

35 F

HERMES TRIMEGISTE

Corpus
ephilim

N°2

EDITORIAL

Arcadium est un succès et malgré les problèmes informatiques, nous sommes en mesure de vous présenter le numéro 2 d'Hermès Trimégiste qui, nous l'espérons, vous satisfera encore plus.

Comme nous l'avons annoncé dans le précédent numéro, les colonnes d'Hermès vous sont ouvertes et nous attendons vos souhaits, réflexions et critiques quant à cette publication. La porte est ouverte, n'hésitez pas ! De même, toute contribution même modeste est bienvenue et, déjà, des membres ont répondu à notre premier appel. Hermès est une aventure collective !

Avant de laisser la parole aux contributeurs de ce nouveau numéro, j'aimerais aborder la question plusieurs fois soulevée de la teneur ésotérique des scénarios de Nephilim. Sont-ils assez occultes ? D'un autre côté, peut-on proposer à des joueurs profanes une réelle énigme s'appuyant sur de réels textes kabbalistiques ? La solution réside à mon humble avis dans une subtile distillation d'informations (par l'intermédiaire des compétences du personnage par exemple) en marge des premières intrigues de manière à donner des bases aux joueurs. J'ajouterais qu'un scénario n'a pas besoin de livrer une information ésotérique pour être baigné d'une ambiance occulte. Les rapports entre les Nephilim, entre les Sociétés Secrètes, la manipulation de l'histoire, les complots, tous ces éléments font qu'un scénario n'est pas hermétique (heureusement) mais teinté d'aspects occultes. De même, vous pouvez en créant vos scénarios inclure parallèlement à l'intrigue une symbolique, un thème pouvant amener à une prise de conscience chez le Nephilim marquant une étape dans leur progression vers l'Agartha.... Les 22 Lames du tarot d'Akhénaton fournissent une bonne source d'inspiration sur la nature de ces révélations mais cette progression n'est pas unique et d'autres sources peuvent servir de base à vos personnages.

N'oublions pas toutefois que Nephilim est un jeu et qu'il faut maintenir une certaine distance vis à vis de la tradition servant de toile de fond. Et après tout l'Agartha est une longue quête, tout savoir se mérite, il ne faut pas brûler les étapes, etc...

Sur ce, Bonne Quête et surtout Bon Jeu!

Stephane Adamiak

CREDIT

Hermès Trimégiste est édité par l'Association loi 1901 **Arcadium**, siège social au 24/26 rue des prairies 75020 Paris. Parution trimestrielle (normalement)

Distribution: MultiSim

Directeur de publication: Stephane Adamiak

Comité de rédaction: Stéphane Adamiak, Bruno Da Lomba, Alexandre Hossard, Pascal Montagna, Nicolas Patte, Olivier Vignes, Frédéric Weil

Rédacteurs: Luc Ragaut

Illustrations: Camille Caffin, Christian Fish

Maquette: Pascal Montagna, Frédéric Weil,

Couverture: Franck Achard

N°Issn: en cours

Dépot légal: décembre 93

RUBRIQUES

LES SATURNALES



"Les saturnales", temps des humains par excellence est la rubrique qui regroupe tous les éléments de presse ou de bibliographie cachant des événements occultes qui peuvent intéresser les Nephilim ou les maîtres de jeu

LES CHRONIQUES DE MARS



Temps de la guerre et de l'action, sous la domination de la planète du sang, "les chroniques de Mars" sont dévolues aux scénarios et synopsis. Ainsi les Nephilim peuvent mettre en pratique le savoir ésotérique appris dans les autres rubriques

LE LUTRIN SOLAIRE



Centre du système, "le lutrin solaire" regroupe autour d'un même thème plusieurs articles et un scénario dans un dossier, l'éclairant comme les rayons de l'arcane majeur XIX.

LE LIVRE JOVIEN



Lieu de la connaissance, le livre jovien vous ouvre ses pages afin que vous puissiez enrichir votre savoir occulte. Lieux, personnages, événements et légendes occultes sont détaillés et quelquefois dévoilés. Placée sous le signe de Jupiter, cette rubrique est protégée par les anges d'Atiztalh. Tout savoir se mérite.

LES TABLETTES ARCADIENNES



"Les tablettes arcadiennes" sont le lieu d'expression et de vie de l'association Arcadium. Noyau de la future assemblée des Nephilim arcadiens, vous y trouverez des adresses de joueurs, des comptes-rendus des activités de l'association, des lettres ainsi que des idées novatrices sur le jeu.

Mercure, messager des dieux, héraut des lois divines auprès des humains gouverne la rubrique "les lois mercuriales". Vous y trouverez des nouvelles règles enrichissant le jeu Nephilim.

LES LOIS MERCURIALES



LES APOCRYPHES LUNAIRES

Inspiratrice des poètes et autres plumitifs, la lune illumine cette rubrique qui explore les chemins de traverse des Destins nephilim. Nombre d'entre eux ont été en effet contés et inscrits sur le parchemin. Déchiffrez avec nous les palimpsestes lunaires.





La Bieria

"Au fond de la forêt de Fontainebleau les chiens solaires hurlent à la mort".

Nicolas Poussin

Historique

Humiliés par la victoire de Morphé sur les Quatre Tuteurs Elémentaires et refusant catégoriquement de reconnaître les Onirim comme leurs égaux, de nombreux Pylim entrèrent en croisade, regroupés en véritables armées.

Parmi ces fils du Feu Indomptable, Kwantaé se fit remarquer pour ses actes de bravoure et ses qualités de meneur. De duels en batailles sans grand prestige, Kwantaé désespérait de l'exploit. Pourchassant les les Traîtres à travers le monde, ce jour arriva en un lieu que les hommes appelleraient la Forêt des Bêtes Sauvages (Bieria). Jamais, il n'y eut à cette époque autant de Kaïm, surtout de si grande valeur, engagés dans une lutte. Rapidement la supériorité offensive des Pylim, et leur art de la guerre inné, rendirent l'issue du combat inéluctable. Ainsi après des jours et des jours d'affrontement sans trêves, les Onirim furent dispersés jusqu'au dernier. Certains Pylim périrent également mais ces pertes demeuraient insignifiantes comparativement à celles de leurs ennemis.

Sur le champ de bataille dévasté, les vainqueurs firent le serment de

ne jamais abandonner cette terre. Ils décidèrent donc la construction d'un bastion qui devait empêcher à jamais le retour d'Onirim.

Par la suite, leur décision fut confortée par les phénomènes étranges qui survenaient en terre de Bieria. En effet, les gardiens de la forêt se voyaient attaqués par des chiens et des serpents surnaturels venus de nulle part et dont le nombre ne semblait jamais décroître. Moins dangereux mais tout aussi inquiétant, les Pylim étaient victimes d'hallucinations. Il leur arrivait ainsi de voir réapparaître certains de ceux qui avaient péri sous leurs coups. Après maintes et maintes recherches occultes, il n'y avait plus de mystères... La forêt était vivante.

Les champs lunaires de leurs adversaires au lieu de s'évanouir restèrent sur place, imbibèrent la terre de leur déchéance. Ce ne semblait pas être une entité douée de raison mais plutôt une force instinctive et brutale qui s'en prenait aux créatures possédant un ou plusieurs champs élémentaires autres que la Lune.

Les temps aidant, les gardiens trouvèrent le moyen de cacher leur présence à l'être qu'ils allaient nommer la Lunade. Cependant à trop vouloir connaître un ennemi, on finit par en être dépendant. C'est ainsi

que leur sort fut irrémédiablement associé à celui de la Lunade. Ils se transformèrent en centaure-lions et il leur était dorénavant impossible de quitter la forêt de Bieria sous peine de voir leurs champs se dissiper. De par sa nature, la forêt devint vite un mythe pour les Onirim, qui s'y aventuraient en quête de puissance. Elle ne devint cependant pas un lieu de pèlerinage car la présence des centaure-lions empêchait un grand nombre de ces téméraires d'en sortir vivants.

La grande dispersion due à la Chute de l'Orichalque, et l'isolement qui s'en suivit incita les Nephilim à se réunir en arches élémentaires. Une fois de plus Pylim et Onirim engagèrent une lutte sans merci. Lors d'une de ces batailles, des Onirim essayèrent d'arracher la Lunade de l'emprise des Centaure-Lions. La connaissance du terrain aidant, ces derniers furent victorieux. Par la suite, aucune guerre d'importance n'éclata dans cette forêt et une certaine tranquillité régna jusqu'à l'ère d'Akhénaton et l'expansion des Arcanes.

C'est ainsi qu'au Ier siècle avant JC, l'Arcane de la Force tenta de s'installer au coeur de la Bieria mais la présence dans leurs rangs d'Onirim compromit leurs chances. Non seulement, les centaure-Lions



s'en prirent à eux mais la Lunade, une fois le danger pressenti déchaîna ses forces et anéantit tout espoir d'implantation.

Suite à de multiples tractations, les Pyrim et les membres de la Force réussirent à s'entendre et finirent même par se compléter. Leurs causes en fin de compte n'étaient pas si éloignées. Les premiers luttèrent contre les Onirim voulant bénéficier des avantages de la Lunade et les seconds combattaient un certain aspect de cette dernière. En effet, ils se rendirent compte que bien que favorisant la magie lunaire, la Lunade augmentait les chances de dégénérescence de ceux qui utilisaient cette voie.

Selon l'accord, les membres de la Force durent s'installer hors de la forêt et dans les villages de celle-ci où ils ne risquaient pas d'être inquiétés par la Lunade (mystérieusement, elle n'a pas d'emprise sur les cités humaines). L'arcane dissimula ses actions sous le culte voué à Saint Mathurin dont le but est de guérir les fous et établit son quartier général à Larchant.

L'exceptionnalité du site ne fit qu'énrichir une histoire occulte déjà bien remplie. C'est ainsi que les Bateleurs estimèrent l'endroit intéressant pour l'initiation des hommes aux réalités élémentaires. Leur premier ambassadeur fut le peintre Rosso qui, par le biais de ses toiles exposées dans la galerie François Ier, avait tenté d'élever spirituellement la noblesse bellifontaine. Cette tentative fut vaine et peu après l'arrivée d'un émissaire de la Maison Dieu, la galerie fut lavée d'une grande partie de son rôle initiatique. Quant à l'infortuné peintre, il se suicida en 1540 à Paris, suit à la visite du même émissaire.

Des siècles passèrent avant une nouvelle tentative. Au début du XIXe siècle, le danger vint d'un certain Denecourt qui aménagea la forêt et l'ouvrit ainsi au grand public. Il mit au point onze circuits initiatiques dans toute la forêt qui

auraient du intéresser les esprits critiques. Son entreprise fut possible par le fait qu'il était un Onirim et donc à l'abri du courroux de la Lunade. Il était également suffisamment intelligent et puissant pour faire croire aux Centaure-Lions qu'il était un simple humain. Sa mission accomplie, il laissa son corps mourir de son vivant, jamais la supercherie ne fut découverte mais alertée par un membre de la Force, la Maison Dieu dépêcha un des siens, Colinet. Grâce à sa couverture de conducteur des Ponts et Chaussées, il transforma l'oeuvre de Denecourt et fit perdre toute leur valeur aux onze circuits. Or un fait important resta caché : la Société des Veneurs que Denecourt avait, dans le plus grand secret, créée. Elle regroupait des hommes et des femmes qui, par l'intermédiaire d'un culte voué au Chasseur Noir, avaient appris à lutter contre les Nephilim.

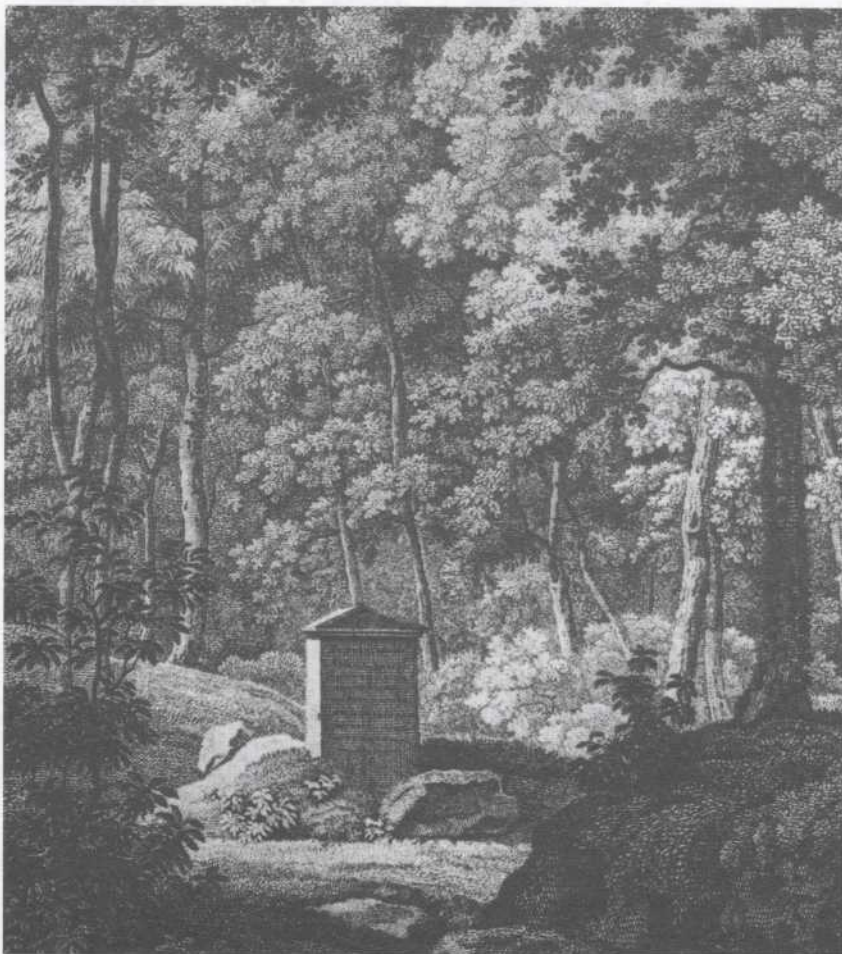
De nos jours, l'existence de cette corporation a été établie mais aucun n'a réussi à l'approcher.

Décors

Il est étonnant de voir à quels points les hommes acceptent des réalités occultes sans s'en percevoir. Ainsi, prenons les noms de Bieria et de Fontainebleau. Le premier, inconnu de la plupart des mortels et donné pourtant par des humains initiés, signifie "Bêtes Sauvages" et affirme de façon symbolique la nature étrange des résidents de la forêt.

L'origine du second, connu par une fable, fut également lavé de son contenu ésotérique. Ainsi ce serait un chien royal s'appelant Bleaud qui en se perdant, aurait trouvé une fontaine d'où le nom de la ville la Fontaine de Bléaud qui devint Fontainebleau.

En fait, il s'agissait d'un chien de Lune que les membres d'une société secrète traquèrent et tuèrent près d'une source et le mot bleau vient en réalité du latin Bello : faire la guerre.





Le propre de l'homme est donc de perdre tout enseignement passé et de le modifier pour conforter sa conscience. C'est ainsi que la connaissance de la vision ka fut dissimulée par des superstitions. La fontaine de Franchard avait la réputation de guérir les maladies des yeux et de préserver durablement la vue des enfants. La Lunade était également connue des hommes mais en tant que rituel druidique. Elle serait une survivance de la religion lunaire gauloise, une procession commençant au lever de la Lune à certaines époques de l'année comme l'an nouveau. Mais laissons là les esprits crédules et revenons aux particularités de la Bieria et de ses environs.

La lunade

La Lunade est un véritable temple dédié à la Lune et sur tout son royaume, l'Onirim est roi. Quant à la naissance de cette entité, la plupart des questions posées n'ont toujours pas trouvé de réponses.

Cependant, la nature encore pure des Kaïm non prisonniers du savoir humain semble être à l'origine de ce phénomène. D'autres hypothèses sont plausibles comme la puissance des vaincus, la teneur magique titanique du combat, ou encore une soif de vengeance immodérée.

Quoiqu'il en soit, la Lunade est une réalité, puissante de surcroît. Cette entité sans conscience propre, brutale et instinctive pourrait être comparée à une narcose à grande échelle. Plongée dans un profond sommeil, sa perception du temps est extrêmement longue.

La Lunade agit sur son royaume par ses champs de lune en perpétuelle ébullition, et de ces bouillonnements oniriques peuvent naître des créatures bien réelles (Cf Personnages)

Elle influence son royaume de multiples façons, pouvant faire revivre tel un simple mirage tout être mort

sur ses terres et possédant en lui un peu de Lune. Elle peut encore modifier les qualités de tout ce qui est sur son territoire (ce qui est à l'origine de nombreux mythes).

Mais bien qu'endormie, la Lunade n'en a pas moins des sens acérés et lorsque des champs élémentaires autres que ceux de la Lune et de soleil pénètrent en son sein, elle finira un jour ou l'autre par les détecter et déchaîner ses foudres sur les imprudents.

Ce sont les qualités magiques de ce lieu qui attirent le plus les curieux. Ainsi, les Onirim remarquèrent que l'occultisme lunaire était grandement facilité dans la forêt et cela d'autant plus que la Bieria, fait rarissime, comportait plusieurs plexus de Lune. Mais ces avantages cachaient un des plus grands dangers pour les Nephilim: le Khaiba, dont les chances étaient singulièrement accrues.

Lunade Ka Élément : 750 en Lune

Elle est immortelle. Cependant, d'après certains écrits, il serait possible de l'affaiblir considérablement en annihilant tous les plexus de Lune de la forêt qui sont en fin de compte ses centres nerveux.

Pouvoirs:

Repérer les éléments : La Lunade a un pourcentage égal au Ka d'un Nephilim ou d'une créature élémentaire pour le repérer lorsqu'il est sur ses terres. Il faut cependant un minimum de trois heures de présence pour avoir une chance de détecter et de neuf pour le localiser. Ces temps sont cumulatifs. Un Nephilim ayant passé trois fois une heure aura une chance de se faire détecter.

En effet, la Lunade a une certaine mémoire et peut reconnaître sans jamais se tromper une créature déjà venue dans son antre à la structure de ses champs. Ainsi une fois qu'un Nephilim aura été repéré, même s'il revenait vingt plus tard, la Lunade ferait directement des jets de locali-

sation, le premier après neuf heures et ensuite toutes les heures.

Les Apparitions: La Lunade peut reproduire toute personne morte dans la Bieria et possédant du Ka Luné. Ses chances sont égales au Ka Élément lune de la créature défunte. Il ne s'agit que d'une illusion, donc immatérielle mais qui interpelle tous les sens car la Lunade peut reproduire à la perfection tous les gestes, paroles, odeurs, etc..., de la victime. En plus, la Lunade perçoit le monde par l'illusion et peut donc, par exemple entretenir une conversation. Cela lui coûte deux points de Ka par minute.

Les Invocations: La Lunade peut faire apparaître à n'importe quel endroit de la forêt des créatures bien réelles: les Chiens et les Serpents de Lune (Cf Les Personnages). Chaque chien invoqué coûte deux points par minute et un point pour les Serpents. Si ces créatures sont tuées magiquement alors la Lunade perd définitivement les points investis. La Lunade ne crée que très exceptionnellement plus de cinq chiens ou serpents à la fois. Les apparitions et les invocations peuvent éviter une perte de temps en repérage car la Lunade voit par les yeux de ses rejetons.

Le Contrôle : Lorsqu'un Onirim pénètre dans la forêt, la Lunade le repère immédiatement, mais jamais elle ne s'en prendra à lui. Cependant, s'il s'attaque à elle, elle se défendra. Dans un premier temps, ne voulant pas le tuer, la Lunade prendra possession de son corps. A moins d'un échec critique, elle réussira. Ensuite, la Lunade le mènera jusqu'à la lisière de la forêt. Si jamais, il recommence, elle ne le ménagera plus.

Il arrive également à la Lunade de se servir d'Onirim présents dans la forêt pour détruire d'autres Nephilim. Elle peut utiliser toutes ses compétences et lancer les sorts qu'il connaît dans les voies de la Lune avec une réussite automatique.

Prendre la possession d'un Onirim lui coûte cinq points par minute.



Propriétés

Recupération: La Lunade peut récupérer les points qu'elle a dépensés lors des pleines lunes et seulement lors de celles-ci. Les champs de lune qui constituent la Bieria se régénèrent en passant par les plexus de Lune. L'astre, en survoltant les plexus, rend ce prodige possible. Cependant, elle ne récupère qu'un point par minute. Ainsi, il peut arriver qu'après une pleine lune, la Lunade n'ait pas entièrement retrouvé son potentiel.

Les Plexus: Il y en a en tout et pour tout sept dans la forêt de Bieria, ils constituent les véritables centres nerveux de la Lunade. Les lieux où se situent les plexus sont la Tour Denecourt, près du Menpehous, près de la Croix de Montmorin, aux Trois Pignons, dans les Béorlots, dans les gorges de Franchad et dans les Gorges d'Apremont. Les champs constituant ces plexus sont ceux de la Lunade, c'est pourquoi elle détecte et localise automatiquement toute personne utilisant leurs propriétés. D'autre part, tout point pompé dans un plexus est en fait retiré à la Lunade.

La Magie: Sur toutes les terres de la Lunade, la magie prenant ses racines dans les voies de la lune est facilitée. Ainsi les chances de succès sont multipliées. Les sorts du premier cercle se font à $Ka \times 5$, ceux du second à $Ka \times 4$ et ceux du troisième $\times 3$.

Le Khaiba: Tout avantage a son inconvénient et dans ce cas, il peut être très pernicieux ; la dégénérescence. A chaque fois qu'un Nephilim subit un échec en utilisant les voies occultes de la Lune, il ne gagne pas un point de Khaiba mais cinq. De plus, il ne faut pas attendre une conjonction particulière pour voir si le Nephilim sombre. En effet pour chaque période de 24 heures passées dans la forêt, à condition qu'au moins un des points de Khaiba ait été gagné par magie lunaire, le meneur de jeu peut tenter un jet de pourcentage sous le score de Khaiba du Nephilim.

Le temple du Bois Gauthier

Ce que l'on prit pour les vestiges d'un temple gallo-romain n'était autre que les restes de la première construction des membres de la Force qui ne resta même pas un an sur ses fondations. Ce sont les Centaure-Lions qui prirent d'assaut l'édifice sentant la présence d'Onirim. Le sol est jonché de débris de tuiles, de morceaux de bois carbonisé et de fragmenst d'enduits. A sa belle époque, la toiture du "temple" s'appuyait sur une charpente de bois, détruite par un incendie. Une baie permet d'accéder à une vaste salle au sol jonché d'ossements brûlés et de débris métalliques non identifiables. Des restes de dessins aux couleurs rouge, blanc et vert d'eau sont encore visibles.

Ce lieu était en fait un bloc d'isolement pour les victimes de khaiba capturés. La composition des peintures était associée à des rituels magiques qui neutralisaient l'agressivité des détenus.

C'est dans ce même endroit qu'Ouros fut abattu par les Pyrim. L'essence magique de l'édifice mêlée au statut d'onirim d'Ouros le plongea dans une narcose contrôlée par la Lunade. (cf Personnages)

Si on fouille attentivement les ruines (jet à -30%), on peut retrouver une petite clef de bronze anodine et en très bon état de conservation qui n'est autre que la stase d'Ouros. Une fois menée hors de la forêt, l'onirim sera libéré de l'emprise de la Lunade. Des personnages accomplissant cette tâche en seraient remerciés par l'arcane XI.

Le Menpehous

Ce site beaucoup plus important que le premier fut construit quelques années après la chute du "temple" par le même arcane. Occupant plus de 1600 m², les ruines se situent en bordure des hauteurs de la Solle à une centaine de mètres de la fontaine de Sanguinède. Tout autour de cette zone, on peut encore voir les traces de remparts imposants. La

construction de ce vaste complexe fut dissimulée aux pyrim par de puissants artifices magiques. Grâce aux murailles, les membres de la Force purent contenir les assauts fougueux des Centaure-Lions. Ils ne purent cependant rien contre les Chiens et les Serpents de Lune qui apparaissaient dans le camp au profit de la nuit. Une fois de plus, les rescapés durent s'exiler, mais cette fois, ils renoncèrent à toute implantation pour de longs siècles.

Selon les traditions humaines, ce lieu serait sous l'emprise de puissants envoûtements. Il est encore possible d'entendre la légende du chevalier aimant les pèlerinages et qui quand il mit pied à terre près des ruines perdit connaissance. Sans le secours de ses douze compagnons, il semble qu'il serait mort sur place. En fait, c'est encore dans ce cas, un des aspects de la Lunade qui, après avoir détruit le Menpehous continua sa surveillance. Une sorte d'affaiblissement du ka Lune semble toucher les Nephilim séjournant en ce lieu (pour chaque heure passée en cet endroit, le Nephilim en cet endroit, le Nephilim perd 1d3 points de Ka de Lune s'il rate un jet de $Ka \times 1$). Arrivé à 0, il doit quitter le corps qui l'abritait et plonger dans une narcose semblable à celle d'Ouros. S'il est sorti de la zone avant cette échéance, il récupérera ces points au rythme d'un par jour.

Eglise de Larchant

Sous couvert du culte de saint Mathurin, l'arcane de la Force s'est installé et cette fois-ci définitivement, en bordure du royaume de Bieria. Ce saint avait la réputation de guérir les fous. En l'occurrence les seuls fous soignés sont les victimes de la forêt.

C'est par le biais des chanoines de Notre Dame qui possédaient Larchant ainsi que Milly, Arbonne, Grez et Nemours depuis 1005 qu'ils purent s'établir. En effet, les membres de la Force qui avaient de bons appuis auprès des chanoines lancèrent la construction à Larchant d'une église. Pour le chantier, on fit appel aux Compagnons qui bâtirent



la Cathédrale Notre Dame. Cette église construite au sein d'une ville fortifiée élève sa tour à plus de cinquante mètres comme un défi à la forêt. Ce que les fidèles naïfs ne savent pas, c'est que la tour descend 10m sous terre. Dans ce lieu secret, sourd au monde extérieur, les membres de la Force amènent leurs captifs pour les guérir ou les détruire. Des deux étages souterrains, c'est dans le dernier que l'on trouve les cellules magiques. L'autre mieux aménagé, sert aux réunions, à loger les invités de marque. Au même étage se trouve la bibliothèque occulte ainsi que des laboratoires aidant aux recherches théurgiques. De nos jours, il ne reste que trois Nephilim pour s'occuper de ce complexe, le "prêtre", la "bonne du curé" et le "jardinier". Tous logent dans la même demeure à côté de l'église. Ils ne sont cependant pas les seuls dans la région. Profitant de la mort du curé de Samois en 1987, l'arcane réussit à placer un des siens. Mais dépourvu de bonnes installations, il travaille peu dans son repère, préférant se charger des relations avec les Centaure-Lions et amener les malades à Larchant. Les abords de Larchant se signalisent par de curieux rochers en grès caractéristique de la forêt de Fontainebleau, juste à la lisière de la forêt de Bieria. Le premier rocher, à 600m au nord de Larchant s'appelle la Roche au Diable. A 400m de celui-ci se trouve la Marmite du Diable, roche creusée soutenue par trois pieds de la même pierre. Un kilomètre plus loin, on peut voir un amas de rochers appelé "Dame Jeanne". Ces trois rochers aussi vivants que l'est la forêt sont les gardiens de l'église. Si un Nephilim (hormis les Onirim) s'approche d'eux à moins de 500m, la Lunade a ka x 1 chances de le détecter (à part un échec total, la réussite est donc automatique). La Dame Jeanne a une autre particularité. Elle sert d'émissaire à ceux qui une fois détectés pénètrent dans la forêt. Dame Jeanne est une apparition, elle met en garde les intrépides et s'ils ne l'écoutent pas, elle disparaîtra. Alors la Bieria utilisera la violence.

Le prieuré de Franchard

Le prieuré est le plus ancien édifice religieux chrétien de la forêt de Bieria (ou plus communément de Fontainebleau). Au XIIe siècle, Veneror, rescapé du Menpehous et incarné dans un nouveau corps, décida de revenir dans la forêt. L'arcane lui avait pourtant interdit de le faire car c'était la condition sine qua non des accords passés avec les Pyrim. Pour avoir le soutien des hommes, il se fit passer pour un pieux solitaire et on lui bâtit une chapelle.

Les Centaure-Lions menaçant de rompre les accords, ceux de la Force furent obligés de le supprimer. Une fois sa stase ramenée à Larchant, ils le réincarnèrent et lui firent promettre sur les fondements les plus sacrés de l'arcane de ne plus désobéir. Entre temps, l'Eglise délégua un nouveau prêtre au prieuré. Dès que ses pairs relâchèrent leur surveillance, Veneror se rendit au prieuré et, après avoir quitté son corps, prit celui du prêtre. Alors une nouvelle fois ses frères le neutralisèrent et, après avoir tenu conseil, décidèrent de mettre sa stase à l'abri des champs.

Cette dernière, une statue en bois représentant la Vierge, après avoir été longtemps laissée au prieuré, fut transportée au XVIIIe siècle dans la cour de l'Orphelinat des Soeurs de Saint Vincent de Paul où on peut encore la trouver au 71, Rue Saint Honoré à Fontainebleau. De nos jours, la chapelle n'existe plus et a été remplacée par une maison de garde forestier.

Toutefois, Veneror avait eu le temps de commencer son travail. Il enchantait la source qui se trouvait à côté de la chapelle et que les hommes appelleraient la Roche qui Pleure. A sa disparition, un pèlerinage humain lui fut consacré car l'eau roussâtre avait dit-on des vertus miraculeuses. Mais en 1813, un puits fut creusé qui détournait les eaux de la source. Cependant en descendant dans le puits et en ouvrant le conduit qui mène à la roche, les eaux miraculeuses coule-

ront de nouveau. C'est la roche qui est enchantée et qui confère à l'eau ses pouvoirs. Veneror, bien qu'Hydrim mais connaissant la Lunade, pratiqua un sort de la voie lunaire, Spleen. Son but était d'amadouer les pyrim par le biais des eaux. Il n'eut jamais le temps de voir si cela était possible, les Pyrim ne venant pas au rendez-vous. Après, croyant les effets dissipés, il ne retourna pas à la source et n'en parla même pas à ses frères venus le questionner.

Par un caprice de la Lunade, la source est et restera magique.

