes mineurs mais tout semblait indiquer que la Synarchie ne pourrait pas empêcher l'avènement du « Roi de l'Histoire ».

Pourtant un allié de dernière minute fit basculer la situation : le Peuple de Brume, échappant à toutes les prédictions, sema le chaos dans le plan R+C et assista les Synarques. Esmeralda et Rebis eux-mêmes durent intervenir pour faciliter ce rapprochement improbable : les Bohémiens n'avaient pas oublié que le Denier avait pris pour habitude de les éliminer car ils représentaient trop souvent des variables inconnues, des aléas néfastes. Mais cette fois, puisque toutes les prévisions indiquaient le succès de la Coupe, les Synarques se réjouirent de pouvoir trouver un élément perturbateur. Le 23 février 1653, lors du Ballet Royal de la Nuit, l'échec du Plan Centuries fut consommé : le jumeau maudit de Louis XIV fut défait avant même qu'il puisse approcher son frère. Et le roi, pendant ce temps, était exposé au souffle du Boheim, libérant son aura et son destin de l'influence R+C. Ce revers inattendu marqua un vrai tournant dans l'évolution des Schèmes de la Branche du Temps : le Plan Centuries fut réformé mais la Loge de la Pierre Angulaire fut exclue du nouveau Projet Millenium. Ce nouvel aspect du Plan du Temps fut notamment répandu par Johannes Kelpius qui prophétisait la venue d'un « Roi de Gloire » et d'un « Père de l'Éternité », mais le Projet Millenium n'a pas progressé aussi vite que les R+C l'espéraient. Il semblerait que, en voulant, dès 1653, accomplir un Plan majeur, l'Arcane de la Coupe ait sacrifié une partie de son avantage : l'Apocalypse des Templiers et la Grande Année des Mystères devanceraient donc l'aboutissement du Projet Millenium.

● *Moria El*

Après cet échec, la Loge fut systématiquement infiltrée et désorganisée par les Synarques, qui embrouillèrent les enseignements de Duyss. Le Denier atteignit son but en 1665 : Moria El, un Supérieur Inconnu de la Branche du Temps, fut illuminé par la Pierre et rejoignit les rangs de la Synarchie. Il mit alors au point une terrible campagne de désinformation. L'incendie de Londres (que la Pierre Angulaire avait prévu) détruisit la plupart des archives du Phalanstère puis, avec ses pouvoirs synarques, Moria El influença les Magisters de la Loge. Tout en conservant le mythe de la Pierre Angulaire, le Phalanstère abandonna sa vocation d'opposition à la Synarchie et oublia la plupart des révélations d'Arkaos. Moria El recentra les activités de la Loge sur les investigations historiques et archéologiques, afin de trouver des indices sur la Pierre. Moria El présida aussi la délégation assistant à la quatrième réapparition de Rosenkreutz en 1682 et il se débrouilla pour qu'une partie des paroles du construct soient oubliées. Enfin, il continua à brouiller les pistes sans que ses interférences soient remarquées par les Supérieurs Invisibles. En 1747, il laissa son poste, soi-disant pour rejoindre Shambhala.

Son successeur, El Moria Ra de Memphis, se concentra surtout sur la composante archéologique de la Loge, mais l'empreinte de la désinformation de Moria El était si forte qu'aucun vrai progrès ne fut vraiment réalisé : la recherche de la Pierre Angulaire était tout à fait vaine.





● *Le dossier « Chemin Mort »*

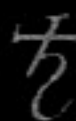
Au début du XIX^e siècle, un nouveau Supérieur Inconnu, Ssri E.L.A.M.M. Khan, prit la tête de la Loge. Il joua un rôle essentiel dans la mise en place du Mensonge Troisième des sectes rosicruciennes modernes. Mais il contribua surtout au dossier « Chemin Mort » : suite aux expériences de la Golden Dawn sur les champs magiques — qui enclenchèrent le Grand Éveil — Poliorcète, le Prince de l'Arcane de la Justice, envisageait de prononcer un Commandement, condamnant tous ceux, humains comme Nephilim, qui avaient participé à ce grand chamboulement des énergies élémentaires. Les R+C auraient particulièrement été touchés par ce Commandement car la Branche de l'Espace et la Branche Invisible s'étaient vraiment impliquées dans les activités de la Golden Dawn. Mais un personnage mal connu rencontra le Prince de la Justice et le convainquit de ne pas intervenir.

