



LES TEMPLIERS
SUPPLÉMENT NEPHILIM

bon anniversaire mille
qu'il te serve pour e/Agouten

Frederic
Vall

Les Templiers

SUPPLEMENT NUMERO DEUX POUR NEPHILIM

Le NADIR DU CORPS

MultiSim

Les Templiers

SUPPLEMENT NUMERO DEUX POUR NEPHILIM

Le NADIR DU CORPS

Conception et réalisation
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Rédaction
Frédéric Weil

Scénarios
Frédéric Weil, André Deho-Neves, Mathias Twardowski,
Philippe Chartier, Renaud Leplaideur

Maquette
Fabrice Lamidey

Illustrations
Couverture: Franck Achard
Intérieur: Julien Delval, Franck Achard
Photographies: Thomas Brisset, Fabrice Lamidey
Photographies de matière: Franck Achard.
Plans: Cyrille Daujean

Testeurs
André Deho-Neves, Frédéric Blayo, Salah Lounici,
Arcadium et le Club des Géants de Pierre

Remerciements

Un grand merci au Duc de Saint-Amand pour nous avoir donné accès aux précieux journaux de son illustre ancêtre Templier, Eudes de Saint-Amand.

Les Templiers est une marque déposée par MULTISIM pour son supplément au jeu Nephilim.
Nephilim est une marque déposée par MULTISIM

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

6

PREMIERE PARTIE: LES MANTEAUX NOIRS

Chapitre Un	Les Rituels	11
Chapitre Deux	Les Commanderies	16
Chapitre Trois	Les Obédiences	32
Chapitre Quatre	Les Secrets	52

DEUXIEME PARTIE: LES MANTEAUX BLANCS

Chapitre Un	Les Rituels	57
Chapitre Deux	Les Baillages	60
Chapitre Trois	Les Obédiences	75
Chapitre Quatre	Les Secrets	82

TROISIEME PARTIE: LES MANTEAUX ROUGES

Chapitre Un	Les Rituels	89
Chapitre Deux	Le Grand Maître	92
Chapitre Trois	Les Obédiences	96
Chapitre Quatre	Les Secrets	102

LES SCENARIOS

106





INTRODUCTION

Nous vous proposons dans le cadre de ce supplément de prendre connaissance de la principale société secrète en lutte contre les Nephilim, l'Ordre du Temple. Cet ordre de chevalerie possède une histoire très longue et souvent absente des manuels parce que cachée aux yeux de tous. Il est important de voir que les différentes obédiences, groupes secrets présentés dans ce supplément ne constituent qu'une partie de l'Ordre du Temple.

Des groupes sont laissés volontairement dans l'ombre afin que vous puissiez les inventer, les utiliser dans vos propres campagnes. L'Ordre n'est pas un ensemble monolithique, obéissant d'une même voix aux ordres du Grand Maître. C'est une mosaïque de petits groupes dont la cohérence est souvent fragile. Il arrive très souvent que ces groupes soient en lutte entre eux pour des questions de pouvoirs, de conquêtes de territoires.

Mais au-delà de ces questions matérielles, l'Ordre forme une unité, un tout, un Temple dans lequel les membres peuvent se reconnaître. Cette unité se fait par le biais du partage des mêmes secrets ainsi que par la narration des mêmes mythes fondateurs. La communauté des hommes est d'ordre spirituel. C'est la chevalerie templière qui réunit tous ces individus ambitieux et rongés par le goût du secret.

Il est important de noter aussi

qu'avec les Templiers vous êtes dans le domaine de la trahison, du secret, de la manipulation, de l'appétit féroce pour le pouvoir, des buts cachés, du machiavélisme et de la discrétion. Les templiers même s'ils paraissent brutaux quelque fois sont des individus subtils, rompus à toutes ces techniques de dissimulation.

Il est en effet impossible de faire tenir debout une organisation secrète si l'on passe son temps à massacrer et à tuer tout ce qui ressemble (de très loin) à un Nephilim. Les templiers préfèrent la plupart du temps des méthodes plus subtiles ou plus meurtrières discrètement. Enfin même si les templiers donnent l'impression de manipuler toutes les structures de pouvoir dans le monde, il ne faut pas les jouer omnipotents.

Leurs techniques de dissimulation les empêchent d'être tout-puissants (du moins dans l'immédiat). Il faut prendre garde à ce que les Nephilim ne baissent pas les bras après s'être aperçus que le commissaire de police était manipulé par les chevaliers de la loge parfaite du bâton, que le directeur de cabinet du ministre de la défense est un haut-gradé des chevaliers de la cité bien-faisante, que le boucher de quartier est un futur adoubé. Les templiers ne se cachent pas derrière tous les humains. Ils ne le peuvent pas, ils ne le veulent pas.

En France, ils sont moins nombreux que les francs-maçons (le nombre exact est impossible à calculer) mais plus nombreux que disons, l'ensemble des joueurs de Wargame. Ils

leur suffit de détenir certains postes clés pour pouvoir bouger les bons leviers. Les Nephilim doivent toujours avoir l'impression que leurs sciences occultes leur permettront de lutter contre les templiers.

La devise de l'ordre est "Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam", respectez-là et honorez-là.

Le Mythe de l'Ordre tel qu'il est enseigné au troisième grade de chevalier du premier degré templier les manteaux noirs dans la commanderie Alsace

Futur frère et initié du Premier Degré, la naissance de l'ordre est un grand mystère qui va t'être à présent révélé. Ce mystère se perd dans la nuit des temps; et sans adopter les croyances des Adeptes Rouges qui leur donnent pour origine la vallée du Kashmir et ces plateaux supérieurs d'où surgissent les mille ruisseaux qui forment le magnifique fleuve de l'Indus, ce qui paraît le plus certain, c'est que ce sont les prêtres égyptiens qui sont emparés les premiers de l'idée de ces mystères si vénérés, pour en faire une institution raisonnée et en retirer tous les avantages qui les ont rendus célèbres.

L'Egypte, berceau des Arts, des Sciences et de la Philosophie fut aussi la matrice nourricière de notre fraternité templière. La grande légende de presque toutes les obédiences templières en est la

INTRODUCTION

meilleure preuve, et, comme elle est la base de presque toutes les initiations templières, nous devons débiter par elle, comme étant la racine de l'arbre dont le bois a servi à fabriquer le Bâton Runique.

“Les prêtres d'Amon-Ra régnaient tous puissants dans Thèbes la fière et l'orgueilleuse. Ils gouvernaient tout aussi bien les corps, les esprits que les âmes des hommes et des femmes de bonne volonté. Leurs Grands Mystères dérobés à Pharaon, fils du soleil étaient conservés dans le Grand Temple la maison de vie.

Des médecins, des scribes, des devins des hommes de religion, des embaumeurs ainsi que des sculpteurs et des peintres travaillaient sans relâche au bien-être de l'Égypte, jour et nuit. Pourtant le peuple ne progressait pas sur la voie du développement spirituel et même semblait suivre secrètement les jalons détournées posés par Akhénoton le Maudit. En effet, les prêtres commandés par le Terrible Irysos se nourrissaient de toute la science magique volée à Akhénoton. Perdus dans leurs chimères et leurs quêtes désespérées de la pierre philosophale, les prêtres non seulement n'assuraient plus la vie spirituelle du Royaume mais empêchaient quiconque de s'approcher des Mystères qu'ils consommaient quotidiennement. Les prêtres et les gardiens de l'administration obéissaient à Irysos, ce maître étrange et mystérieux.

Organisant ses hommes de religion comme une armée secrète, il la dirigeait au moyen de 3300 Grands Prêtres d'Amon, et pour ne pas risquer d'instruire le grand prêtre comme le prêtre, le prêtre comme le scribe, il avait institué des initiations et, pour chaque grade, des mots, des signes et des attouchements secrets. Ainsi il put préserver pour lui et ses coreligionnaires les secrets dérobés à Pharaon. Mais la profonde injustice dans la

quelle était plongé le peuple égyptien premier d'entre les humains révolta le cœur ardent d'un premier d'entre les hommes: Tubalcaan.

Grand manieur de l'Épée, Tubalcaan commandait l'élite des troupes égyptienne comme cela se devait pour un membre de sa lignée. En effet Tubalcaan descendait en droite ligne des Plus-qu'humains, les fils de Seth, les défenseurs des hommes. Il pouvait tuer 9 hommes d'un seul coup d'épée. Il commandait à 7 lions et à 33 chevaux d'une voix impérieuse. Mais par la faute des prêtres d'Amon-Ra il lui manquait l'arme la plus forte pour défendre convenablement le peuple, celle qui devait lui revenir de part son ascendance: la connaissance cachée détenue par les prêtres.

Avec 11 fidèles compagnons, il se plia aux commandements des fidèles d'Amon-Ra. Ensemble, ils devinrent les 12 gardiens du temple sacré la Maison de la Vie, les Templiers de la Vie. Ils purent alors poursuivre l'Initiation. Étant tous des hommes de valeur, ils gravirent rapidement les grades initiatiques. Après avoir escaladé les versants cachés du mont de la Moria, ils accédèrent aux derniers secrets délivrés par Irysos lui-même.

Arrivés à ce stade les 12 Templiers apprirent à voir l'envers de la Réalité et touchèrent de leur esprit les 22 Arcanes Majeurs d'Akhénaton. Tubalcaan fut comme foudroyé par cette découverte mystique. Là était concentrée en 22 tablettes magiques l'unique arme sublime et vrai pour lui et ses compagnons templiers. Il décida de lever une armée dont les soldats auraient été capables d'utiliser sa découverte mystique. Il fit bâtir un temple gigantesque afin de défier le pouvoir des prêtres de Thèbes. Ce temple mesurait plus de la distance que parcourt un homme en bonne santé. Ses bases étaient aussi larges que

les pyramides des pharaons. Elles prenaient appui aux quatre coins du monde connu et inconnu.

La porte du Temple permettait d'accueillir tout le peuple d'Égypte, son toit fait d'or, d'ivoire et d'orichalque touchait les étoiles. Au centre du temple se trouvait le Saint des Saints; l'endroit sacré où Tubalcaan s'assit dans la position parfaite de méditation pour conduire par son esprit tous les frères vers la haute chevalerie spirituelle. Il construisit avec l'aide de ses frères une communauté d'esprit et de corps qu'il appela les frères du Temple de la vie. Les frères du Temple de la vie devinrent très vite importants dans l'Égypte.

Ce fut le premier apogée du Temple. Tubalcaan s'appêta à prendre le pouvoir sur la Terre. Mais les prêtres d'Amon-Ra prirent peur et commencèrent à comploter contre les templiers de la vie. Pour cela, ils s'allièrent aux Maudits, aux Déchus et aux Supérieurs Invisibles comme ils l'avaient déjà fait lors de la formation des pharaons et la fuite de l'Atlantide, la Mère de toutes les mères. Tubalcaan arma alors ses chevaliers des Épées de l'esprit et de la matière.

Mais à la grande stupéfaction, l'armurerie du Temple fut trouvée vide. En effet, les prêtres d'Amon-Ra préparaient depuis longtemps la mise en place d'une initiation spirituelle afin de s'emparer de tous les secrets des Déchus. Ces initiés avaient réussi à passer la Porte du Temple et à dévaliser l'armurerie du Temple. C'est depuis cette époque le Temple a perdu l'utilisation des épées spirituelles. Mais Tubalcaan était plein de ressources. Il enleva une partie du bois qui soutenait l'immense toit chrysolithe. Grâce à sa science, il en fit des armes, 12 bâtons de pouvoir qu'il donna à chacun de ses compagnons. L'attaque des prêtres d'Amon-Ra eut lieu lorsque l'Etoile du Chien se trouva au plus haut dans la voûte

INTRODUCTION

céleste. Le combat fut terrible et de nombreux templiers de la vie y perdirent leur âme. Cela fut du à l'alliance contre nature entre les prêtres d'Amon et les Déchus.

Au milieu du combat, Tubalcaan réussit à finir son arme qu'il baptisa bâton runique. Il se leva et s'apprêta à frapper. Mais au même moment, les prêtres d'Amon déclenchèrent le feu du ciel et anéantirent le Temple de la Vie. De plus les Déchus invoquèrent le chien de la Mort, l'aboyeur de Sirius, le chacal des enfers qui désarma et blessa Tubalcaan. Nos frères durent s'enfuir à travers le monde connu et inconnu ne conservant que leurs bâtons de pouvoir. Tubalcaan dut s'enfuir et se réfugier dans un lieu sacré connu de lui seul qui devint par la suite Jérusalem. Le bâton runique fut perdu par nos frères et emmenés en Enfer par Anubis le chacal. Mais les égyptiens et les Déchus subirent tant de pertes qu'ils jugèrent bon d'effacer à tout jamais les hiéroglyphes décrivant cette épopée sur les murs des temples bâtis par Tubalcaan et de les remplacer par des glyphes à la gloire d'Amon-Ra.

Le Temple rentra dans sa première retraite qui devait durer jusqu'au 14ème siècle de notre ère, signe du deuxième apogée du Temple. Le troisième doit se situer aux alentours des années 2000. Tubalcaan doit alors se réveiller et vaincre en combat singulier le chien Sirius dans un combat dont le résultat sera la fin du Monde.

L'HISTORIQUE

Il faudrait plusieurs bibliothèques pour contenir toute l'Histoire à la fois officielle et secrète du temple. Seules les grandes lignes sont données très brièvement afin de situer l'Ordre du Temple dans les grandes époques historiques. Le découpage historique jusqu'au Moyen-Age est fait d'après une chronologie établie par Eudes de Saint-Amand, ancêtre

du duc de Saint-Amand.

PREMIER APOGEE

C'est la période durant laquelle le Temple réussit à s'implanter dans beaucoup de coeurs et d'esprits de l'Egypte ancienne. Cette période bienheureuse est située vers les années 1000 avant l'Imposteur Jésus-Christ

PREMIERE APHELIE

C'est la période qui marque la longue chute du Temple marquée par la chasse des membres de la chevalerie spirituelle. Le temple s'adapte et voit la plupart de ses membres voyager dans l'Europe entière. Ils conservent précieusement les enseignements laissés intacts et donnés par Tubalcaan lui-même. Certaines obédiences encore présentes aujourd'hui sont fondées durant cette lointaine époque. Pour la plupart ces obédiences conservent des rites proches de ce qui était pratiqué en Egypte. Cette époque s'étale de 1000 à 500 avant JC.