La table du roi

C'est au XIIIe siècle qu'Evesta, Nephilim de la Lune, installa la première table en ce lieu. Elle devait servir aux prestations féodales. Le premier mai de chaque année, et ce jusqu'à la Révolution, le Grand Maître des eaux et Forêts y recevait les redevances en nature. Ainsi on déposait sur cette table pain, charcuteries, poissons et pâtisseries qui étaient par la suite partagés entre les officiers des Eaux et Forêts et consommés sur place. Il ne faut pas croire que cet Onirim édifia cette table de grès pour le bon plaisir des hommes. En effet, sur la face de la pierre tournée vers le sol, il grava le moyen d'accéder à deux plexus de lune qu'il avait découverts. Les indications sont plutôt simples à suivre une fois que l'on a compris la phrase codée écrite en énochéen qui explique comment a été désaxée de plusieurs degrés la rosace et comment rétablir la bonne orientation. Cependant au XVe siècle, un autre Nephilim trouvant cette pierre de connaissance préféra ne pas en partager le savoir et l'enterra à l'emplacement même où il l'avait consultée. De nos jours, elle repose toujours à 50cm sous la surface de la terre. Il est encore possible d'apprendre dans de vieux livres occultes l'existence de cette pierre gravée. Mais ce que peu de gens savent, c'est que la table de grès que l'on peut contempler actuellement ne date que de 1723 et qu'il faudrait donc creuser sous celle-ci



pour atteindre les connaissances de la première.

Le premier des plexus indiqués se situe à peu de distance du Menpehous et de la fontaine Sanguinède et se noue à l'emplacement même d'un rocher à l'apparence étrange. En fait, la roche a subi les caprices de la Lunade et ressemble à un énorme dragon ou lézard. En s'approchant, on a l'impression que le rocher est recouvert d'écailles pentagonales. Le deuxième est près de la croix de Montmorin. cette croix fut édifée en 1723 et porte le nom du fils du Grand Louvetier Saint Herem. C'est en ce lieu que d'après la légende, le Chasseur Noir apparaissait tous les cent ans. Comme un gardien faisant sa ronde, il rôde. Il ne s'agit effectivement pas d'une légende et l'apparition se produit tous les 102 ans. La dernière fois qu'on le vit, ce fut au siècle dernier, en 1897 et le témoin était une touriste anglaise, Miss Topkins...

La chapelle Saint Louis

De ce lieu, seules sont visibles de nos jours quelques ruines dont une cave voûtée de l'ancienne chapelle Saint Vincent du Mont Ouy et des débris de la chapelle Saint Louis en Beaulieu rasée sur les vœux de Louis XIV.

Mais l'intérêt occulte du lieu ne réside pas dans ces édifices mais dans les raisons de leur construction.

Les traditions locales gardèrent une version édulcorée de la légende du Huchet d'Astolphe. Un ermite aurait donné un huchet (ancien nom du cornet servant à appeler les chiens de chasse) à Saint Louis et ce huchet miraculeux aurait permis un jour à Saint Louis d'échapper à une embuscade de brigands. Par la suite, une chapelle fut construite en l'honneur de cet ermite mystérieux à l'endroit où fut donné le huchet.

Cet homme que l'on appela Astolphe n'était autre qu'un Onirim que posséda la Lunade. Celle-ci, à la perception du temps très longue, se rendit compte qu'un Nephilim

passait de plus en plus régulièrement dans son antre mais pas assez longtemps à chaque fois pour pouvoir être neutralisé. Mais la Lunade remarqua que ces visites inconsidérées coïncidaient avec celles d'un humain. Elle ordonna alors à Astolphe de lui confier le huchet et de le convaincre de l'utiliser en cas de danger dans la forêt.

Jamais on ne connut les raisons qui poussèrent ce Nephilim à suivre Louis et encore moins à vouloir le tuer aidé de voleurs de grands chemins. Le son du cor extrêmement puissant fit fuir les assaillants dont le chef semblait terrorisé et attira par la même occasion les serviteurs de Saint Louis. Ce cornet n'était autre qu'un huchet à chiens de lune et quand le roi se mit à pourchasser le Nephilim, il fut déchiqueté. Saint Louis retourna à l'endroit où il avait vu l'ermite pour le remercier. Ne le trouvant pas, il enterra dans le secret le huchet sur ce même lieu et ordonna la construction d'une chapelle.

La galerie François 1er

Cette galerie est située au second étage du corps principal du château de Fontainebleau. Elle mesure trente toises sur trois c'est à dire 60m de long sur 6 de large. La principale entrée, par le grand escalier, est dans l'ancienne Cour du Cheval Blanc devenue la Cour des Adieux. La galerie donne d'un côté sur le Jardin de la Reyne et de l'autre sur la Cour de la Fontaine.

Les quatorze sections ou travées que constituaient les oeuvres de Rosso étaient arrangées de façon à former des groupes iconographiques. Ainsi chaque travée devait être interprétée par les relations qu'il y a entre les tableaux qui se faisaient face.

L'émissaire de la Maison Dieu s'arrangea toutefois pour faire perdre sa valeur initiatique à la galerie François Ier. Dans un premier temps, en jouant sur les rivalités de la cour, il fit remplacer deux de ces oeuvres par deux du

Primatice. Il ne reste que peu de traces de ces peintures disparues, mais selon la rumeur l'une d'elles aurait représenté Diane. Malheureusement personne ne pourra connaître leur vraie nature et leurs secrets. Ensuite, l'arcane XVI s'en prit à l'intégralité des travées en disposant aléatoirement les tableaux dans la galerie.

Cependant le regard alerte d'un nephilim pourra comprendre ce qu'avait voulu faire Rosso et reconnaître des aspects de la Bieria s'il l'a déjà visitée. il se dégage de ces oeuvres aux couleurs étranges une tension inquiétante pour des Nephilim qui les regarderaient. La vision ka permet de voir que les supports ont été traités magiquement. En effet des traits d'élément Lune, reprenant des dessins de Rosso, mettent en avant certains détails, les soulignent ou les retouchent.

Les six premières fresques, sur la droite, en venant des appartements du roi et en allant en direction de la chapelle sont :

Le Combat des Lapithes et des Centaures. Elle représente la lutte acharnée engagée par les Centaures enivrés pendant les noces de Pirithous et d'Hippodamie. Rosso y dépeint un combat sauvage, l'éternel affrontement chaotique des Forces, des éléments primordiaux, qui s'opposent. On ne voit pas sur la toile la cause du combat.

Par la vision Ka et les changements ainsi apportés, on comprend qu'elle symbolise la seconde guerre élémentaire entre le feu et la Lune. Les lapithes prennent des allures serpentes, les centaures mythologiques se transforment en centaure-Lions et la forêt apparaît en arrière plan.

Cléobis et Biton. cette fresque parle du mythe de Cléobis et Biton fils de Cydippe, prêtresse d'Héra, qui rêvait d'une statue de la déesse à Argos. Ils s'attelèrent à un chariot et en emportèrent une dans l'île. Chacun admira leur piété filiale et leur mère, fière, implora devant l'autel la déesse de les récompenser.



Ils moururent aussitôt l'air paisible et heureux.

Les nephilim pourront voir les deux hommes agenouillés devant le même homme habillé en noble romain que dans l'Unité de l'Etat. Il s'agit de la symbolisation de l'antique Pietas. Le Tableau montre donc que les humains initiés doivent respect et gratitude aux Nephilim qui leur ont apporté la connaissance.

Vénus frustrée ou Vénus Châtiant l'Amour. Personne ne connaît le rapport qu'il peut y avoir entre la toile et ces noms. cette peinture montre Cupidon sommeillant et Vénus, éplorée, se préparant à le réveiller. Au premier plan, on peut voir, en bas d'une colonne, un livre entrouvert.

En fait, la fresque représente l'apparition Némérosa qui peut éveiller un amour mortel chez ses proies. Le livre, quant à lui, est celui de la destinée tragique de ceux qui ont succombé à ses charmes. Par l'action d'on ne sait quel rituel, le nom de la prochaine victime est lisible (à vous de la choisir).

L'Eléphant Fleurdelysé. Au premier plan et prenant beaucoup de place trône un éléphant. Le tissu qui recouvre cet animal est recouvert de fleurs de lys. A ses côtés, un homme, l'allure fière, le contemple.

Derrière eux se trouvent de nombreux hommes. Les bâtiments sont de style grec et on peut reconnaître un temple. Sur la fresque, un homme à la barbe rousse porte le vêtement symbolique des initiés aux mystères antiques de Cérés.

La vision Ka révèle que le temple est le château et que l'initié est Rosso lui même. Il semble veiller à ce que personne ne s'approche de l'Eléphant et de l'homme qui représente le roi et l'autorité du château. Rosso, étant sous la protection du Roi, avait dû craindre un complot contre ce dernier. Il n'avait pas compris que c'était sa vie qui était en danger. Il conseille par ce tableau de toujours veiller sur l'intégrité de l'autorité humaine.

La Fontaine de Jouvence. Il s'agit d'un rappel de la trahison faite à Prométhée par les hommes qui le livrèrent à Jupiter en échange de la jeunesse éternelle. Rosso y évoque à sa façon comment les Serpents bénéficièrent de ce don au détriment des humains.

La signification de cette peinture est des plus difficile pour un initié et même pour un Nephilim aidé par la vision ka. Sous les traits de lune, on voit apparaître un serpent gigantesque enroulé autour d'un centaure lion (qui est à la place d'une femme montée sur âne). Aucun détail du tableau n'a été conservé, ni même souligné.

Le Naufrage. Le roi d'Eubée, Nauplie, ayant voulu venger son fils injustement accusé par Ulysse guida les bateaux grecs sur des écueils et attaqua les survivants avec ses troupes.

Un amateur d'art remarquera que le personnage central, armé d'une rame, est une variante du Charon de Michel-Ange; Il reconnaîtra aussi dans l'oeuvre le thème de la navigation ténébreuse du batelier des Enfers dans l'Empire des morts.

Par la vision ka, on passe du batelier au Bateleur, tenant à la place de la rame une épée d'orichalque et combattant des nephilim de tout élément au milieu d'une mer déchaînée. On comprend les allusions faites à la chute de l'Atlantide.

De l'autre côté de la galerie des nephilim intrigués pourront découvrir d'autres secrets disséminés sur six fresques.

Le Sacrifice. Le personnage principal de cette toile est apparemment un prêtre, à la longue barbe, coiffé d'une mitre. Il pourrait être de n'importe quelle religion. autour de lui, il y a d'autres hommes plus humble qui l'observent. Devant lui se trouve un autel où on peut voir un flamme blanche et noire.

Ce religieux est en réalité un prêtre de St Mathurin. Les hommes autour de lui sont également des membres de la force, Ils assistent l'air grave au sacrifice de l'un d'entre eux pour contenter la flamme, reflétant le visage d'un pyrim. Ce nephilim sacrifié est Vénéror.

la Mort d'Adonis. Le tableau représente un mise au tombeau. Il a une source littéraire qui est le récit du mythe d'Adonis par Ovide ("métamorphoses" -Ve livre v,519-732).

Le plus grand des secrets de la région est peut être caché dans cette fresque. En effet grâce à la vision Ka les nephilim pourront voir que l'être enterré est la lune et cela au beau milieu de la forêt. Ainsi ce tableau montre une naissance, Celle de la Lunade.





L'Unité de l'état: sur cette toile on voit le roi tenant dans sa main la grenade, symbole de concorde et d'unité d'esprit. Il la présente aussi bien au bourgeois qu'au paysan, au guerrier qu'à l'érudit.

Les nephilim pourront voir que la grenade est le "fruit de la science du feu": la connaissance donnée aux hommes pour lutter contre leurs tyrans élémentaires. Ce n'est plus le roi qui le tient mais un homme qui irradie la puissance, habillé comme un noble romain, son aura laisse croire qu'il s'agit d'un nephilim. Peut-être Prométhée lui-même ?

L'Education d'Achille Par Chiron: Dès 1513 dans "Le prince de Machiavel" le centaure Chiron apparaît comme le modèle des éducateurs. Il est l'incarnation de la sagesse et de la connaissance qui dépasse les mortels, ce qui explique que même pour des hommes normaux il est impossible d'imaginer un tel exemple sous les traits humains. Chiron sur la peinture est à la fois maître et monture et semble mesurer ses gestes pour ne pas déstabiliser son élève.

La magie nous montre un centaure lion chevauché par un membre de la Force. Cette toile représente le résultat des accords passés entre les deux partis. Le pyrim partage ses connaissances sur la Lunade avec la force.

Les jumeaux de Catane: L'émissaire de la Maison Dieu ne se contentera pas de déplacer les toiles. Son idée était de remplacer par des faux, leur faisant perdre toute valeur. Rosso était un grand artiste au style superbe et très difficile à copier, c'est pourquoi un seul tableau fut remplacé. Les faux n'ayant aucun panache, ils furent brûlés par l'émissaire, les meilleurs experts humains pourraient voir la différence entre ce tableau et les véritables Rosso (le fait qu'ils soient datés de la même époque y contribue largement).

Bien que faux ce tableau comporte des écritures magiques. Ainsi par la vision Ka les nephilim pourront lire un avertissement rédigé en latin: "Atlantide renaîtra sur les cendres des traîtres"

L'ignorance chassée: L'œuvre qui a priori servait d'introduction est connue sous le nom de "L'ignorance chassée". Elle représente un homme se détournant des vices aux yeux bandés et de leur procréateurs androgynes et allant vers le palais de Jupiter. On voit également un personnage qui tient une épée et un livre, (Il représente dans le "rêve de Scipion" la "vertu").

Cette toile insiste sur la vertu que doit posséder un humain initié. La symbolique de Zeus va dans cette voie; n'est-il pas le père qui n'aide

ni les menteurs, ni ceux qui violent leurs serments. Les créatures représentant les vices sont des nephilim et plus particulièrement des Pyrim

La tour Denecourt

Denecourt, surnommé le "Sisyphes de Fontainebleau", parcourait la forêt vêtu d'un épais manteau noir tombant jusqu'à ses genoux, de souliers aux semelles épaisses, d'un pantalon de toile noisette et chapeau brun à larges bords. Ce petit vieillard trapu, tenant toujours à la main un grand bâton de houx, cherchait avec persé-

vérence tous les secrets de la Lunade.

Usant de toutes ses connaissances dans le domaine des sciences occultes, Denecourt découvrit au hasard d'une butte un plexus. Enchanté par sa découverte il décida de bâtir une tour carrée. Il savait bien qu'il était risqué d'indiquer de tels lieux. Pour le protéger de toute dégradation de la part des ennemis du Bateleur, il s'arrangea pour le faire consacrer par les autorités humaines. Ainsi, devenu un lieu public, il sera impossible de le faire disparaître.

Denecourt baptisa sa tour le "Fort Empereur" et la fit inaugurer par Napoléon III et l'impératrice Eugénie en 1853. Bien des années plus tard les membres de la force apprirent, après avoir guéri un onirime victime d'une Kaibha, l'existence du plexus Denecourt. Elle décida alors, dans le but de consolider les accords passés avec les Centaures-lion, de les informer de cet endroit voué à la lune.

C'est le 28 janvier 1878 que les Pyrim passèrent à l'action et firent écrouler ce lieu entièrement, condamnant par là même l'accès au plexus de lune. Enfin, c'est ce que pensaient les centaures car en réalité on pouvait toujours bénéficier de ses avantages. Officiellement, la

L
e
L
u
t
r
i
n
S
o
l
a
i
r
e



tour s'écroula car elle aurait été bâtie sans mortier.

Colinet qui fut envoyé pour détruire l'oeuvre de Denecourt avait laissé de côté cet édifice récemment écroulé. Mais un jour, pour être sûr de ne rien avoir laissé derrière lui, il étudia les ruines. A sa grande stupeur il découvrit le plexus et se rendit compte qu'il était toujours utilisable. Le seul moyen à ses yeux d'écarter tout danger était de reconstruire l'édifice en apportant les modifications architecturales qui s'imposaient.

C'est ainsi que l'année suivante l'éboulement il ouvrit une souscription pour les travaux qui lui rapporta plus de 2000 francs. Le nouveau bâtiment qui ressemblait à l'ancien fut solidement bâti. L'astuce de Colinet fut de faire surélever de plus d'un mètre la tour. Maintenant le plexus était inaccessible, mais pour s'en assurer il invoqua dans la petite pièce constituée par la surélévation, une créature d'élément de terre.

Il protégea également cette pièce par des talismans qui la rendent invisible à la Lunade. Sans cela elle délecterait la créature invoquée et déploierait ses forces pour la détruire. Par ironie Colinet fit poser un médaillon représentant Denecourt sur la façade principale de la tour. Ce n'est qu'en 1882 selon les vœux du conseil municipal de Fontainebleau, que l'édifice fut baptisé "Tour Denecourt". Par trois fois la tour fut restaurée (1916, 1959 et 1962), mais jamais ses secrets ne furent révélés.

Le tombeau du comte

C'est dans la région du "Chêne-au-Chien" que se trouve ce mausolée circulaire, construit en 1870, et où a été enterré le premier grand Veneur de la société fondée par Denecourt. Il fait environ 8 m de diamètre et le gisant en grès de fontainebleau est au beau milieu. Ce fidèle du "Chasseur noir", "le comte de Chevillard", stipula dans son testament qu'il voulait être enterrer avec ses chevaux et ses chiens ainsi que ses marbres,



albâtres, colonnes, portraits de femmes, et ses statues de marbres, de bronze et de bois.

Ce brave homme était intimement persuadé qu'il renaîtrait car il se sentait indispensable à la cause des veneurs. Denecourt, qui était toujours vivant à cette époque (il mourut le 24 mars 1875), n'essaya pas de l'en dissuader, mais chercha rapidement un successeur plus sain d'esprit. Une fois trouvé, Denecourt n'eut aucun remords à supprimer le comte.

Cependant Chevillard avait mis et met toujours en danger la confrérie par son mausolée. En effet il s'arrangea avec un de ses domestiques pour que certains objets (un tableau et une plaque de bronze) soient posés dans la tombe à l'insu de tout le monde.

Le premier de ses objets était un tableau, fait de sa main, montrant le tracé des 11 circuits initiatiques de la forêt. Heureusement le temps et l'humidité du site, détruisirent complètement cette preuve.

La plaque de bronze, quant à elle, traverse le temps sans prendre ombrage et si un curieux pénétrait dans le mausolée il pourrait encore lire les noms de famille de tous les membres de la confrérie de veneurs. Or l'appartenance à cette société est un droit héréditaire et la découverte de cette plaque par des nephilim la condamnerait.

L'avantage de la confrérie est qu'a

priori aucun nephilim ne s'intéressera à se tombeau qui ressemble à tant d'autres. Toutefois des pilliers de tombes qui auraient eu vent du testament de Chevillard pourraient bien faire surgir au grand jour toutes ces richesses.

La mare-aux-fées

Appelée plus simplement la "grande mare" depuis 1809, elle est le siège d'apparitions uniques de la Lunade. Tous les soirs de pleine lune, si celle-ci peut se refléter à la surface de l'eau, les curieux attentifs pourront assister à un spectacle hors du commun.

D'abord des voix féminines à peine perceptibles sembleront provenir des alentours de la mare. Il est cependant impossible de les localiser. Petit à petit elle s'élèvent, mais on ne peut toujours pas définir leur provenance, ni les comprendre. Cependant les témoins de cette scène sentiront dans leur tonalité une certaine tristesse et de la peur.

Au bout d'une heure le silence régnera de nouveau sur la mare. Ce n'est pourtant pas la fin du spectacle. Peu de temps après les eaux deviendront de plus en plus lumineuses pour atteindre au bout d'une dizaine de minutes l'éclat de la Lune. Des pleurs se feront entendre et on aura l'impression étrange qu'ils viennent du fond de la mare. En regardant attentivement, des silhouettes commenceront à se for-



mer et bientôt les spectateurs pourront voir quatre jeunes filles danser. Leur image est troublée par les ondes de la surface et on discerne très mal leur visage.

Si des humains ou des Onirim assistent à cette scène, ils verront les jeunes filles s'élever de la mare et disparaître en tendant leurs mains vers la Lune. Bien qu'elles soient sorties de l'eau, leurs visages sont toujours aussi flous.

Si les témoins sont des Nephilim des Quatre autres éléments, les jeunes filles ne sortiront que la tête et les dévisageront l'air courroucé puis disparaîtront au fond de la mare. L'eau deviendra opaque et commencera à s'agiter. En moins de dix secondes, elle sera comme en ébullition bien qu'aucune chaleur ne soit perceptible. A ce moment, rappelant ses muses, la Lunade libérera ses forces brutes sous les traits serpentins d'Aïnis (Cf. Personnages).

Rue royale

C'est dans le grenier de l'actuelle bibliothèque que se trouve une momie. Dans son cercueil de verre, on peut apercevoir le cocon d'asphalte écaillé dans lequel repose une danseuse étoile de la cour des Ptolémé. Elle fut momifiée au II^e siècle avant JC.

La danseuse fut amenée en France par un peintre décorateur nommé Poilpot. Se croyant sous l'emprise d'envoûtements, il céda la momie à l'écrivain André Rouveyre qui l'emmena dans sa villa de Barbizon. La seconde guerre mondiale arriva et le propriétaire s'installa sur la Côte d'Azur en 1939. De nouveaux locataires de la villa, venus en 1940, supplièrent le curé et le maire de les débarrasser de cette entité de cauchemar qui anéantissait leur vie. Mais les autorités refusèrent de l'enterrer au cimetière. Alors ne pouvant rien faire sans l'autorisation du légitime propriétaire, on informa Rouveyre des problèmes que posaient sa protégée. Ne voulant pas être responsable de troubles, il accepta que l'on donne la momie à un véritable amateur d'égyptologie.

On décida donc de la confier au médecin-chef de l'hôpital militaire de Fontainebleau qui, en attendant de lui trouver une place dans sa demeure l'installa dans la cour de l'hôpital sous un drap noir. Là, une troupe de tirailleurs marocains lui rendit hommage en pensant qu'il s'agissait de l'un des leurs mort au combat. C'est dans cette même cour qu'allait naître le culte de la momie. Un des jeunes tirailleurs se rendant compte de l'erreur s'approcha du drap et, le soulevant, vit le sarcophage. Intrigué, il l'ouvrit et aspira par mégarde les lourdes senteurs aromatiques qu'exhalaient la momie. Après quelques heures passées dans une chambre d'hôpital, le jeune Malik reprit connaissance mais y laissa sa santé d'esprit, déjà ébranlée par les horreurs de la guerre.

Lorsqu'il perdit connaissance, il fit un rêve étrange. Malik vit la momie lui parler. Elle lui apprit qu'elle était une grande prêtresse aux pouvoirs immenses et que lui, Malik, était l'élu. Il était investi d'une mission, réveiller sa "sorcière bien aimée". Comme vous vous en doutez, tout ceci n'est que le fruit d'un esprit perturbé et la momie n'a rien d'exceptionnel, excepté son odeur désagréable. La guerre l'appelant, Malik dut repartir dès le lendemain de son apparition.

La momie fut transportée au domicile du médecin-chef. Une fois encore, on allait lui prêter tous les maux du monde. Bientôt allait naître autour d'elle la rumeur d'une malédiction. On décida alors de faire don de cette momie au musée militaire municipal. Cependant le médecin-chef garda le sarcophage et en fit cadeau à sa fille qui le transforma en bonnetière.

Le musée devint avec le temps la bibliothèque municipale mais le nouveau musée militaire ne voulant pas de la momie, on la laissa dans le grenier de la bibliothèque.

Entre temps, Malik, dès qu'il eut assez d'argent, revint à Fontainebleau en 1968 et ouvrit un commerce de fruits et légumes, Place de l'étape. Pendant la guerre,

il réussit à convaincre quelques compagnons d'armes, aussi dérangés que lui par les combats, du bien fondé de sa cause. C'est ainsi qu'ils firent venir en France en 1975 deux autres anciens tirailleurs qui l'aiderent dans sa boutique.

Là, en quelques années, ils créèrent une véritable secte de fanatiques vouée au retour de la soit disant prêtresse Tionémon. Ces fervents adorateurs furent recrutés à la bibliothèque où Malik et ses amis essayaient désespérément de trouver un moyen pour récupérer la momie. Il faut reconnaître que le charisme imposant de Malik, le faisant ressembler à un fakir redoutable, lui a facilité la tâche. Sa première proie fut une des bibliothécaires qui succomba à ses charmes. Enfin, il avait accès au grenier et pouvait préparer de grandes cérémonies. Les autres membres du culte de Tionémon, au nombre de huit, furent recrutés au rayon ésotérisme qui, en fait n'en a que le nom.

Maintenant, il était près à accomplir les rituels nécessaires au miracle. La barbarie pouvait enfin régner en maître sur la forêt de Fontainebleau. En effet, il fallait selon lui pratiquer des sacrifices humains car le sang redonne vie à l'âme endormie de la momie. Ainsi ces fous endoctrinés habillés de toges et de cagoules noires, errent en forêt en quête de touristes, promeneurs ou chasseurs égarés. Qui sait peut-être tomberont-ils un jour sur des Nephilim. Sachez tout de même qu'ils ne procèdent qu'à trois ou quatre sacrifices par an et pour ceux qui seraient étonnés, il est bon de savoir que la forêt de Fontainebleau reste imbattue pour le nombre de disparitions et de cadavres retrouvés. Cette secte ne possède aucune connaissance tangible en occultisme et ne connaît aucun des mystères de la Bieria, cependant ils n'en restent pas moins dangereux car bien armés.

Le rocher de la salamandre

C'est dans ces collines que se trouve le camp principal des Centaure Lions. Cette zone de 80m de dia-

L
e
m
L
u
t
r
i
n

S
o
l
a
i
r



mètre n'est pas sous l'emprise de la Lunade car il y eut en ce lieu plus de morts dans les rangs Pyrim que chez les Onirim. Ainsi aucun des pouvoirs de la Lunade, ni aucune de ses apparitions ne peut y prendre corps.

Mais le royaume des Centaures, limité en superficie, l'est encore plus car ils doivent le cacher aux regards des hommes. Ils décidèrent donc de vivre sous terre dans un complexe de galeries creusé magiquement, sans aucun confort, ressemblant à une caserne ou à un monastère. Il est impossible à toute créature autre qu'un centaure-lion de pénétrer dans leur demeure. En effet, l'entrée de l'ancre est un énorme rocher aux propriétés magiques apposé contre le flanc d'une colline que seuls les Centaure-Lions réussissent à traverser. Personne passant devant, ou même, le touchant, ne peut se douter des secrets qu'il cache. Evidemment, des Nephilim utilisant la vision Ka pourront voir brûler le feu dans cette roche. Mais il y a un moyen tout aussi facile de trouver la garnison des Pyrim. Pour cela, il suffit de détecter les plexus de feu car il y en a un dans les galeries du Rocher de la Salamandre.

Toute la vie des Pyrim est basée sur une discipline austère où la hiérarchie est la clef de la réussite. A la tête du clan se trouve celui que l'on appelle le Porteur du Flambeau, réputé pour sa sagesse et ses connaissances tactiques. Juste en dessous de lui se trouvent les trois Arcs-Maîtres qui régissent la vie du clan et les troupes lors d'affrontements. Chacun d'eux a sous ses ordres trois autres Centaures nommés les Fils de l'Arc. Jour et nuit, ces gardiens effectuent des rondes dans la forêt et s'ils repèrent quelque chose d'étrange, l'un d'eux partavertir le Porteur tandis que les autres s'assurent en espionnant de la nature des visiteurs.

Cependant, trois Centaures ne dépendent que du porteur du Flambeau. Ce sont les Gardiens du feu Sacré qui protègent respectivement l'un des trois plexus de feu de la forêt. Ils se situent au Rocher de

la Salamandre, au Mont Rouget et au Rocher Brûlé. Ces derniers sites échappent également aux pouvoirs de la Lunade, mais très étroits (environ 8m de diamètre), ils ne pouvaient servir à l'établissement d'un camp.

Les personnages

Les centaure-lions

Ces Pyrim, au nombre de 43, sont extrêmement impressionnants par leur masse. Leurs corps de Lions aux pattes puissantes dont les griffes rouge sang ressemblent à des becs de rapaces acérés sont recouverts d'une épaisse fourrure reflétant les diverses couleurs du feu indomptable (jaune, rouge, orange, roux flamboyant). Leur buste altier est celui d'un homme à la blancheur cadavérique totalement imberbe exception faite de leur chevelure enflammée qui prend racine entre les omoplates. Leurs grands yeux verts et leurs traits fins confèrent une certaine harmonie à ces créatures. Ils font environ 1m60 au garrot et leur buste (1,5 fois plus grand que celui d'un humain normal) les portent jusqu'à une taille de 2m80.

Ils sont toujours armés d'un arc long et d'une épée rappelant celle des chevaliers. Le Centaure-Lion arbore un médaillon représentant une forêt schématisée. C'est grâce à cet objet enchanté que le pyrim n'est pas repéré par la Lunade. Il lui confère aussi un pouvoir de mimétisme (+50% en discrétion) autant de temps qu'il le désire. Ces charmes sont inefficaces hors de la forêt.

Les relations éventuelles que pourraient avoir des nephilim avec les centaures risquent d'être compliquées par le fait qu'ils ne parlent que l'énochéen et ont beaucoup de mal à articuler les langues humaines.

Les Centaure-lions

FOR 27
CON 25 Actions 4
DEX 16 PDV 25
ModDom. +2d6

Ka Elément 40
Se cacher 80%, Déplacement
Silencieux 80%, Orientation 70%,
Survie 50%, Conn. Lunade 50%,
Observer 60%, Ecouter 50%,
Art de la Guerre 50%

Armes:
Arc 75% 1d10+2
200m
Epée 60% 2d6

Protection: 2 pts pour la fourrure
Vitesse: 60km/h
Sortilèges: au choix du meneur.

Les loups de lune

Ces créatures ressemblent à des loups mais en beaucoup plus massifs et effrayants. Ils ont la corpulence de poneys et sont couverts d'un pelage gris cendré. Leurs petits yeux sournois ont l'éclat de la lune et de leurs langues noires et pendantes suinte toujours une bave visqueuse. Le plus impressionnant chez les Chiens de lune est sans doute leurs larges mâchoires aux dents longues disposées sur deux rangées.

Les Chiens de Lune ont longtemps entretenu les légendes sur les Male-Bêtes ou les Loups Garous vu l'état dans lequel on retrouvait leurs victimes. On parle souvent des exploits de Saint Herem, un des plus grands Louvetiers.

Mais jamais un homme n'en a vu un pour la simple et bonne raison que seules des créatures magiques peuvent les voir et les entendre.

Les chiens de lune

FOR 18 Mod Dom. +1d6
CON 15 Actions 3
DEX 14 PdV 15
Ka Elément Lune 20

Compétences Grogner 60% pister
80%, Hurler à la mort 60%
courir 80%.

Protection: 3 pts pour le cuir épais
Vitesse: 60Km/h max.