L'identité de ce personnage est un secret bien gardé : c'est le construct Rosenkreutz lui-même. La Loge de la Pierre Angulaire est au courant de cette entrevue car c'est, comme toujours, elle qui organisait la séance entourant la sixième apparition de Rosenkreutz en 1898. Mais au milieu des douze heures de l'apparition, le construct disparut pendant deux heures complètes. L'enquête, dirigée par Ssri E.L.A.M.M. Khan, avec l'aide de R+C des Branches de l'Espace et de l'Esprit, permit de conclure que le construct s'était transporté jusqu'au Palais Pacifique, siège de l'Arcane de la Justice. Là, il aurait demandé à rencontrer Poliorcète, le « Monarque du Meilleur des Mondes ». Rosenkreutz et le Prince se seraient parlé pendant plus d'une heure. Ssri E.L.A.M.M. Khan a enquêté sur la possibilité que Rosenkreutz soit apparu à d'autres endroits que son tombeau pendant les apparitions précédentes. En effet, la durée de certains « réveils » (ceux de 1574 et de 1790) aurait été très inférieure à douze heures, ce qui laisse envisager que le construct ait passé quelques heures ailleurs que dans son « tombeau ». Il a été jusqu'ici impossible de savoir ce qui s'est effectivement passé à ces deux dates.

Pendant cette enquête, Ssri E.L.A.M.M. Khan aurait été amené à rencontrer Poliorcète lui-même et le « Monarque du Meilleur des Mondes » aurait été marqué par ses entretiens avec le Supérieur Inconnu. Ce qu'ils se dirent est confidentiel, mais la Loge aurait gardé des liens privilégiés avec le Prince de la Justice depuis cette date. En 1920, ayant posé les bases de ce qui allait devenir l'AMORC, Ssri E.L.A.M.M. Khan fut rappelé à Shambhala pour être remplacé.

● *L'ère moderne*

Depuis 1920, le Supérieur Inconnu dirigeant la Loge se fait appeler l'Illustre Maître Kut-Hu-Mi. Il a commencé par reprendre les actions de son prédécesseur : poursuivre les enquêtes du dossier « Chemin Mort », organiser les nouvelles sectes rosicruciennes et continuer à rechercher la Pierre Angulaire. Mais tout a changé en 1988, avec l'arrivée de l'« Homme du pentagramme ». Maître Kut-Hu-Mi a été contacté par un individu mystérieux et l'a choisi comme



adjoint à la tête du Phalanstère, alors que cet homme n'est même pas un R+C. L'Homme du pentagramme a une peau rougeâtre, une voix dérangeante et une étrange marque en forme de pentagramme sur le front. Les rumeurs au sujet de cet être se multiplient au sein de la Loge. La plupart s'accordent à dire que c'est un émissaire venu du troisième millénaire. En tout cas, depuis son arrivée, la Loge organise activement le « réveil » de Rosenkreutz de 2006. Des appareillages de toutes sortes sont mis en place pour analyser le construct, le figer dans le temps et le reprogrammer. Sur le conseil de l'« Homme du pentagramme », la Branche du Temps pense que le moment est venu de reprendre le contrôle de Rosenkreutz et de comprendre pourquoi il ne fonctionne pas comme prévu à l'origine. Ce plan, appelé « Renouveau Rosenkreutz », semble ne pas être du goût des autres Branches R+C qui voient là une prise de contrôle du construct auquel elles ont toutes collaboré.