PREMIER NADIR

Située durant l'apogée du monde romain, cette période marque la chute la plus importante du Temple. Les enseignements de Tubalcaan manquent d'être perdus, les Nephilim sont particulièrement actifs à cette époque et les sociétés secrètes initiatiques pratiquent une lutte implacable contre les chevaliers du Temple.

DEUXIEME SCANSION

Cette période débute vers l'an 200 pour atteindre le début du 12ème siècle. Durant cette période, les templiers reprennent leur destin en main et retrouvent surtout Tubalcaan à Jérusalem. Aidés par ce qui reste de leur fondateur, ils reforment le Temple, ses portes, ses piliers et son toit et rassemble une partie des obédiences éloignées par les langues, les nations et l'histoire. C'est un travail de longue haleine mais parfaitement maîtrisé par les

Grands Maîtres successifs. Le Temple commence sa politique d'implantation dans les structures du pouvoir et c'est à cette époque qu'est formée la contre-hiérarchie ecclésiastique. Le Temple découvre une cache importante d'Orichalque vers le Vème siècle dans l'actuelle Angleterre.

Une part des légendes arthuriennes dérive de cet épisode.

Le Grand Maître à partir de ce moment lance le principe du Grand Plan, c'est-à-dire la conquête spirituelle et physique du monde des humains et des mondes Nephilim. La quête de l'Agartha (devenue la quête du Graal dans de nombreuses légendes) des templiers débute durant cette période.

DEUXIEME APOGEE

Cette période est située entre le 12ème et le début du 14ème. Le Temple acquiert une influence occulte très importante. Bientôt, il ne peut plus rester dans l'ombre. La Milice du Christ ou Ordo Templari est créée et exposée aux yeux de toute la chrétienté médiévale. C'est une confrérie chevaleresque sensée protéger les pèlerins sur le chemin de la Terre Sainte. Cette confrérie n'est que le côté exotérique, l'écran de fumée nécessaire afin de cacher la toute puissance ésotérique de l'Ordre et l'exécution du Grand Plan.

Celui-ci avance à pas de géant. Le Temple commencent à prendre le pouvoir matériel. Les chevaliers du Temple deviennent les conseillers des rois et des princes. Ils fondent les premières banques et deviennent les prêteurs du pape et d'une bonne part des royaumes chrétiens. Ils sont très bien considérés par les royaumes musulmans et s'allient secrètement avec l'une de leurs confréries les plus puissantes: les assassins. Ils traquent sans pitié les Nephilim et réduisent les autres sociétés secrètes à l'état de clubs privés. Ils sont les premiers parmi les européens à découvrir et à coloniser les terres inconnues du futur

INTRODUCTION

continent américain. Ils sont proches de devenir les vrais maîtres du monde connu

Le 15^{ème} voit la disparition de nombreuses obédiences et de nombreuses commanderies (les ruines et tout ça). C'est l'époque des massénies du Saint Graal. Mise en place de l'anti-hiérarchie papale.

Le 16^{ème} établissement des templiers aux amériques et dispersion du Grand Plan. L'anti-hiérarchie papale cherche à récupérer les réformés mais cela se passe très mal et manque d'être anéantis par eux.

Le 18^{ème} c'est le siècle de l'installation définitive des multiples obédiences en trois degrés en fonction de leur puissance et des initiés. C'est pour cela que l'on assiste à une véritable guerre des sociétés secrètes templières. Mais cela permet de rassembler certains morceaux épars du Grand Plan. C'est aussi durant cette période que les Francs-maçons sont mis en avant pour cacher les activités du temple.

C'est durant le 19^{ème} siècle que les templiers se sont réorganisés en 22 commanderies en France et en 12 bailliages dans le reste du monde. Cette reconstruction de l'ordre a pu se réaliser grâce à la capacité du premier Grand Maître du 19^{ème} siècle (pourquoi pas Napoléon) et grâce aux nouvelles techniques issues de la révolution industrielle. Cette réorganisation se fit derrière une mise en scène particulièrement efficace, celle des mouvements néo-templiers développés par Bernard-Raymond Fabré-Palapat et le mystère du Levitikon.

Cette forme leur permet de remettre la machine en oeuvre concernant le vieux Grand Plan afin de retrouver la gloire passée qui est prévue pour la fin du XX^{ème} siècle. On peut citer ainsi l'épisode presque grotesque mais très révélateur de la messe publique de 1808 et la

révélation de l'ordre du Temple en l'église Saint Paul, rue Saint Antoine à Paris commémorant le martyr de Jacques de Molay. En France avant ce renouveau du Temple, il y avait 78 grands-prieurés, 154 bailliages, 274 commanderies. 1841-1873, période exacte de la mise en 22 commanderies au niveau national, et les bailliages au niveau international.

1873 est marqué par le début de la guerre secrète entre le Temple et la Golden Dawn dirigée par Alisteir

Crowley. La guerre secrète voit le Temple vaincre mais entraîne un réveil en masse des Nephilim. A partir de ce moment, les templiers se mettent à utiliser des techniques de plus en plus modernes et deviennent de plus en plus influents. Durant la seconde guerre mondiale, ils n'hésitent pas à utiliser les nazis pour certains de leurs plans. Ils sont encouragés par des indices qui leur laissent entrevoir la possibilité de réussir le Grand Plan. L'Apocalypse est très proche.

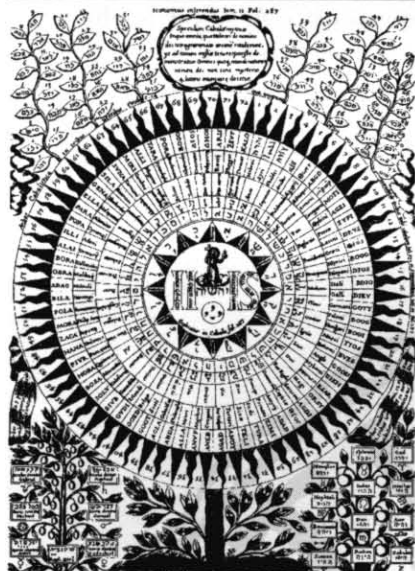


En plein coeur des villes, les mystère templiers survivent



PREMIER DEGRE Les MANTEAUX NOIRS

ATTENTION, LES INFORMATIONS QUI
SUIVENT PEUVENT ETRE LUES PAR
LES PERSONNAGES QUI POSSEDENT
LA COMPETENCE CONNAISSANCE DES
TEMPLIERS (RACINE OCCULTISME),
ET DONT LA VALEUR SE SITUE ENTRE
20 ET 50 POURCENTS.



CHAPITRE UN Les RITUELS

Et pour finir, tu devras embrasser le Baphomet.

Initiation de la Milice du Christ, 1125 après JC

LES SYMBOLES

Les Templiers accordent une importance toute particulière aux rituels et symboles. Ces gestes, vêtements, litanies et autres traditions sont indispensables à la bonne marche des différents degrés d'initiation. Ils permettent à chacun de se reconnaître et de se situer dans l'échelle des grades des différentes obédiences.

Il existe de nombreux symboles et de nombreuses formes de symbolique:

- 1) la symbolique verbale: elle comprend principalement les mots de passe mais parfois aussi des mots sacrés.
- 2) la symbolique gestuelle: elle comprend différents signes, comme les ordres gestuels en langage codé, les attouchements de reconnaissance ou encore les marches.
- 3) la symbolique numérique: très importante, elle regroupe un grand nombre de symboles basés sur les nombres (âge, nombre de cartes, etc...).
- 4) la symbolique temporelle: elle comprend les symboles basés sur le temps, comme les heures d'ouvertures et de fermetures des travaux.

5) la symbolique des couleurs: elle regroupe les symboles que l'on trouve le plus souvent sur les vêtements ou les objets de décoration, comme les tentures, cordons, tabliers, bijoux et éventuellement costumes portés par les officiants.

LES COSTUMES

Les templiers, contrairement aux francs-maçons ne sont pas des utilisateurs acharnés du déguisement et du costume comme moyen de reconnaissance et de progression spirituelle.

Ils savent très bien qu'en définitive, seuls les vêtements de l'esprit comptent. Seul le manteau a été et est encore le signe distinctif des templiers.

Les templiers du premier degré sont obligés de porter les grands manteaux de couleur noir durant les rites de leur commanderie. Ces manteaux symbolisent la nouvelle vie du Frère et donc la mort de son ancienne vie.

Ce manteau sert aussi à cacher les symboles des différentes obédiences que chaque chevalier recruté a le droit de porter. Il permet aussi de cacher les armes blanches et à feu nécessaires à certaines actions. Il

faut noter que chaque templier est tenu de se procurer son manteau en suivant correctement les règles définies par sa commanderie.

Le manteau en fonction des grades templiers

L'ÉCUYER

Il est tenu de porter un manteau noir de laine orné d'une croix patée en velour noir. Le manteau doit être doublé dans du satin noir. Le col du manteau doit être un col en V. Il doit aussi se faire faire un manteau court, pas trop voyant orné d'une petite croix patée sur le col pour qu'il puisse être porté en ville durant la vie de tous les jours.

LE FRÈRE

Il est tenu de porter un manteau noir de velour orné d'une croix patée blanche en satin brodé; la doublure doit être en satin blanc. Le frère est tenu de porter ce manteau le plus souvent dans la vie civile.

LE CHEVALIER

Il est tenu de porter un manteau noir de velour orné d'une croix patée rouge en satin brodé; la doublure doit être en velour fin rouge. Contrairement et pour des raisons de sécurité, le chevalier n'est pas astreint à porter son manteau ou une réplique dans la vie de tous les jours. Il peut porter s'il le souhaite

un bijoux qui le signale (pour les initiés) comme adoubé.

LES SYMBOLES

GRAPHIQUES

Ils sont les figures les plus utilisées dans les commanderies afin de cacher aux yeux du profane les importantes révélations occultes des templiers. Ils servent aussi aux différents frères de signes de reconnaissance et parlent souvent plus qu'un long discours ou une gestuelle trop voyante.

Comme a pu l'écrire Jacques de Molay, dernier grand maître de l'Ordre en Gloire, avant de mourir: «les symboles du Temple sont le Pain et le Vin des frères-chevaliers».

LE CHEVAL

Souvent énoncé dans les chartes et les cartulaires exotériques du temple comme la possession la plus importante du templier, le cheval est primordial en tant que symbole.

Il ne représente pas comme le pense les historiens «sérieux» l'animal utile au transport et au combat du cheva-

lier mais il symbolise l'entité qui facilitera le voyage mystique commencé par le frère-chevalier du premier degré.

C'est pour cette raison qu'il est souvent gravé sur la médaille en

orichalque que reçoit le chevalier du temple après son adoubement. Il est alors représenté de profil, hennissant, de la fumée s'échappant de son museau, coupé au garrot.



Un mystérieux bénitier clos servant à l'adoubement des Chevaliers Teutoniques

LE SCEAU DU PREMIER DEGRÉ

Il est l'un des symboles les plus complets utilisées régulièrement par les templiers du premier degré. Ce sceau représente deux chevaliers armés de façon traditionnelle montés sur un cheval cabré.

Autour du sceau on peut la plupart du temps lire l'inscription suivante: **SIGILUM MILITUM XPISTI** ce qui veut dire le sceau (de la) milice du christ. Il arrive qu'une croix patée orne le sommet du sceau. Ce sceau ne peut être utilisé que par le commandant de la commanderie du premier degré. Il est apposé sur le bas des rapports secrets concernant les missions des templiers.

Il est maintenant utilisé dans les commanderies les plus importantes comme signal de reconnaissance utilisé par le biais d'un ordinateur. En effet pour accéder aux fichiers classés secret, le commandant doit montrer son sceau à un système de reconnaissance visuelle qui ensuite le compare à une image enregistrée. Cela indique que chaque commanderie possède son propre sceau différent de celui d'une autre commanderie.

En général, le changement ne concerne qu'une infime partie du sceau comme la croix sur le bouclier ou bien la fumée sortant des naseaux du cheval.

LES ARMES DU CHEVALIER

Elles sont très utilisées dans la symbolique templière du premier degré. Elles marquent la première étape de l'initiation à la chevalerie spirituelle.

L'épée

Première arme du chevalier du Temple, arme exotérique par excellence, elle symbolise la clairesvoyance de l'esprit que doit adopter le nouveau templier. Elle est l'arme spirituelle

que peut utiliser le templier pour pouvoir mieux trancher le voile de la réalité pour atteindre l'univers ésotérique dans lequel les Nephilim existent.

La lance

Deuxième arme du chevalier du Temple; la lance n'est utilisée que lorsque le templier chevauche. Elle symbolise ici la capacité et la volonté du templier de débusquer et anéantir les Nephilim. C'est maintenant devenu un symbole de malheur pour les Nephilim initiés. La lance induit très souvent une menace pour les Nephilim.

L'armure

L'armure, dans la figuration du symbole est la plupart du temps composée d'un haubert de cotte de maille. Elle est sensé symboliser la protection des frères-chevaliers autour du nouvel adoubé. Par extension, la présence de ce type de symbole sur un lieu ou une structure construite indique souvent que ce lieu est un sanctuaire pour les templiers, un lieu sur qu'ils peuvent utiliser pour se cacher et éviter les dangers.

Le casque

Le casque est le plus souvent symbolisé par un casque d'armure du XVème siècle, grand heaume fermé dont le jour se compose d'une croix pattée. Les plus anciennes formes étaient beaucoup plus simples, la plupart du temps un simple calot.

Le casque symbolise les lieux sûrs où l'on peut abriter des informations sans crainte. On le trouve par exemple sur certains ordinateurs avec un niveau de sécurité élevé ou encore sur des coffres-forts à la solidité éprouvée.

L'écu

Le bouclier, ou écu, symbolise un personnage ou une structure morale ou physique (société, amicale, etc.) à même de fournir une protection spirituelle et matérielle aux Templiers.

On le trouvera par exemple sur les vêtements d'un important homme politique qui peut protéger les Templiers grâce à un groupe de pression.

Traditionnellement, le bouclier symbolisé prend la forme d'un écu médiéval au fond rouge et orné d'une croix droite blanche et d'une croix oblique noire.

La lance

La lance est la symbolique de l'arme, c'est-à-dire du moyen qui permet d'atteindre son but: éliminer ceux qui nuisent à la cause des Templiers.

En conséquence, on trouvera la lance en référence à toute personne susceptible d'aider les Templiers à détruire leurs ennemis.