Les serpents de lune

Eux aussi influencèrent grandement les mythes et les légendes de Fontainebleau. D'ailleurs, en 1804, le Docteur Paulet parla pour la première fois de la vipère -aspic, également appelée la vipère de Fontainebleau, remarquons au passage qu'à cause de ses recherches, on lui doit la disparition des sangliers dans cette forêt, friands des serpents.

Un vieil historien, Dom Morin, parla aussi d'un énorme serpent qui hanta la forêt sous le règne de François Ier; Le Roi alerté se prépara au combat et se fit façonner une armure recouverte de lames tranchantes comme des rasoirs; Le serpent ne put s'entourer autour de lui et le roi l'acheva de ses deux dagues.

En fait, rien de cela ne se passa mais les serpents géants existaient vraiment. Les serpents de Lune mesurent environ 2m de long et ressemblent aux vipères décrites par Paulet car la lunade s'en inspira. Le dessus du ventre est gris acier et l'extrémité de la queue est rousse. Le reste du corps est couvert d'écailles noires et blanches formant des circonvolutions. Leur regard rouge semble pleurer des larmes de sang. Comme les chiens de Lune, ils ne sont visibles que par des créatures magiques.

les serpents de lune

FOR 16 Mod Domm +1d6
CON 14 Actions 4
DEX 18 PdV 14
Ka Élément Lune 20

Compétences: Se Cacher 80%,
Déplacement Silencieux 80%,
Pister 60%, Sentir 60%

Morsure 60% 1d6+2 poison
Virulence 13

Protection: 4 pts pour les écailles
Vitesse: 10Km/h

Ainis

Elle est la réplique d'un Onirim tué lors des Guerres Élémentaires. Aïnis mesure environ 1m70 et ses larges yeux reptiliens noir et or clignent nerveusement. Ses mains bien qu'atrophées sont pourvues de redoutables griffes. Tout son corps est recouvert d'écailles blanches, argentées et marron luisantes, de ce qui lui sert de bouche seuls peuvent sortir des sifflements menaçants. Toutefois son aspect serpentin est compensé par des formes très féminines.

Faire apparaître Aïnis coûte 5 points par minute à la Lunade.

Aïnia

FOR 14 Mod Domm +1d4
CON 16 Actions 4
DEX 16 PdV 16
CHA 21
Ka Élément Lune 25

Compétences: Oubliées

Griffes 50% 1d6+1

Protection: 2 points pour les écailles.
Vitesse: normale

Arhkrak

Il s'agit d'une araignée de pierre dont le corps rond fait 30cm de diamètre. Elle semble être faite de grès et de petites protubérances pointues la recouvrant entièrement. Rien ne permet au premier coup d'oeil de repérer de quel côté se trouve la tête car ses yeux ont la même texture que le reste du corps, cependant au moment de l'attaque, elle révèle de puissantes mandibules jusqu'alors dissimulées sous la tête. Ses pattes sont plutôt longues et forment, par paires, de véritables tenailles. Arhkrak s'attaquera à tout être pénétrant dans son antre. Elle se jettera sur lui, plantera ses pattes puis utilisera ses mandibules.

Arhkrak

FOR 12 Mod Domm 0
CON 14 actions 4
DEX 18 PDV 14
Ka Élément Terre 15

Compétences Bondir 80%, Se Cacher 60%

Pattes 60% 1d6+1
Mandibules 40% 1d8+1

Protection: 6 pts pour la peau de pierre

Le chasseur noir

Il est également nommé le Grand Veneur de la Forêt de Fontainebleau. Beaucoup de textes anciens parlent de cette légende. Les premières traces écrites sont celles de Mathieu, historien du règne Henri IV. Il le décrit comme un fantôme entouré d'une meute de chiens qui disparaissait dès qu'on l'approchait. Au cour d'une chasse, le roi accompagné du Comte de Soissons l'aperçut. Alors, il envoya le Comte et quelques chevaliers voir de plus près. C'est ainsi qu'ils virent un grand homme en noir, hideux, qui leur dit "Amendez-vous !" puis disparut.

Sully lui même, Péréfixe, Cayet et Guibert le citèrent, ce dernier en parla car Louis XIV affirma avoir vu le Grand veneur. Par la suite, il y eut de nombreux autres témoignages, le dernier datant de 1897.

Le Chasseur Noir est une des apparitions de la lunade. Elle l'utilise pour faire peur, pour faire comprendre à certains qu'ils sont indésirables.

C'est un homme de forte stature habillé de noir. Son long manteau descend jusqu'à ses chevilles et on ne voit dépasser qu'un cor et la garde d'une épée. Son visage à la couleur brune est disgracieux et d'un certain point de vue bestial. Il parle sans aucune intonation d'une voix grave et profonde. Il lui arrive d'être monté sur un cheval au regard dont l'haleine s'échappe par bouffées de ses nasaux. Il peut également être accompagné d'une meute de chiens ressemblant plus à une



horde de loups affamés.

A moins de réussir un jet sous Kax1, les personnages resteront paralysés jusqu'à sa disparition. Animer le Chasseur coûte 2 points par minute à la Lunade s'il est seul. Le cheval et chaque chien supplémentaire coûtent chacun 1 point. Rappelons qu'il ne s'agit que d'apparitions.

Nemerosa

Appelée la Reine des Bois, elle n'apparaît dans les écrits qu'à partir de 1849. Selon la légende, en 1360, le chevalier René de fontainebleau cacha sa compagne Délia dans une grotte pour la protéger du siège de Samois mené par le roi Jean. Il la retrouva morte tuée par une vipère. Nemerosa apparut pour le consoler, il en tomba amoureux et elle l'emmena dans un autre monde.

Nemerosa n'a en vérité pas le caractère de la bonne fée. C'est une très belle femme blonde aux grands yeux verts langoureux. Une couronne de fleurs sur la tête, elle n'est habillée que d'une simple tunique blanche. La lunade l'utilise pour charmer des humains ou des Nephilim afin de les obliger à accomplir ce qu'elle veut. Les humains, en général plus fragiles que les Nephilim, ne se remettent jamais de son départ et ont tendance à se suicider. Les Nephilim subissent les conséquences de sa disparition en devenant inactifs pendant une bonne semaine. Pour résister à ses charmes, il faut réussir un jet de Kax1.

Dame Jeanne

Cette apparition a contribué au mythe de Diane se promenant dans la forêt. Les intrus pourront voir une femme dans les trente ans habillée comme une paysanne au Moyen-Age. Ses cheveux noirs sont coupés courts et son visage est sale. Jeanne était une onirime morte 1000 ans auparavant à l'endroit même où elle apparaît aujourd'hui. Elle restera toujours à distance des Nephilim et leur demandera de rebrousser leur chemin. S'ils ne s'exécutent pas, elle commencera à les menacer en vantant la qualité

de ses chiens de chasse. S'ils s'obstinent, elle leur indiquera une limite dont le franchissement sera considéré comme une déclaration de guerre. Après cet ultime avertissement, Jeanne disparaîtra dans les fourrés.

Ouros

Cet onirime est plongé en état de narcose depuis plus de 2000 ans. Invisible aux yeux des hommes, il s'immisce dans l'esprit de ceux qui dérangent son repos magique. Ainsi Ouros peut provoquer de violents maux de têtes à sa victime, lui faisant perdre 1D4 points de vie et si elle rate un jet de constitution la faire évanouir. Si cela ne suffit pas à faire fuir les importuns Ouros cherchera à leur faire peur par des images fantasmagoriques. Les Nephilim doivent réussir un jet de Ka pour résister autrement ils sont obligés de partir.

Ouros peut être particulièrement violent (mais cela indique qu'il est sous le contrôle de la Lunade). Dans ce cas, il tente d'utiliser les débris traînant dans la pièce en les projetant contre les intrus. Il a 50% de chance de toucher et cause 1d6 points de dommages.

La société des Veneurs

Créée par Denecourt, elle comprenait à la base sept membres. Le rêve du fondateur était de constituer une équipe d'humains initiés qui pourrait veiller sur son oeuvre

après son départ. Mais dès l'entreprise commencée, il s'en lassa. Il ne révéla qu'à une personne, Chevillard, le tracé des circuits. C'est là qu'il se rendit compte que les hommes qu'il avait choisis n'étaient pas prêts à recevoir de telles connaissances. Alors, il choisit un autre grand veneur, Guerin, à qui il raconta "un joli conte": la forêt serait le domaine des dieux gaulois. Pour cela il s'appuya sur le poème qu'il fit apprendre à tous les membres de la confrérie.

Denecourt créa de toute pièce un culte du "Chasseur Noir" qui serait le messager des dieux gaulois. Les membres de la société se prennent donc pour des celtes es temps modernes. Leur cérémonie sont un savant mélange entre le druidisme et le faste des chasses à cours.

Cependant, bien que Denecourt se soit un peu moqué d'eux, il leur a enseigné quelques vérités sur la Lunade et les Nephilim. Ainsi, ils savent que les surhumains, tels les sorciers de St Mathurin, veulent s'appropriier la forêt des Dieux et qu'il faut être vigilant comme le "Grand Veneur". La majorité d'entre eux pratiquant la chasse à cours, ils savent quoi faire en cas de problèmes. Ils savent aussi que la tour Denecourt est un lieu magique qu'il faut protéger. Leur lieux de culte préférés sont la table et la croix du Grand Maître ainsi que la tour.

POEME DE LA SOCIÉTÉ DES VENEURS

Une forêt sacrée, inviolable aux âges,
Éternisait la nuit sous ses profonds ombrages...
S'il faut croire au récit que l'âge ancien redit,
L'oiseau s'est détourné de ses rameaux funèbres,
Les monstres diluviens redoutent ses ténèbres,
L'éclair n'ose y briller, le vent craint d'y gémir,
Dans le calme des airs, on voit l'arbre frémir.
Du sein des rochers noirs tombent des eaux impures,
Des troncs taillés sans art, en d'informes figures,
Montrent des Dieux Gaulois, l'effrayante pâleur
Et leur vétusté seule inspire la terreur.

Lucain, La Pharsale, Chant II



De nos jours, ils sont 15 et le Grand Veneur est enseignant au Lycée François Ier de Fontainebleau. Dans le tombeau des chiens, sept d'entre eux ont leur noms gravés. Les huit autres familles ne faisaient pas partie de la confrérie à cette époque.

L'arcane de la Force

Les quatre membres de cet arcane sont le Père Deschamps, le jardinier Claude Malori, la femme de ménage Isabelle Muguet et le curé de Samoïs Paul Gauchon.

Deschamps (Sylypide): c'est un Nephilim de l'air qui a pris le corps du prêtre de Larchant. Dans la force de l'âge, son front dégarni est compensé par des sourcils drus et broussailleux. Sa silhouette montre son goût immodéré pour les bonnes tables et son visage fermé ne saurait trahir sa gentillesse. Il est le plus capable de la région en ce qui concerne la guérison des Khaïba. Toutefois, même s'il se fait démasquer par des Nephilim, il restera secret et refusera de leur parler, à moins qu'ils libèrent Ouros.

Malori (Malkoriak): C'est un Nephilim de la terre. Il seconde parfaitement Sylypide et prend sa tâche très au sérieux. Sa ouverture lui convient parfaitement, bien que le contact prolongé avec la terre ait tendance à faire ressortir le satyre en lui. Il est grand, plutôt massif et n'a que 25 ans. Il aurait pu être mignon si la nature n'avait pas pourvu son simulacre d'un bec de lièvre rendant son élocution lente et difficile.

Muguet (Arnavarr): Du même élément que Malori, elle est considérée comme l'assistante. Elle n'apprécie pas du tout le corps lourd et grossier de la vieille femme de ménage qu'elle habite. Ridée et fripée à souhait, son sourire édenté fait la joie des enfants du quartier qui ne peuvent s'empêcher de se moquer d'elle lorsqu'elle va faire ses courses.

Gauchon (Ansk-Taor): C'est également un Nephilim de la terre. Arrivé depuis peu dans la région, il

voudrait bien avoir plus d'importance. Il réussit à convaincre Deschamps de le laisser s'occuper des relations avec les centaures-lion. Le curé qu'il possède à la trentaine. Dans les 1m70, il est plutôt maigre et sa peau blanche contraste avec ses cheveux noirs. Son regard est vide de toute intelligence et il souffre de divers tics nerveux.

La secte de Tionémon

Le gourou de cette secte est Malik et ses deux grands prêtres sont Abdelhafid et Ait-Assaoui, ses deux compagnons d'armes. Celle qui a les faveurs de Malik est la bibliothécaire de charme Sophie Berthelot qui joue le rôle de Tionémon en attendant le retour de la vraie. Les huit autres membres constituent le bras armé de la secte. Ils ont entre 18 et 54 ans et exercent des professions aussi variées que veilleurs de nuit ou médecins.

Malik: ce fou dangereux d'origine marocaine est un vrai mythomane. Il s'est inventé une vie ténébreuse et croit être le pilier d'une quête mystique. Son regard perçant semble plonger au plus profond des âmes. Malgré ses 61 ans, il a su garder belle allure et les rides de son visage ne font qu'accentuer un formidable charisme. Ces cheveux ont su garder la noirceur de sa jeunesse. Malik a également travaillé l'art du discours et du sophisme en prenant des cours de théâtre et de langues.

Il ne s'occupe pas de son commerce, laissant cela à ses sbires. Il préfère se donner l'apparence d'un érudit dans sa superbe demeure qu'il a pu s'offrir grâce aux généreux dons de ses fidèles.

Berthelot: Cette séduisante bibliothécaire de 33 ans a succombé aux charmes de Malik. Elle est intimement persuadée que le gourou dit la vérité et serait prête à mourir pour lui. Cependant, son excitation et la ferveur de sa croyance pourraient faire courir des risques à la secte. Elle a du mal à cacher ses émotions et la veille d'un sacrifice, elle est hors d'elle, ce qui étonne ses collègues de travail.

Si jamais quelqu'un lui parlait avec insistance d'occultisme ou s'intéresserait de près à la momie, elle pourrait, soit lui révéler certains secrets, soit le tuer.

Abdelhafid: c'est lui qui gère le commerce de fruit et de légumes. D'une année, l'ainé de Malik, on lui donne aisément 20 ans de moins. Ce grand brun grisonnant et bedonnant, aux moustaches de garde turc a l'honneur d'être chargé des sacrifices. Il prend sa tâche très au sérieux mais ne peut s'empêcher de faire souffrir les victimes avant de leur donner le coup fatal.

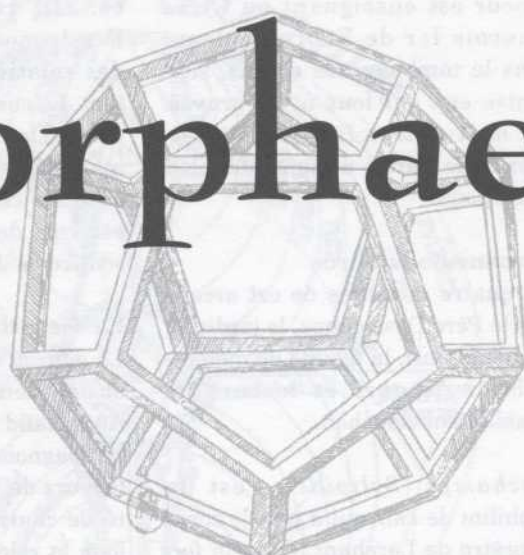
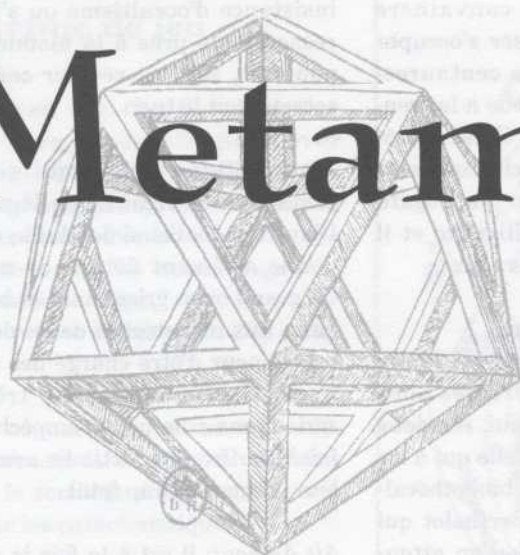
Ait-Assaoui: il est à la fois le trésorier du commerce et le gestionnaire de la fortune de Malik. Ce bonhomme de 59 ans pesant à peine 50 kg souffre de lésions à la colonne vertébrale, ce qui lui interdit tout effort et même la position verticale lui est déconseillée. Lors de rituels, il est chargé de conditionner les adorateurs de Tionémon qui le transportent, ainsi que ses confrères dans de superbes chaises à porteur.



Texte
Bruno Da Lomba



Metamorphae



LE HURL



Humeur du métamorphe

Le Hurl est un flegmatique froid

Extrait du Journal des Conquêtes d'Alexandre le Grand.

"Je suis le Chevalier Tonnerre !

Gare à ma colère car elle est aussi violente et indomptable que lente à venir. J'aime la justice, la discipline et l'ordre, et je suis juge, procureur ou général.

Ma compassion et ma compréhension sont grandes, et mon pardon est magnanime, lorsqu'il est mérité. Mais attention, car bien que mon calme soit olympien, et que sûr de ma puissance, que ma patience soit longue, gare à celui qui en viendrait à bout. Car lorsque que vient l'heure de la colère, nul n'y résiste et je dévaste tout sur mon passage jusqu'à ce qu'elle soit assouvie. Jamais néanmoins l'innocent ou le pauvre d'esprit n'auront à me craindre car je les honore et les protège. Je n'éprouve par contre aucune sympathie pour les intrigants, les menteurs ou les hypocrites, et je préfère de loin la rue ou l'armée en campagne à l'atmosphère des cours et des palais où règne l'intrigue politique et financière.

Portrait Chinois

Si j'étais
un phénomène naturel
un métal
un animal
une couleur
une être mythologique
un humain célèbre
une activité humaine
une oeuvre d'art
une arme
un objet

Je serais
le calme avant la tempête
l'acier
la mantichore
gris sombre
Zeus
Alexandre le Grand
l'exercice de la Justice
la Chevauchée des Walkyries
la hache de guerre
le faisceau des consuls

Métamorphoses

Visage : Yeux insondables. Les yeux du Nephilim s'enfoncent profondément dans leurs orbites jusqu'à ne devenir plus que deux puits obscurs et insondables, tandis que les sourcils s'épaississent pour devenir broussailleux.

Mains : Froides et dures. Les mains du Hurl sont aussi froides et dures que l'acier.

Peau : sombre. La peau devient épaisse et dure, en même temps qu'elle s'obscurcit jusqu'à devenir aussi sombre et impénétrable qu'un ciel chargé annonçant l'orage.

Odeur : Malsaine. Il se dégage du Nephilim une odeur indéfinissable, semblant ne provenir de nulle part, persistant après qu'il ne soit plus là et qui met tout le monde, y compris les plus bravaches mal à l'aise.

Voix : Sèche et tonnante. La voix émanant du Hurl est comme un éclair striant le ciel et frappant le sol. Puissante et coupante comme de l'acier.





LE SPHINX



L'humeur du Sphinx

Le sphinx est un mélancolique froid

Extrait d'une lettre du Sultan Oman Ben saouli à l'ambassadeur britannique Sir John Wisterlet.

"... Votre envoyé est si étrange, Sir. Vous me connaissez, nous avons fait nos études ensemble, vous savez que je n'exagère rien. Alors, il faut me croire quand je vous raconte ce que j'ai observé depuis son arrivée au palais. Il est très peu loquace et quand il daigne répondre à une question, il ne parle de sa voix caverneuse que par énigmes. L'autre soir, enfin, je réussis à comprendre sa réponse et, voyant cela, son visage si impassible habituellement, laissa paraître une grande déception, comme s'il était déçu d'avoir été suivi dans son raisonnement. Il ne dit mot durant le reste de la soirée.

Décidément, je pense qu'il se joue de moi ou que la chaleur lui a fait perdre la tête. Mes servantes m'ont affirmé l'avoir vu, une nuit, à terre, comme un chat, contemplant le désert.

Je vous parle de tout cela car cette étrange personnalité contraste avec l'efficacité dont il fait preuve dans l'archivage et le classement de la grande bibliothèque de mes ancêtres. Parmi les vieux parchemins, il semble tout à son aise et peut passer plusieurs jours sans quitter ce labyrinthe de papier. Il semble aussi y dormir puisqu'hier encore, j'entendais un doux ronflement que je prenais tout d'abord pour le ronron de mon lion, derrière la lourde porte. En entrant, je le vis, radieux, livre entre les mains... Il avait du se réveiller et pourtant ne voulut jamais admettre qu'il s'était assoupi. La seule chose qu'il trouva à me dire fut : "La colère ne vous donne-t-elle pas parfois l'envie de grogner, la joie l'envie de rire. le sphinx ne peut-il ronronner quand il a résolu une énigme vieille de plus de mille ans ?..."

Portrait Chinois.

Si j'étais

Je serais

un phénomène naturel
un métal
un animal
une couleur
un être mythologique
un humain célèbre
une activité humaine
une oeuvre

L'avancée du désert
L'or
Le chat
Le jaune
Autre question ?
Umberto Eco
La réflexion
Le mystère de la Chambre
Jaune

une arme
un objet

Des métagriffes
Un casse-tête

Métamorphoses

Visage : Yeux de chat

La pupille ronde devient ovale puis une simple fente alors qu'une seconde paupière interne se crée.

Peau : Pelage Blond

Les cheveux forment une crinière et la barbe s'épaissit jusqu'à couvrir le cou et le poitrail. la peau se couvre de poils couleur or.

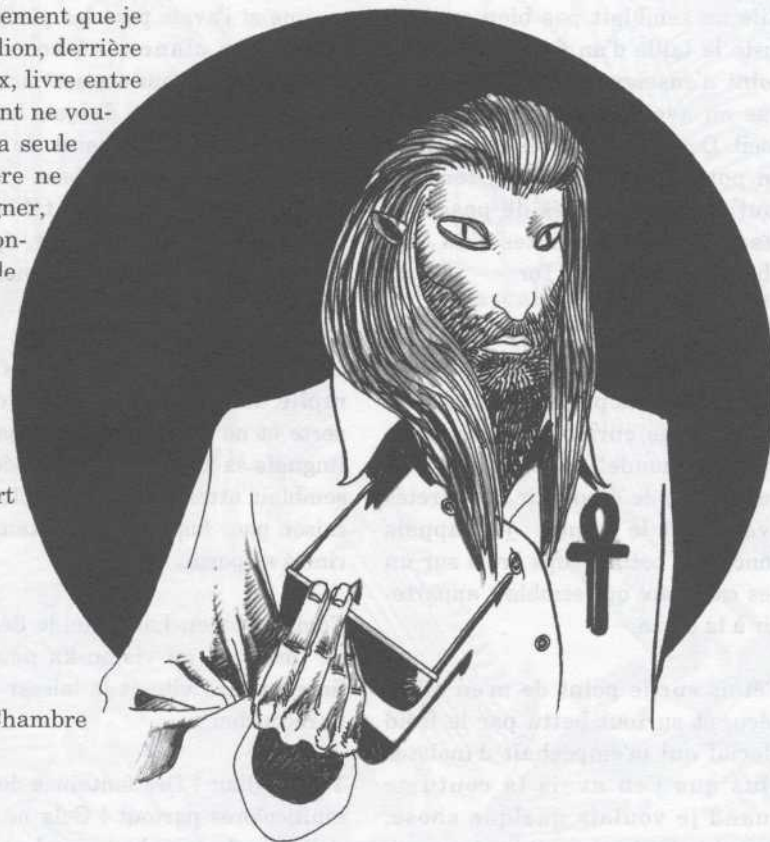
Odeur : Fauve

Une douce odeur de fauve se dégage du Nephilim mais elle se transforme en odeur de chat mouillé à la moindre douche...

Voix : Ronronnante.

Elle peut aussi, le cas échéant, devenir miaulante, passant d'une voix roulante et grave à une voix aigue et coulante. En cas de joie, le Nephilim ronronne.

Par Benoit Attinost



Les Lois Mercuriales



L'apothèque

Quelques sorts dans une petite librairie remis au goût du jour par un satyre

Il devait bien être minuit, et il faisait froid en cette nuit du 26 décembre 1855, Paris n'avait jamais connu un tel froid depuis...au moins 10 ans! Donc, je descendais tranquillement la rue du Bac après avoir passé une soirée plutôt arrosée chez mon ami Letendre quand je vis pour la première fois cette petite boutique grise. "Curieux!", me dis-je, tout en m'approchant pour essayer d'en voir l'intérieur. Elle ne semblait pas bien grande, juste la taille d'un fiacre, et n'avait point d'enseigne mais ne semblait pas en avoir besoin pour attirer l'oeil. Derrière les vitres crasseuses, on pouvait imaginer les tenants lourdement chargés de pesantes étagères antiques faites d'un bois plus rare encore que l'or.

Etant antiquaire et amoureux de choses curieuses (je possède par ailleurs un des plus beaux cabinets de Paris de curiosités venues du bout du monde!), je voulus tenter ma chance de découvrir des raretés avant tout le monde ; je frappais donc trois petits coups brefs sur un des carreaux qui semblait appartenir à la porte.

J'étais sur le point de m'en aller, déçu, et surtout battu par le froid glacial qui m'empêchait d'insister plus que j'en avais la coutume quand je voulais quelque chose, quand la porte s'ouvrit et une main

surgie de nulle part me fit signe d'entrer.

Je ne sais ce qui me fit le plus plaisir ; le fait d'entrer dans une maison chaude ou de m'être fait remarquer; toujours est-il que je me dépêchais d'entrer avant que le propriétaire ne change d'avis ou que je gèle sur place...

A l'intérieur, tout semblait étrange comme si j'avais posé les pieds sur une autre planète où tous mes désirs les plus fous étaient matérialisés. Des centaines d'objets hétéroclites dans tous les coins de cette pièce me tendaient les bras - vieux livres, statues antiques, tableaux, pièces de monnaie, dagues, épées, tablettes de terre cuite, parchemins, globes terrestres, etc - ...

L'homme qui m'avait ouvert s'était replié dans le coin d'ombre de la porte et ne disais rien, mais je distinguais sa silhouette ramassée qui semblait attendre que je décline la raison pour laquelle j'avais tambouriné à sa porte.

Comme à mon habitude, je décidai de "monter" en vision-ka pour en finir au plus vite et le laisser aller se recoucher...

Tout brillait ! Des fontaines de flux multicolores partout ! Cela ne pouvait être le fait du hasard si tant

d'objets spéciaux étaient rassemblés ici...

Ayant réintégré la réalité, je jetais un regard dans la zone d'ombre espérant faire sortir le marchand.

Lentement, comme dans un pas de danse, il sortit de l'ombre (je m'évoquais intérieurement la Danse de Salomé que j'avais vu et puis plus tard mes hésitations pour décrire cela à mes amis Donatello, Titien, Moreau, Cranach, et à ce dramaturge anglais dont j'ai oublié le nom...) et je le vis: je fus surpris car je ne m'attendais pas à tomber sur l'antre d'un de mes Frères !

Pour un autre, la personne que j'avais en face de moi aurait été un être pâle donc maladif (ce que renforçait sa stature fine) et sa grâce, son aisance auraient été confondues avec un élan féminin (ses cheveux mi-longs d'un blond éclatant relevaient cette impression) marqué par une carrière artistique prometteuse et regrettée...

Il n'en était rien! C'était bel et bien un Immortel, et d'une espèce que je recherchais tout particulièrement car ils sont des chercheurs fiables pour tous ceux qui recherchent le Souverain-Bien.

En guise de présentation j'ôtai mon chapeau et découvrai mes cornes, véritables symboles d'un côté de ma



personnalité, et ma barbe fournie se fendit d'un grand sourire.

Mais il n'avait pas l'air content et me demanda ce que je venais faire ici au lieu de cuver mon vin dans quelque taverne de Saint-Germain tout ceci d'un ton brusque d'où on pouvait relever une déception et une irritation certaine (probablement parce que ces êtres aiment l'isolement de leurs frères ainsi que la compagnie des soucis et des intérêts humains marqués par le temps qui passe). Encore un Frère qui ne saisisait pas mes aspirations! Je pris mon temps pour lui expliquer mes nouvelles orientations depuis cette nuit d'été 146 avant JC à Carthage, ou après ma défaite, je décidai de rechercher la beauté vraie puis le deuxième stade qui s'était accompli durant cet été 28 ou je vis la beauté personnifiée se montrer aussi cruelle que Caligula lui-même plus tard. Je lui confiais aussi (car je savais qu'il pourrait comprendre ce que j'éprouvais) que je m'étais des lors consacré à la recherche de la beauté pure qui ne trahit pas, celle de la Connaissance.

Il m'écouta poliment et commença à prendre un air intéressé. A la fin de mon monologue, il s'excusa de m'avoir jugé trop rapidement et en revint à sa première question sur un ton aimable.

Je lui expliquais et il se mit à me montrer de très curieux objets, tous possédant une histoire et des propriétés fort étranges...

S'approchant de la bibliothèque, il saisit un livre ancien aux pages épaisses et me laissa lire un passage:

TRANSUBSTANTATION DE L'EAU EN VIN

Alchimie
Premier cercle
Seuil: 10%
Poudre: Terre
Focus: Principes Alchimicus, F. di Maley, 16ème siècle
Langue: latin
Durée: 10 sec
Portée: 1 L/pincée

Description: cette formule permet à l'Alchimiste de changer de l'aguae simplex en cet écarlate liquide qui réchauffe et donne du cœur ! Et, comme disait HUYSMANS: "le vin est une substance sacramentelle.(...)[Le Christ] n'a pas trouvé de plus auguste matière pour la transformer en son sang. Il est donc digne et juste, équitable et salutaire de le saluer!". L'échange Alchimique est définitif et la qualité du vin se mesure à la marge de réussite de l'Alchimiste, car plus l'Alchimiste est Attentif, plus il peaufine la robe et la saveur du breuvage: 90% (Château Petrus 1953), 80% (Romanée-Conti 1964), 60% (Phélan-Ségur 1958), 20% et moins (Cotes de Bourg 1985). Il est dit aussi qu'un dosage soigneusement étudié permet de faire du rosé ou du blanc.

Lui remettant l'ouvrage d'Alchimie, je le remerciais d'avoir choisi cet ouvrage car cela me montrait qu'il comprenait la curieuse alliance de ma moralité et de mon intérêt. Il me parla de l'ouvrage en lui-même et de l'être qui lui avait cédé: un Nephilim Phoenix qui lorgnait depuis quelques mois sur une épée précise qu'il vendait à l'époque ou il "faisait" des réunions pour acquérir et vendre des objets spéciaux.