Un autre changement de politique imputé à l'arrivée de l'« Homme du pentagramme » est la reprise des activités anti-synarques : de manière très discrète, un Collège et certaines Fraternités ont été engagés dans un processus de dépistage des agents synarques. Le but de la manœuvre n'est pas d'engager une lutte contre le Denier, mais plutôt de fausser ses systèmes de prévision et ses sources de renseignement. Cette nouvelle opération, baptisée « Chaos Rosaire », n'est pas connu de tous les Magisters et beaucoup la trouverait injustifiée s'ils découvriraient les ressources mises en jeu.

Organisation

La Loge est dirigée conjointement par Maître Kut-Hu-Mi et l'« Homme du pentagramme ». Elle regroupe vingt-quatre Magisters seulement, mais tous sont des maîtres des Tekhnès du Temps. La plus grande spécialité de la Loge est la prévision du futur mais surtout la vérification du passé, très utile pour les recherches archéologiques du Phalanstère. Un autre domaine de prédilection est l'artisanat occulte : la Loge a en sa possession un grand nombre d'artefacts de toutes origines retrouvés pendant la quête incessante de la Pierre Angulaire, et l'étude de ces objets, conjointement avec les techniques héritées de Duyss, fait des Magisters de la Loge les plus aptes à mettre au point des constructs et des artefacts innovants, dépassant de loin les possibilités des seules Tekhnès R+C.

À présent, onze Magisters sont impliqués exclusivement dans la préparation de l'apparition de Rosenkreutz de 2006. Cinq d'entre eux se concentrent sur l'aspect matériel de la préparation : ils élaborent les tests nécessaires pour étudier le construct, mettent au point des appareils capables de le capturer et de le désactiver. Six autres Magisters tentent d'utiliser les Tekhnès du Temps pour prévoir ce qui se passera en 2006 et prédire les erreurs qui peuvent être évitées.

Les treize Magisters restants s'occupent de toutes sortes d'activités annexes : recherche de la Pierre Angulaire, amélioration des Tekhnès, supervision des Collèges dépendant de la Loge, maintien des Masques.





La Loge dirige huit Collèges :

- trois d'entre eux (les Tisserands Solaires de Ra, les Jardiniers de la Rose d'Orient, l'Alliance Séculaire des Croisés Bâtisseurs) sont orientés vers les techniques d'artisanat occulte.
- deux autres (le Miracle de l'Œil Infaillible, la Treille des Roses du Destin) sont résolument mystiques et s'intéressent à la voyance du futur au travers d'horoscopes et de voyages dans l'astral.
- la Rose du Parfait Silence (cf. *Les Rose+Croix* p. 100) touche à de nombreux domaines : lutte contre la Synarchie, transe interplanétaire, voyage temporel, messes historiques créant des hologrammes du passé...
- l'Union des Comtes Immortels rassemble une poignée d'Imperators obsédés par le contrôle du vieillissement ou, en tout cas, par son transfert à une autre personne. Certains de leurs rituels, visant à la mise au point d'un Élixir de Longue Vie, utilisent de grandes quantités de sang humain, ce qui donne une sombre réputation à ce Collège. Ce Collège a été engagé dans le plan « Chaos Rosaire » et l'« Homme du pentagramme » supervise personnellement les opérations des Comtes Immortels contre les Synarques.
- l'Ordalie de la Geste Perdue s'intéresse, conjointement avec la Branche de l'Espace, à l'exploration des Akasha historiques. Utilisant des foci historiques, ces Imperators savent induire chez des rêveurs entraînés une transe permettant de guider le voyage dans les Plans Subtils et de focaliser les recherches sur un thème précis. De manière complètement fortuite, ce Collège aurait découvert un trajet relativement rapide et sûr jusqu'à Pendulum.