Par exemple, la lance figurera sur un rapport concernant Michaël Stuart, trafiquant d'armes de la CEI et fournisseur privilégié de l'Ordre du Temple de Jérusalem.

LES RITES

Les rituels sont au moins aussi importants que les symboles. En effet, ils reflètent et symbolisent par une action physique une autre action, mentale celle-là. Cette action mentale est en général le fruit d'une maturation et l'aboutissement de longues années de patience et de travail.

Les rituels peuvent également avoir une importance pratique capitale. Certaines obédiences les utilisent pour détecter les Nephilim qui tentent de s'infiltrer et pour les détruire.

Pour accéder au premier degré d'initiation, tout nouveau membre doit être adoubé. Le rite de l'adoubement, modifié régulièrement depuis ses origines au XIIème

siècle, est destiné à inculquer les grandes valeurs de l'ordre templier aux nouveaux membres.

Le recrutement

Le recrutement de nouveaux membres est une procédure variable d'une commanderie à l'autre et d'une obédience à l'autre.

Il obéit néanmoins à certaines règles fondamentales:

1) Seules les membres du deuxième cercle sont habilités à recruter pour le premier cercle.

2) Pour ce faire, il utilise un membre sûr du premier cercle à qui il confie la mission de prendre contact avec le membre potentiel.

3) Le recruteur du premier cercle est la seule personne de la société secrète qui entrera en contact avec le futur membre. Aucun autre membre ne devra lui être connu.

4) Le second cercle procède en général à une évaluation minutieuse des motivations du recruté, en épluchant toutes les données disponibles le concernant. L'obtention de ces données se fait le plus souvent illégalement (violation de fichiers informatiques, enquête sur la vie privée, etc.)

5) Au cas où les conclusions de l'enquête se révèlent négatives, le recruteur du premier degré a ordre de ne plus approcher le candidat. Si besoin s'en fait sentir, le recruteur est physiquement déplacé, voire éliminé s'il met l'ordre en danger.

6) Si les conclusions de l'enquête sont positives, le recruteur a ordre de tout faire pour convaincre le candidat de prendre part à l'organisation de l'ordre.

7) Le candidat est alors "admis" au sein de la société au grade d'écuyers. Après une période d'essai de lon-

gueur variable (6 mois en général), durant laquelle on confie des missions mineures au candidat, ce dernier est réévalué par une assemblée.

8) Si l'assemblée décide que le candidat est "valable", elle ordonne son passage au grade de frère.

9) Dans le cas contraire, le candidat est en général physiquement éliminé (il en sait déjà trop).

L'adoubement

L'adoubement est une cérémonie secrète et occulte destinée à accueillir définitivement les nouveaux membres de l'ordre dans les structures dirigeantes.

Cette cérémonie est commune à toutes les obédiences et à toutes les commanderies. Ses statuts ne peuvent être modifiés que par le second degré d'initiation.

Elle se déroule de la façon suivante, avec quelques variantes mineures qui n'ont qu'une importance secondaire.

Le candidat est amené, yeux bandés et parfois mains attachées dans le dos dans une grande salle où sont réunis tous les membres du premier degré de l'obédience. Le plus grand silence est respecté. Un membre du second degré est présent et préside la séance. Tous sont masqués d'une façon quelconque.

Le candidat se tient seul au centre de la pièce, éclairée faiblement par quelques bougies. L'assemblée (une cinquantaine de personnes en moyenne commence alors à murmurer de concert la devise de l'ordre: "Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam". Leurs voix se font de plus en plus fortes et, après avoir prononcé vingt-deux fois cette devise, le bruit alors assourdissant cesse.

Le maître de cérémonie s'approche du candidat, lui ôte son bandeau et le force à mettre un genou en terre.

Il lui demande à haute et intelligible voix son nom son âge.

Le maître demande: "Es-tu prêt à entrer dans la confrérie de l'Ordre du Bâton (il donne le nom de l'obédience) aux postes suprêmes?"

- Oui

- Connais-tu les implications de ton appartenance à notre Ordre?

- Oui

- Quel est le seul pouvoir matériel qui gouverne ta destinée?

- Le Bâton et ses attributs, représenté par le Grand Maître.

- Quel est le seul pouvoir spirituel qui gouverne ta destinée?

- La liberté

- Quelle liberté?

- La liberté de vivre dans l'obéissance et la pureté.

- Quel est le chiffre?

- Le chiffre est trois.

- Quel est la couleur?

- La couleur est rouge.

- Quel est le mot?

- Le mot est AXE.

- Au nom du Grand Maître et en vertu des pouvoirs que j'ai acquis, je t'adoue Chevalier de l'Ordre du Bâton.

Ce faisant, l'initié du deuxième degré donne un coup du plat de son épée de cérémonie sur l'épaule droite puis gauche du candidat qui est alors considéré par tous Chevalier de l'Ordre du Bâton.

Il peut alors être recruté par le deuxième degré si les membres de celui-ci considère que le Chevalier a fait preuve de compétence et de dévouement. Le principe du recrutement des Chevaliers exclusivement par le deuxième degré permet théoriquement un contrôle total des chefs de commanderie par les degrés supérieurs.

En fait, il arrive bien souvent que certains commandants aient des velléités d'indépendance. Il existe d'ailleurs peu de moyens pour les baillages du second degré de contrôler réellement et efficacement ce type d'individus.



C'est cette figure mystérieuse qui pose les question de l'adoubement aux futurs Chevaliers du Roussillon



CHAPITRE DEUX LES COMMANDERIES

Que chacun obeisse et se tienne aux ordres de sa commanderie. Le Temple n'est pas une colonie de vacances...

Le Commandant de la Commanderie de Nice

L'ORGANISATION DE LA COMMANDERIE

Depuis le Moyen-Age et l'avancée à découvert de l'Ordre de la Milice du Christ (l'appellation officielle de l'ordre du Temple durant cette période), la société secrète a greffé sur une ancienne organisation hiérarchique en obédiences et en loges, une structure de contrôle du territoire appelée la commanderie.

Cette double organisation n'est pas homogène. Elle entraîne encore maintenant des conflits de compétences et de hiérarchies qui peuvent mettre à mal l'influence des templiers. La perte et la destruction des archives durant le Grand Procès intenté par Philippe le Bel n'a pas arrangé les choses.

Les templiers du premier degré organisent leur vie occulte en fonction de coutumes orales et plus rarement écrites. Ce qui donne un enchevêtrement de différentes organisations, obédiences, loges etc dans lequel même un maître templier peut se perdre.

Depuis l'arrêt du Grand Plan, il manque aux templiers un Grand Maître suffisamment brillant et courageux pour s'attaquer à réunifier l'ordre du Bâton dans

son ensemble. Nous fournissons un organigramme (incomplet car certaines obédiences sont trop secrètes pour être exposées ainsi au grand jour) qui permettra au lecteur de s'y retrouver (du moins nous l'espérons).

Le premier grade des templiers, les manteaux noirs, rassemble le gros des troupes templières. Ils sont les exécutants et les pions volontaires, nécessaires à l'exécution du Grand Plan élaboré par le Grand Maître et ses compagnons.

LA GRADUATION A L'INTERIEUR DE LA COMMANDERIE

Toutes les commanderies, quelqu'en soit l'obédience, possèdent une structure commune.

Cette structure comprend trois cercles d'initiation, qui sont:

Les écuyers (ou admis),
Les frères (ou bacheliers),
Les chevaliers (ou adoubés).

Les écuyers sont les recrues de bas-étage, commis aux tâches ingrates et qui devront faire leurs preuves.

Les frères sont des initiés qui connaissent certains secrets.

Enfin, les chevaliers sont les diri-

geants des premiers degrés; ils sont susceptibles d'être recrutés par les Obédiences du deuxième degré.

LES OFFICIERS DE LA COMMANDERIE

Afin de fonctionner correctement, chaque commanderie doit pourvoir 7 postes importants appelés les Officiers de la commanderie. Les bénéficiaires de ces postes sont recrutés en majorité parmi les chevaliers.

L'un d'entre eux prend la charge (ou est nommé) de commandant de la commanderie. Les six autres sont appelés de façon générale les chevaliers-compagnons mais chacun d'entre eux occupent un poste et une fonction particulière dans la commanderie.

Les sept forment le conseil de commandement de la commanderie. C'est parmi eux ensuite que sont choisis les membres des obédiences du deuxième degré templier, celles qui se situent à un niveau national. Il arrive souvent que l'on considère souvent les postes d'officiers comme des honneurs et même des grades, alors qu'en fait il s'agit de «charges particulières» éphémères et transitoires qui n'impliquent aucune hiérarchie.



Je vous livre traduit du latin quelques souvenirs de mon aïeul Eudes de Saint-Amand 11ème Grand Maître des templiers de 1171 à 1179 consignés dans ses cahiers secrets (détenus, j'en ai la preuve, par les actuels tenant du Prieuré de Sion):

«Dans les Ténèbres de l'Occident, siègent les Portiers: Portier intérieur qui garde et reçoit les indications du Portier extérieur qui veille sur le parvis. Les portiers doivent être des maîtres dans les manières des épées aussi bien mentales que physiques. C'est grâce à eux que nous travaillons sans soucis, sûrs que nous sommes que nul profane ne peut entre inopinément dans notre Temple pour nous surprendre. Ces postes sont souvent donnés, à tort (et ceci, un jour, causera notre perte), à de jeunes frères qui n'ont pas l'expérience suffisante pour ce poste. Dans la vieille Tradition, que quelques obédiences respectent encore, c'est au Commandant sortant que revient cette place de Portier. C'est montrer l'importance qu'avaient pour nos aïeux ces postes de Portiers.»

Tous les officiers sont des Chevaliers; ils n'ont aucune préséance individuelle à faire valoir. Le poste de Portier est tout aussi important et nécessaire que celui de commandant; les anciens rituels templiers étaient tout à fait sages de donner le rôle de portier au dernier commandant une fois que celui-ci avait terminé sa tâche et qu'il n'avait pas été recruté dans les degrés supérieurs des templiers.

LE COMMANDANT

Le commandant gère la commanderie. Il détient les pleins pouvoirs décisionnels. Il appartient toujours à une Obédience du deuxième degré, avec laquelle il est le seul à être en relation.

Il est seul à détenir les codes secrets de cryptage de la commanderie. Lorsqu'il quitte son poste, il donne ces codes à son successeur. Celui-ci reçoit alors rapidement de nouveaux codes de son Obédience du deuxième degré. L'ancien commandant n'a alors plus aucun pouvoir.

LE PREMIER CROISÉ

Le premier chevalier-croisé dirige les travaux et les actes des frères et veille à la discipline générale. Il est aussi chargé de la mise en place des Fermes de la commanderie. Rappelons que les Fermes sont les institutions et les hommes sur lesquels les templiers exercent une pression. Il

arrive que dans certaines obédiences le premier croisé soit aussi appelé le Fermier.

Cela peut alors donner des correspondances de ce type: Le fermier pense que les produits de la ferme OCRE (pour Organisme de Crédit Réels et Etar) peuvent beaucoup donner cette année. Ces correspondances peuvent alors paraître anodines pour des yeux non-initiés.

LE SECOND CROISÉ

Le second chevalier-croisé est chargé de l'instruction des Admis; son rôle est très important car c'est lui véritablement qui forme les nouveaux templiers.

Les deux croisés sont les assesseurs du commandant lors des rituels. Ils doivent porter chacun un bâton en bois qui est l'insigne de leur fonction. Il arrive très souvent qu'ils soient aussi initiés à des degrés supérieurs des templiers et qu'ils fassent partie d'une obédience du deuxième degré. Ils servent alors d'agents recruteurs pour l'obédience supérieure. Ils peuvent même porter la double casquette de portier de l'obédience située au deuxième degré.

LE SCRIBE

Le chevalier-scribe est chargé de la gestion de la commanderie. Il est aussi le gardien des lois et des règle-

ments templiers. Il doit les connaître parfaitement. Il peut même prendre le pas sur le 0Commandant si les règlements ne sont pas respectés. Il rédige les procès-verbaux qui prennent alors le nom de «hiérolithes» en utilisant souvent des codes et des cryptogrammes.

Il a aussi la tâche ingrate de s'occuper des finances et de l'intendance de la commanderie. Le chevalier-scribe est le plus souvent employé à plein temps dans ses tâches de gestion.

LE MAGE

Le chevalier-mage doit s'occuper de tout ce qui touche à la magie, à l'occulte et aux Nephilim. C'est lui qui s'occupe de l'orichalque (quand il y en a), des homoncles de l'alchimie, la kabbale et la sorcellerie. Il est aussi chargé de toutes les missions délicates que doit effectuer la commanderie. C'est souvent un homme étrange respecté et redouté par ses pairs et par les frères et les admis. Il doit faire preuve à la fois d'intuition occulte et de courage pour les missions occultes.

L'HOSPITALIER

Le chevalier-hospitalier vient au secours de tous les templiers dans le besoin physique et mental. Il recueille tous les dons. Il doit visiter et aider tous les templiers dans le besoin. Il doit ainsi faire sortir de prison un templier coupable au devant la loi exotérique. Il doit être aussi capable de soigner physiquement les blessures reçues lors de combats et d'actions sur le terrain. Le chevalier-hospitalier est soit médecin soit il a de forts contacts avec le milieu médical.

LE PORTIER

Le chevalier-portier protège la commanderie, s'occupe des cérémonies d'initiations des admis et du recrutement. Il est le gardien matériel et mental du Temple de la commanderie.

PROVINCIAE

L'ALSACE

EMBLEME

L'épée brisée

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie est situé dans une bâtisse médiévale située près de Colmar aux alentours du village de Strudfoss. La bâtisse appartient au commandant de la commanderie. La commanderie possède autrement trois postes de garde dans les villes de Colmar, Strasbourg et Mulhouse. Ces postes sont d'anciennes caves à vins transformées en salles de réunions. Les templiers alsaciens peuvent y accéder par un réseau de souterrains construits durant la seconde guerre mondiale par les Allemands. L'entrée de ces souterrain est marquée par le signe de l'épée brisée.

LES COMPAGNONS

La commanderie possède deux compagnons forts précieux. Le premier

est un ancien commandant de la Gestapo que les templiers ont protégés à la libération et qui connaît toutes les caches d'armes allemandes et le deuxième est le député Jacques Weisseur qui secrètement souhaite la réalisation du Grand Plan.