Ouvrant un secrétaire Ier empire, il prit un coffret de cuir marron clair et l'ouvrit, découvrant une tablette de terre cuite apparemment fort ancienne avec une curieuse écriture dessus; il saisit de dessous une feuille simple et me la tendit...

TRANSUBSTANTIFICATION DU PLOMB EN OR

Alchimie
deuxième cercle
Seuil: 20%,40% et 80%
Poudre: feu
Focus: tablette de terre cuite trouvée à Chassardha par l'archéologue C.Rougiéri en 1940 datant du IVème siècle avant JC et faisant partie d'une correspondance entre Systin Aroundaya et Touflas Nodu (3 autres tablettes seraient en cir-

culatation parmi des collectionneurs).
Langue: Perse
Durée: 7 heures
Portée: 1 kg de plomb maximum

Description: L'alchimiste, au fur et à mesure de son étude va perfectionner ses méthodes et ses gestes vont s'affiner; car bien que la durée soit la même (elle est part importante du rituel) la matière nécessaire ira en diminuant.

Pour 1kg de plomb, à 20% il obtiendra 1gr d'or, à 40% il aura 10gr d'or et à 80% il parviendra à une totale affinité avec la matière car la quantité d'or sera la même que celle de plomb. L'intérêt professionnel doit être le premier moteur de ce travail car l'opération est très peu rentable au début. Du début jusqu'à la fin, l'Alchimiste doit être dans une pièce close comprenant un feu continu, 1l d'eau, un sol de terre et il doit savoir en outre que la lune se trouve dans son hémisphère.

Abasourdi par ce que je venais de lire, je lui remis la feuille en discutant des objets qui pouvaient circuler par les réseaux des collectionneurs et de la valeur pour nous de certains de ces objets.

Promenant sa main sur les rayonnages, il se saisit d'un volumineux ouvrage doré sur la tranche recouvert d'un cuir rouge très fin et d'un titre chantant. Comme à son habitude, il l'ouvrit à une certaine page et me laissa lire...

INVOCATION D'UN ESPRIT PERTURBATEUR

Kabbale
premier cercle
Ka-élément: air
focus: les Danseurs Morts, de Lord Gantamon, 18ème siècle
langue: anglais
seuil: 20%
contrat: 4
rupture: effet sur invocateur
durée: jusqu'au prochain chant du coq
portée: 100 km
autonomie: totale



description: l'entité invoquée doit aller tourmenter une personne physique dont l'image est placée au centre du pentacle (note: seules les photographies ont pu conserver le simulacre du ka de la cible par laquelle ces créatures se repèrent). Ces tourments vont de déplacements d'objets lors de rituels au claquements de portes quand il essaye de dormir et de courants d'air glacés quand la victime sort du bain. En fait, rien de bien méchant, juste de quoi gêner la cible tout au plus de lui faire peur si ce n'est pas un initié, d'ailleurs quelques films les ont largement vulgarisés.

Ayant lu la page, je refermais le livre et le remplaçais moi-même sur les étagères tout en lui expliquant que je préférerais faire moi-même les plaisanteries et punir les gens tout aussi bien, surtout que l'on ne pouvait pas voir la personne subir le châtement et qu'une grande partie de la vengeance se situe justement dans la jouissance de voir l'autre souffrir.

Il alla vers une autre bibliothèque toute entière de bois noir et il prit un livre sur l'étagère du bas puis me le tendit en m'indiquant une page. Avidé de savoir quelle merveille il allait me montrer, je tournais les pages de ce qui semblait être une traduction du latin car l'ouvrage était bilingue.

LE REVEIL DE LA BÊTE

Sorcellerie
premier cercle
focus: de profundis naturae, augustus Ginves, 3ème siècle
langue: latin
seuil: 80%
Ka-élément: spécial
portée: vue
durée: 10sec

description: ce sort permet au jeteur de faire ressortir la bête contenue en chaque être humain, mais, chez les Nephilim, elle est modifiée par le métamorphe. Le maître de jeu sera avisé de prendre les réponses du portrait chinois au sérieux concernant l'identification à un animal. Si l'être est totalement

humain, il sera certainement l'animal qui caractérise le plus la façon dont il dirige sa vie (un punk a plus de chance de devenir un rat qu'un koala, et un flic un chien qu'un poisson...). L'être réagira et parlera tel l'animal incarné, il lui est quand même autorisé un jet sous son ka ou sous son Ka-Soleil s'il est humain.

Je reposais le livre sur une table basse avec un grand sourire. Parfois, on tombait sur des surprises en Sorcellerie, surtout quand on pensait que des types passaient dix ans dessus quelque fois.

Ceci juste à temps pour réceptionner le prochain livre qui était fait de cuir ferronné et possédant un fermoir superbe avec deux démons grimaçants qui se faisaient face. Le livre était ouvert, je lus...

SORTILEGE DE LA MAIN BALADEUSE

Sorcellerie
deuxième cercle
focus: Touch of discretion, F.Li-we, 19ème siècle
langue: anglais
seuil: 70%
Ka-élément: terre
portée: 1 km
durée: (points de constitution) heures

description: grâce à ce sort le jeteur donne le droit à sa main de quitter l'intégrité du corps (main gauche ou droite) pour un temps égal en heures à sa constitution. La main est limitée par sa taille, sa forme et une dépendance psychique avec son porteur car elle reste dirigée par le Sorcier qui ne peut se fier qu'à son sens du toucher pour les actions de la main. On nous a rapporté une excellente astuce: le handicap certain de diriger sans voir peut être corrigé par l'addition sur la main d'une petite caméra reliée à un poste que le "manipulateur" regarde. La force de la main est celle de l'utilisateur divisée par deux. Ne pas oublier que la main peut difficilement ramener un objet ou sauter et même escalader (ou alors un petit

objet, une petite hauteur, une courte distance) en dehors de cela la main possède 20% des points de vie du Sorcier. Il est évident que la souffrance est transmise. Si la main sort du périmètre du sort, le sorcier ne sent plus sa main et en perd le contrôle, après la limite de temps la main est définitivement perdue. note: vu que le sort touche au corps, le corps se défend naturellement suivant la méthode habituelle.

Amusant... Ce fut mon commentaire lorsqu'il m'expliqua les astuces qu'autorisaient le sortilège. Je fus étonné de savoir qu'ainsi plusieurs Sorciers avaient perdu une main et avaient donc été obligés pour continuer leur travail de trouver un autre simulacre.

Tout en continuant d'en parler, il me désigna un autre livre qui était posé sur un bureau ordinaire à côté de moi, je le pris et commençais ma lecture...

LA DESINTEGRATION ILLUSOIRE

Sorcellerie
deuxième cercle \ troisième cercle
focus: les atomistes modernes, A.Salem, 20ème siècle
langue: français
seuil: 10%
Ka-élément: air \ terre
portée: jeteur \ 10 mètres
durée: 1 minute

description: le Sorcier se décompose graduellement atome par atome tandis que d'en dessous on peut voir filtrer une lumière (allant du blanc au rouge fusion suivant le Ka du jeteur). Spectaculaire...Mais inoffensif sauf pour toute personne regardant cette scène car un tel réalisme et une telle précision entraîne chez toute personne non avertie (en gros sur la plupart des humains) un choc cardiaque (jet sous résistance) et un évanouissement (jet sous idée raté) ou une fuite s'il le peut. Il n'y a pas de jet sous le Ka pour ce sortilège car seule la vision et la compréhension du phénomène peuvent entraîner des effets mortels. grand secret: cette fois-ci, après son jet de

Ka de sauvegarde la personne touchée ressent réellement son corps qui se disloque, atome par atome, il faut un jet sous idée raté pour ne pas comprendre ce qui lui arrive. S'il comprend, il fait en plus un jet sous résistance pour éviter un infarctus. Une fois la dislocation terminée, une silhouette humaine retombe à terre complètement calcinée sous forme de momie noirâtre et très très légère. Le simulacre a été brûlé par son Ka-soleil.

Une bouffée de chaleur m'envahit et je commençais mieux à comprendre des phénomènes tels que la combustion (en fait, pas du tout) spontanée et certains rapports de police qui avaient été étouffés mais qui m'étaient parvenus par un contact qui savait que cela m'intéressait.

Il saisit alors une épée sur une table et, me montrant la gemme superbe incrustée dedans, me raconta ses propriétés et son histoire sanglante...

L'EPEE DU ROY D'EPEE: LA GEMME-COEUR

"...je ne saurais sans doute jamais pourquoi, mais ce combat avait quelque chose de titanesque, les deux adversaires ne semblaient pas préoccupés par leurs blessures et pourtant ils se battaient comme si leur vie même en dépendait..."

Comme si chaque action était arrachée à la vie elle-même: ils me faisaient penser tous deux à des morts en sursis...En même temps, ce combat pour la vie semblait les réjouir et les exciter à tel point que l'on pouvait presque entendre les pulsations de leurs deux coeurs retentir à l'unisson...Leur mise était à un battement de coeur proche!..." L'épée en elle-même est anodine, seulement, sur sa garde est incrustée une gemme écarlate luisant faiblement quand elle est activée. Celle-ci ne s'active qu'avec une goutte de sang du porteur et pendant 1 mn si aucun coup n'est porté, mais si l'adversaire est touché dans cette limite de temps alors l'épée demandera une vie quoi qu'il arrive. Pendant [(constitution de l'adver-

saire):2] blessures l'épée va accélérer le coeur de sa victime, sachant que le coup final doit apporter la mort par crise cardiaque, mais si l'adversaire réussit un jet de résistance, c'est au tour du porteur de l'arme d'en faire un à son tour...et ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'ensuive!

note: l'abandon n'est pas possible pour le porteur sauf s'il lâche l'arme (et surtout la gemme) pour ne plus jamais la toucher si elle est activée.

ne la conserver que jusqu'à ce qu'on la lui demande car elle seule pouvait contenir un esprit bien spécifique.

La présence de l'épée disait clairement la fin de son histoire alors qu'il s'était arrêté et rêvassait en regardant l'épée...les Angéliques ont toujours eu une mentalité nostalgique.

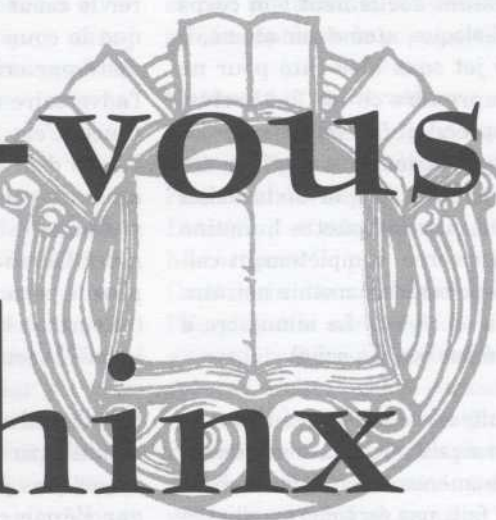
Texte par Alexandre Hossard

L'auteur du récit qu'il me reporta mentalement était venu le voir il y a quelques jours et désirait échanger l'épée contre une statuette Aztèque dont il était certain d'être le seul au courant à part le Fabricant lui-même qui lui avait donné en 1450, en lui disant bien de





Méfiez-vous des Sphinx



"Chef, chef ! Hans dit qu'il y a un lion là dedans !"

L'homme considéra froidement le petit rasé qui geignait devant lui. Sa main se referma et, d'un geste rapide et précis, alla briser la mâchoire de la chemise brune qui avait osé désobéir à un ordre.

A grand pas, il arriva devant la porte qui posait, semble-t-il, tant de problèmes. Un bref examen lui suffit alors : Bois dur, 7 centimètres d'épaisseur, serrure renforcée. Il sortit son Luger et tira un seul coup dans le battant. La balle rebondit et se ficha dans le mur du couloir.

De toutes les chemises noires présentes il fut le seul à ne pas broncher.

"Toi, toi et toi." sa voix autoritaire couvrait toujours le tumulte et les hurlements des ratonnades. "Prenez des haches et faites sauter la cloison, cette porte ne tombera pas.

-Mais..."

Sans écouter plus longtemps, le géant disparut dans le couloir repeint de sang et de pleurs.

Derrière la porte Jamaël grogna de plaisir. Il sentait son ennemi s'éloigner. Son rituel du Premier Cercle fonctionnait à merveille et il, pour un moment encore, il se savait en sécurité.

Juste assez de temps pour embrasser une ultime fois cette pièce du regard. Ce lieu où il avait passé

tant d'heures de découvertes : Juste assez de temps pour admirer une dernière fois sa bibliothèque.

Une première hache perça le mur. Le grand homme à la crinière blanche et or, banda tous ses muscles et fit glisser l'armoire là où le plâtre venait de céder.

Puis, le cœur serré il mit ses précieuses sacoches sur ses épaules, serra contre lui un maximum de livres sentant le vieux cuir et la poussière et tenta de glisser le plus rapidement possible jusqu'au petit toit donnant sur la cour intérieure.

Les lanières, trop usées, cédèrent sous le choc de l'atterrissage, laissant choir sur le pavé humide des siècles de littérature occulte. Jamaël à quatre pattes chercha vainement à remettre en place ses trésors qu'une pluie funeste achevait de souiller.

"Alors, Herr Blonsteing...je vous retrouve enfin..."

Le fugitif leva les yeux pour voir le canon d'un pistolet pointé sur lui. L'homme en noir sortit de l'obscurité, marchant sur les pages ouvertes d'un gros volume de l'Encyclopaedia Alchimica. De la fenêtre, des cris indiquèrent que les chemises brunes avaient enfin forcé le passage vers la bibliothèque.

"Inutile de brasser le vent. Il est là. Je le tiens !" lança l'homme. Puis sans quitter les yeux de la fenêtre, il demanda ironiquement:

"Alors, que vouliez-vous me dire

lors de notre dernière rencontre ?"

La proie à quatre pattes tira violemment sur le grand livre faisant basculer son ennemi vers l'arrière. Changeant les rôles, il bondit tel un fauve sur l'homme étourdi par la chute. Puis il serra doucement ses doigts griffus sur la gorge sans protection du nazi et lui souffla dans un feulement:

"Méfiez-vous des Sphinx."

II

Les nouvelles, d'où qu'elles vissent, avaient été dures à encaisser. Plusieurs frères avaient été tués et de nombreuses bibliothèques saccagées.

Jamaël n'avait pas un seul instant desserré de contre son cœur le seul livre sauvé du feu. Depuis sept jours il tentait, en vain, de remonter jusqu'à Berlin, grande ville où il se saurait en sécurité.

Partout des chemises noires bloquaient, filtraient et vérifiaient l'identité des voyageurs.

Tous les contacts extérieurs avaient été rompus ou, pire, étaient passés à l'ennemi. Seul. Il comprenait à présent la signification de ce mot. Il comprenait l'enfer dans lequel ses compagnons de la Papesse avaient dû tomber.

Pourtant, physiquement, tout était pour le mieux: Grand, imposant même, sa force impressionnante faisait presque oublier ses traits



félins, ses pupilles fendues et sa voix feulante. Peut-être était-ce sa crinière blanche, où se mélangeaient barbe et chevelure qui lui donnait cet air calme, pausé, ailleurs. Bref, il était la paix incarné.

Malgré cela, derrière cette façade tranquille, le moral n'y était plus. Choissant un pays aussi riche culturellement, Jamaël avait cru pouvoir servir au mieux ses projets au sein de son arcane majeur de la Papesse. Certes la guerre de 14 avait eu des effets désastreux économiquement mais le Sphinx, nephilim de la Terre, avait pu y faire face. On aurait pu lui reprocher son amour trop exagéré des livres. Bien des fois il avait refusé l'aumône sachant qu'il avait juste assez pour acheter un ouvrage. Mais comme il avait répondu un hiver à un mendiant qui lui reprochait son manque d'humanité : "De l'humain je ne tiens que trop. Cherchez le naturel et l'humain revient au galop..." Les Sphinx parlaient le plus souvent par énigme c'était leur jeu, plus que cela, c'était leur vie.

C'est ce manque d'intérêt pour l'extérieur qui lui avait caché la montée dans son propre pays, dans sa propre ville, dans son quartier même peut-être, du nazisme. Il n'avait rien vu de la terreur noire et de toute cette violence aveugle qui émergeait.

Son réveil fut brutal et se résuma en un mot : Autodafé.

Tout fut très rapide et la réalité de la situation éclata au grand jour. Les nazis étaient en partie contrôlés par les hommes du Bâton ! Le pire c'est qu'ils se cachaient à peine !

Certaines croix gammées issues des croyances indiennes n'étaient rien d'autre que des talismans de protection. Sans avoir à chercher bien loin il était évident qu'une grande offensive templière avait lieu en Allemagne.

Un peu partout les bibliothèques, et plus particulièrement celles appartenant aux Nephilim, étaient pillées, brûlées et leur propriétaire mis à mort.

Ce soir là, ils étaient venus pour lui. Le Sphinx avait de suite recon-

nu son vieil ennemi du Temple, Herr Höller, Franc-comte et Gardien des 7 et surtout chef de deux sections de S.S. spécialisées dans les expéditions punitives.

En quelques minutes, tout avait été détruit. Des siècles de recherches occultes disparus, anéantis par des jeunes désœuvrés et décervelés. Pendant une éternité il avait observé, caché derrière un fût, le brasier funeste de ses livres.

Par trois fois Höller était passé devant lui en frottant son cou, douloureux. Par trois Jamaël l'avait maudit pour ses crimes.

A présent il était dans un train de marchandise, dissimulé entre deux caisses et il pleurait en silence dans le noir.

Demain il serait à Berlin. Il espérait pouvoir y retrouver Flora, une amie Elfe, et peut-être qu'à eux deux ils pourraient faire quelque chose.

Un bref soupir au fond du wagon le figea sur place.

III

Le bruit répétitif du train couvrait tous les autres, mais inconsciemment l'esprit du Sphinx en avait fait abstraction ce qui lui avait permis de repérer la présence d'une autre personne non loin de lui.

Tous ses sens en alerte, il tenta de localiser l'intrus et d'analyser la situation.

Mâle, sale et suant la peur. Une respiration difficile. Possibilité d'une personne âgée ou malade. Doucement Jamaël sauta sur les caisses et scruta l'obscurité. L'homme était là, contre une des parois. Il portait un long manteau noir et, brillante dans le noir, une étoile de David pendait à son cou. Lui aussi pressait un objet contre son cœur.

Le Nephilim se retira dans son coin, rassuré mais préférant garder le secret sur sa présence.

Il vérifia une fois de plus que son livre ne risquait pas de tomber et resta immobile attendant la fin du voyage.

"Je vous ai vu, vous savez..."

Le Sphinx se raidit à nouveau.

"Vous vous êtes assoupis lors de

notre dernière halte."

La voix de l'homme était empreinte d'inquiétude mais aussi d'une sorte de bonté, de sympathie quasi palpable.

Jamaël ne bougea pas mais l'homme continua à parler.

Il lui parla de l'humain, de la vie, de l'amour de son Dieu et du fait que tous trois soient uniques. Il lui parla de son existence et de la foi qui lui donnait le courage de vivre. Il lui parla enfin des années sombres que l'Allemagne allait traverser et de toute la bonté qu'il faudrait déployer pour vaincre les forces du Malin.

Sa voix se perdit dans la nuit.

Quand le train arriva en gare de Berlin des soldats fouillèrent les wagons. Jamaël, toujours silencieux se couvrit d'une bâche et attendit.

Le panneau grinça laissant entrer la fraîcheur et la grisaille du matin Berlinoise.

Personne ne l'approcha. Il n'en fut pas de même pour le vieil homme. Immédiatement trouvé, il fut jeté à bas de la voiture et pendant d'interminables minutes le Sphinx entendit les coups sourds de ses bourreaux. Il ne sortit même pas les griffes et se replia sur lui-même en attendant que cet enfer qui, lui semblait-il, ne le concernait pas, cesse. Quand le calme fut revenu le Nephilim se dégagea de sa cachette et sauta du train. A ses pieds, un corps brisé, arrêta sa fuite, sa course, son cœur. Il se pencha vers la forme couverte de sang. Le vieil homme lui sourit et dans un dernier souffle lui dit doucement : "Nous n'avons qu'une vie sauvez la vôtre..." Sa main s'ouvrit doucement laissant tomber une vieille photo tachée. Un portrait sans âge d'une jeune fille sans nom. Dernier souvenir d'une vie oubliée pour tous et à jamais. Car tel était le destin des humains. De cela Jamaël ne s'en apercevait que maintenant.

Le Sphinx souleva d'un bras le maigre corps et disparût dans la brume. Il coucha l'homme dans un caveau espérant que personne n'y toucherait jusqu'à ce qu'il puisse l'enterrer plus décemment.



IV

Un mouvement derrière la vitrine indiqua qu'il y avait de l'activité dans la librairie. Jamaël soupira de soulagement. Enfin il allait pouvoir être à l'abri. Hugo son vieil ami pourrait le cacher et il pourrait enfin reprendre des forces en attendant Flora.

Pourtant il ne fallait pas endormir sa méfiance comme ça. Aussi il passa devant la vitrine et d'un oeil qui se voulait distrait examina les ouvrages. Deux d'entre eux étaient disposés à l'envers. Le Sphinx continua donc son chemin rapidement: Hugo avait mis le signe d'alerte générale. Il avait donc été repéré lui aussi.

Ainsi, même à Berlin, la Papesse avait subi des revers.

Il fit le tour du pâté de maisons et se glissa dans une petite ruelle sombre qu'il connaissait bien. Doucement il fit pivoter un pan de mur et se retrouva dans un couloir humide parcouru par les rats.

Comptant les marques sur le mur il s'arrêta à la cinquième et la poussa sans bruit. Un minuscule trou s'ouvrit dans le mur laissant voir tout ce qui se passait dans la librairie. Une petite sécurité bien pratique que Hugo avait fait installer en cas de danger.

Instinctivement Jamaël recula, prêt au combat. Höller le regardait fixement.

Mais le Sphinx se reprit en se rappelant que son observatoire était caché par une glace sans teint.

Höller était déjà là ! Le tout était de savoir ce qui était arrivé à Hugo, son ami humain et à Flora sa soeur Elfe.

Cherchant dans sa poche son morceau de craie (instrument indispensable pour un kabbaliste comme lui.) il ouvrit son précieux livre et se concentra pour tracer sur le mur un pentacle bien connu.

Doucement il parla aux éléments, subtilement il leur souffla les bons mots aux bons moments et magiquement il en appela à la Rumeur Soupissante des Eaux Inférieures. Sa voix se chargea d'autorité quand les êtres circonvulsés apparurent. Il n'aimait pas l'Eau mais il lui fallait

reconnaître qu'Elle était bien pratique.

Alors son esprit se remplit de confusion, de cris, de coups de feu échangés. Sa tête explosa de douleur et une voix qu'il haïssait donna l'ordre de pendre ce traître à la nation.

Il entendit le dernier souffle de Hugo et le rire de Höller.

Quand Jamaël se réveilla la nuit venait de tomber. Ainsi tous ses amis étaient morts. Son oeuvre était ruinée par les Templiers et plus rien ne le retenait dans cette époque maudite. Il savait sa stase prête à le recevoir. Mais avant toute chose il lui fallait débarrasser le monde de ce nazi fou dangereux.

Il continua le long du couloir et butta sur un coffret. Machinalement il l'ouvrit, en sortit deux pistolets se rappelant des paroles qu'il avait échangé avec Hugo le jour où il les avait mis là. "Je ne pense pas avoir à m'en servir un jour, mais au cas où..."

Il vérifia les barillettes sachant que seules deux balles suffiraient : Une pour Höller, une pour lui.

Quand il sortit il régnait une étrange animation dans le quartier. Des cris de joie étaient portés par le vent nocturne et Jamaël se dirigea vers ce qui lui semblait être une fête. Au lieu de cela, il vit un immense bûcher de livres.

Des centaines de personnes jetaient les plus belles feuilles de la littérature sous les cris chargés de bière des S.A. et des S.S. qui entretenaient la folie ambiante.

Dans un coin sombre Höller se tenait immobile, silencieux, non pas indifférent mais savourant la victoire du Temple en Allemagne.

A présent l'arcane mineur du Bâton laisserait ces minables en chemise noires faire ce qu'ils voudraient, ils n'en avaient plus besoin. Il leva les yeux.

De l'autre côté du brasier Jamaël pointa son arme droit sur lui. Le Templier n'eut que le temps de se baisser et un de ses hommes, derrière lui, reçut la balle en pleine tête. Le tumulte ambiant régnant, personne ne fit attention à la danse de mort que se livrèrent les deux ennemis.

Höller disparut dans une ruelle sui-

vit d'une fine ombre et du Sphinx rendu furieux par son manque d'adresse.

Le nazi ne se pressa pas, il se savait pouvoir affronter un Nephilim seul et il avait même déjà préparé la chose.

Il chargea son arme de balles qu'il conservait précieusement pour l'occasion. Une moitié du chargeur pour tuer l'homme et l'autre pour dissoudre le démon.

La terre trembla à l'arrivée du Sphinx à l'endroit qu'avait choisi Höller pour le dernier combat.

Le Nephilim bloqua son arme dans sa ceinture et sortit ses griffes, prêt à bondir comme un fauve face à son chasseur.

"Alors, la voix du nazi résonna sous les voûtes qui entouraient la place, Jamaël, vous êtes prêt ?"

Une forme bougea sous les arches. "Plus prêt que jamais, salaud ! Hurla le Sphinx.

-Vous êtes un mauvais perdant ! Avouez que votre fuite était vaine et que mon travail a été admirable.

-Vous ne savez rien ! Vous n'êtes rien et votre minable petite organisation ne peut rien contre nous.

-Vous mentez Jamaël. Vous n'avez plus d'organisation et d'un moment à l'autre votre amie Flora sera dans une petite bouteille. Quant à vous, je préfère vous descendre cette nuit. Le Sphinx abasourdi par la nouvelle de la capture de Flora baissa les bras et lentement rétracta ses griffes.

Flora, elle aussi...Il leva la tête pour voir Höller pointer son pistolet sur lui. Il ferma les yeux se préparant à la mort.

"Allons, allons, Herr Höller ce n'est pas une manière d'agir."

La voix vint de derrière une arche. Une voix fluette, chantante et gaie.

-Qui ose ?! Hurla l'Allemand cherchant derrière lui.

-Herr Höller ! Quel manque de mémoire ! pour un homme comme vous c'est décevant...

-Montrez-vous ! Son cri fit s'envoler quelques pigeons réveillés. Leur bruissement d'aile lui firent peur et il tira dans le noir plusieurs fois, furieux de voir sa mise à mort ainsi interrompue.

-Du calme, mon ami...savez vous



Les Apocryphes Lunaires

qu'entre nous, nous avons un proverbe ?

-Quoi !? L'Allemand tournait comme une toupie, la voix venant toujours d'un endroit différent.

-Oui, un proverbe que tout le monde connaît. Et savez vous ce qu'il dit ce proverbe ?

-Non ! Montrez-vous ! Que dit-il ! Montrez-vous !

-Vous ne voyez vraiment pas ? Le nazi cédant à la folie tirait dans le vide, aveuglé par la peur.

-Non ! Que dit-il ?

Ce n'est pas la voix de Flora mais celle de Jamaël qui répondit à sa question. L'homme sentit juste le canon se poser sur sa nuque.

-Méfiez-vous des Sphinx...

**Elysium,
la plume de l'Ouest**

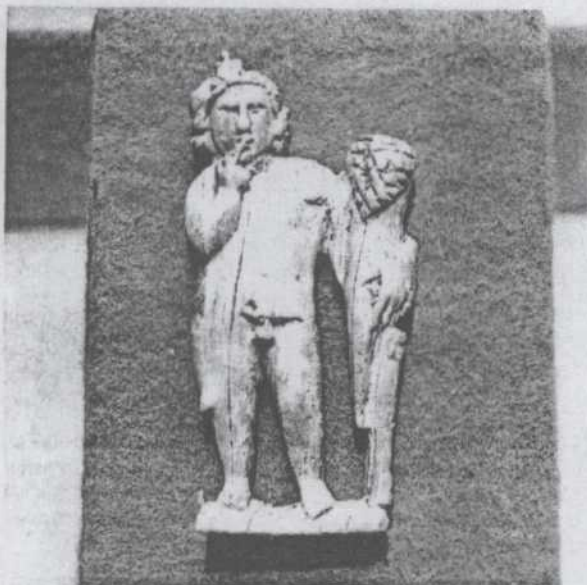


Revue occulte de presse



Remerciements à Madeleine Douchain et Arcadium Picardie pour leur travail occulte

Harpocrate, enfin !



Le minuscule mais si pertinent personnage.

Le 2 juillet, dans le compte-rendu de la journée porte-ouverte à Coubertin, un retard de la photo nous a privés de l'image du petit personnage d'ivoire trouvé récemment au cours des fouilles.

Harpocrate, ce minuscule Dieu gréco-égyptien de huit centimètres, a dormi pendant des centaines d'années dans le sol de notre ville, perdu au fond d'un dépotoir avec des débris de faïence et de

bronze, avant que de minuscules hommes de l'An 2000 ne l'extirpent de l'oubli. C'est d'autant plus miraculeux du fait de sa taille dérisoire et de la surface exceptionnellement vaste du chantier.

Mais « chut ! » C'est ce que dit cette petite mascotte surgie des nuits de Samarbrive. Elle a rejoint au Musée de Picardie le petit monde de ses contemporains que des milliers de visiteurs viendront admirer avec émotion.

Le courrier
Picard

Chasse au diable

Un homme de 57 ans, célibataire, vivant seul à l'Épinay-le-Comte (Orne), a mis le feu à sa maison au cours de la nuit de samedi à dimanche parce qu'il se croyait « ensorcelé » et voulait « chasser le diable ». Alors que l'incendie avait entièrement détruit la maison ainsi qu'un hangar agricole voisin, l'homme a été retrouvé sain et sauf dimanche à la mi-journée à plusieurs centaines de mètres du sinistre après avoir été localisé par un hélicoptère.

Le bulletin de l'Orne

À propos du cœur de Richard Cœur

Le Trésor de la cathédrale de Rouen comportant le cofret où fut placé le cœur de Richard Cœur de Lion est sorti de l'ombre de la tour Saint-Romain, le temps d'une exposition au musée des Antiquités de la capitale haut-normande jusqu'au 31 décembre.

En dehors du réceptacle du cœur du souverain anglo-normand - le reste de son corps fut enterré dans l'abbaye de Fontevault (Maine-et-Loire) -, la pièce maîtresse de l'exposition est la chaise de Saint-Romain du XIII^e siècle, vénérée pendant des siècles. Selon la tradition populaire, cet évêque de Rouen du VII^e siècle est censé avoir enchaîné un dragon avec l'aide d'un condamné à mort et, jusqu'en 1791, les chanoines de la cathédrale eurent donc le privilège unique en France de gracier un promis au bourreau.