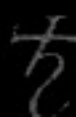
Masques

Le centre du Phalanstère se trouve dans le tombeau de Rosenkreutz. Cette crypte secrète est en Autriche, quelque part entre Salzbourg et Vienne, sous un manoir de la vallée du Danube. Officiellement, ce manoir est un centre de retraite méditative appartenant à une « société philosophique » très en vogue dans la haute société viennoise. Parfois, des associations culturelles louent le manoir pour des séminaires et quelques concerts prestigieux sont organisés dans le parc. Ces manifestations souvent très lucratives fournissent des rentrées financières importantes pour le Phalanstère. Les autres activités « de couverture » impliquent de nombreux liens avec toutes sortes de sectes et de Fraternités d'inspiration rosicrucienne, des participations à de nombreux projets archéologiques ou de restauration de monuments et des contributions à des reconstitutions historiques.



Schèmes

La Loge est principalement concernée par la quête de la Pierre Angulaire. Étant donné tous les mythes qui entourent cet artefact atlante, le Phalanstère n'a que peu de chances de la découvrir un jour. Mais ces recherches continues ont fait de la Loge une autorité sur le sujet de l'Histoire invisible et des artefacts occultes. Tout naturellement, ces centres d'intérêt se



PERSONNALITÉS

● L'Homme du pentagramme

Cet homme étrange est en fait le simulacre d'Altair. En 1984, en refusant l'Illumination, Altair devient l'Anti-Synarque et, en 1988, il passe un accord avec Hilarion. Il est doublement un être d'exception, étant à la fois un Nephilim hors norme et un R+C très inhabituel.

For 9 Dex 16 Con 15 Int 14 Cha 10 KaS 70

compétences remarquables

Couteau 60 %, Astronomie 60 %, Mythes & Légendes 60 %, Astrologie 60 %, Parapsychologie 70 %, Rituels 80 %, Rose Croix 80 %, Synarchie 80 %

● Altair

Feu 45 Terre 36 Lune 18 Eau 9 Air 27

métamorphoses

Visage (marque sur le front) 15

Mains (gestes saccadés) 5

Peau (rouge) 10

Odeur (inodore) 5

Voix (résonnante) 10

Altair n'est pas dans l'« Homme du pentagramme » entre 1988 et 2006 ; il est en Ombre.

prolongent dans des activités plus « classiques » de la Branche du Temps, principalement la mise au point et la fabrication d'artefacts et de constructs utiles pour le Voyage Astral et l'Éternelle Providence (cf. *Les Rose+Croix* p. 88). D'un autre point de vue, la Loge est très occupée par des plans nouveaux (« Renouveau Rosenkreutz » et « Chaos Rosaire »), lancés par l'« Homme du pentagramme », et que le Phalanstère s'efforce à garder secret, même pour les autres R+C. À cause de ces projets, il semblerait que Fusion d'Éternité, un autre Phalanstère de la Branche du Temps, a l'intention d'attaquer la Loge de la Pierre Angulaire sous le prétexte qu'elle se serait détournée des directives d'Hilarion, le Supérieur Invisible du Temps.

Secrets

l'homme du Pentagramme est un ancien simulacre d'Altair, l'Anti-Synarque. Mais, pour la première fois, les prévisions de la Pierre ont été mises en défaut et Altair a refusé l'Illumination synarque, devenant ainsi l'Anti-Synarque. Connaissant l'existence et les motivations de la Pierre, il a choisi de s'y opposer et de lutter contre la volonté hégémonique de la Pierre qui veut réguler le progrès du monde. Le sens de la démarche d'Altair est de préserver « la Nature » et d'encourager la part de hasard. Il pense qu'en contrôlant trop les processus d'évolution, on va à l'encontre des forces fondamentales de l'univers. En fait, il semblerait qu'un certain nombre de forces échappent à la puissance prédictive de la Pierre Angulaire :

- d'abord les Bohémiens, que le Ka-Brume rend invisible à la Pierre, et qui constituent un élément perturbateur récurrent dans ses calculs ;





- ensuite les Nephilim de la troisième génération qui obéissent visiblement à des règles que la Pierre Angulaire a beaucoup de mal à intégrer ;
- enfin tout ce qui touche aux Invisibles Stellaires et à l'Iz.