LES FERMES

De part la présence des becs de Corbin, la commanderie possède une certaine influence sur les paysans de la région. Ils font chanter aussi le procureur de Colmar pour sa participation active à la collaboration. La commanderie manipule bon nombre d'occultistes privés ou d'adeptes naïfs des sciences occultes et du New Age en leur faisant miroiter la révélation de grands secrets.

LES COMLOTS

La commanderie est lancée dans une vaste opération de traque concernant les Nephilim. Elle fait examiner par ses

hommes tous les lieux réputés occultes dans la région et n'hésite pas à faire disparaître des objets qu'elle prend pour des stases. La presse parle même en ce moment du «Gang des Musées». Le commandant Rudolph a un projet plus ambitieux en tête: il compte monter de toute pièce une secte sous le couvert d'une association afin de recruter des gens passionnés par le New Age et leur laver le cerveau. Il compte en faire des zombies dont la seule fonction serait de repérer les traits des métamorphes Nephilim. Il s'inspire pour cela des derniers enseignements de management et des théories de Hitler sur les foules et sur le racisme.

LES OBEDIENCES

Les chevaliers du Bec de Corbin
L'ordre des veilleurs du temple

L'AQUITAINE

EMBLEME

Un cercle de pierre coupé par une croix à huit branches

ARCHITECTURE

L'Aquitaine est une commanderie dont l'influence est modeste. Son château est composé d'une demeure privée moderne construite selon un style post-moderne assez clinquant située dans la vaste forêt des Landes près de la résidence secondaire du président de la République.

Cette proximité empêche de fait les templiers d'Aquitaine de se réunir très souvent car la maison présidentielle est constamment surveillée par la DST.

La commanderie recherche un nouveau château. Bizarrement, la commanderie possède plus de 10 postes de garde mais qui ne sont visités que très rarement par les frères-chevaliers, dispersés dans toute la région et souvent implantés dans des grands mas faisant partie des bastides construites par les anglais durant le Moyen-Age.

LES COMPAGNONS

L'unique chevalier-compagnon de la commanderie est le président anglais du Tower's club, association de «rencontres» et d'oeuvres caritatives.

LES FERMES

La commanderie vient de perdre sa

dernière ferme lors d'une opération de Pym dans une centrale nucléaire bâtie sur un ancien temple gaulois de Lug.

LES COMLOTS

La commanderie tente de regagner un peu d'estime auprès du bailli français en manipulant les basques indépendantistes présents dans la région. Leur chef, un poseur de bombe extrêmement dangereux connu uniquement sous le nom de Maître

LES OBEDIENCES

L'ordre des veilleurs du temple
L'ordre rénové du temple

L'Auvergne

EMBLEME

Une sphère parfaite en lévitation sur un baton de pierre

ARCHITECTURE

La commanderie auvergnate possède l'architecture la plus étrange de tout le baillage. En effet son château et ses 7 postes de gardes sont installés dans d'immenses grottes situées à l'intérieur des volcans éteints. Ces grottes sont constituées d'une salle centrale entièrement sphériques et de petites salles dont les concrétions calcaires servent de mobilier. L'entrée de ces grottes s'effectuent par sept endroits connus des seuls templiers de la commanderie

LES COMPAGNONS

La commanderie a toujours été une terre d'accueil pour les réfugiés en tout genre. Elle possède de nombreux compagnons dans presque tous

les milieux, forts utiles pour les opérations complexes de l'ordre. Ainsi, un ancien préfet mis hors-cadre pour cause de désaccord politique et initié aux rites franc-maçons éclaire la commanderie de ses connaissances sur les rouages de l'administration locale. Un maffieux repent, amateur d'alchimie, aide la commanderie à se procurer des armes. Il possède même des caches dans Clermont-Ferrand.

LES FERMES

Vues les recherches menées par l'ordre, les principales fermes de la commanderie sont financières. Les chevaliers du temple d'auvergne ont réussi depuis maintenant plus de 100 ans à instaurer un système de protection rapproché des banques du cantal. En échange les banques versent une redevance annuelle fort élevée. Cela lui permet de corrompre bon nombre de l'élite locale.

LES COMLOTS

La commanderie auvergnate essaye de comprendre pourquoi les Nephilim se réveillent en masse à l'orée du troisième millénaire. Dans ses recherches, elle s'est heurtée très rapidement aux sociétés secrètes dites de la Coupe, les adeptes des Rose-croix. La commanderie est lancée depuis quelques mois dans une terrible guerre secrète contre les Rose-croix de France. Cela se traduit par des procès, des départs à l'étranger. Les templiers auvergnats envisagent de violer le secret de la Rose-croix. Ceci amènerait un déséquilibre sans précédent dans le monde occulte et serait très néfaste aux Nephilim. Les rumeurs templières font même état de la venue de G pour aider le commandant auvergnat.

LES OBEDIENCES

L'Ordre des Veilleurs du Temple
L'Ordre des Chevaliers bienfaisants de la Cité Sainte



Le Château de la Commanderie alsacienne

LA NORMANDIE

EMBLEME

Un léopard portant un bâton

ARCHITECTURE

Les templiers normands ont vu une grande partie de leur Architecture s'effondrer, victime des ravages de la seconde guerre mondiale. Ils ont pourtant réussi à conserver intact le réseau de souterrains construits par les sociétés initiatiques viking issues de la survivance des templiers archaïques. Mais leur château est installé dans une église neuve construite dans le village d'Aunay-sur-Odon. L'église présente des proportions que seul un initié des mystères templiers est capable de déchiffrer.

LES COMPAGNONS

La commanderie a comme principal compagnon le président de la cham-

bre de commerce de la région basse-Normandie. Il se croit un descendant direct de Rollon, l'envahisseur viking et le Temple lui a promis de le remettre sur le trône de la Normandie quand il aura pris le pouvoir. Il est un allié puissant de l'organisation secrète car c'est aussi l'un des hommes montants dans la politique française et certains commentateurs voient en lui un ministre de l'industrie.

LES FERMES

La commanderie tient les francs-maçons normands à sa merci. En effet les chevaliers du temple ont réussi à faire compromettre tous les hauts-gradés parmi les francs-maçons dans une série de sacrifices rituels d'enfants; ce qui est apparu dans la presse comme une suite de crimes horribles commis par un maniaque sexuel. La piste de la police semble mener au président de la cham-

bre de commerce et a été stoppé. Qui parle d'une justice à deux vitesses?

LES COMLOTS

Les chevaliers du Temple normand sont à la recherche du Saint Graal car le commandant-chevalier est persuadé que la sainte relique est passé par la Normandie pour atterrir dans les mains viking pour enfin revenir parmi ses véritables gardiens. La tapisserie de Bayeux raconterait ce message et surtout l'endroit où se trouve le Graal. La tapisserie semble indiquer aussi que des Nephilim ont pris part activement à cette légende. La commanderie cherche des Nephilim ayant connus une période d'incarnation durant l'époque de Rollon.

LES OBEDIENCES

L'ordre rénové du temple
L'ordre des veilleurs du temple

LA BOURGOGNE

EMBLEME

Une dague dont le pommeau représente une femme nue

ARCHITECTURE

Le château de la Bourgogne est situé dans un manoir en ruine datant du 16ème siècle. La famille de ce manoir avait soutenu durant les guerres de religion l'un d'entre eux devenu Nephilim. Les templiers, bien qu'affaiblis, avaient réussi à les faire pendre en les accusant d'être huguenot. Installés depuis dans ce manoir, les templiers ont conservés dans l'état le manoir pour pouvoir mieux continuer leurs affaires occultes.

LES COMPAGNONS

Les principaux compagnons de la commanderie bourguignonne sont les moines d'une petite communauté cistercienne circonscrite à la région.

Mais cette communauté a comme principale activité la vigne, et leur vin est classé parmi les meilleurs crus du monde. C'est le cru du Saint milicien de la croix. Leur petite production est achetée exclusivement par la nomenclatura d'Etat et les hommes les plus riches de la nation.

LES FERMES

Depuis peu sous l'instigation de leur commandant, les chevaliers bourguignons ont décidé d'arrêter toutes les opérations malsaines de la commanderie pour adopter une attitude de chevalerie spirituelle qui doit les placer à la hauteur des Nephilim. Ils ont donc libéré toutes les fermes pour ne se consacrer qu'à un seul but, leur indépendance.

LES COMLOTS

Les templiers de Bourgogne ont tou-

jours été indépendants. Ils veulent former une commanderie indépendante. Ils sont dirigés par un commandant qui se réclame des ducs de Bourgogne qui auraient à la fondation de l'obédience dominante actuellement. Ils se sont alliés provisoirement aux templiers parisiens et rhodasiens. Le commandant rêve de provoquer tous les Nephilim sur un champ de bataille et de les affronter avec ses fidèles chevaliers dans une empoignade digne de Charles le Téméraire. Il lance pour cela des défis par le biais d'une revue appelée le jardin secret de l'Art faisant des références à peine voilées aux Nephilim. Il entraîne tous ces chevaliers aux manèges des armes médiévales.

LES OBEDIENCES

L'ordre du temple solaire
L'ordre des veilleurs du temple

Le Centre

EMBLEME

Une pièce de monnaie percée par un bâton

ARCHITECTURE

Les quelques templiers qui tiennent à bout de bras la commanderie n'ont même plus de château de postes de garde. Ils se réunissent dans le siège de l'obédience dominante. Les templiers du centre sont encore victimes de l'extermination conduite en deux semaines par les troupes royales de Philippe le Bel aidées par des Nephilim. Seules des légendes ont perduré. Ainsi, selon certains templiers du Centre, la commanderie abriterait les restes des piliers géants

qui étaient censés soutenir la voûte magique élaborée lors du Grand Plan. Cette voûte magique aurait alors arrêté les rayonnement d'éther et donc éliminer à tout jamais les Nephilim de la Terre.

LES COMPAGNONS

La commanderie ne possède aucun compagnon digne d'intérêt. Seuls des conteurs et des colporteurs modernes sont assez proches des templiers pour leur transmettre certaines informations sur la vie de cette région

LES FERMES

La commanderie ne possède pas de ferme suffisamment puissante pour être influentes.

LES COMLOTS

Hormis les complots tramés par l'obédience majoritaire de cette commanderie, le commandant pense que les piliers géants de la voûte magique existe encore et que l'un d'entre eux se trouvent dans le Larzac gardé par des chevaliers du temple mort-vivants prêts à être éveillés pour ceux qui connaissent les incantations correctes. Ces chevaliers auraient été emprisonnés à l'intérieur de pierres magiques qui constituent maintenant le territoire désolé du Larzac.

LES OBEDIENCES

Ordinis supremi militaris templi hierosolymitani
L'ordre des veilleurs du temple

LA PROVENCE

EMBLEME

Une épée fichée dans la tiare papale

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie est situé à Aix-en-provence dans l'église Saint-Jean de Malte. Les frères-chevaliers s'y réunissent dans une grande pièce déguisée en sacristie et dissimulée par une porte secrète, après les messes les plus importantes. La commanderie possède plus de 30 postes de gardes dispersés dans toute la région parmi des mas, des moulins abandonnés et des grottes situées près de Draguignan. Ces lieux ont été à un moment ou un autre en relation directe avec l'ordre du temple médiéval.

LES COMPAGNONS

La commanderie de Provence est puissante par son influence et le charisme de ses commandants successifs. Elle

est a pu ainsi mettre en place un réseau d'amitiés très variés qui travaille pour la cause et surtout qui facilite l'exécution des complots. Elle compte ainsi comme fidèles compagnons l'association des récitants et des tambourins provençaux. Cela peut paraître anecdotique, mais ces conteurs jouent un rôle très important parmi une population attachée à son folklore et à ses légendes. La commanderie possède aussi de nombreux compagnons parmi les gens d'église attachés à Avignon, ancienne capitale de la papauté.

LES FERMES

La commanderie possède une grosse ferme en tenant par chantage le général d'un camp militaire puissant situé dans le Haut-Var. La commanderie par ses contacts avec des templiers du bailliage Terrae Sanctae s'est aperçue que le général de ce camp vendait des armes aux belligérants du Liban. Depuis, les chevaliers du temple le font

chanter et peuvent utiliser ce camp comme base d'entraînement en se faisant passer pour un corps de commando spécial, le corps expéditionnaire alpha-oméga.

LES COMLOTS

La commanderie n'est pour l'instant engagé dans aucun complot. Fidèle à son bailli, elle est maintenue en réserve et passera à l'attaque des que le demandera le bailli. En revanche les officiers de la commanderie rongent leur frein et deux d'entre eux, l'hospitalier et le portier ont engagé des actions de lutte ultra-violentes contre un groupe de Nephilim qui cherchaient à résoudre le mystère de la Fabrique d'Aups et de son jardin cosmique (livre de règles p. 198).

LES OBEDIENCES

L'ordre des veilleurs du temple
L'ordre du temple solaire

Le Rhone

EMBLEME

Deux petites clefs brisées.

ARCHITECTURE

La majorité de l'architecture de cette commanderie se situe dans la ville de Lyon et surtout dans ses vieux quartiers. Elle comprend deux aspects bien différents (dualité que l'on retrouve parmi les chevaliers-frère). Le chateau de la commanderie est situé dans un hôtel quatre étoiles, rue des porc. Cet hôtel présente la particularité d'être construit dans l'ancienne commanderie médiévale de l'ordre du Temple. Le Temple a gardé tout le dernier étage et peut faire sortir ses chevaliers par un passage secret qui mène aux mystérieuses traboules de Lyon. Ces traboules semblent former des passages voutés et labyrinthiques entre différents quartiers de Lyon. Des escaliers en enfilades donnent sur des cours de style renaissance et passent ans une rue par le biais de

lourdes portes en bois cloutées. Ces passages lorsqu'on arrive à les matérialiser sur un plan sont révélateurs d'un grand message templier. Ils donneraient la date précise en Année templière de la réussite du Grand Plan. Chaque signe en indiquerait les étapes. Pour l'instant aucun chevalier n'a pu vérifier le message sacré de Lyon. Cela demande trop de moyens. Plus prosaïquement les traboules permettent aux templiers lyonnais d'accéder à plus de 50 postes de gardes, tous situés dans des vieilles caves du quartier pauvre de la croix rousse. Cela a été redécouvert par les Porteurs de l'obédience du Sépulcre de Lyon.