A l'ouest de Paris



GOLDEN DAWN Magie égyptienne en costumes d'époque

En France, dans les années vingt, son nom faisait frémir la bonne société parisienne. Des personnes très en vue, comme de nombreux artistes du mouvement surréaliste, prétendaient être en contact avec quelques-uns de ses membres. L'ordre initiatique et très secret de la Golden Dawn in Outer est à l'origine du renouveau de la magie en Occident. Ses rituels, mélangeant des éléments égyptiens magiques et des symboles chaldéo-chrétiens, pratiqués dans des costumes colorés sont

particulièrement séduisants. Mais la GD semblait avoir disparu, au grand malheur des ésotéristes. Erreur ! En France, comme ailleurs en Europe, l'aube dorée renaît. Jean-Pascal Rugiu est le seul grand maître autorisé sur notre sol. « En France, notre ordre se compose de cent personnes. Beaucoup de gens s'intéressent à nous ! Notre tâche est d'insuffler un ésotérisme de qualité dans le mouvement new age. L'ordre hermétique de la Golden Dawn fut créé en 1888 par le Dr William Wynn Wescott à partir de mystérieux documents chiffrés en codes alchimiques datant du XVI^e siècle. Nous sommes gardiens d'un des plus puissants dépôts occultistes d'Occident ! Beaucoup aimeraient se recommander de notre organisation. Malheureusement, il y a peu d'élus. »

Inspis occultes

Le contenu occulte de tout scénario Nephilim étant un problème déjà évoqué, nous vous livrons ici quelques pistes pour développer vos campagnes. Les ouvrages cités sont tous trouvables et fournissent une abondante matière...

Tout d'abord, les ouvrages de référence générale ne manquent mais nous vous conseillons l'excellent titre de la collection "Bouquins" intitulé "L'Ésotérisme" dont la table des matières devrait déjà vous donner le vertige. Toutes les informations contenues dans ce pave peuvent facilement être distillées aux joueurs et donnent vite une idée de toutes les traditions depuis l'antiquité.

Dans un autre genre, la lecture des Guides Mystérieux des Editions Tchou sont un régal pour décrire de manière occulte une région particulière. Plusieurs titres sont parus tels que Paris, la Bretagne, les Pyrénées, l'Auvergne. Bien organisés grâce à un système de symboles en marge, on peut y trouver de nombreux éléments facilement adaptables au mythe Nephilim.

Plus spécialisé l'Enigme Sacrée, paru aux éditions Pygmalion, développe de manière exhaustive les mystères de Rennes le Château et se donne pour objectif de revoir toute l'histoire occidentale. Tous les éléments sont rassemblés pour former la base d'une campagne axée sur le Graal et l'Incident Jésus. Les templiers, les Rose Croix, les Illuminés de Bavière, tous se croisent dans cet épais volume pour le plaisir du meneur de jeu.

A lire en parallèle avec le Pendule de Foucault d'Umberto Eco - la lecture indispensable pour tout meneur et même joueur (vous pouvez récompenser les courageux qui en viennent à bout par un point de Ka) - pour bien comprendre la manière de réécrire l'histoire d'un point de vue occulte.

Le premier volume ayant été un succès, deux autres sont apparus par la suite sur le même thème. Le dernier qui doit s'intituler le Temple Retrouve ne livre pas moins que la méthode précise pour découvrir le trésor de Rennes le Château !

La collection Enigmes de l'Univers de R. Laffont est une mine de renseignements et d'inspiration. Des titres tels le Secret des Bâtisseurs, la Flandre Insolite, Mystérieuses Cathédrales, Secrets Oubliés des derniers Initiés Gitans devrait attirer votre attention. Leur catalogue est vaste et contient des titres franchement délirants mais après une petite sélection, on doit y trouver son bonheur. Assurément une collection tenue par des adeptes des arcanes I et XVII...

Pour finir, vous pouvez enfin savoir la vérité grâce à l'inénarrable "Etes-vous un Atlante ?". Grâce à ce brillant opuscule paru aux obscures éditions Louise Courteau, vous apprendrez comment retrouver le souvenir de l'Age d'Or des Nephilim grâce aux rêves et à la méditation. Un "document initiatique absolument unique" d'après l'éditeur...

Ces suggestions ne sont bien-sûr que parcellaires et nous continuerons à vous tenir au courant des parutions intéressantes. N'hésitez pas à nous faire part de vos recherches !

Et in Agartha ego



Etude subjective d'une des plus grandes conspirations humaines à partir des documents confidentiels du duc de Saint-Amand

Origine et histoire de la conspiration.

Après la chute de l'Atlantide...

...les hommes se retrouvèrent seuls, à errer à travers le monde. Pendant que les Nephilim travaillaient à sortir de la déchéance dans laquelle ils étaient tombés après le Grand Désastre, l'humanité s'éveillait lentement à la civilisation.

Il existait, vivant sur les bords de la mer un peuple chez lequel les effets de la puissance du Ka-soleil se faisaient particulièrement ressentir et que les historiens appellent les Hellènes. Ceux-ci vivaient en cités indépendantes les unes des autres et se faisaient souvent la guerre. Une de ces guerres, la plus célèbre, opposa une coalition des royaumes grecs à la radieuse cité de Troie. Son récit nous est rapporté par un des esprits les plus brillants de son époque, Homère. Il nous apprend, entre autres, comment ce conflit naquit des rivalités entre Nephilim de l'Arcane V et de quelle manière les humains furent manipulés dans cette affaire.

Enée, fils d'une des incarnations d'un Nephilim se faisant passer pour Vénus et d'un humain, Anchise, s'enfuit des ruines de la cité en feu emportant sur son dos le vieux roi Priam, son beau père. Et pendant qu'Ulysse cherchait déses-

pérément son chemin de retour vers Ithaque; Enée, lui, naviguait avec ses gens à la recherche d'un nouveau site pour s'établir. Ruminant, dans son exil, une rancœur tenace à l'encontre des Nephilim qui avaient ruiné sa Maison et qu'il transmet à ses descendants

Il finit par s'installer sur les bords d'un fleuve portant le nom de Tibre dans le royaume du roi Latinus. Celui-ci lui donna sa fille Lavinia en mariage et lorsqu'il mourut Enée lui hérita. En son Honneur il donna à son peuple le nom de Latin puis fonda la cité de Lavinium en l'honneur de son épouse. Ce fut le début de l'Age d'Or des Latins car alors la concorde régnait entre eux; jusqu'à ce qu'advienne le règne d'Amulius.

Les Romains

Le serment d'Ascagne

Enée avait eu de sa première femme Créuse, fille de Priam, un fils. Ils l'avaient appelé Ascagne et son surnom était Iule. Après que son père eut hérité du royaume de Latinus, Iule partit de son côté fonder la cité d'Albe qui devint la métropole du Latium. Là il fut mis en contact avec des Nephilim qui disaient s'appeler "les fils de Prométhée". Tout d'abord il fit montre d'une grande méfiance, se souvenant des enseignements de son père. Puis se

rendant compte qu'ils étaient bien disposés à son égard sa méfiance tomba et il écouta avec avidité ce qu'ils avaient à lui apprendre. Iule leur jura qu'il combattrait les sociétés secrètes partout où cela lui sera possible, en échange de quoi ils le conseilleraient l'aideraient et lui dispenseraient, ainsi qu'à ses descendants, les secrets que Prométhée voulait enseigner aux hommes.

Ascagne eut une nombreuse descendance. On compta dix rois qui formèrent la dynastie Albaine. Et tous tinrent le serment qu'avait prêté leur ancêtre jusqu'à Proca Père de Numitor, l'aîné, et d'Amulius. Le premier était sage et avisé, le second avait l'esprit vif et prompt à la colère. Ce fut Numitor qui succéda à son père et comme Amulius était jaloux et ne supportait pas que son frère entretint des relations privilégiées avec des Nephilim il entreprit de le renverser et de prendre son trône.

Après avoir rassemblé ses partisans il assassina le fils de Numitor et enferma sa fille, Rhéa Silvia dans le temple de Vesta afin de lui ôter tout espoir de descendance. Puis il marcha sur Albe, provoquant la fuite de son frère et de ses compagnons Nephilim. Dans sa retraite Rhéa Silvia reçut la visite de l'un d'entre eux qui s'était fait passer aux yeux des prêtresses pour le dieu Mars. C'était un sylphe et il avait pour

nom Asachiel. Il fut séduit par la beauté troublante et mélancolique de la vestale et oubliant qu'il était venu l'aider à s'enfuir il se laissa envahir par une vague d'émotions étranges. Il l'aima.

De cette union naquirent deux jumeaux à qui Rhéa Sylvia donna les noms de Romulus et de Remus. En apprenant cela, Amulius, furieux, les fit jeter dans les eaux du Tibre alors en crue. Puis le courant rejeta le berceau au pied du mont Palatin. Là ils furent nourris par un Adopté de l'Arcane XVIII incarné dans une louve qui avait pour gîte les grottes du Luperéal. Croyant assister à un prodige, un berger du nom de Faustulus les recueillit et les fit élever par sa femme en compagnie de laquelle ils grandirent et devinrent robustes.

La conspiration de Romulus

A l'âge de dix huit ans ils eurent la révélation de leur naissance et rejoignirent Numitor dans son exil. Là ils subirent l'enseignement des Nephilim et furent initiés aux secrets de Prométhée. Les deux jeunes hommes apprirent vite et Remus faisait preuve d'une curiosité sans borne tandis que Romulus était atterré par ce qu'il apprenait. En effet il découvrit l'histoire de l'Atlantide, le Sentier d'Or, le compromis d'Égypte, et Akhénoton qui le rompit; Et il se dit à quel point était glorieux le destin auquel sont voués les Nephilim en franchissant les portes de l'Agartha alors que les hommes ne connaissent que la mort pour conclure une existence misérable. C'est alors qu'il se dit qu'il serait l'Akhénaton de l'humanité et que la nation qu'il bâtirait lui tracerait la voie du Sentier d'Or.

Puis les deux frères prirent les armes et en compagnie de Numitor renversèrent l'usurpateur qu'ils exécutèrent sauvagement et répartirent ses restes aux quatre coins de la ville. Tandis que Numitor à nouveau rétabli réorganisait son royaume, les deux frères retournèrent sur le mont Palatin, en souvenir de l'endroit où la louve les avait

recueillis, pour y fonder la ville de Romulanum autrement dit Rome. Romulus entreprit de tracer le contour de la ville au moyen d'un sillon creusé par une charrue. Puis il annonça son projet à son peuple. A cette annonce, Remus qui découvrait l'ambition de son frère, fut terrifié. Il voulut lui faire entendre raison mais rien n'y fit. Puis il invectiva la foule la conjurant de ne pas

suivre Romulus dans sa folle entreprise.

Alors celui-ci prit la parole et dit "Par ce sillon j'ai tracé le pomérium de la cité nouvelle. A l'intérieur se trouvent Rome, et les Romains atteindront l'Agartha; tout ce qui se trouve à l'extérieur est ennemi de Rome et lui sera soumis. Que ceux qui veulent être les maîtres me



rejoignent. Que ceux qui veulent devenir esclaves restent au dehors". Remus, qui, jusqu'à maintenant s'était tenu à l'intérieur du sillon en sortit et regarda son frère d'un air de défi. Romulus prit alors sa lance et, d'un trait, abattit Remus. De la foule trois cent personnes prirent rang aux côtés de Romulus qui prêtèrent le serment d'Ascagne. Ils deviendront les Patres, les fondateurs des familles patricienne, les acteurs de la conspiration. Les autres s'enfuirent en courant.

L'Empire

L'accomplissement du projet de Romulus nécessitait la soumission d'un maximum d'individus sous une même autorité (voir plus loin). De fait l'expansion que connaîtra la cité sera rapide et elle prendra le contrôle de vastes territoires. A commencer par l'Italie qu'elle soumit en peu de temps, après avoir secoué le joug Etrusque. Puis le pourtour de la Méditerranée occidentale et enfin la Grèce où les romains écrasèrent les macédoniens héritiers d'Alexandre le Grand. Celui-ci avait été aidé dans la conquête de son empire par des Nephilim des Arcanes VII et XIX pour faire obstacle à la conspiration patricienne auquel ils étaient farouchement opposés. Le plus célèbre d'entre eux se faisait appeler Aristote et avait été le précepteur du jeune Empereur. Mais l'échec de cette entreprise fut rattrapé par la mise en place d'un complot visant à diviser Rome en factions rivales se faisant la guerre pour le pouvoir. Ce fut là aussi un échec car Rome sortit plus renforcé que jamais après avoir maté les multiples révoltes d'esclaves, les guerres civiles et autre triumvirats.

Une figure charismatique en sortit. Caius Octavius dit Auguste fils adoptif du divin Julius César qui descendait de la famille la plus illustre; celle fondée par Ilue qui donna la Maison Julia. Il instaura le système du "principat", premier pas vers l'Empire et revêtit la fonction de pontifex Maximus. L'emprise de Rome s'étendit au point d'asservir toutes les nations du pour-

tour méditerranéen. La paix et la prospérité régnèrent au point que la foi en l'empereur fut immense. A tel point que les souverains pouvaient commencé à envisager de franchir les portes de l'Agartha Caligula fût le premier le premier d'entre eux. Ce qu'il fit. Mais son voyage fut de courte durée et ce qu'il vit le rendit fou. Son règne se termina dans le sang.

Puis vint l'avènement de Septime Sévère, de ses successeurs et du début des invasions barbares qui mirent l'Empire à feu et à sang. Il fallut attendre l'arrivée d'un général Illyrien descendant d'une vieille famille patricienne pour remettre de l'ordre. Ce fut l'Empereur Dioclétien. Il réforma l'Empire en profondeur, restaura la paix et stoppa les barbares. Puis il instaura le culte de l'Empereur-dieu, les citoyens devinrent des sujets au service du souverain. Ils lui devaient obéissance et surtout adoration. Ce fut à la fin de son règne qu'il atteignit à son tour l'Agartha où nul ne sait ce qu'il devint.

L'Empire était désormais à un tournant de son existence. Il fallut les qualités visionnaires d'un Constantin pour s'apercevoir que tôt ou tard celui-ci croulerait sous la pression des conspirations et des raids barbares. En se convertissant au christianisme son calcul était simple: transformer la structure temporelle de l'Empire en structure spirituelle. Les chrétiens gagnaient en nombre et en influence. Aussi en favorisant leur accession au pouvoir voulut-il fondre les institutions impériales au sein de l'Eglise. Le succès de son entreprise fut total et il devint le second et dernier être humain à atteindre l'Agartha après s'être fait convertir par Saint Sylvestre.

En 476 le dernier Empereur romain Romulus Augustule fut déposé par le germain Odoacre. C'en était fini de l'Empire tel que l'avaient conçu les anciens. Ce qu'il en restait en Orient portait déjà en lui les germes de l'hellénisme et n'avait plus rien à voir avec ce que voulaient en faire

les romains. Et ce ne fut pas la tentative courageuses mais désespérée de l'Empereur Justinien de reconquérir les terres perdues qui changea quoique ce soit. Les ennemis de la conspiration semblaient avoir gagné. Mais c'était sans compter sur la foi des patriciens envers les préceptes dictés par Romulus. Romulus Augustule réunit une dernière séance officielle du sénat à Ravenne où il fit renouveler le serment d'Ascagne à l'assemblée et lui fit promettre de continuer la construction du fondateur de Rome. La décision fut prise de maintenir la structure impériale dans un cadre secret, de prendre le pouvoir, non plus par la force mais par la conspiration. L'Empire Caché fut décrété.

Nature et fonctionnement de la conspiration.

La Foi et l'Empire ou le chemin de l'Agartha.

La manière dont les Nephilim atteignent l'Agartha est décrite en détail dans le livre des règles. Aussi nous n'y reviendrons pas. Ce qu'il faut retenir c'est que l'élément essentiel à l'accomplissement de cette quête est contenu dans le Ka soleil que possède chaque être humains. Ces derniers n'ayant aucun accès à la magie il semblerait impossible qu'ils puissent eux aussi devenir agarthiens. Il existe pourtant une possibilité de dépasser cet interdit en utilisant le Ka soleil de chaque individu, à l'instar de ce que prévoit le projet Sentier d'Or pour les Nephilim.

Un seul homme ne peut, à lui tout seul exploiter son potentiel de Ka soleil car il n'en possède qu'une quantité infinitésimale au regard de l'énergie qui doit être déployée pour forcer les portes des plans subtils et résoudre le Grand Mystère. Et si les Nephilim arrivent à l'exploiter au dépend des humains ces derniers restent impuissant à le contrôler tous seuls. Il faut donc réunir une quantité suffisante d'individus qui soient volontaires pour l'extérioriser

et le faire partager. Ensuite il faut le rassembler et le focaliser en un seul endroit afin que l'énergie ainsi concentrée soit suffisamment puissante pour permettre à un humain d'atteindre L'Agartha. seulement dans ce cas un seul et unique individu pourra en profiter.

Le Ka soleil s'exprime chez les humains par leur volonté et leur force de caractère. La foi est donc un moyen pour eux de l'extérioriser. Celle-ci devient alors un élément essentiel à l'accomplissement du but fixé par Romulus. Pour développer la foi en leur personne les Empereurs se sont souvent fait passer pour des dieux. De cette mystification il en reste encore aujourd'hui des traces. En effet Julius César, descendant en ligne directe de Iule mettait l'accent sur son ascendance divine puisqu'Enée était le fruit de l'union de la soit disant Venus et d'Anchise. Il fut arrêté dans sa route vers l'Agartha alors qu'il était sur le point de l'atteindre. Caligula se fit passer lui et son cheval pour des dieux. Dioclétien se fit aduler et Constantin fut canonisé. Cette foi fût renforcée par le fait que leurs règnes respectifs furent marqués d'une période de prospérité.

Le Ka soleil ainsi extériorisé, il fallut ensuite le rassembler. Les bâtisseurs de cathédrales découvrirent le secret du maniement et de la concentration des Ka éléments. Mais tous n'étaient pas au service du Grand Plan et des Templiers (voir livret de règles p204). L'Empire prit en charge la construction de certains édifices des plus spectaculaires. L'abbaye de Cluny est l'un d'entre eux.

Un architecte brillant du nom d'Anaxogore Pintho conçut même, en Allemagne au quatorzième siècle, un complexe audacieux de plusieurs monuments. Son principe consistait à rassembler en un point géographique précis le Ka soleil issu de la communion de plusieurs milliers de fidèles répartis dans cinq cathédrales différentes, toutes situés à de nombreux kilomètres les uns des autres. Il fallut ensuite provoquer de vastes rassemble-

ments à un moment précis pour éviter la dispersion du Ka soleil dans le temps. Les périodes les plus favorables à cette entreprise étaient les périodes de festivités. En effet on assistait à ce moment là à des scènes de communion intenses. Ce que les chrétiens développèrent en célébrant la naissance du Christ à la même date qu'une ancienne fête païenne.

Comme il a été dit plus haut, le dernier à avoir utilisé avec succès ce phénomène fut Constantin. Il n'existe pas dans l'histoire d'autre témoignage rapportant une quelconque utilisation du complexe d'Anaxogore et celui-ci fut détruit lors de la guerre de trente ans.

Dès lors on se rend compte que l'Empire n'avait plus qu'un seul objectif. Réunir sous une seule autorité une importante population et la soumettre à une seule loi, celle de l'Empereur. Cette vocation universelle est la marque de ce que les romains tentèrent de bâtir. Elle avait pour but d'effacer toutes les particularités locales tout en faisant preuve d'un semblant de tolérance religieuse tant que le culte de l'Empereur passait avant toute autre croyance.

Ainsi nous ne développons pas un système de règles particulières puisque cette voie vers l'Agartha est uniquement suivie par les humains. Il faut dire que cet objectif porte en germe les espoirs et les rêves les plus fous de l'humanité. Atteindre l'Agartha signifie tout d'abord, pour un être humain atteindre l'immortalité. De plus elle lui ouvre les portes de la magie et lui révèle tous les secrets de la sagesse. Elle lui confère enfin, et c'est la moindre des choses le pouvoir de voyager dans le temps et dans les plans subtils sans avoir à passer à travers les portes induites. Si cette foule est un peuple et que sa foi en l'Empereur est sans limite celui-ci peut espérer atteindre l'Agartha de manière définitive. Le pouvoir temporel et les richesses terrestres ne présentent dès lors plus aucun intérêt à ses yeux. En 305 l'Empereur

romain Dioclétien abdiqua après avoir atteint l'Agartha.

Ce qui suit décrit en détail les moyens mis en œuvre par la conspiration pour rétablir l'Empire aujourd'hui.

Organisation du pouvoir

Postes et hiérarchie

Comme vous avez pu le constater il ne s'agit pas d'une société secrète visant à la domination du monde par le biais de l'utilisation des Nephilim et de leur pouvoir. Toutefois, à l'instar de celle-ci elle poursuit un but occulte et reste secrète dans ses relations avec le Monde.

Les membres de cette conspiration sont les descendants directs des familles de patriciens romains. Le chef de chaque famille s'appelle le Patres. Il règne sur ses gens et siège aux réunions que l'on appelle le Senatus qui est l'instance décisionnelle de la conspiration. Cette assemblée, où les séances se déroulent en latin, élit l'Empereur qui se trouve au sommet de la hiérarchie des Magisters. Il est revêtu de la fonction de Pontifex Maximus qui est celui qui doit recevoir la communion de ses fidèles autrement dit leur Ka soleil. Le Senatus compte un nombre constant de Trois cent membres en souvenir des trois cent restés fidèles à Romulus, tous Patres. Le premier d'entre eux s'appelle le Princeps et dirige les séances. C'est d'ailleurs bien souvent lui qui est élu Empereur. Il doit lors de son investiture prêter le serment d'Ascagne devant l'assemblée qui le renouvelle à son tour. Parmi les familles les plus célèbres il faut nommer les Cornélius (Corneli en latin), les Fabius (Fabi), les Sempronius (Semproni), ou bien encore les Caudius (Claudi) et les Julius (Iuli). Ils portent pour l'état civil des nom plus modernes mais les considèrent comme des pseudonymes. Ils occupent de hautes fonctions dans l'administration civile ou

ecclésiastique, nombre d'entre eux ont infiltrés la classe politique et le milieu financier.

Les non membres de familles patri-ciennes ou ceux qui ne peuvent faire la preuve de leur lignage sont accueillis dans la conspiration au sein de la Plèbe. C'est l'outil le plus efficace du Senatus pour agir dans le monde contemporain. Ils peuvent être utilisés pour des missions de toutes sortes et se sont spécialisés dans le renseignement. Elle constitue des dossiers sur chaque personnalité influente qui le cas échéant peut servir lors d'un chantage ou d'un échange. La Plèbe est également très utile pour infiltrer et surveiller les sociétés secrètes. Ses membres sont les exécuteurs du serment d'Ascagne. Ses agents sont au nombre d'un millier et s'engagent dans la conspiration pour diverses raisons. Ils ne sont acceptés que sur cooptation et si l'un d'entre eux décide de quitter la Plèbe il est immédiatement recherché et éliminé. C'est également parmi eux que se recrute la soldatesque jésuite.

Les soldats de Jésus

fondé par Ignace de Loyola, membre de la famille Aurelia, pour faire échec à la réforme protestante. Ils représentent aujourd'hui le bras armé de la conspiration comme jadis les légions étaient l'outil de domination de la puissance romaine. Cet organe profondément infiltré au sein de l'Eglise a en fait utilisé des moyens plus laïques qu'il n'y paraît. En effet, sa force a été d'avoir fait main basse, au dix-neuvième siècle, sur une grande partie du système d'enseignement en métropole et dans les colonies. Par son action les Jésuites ont propagé la foi chrétienne à des populations qui sans cela n'auraient jamais pu y avoir accès. Préparant ainsi un retour de l'Empire à une échelle mondiale. Ils ont également fourni des contingents de missionnaires qui se sont aventurés dans les coins les plus reculés du monde pour répandre la "bonne parole" de l'Empire. La colonisation a d'ailleurs été considérée comme une chance inespérée de

refonder les bases temporelles de cet Empire. Malheureusement les rivalités entre les puissances européennes ont ruiné tout espoir d'aboutir à cette conclusion.

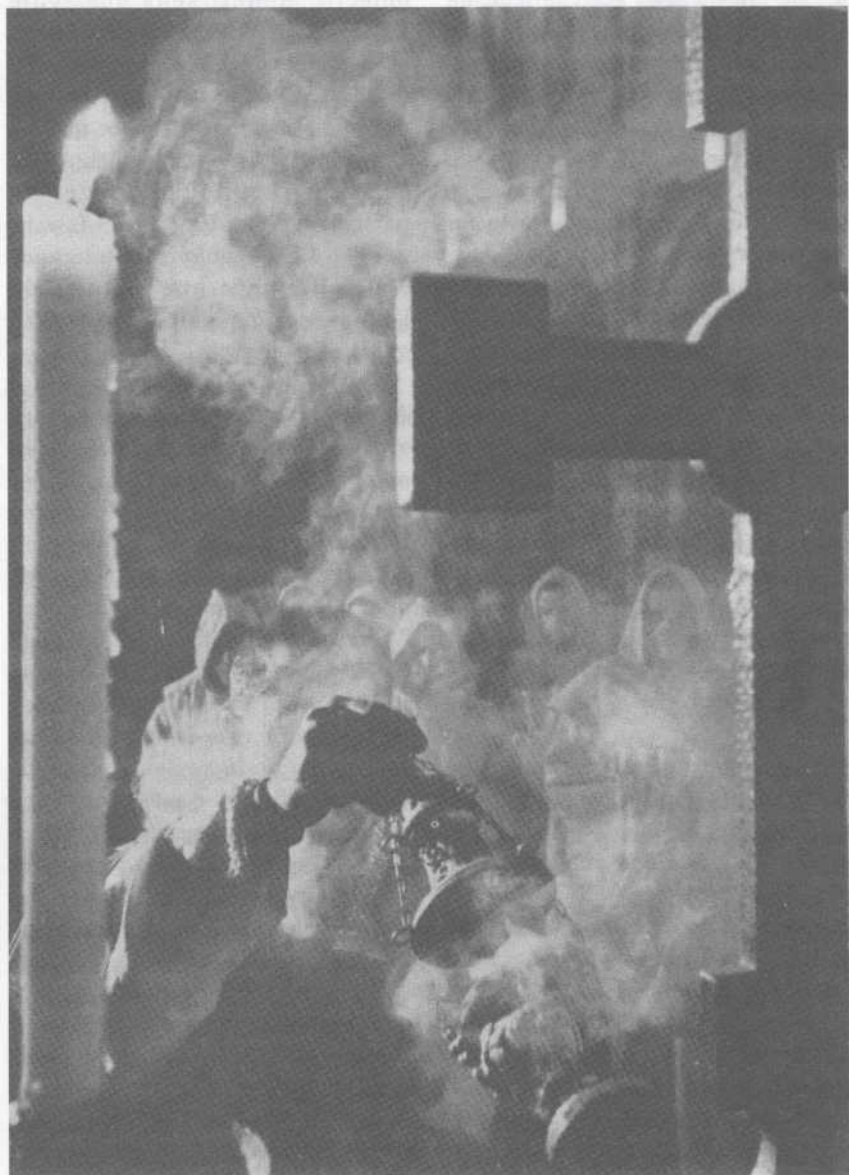
L'Opus Dei

L'argent est le nerf de la guerre et la nécessité de trouver des subsides a imposé aux membres de l'Empire l'idée qu'il fallait infiltrer de manière systématique le réseau politique et financier mondial. Cette politique a été mise en œuvre par un tout nouvel organe impérial puisque créé au XXème siècle par une mystérieuse Sainte Valérie du Destin: l'Opus Dei. Sa vision est en complète opposition avec celle des Jésuites qui préfèrent une action moins subtile et plus efficace. De fait il existe une rivalité entre ces deux organes. Le premier cherchant à prendre le

contrôle des organes de pouvoir le second préférant la conversion massive et rapide de la population.

Contacts et infiltrations

L'Empire Romain a profondément infiltré l'Eglise Catholique du fait de l'idéologie développée par l'empereur Diocletien et adaptée aux nécessités historiques par l'empereur Constantin. De nombreux agents de l'Empire sont membres de la haute administration ecclésiastique: évêques, archevêques et surtout cardinaux sont les instances les plus intéressantes à contrôler. Ces postes sont généralement réservés aux descendants de la nobilitas romaine et plus spécialement aux Patres. Aux membres de la plèbe sont réservés des magistratures mineures tels la prêtrise. La haute administration civile est également une cible de choix pour



les infiltrations. Mais la concurrence avec certaines sociétés secrètes est rude pour le contrôle des instances dirigeantes. Aussi arrive-t-il de temps en temps que des personnalités disparaissent dans des conditions plus ou moins obscures. Ce n'est là que le reflet de la guerre que livre l'Empire contre les Sociétés secrètes.

A une échelle plus modeste la conspiration travaille à maintenir le souvenir de l'Empire et de son héritage dans la société contemporaine. Création d'associations de défense des langues d'origine latine, soutien pour la construction d'églises et plus récemment d'une cathédrale, invention d'une langue à vocation universelle et plus ou moins inspirée du latin: l'espéranto.

Les Rapports de l'Empire

Avec les Humains

Avec les sociétés secrètes

Sans forcément prendre fait et cause pour les Nephilim l'Empire se livre depuis son origine à une guerre sans merci contre les sociétés secrètes. Il ne s'attend donc pas à la moindre expression de sympathie de leur part. Bien au contraire. Cette hostilité à l'encontre des sociétés secrètes n'est pas gratuite. Elle trouve son origine à l'époque où Ascagne, fils d'Enée, conclut un marché avec des Nephilim de l'Arcane du Bateleur. Il devait les protéger de toute tentative des sociétés secrètes dirigées contre eux, en échange de quoi ils feraient de lui et de ses successeurs des initiés aux secrets de Prométhée. Cet accord a tenu jusqu'alors et est toujours en application aujourd'hui. Et leur combat est particulièrement efficace puisqu'ils n'ont pas à craindre les protections d'orichalque que peuvent brandir les adeptes des sociétés secrètes.

Par son existence même la conspiration fait échec au Grand Plan dont l'ambition est de contrôler le Monde pour l'asservir. si ce but

était atteint s'en serait fini des tentatives impériales de franchir l'Agartha. La conspiration va donc tenter de rassembler des informations occultes, non pas pour les utiliser mais pour les soustraire à l'avidité des sociétés secrètes. Sitôt qu'un ouvrage, un objet ou un lieu particulièrement important est découvert, soit il est capturé et protégé voire même confié à des Nephilim sympathisants, soit il est détruit s'il est impossible d'empêcher une société secrète de mettre la main dessus.