Quoiqu'il en soit, Altaïr fait son possible pour s'opposer aux visées synarques. Mais en 1984, lors de son contact avec la Pierre, Altaïr n'est pas en mesure de s'opposer au Denier, alors il se terre dans l'ombre et cherche à se faire oublier. En 1986, il est contacté par une créature de Kabbale qui lui remet un mystérieux message contenant des instructions pour devenir un vrai contre-pouvoir face à la Pierre Angulaire. Suivant ces conseils, Arkaos rencontre Hilarion en 1988 et passe un accord avec lui. Maître Kut-Hu-Mi, contacté par le Supérieur Invisible du Temps, accepte de se soumettre à l'autorité d'Altaïr, à condition qu'il abandonne sa mémoire ésotérique à son Simulacre jusqu'en 2006. Altaïr accepta et tomba en Ombre. Son Simulacre devint alors l'« Homme du pentagramme ». Peu à peu, une boucle temporelle s'organise : Altaïr va posséder le construct Rosenkreutz pendant l'apparition de 2006, puis il va remonter dans le temps par sauts successifs de cent huit ans. Dès lors, l'« Homme du pentagramme » est libre de ses agissements. D'abord, en 1898, il rencontrera Poliorcète et le convaincra de rompre les liens qui l'unissent avec la Synarchie. En effet, la Justice, pendant le XIX^e siècle, avait commencé à s'approcher de plus en plus du Denier : le Palais Pacifique fut construit par des bâtisseurs synarques et les influences de l'Arcane mineur se multipliaient. Poliorcète, convaincu, décide de ne pas prononcer le Commandement, échappant ainsi aux prédictions de la Pierre Angulaire.

Altaïr en profite aussi pour demander à Poliorcète de contacter son simulacre en 1898 et de lui remettre une lettre. Le Prince de la Justice, n'ayant qu'une parole, accepte : il a compris qu'en refusant de transmettre le message, il créerait un paradoxe qui rendrait impossible sa rencontre avec Altaïr/Rosenkreutz. Puis Altaïr, dans le construct Rosenkreutz, continue sa course à rebours dans le temps : 1790, 1682, 1574, 1466, 1358. En atteignant 1250, le construct, rentré à son point de départ, est libéré de sa programmation originelle. Altaïr, libre d'exploiter ses nouveaux pouvoirs, se rebaptise Arkaos, un nom plus proche de sa vocation d'Anti-Synarque. Altaïr commence alors par rendre possible l'évolution de la Loge de la Pierre Angulaire : il revient quelques années en arrière, en 1222, pour rencontrer Duyss et lui transmettre les secrets nécessaires à la fabrication du construct Rosenkreutz.

Arkaos fait en sorte que la programmation initiale du construct soit subtilement défectueuse : à son activation, en 1250, le construct se transporterait 1080 ans dans le futur. Mais en atteignant 2330, Rosenkreutz n'aurait pas assez d'énergie pour revenir en 1250, il devrait donc revenir en faisant des escales tous les cent huit ans. À chaque « réveil », le construct passerait quelques heures à absorber l'énergie des Supérieurs Inconnus présents avant de repartir pour le passé. Arkaos se trouvait donc, en 1234, aux commandes d'un simulacre surhumain dont il maîtrisait à peine les pouvoirs temporels. C'est ainsi que commença sa « vraie » carrière d'Anti-Synarque. Étrangement, Arkaos était dans une position ambiguë : faisant tout pour ne pas créer de paradoxes, il a été condamné à respecter les événements qu'il connaissait : en fait de servir le Chaos, ses interventions n'ont fait que conforter le déroulement de l'histoire. Son rôle de



Les paradoxes temporels

A priori, les PJ ne sont pas appelés à voyager dans le temps donc ils ne déclencheront pas eux-mêmes de paradoxes. Par contre, ils peuvent être amenés à découvrir qu'un voyageur dans le temps a perturbé le cours des événements... Cela dit, leur passé est supposé immuable, c'est la grande difficulté pour un MJ. Autant que possible, il faut intégrer des « paradoxes auto-confirmants », des aberrations qui s'intègrent dans l'histoire sans heurt.