LES COMPAGNONS

La commanderie rhodasienne a peu de compagnons. Ses recherches sur la spiritualité noire en a effrayé plus d'un. Il n'empêche que le Temple peut compter sur un grand propriétaire de vignes situé dans le Beaujolais. Ce proprié-

taire met à la disposition de l'Ordre une partie de sa fortune en échange d'organisation de rites païens très liés à Dyonisos et à Pan.

LES FERMES

L'ordre à Lyon possède l'une des fermes les plus importantes de toute la France. En effet, maintenus en laisse par la drogue, la boisson et le sexe fournis par le Sépulcre de Lyon, l'ordre manipule un nombre très important de marginaux, punks, skin, blousons noirs et autres têtes brûlés. Ils peuvent se révéler une force de frappe particulièrement importante.

LES COMLOTS

L'ordre tente de déterminer avec précision l'année de réussite du Grand Plan.

LES OBEDIENCES

L'ordre du sépulcre de Lyon
L'ordre des veilleurs du temple

Les Pyrenees

EMBLEME

L'ours

ARCHITECTURE

Le commandant actuel a été initié récemment par une obédience du deuxième degré américaine. Il en est revenu transformé et croit aux néotempliers. C'est pour cette raison que tous les templiers de sa commanderie ont déplacés leur château et leurs poste de garde dans les centre des villes et dans des constructions modernes comme des immeubles de bureaux et des zones industrielles construites depuis peu. Ainsi le château de la commanderie est situé dans une usine de fabrication d'alliages haute-technologie achetée par l'ordre depuis peu.

LES COMPAGNONS

La commanderie ne possède qu'un seul compagnon mais il est très utile

pour l'accomplissement du complot majeur des chevaliers du temple des Pyrénées; le directeur de l'observatoire astronomique du Pic du Midi. En effet, ce scientifique de haut vol est un adepte secret des sciences occultes et en particulier de l'astrologie. De plus il croit en la venue prochaine des extra-terrestres (peut-être à force d'avoir regardé les étoiles?). Les templiers de cette commanderie ont réussi à le convaincre qu'ils étaient les chevaliers servants de ces extra-terrestres et qu'ils préparaient leur venue.

LES FERMES

La commanderie peut compter sur d'influents membres d'associations locales de défense des ours et de préservation de la nature.

De plus, elle peut compter sur plusieurs scientifiques de haut niveau convaincus de l'arrivée imminente des extra-terrestres.

LES COMLOTS

La commanderie travaille sur la mise en place d'une arme ésotérique particulièrement puissante au Pic du midi. Certains parlent d'une "antenne de Ka" qui pourrait servir à attirer le Ka de l'Air.

La commanderie est obsédée par le trésor des templiers. Elle le cherche partout, parfois même au mépris des règles élémentaires de discrétion.

LES OBEDIENCES

L'ordre du temple solaire
Les chevaliers de l'alliance templière
L'ordre des veilleurs du temple



LA COTE D'AZUR

EMBLEME

Une épée surmontée d'une couronne, pour montrer que cette commanderie est officiellement celle qui dirige le baillage de Francia.

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie est installé dans le pôle industriel de Sophia-Antipolis, près de Nice.

C'est une grand immeuble aux larges baies vitrées fumées, à l'enseigne de la société Ultra Technos.

LES COMPAGNONS

Le chef de la commanderie est à l'image de celle-ci, un tantinet prétentieux et pédant. Il fera tout

pour conserver sa position. Il est adepte du laisser-aller et n'intervient que lorsque les choses menacent de dégénérer.

LES FERMES

La commanderie a quelques contacts avec les industriels de la technopole de Sophia-Antipolis, mais elle est surtout couverte par le président du conseil régional qui lui évite une trop grande curiosité de la part des autorités françaises.

LES COMLOTS

Cette société secrète, qui dirige officiellement l'ensemble du baillage français, a bien du mal à

se faire respecter. Elle doit aujourd'hui faire face à plusieurs tentatives de scission.

LES OBEDIENCES

L'ordre du temple solaire
La croix d'argent
La croix latine
La croix bleue
L'ordre des veilleurs du temple

Les Alpes

EMBLEME

Une Edelweiss

ARCHITECTURE

Le Château de la commanderie des Alpes est construit dans une anfractuosité à flanc de falaise, à environ 25 m du sol et 15 m du sommet. Il est collé à la roche, possède un souterrain et une petite église désaffectée qui se trouve au sommet et qui sert d'entrée.

LES COMPAGNONS

Le commandant de la commanderie est un fervent traditionaliste. Il se pique de conserver les traditions templières originales intactes.

Il vit et exige de même de tous les

membres qu'ils vivent dans le château, reclus. Le mode d'habitation troglodyte l'a rendu de plus en plus misanthrope.

LES FERMES

La commanderie est très faible à l'extérieur, n'ayant pratiquement plus aucun contact avec les milieux influents.

LES COMLOTS

Ces templiers se sont faits les champions et les gardiens des coutumes les plus ancestrales des templiers.

Ils ont gardé scrupuleusement les mêmes coutumes et les mêmes rites que les membres de la Milice du Temple de Hugues de Payens.

Ce sont les ennemis jurés des Rhodasiens qu'ils accusent d'être passés à l'ennemi (dans ce cas aux Rose-croix).

Ils considèrent toutes les autres sociétés secrètes comme ennemies et rechignent à adhérer aux structures générales de l'Ordre du Bâton, sous prétexte que celui-ci a dévié dangereusement de la seule ligne de conduite possible: celle des Templiers originaux.

OBEDIENCES

L'ordre du temple solaire
L'ordre du temple de Jérusalem
L'ordre des veilleurs du temple

LA CHAMPAGNE

EMBLEME

Un bouquet de roses en train de brûler

ARCHITECTURE

La Champagne est l'ancien siège du début de l'expansion du Temple au tout début du 12ème siècle qui failli mener à la réalisation du Grand Plan.

Le château de la commanderie est situé à Provins, dans la cave de la Grange au Temple, caché à la vue de tous par une cloison récente.

LES COMPAGNONS

Le maire de Provins fait partie de la commanderie et le Comte de Champagne la dirige aujourd'hui.

LES FERMES

L'influence de la commanderie sur la vie locale est très importante. C'est elle et ses membres qui ont réussi à faire classer certains monuments de la ville et à imposer l'arrêt de l'implantation de toute technologie.

LES COMLOTS

La commanderie rêve de devenir la commanderie dirigeante du baillage Francia. En effet, elle revendique à juste titre d'être la commanderie originelle, car tous les fondateurs des templiers étaient à l'origine issus de Champagne). C'est une sorte de commanderie musée.

Dire un mot sur une commanderie en puissance qui cherche à se détacher, c'est la commanderie des ardenne (planquée dans la forêt d'Argonne). Commanderie liée aux sorcières et aux lycanthropes.

LES OBEDIENCES

L'ordre du temple solaire
L'ordre des veilleurs du temple

PROVINCIAE

L'ÎLE DE FRANCE

EMBLEME

Une épée séparée en deux par la longueur.

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie se situe à Paris, dans une cave communiquant avec les catacombes, dans le 5ème arrondissement.

LES COMPAGNONS

La commanderie compte parmi ses membres un grand industriel parisien, Jean-Pierre Jazeau. Ce fervent adepte a des visées sur le commandement de la commanderie, contrecarrées jusqu'ici par l'actuel commandant, Pierre Paoli, un corse devenu parisien et ayant une tendance à appliquer avec véhémence la vendetta.

LES FERMES

Jean-Pierre Jazeau contrôle un groupe industriel important, qui lui-même contrôle de nombreuses filiales. Ces appuis permettent à la commanderie d'obtenir aisément des véhicules, matériels, armes, etc. Le fisc pourrait bien s'intéresser rapidement au patrimoine du dirigeant Jazeau, à qui l'envie de devenir commandant fait parfois oublier les règles élémentaires de la discrétion.

LES COMLOTS

C'est la commanderie qui mène le mouvement de sécession. Elle affirme avoir retrouvé des sources cachées de Jacques de Molay lui-même. Il s'agirait de décoder les marques qu'auraient laissées les conversations tenues dans la cellule du Grand Maître. Ces "marques" sonores pourraient être relues comme les sillons d'un gramophone. Elle veut créer et prendre la tête d'un nouveau bailliage. Elle a réussi à fédérer le Rhone et la Bourgogne faisant une sorte d'Etat dans l'Etat, utilisant son propre codage, ses propres références.

LES OBEDIENCES

L'ordre du temple solaire
La loge parfaite du bâton
L'ordre des veilleurs du temple
l'ordre de Malte

Le LANGUEDOC

EMBLEME

Deux épées croisées sur un écusson sang et or

ARCHITECTURE

De par la volonté expresse de son commandant actuel, la commanderie n'utilise que des constructions et des bâtiments médiévaux. Ainsi le château de la commanderie se trouve dans le village de Montségur reconstruit juste après le terrible siège par les frères du temple et les maçons des cathédrales. La commanderie utilise très régulièrement trois forteresses anciennement cathares comme (afin de narguer les Nephilim qui se réveillent actuellement, dicit le commandant), les châteaux de la région et les postes de garde de l'Inquisition.

LES COMPAGNONS

Le commandant est très attaché au respect des traditions locales. Il exige de tout membre qu'il parle occitan. Il exècre le souvenir de l'hérésie cathare et se vante d'avoir eu un ancêtre Inquisiteur lors de la chute de Montségur.

LES FERMES

La commanderie contrôle de nombreuses associations de développement local, dont une qui organise des reconstitutions de batailles dans des châteaux du Languedoc. Cette activité lui permet de se procurer de vraies armes et armures sans éveiller les soupçons.

LES COMLOTS

La commanderie se cantonne à la

défense son "territoire" et à l'extermination des Nephilim qui l'envahissent.

La commanderie attache une grande importance à l'apparat, à l'"authenticité". Certains membres se promènent quasiment tout le temps en armes et armures, se défoulant et s'entraînant dans les reconstitutions pour touristes. Celles-ci ont un très grand succès pour le réalisme qui s'en dégage.

LES OBEDIENCES

Les chevaliers de l'alliance templière
L'ordre des veilleurs du temple

Les Pays de Loire

EMBLEME

Une salamandre

ARCHITECTURE

Le château en en réellement un. Il se situe à une vingtaine de kilomètres de Chambord et appartient au commandant.

Deux postes de gardes sont de grands manoirs sur de riches terres où l'on produit d'excellents vins.

LES COMPAGNONS

De nombreux membres sont des propriétaires terriens des

alentours. L'un deux est sénateur et fait partie du lobby des producteurs vinicoles.

LES FERMES

La commanderie est dissimulée derrière une coopérative vinicole de grande importance. Elle contrôle donc une grande partie du lobby des producteurs de vins et spiritueux de la région.

LES COMLOTS

Ils ont hérités de la tradition qui mêle François Ier, les châteaux de la Loire, les réfugiés des massacres

templiers effectués durant le règne de Philippe le Bel. Ils l'ont hérités des réfugiés en provenance du centre durant le 16ème siècle
L'ordre des veilleurs du temple
La loge des chevaliers de la croix

LES OBEDIENCES

L'ordre des Veilleurs du Temple
L'Ordre des Chevaliers du Saint Temple
L'Ordre des Chevaliers bienfaisants de la Cité Sainte

LA LORRAINE

EMBLEME

Le sanglier

ARCHITECTURE

Le château se situe dans un fort construit par Vauban. Ce fort appartient à l'association qui sert de couverture à la commanderie, qui a pour but officiel la promotion des activités touristiques de la région. Le fort comporte une partie ouverte au public qui se visite toute l'année.

Dans la partie centrale est exposé un livre que les publicités font apparaître comme un manuel de magie kabbalistique du XIIème siècle.

LES COMPAGNONS

Le commandant est un fou furieux qui ne cherche que la puissance magique personnelle. Il s'est aperçu il y a une dizaine d'années que la "magie" marchait, à condition d'utiliser des Nephilim. Depuis, il accumule les sorts et les homoncules de Nephilim et s'amuse à lancer des sorts.

LES FERMES

La commanderie a de nombreux contacts avec le milieu touristique. Elle a obtenu une grande campagne de publicité pour la visite du fort.

LES COMLOTS

Le fort est en fait un piège à Nephilim. La publicité fait état d'un livre de magie kabbalistique

dans l'espoir d'attirer des Nephilim. Ceux-ci sont détectés à l'entrée, puis capturés par les membres de la commanderie, dépouillés et transformés en homoncule par le commandant. Celui-ci utilise toute leur magie et les élimine.

LES OBEDIENCES

L'ordre des veilleurs du temple

Le Nord

EMBLEME

Une pelle, une pioche et une épée entrecroisées.

ARCHITECTURE

Le château est situé dans une ancienne mine, aujourd'hui désaffectée. Le réseau de galerie que la commanderie a restauré et utilise représente plus de deux cents kilomètres.

Deux postes de garde, de moindre importance, sont bâtis sur le même principe.

LES COMPAGNONS

Le commandant est un ancien directeur des travaux miniers, et connaît parfaitement un grand nombre de galeries souterraines.

C'est un tacticien dans l'âme, il adore évoluer dans les mines, livrant bataille à divers groupes de Nephilim qui y ont également élu domicile.

LES FERMES

La commanderie a peu de contacts avec l'extérieur, préférant évoluer au sein du milieu qu'elle maîtrise parfaitement et se cantonner à la lutte contre les Nephilim.

LES COMLOTS

La commanderie s'est depuis peu lancé dans une bataille rangée contre un groupe de Nephilim qui a tenté de s'installer dans les mines.

Les membres de la commanderie

"jouent" un petit jeu mortel dans les galeries encombrées de gravats, tentant de piéger les Nephilim, organisant des rondes et des embuscades.

LES OBEDIENCES

Ordre des chevaliers du temple du Christ et de Notre Dame
L'ordre des veilleurs du temple



Un poste de garde de la commanderie des Pays de Loire

PROVINCIAE

LA PICARDIE

EMBLEME

Un bâton et une épée

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie se situe sous la cathédrale de Beauvais. Un passage souterrain mène d'une part à la crypte, d'autre part à une maison privée, demeure du Commandant.

Le château est constitué d'une vaste cave voûtée et rénovée. Elle est entièrement refaite à neuf, avec un grand nombre d'équipements informatiques et électroniques.

LES COMPAGNONS

De nombreux compagnons sont des spécialistes en informatique. On trouve parmi eux le responsable d'une des plus grosses entreprises

d'informatique et d'électronique française.