La magie n'est pas un outil particulièrement utilisé par les romains. En effet même s'il existe des Nephilim hostiles à la conspiration ils répugnent malgré tout à les réduire en homoncules et à les asservir. L'orichalque est tout de même un métal précieux et en posséder peut être utile. il s'agit là encore d'un cas de concurrence entre l'Empire et les sociétés secrètes.

Enfin certaines hypothèses cours sur le rôle de celles-ci dans la chute de l'Empire en occident. Si celui-ci a connu de nombreuses guerres civiles est a croulé sous le poids de invasions c'est que les sociétés secrètes ont particulièrement bien ruiné l'édifice de l'intérieur.

Avec l'Eglise

L'Eglise, par sa vocation universelle, est l'héritière de la romanité. Culturellement elle est donc intimement liée à la conspiration. A son origine du moins car les premiers évêques de Rome en étaient membres. Les conclave chargés d'élire le soit disant successeur sur le trône de Saint Pierre étaient en fait des séances très officielles du sénat où les sénateurs revêtaient pour l'occasion, non plus leur "lati-clave" mais leur robe de cardinal. Sa plus grande réussite fût le baptême de Clovis et l'intégration des peuples barbares dans le catholicisme. Mais ces nouveaux rois virent d'un très mauvais oeil les intrusions des Papes dans leur politiques et se mirent rapidement à les nommer directement. La crise atteint son paroxysme avec la dynastie

Ottonienne de l'an Mil et la nomination des Anti Papes.

La conspiration perdit l'évêché de Rome et en fut réduite à intriguer pour reprendre ce trône qui figurait en fait la chaise curule des empereurs romains. Ce qu'elle ne réussit plus jamais à faire. Il n'en restait pas moins que de nombreux agents de l'Empire possédaient, et possèdent encore des postes importants dans l'Eglise. La création récente de l'Opus Dei et son succès donnent ainsi bon espoir de reprendre le contrôle de la papauté.

L'enjeu, en effet est de taille. Car la popularité de l'Eglise n'a jamais réuni autant de fidèles dans toute son histoire. Dans le monde entier des chrétiens catholiques reconnaissent l'autorité papale et ont foi en lui. Car c'est bien de la Foi dont il s'agit et du potentiel d'énergie qu'elle véhicule, qui permettrait à un nouvel Empereur d'atteindre l'Agartha dans un très proche avenir. Aussi les ennemis de la conspiration sont vigilants et prêts à intervenir le cas échéant. Ne sont ils pas en effet passés tout près de la catastrophe lors de l'avènement de Jean Paul 1er au pontificat. Heureusement pour eux que la réaction ne soit pas faite attendre.

Avec les Nephilim

Les arcanes favorables

Certaines arcanes majeurs s'intéressent de près ou de loin à l'entreprise romaine d'atteindre l'Agartha. Ils peuvent recevoir à divers degrés un soutien de leur part qui, dans le pire des cas peut se traduire par une indifférence totale. Pour certaines des lames l'empereur agarthien peut être considéré comme une représentation de l'homme parfait que cherchent à trouver les Nephilim pour le fondre dans l'union du Kwisatz Haderach.

L'allié le plus sûr et le plus fidèle depuis les origines de la conspiration est l'arcane du Bateleur. Le rôle d'éducateur qu'elle a rempli a permis aux romains de suivre les voies de la sagesse qui les guidaient sur la route qui mène à

l'Agartha. Pour les "fils de Prométhée"; car tel était le nom qu'ils se donnaient à l'origine de leur rassemblement; les romains sont en quelque sorte leur meilleurs élèves, leur gloire personnelle, leur plus grande réussite. En effet ils sont toujours restés attentifs et curieux aux enseignements qu'ils leur dispensaient et n'ont jamais failli à leur parole de les protéger contre leur ennemis, les sociétés secrètes. Et lorsqu'ils doivent défendre leur cause auprès de ceux qui sont opposés à ce projet ils leur rappellent que eux n'ont jamais manqué de surveiller l'usage que faisaient les romains des secrets qui leur étaient dévoilés et que leur vigilance est restée intacte à travers les époques.

Une autre arcanes qui, dès qu'elle a eu connaissance de l'existence de la conspiration a adhéré avec enthousiasme à son projet. Il s'agit du Mat. Elle s'est alors mise en devoir de guider les romains sur les chemins qui mènent à l'Agartha. Non pas en temps qu'éducateur comme le fit le Bateleur mais plutôt en jouant un rôle de phare, leur indiquant la direction à suivre dans les ténèbres

du monde occulte. Ses membres se sont installés comme conseillers à la cour des empereurs. Elle a également profité du rôle de protecteur contre les sociétés secrètes qu'ils ont joué dans l'histoire. Toutefois le Mat regrette le choix élitiste de la conspiration, ne réservant ses trésors qu'au petit cercle restreint des patriciens initiés et se jouant de la plèbe comme d'un outil bien utile mais profondément méprisé. Mais elle ne désespère pas de les faire, un jour, changer d'avis.

L'arcanes de la Lune, ne prenant que très rarement part aux événements qui secouent le monde des hommes n'émet aucun avis concernant la conspiration. Toutefois nous n'oublierons pas le rôle qu'a joué la louve du Lupercal dans le sauvetage de Romulus et Remus. On peut donc considérer qu'il n'existe aucune animosité de l'arcanes envers les romains.

Pour la Tempérance les romains représentent un sujet d'étude et de curiosités riches en enseignements. Il existe en effet peu d'humains luttant ouvertement contre les sociétés secrètes et leur démarche vers la sagesse est intéressante. Aussi ils

sont à préserver car ils représentent une originalité participant à la richesse du Grand Tout. Il faut donc calmer les ardeurs de ceux qui veulent rayer leur existence du monde et les reléguer au titre de curiosité historique.

Les arcanes de l'Ermite et de l'Amoureux mettent un point d'honneur à ignorer totalement jusqu'à l'existence même de la conspiration. Elles ne représentent donc pas un danger pour les romains.

les ennemis

Là aussi parmi les Nephilim ennemis de la conspiration il existe de subtils degrés dans l'hostilité développée à son égard. Ils vont du mépris en passant par le parasitage et aboutissent à la haine totale et la condamnation.

La Papesse trouve ridicule l'ambition des romains et condamne le vandalisme dont ils font preuve lorsqu'ils tombent sur des informations importantes et précieuses. Les laisser mettre leur nez dans les secrets les plus dangereux est au moins aussi stupide que de publier dans une édition à grand tirages les formules alchimique du Grand Œuvre ou de la Kabbale.

Jusqu'à aujourd'hui l'Empire romain a réalisé avec plus ou moins de succès des projets susceptible de lui faire approcher les portes de l'Agartha. Nous nous proposons ici de vous citer, sans rentrer dans le détail toutefois, quelques exemples historiques de ses réalisations et de ses échecs

les réalisations de la conspiration

- L'Eglise
- Le baptême de Clovis et l'influence jouée par Grégoire de Tour membre d'une famille patricienne.
- L'Empire Carolingien
- Le Saint Empire Romain germanique
- La réforme clunisienne
- La Sainte Inquisition
- La contre réforme
- L'absolutisme qui trouva son apogée avec Louis XIV le roi Soleil
- Les missions de conversion religieuses lors de la colonisation
- La C.E.E. qui fut envisagée comme une réunion des deux parties de l'Empire de Charlemagne, divisé par le traité de Verdun puisque les deux premiers pays signataires étaient la France et l'Allemagne.
- Notons également, tout récemment une tentative d'empêcher l'éclatement de l'U.R.S.S. qui aboutit à un échec à cause de l'entrave exercée par les orthodoxes.

Les crises de la conspiration

- Les hérésies, surtout les hérésies arienne et Cathare
- La succession de Charlemagne qui a fait éclater l'Empire
- La dynastie Ottonienne et la perte de l'évêché de Rome.
- La réforme et les guerres de religion
- La guerre de 30 ans qui fut un échec de tentative de réunification du Saint Empire romain germanique
- La révolution française
- La première guerre mondiale qui a propulsé sur le devant de la scène politique une nation créée et contrôlée par les sociétés secrètes les U.S.A.
- La S.D.N et l'O.N.U. qui sont l'expression politique de la tentative de contrôle des sociétés secrètes sur le monde

Les arcanes du Pendu et de la Force se plaisent à essayer d'infiltrer les organes de l'Empire. Le premier par principe le second par intérêt. Dans sa volonté de calquer son comportement sur celui des humains le Pendu arrive à passer inaperçu au sein de la conspiration; Son ambition suprême est d'avoir pour simulacre la personne choisie pour être l'Empereur et de profiter de son expérience agarthienne si, par chance, celui-ci l'atteint. Il pourrait donc passer pour un allié, mais le parasitage qu'il pratique sur les membres de la conspiration fait obstacle à la route de l'Agartha pour les humains.

La Force, elle, utilise l'Empire pour ses capacités à dominer et contrôler de hautes instances du pouvoir. Il lui a été bien utile notamment à l'époque où Rome régnait sur le monde méditerranéen mais depuis il existe d'autres instruments de domination plus efficaces et surtout plus actuels.

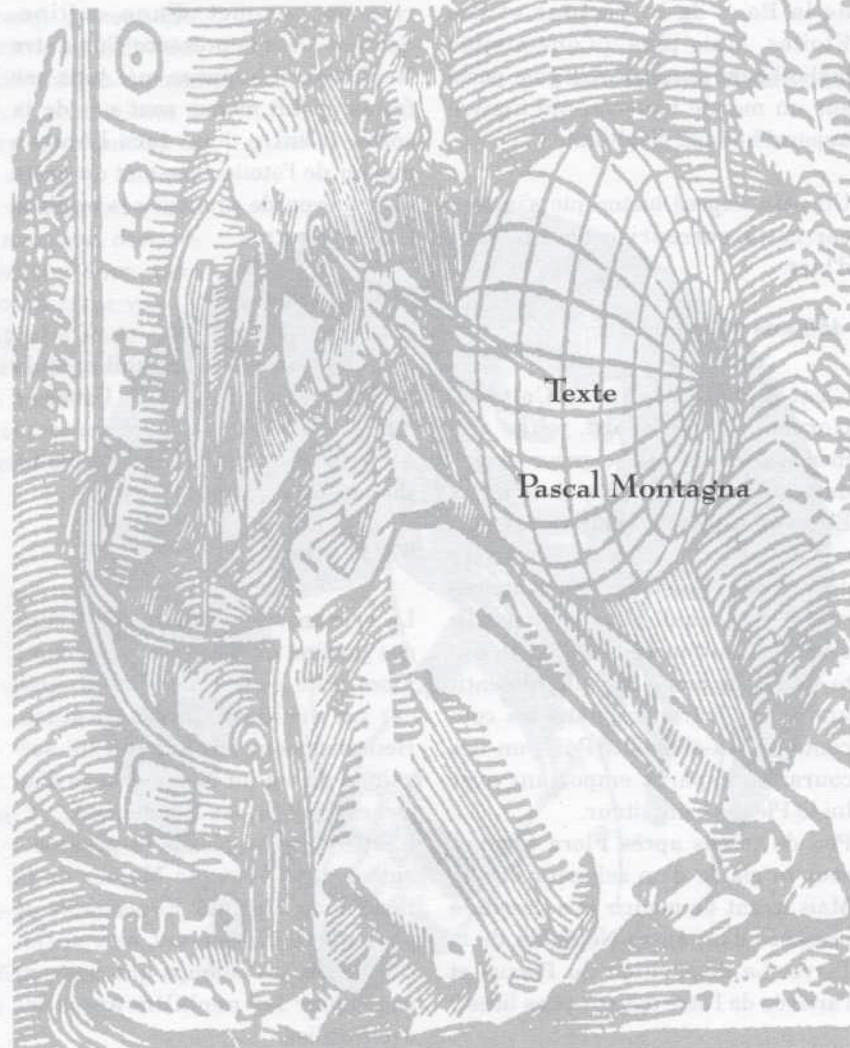
L'Impératrice représente, par la nature de sa lame un danger beaucoup plus pernicieux que celui représenté par le pendu. En effet si celui-ci adopte toutes les attitudes de son simulacre par conviction philosophique, c'est la volonté de domination et de manipulation qui dirige le comportement de l'Impératrice. Aussi rien de plus dangereux que son incarnation dans la personne de L'Empereur romain car alors la mystification serait totale et la possibilité de manipuler la conspiration pour la mener à sa perte énorme.

L'antagonisme est plus violent entre les romains et les Nephilim de l'Empereur, du Pape et de la Maison Dieu. Ce fut contre eux, notamment que furent dirigés les grandes purges de la Sainte Inquisition. Le résultat fut partiel et servait plus les sociétés secrètes et entraînait donc en contradiction avec le serment d'Ascagne.

Le Soleil ainsi que le Chariot cherchent à tout prix à faire échec à la conspiration. Il est scandaleux et inconcevable que des humains atteignent l'Agartha, si peu nombreux soient-ils. Peut importe qu'ils

luttent contre les sociétés secrètes. Que les humains aient accès aux secrets du savoir occulte et s'en est fini du Sentier d'Or. "Et puis quoi, vous n' imaginez tout de même pas que nous aurons à les fréquenter dans les plans subtils! Allons, il vaut mieux les faire disparaître une bonne fois pour toute et arrêter de brader les Ka éléments comme de vulgaires courants cosmique. Et après nous rirons un bon coup...". Ils sont encouragés dans leurs idées par le fait que la Justice a jeté un anathème puissant contre les romains.

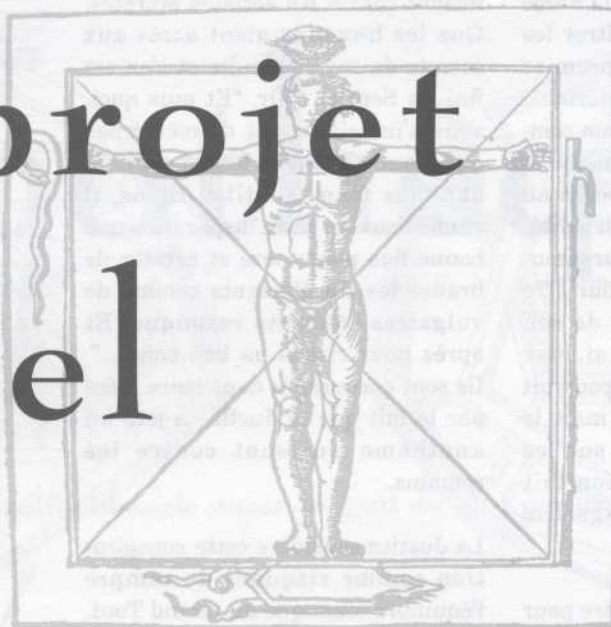
La Justice considère cette conspiration comme risquant de rompre l'équilibre cosmique du Grand Tout. Elle l'a donc frappé d'interdit et condamne tout action des Nephilim pour encourager les Romains.



Texte

Pascal Montagna

Le projet Babel



Du chêne aux piliers.

“Le Projet Babel fut le fruit de l'extraordinaire coopération entre les Arcanes Majeurs de la Papesse, de la Roue de la Fortune et des Etoiles. Mais plus qu'une simple bibliothèque occulte, c'est une porte sur un monde nouveau qui s'ouvre aujourd'hui aux Nephilim.

Un petit exposé historique s'impose car cette entreprise ne date pas d'hier.

-450 ans avant J.C.

C'est durant l'avancée Celte en Normandie que Flora, jeune elfe incarnée en fille de seigneur d'oppidum, découvrit un plexus de terre. Elle apprit donc à venir se ressourcer en ce lieu, qui n'était autre qu'un chêne plusieurs fois centenaire. Un après-midi d'été, alors qu'elle s'assoupissait doucement contre cette source de bien-être, elle ressentit une légère variation dans les courants de Ka-élément. Puis, un des courants disparut emportant avec lui le Plexus bienfaiteur.

Peu de temps après Flora tombait sous le glaive d'un seigneur voisin. Mais avant de mourir elle décela la présence d'un autre Nephilim de la Terre. La disparition du Plexus et l'arrivée de l'être étaient-elles liées ?

286 Champagne.

Maximien écrase les derniers Bagaudes sur les bords de la Marne. Elysium, ange au service du César, est témoin de la chute d'une météorite au sommet d'une colline. Sentant alors la présence d'un autre Nephilim, il suppose que tous ses frères, et lui même, sont nés de la sorte. Il entre donc dans l'Arcane majeur de l'étoile et se met en quête d'un moyen de prouver ses origines extra-terrestres.

415 Londres.

Jamaël, un sphinx, (Nephilim de la Terre) est admis dans l'arcane majeur de la Papesse. Son but sera de construire la plus grande bibliothèque du monde.

573 Béziers.

La servante Franque qui s'occupe des jardins du Seigneur se nomme Flora. Elle a été longtemps absente car un druide l'a mise en stase. Heureusement le bijou qui lui servait de prison fut mis au centre d'un fort courant de son Ka-élément.

L'expérience du plexus l'a poussée à entrer dans l'Arcane Majeur de la Roue de la Fortune. Elle s'intéresse plus particulièrement aux variations dans les champs que peuvent provoquer les nephilim après les avoir utilisés.

911 Rouen.

Flora découvre que l'on peut, si on utilise le sort Créer un Plexus de Terre (De Sepultura Mysteriis.), faire varier un champ de Ka-élément.

1225 Toulouse.

Accompagnant Raimond VII en sa ville natale, Elysium découvre un grimoire (Astria Carrus) qui mentionne l'existence d'un sort de la Kabbale du troisième cercle qui se nommerait Le chariot des éléments, Maître de la Division. Il permettrait pour un Nephilim de faire voyager son âme en voguant sur les courants élémentaires. Elysium se met immédiatement en quête du livre en question.

1327 Une abbaye dans le nord de l'Italie.

Jamaël voit tous ses efforts réduits à néant par un moine franciscain enquêtant sur des meurtres. Voyant sa grande bibliothèque mise à jour, il préfère s'immoler et la brûler. Puis il s'incarne dans le moine en question et prend la fuite avec ses plus précieux ouvrages dont l'Astria Carrus. Il reprend son projet, désireux de bien servir les principes de la Papesse. Mais il est mis en stase par l'Inquisition qui en voulait avant tout à son simulacre.

1643 Avignon.

Flora réussit la première transmission d'un Nephilim à un autre par le biais d'un fort courant de Ka-élément. Il s'agit de simples impulsions mais pourtant, en s'y prenant mieux, elle est persuadée de pouvoir être plus précise et plus fine dans ses envois. Elle monte dans la hiérarchie de son arcane majeur.

1778 Paris.

Elysium rencontre Jamaël lors de l'enterrement d'un ami commun: Voltaire.

Peu de temps après l'ange, persuadé de pouvoir voyager dans l'espace avec Le chariot des éléments, Maître de la Division se met à l'étudier sous l'oeil dubitatif de Jamaël.

Non loin, Flora se perfectionne dans le lancement de figures géométriques dans les courants. Elle s'entraîne sans penser que quelqu'un pourrait la recevoir.

Alors qu'Elysium se concentre, il perçoit de plein fouet les images. Sûr qu'il s'agit d'un avertissement de la grande race extra-terrestre qui créa les Nephilim, il renonce, pour le moment, à utiliser le sort.

1854 Paris le 28 Août.

Poussé par Flora, Charles Bourseul présente son invention: Le téléphone ! L'opinion est incrédule. Déçu, Bourseul abandonne.

C'est un échec cuisant pour l'elfe qui, piétinant dans ses recherches, voie en cet merveille technologique un nouveau moyen de communication.

1879 Décembre Paris.

Camille Flammarion, publie son *Astronomie Populaire*.

En annexe de l'ouvrage Elysium, son ami, glisse une allusion sur le fait que le voyage astral pourrait être possible par le biais du rituel Kabbalistique. Mais il sous-entend qu'il n'est pas assez puissant pour le contrôler.

1904 Dublin.

Flora tente l'envoi d'un pentacle complet vers un autre Nephilim passé en vision-Ka. C'est une réussite totale.

De plus le projet téléphone lui aussi est en plein essor.

1934 Berlin.

Jamaël perd une fois de plus tous ses livres durant un autodafé des nazis. Flora qui était venu compiler un de ses ouvrages l'empêche de se suicider.

Les deux nephilim vivent quelques années ensembles. Elysium fait la connaissance de Flora sans ce doute qu'elle est à l'origine des formes géométriques qui l'avaient perturbé en 1778.

1975 Bruxelles.

Elysium tente à nouveau le rituel: Le chariot des éléments, Maître de la Division. Sa demande d'aide de 1879 a été comprise par quelques nephilim et il a pu améliorer ainsi son art de la Kabbale.

Une armure de cristal bleue se matérialise devant lui. Elle aspire hors du simulacre tous ses points de Ka-élément sauf un par type. Le corps tombe dans un coma profond mais reste lié au nephilim.

Elysium se laisse alors glisser le long de courants sans fin qui quadrillent la terre. Par la pensée il bascule, plonge et transcende l'espace. Pendant plusieurs jours il reste perdu dans cette univers vide, en quête de son corps, bifurquant à chaque nouveau Plexus ou Nexus qui se forme.

C'est Flora qui le sortira de ce labyrinthe immaculé, en utilisant sa capacité à imprimer des formes sur les courants.

L'ange restera longtemps sans pouvoir bouger; toujours plongé dans le souvenir de son vol astral.

Il se baptisera lui-même le premier Psychonaute. Flora pour le protéger lui volera l'Astria Carrus et retournera à ses études sur les modems (Plus particulièrement le projet minitel).

1980 Dallas.

Jamaël se lance dans la plus grande compilation de connaissances occultes jamais entreprise. Il contacte Flora et, par le biais de leur deux arcanes majeurs, met sur pied le Projet Scriptorium: Un réseau informatique international de connaissance occulte. Ce sera le lieu de savoir sous le contrôle de la Papesse et de la Roue de la Fortune réservé aux Nephilim.

1987 France.

Flora décide de faire un essai à petite échelle sur la France avec le minitel. Cette prudence est salutaire car en trois jours les Chevaliers de l'Ordre de Malte ont déjà repéré le serveur, envoyé des virus et investis les locaux d'où sont émises les données.

Le projet est abandonné car trop dangereux.

Les années 90.

C'est Elysium qui reprend le projet. Il propose à Flora et à Jamaël d'utiliser un moyen de communication que seul les Nephilim connaissent: La Ka-Vision.

Les trois êtres mettent sur pied la seconde version du Projet Scriptorium. c'est la naissance du Projet Babel ou plus simplement la création du Monde élémentaire des Nephilim.

En utilisant le savoir de Flora dans la création des Plexus et de Nexus, Jamaël envoie sur un cycle fermé des données. Elysium, en psychonaute, gère de l'intérieur les symboles.

Ainsi les Premiers piliers du Projet Babel sont posés."

*Extrait du discours de Joch,
Djinn enregistré par un
Assassin du Temple.*

Le projet Babel en terme de jeu.

"You can see the Earth, we're high here, we're climbing over sumertown. You can kiss the air, we're gliding, follow me for sumer land. No sound life, no essence, we lay enstranger in our curious ways."

Fields of the Nephilim.

Pour voguer sur les courants élémentaires il faut maîtriser parfaitement le sortilège d'Elysium. En voici donc les caractéristiques.

Le chariot des éléments, Maître de la Division.

Cercle : Troisième.

Ka-élément : Air.

Focus : Astria Carrus.

Langue : Latin.

Seuil: 99% (Chesed)

Contrat : 1

Rupture : Disparition.

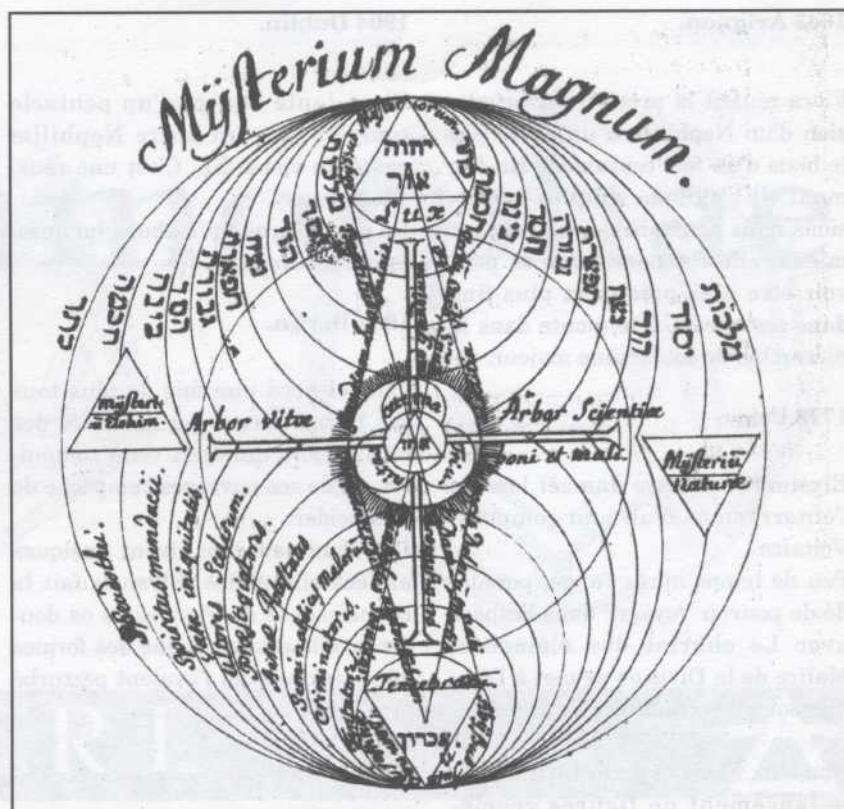
Durée : Jusqu'à réintégration.

Portée : Kabbaliste ou personne proche et consentante
Autonomie : Guidée.

Description : Une armure de cristal bleue apparaît et les tous les points de Ka-éléments du Nephilim sauf 1 par type sont aspirés. Le simulacre tombe dans un coma profond et attend le retour de sa conscience. Si le simulacre meurt, le psychonaute sera perdu pour un certain temps mais retrouvera un autre corps (moins le point qui est resté dans l'ancien simulacre.)

La Vision-Ka est instantanée et l'esprit ne voit plus qu'un monde couvert de champs élémentaires superposés en strates. Il est parcouru de fleuves de Ka-élément qui peuvent éventuellement se croiser. Pour ressortir de cet état de conscience il faut retrouver le point où son corps attend. Il est donc conseillé de posséder des sorts de marquage.

Note: le corps peut être déplacé. Il faudra alors une aide extérieure pour le retrouver. Par contre si on met la stase à la place du corps et que le Nephilim refait surface en ce lieu, il sera immédiatement intégré



à la stase avec toutes les modifications que cela entraîne.

Les sorts de marquage.

Ce sont des déclinaisons des sorts du troisième cercle Créer des plexus.

Tous les sortilèges de sorcellerie que les Nephilim possèdent peuvent être lancés dans le monde élémentaire. Il faut tout de même qu'ils aient été assimilés car on ne peut rien emporter avec soi en basculant.

Plus important: Les sorts lancés du monde élémentaire peuvent avoir des conséquences sur le monde normal et non l'inverse. Par contre ils seront évidemment lancés en aveugle car la Vision-Ka empêche de cerner le lieu où se trouve le voyageur.

Par contre un Psychonaute qui passe à côté d'un lanceur de sort peut voir ses points de Ka-éléments aspirés en même temps que ceux du fleuve qu'il parcourt...Pour résister il devra opposer son Ka-élément à celui du lanceur, sinon...

Le monde élémentaire.

Les habitués des mondes cyberpunk n'auront aucun mal à visualiser le

monde élémentaire. Par bien des points, il ressemble à une Matrice.

Pour les autres, le monde élémentaire est une superposition de courants de Ka-éléments horizontaux et translucides. Les psychonautes les différencient en leur imaginant des couleurs (les plus communes sont celles de l'alchimie.) Il y a un espace infini entre ces courants, pourtant on peut les atteindre en un instant. En effet l'espace est complètement oblitéré dans cet univers. Si les dimensions existent l'espace est une notion sans valeur. Le déplacement n'est que suggestif et seule la force de la pensée meut une conscience.

Pourtant pour passer de courant en courant le voyageur devra opposer sur la table universelle son Ka-élément à celui du courant emprunté. Le Pot du flot variera suivant le royaume traversé. Si le psychonaute échoue dans sa tentative de se fondre dans le courant, il rebondira sur un autre jusqu'à ce qu'il soit accepté. Mais attention, en cas d'échec critique le nephilim pourra perdre définitivement des points de ka-éléments, "englués" ou aspirés à tout jamais.

Si on remonte en surface de la trame de ce monde, on arrivera à un

néant constellé d'étoiles (Elles-mêmes couvertes de Ka-éléments). Il existe des ponts entre ces astres et la terre. Par exemple le Ka-soleil fait une jonction entre nous et l'astre. Pourtant ces courants sont inaccessibles aux Nephilim et certains sont réservés aux Selenims qui peuvent aussi parcourir ce monde.

L'élément Orichalque lui aussi est présent dans le monde élémentaire. Il bloque certains passages et Elysium, dans ses mémoires, affirme avoir échappé de peu à un mur de cette matière qui s'était dressé devant lui.

Qui lui a barré le chemin ? Nul, pour le moment, ne le sait.

Il semble improbable que des temples aient pu forcer les portes de ce monde.

Mais le Monde Élémentaire n'est pas seulement une réalité visuelle. En effet le Ka est une vibration et le Psychonaute peut "entendre" le Chant des éléments.

Cette musique est l'empreinte sonore du courant. Si un fleuve de Ka-Terre est à l'origine d'un séisme, le son qui l'accompagnera sera une sourde vibration se transformant en craquements titanesques.

De nombreux musiciens, dit New-Age, sont sensibles à ces vibrations et cherchent à les recréer en les synthétisant.

Pourtant ce qu'ils ressentent n'est qu'une infime partie de ce qui est vraiment. Il semble que jamais ils ne pourront reproduire la vibration d'un Ka-élément.

Flora, s'intéresse tout de même à leur création. En effet si un jour ils réussissaient, ces musiciens du futur seraient alors les premiers à pouvoir, sans le savoir, créer artificiellement les Ka-éléments...

Enfin il ne faut pas croire que les courants vont et viennent au gré du hasard. En effet pour remplacer la notion d'espace le psychonaute traverse le Monde Élémentaire par les sephiroth de la kabbale. Au même titre que les rituels, on décomposera cet univers en trois Royaumes : Le Royaume des Sceaux, le Royaume des Pentacles et le

Royaume des Clés. Chaque Sephira représentant une partie d'un des Royaumes, indépendantes mais reliées aux autres par les courants. Quelques espaces ont partagé une réalité commune avec notre monde : l'Hyperborée, Avallon mais aussi Aea (l'Ile de Circée.) ou encore Xanadu.