En cas « d'impossibilité », tout se passe comme si l'univers était « résistant aux paradoxes ». D'une manière ou d'une autre, les erreurs sont effacées car Hilarion, le Supérieur Invisible du Temps, est le gardien de l'Histoire. Il utilise les ressources en Ka-Soleil de l'humanité pour éliminer les voyageurs temporels indelicats : « l'inconscient collectif » alimenté par le Ka-Soleil des humains résiste au changement. C'est un formidable garant atemporel de l'intégrité de la trame de l'histoire, grâce auquel Hilarion pourrait expulser de la réalité tous les « fauteurs de trouble » pour les isoler dans les Limbes, un Akasha-piège qui existe hors du Temps. Ce qui fait que les voyageurs dans le temps ont intérêt à éviter de s'impliquer dans un paradoxe.

Ce rôle de « Gardien du Temps » et de « Geôlier des Limbes » explique le peu d'apparitions « publiques » d'Hilarion. Ceux qui ont pu le croiser ne peuvent en général plus raconter leur expérience.

perturbateur était en fait réduit à une vague parodie de conformisme. Jusqu'à 2006, Arkaos allait devoir se cantonner à un rôle de régulateur pour ne pas déclencher de paradoxe. Ce qui se passera après 2006, quand la boucle temporelle se referme, est encore sujet à caution. Est-ce que le contrat entre Hilarion et Arkaos sera encore valable ?

En pratique, rien n'interdit qu'Arkaos se soit déjà rendu après 2006 (et qu'il en soit revenu), puisqu'il lui est possible de voyager dans le temps. Mais l'utilisation des pouvoirs temporels du construct Rosenkreutz nécessite de « consommer » une quantité plus ou moins importante de Ka-Soleil. Arkaos, en tant qu'Anti-Synarque, préfère en général se contenter des capacités de l'Espace (voyage astral, ubiquité), de l'Esprit (télépathie, refuge akashique) et du Corps (régénération, phéromones), plus faciles à utiliser. Cela dit, il s'implique assez peu dans les affaires « usuelles » et évite de laisser des cartes de visite derrière lui. Il préfère influencer par touches, çà et là, pour favoriser l'évolution « naturelle ». Sa devise pourrait être « le hasard fait bien les choses, à condition qu'on le laisse faire. » Comme le temps n'est pas une limite pour lui, il peut aussi bien agir contre des machinations à grande échelle que contre des projets a priori insignifiants. Son combat est plutôt l'œuvre d'un idéaliste qui veut défendre ses principes et ses valeurs ; comme si sa seule existence et sa position de principe, plus que ses actions, garantissaient un certain équilibre « naturel ».

Pour un MJ, Arkaos n'est pas un pion facile à jouer. Il peut aider les PJ si ceux-ci font face à la Synarchie, leur apportant ainsi un « petit coup de chance » aussi discret que possible. Il peut aussi venir mettre un grain de sel dans un plan trop bien huilé des PJ, s'il pense que leurs actions vont à l'encontre de la liberté personnelle et du respect des individus.



hermès trimégiste 7

VOLUME SEPTIÈME

1999. Le Peuple-Mémoire nous livre ses secrets.

Dans ce numéro, vos Nephilim suivront la piste sanglante d'un Mahrimé surgit des cours des Miracles qui connurent un franc succès sous le règne du Roi-Soleil. De corps en corps, de lames en lames, les Nephilim rencontreront Bohémiens, Templiers et Mystères avant de résoudre l'énigme ésotérique de Notre-Dame de Piété.

Les Hermès Trimégistes profitent de ces temps troublés pour vous révéler l'emplacement des terribles Portes du Temple, les deux puissants effets-Dragon qui permettront au Grand Maître du Temple d'accéder avec ses légions aux Akasha.

Questeurs de Sapience insatisfaits, les Hermès Trimégistes ont côtoyé les Mensonges de la Rose+Croix afin de vous révéler la vérité sur la Loge de la Pierre Angulaire : ses origines, ses liens avec la Synarchie, etc.

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

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

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



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