LES FERMES

Les liaisons de la commanderie avec les grandes entreprises informatiques lui donne accès à un grand nombre d'informations concernant les fichiers informatisés de toute la France.

LES COMLOTS

Les Templiers de cette commanderie sont en train de mettre au point un programme informatique qui leur permettra de relier tous les fichiers des principales administrations françaises.

Une fois en service, ils pourront recouper toutes les informations

concernant un individu (informations personnelles, incidences bancaires, casier judiciaire, sécurité sociale, etc.), leur donnant un très grand pouvoir au sein de l'ordre.

LES OBEDIENCES

L'ordre des veilleurs du temple
L'ordre du temple solaire

Le POITOU-CHARENTE

EMBLEME

Deux bâtons croisés au-dessus d'une tour fortifiée

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie se situe dans les souterrains d'un fort de La Rochelle. Ceux-ci ont été aménagés par la commanderie pour accueillir les réunions importantes.

Il cache également une table d'écoute illégale qui permet à la commanderie d'espionner les membres influents de la politique locale.

LES COMPAGNONS

Le commandant est un député local, qui a de nombreux contacts avec de nombreuses sociétés secrètes (y compris les Rose-Croix). Il y est entré normalement et a franchi certains grades élevés.

Les autorités du baillage de Francia commencent à le soupçonner de jouer double-jeu.

LES FERMES

De nombreux hommes politiques sont sous la coupe de la commanderie.

LES COMLOTS

La commanderie a pour politique officielle l'infiltration dans les autres sociétés secrètes. Les membres sont rompus aux techniques de déguisement, d'infiltration et de couverture.

LES OBEDIENCES

L'ordre des veilleurs du temple

Le ROUSSILON

EMBLEME

Un kris

ARCHITECTURE

Le château de la commanderie se situe dans un château de la Renaissance, en bordure de mer.

LES COMPAGNONS

Le commandant de cette commanderie a décidé d'explorer les connexions orientales de l'ordre. Il a pris de nombreux contacts avec les Assassins.

Il aime à se vêtir à l'orientale et porte en permanence un kris de cérémonie en Orichalque.

LES FERMES

Les templiers ont de nombreux contacts avec les universitaires de la région.

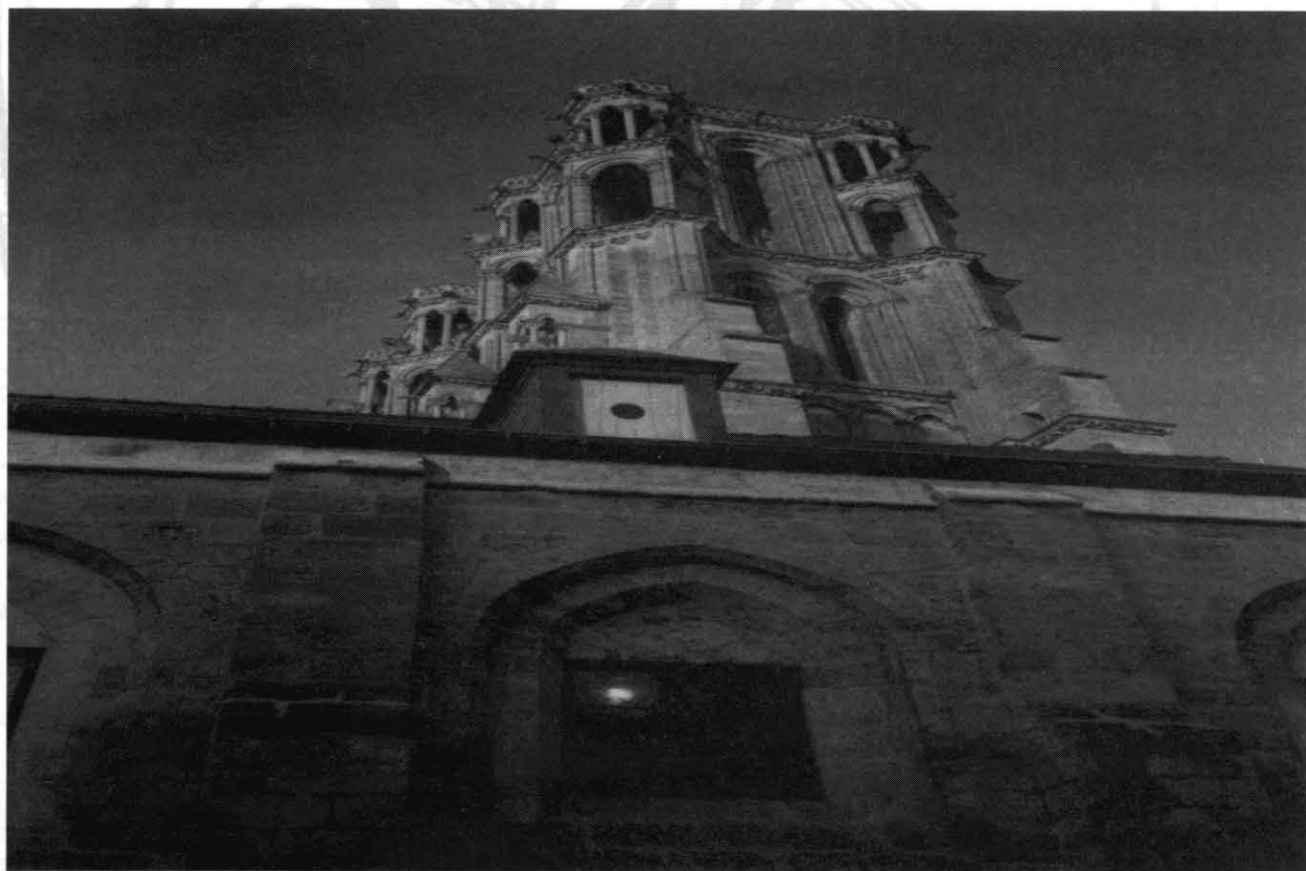
Ils sont particulièrement influents auprès des universitaires moyen-orientaux, qui sont heureux de trouver des gens qui les comprennent et les soutiennent.

LES COMLOTS

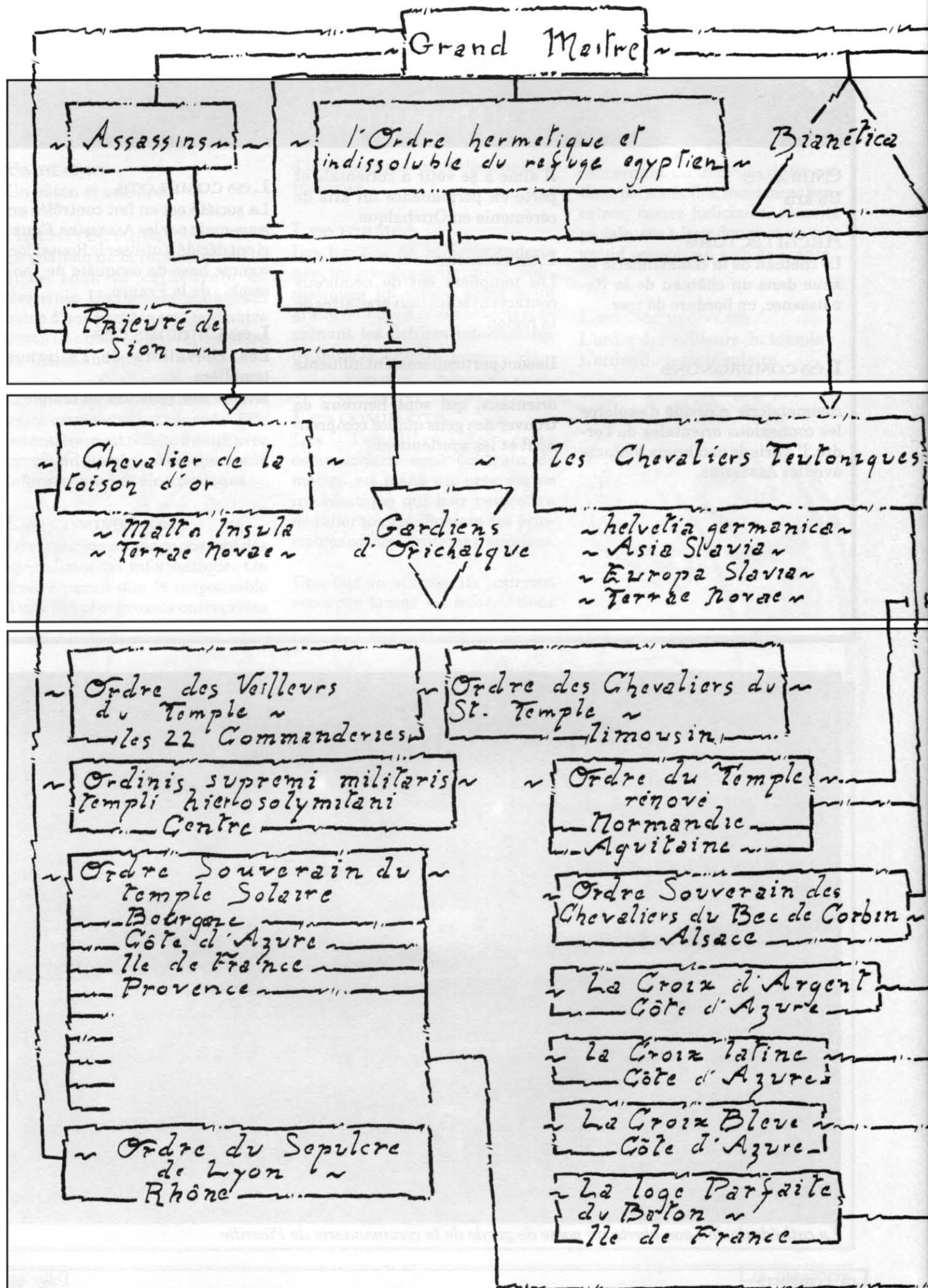
La société est en fait contrôlée en sous-main par les Assassins. Ceux-ci ont décidé d'utiliser le Roussillon comme base de conquête de l'ensemble de la France.

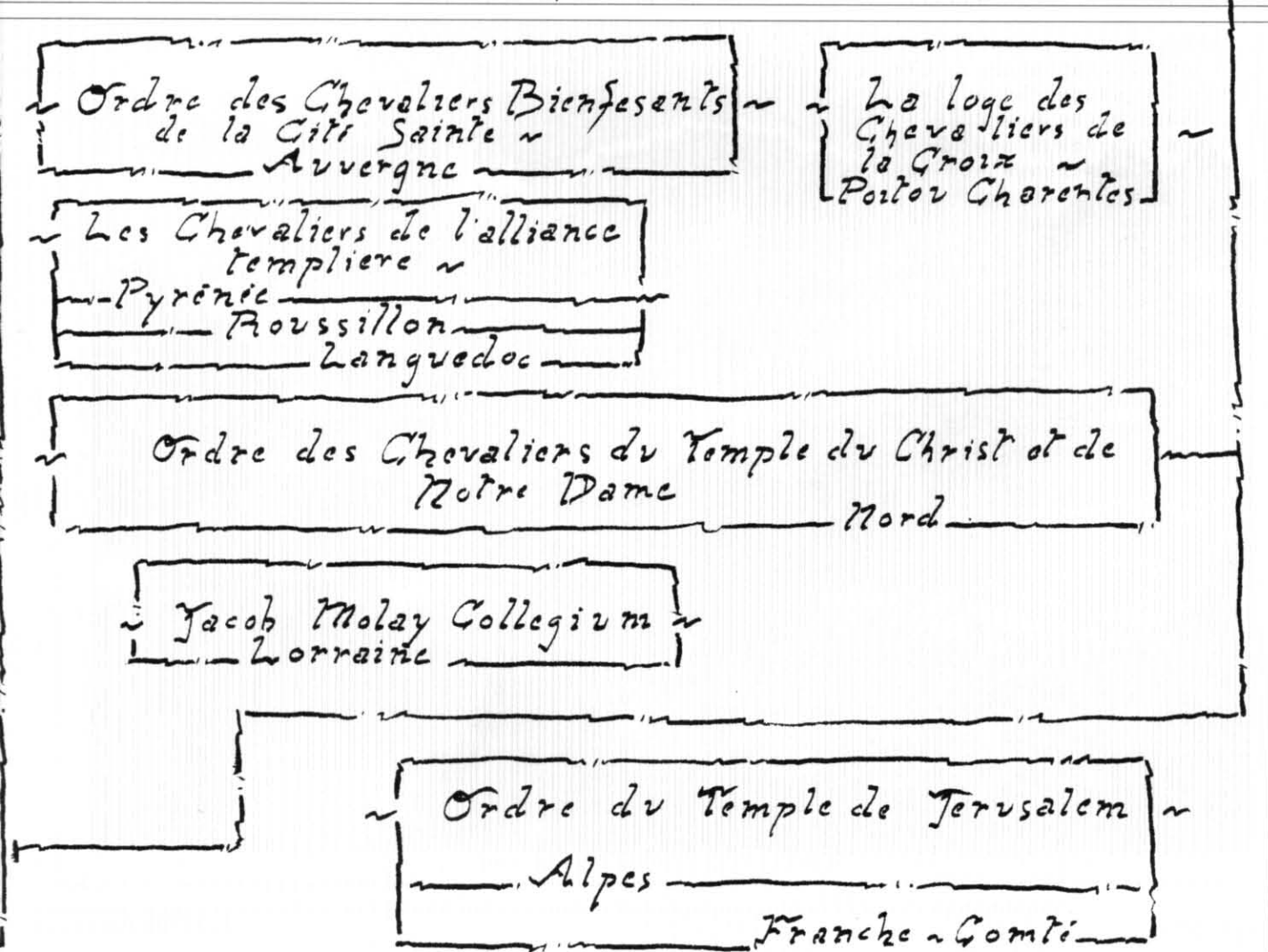
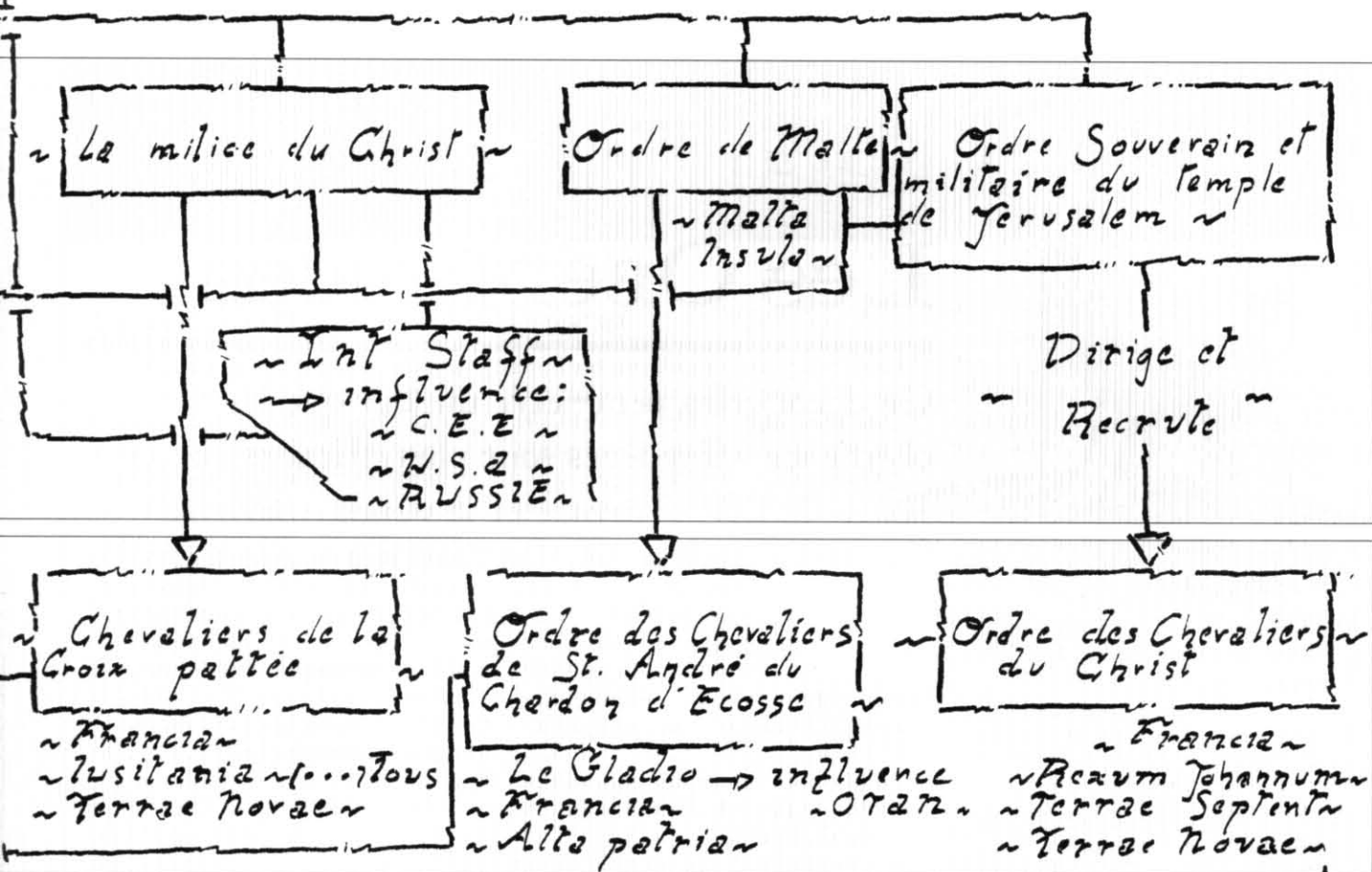
LES OBEDIENCES