Voici quelques exemples de POT suivant les Royaumes et les sephira, ainsi que quelques petits rappels important.

Les sceaux:

Malkut: POT 6. Faite de mondes bruts et sans danger réel, cette sephira est pourtant directement liée au centre de la matière. Deux contrées permettent l'accès au Noyau Unique ou Nexus primaire (là où réside Adonai, Les Matières Premières de la Création, Grand Graal d'Emeraude.), les mondes dorés de Briah et les Grandes Forêts Sombres de Fleurs de Jade d'Atziluth.

Yesod: POT 8. Yesod est la Sephira des Illusions Élémentaires. Idéal pour se perdre se monde de faux semblants est en fait un monde lié à la protection des secrets et des âmes. D'où la présence des gardiens des cinq portes d'Avallon.

C'est aussi un labyrinthe infini et le modèle choisi par Dédalus pour enfermer Minotaure.

Hod: POT 15. On explique la difficulté à se déplacer dans cette partie du Royaume des Sceaux par son caractère d'épreuve pour passer vers les Pentacles. C'est un désert à la fois malsain et austère. Symbolisé dans la Bible par la traversée du Désert de Jésus, seuls les Psychonautes les plus puissants peuvent espérer atteindre les grandes Portes de Netzah.

Les pentacles:

Netzah: POT 20. A peine les souffrances de Hod passées, le voyageur devra se fondre dans un tourbillon d'émotions et de tourments indicibles. Les mondes de Netzah sont au nombre de sept et sont le plus

souvent assimilés aux sept enfers dont voici les noms: NANNA ou SIN, NEBO, INANNA ou ISHTAR pour les Babyloniens, SHAMMA-SH ou UDDU, NERGAL, MARDUK KURIOS et enfin NINIB ou ADAR. On pense que ces noms sont aussi liés à des portes ou à des gardiens.

Tiphereth. POT 25. Monde complètement inconnu des non-initiés. Sa nature comme sa fonction ne peuvent être révélées sans changer complètement la vision du Nephilim. Une porte à sens unique renvoie aussi sur Yesod. Mais cette fois la sagesse aqise permet de ne pas se perdre dans les Illusions de cette Sephira.

Géburah POT 30. Le miroir de Malkut. Fin des Pentacles et Sephira de la révélation. Nul ne sait ce que le psychonaute apprend en traversant ce monde aussi grand qu'un univers, ni ce qu'il devient s'il passe les portes des Clés, le Grand Royaume.

Les autres Sephiroth sont incon nues et le resteront jusqu'à ce qu'un Nephilim ayant atteint l'Agartha s'y rende et dise ce qu'il y a vu. Mais peut-être le Royaume des Clés est-il le Royaume des Agarthiens. Mais nul ne le sait.

Un monde habité.

Les rituels de Kabbale ne fonctionnent pas comme les sorts normaux. En effet, ce type de magie, quand on l'utilise normalement, ouvre une porte (le pentacle) sur le Monde Élémentaire pour en importer une créature.

Donc un Psychonaute étant dans le même univers que ces créatures ne pourra pas les envoyer dans le monde normal, comme il le ferait pour la sorcellerie.

Par contre il pourra leur demander d'agir dans leur monde et passer des contrats avec elles.

Cela implique deux choses : La première, c'est que l'on peut rencontrer toutes sortes de créatures en voyageant dans ce monde, amicales ou non.

La seconde c'est que les relations

entre ces dernières et le psychonaute ne seront pas les mêmes que sur Terre.

Les créatures.

La plupart se comporteront comme lorsqu'il y a rupture de contrat ou seront neutres. Il faut comprendre que pour elles, le voyageur ne sera rien d'autre qu'une autre intéressante créature qui voyage dans leur monde.

Certaines, sans conscience, seront même disponibles directement au Psychonaute. Pourtant étant déjà lié au Chariot des Éléments, Maître de la Division les Gardiens des cinq portes d'Avallon ne pourront pas, par exemple, être utilisés.

Il existe toute sorte de créatures dans le Monde Élémentaire, y compris des effets Dragon. Au Meneur de rendre ces êtres cohérents et oniriques

Les Invocations et les contrats.

Un Psychonaute qui souhaitera invoquer une créature du Monde Élémentaire aura plus de facilité que s'il était dans le monde normal. Il se placera sur le Ka-élément voulu (les êtres de cet univers ne se déplacent que sur des courants de leur Ka.)

Auquel cas:

-Il est dans la même Séphirah que la créature invoquée donc il n'aura pas besoin d'un jet; La réussite sera automatique.

-Il est dans le même Royaume que la créature invoquée donc réussira automatiquement son jet sauf en cas d'échec critique.

Dans ce cas il perdra 1 point de Ka-élément définitivement comme dans le cas du rejet.

-Il est dans un Royaume différent donc le jet est normal et le lanceur

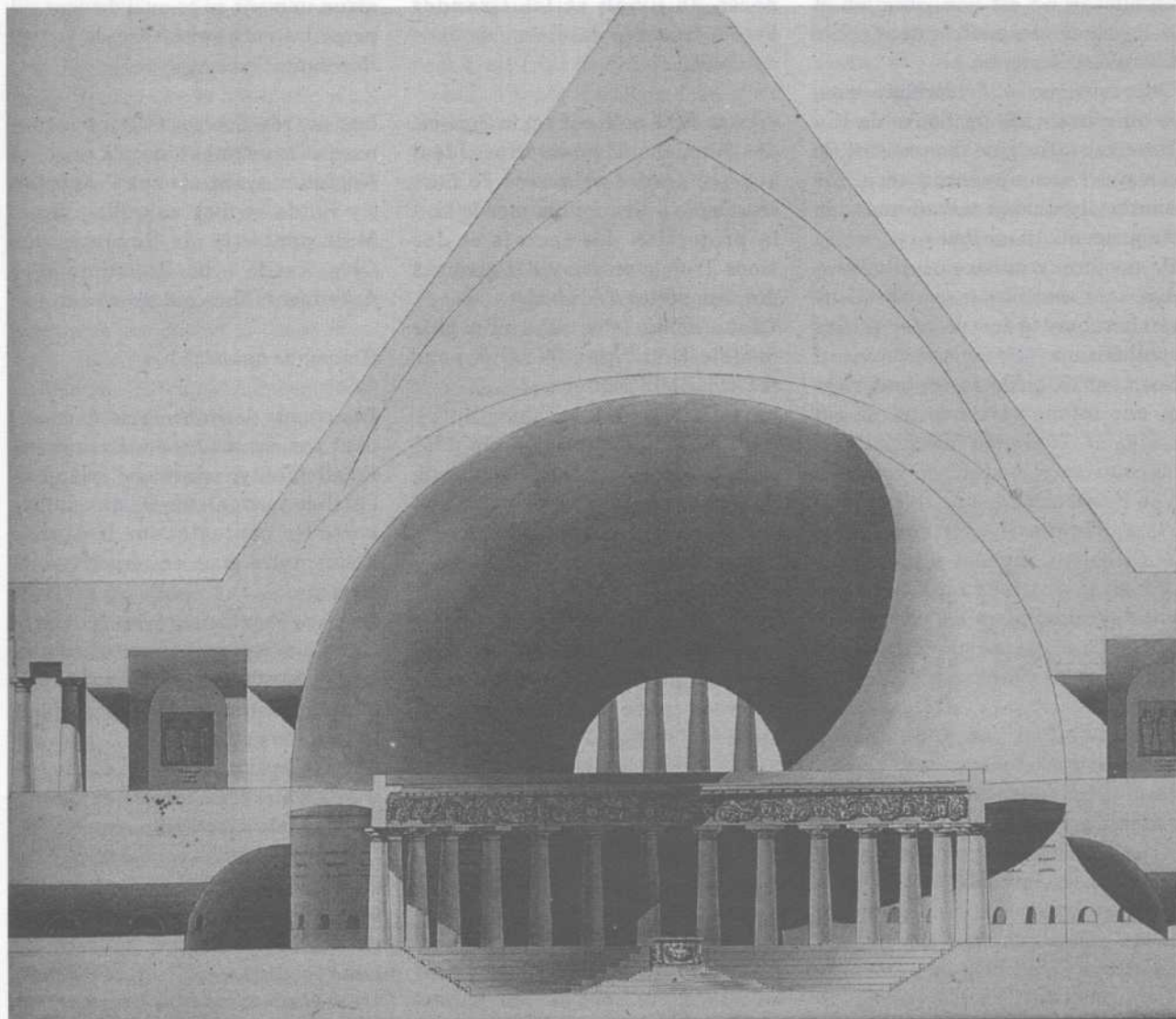
doit tracer un Pentacle pour créer une porte à sens unique qui évitera à la créature de traverser tous les Royaumes pour arriver à lui. En cas d'échec critique il y aura perte de Ka-élément.

Les Voyageurs.

Les Rêveurs.

Certains humains peuvent naturellement voyager dans le Monde Élémentaire pendant leur sommeil. Leur Ka-Soleil les propulse alors dans la Séphirah Yesod. N'ayant pas d'autre Ka, les rêveurs ne pourront qu'observer, emportés sur leur courant, les événements qui se déroulent autour d'eux. Cela explique l'incapacité des rêveurs à agir sur leur songe. Seul alternative possible pour eux, croiser un autre courant de Ka-Soleil et changer ainsi de rêve.

Si un être de Tipheret voyage dans



Yesod et croise un rêveur il pourra lui donner des visions ou prémonitions.

Il se peut aussi que des Esprits de la Forêt de Basalthe soient dans Yesod et fassent faire des cauchemars au rêveur.

Les Voyageurs Astraux.

Cas particuliers dans le Monde Élémentaire, les Voyageurs Astraux eux propulsent consciemment leur esprit avant de s'endormir. Ils restent reliés par un fin rayon de Ka-Soleil à leur corps mais peuvent voyager indépendamment de tout courant.

Cette liberté à une limite. Le cordon ombilical qui les lie à leur enveloppe charnelle sera proportionnel à leur Ka-Soleil. Ainsi ceux qui auront beaucoup de Ka-Soleil seront les plus grands Voyageurs Astraux.

Ils pourront ainsi traverser Yesod et d'autres Séphirah. Et même si on a jamais vu un tel Voyageur dans le Royaume des Pentacles, il n'est nullement impossible qu'un humain puisse un jour y arriver.

Les créatures de la Cabale s'intéressent beaucoup à ces visiteurs. En effet certaines amicales s'improvisent leur guide ou leur ami. En fait beaucoup sont jalouses et envient l'enveloppe charnelle des humains. Et même si le cas est rare il est arrivé que des créatures malfaisantes du Monde Élémentaire remontent le fil de Ka-Soleil du Voyageur Astral et arrivées dans son corps rompent le lien pour le posséder et connaître les plaisirs de la chair (au sens propre du terme.).

Les Psychonautes.

Il faut être puissant pour devenir Psychonaute. Flora travaille à un rituel du premier cercle de Kabbale pour basculer plus facilement dans le monde élémentaire.

Généralement les représentations des Nephilim seront en fonction de leur métamorphe (Jamaël pour son premier voyage prit la forme d'une pyramide.) Ayant quitté leur simulacre les psychonautes auront leur Ka dominant pour Points de Vie (Moins un, puisque il reste un point dans le corps.)

Pour toute action on utilisera les points de Ka-élément comme potentiels en tenant compte de l'endroit où se déroule la scène. Par exemple, si Elysium désire faire un action et qu'il est proche ou sur un courant de Ka-feu, c'est ce Ka là qui sera prit en compte (plus les modificateurs du au jour et mois.)

Les actions étant d'une rapidité incommensurable, le Nephilim devra soit agir, soit changer de courant, pas les deux. Les Points d'actions n'ont plus la même signification dans le Monde Élémentaire. On les calculera en fonction du Ka-élément mis en jeu. Par exemple Elysium, toujours sur son courant de Ka—Feu, devra calculer ses Points d'Action en fonction de son potentiel dans ce Ka-élément.

Le projet Babel. (Malkut, Pays de Babel.)

En représentation c'est une immense tour qui ne cesse de grandir et dont les ramifications s'étendent à l'infini.

Plus Jamaël emmagasinera de connaissances, plus la tour grandira.

Elle semble ancestrale et son intérieur est fait de mille couloirs de marbre donnant sur une foultitude de pièces encore vides. Le psychonaute qui visite Babel devra suivre les traces (sous forme de hiéroglyphes) laissées par Flora.

Déjà des nephilim intéressés par le phénomène semblent vouloir l'étudier et demandent l'accès à la tour. Le classement se fait par Ka-Élément. Les sorts et pentacles utilisant le Ka-Terre sont proches de courant du même Ka.

Cela ne présente pas de risque majeur étant donné que le Projet Babel est un noeud de plexus qui forment un circuit quasi fermé. Pour sortir ou entrer dans la tour il faut connaître les portes qui donnent sur le Monde Élémentaire.

L'inconnu.

C'est Elysium qui ramènera d'autres nouvelles inquiétantes de la tour de Babel. En effet il affirmera avoir vu un courant de Lune noire (Selenim) traverser une des

pièces et déformer les pentacles qui y étaient rangés. Nul trace d'intrus et pourtant l'ange a senti la présence d'une chose malsaine et tapie non loin.

Si les trois compères ont pu accéder à ce nouvel univers, pourquoi d'autres comme eux ne l'auraient-ils pas fait avant eux...Mais qui ?

De plus il semble que certains courants disparaissent dans un Abysse et que d'autres se fondent dans un point de Malkut que l'on nomme le Maelström. A suivre.

Les landes élémentaires sont infinies...

A vous de les défier...

Elysium, la Plume de l'Ouest.

Jamaël, l'Encre de Savoir.

Flora, la Feuille d'argent.





La Belle est venue



Préambule

Ce scénario demande de la rapidité, des qualités physiques et pas mal d'observation et de perspicacité. Il convient donc à une équipe conséquente (au moins 4 joueurs). Il met en scène les Mystères d'Isis, très ancienne société secrète, qu'il faut présenter dans ses grandes lignes (en attendant le supplément prévu sur les Mystères). Comme les autres Mystères, cette secte date des temps archaïques et antiques, où elle possédait un pouvoir et des connaissances extraordinaires. Cette puissance était due à la révélation des Kaim, que ces sociétés considéraient comme des dieux, et dont ils furent des alliés lors des guerres élémentaires. Les Mystères d'Isis formaient le côté obscur du culte officiel de la déesse égyptienne, et profitait pleinement de ses sublimes facultés. Mais les nombreux événements qui secouèrent le monde avant l'ère chrétienne perturbèrent ces relations, ou même les brisèrent. La grande Isis disparut, peut-être de son plein gré, ou bien enlevée et cachée. Mais ses Mystères se sont perpétués de façon souterraine, à la recherche de leur tutrice. L'une de leurs hypothèses est que la déesse est toujours liée à ses statues principales, où les Egyptiens pensaient qu'elle résidait. Dans chaque image d'Isis brille un peu de sa lumière disparue. Dans ce scénario, c'est le pouvoir de guérison d'Isis que ses serviteurs veulent exploiter.

L'histoire

Nefertiti avait un disciple, Dalmeth, un homme qui avait su la séduire et se montrait particulièrement réceptif aux enseignements qu'elle lui confiait. Mais il fut attiré par les connaissances des Mystères d'Isis qui, sachant ses liens intimes avec l'épouse d'Akhénaton, l'envoûtèrent et le placèrent en catalepsie à l'aide d'un rituel: il semblait mort, et son corps fut traité en apparence comme une momie, mais en fait sans subir l'embaumement, afin de le réveiller un jour prochain. Il faudrait alors le confier à la Déesse Isis qui saurait le ramener à la vie et lui faire révéler ses connaissances sur les Nephilim. Dalmeth fut inhumé avec tous les honneurs et mis au tombeau, dont la seule issue était scellée grâce à une clé, une amulette en forme de scarabée.

Après la chute d'Akhénaton, Nefertiti dut s'enfuir avec sa cour. Elle trouva asile bien loin d'Egypte, en France, où elle se fit construire une tour pour y vivre en paix avec sa cour. Mais bien des siècles plus tard, dans ce qui était devenu au 13ème siècle le comté de Provence, les hommes avaient définitivement pris le dessus sur les Déchus, et de féroces sorciers tentèrent de s'emparer de la Tour dont des rumeurs colportaient le mystère. Nefertiti, pour leur échapper, mis alors en oeuvre

toutes ses connaissances pour soulever la Tour et l'emporter sur les flots subtils des Akashas. En compagnie de ses Eolim les plus fidèles, la Tour Angélique quitta le sol pour toujours. Mais dans les attaques des sorciers et les turbulences du départ, elle perdit l'amulette-scarabée, et dut partir sans pouvoir la récupérer.

Retrouvée par des voyageurs, l'amulette passa de mains en mains, et fut déposée dans diverses collections, avant de se retrouver au British Museum. Une semaine avant le début de l'aventure, l'amulette est volée par les MI (Mystères d'Isis), grâce à la force surhumaine de leur sbire musclé, Abdul, et de son gong magique (voir annexe).

Puis ils se rendent en Egypte où ils ouvrent la tombe de Dalmeth avec l'amulette et s'emparent du corps pour le ramener à Paris, dans des couloirs souterrains, pour préparer son réveil. Pour cela ils vont utiliser la pyramide du Louvre, qui n'est pas seulement une belle réussite architecturale, mais un instrument de concentration du Ka Soleil. Le dimanche, les rayons solaires sont captés par les 666 vitres de la pyramide et sont focalisés en son centre pour transmettre cette puissance à un artefact placé dessous. Les MI vont donc y placer une statue d'Isis, pour tenter de lui rendre sa puis-



Chronologie:

1. Dalmeth mis au tombeau, fermé par l'amulette.
2. Nefertiti fuit, part dans sa Tour, perd l'amulette.
3. L'amulette est trouvée par des voyageurs, passe de mains en mains, échoue dans la collection du British Museum et est volée par les MI.
4. Les MI en Egypte ouvrent le tombeau et volent la momie.
5. Nefertiti l'apprend et décide de les combattre.
6. Les MI arrivent à Paris pour utiliser la statue et la pyramide. Ils utilisent les souterrains pour accéder aux sous sols du Louvre. Affad les trouve par hasard sur son chemin en cherchant des champignons, et le petit Onirim (élémentaire de lune) vole le scarabée et le ramène sur son bureau.
8. Nefertiti interroge un MI pour avoir le scarabée, il avoue qu'il est perdu. Elle le laisse dans le coma.
9. Les MI trouvent le chemin du labo d'Affad, le mettent à sac et récupèrent le scarabée.
10. Nefertiti passe après eux et laisse Affad en extase. Puis elle prépare le rituel d'Hathor place Daumesnil qui laisse le quartier dans le brouillard pendant un bon moment.
11. Nefertiti s'aperçoit de l'enquête des PJ, elle les aide en leur donnant des visions.
12. Les MI font une cérémonie où ils accrochent l'amulette à la momie. Celle-ci se transforme en un monstre métallique qui emporte Dalmeth dans les profondeurs de la terre: la "sortie du jour".
13. Les MI rentrent dans le Louvre par les souterrains, déplacent la statue d'Isis pour préparer le rite de Dimanche.
14. La conservatrice des antiquités égyptiennes est corrompue pour que le musée reste fermé Dimanche.
15. Dimanche, les MI déplacent la statue d'Isis et la placent sous la pyramide. Puis surgit le scarabée qui ramène Dalmeth à présent réveillé et prêt pour la cérémonie. A l'aube le soleil passe dans les 666 vitres de la pyramide et concentre le Ka soleil sur la statue qui est réactivée.
16. Au dernier moment Nefertiti arrive et déclenche la vengeance par la lionne Hathor qui dévore tout le monde. Elle révèle l'histoire aux PJ et ramène Dalmeth en Egypte pour lui faire subir un véritable et définitif enterrement.



sance solaire. Alors son souffle vital ramènera Dalmeth à la vie et le placera sous le pouvoir des MI.

Nefertiti a été informée de ces opérations et va tenter de s'y opposer, mais elle doit rester discrète et, du fait de son séjour dans les cieux, n'est plus très au fait des coutumes contemporaines. C'est donc aux PJ de retrouver le fil de l'histoire et d'empêcher les MI de faire parler Dalmeth.

Le scénario commence lorsqu'un vieil arabe féru de kabbale, Affad, aperçoit par hasard les travaux des MI dans les souterrains. Il était lui-même en train de chercher des champignons afin de concocter quelque potion aux effets lunatiques, quand il est tombé sur le matériel que les MI étaient en train d'installer pour leur première cérémonie. Affad ne s'en préoccupe guère, mais un petit élémentaire qui l'accompagne s'empresse de dérober l'amulette qui gisait dans le chargement. Revenu chez lui, Affad trouve le scarabée sur sa table, ignorant sa provenance.



ACTE 1 AFFAD

Les PJ se rendent chez Affad ben Silwed, le vieil arabe qui a ouvert une épicerie à Paris, rue Lamblardie, mais dont les véritables activités se déroulent dans le sous-sol de la boutique. Ils peuvent être venus acheter les stases de leur coéquipiers non encore éveillés, ou faire quelques acquisitions d'artefacts. Affad est très vieux, une barbe blanc jaunâtre et pointue traîne jusqu'à ses genoux, il est aveugle d'un oeil, porte de petits lorgnons aux verres sales. Il sent l'huile et l'encens. Vêtu d'une pelisse grise et de babouches, il parle un français approximatif chargé d'un lourd accent. Très méfiant et intuitif, Affad fait d'abord mine d'éconduire les PJ mais le moindre indice (un objet, une parole au message symbolique) le convaincra de leurs intentions.

En descendant par une trappe, puis un escalier de pierre, Affad les guide dans un couloir très sombre où ne filtre qu'une lumière rougeâtre

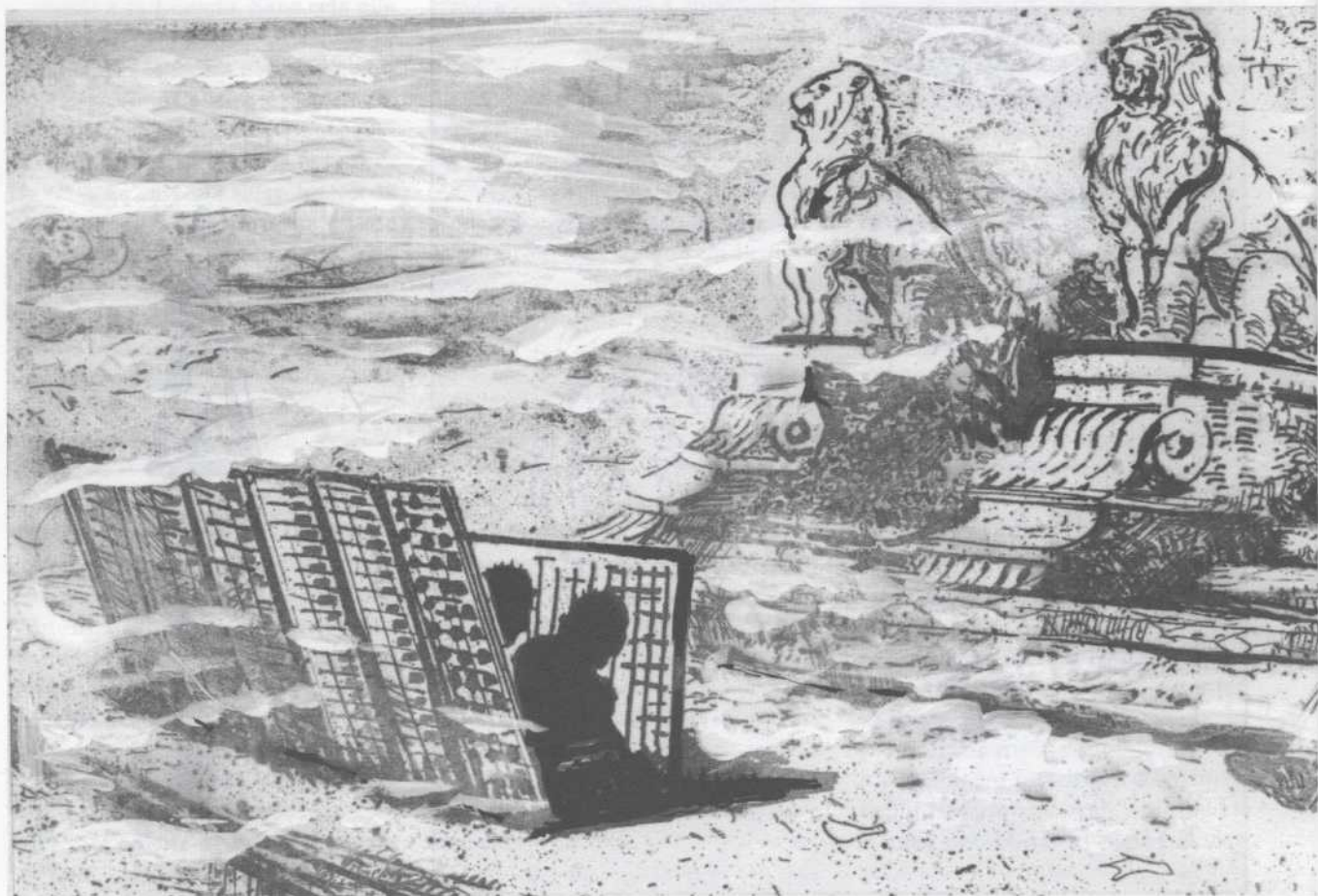
sous une lourde porte de chêne cloutée. Derrière, un incroyable bric à brac où le vieillard entrepose des centaines de bibelots en tous genres (imaginez un bazar arabe, où l'on trouve aussi bien des services à thé, des babioles en toc, que des trésors négligemment entreposés), la plupart sans aucune valeur (au choix du MJ). Des pages jaunies et poussiéreuses jonchent le sol: le vieux travaille à un traité de mathématiques inspirés des travaux médiévaux, qui est destiné à terme à calculer les conjonctions célestes régissant les champs magiques. Il acceptera sans difficultés de vendre quelques uns de ses objets aux PJ, pour un prix très élevé (les revenus de l'épicerie ne suffisent pas à poursuivre ses recherches). Mais s'il s'aperçoit qu'il a à faire à de véritables praticiens des Arts Etranges, il leur proposera simplement d'écouter avec lui une petite musique.

Si les PJ acceptent, Affad sortira une petite boîte à musique du 18e, ornée de deux petits automates, un couple de tourtereaux qui tournent au son d'un petit air mécanique

lorsqu'on retourne la clé. Si les PJ réussissent un jet de Vision Ka il sentiront une légère faiblesse et comprendront qu'il viennent de perdre un point de Ka (temporaire, jusqu'au lendemain), capté par la boîte. Mais ils ont accepté cette forme de paiement et ne peuvent donc se récrier.

Cette parcelle de Ka détenue dans la boîte permet à Affad d'améliorer ces expériences. Il est un peu kabbaliste à ses heures. C'est lors d'une de ses tentatives qu'il a hérité d'un petit élémentaire de Lune, violet, de la taille d'une souris, et qui rôde dans le laboratoire à son insu. Il sera bien content de repartir avec les PJ, dans leur poche, afin de les harceler en les mordant, en se juchant sur leur tête, en leur piquant de petits objets [il sera aussi utile plus tard, n'hésitez donc pas à le "confier" aux PJ].

Avant de repartir, Affad ne pourra résister à sa curiosité et demandera aux PJ s'ils connaissent l'amulette qu'il leur présente. Cette amulette est un scarabée vert métallique, de





la taille d'un oeuf, dont le ventre porte un petit cylindre denté. Aux questions des PJ sur la possession de l'amulette, Affad ne répondra que par un haussement d'épaules (il ne le sait pas lui-même) et un petit ricanement. Un jet réussi en Rites égyptiens leur révélera la symbolique du scarabée égyptien, "Khreper": cette amulette était placée sur le défunt, et devait l'aider à parcourir le chemin souterrain vers la renaissance solaire, sous l'égide de Rê.

Non loin de là, un peu plus tard, les PJ pourront trouver un individu assis près de la fontaine, au centre de la place Daumesnil. Il s'agit d'une fontaine à trois étages de bassin, circulaire, entourée de huit lions de cuivre qui crachent de l'eau. Le corps est inanimé: c'est un jeune homme, au teint mat, vraisemblablement un "beur". L'homme est dans le coma. Il porte une sorte de tunique blanche sous son blouson, rentrée dans son jean. Il a un tatouage au bras: un cartouche de hiéroglyphes, qui représente Isis ouvrant une porte lumineuse dans

la terre. Sur ses vêtements et autour de la fontaine, on peut percevoir une poudre blanche très fine, mêlée d'or.

(il s'agit d'un membre des MI qui a été capturé et interrogé par Nefertiti pour savoir où était l'amulette. Il a juste dit qu'ils l'avaient perdue, et elle l'a endormi très profondément, pour longtemps. La poudre est laissée par les nuages qui portent la Tour Angélique; il n'y a aucune chance que les PJ la reconnaissent)

Enfin, les PJ pourront s'apercevoir qu'un nexus est apparu au sommet de la fontaine, pas très puissant mais tout à fait imprévu. Même les meilleurs astrologues du groupe n'auraient pas pu prévoir son déclenchement.

(Ce nexus permet à la Tour Angélique de "se poser". Comme elle navigue sur les Akashas, et plus près du sol, sur les courants de champs magiques, elle a besoin de repères. Lorsque la Tour se trouve exactement à la verticale du nexus, un alignement des courants de Ka se produit, ouvrant une sorte de porte de téléportation. C'est ainsi que Nefertiti, passant très haut au-dessus du lieu, a utilisé le nexus pour déposer le corps du jeune homme qu'elle avait capturé)

Plus tard dans la journée, les MI trouvent le passage qui mène des couloirs souterrains au labo d'Affad. Ils fouillent la cave et repartent avec l'amulette. Le pauvre Affad n'a pas tout compris, et remet de l'ordre tant bien que mal. Mais il ne range pas les objets de la même façon, ce qui ne dissimule plus aussi bien le passage. Ainsi à la prochaine visite, les PJ pourront le remarquer et s'y engouffrer (voir Acte 2).

Pendant ce temps, les PJ pourront apprendre par un contact, des compagnons de leur Arcane, ou par la presse, que l'amulette a été volée au British Museum il y a une semaine. En lisant les articles à ce sujet, (ils peuvent aussi s'y rendre) ils se rendent compte de la force qu'il a fallu déployer pour forcer la porte de sécurité qui protégeaient les collections. La police

reste perplexe: personne n'a entendu un bruit de bulldozer ou d'un appareil quelconque.