Les chevaliers de l'alliance templière
L'ordre des veilleurs du temple



La cathédrale de Laon abrite un poste de garde de la commanderie de Picardie







CHAPITRE TROIS LES OBEDIENCES

On découvrira peut-être un jour que les obédience templières sont plus efficaces que la police, la DST, l'armée et la gendarmerie....

Hubert Du Puy Joli, "Les Templiers sont parmi nous"

Ce chapitre décrit les principales obédience templières du Bailliage Francia.

Le format de présentation est le suivant:

Histoire: décrit l'historique de l'obédience depuis sa création.

Méthodes: décrit les méthodes couramment pratiquées par l'obédience.

Siège: indique le lieu du siège principale de l'obédience et sa description.

Organisation: décrit les structures hiérarchiques et de commandement au sein de l'obédience.

Influences: décrit quels sont les contacts et sur quelles ressources extérieures peut compter l'obédience.

Complots: décrit les buts de l'obédience et les machinations qu'elle utilise.



L'ORDRE DES VEILLEURS DU TEMPLE

HISTOIRE

Les origines de cet ordre remonte à la dissolution de l'ordre du temple vers le début du 14ème par le roi de France. Les chevaliers du temple, pourchassés par les gardes royaux, n'eurent que très peu de temps pour réagir. Ils décidèrent alors de constituer un ordre secret chargé de protéger et surtout de conserver certains des mystères de l'ordre médiéval.

Cet ordre fut appelé l'Ordre des Veilleurs du Temple. Les nouveaux membres de cet ordre se dispersèrent sous différentes couvertures à travers toutes les provinces de la France et les royaumes de la chrétienté. Tant bien que mal, ils réussirent à survivre à travers les siècles sans beaucoup de moyens mais toujours présents.

Lors de la reconstruction occulte du Temple au cours du 19ème siècle, les initiés de cette obédience s'avérèrent indispensables car ils étaient les derniers détenteurs des secrets importants du Temple. Le Grand Maître les chargea d'une mission délicate qui fut (et qui est encore) de noyauter toutes les commanderies qui se reformèrent à cette époque. Les templiers-veilleurs s'acquittèrent de cette tâche avec diligence. Ils réussirent à placer au moins un membre de leur obédience dans chaque commanderie, d'autant plus facilement que leurs connaissances accélèrent le processus de réformation du temple.

Ils sont depuis cette époque les fidèles serviteurs du Grand Maître par l'intermédiaire de l'obédience du deuxième degré, la milice ancienne et reformée du temple. Ils constituent aussi l'obédience la plus nombreuse et la plus puissante du premier degré, crainte et respectée par les autres templiers de ce degré.

SIEGE

L'ordre des veilleurs du temple a réussi à installer son siège dans une des cathédrales les plus étranges du pays, Notre-Dame de l'Epine située en Champagne près de Chalons-sur-Marne et de Reims. Cette construction entreprise au cours du 13ème siècle, achevée durant le 15ème, est une magnifique cathédrale aux dimensions miniatures de style gothique flamboyant, une véritable forêt de pierre, de dentelures de marbre et de fines sculptures.

L'ordre a installé grâce à un habile système mécanique de faux-miroirs datant du 16ème (peut-être composé par Léonard de Vinci) tout un ensemble de pièces et d'endroits nécessaires à ses cérémonies. Il est à noter que les membres de cette obédience ne font référence à leur siège qu'en le nommant «la forêt de pierre».

ORGANISATION

L'organisation de l'obédience est très complexe, propre à dérouter toute tentative d'infiltration tout aussi bien de la part de Nephilim que de services secrets d'Etat ou même de la police. Cette organisation se doit aussi d'assurer les liaisons entre tous ses membres. L'obédience est dirigée par un conseil de 13 Grands Veilleurs qui reçoivent leurs ordres directement du Grand Maître par le biais de la milice ancienne et reformée du temple. Chaque Grand Veilleur commande à 2 chevaliers-veilleurs qui sont envoyés dans les 22 commanderies (et pour certains à l'étranger).

Ces chevaliers-veilleurs ne connaissent que leur Grand Veilleur et ne se connaissent pas entre eux. Ils sont chargés d'espionner la commanderie hôtesse et de recruter d'autres veilleurs. L'un d'entre eux assurent la liaison entre l'autre chevalier veilleur et le Grand Veilleur. Ces chevaliers-veilleurs commandent personnellement à un maximum de 5 écuyers-

veilleurs chargés d'assurer les communications entre la base et eux.

Ces écuyers-veilleurs se connaissent entre eux que par le biais de noms de code qui changent tous les mois. La base est appelé le veilleur initié. Ils se reconnaissent entre eux par le port d'un médaillon portant le troisième oeil inscrit dans une pyramide. (Ce symbole permet à l'obédience de continuer habilement à utiliser certaines loges maçonniques comme couverture).

METHODES

L'ordre des veilleurs du temple emploie des méthodes dignes des services secrets les plus influents du monde. Ils sont l'exemple parfait de ce que peut faire et réussir une organisation secrète. Ils utilisent tout particulièrement le lavage de cerveau, le chantage (financier et sexuel), les enlèvements, la corruption politique et les manipulations en tout genre. Ils sont rarement violents. Les membres de cette obédience sont à des degrés divers des rois du renseignement et du secret. C'est d'ailleurs parmi eux que sont recrutés la majorité des chevaliers-compagnons du bailli et même du Grand Maître.

INFLUENCES

Cette obédience possède une influence difficilement mesurable à travers toute la France. Elle a son réseau d'avocats corrompus, des banquiers qui gèrent des comptes occultes, des pirates informatiques qui contrôlent les banquiers corrompus. Elle contrôle un certain nombre d'individus qui ne savent même pas pour qui et pourquoi ils travaillent.

Ces personnes servent de boîte à lettre, de messagers et d'informateurs. Ils sont des agents de l'obédience. En revanche, bien que très écoutés par les degrés supérieurs des templiers

L'ORDRE DES CHEVALIERS DU SAINT-TEMPLE

HISTOIRE

L'ordre des chevaliers du Saint Temple pourrait se prévaloir la plus ancienne implantation dans ce qui deviendrait la France s'il n'avait pas perdu ses archives durant la conquête de la Gaule par Jules César.

En effet l'ordre a été fondé par des disciples directs de Tubalcaan, il y a plus de 3000 ans.

Ces disciples se sont enfuis avec une partie du savoir et après un voyage héroïque durant lesquels ils croisèrent le bronze avec les cimmériens et les hyperboréens, ils rencontrèrent une peuplade appartenant à la civilisation des urnes près de ce qui deviendra la Corrèze. Relativement frustrés par rapport aux connaissances occultes et magiques que les templiers possédaient, les individus de cette peuplade les prirent pour des envoyés des dieux.

L'ordre prit le contrôle de la peuplade et forgea une culture templière à part entière, une culture d'hommes et de femmes guerriers obsédés par la spiritualité et par l'Agartha. Cette peuplade résista aux différentes invasions celtes car ils pouvaient à armes égales avec les druides alliés aux Nephilim.

En revanche la peuplade templière ne put résister face aux légions de Jules César. Les légionnaires pillèrent. Après une lutte héroïque, les membres de l'ordre durent se réfugier dans une grande forêt mystérieuse.

Là ils combattirent des Nephilim et des créatures issus des champs magiques de la terre. Cette bataille resta à jamais gravée dans la mémoire de l'ordre sous le nom de Dac Odedag du nom celte de la forêt.

SIEGE

Installée depuis des siècles dans la forêt de Dac près de Tulle, l'obédience a réussi à devenir propriétaire au 16ème siècle du cœur de la forêt. Ils ont bâti des structures tout en bois, rappelant les architectures élancées des cathédrales gothiques avec leurs ogives croisées et leurs gargouilles.

Ces bâtiments permettent aux membres de l'obédience de se camoufler pleinement dans la forêt. De plus depuis peu, l'obédience a fait installer un mur de protection gardé par un système de surveillance relativement sophistiqué.

ORGANISATION

L'organisation de cette obédience est assez simple. Elle est dirigée par un Maître de la parole qui est l'ultime détenteur des enseignements ésotériques et qui les dispense à ses subordonnés lors de cérémonies mensuelles durant la pleine lune. Le maître de la parole commande à des chevaliers de l'esprit.

Ces chevaliers recrutent des écuyers de la sagesse parmi les templiers des commanderies auxquelles sont affiliés les chevaliers du saint temple. Les membres de cette obédience se reconnaissent entre eux par l'utilisation du symbole de l'oeil égyptien ornant le sommet d'un casque médiéval. Les chevaliers du saint temple aiment aussi utiliser les hiéroglyphes du Moyen-Empire.

Méthodes

Cette obédience est connue dans le premier degré pour son approche très mystiques des problèmes. Les chevaliers du saint-temple préfèrent prier et méditer plutôt que de frapper. Ces techniques de méditation leur ont donné une réputation de lâches parmi

les templiers. Mais en revanche, il semble que leur approche mystique des problèmes leur permettent de mieux comprendre les actions des Nephilim et ainsi de mieux pouvoir les bloquer. Toutefois leurs enseignements transmis oralement sont maintenant très largement éloignés des textes originaux et les soit-disant mystères détenus par l'obédience ne sont plus que des rituels formels sans véritable

INFLUENCES

Les chevaliers du Saint-Temple ont très peu de contacts avec l'extérieur. Les rares personnalités sur lesquelles les chevaliers ont une influence sont celles qui ont été séduites par les règles de méditation.

Les Templiers les utilisent sans même leur donner une quelconque contrepartie autre que l'apprentissage de la méditation.

COMLOTS

Les chevaliers sont en train de tenter de mettre au point une technique de "méditation", en fait un sort, permettant de capturer à coup sûr un Nephilim.

Les préparatifs vont bon train au cœur de la forêt de Dac; ils y ont creusé un cratère de trente mètres de diamètre qui accueille une gigantesque machine hérissée d'antennes et autres récepteurs.

Beaucoup de Nephilim paieraient très cher pour connaître ce qui se trame exactement sous le sol de la forêt de Dac.

L'ORDRE DU TEMPLE DE JERUSALEM

HISTOIRE

Cette obédience templière a une histoire très récente à la vue du parcours pluri-millénaire de l'ensemble de l'ordre. L'Ordre du Temple de Jérusalem (l'OTJ) est né durant la période obscure du 19ème. L'OTJ fut au début conçu par le deuxième degré templier comme écran. Mais bientôt l'obédience, menée par son grand maître, un aventurier sans scrupule qui se fit passer pour le baron de Montdeau s'affranchit de ce rôle de potiche pour affirmer son autonomie en adoptant une ligne dure. L'obédience se lança alors dans le projet fantasque de reconquérir Jérusalem. L'OTJ recruta des mercenaires et des escrocs en tout genre. Bientôt, ses activités se confondirent avec celles de bandits de grand chemin. Cela ne plut ni aux degrés supérieurs ni à la police. Vers la fin du 19ème siècle, L'OTJ faillit disparaître, menacée à la fois par les Assassins-justiciers du Temple et par la célèbre brigade du tigre. L'ordre se réfugia au début du XXème siècle dans les Alpes où il se fixa définitivement. L'obédience perdura jusque dans les années 50. On peut noter que durant les années sombres de l'occupation, l'obédience s'allia avec une compagnie de SS après l'invasion de la zone libre. Elle pensait ainsi obtenir une petite île près de la crête en échange de renseignements sur le secret des templiers. Cette manœuvre ne mena à rien et les chevaliers de l'obédience durent se cacher à nouveau dans les montagnes afin d'éviter l'épuration menée par la résistance. A la fin des années 50, un escroc de petite envergure nommée Jean Vigallet «du Val», réussit à devenir le maître de la commanderie en produisant manifestement un faux qui le décrivait comme héritier direct de Jacques de Molay. Encore une fois les assassins intervinrent et réussirent à retourner Jean Vigallet du Val. Il resta à la tête de l'obédience et en échange il devint un pion au service du Grand Maître du Temple et du bailli français obéissant à tous leurs ordres.