(c'est Abdul, le colosse des MI, qui a été dopé par le sort de force qui lui donne son gong, et a déchiré la porte, avant de s'enfuir avec l'amulette).

La nuit suivante, Nefertiti en personne vient voir le vieux à son tour, mais trop tard, l'amulette n'est déjà plus là. Pour qu'Affad ne puisse pas parler, et ne devienne pas fou (on a beau être mystique, la vision de Nefertiti dépasse les bornes) Nefertiti l'hypnotise de façon à le jeter dans l'extase. Le vieux arbore dès lors un sourire béat, envoûté par la sublime image de la belle égyptienne. Si les PJ reviennent le voir, ou si le petit élémentaire de lune, inquiet, les ramène chez lui, il ne pourra que murmurer: "la belle est venue". Ce qui est la signification littérale de "Nefertiti" en égyptien (jet de Parler égyptien).

Mais en partant, Nefertiti décide de lancer un rituel pour assouvir sa vengeance: tout le quartier Daumesnil se trouve plongé dans un épais brouillard blanc qui empêche toute visibilité (les PJ s'en apercevront sur les lieux ou l'apprendront par les médias). Cette brume magique permet à Nefertiti de rappeler une très ancienne légende égyptienne, pour laquelle elle va se servir des lions qui cerne la fontaine. Avec un bon Jet d'Ecouter, les PJ des environs pourront entendre des mots épars comme "Oudjat" ou "Hathor". Toutefois sans repérer Nefertiti. Quand le brouillard se dissipe, au moins une heure plus tard, les vêtements des PJ portent un peu de la poussière blanche reconnue auparavant.

On peut facilement retrouver la légende dans un bouquin, en bibliothèque ou à l'aide d'un Arcane bienveillant: le livre s'appelle "Légendes du cycle solaire" et contient la Grande Ennéade d'Héliopolis, série de contes liés à la théologie héliopolitaine. L'une d'elle raconte que Rê, le dieu soleil, était un jour en butte à un complot des hommes. Il décida de diriger son oeil, "Oudjat", contre eux: l'oeil prit la forme de la déesse Hathor, qui se transforma en lionne





pour massacrer les rebelles. [il est souhaitable que la deuxième partie de l'histoire ne soit pas révélée aux PJ, ou seulement après le final, afin de préserver la surprise: Quand Rê jugea que la tuerie avait assez duré, il profita du sommeil de la lionne divine pour répandre auprès d'elle un liquide enivrant couleur de sang. Lorsqu'elle se réveilla, Hathor se mira dans le liquide, y goûta et oublia la poursuite.]

A partir de là, Nefertiti et sa Tour ne devront pas réapparaître au cours de l'action. Nefertiti a remarqué la présence des PJ dans le coin, et compte sur eux pour mener à bien le combat contre les MI. En effet, moins ils verront Nefertiti, moins ils seront rassurés. Or jusque là ils peuvent penser que le brouillard et l'invocation d'Hathor sont l'oeuvre de sectataires. Pourtant, Nefertiti va tout de même leur procurer des visions fugitives, à disperser dans le cours du jeu:

1) Les entretiens entre elle et Dalmeth, chaleureux et intimes. On voit le regard du jeune homme, fasciné par la femme et par les secrets qu'elle lui révèle. Le décor est celui d'une chambre immense, remplie de soieries et d'objets précieux. Les flammes des lampes à huile font danser les ombres autour du couple. La femme est très floue. Seuls ses brillants cheveux noirs et le ruban à son front pourront faire penser à un ancien thébain du groupe qu'il s'agit de l'épouse de pharaon.

2) L'embrigadement de Dalmeth par les prêtres: dans les rues de Thèbes, des personnages se déplacent dans la nuit. Leurs tuniques sont celles du clergé. Mais leurs attitudes révèlent qu'ils ne se livrent pas aux activités officielles des prêtres. Ils se rendent dans une grotte pour y vénérer la Déesse: au fond, une grande statue de marbre blanc déploie ses bras ailés. Et les prêtres se prosternent devant sa magnificence. Parmi eux, le jeune homme. Lorsque la vision s'achève, un doute subsiste: les yeux de la statue ne commençaient-ils pas à s'ouvrir?

3) Les funérailles de Dalmeth: une grande procession s'achemine vers la vallée des tombeaux. Parmi la foule, les prêtresses, les soldats, émerge le trône de Nefertiti, porté par des dizaines d'escalves. La marche est lente et cadencée, au rythme des tambours lourds et funèbres. Le magnifique visage de la reine est triste et sombre. Lorsque le corps a été placé dans la grotte, c'est elle-même qui vient sceller le tombeau avec l'amulette en forme de scarabée.

ACTE 2 KHREPER

Quand les PJ rentrent dans le passage, ils se trouvent dans un couloir encore plus bas et plus sombre que celui de la cave d'Affad. Il n'y a aucune lumière. Le plafond n'est pas très haut, et la pierre noirâtre laisse passer de petites touffes d'une herbe étrange et inconnue. Les PJ ont l'impression de cheminer dans un lieu ignoré de la surface de la ville, où se cachent les conspirateurs, où tout peut arriver. Après une longue marche, ils parviennent à un carrefour: un autre couloir coupe le premier. Au milieu du croisement on voit un petit groupe de champignons verts, vaguement phosphorescents. Les PJ se souviennent en avoir vu un dans un bocal dans le bazar d'Affad. Ils peuvent en faire ce qu'ils veulent (et vous pouvez faire ce que vous voulez de ceux qui les tripotent !...).

En suivant ce second couloir, les PJ arrivent enfin à une grande salle grossièrement taillée, aménagée dans le roc il y a plusieurs siècles. La salle est illuminée par des centaines de torches et on y entend des voix car il n'y a pas de porte. A l'intérieur, un estrade a été disposé au fond, sur lequel un prêtre d'Isis agite son sceptre et dit une incantation en égyptien au-dessus d'un corps recouvert de bandelettes. A coté de l'estrade se trouve un colosse,

se, torse nu, les bras croisés sur ses pectoraux, vêtu d'un pantalon jaune et portant de nombreux bijoux. Il tient un marteau, et tout près de lui un énorme gong de cuivre est suspendu. Devant l'estrade, et tout le long de la salle, sont alignés des bancs, sur lesquels cinq fidèles sont en prière.

Les PJ parlant l'égyptien peuvent saisir que le prêtre se livre à une cérémonie funèbre, et invoque Khreper. Il place l'amulette sur la poitrine de la momie, se recule et clame (en égyptien): "Sortie du jour !". Tous les autres répètent avec lui, leurs voix envahissent la salle, au point d'en avoir le vertige. Peu à peu le scarabée de l'amulette commence à changer, sa carapace se développe, ses pattes s'allongent. Au fur et à mesure que les paroles résonnent dans la salle, les incantateurs vacillent, suent à grosses gouttes, et le scarabée atteint vite des proportions gigantesques. Si les PJ décident de perturber la cérémonie, les sectataires laisseront le scarabée, plus grand qu'une voiture, s'occuper d'eux. Mais bien vite, il se met à creuser la terre, et s'enfonce dans les profondeurs avec la momie sur le dos. Le prêtre et le colosse s'éclipsent par une trappe dérobée. Les PJ, fatigués par le vertige de l'incantation, n'auront plus qu'à revenir sur leurs pas, ou bien à continuer leur chemin dans les autres directions du souterrain pour aboutir sur un quai de la Seine, du côté du Pont Neuf, ou dans les souterrains du Louvre, récemment mis à jour avec ses douves et ses fondations (à eux de sortir, en évitant les systèmes de sécurité si c'est la nuit, ou en affrontant les touristes si le musée est ouvert etc.). Après ces émotions, ils pourront se souvenir que "Sortie du jour" est le titre original du "Livre des Morts" égyptien, qui raconte le périple de pharaon dans l'au-delà.



ACTE 3 LE LOUVRE

Si les PJ reviennent sur les lieux le lendemain, tout a disparu, l'équipement et les figurants. Seules les traces de suie sur les murs (causées par les torches) et le trou dans la terre au milieu de la salle témoignent des événements de la nuit. Les joueurs peuvent alors penser que l'aventure est finie, qu'ils ont échoué, qu'au-dessous d'eux se promène un scarabée géant. Ne combattez pas cette impression d'amertume et d'angoisse... car ce n'est pas fini, évidemment.

Le jour d'après, une fois qu'ils auront bien mariné, les PJ apprendront par les médias que de mystérieux événements se sont passés au Louvre. On a relevé des traces de pas terreux, en pleine nuit, après le nettoyage. Il semble également qu'une statue ait été déplacée. Or cette statue pèse plus de 400 kilos, il aurait fallu un appareil pour la mouvoir. Enfin, (si les Pj sont allés au Louvre) des témoins disent avoir aperçus des individus étranges au musée le jour d'avant ou en sortir la nuit des faits: les signalements correspondent aux PJ.

C'est donc en évitant les regards et les endroits officiels ou trop populaires que l'enquête des PJ se poursuit au Louvre. Il y apprendront facilement (par les guides intrigués et curieux par exemple) que la statue est celle de la déesse Isis: une énorme statue de six mètres de haut, en marbre blanc, qui représente une femme vêtue d'une robe blanche plissée de mille plis et agencouillée de profil sur un socle. Ses bras écartés déploient de grandes ailes aux plumes fines et stylisées.

D'autre part, les pas semblaient venir des souterrains, mais aucun

passage n'a été découvert [pas de chance ou pas trop envie de s'enfoncer dans les sombres profondeurs des douves...].

Enfin, par une très grande indiscretion (sort de Charme auprès d'un haut responsable du musée, ou information d'un Arcane ayant des contacts dans la corruption de fonctionnaire) il arrive aux oreilles des PJ que Madame Descourt-Nobleroché, directrice du département des antiquités égyptiennes du Louvre, a été payée pour faire en sorte que le musée soit fermé dimanche prochain. Il n'est pas facile d'avoir une entrevue, mais s'ils l'interrogent à ce sujet, elle craquera, aura très peur pour sa réputation mondiale, avouera qu'elle n'avait accepté cette grosse somme d'argent (mettons un million, allez!) que pour financer de nouvelles recherches ou acquisitions. En revanche elle ne connaît pas du tout les auteurs de l'opération, elle ne les a pas vus.

Quand ils sortent du Louvre, ou au cours de leur visite, les PJ réussissant un Jet d'Observer puis un Jet d'Occultisme s'apercevront que la fameuse pyramide est composée de 666 éléments de verres qui capturent et concentrent la lumière du soleil... Ils peuvent dès maintenant se douter de ce qui va se passer dimanche, à l'aube.

ACTE 4 ISIS

Peu avant l'aube, les MI font irruption dans le Louvre désert. Ils viennent des souterrains. Le colosse se place devant la statue, avec son gong. Il se concentre et frappe le gong. Puis, aidé par vingt fidèle, il entoure la statue de ses énormes bras, la soulève très lentement, et la porte dans la salle d'entrée, juste sous la pyramide. Puis il se replace près du prêtre, les bras croisés devant son gong. Les autres fidèles viennent se prosterner devant la déesse, tandis que le prêtre entonne des chants religieux. Puis il s'arrête brusquement, les yeux exorbités, ses lèvres tremblent, il indique le sol de ses doigts nerveux. Les fidèles se reculent en tremblant. On peut sentir des secousses venues des profondeurs, d'abord lointaines, puis de plus en plus proches. Et soudain le carrelage se déchire, et le scarabée surgit, sale et terreux, dans un grand hurlement. Sur son dos, la momie se tient droite, à moitié dénudée: c'est un jeune homme très beau, très fier, au teint mat, aux cheveux courts et noirs. Il descend du scarabée, se débarrasse de ses dernières bandelettes, et se présente, nu, à la statue.

Les PJ peuvent intervenir à tout moment, mais tandis que le combat fera rage, voilà ce qui va se passer: C'est l'aube: les premiers rayons du soleil tombent sur les vitres de la pyramide, se glissent dans le dédale de métal et de verre. Bientôt le monument ruisselle de lumière. Au





centre du cône se concentre un rayon qui descend tout en bas pour toucher la statue d'Isis. Alors le marbre devient comme du métal en fusion, l'éclat est aveuglant. Le Ka soleil éblouit toute l'assemblée. La statue s'éveille, ses yeux s'ouvrent, ses ailes bruissent légèrement. Le souvenir des rites égyptiens rappellera aux PJ que l'air déplacé par ses ailes est un puissant souffle de vie qui ressuscite momentanément les morts.

Pendant ce temps les PJ sont aux prises avec le scarabée géant; avec les fidèles qui portent chacun deux poignards avec un pommeau ailé et la lame enduite de venin de cobra; et avec le colosse (Abdul pour les intimes) qui, à chaque coup de gong, augmente sa force de 1D2. Après il tape, c'est tout.

Quand les PJ seront au plus mal (il est souhaitable que cela arrive), des rugissements se font entendre: huit énormes lions de cuivre entrent dans la salle par les couloirs, la porte en haut de l'escalator, à l'entrée de la pyramide, ou même se matérialisent directement sur place, à la grande terreur des sectataires, qui se font dévorer. Seul Dalmeth est épargné, mais les PJ ne le sont pas, et ont intérêt à sortir vite fait [il est souhaitable que Abdul puisse s'enfuir, afin de le faire réapparaître dans une autre aventure, comme "Jaws" dans James Bond par exemple. Mais ce n'est pas une obligation]

Quand ils sortent du Louvre, les PJ se retrouvent en plein brouillard, toujours poursuivis par les lions. Lorsque les pauvres Nephilim voient la dernière heure de leur simulacre arriver devant les crocs de cuivre des fauves, Nefertiti lance la deuxième partie de l'invocation: un liquide sanglant se répand autour des lions, qui boivent et disparaissent ivres dans le brouillard. Alors de la brume émerge une silhouette féminine, dont la vue étour-

dit les PJ: Nefertiti leur fait un grand sourire, et effleure leur visage. Puis elle leur raconte l'histoire de Dalmeth et la sienne. Les PJ très attentifs à ses paroles, prêts à lire dans son regard les mystères qu'elle a contemplés durant toutes ses années d'exil, auront un gros bonus de Ka. Car à ce stade, il est possible que certains Nephilim (surtout les Eolim), fascinés par Nefertiti, décident de devenir les serviteurs de la Tour angélique. Si certains PJ insistent pour suivre Nefertiti dans sa tour, leur personnage sera inactif pendant quelques mois (ils devront en jouer un autre); leur Nephilim sera transformé profondément par cette expérience, leur sagesse et leur spiritualité seront grandement augmentées (techniquement, leur Ka-élément air). Et quand il revien-

dront leur simulacre sera un vieillard. Mais consolez-les en décrivant ce fabuleux voyage.

Conseils pour la distribution de Ka:

il y a certes des scènes de combat dont les PJ devront se tirer sans trop de dégâts. Mais la rétribution devrait aussi tenir compte de l'intérêt et du respect pour Nefertiti et sa Tour; des relations avec le vieil Affad, qui sortira de sa béatitude un de ces jours et pourra devenir un allié utile (objets, renseignements); des émotions que les PJ (sinon les joueurs) devraient connaître...



Texte
Stéphane
Marsan



Les fidèles d'Isis

FOR 12 DEX 11
CON 12 CHA 12
INT 9 Ka Sol 14
3 actions
Poignard avec pommeau ailé:
50 % 1d4+2. POT parade 6
Venin de cobra POT 13

Les lions d'Hathor

FOR 17 DEX 12
3 actions
Quasiment invulnérables, tout en
cuivre, et animés par la puissance
divine d'Hathor.

Affad ben Silwed

FOR 7 DEX 10
CON 12 CHA 5
INT 18 Ka Sol 20

Khreper le scarabée

FOR 20 DEX 7
CON 20 POT protection 14
2 actions
6 pattes:
frapper 30% 1D8
saisir 40 %
tailler ce qui est saisi 60% 1D10

le prêtre d'Isis

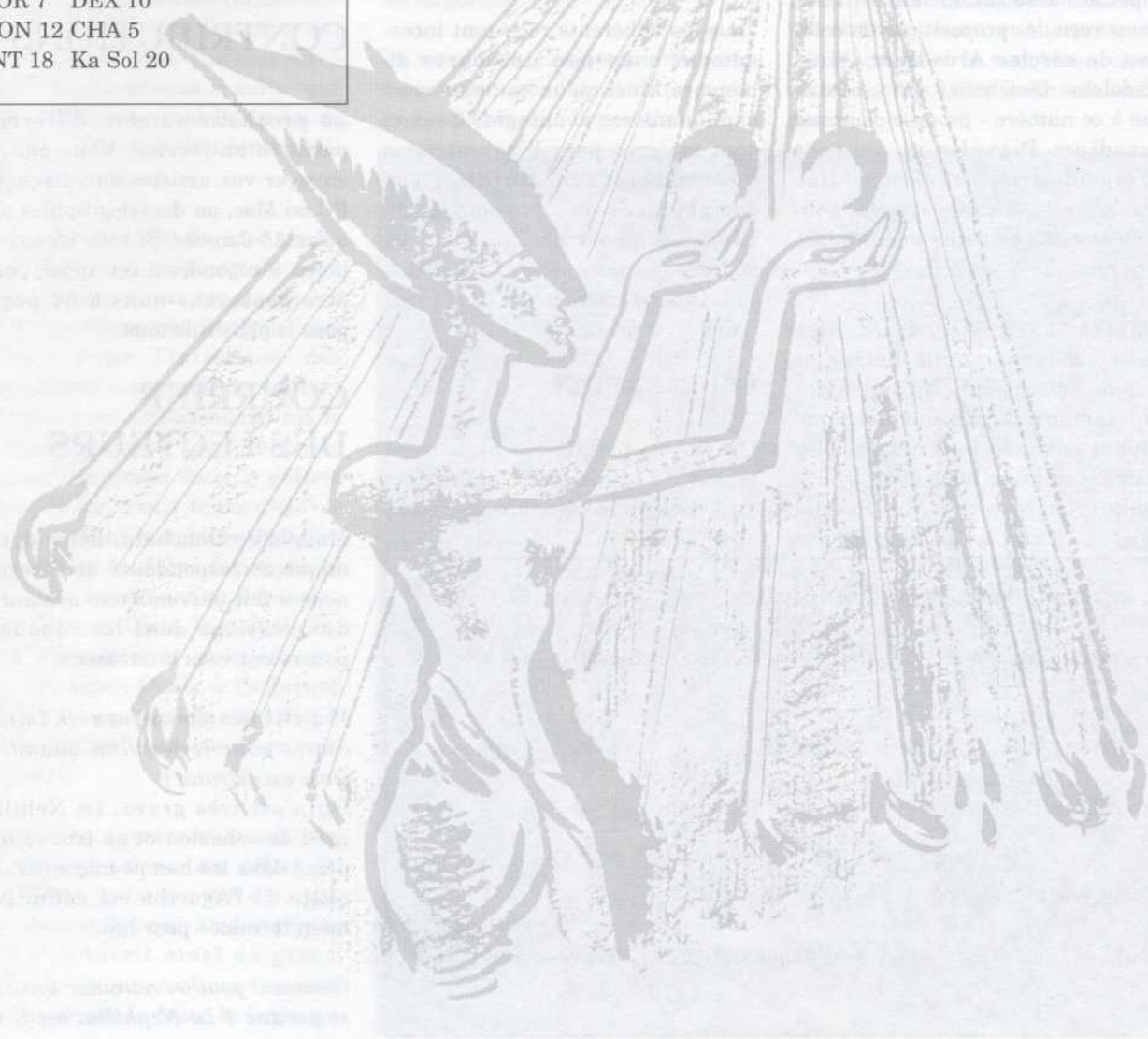
FOR 8 DEX 11
CON 8 CHA 15
INT 16 Ka Sol 21
3 actions
Sceptre:
30% 1D6-1D4. POT parade 4

Le gong

A chaque coup, donne +1 à celui
qui y est lié: Abdul. Pour tout
autre il faudrait connaître le
rituel du prêtre.

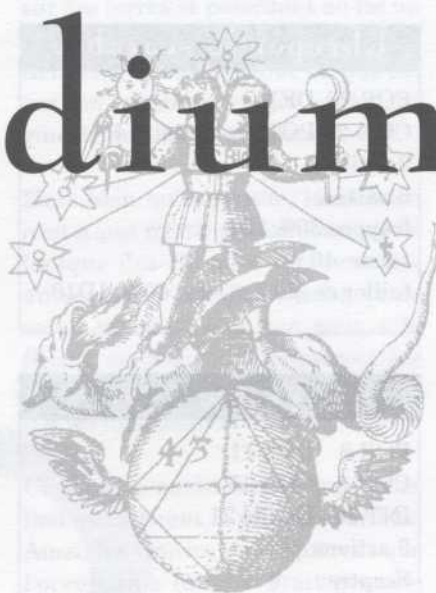
Abdul

FOR 15 DEX 11
CON 15 CHA 5
INT 5 Ka Sol 10
3 actions
Coup de poing:
50 % 1D3+1D4





Arcadium



BIENTOT LE MONDE !

A peine l'association lancée, nous avons reçu des propositions de création de cercles Arcadium. Ainsi Madeleine Douchain - qui a contribué à ce numéro - propose d'animer Arcadium Picardie et en tant qu'organisatrice de la convention Rôle'n'Bulle d'Amiens, nous pouvons être sûrs qu'une bonne place sera réservée à Nephilim !

D'autre part, Arcadium vise l'Europe et nos amis belges et suisses ont répondu à l'appel très rapidement. Arcadium Belgique nous a envoyé plusieurs articles pour Hermès et peut-être le prochain numéro sera-t-il un Spécial Belgique. Tous ces passionnés ont

d'autres projets, n'hésitez pas à entrer en contact avec eux !

LA CARTE D'ADHERENT

Tous les adhérents recevront incessamment sous peu une carte de membre ainsi qu'un courrier vous expliquant ses avantages. Ceux ci sont maigres pour l'instant mais nous comptons bien utiliser nos compétences de Contacts et de Diplomatie pour obtenir d'autres réductions notamment pour des conventions ou Salons. Vous serez tenus au courant...

LE GRAND PLAN

Un de nos projets les plus chers serait d'organiser, une fois qu'Arcadium sera mûre, un week end Nephilim à Paris dans des

locaux appropriés pour réunir nos membres et tous jouer et discuter du jeu mais aussi rencontrer les auteurs...

CONTRIBUTIONS

Le prochain numéro d'Hermès paraîtra en février. Vous pouvez envoyer vos articles sur disquette PC ou Mac, ou dactylographiés jusqu'au 15 Janvier. Si vous êtes nombreux à répondre à cet appel, peut-être passerons-nous à 64 pages pour le plaisir de tous.

COURRIER DES LECTEURS

Madeleine Douchain, notre dynamique correspondante de Picardie nous a fait parvenir une avalanche de questions dont les réponses pourraient vous intéresser.

Y-a-t-il des conséquences immédiates pour le Nephilim quand sa stase est détruite ?

Oui, c'est très grave. Le Nephilim perd sa cohésion et se trouve dispersé dans les hamps magiques. La quête de l'Agartha est définitivement terminée pour lui...

Comment peut-on retrouver une stase perdue ? Le Nephilim a-t-il un

Contact Arcadium Belgique:

Jean-luc Taton 14 rue de la reine Astrid 4520 Antheit Belgique

Contact Arcadium Picardie:

Madeleine Douchain 58 rue de Cagny 80090 Amiens

Contact Suisse:

Richard Godard 20 chemin de la Jaque CH-1093 La conversion Suisse



moyen de savoir où elle se trouve ?

A part l'enquête, non. Mais on peut imaginer que le Nephilim peut sentir que sa stase n'est pas loin. Ce lien a toutefois des limites et je te propose la petite règle suivante... Le Nephilim peut "sentir" sa stase en réussissant des jets de Ka.

Si la stase se trouve dans le quartier ou les environs,

Ka x 4

ville ou l'équivalent

Ka x 3

département

Ka x 2

region

Ka x 1

Comment fabriquer une stase ?

Seules les sociétés secrètes (voir les templiers) ou certains Nephilim de

la tempérance connaissent ces techniques.

Comment savoir qu'un objet est une stase ?

Les stases contenant une concentration de Ka, elles sont particulièrement remarquables en vision Ka

Comment calculer le Ka Soleil d'un être humain ?

Tout dépend du potentiel de l'individu en question mais pour un humain de base 3d6 semble cohérent. Mais les individus hors du commun peuvent atteindre des scores bien plus élevés...

Mon exemplaire ne précise pas les caractéristiques de l'invocation "Les Gardiens des Puits de Pharphar"...

Durée 6h

Portée 21km

Autonomie Limitée

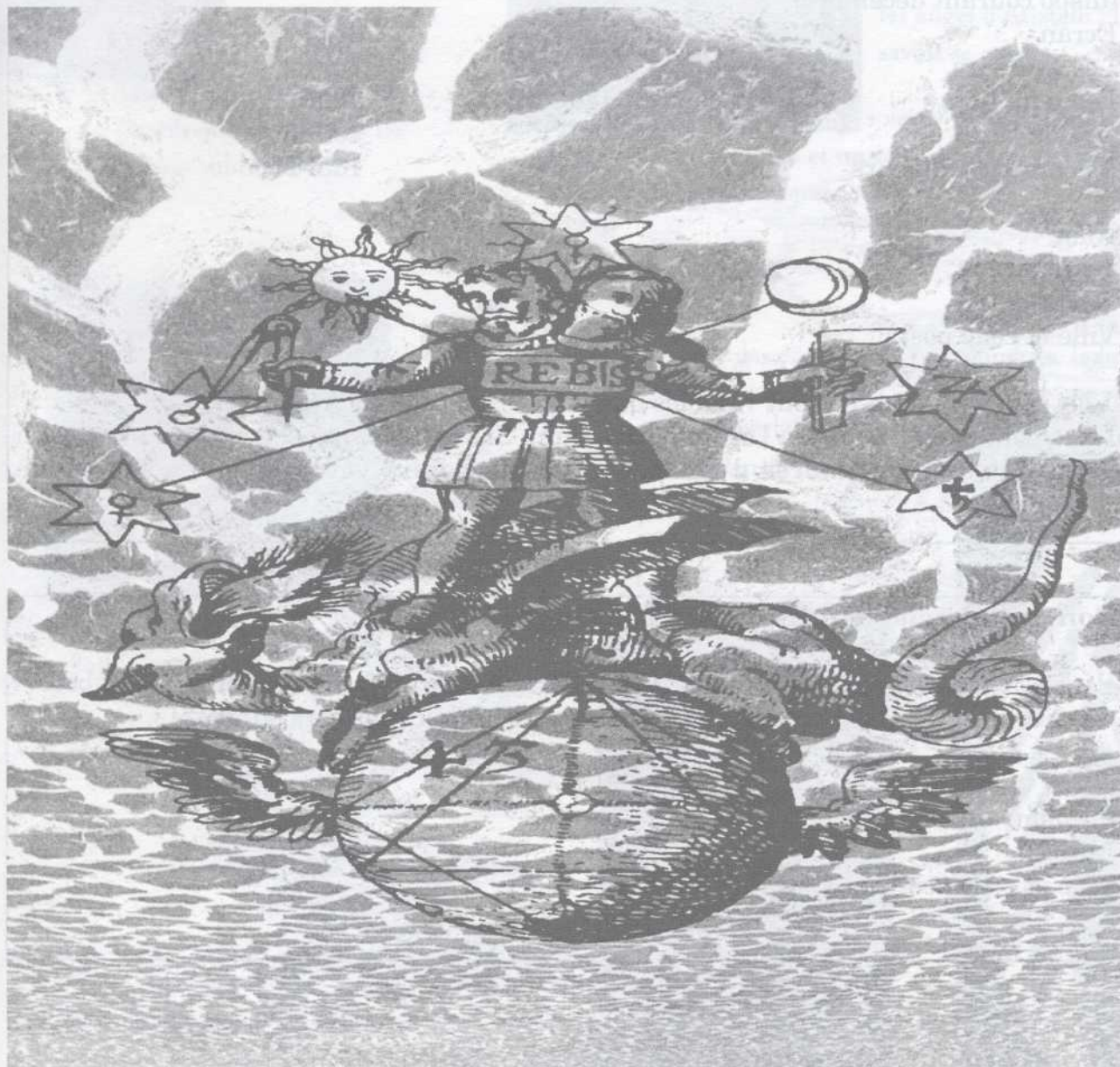
Les Veilleurs p17. "La clairière est le siège d'un..." Il y a un grand blanc ensuite.

La clairière est le siège d'un plexus de terre. Un jet en Observer permet de repérer l'entrée de la grotte de l'ermite.

Voilà, d'autres questions ? à vous de jouer et de nous faire parvenir toutes vos interrogations métaphysiques.

In Agartho sum

Stephane Adamiak





Pour toute correspondance avec Arcadium, veuillez utiliser l'adresse suivante:

Arcadium 24/26 rue des prairies 75020 Paris

Bon d'adhésion à Arcadium

Je souhaite devenir membre de l'association loi 1901 Arcadium en envoyant un chèque ou un mandat postal de 50 francs français à l'ordre d'arcadium

Nom:

Prénom:

Adresse:

Ville et code postal:

Bon de commande de la gamme Nephilim

	Exemplaires	Prix normal	Prix arcadium ¹
Nephilim 2ème tirage (dispo courant décembre)		224 FF	200FF
Ecran		40FF	35FF
Les veilleurs		79FF	70FF
Les templiers		179FF	160FF
Le lion vert		119FF	105FF
Les arcanes majeurs		149FF	135FF

Nom:

Prénom:

Adresse:

Ville et code postal:

¹ les prix arcadium ne sont valables que pour les adhérents Arcadium

Les chèques sont à faire à l'ordre d'Arcadium. Si vous commandez au prix normal (si vous n'êtes pas membres d'aracdium) veuillez faire votre chèque à l'ordre de MultiSim.

Bon d'abonnement à Hermès Trimégiste

Pour être abonné pendant 1 ans à Hermès Trimégiste (4 numéros), joindre à ce bon un chèque de 120FF à l'ordre d'Arcadium ou 100 FF si vous êtes adhérents.

Nom:

Prénom:

Adresse:

Ville et code postal:

LE LUTRIN SOLAIRE

La Bieria p2

LES LOIS MERCURIALES

Metamorphae p16

L'apothèque p18

LES APOCRYPHE LUNAIRE

Méfiez-vous des Sphinx p22

LES SATURNALES

Revue de presse occulte p26

LE LIVRE JOVIEN

Et in Agartha ego p28

Le projet Babel p36

LES CHRONIQUES DE MARS

La Belle est venue p42

LES TABLETTES ARCADIENNES

ARCADIUM



ASSOCIATION LOI 1901