SIEGE

Le siège de l'obédience se trouve dans les contre-forts alpin près de Grenoble dans un petit village médiéval appelé Saint-Oint. Tous les habitants de ce village font partie (à des degrés divers) de l'obédience. Ils protègent ainsi les membres chevalier de l'ordre. Cela rend le village très hostile à tout étranger qui désire visiter et surtout s'installer à Saint-Oint. Le grand maître de l'obédience possède tout un réseau de grottes que protège une demeure troglodyte d'un ancien sculpteur. Selon la légende, ce réseau souterrain communiquerait avec une source d'eau chaude qui aurait recueillie un peu du liquide contenu dans le Graal d'où le nom du village.

ORGANISATION

Cette obédience organise ses membres en compagnies chacune commandées par des sergents recruteurs et des commandants. Le grand maître de l'obédience porte le titre honorifique Commandeur sublime de Jérusalem la sainte. Les membres de cette obédience se reconnaissent à une dague en bronze qu'ils portent à la ceinture. L'obédience ne recrute que des hommes.

Méthodes

Cette obédience est célèbre dans tout le bailliage français pour donner à ses membres une formation paramilitaire très poussée. Les initiés sont entraînés aux techniques de combat à mains nues, à l'épée et surtout aux armes à feu. Ils s'entraînent dans un camp situé près de Saint-Oint et qui a été transformé en un parc municipal. Leurs méthodes sont donc violentes, destructives et souvent voyantes. Ils font souvent les sales boulots des commanderies dans lesquelles ils se trouvent. Mais ils sont aussi réputés pour préférer obéir à leur commandeur d'obédience plus qu'au commandant de la commanderie.

INFLUENCES

Cette obédience possède une forte influence dans la commanderie des Alpes. Ils sont à la base de la politique d'agression de la commanderie alpine envers la commanderie du Rhone. Elle influe aussi de manière importante sur les agriculteurs de la vallée où se situe Saint-Oint (en les rackettant!). L'OTJ possède aussi un peu d'influence dans le milieu des fanatiques des armes à feu. L'ordre possède quelques contacts par le biais de son commandeur dans des réseaux niçois de trafic d'armes. Cela lui permet de se procurer à peu près le matériel dont il a besoin.

COMLOTS

L'obédience est lancée dans deux opérations secrètes liées. Elle cherche à acquérir une île dans le sud de la méditerranée afin d'y établir une base d'entraînement pour pouvoir lancer une opération de prise de pouvoir dans Jérusalem. Mais pour ceci, elle a besoin de fonds importants et d'augmenter son pouvoir occulte. Il lui faut donc parvenir à maîtriser une commanderie. Pour cela, l'obédience doit faire la preuve de sa lutte acharnée contre les Nephilim. Elle multiplie donc les actions contre les Nephilim, n'hésitant pas parfois à éliminer des humains innocents. Les événements récents de la ville de Nice semblent se rattacher à ces actions. La police n'a pas encore réussi à les prendre en défaut. Il semble que le génie malfaisant de Jean Vigallet du Val y soit pour quelque chose. Il a lié sa société secrète avec des réseaux d'extrême droite qui aidaient auparavant l'ancien maire de la ville Jack Carabin. Peut-être que Le commandeur sublime de l'ordre du temple de Jérusalem souhaite devenir bailli à la place du bailli.

Les Chevaliers du Bec de Corbin

SIEGE

Les chevaliers du bec de corbin sont installés dans un fort abandonné construit durant le 17ème siècle à la manière de Vauban. Ce fort pris par les prussiens au cours d'une des nombreuses batailles de la guerre de Trente ans fut le théâtre de massacres effroyables.

Il fut laissé à l'abandon comme si les humains éprouvaient de la honte à revenir sur ce lieu maudit. Cet endroit ne pouvait que convenir aux terribles chevaliers du bec de corbin. Le château est impressionnant d'angles pointus et de murailles épaisses couvertes de mousses et de lichens.

Des arbres ont poussé dans les coursives et les douves sont remplies d'une eau croupie. L'obédience est installée en toute illégalité dans ce château mais ses membres terrifient les habitants et les maigres forces de police situées dans les alentours.

ORGANISATION

Les chevaliers du Bec de Corbin sont organisés en compagnies qui portent chacune des noms médiévaux d'arme d'hast. Ainsi il y a une compagnie de la guisarme, du falcatre, de la voulge, du fauchard, du glaive, de la bardiche et de la lucerne.

Chaque compagnie est commandée par un général, uniquement connu sous le nom de l'arme qui type sa compagnie. Ces généraux forment une compagnie spéciale appelées les becs de Corbin. Cette compagnie est dirigée par le vrai maître de cette obédience: le général Corbin.

METHODES

Les membres du bec de Corbin utilisent des méthodes très violentes, n'hésitant pas à tuer leurs victimes. Ils sont en ceci dans la lignée des méthodes employées par les chevaliers teutoniques.

Ils s'entraînent régulièrement aux armes à feu et possèdent un stock considérable allant du pistolet au lance-roquette. L'emploi de ces armes lors de mission est normalement interdit par l'ordre des templiers.

Etant l'obédience fédératrice des groupuscules de l'ancienne société secrète de la Sainte Vehme française, l'ordre des chevaliers du bec de Corbin pratique aussi une politique de jugements expéditifs qui a déjà terrorisée la région.

INFLUENCES

Les becs de corbin possèdent une influence très importante particulièrement en Alsace et aussi dans toute la France templière. En Alsace, l'obédience s'est tissé un réseau de clientèle un peu à la manière de la mafia en Italie.

Mais à la différence de la Pieuvre, les becs de corbin ne sont intéressés que par l'occultisme. Ils contrôlent ou manipulent les librairies et les bibliothèques consacrées à l'occultisme, les sectes et les obédiences de franc-maçonnerie, les clubs privés, les gardiens de musées et de monuments anciens, les propriétaires de lieux occultes, les conteurs traditionnels et certains journalistes spécialistes du mystère.

Tout type d'information occulte a de

bonnes chances d'arriver jusqu'aux oreilles des becs des corbin. C'est pour cette raison que les Nephilim ont du mal à faire leur quête de l'Agartha en Alsace.

L'obédience bien que présente dans une seule commanderie possède une influence importante sur les autres templiers.

Ils assurent en partie les missions de représailles commanditées par les chevaliers teutoniques (et par conséquent par les assassins) à l'égard des templiers fautifs ou parjures.

COMLOTS

Les becs de corbin sont engagés dans une vaste opération de remise en place des tribunaux de la sainte Vehme. Ils sont en contact permanent avec le bailliage germain pour cette opération. Pour plus de détails se référer au scénario "La vierge de Fer" en fin de livret.

ORDINIS SUPREMI MILITARIS TEMPLI HIEROSOLYMATI

HISTOIRE

L'Ordinis Supremi Militaris Templi Hierosolymati (l'OSMLTH) a connu une longue histoire mouvementée depuis sa création. En effet l'Ordinis est sûrement l'un des plus anciennes obédiences existantes en France. Son origine remonte jusqu'à l'Antiquité lors des manigances romaines des templiers qui s'appelaient encore les Gardiens du Temple de la Vie. Les tablettes secrètes de l'ordre décrivent les hauts et les bas de l'obédience. Elles montrent comment les grands maîtres du Chapitre furent persécutés lors du 13ème siècle par les templiers exotériques qui ne voulaient plus entendre parler des rituels égyptiens. Elles décrivent aussi

SIEGE

L'obédience a installé son siège depuis le 16ème siècle dans le petit village de la Couvertoirade situé dans le sud du Larzac. Etant l'obédience majoritaire de la commanderie du centre, le siège de l'obédience correspond au siège de la commanderie. Les templiers de cette obédience ne se réunissent que tous les mois à la Couvertoirade. Il n'y a jamais de résidents permanents. En général, les initiés de cette obédience communiquent par lettre en utilisant des hiéroglyphes modifiés et adaptés au latin.

ORGANISATION

L'obédience est organisée selon une hiérarchie pyramidale. A sa tête se trouve le grand maître du Chapitre. Le grand maître du chapitre actuel, Jacques S. d'Orfiem, est un vrai malade mental qui se prend pour la réincarnation d'un des douze premiers compagnons du fondateur mythique des templiers, Tubalcaan. Il pousse les initiés de son obédience à vivre, s'habiller et manger comme des égyptiens de l'ancienne égypte. Il commande à un deuxième niveau appelés les hiérophantes qui eux même régissent les scribes qui eux-même commandent aux portes-glaives. Les membres de cette obédience se reconnaissent entre eux par le port d'un pendentif en forme d'Ankh en métal doré de très mauvais goût.

tiens de l'ancienne égypte. Il commande à un deuxième niveau appelés les hiérophantes qui eux même régissent les scribes qui eux-même commandent aux portes-glaives. Les membres de cette obédience se reconnaissent entre eux par le port d'un pendentif en forme d'Ankh en métal doré de très mauvais goût.

METHODES

Cette obédience n'enseigne pas de méthodes particulières. Elle essaye d'insuffler "un souffle égyptien" selon la formule de leur chef à ses initiés. Cela se traduit par des correspondances en hiéroglyphes, par des fabrications de vêtements de style néo-égyptiens et aussi par des voyages et des pèlerinages en Egypte sur les ruines supposées des anciens bâtiments templiers. Les membres de l'Ordinis entourent leurs actions de mystère et de mystification et ajoutent aux rituels templiers tout un appareil néo-égyptien. Les membres de l'obédience aiment à donner à leurs discours une certaine hauteur et une certaine pédanterie qu'ils pensent être toute égyptienne.

INFLUENCES

Au sein des templiers, cette obédience a une très grande influence dans une seule commanderie celle du Centre. Elle est la seule à oser encore rester dans ces terres maudites pour les templiers. Mais cette influence est très limitée dans le reste du bailliage français. De plus les membres de l'obédience, enfermés dans leurs rêves de grandeur mystique égyptienne, n'ont établis que peu de rapports et d'influences parmi les détenteurs des différents pouvoirs dans la région du centre. En revanche L'Ordinis a une certaine influence parmi les

égyptologues et les occultistes "non-initiés" qui s'intéressent à l'Egypte antique.

COMLOTS

L'Ordinis est impliqué dans une affaire de mœurs assez compliquée dans la région du Larzac. Il semble que certains initiés de l'obédience aient cherché à compromettre des propriétaires de terrains dans des scandales de ballets roses et bleues. Ces terrains intéressaient l'Ordinis car ils recelaient en leur sein des ruines de constructions gallo-romaines qui auraient été des lieux de repos pour des stases de Nephilim.

Le maître du chapitre actuel cherche aussi à mettre en place tout un ensemble de légendes sur les templiers fantômes. Il n'hésite pas à organiser des sortes de happening durant lesquels des membres de son obédience se déguisent et exécutent

L'ORDRE SOUVERAIN DU TEMPLE SOLAIRE

HISTOIRE

Cette obédience est relativement récente. Elle a pris naissance en 1935, à l'approche de la Seconde Guerre Mondiale.

À cette époque, un savant britannique, John Elmer-Holmes, s'était installé à Monaco. Il se plongea un jour dans les écrits d'Aleister Crowley et y trouva ce qu'il cherchait. Il prit contact avec la Rose-Croix, qui le refusa sous le prétexte qu'il était trop connu et pas assez discret.

Dégoûté, Elmer-Holmes fut contacté par les Templiers. Il accepta immédiatement de rentrer comme écuyer puis fut rapidement adoubé.

Lassé de la structure hiérarchique et du manque d'intérêt de son travail, il décida de fonder sa propre obédience, suivi par plusieurs membres éminents.

Siège

L'obédience a installé son siège dans la principauté de Monaco. Ses membres se réunissent dans les souterrains secrets qui sont situés en dessous du palais princier. En effet l'ordre souverain du temple solaire possède de nombreuses relations parmi les milieux entourant le prince de Monaco. Cela lui permet de profiter aussi des facilités fiscales qu'offre Monaco. Les souterrains sont eux-mêmes construits à partir de galeries médiévales ornées de voûtes romanes impressionnantes. Ces voûtes ont été construites par des monégasques qui cherchaient à fuir les pirates sarrasins. Il existe encore de nombreuses légendes faisant état d'apparitions de bateaux fantômes sarrasins cherchant à capturer les âmes des chrétiens.

ORGANISATION

L'obédience possède une organisation bien rodée. Elle a subdivisée le territoire français en 9 commanderies souveraines (qui n'ont rien à voir avec les commanderies officielles) dans lesquelles elle a installée des membres. À l'intérieur de chaque commanderie souveraine, l'OSTS est organisé en huit niveaux d'initiation décrit ici en ordre croissant, lumière violette, lumière indigo, lumière bleue, lumière verte, lumière jeune, lumière orange, lumière rouge, lumière blanche. Chaque niveau donne lieu à une cérémonie importante durant laquelle les membres essayent de détecter les Nephilim en eux puis se bardent de protections sensées être efficaces. Les commanderies souveraines sont reliées entre elles par un réseau informatique personnel dont l'unité centrale se trouve dans les souterrains de Monaco. Les membres utilisent un système de codes couleur identique à leurs niveaux initiatiques pour crypter leurs communications.

Méthodes

L'ordre utilise parmi les méthodes de renseignement et d'espionnage les plus sophistiquées. Il n'hésite pas non plus à utiliser les dernières découvertes de l'informatique pour mieux gérer leurs chasses à l'information occulte et aux Nephilim. Ils ont ainsi mis en place un réseau informatique interne de communication. Un super-ordinateur de 5ème génération a été placé pour gérer la sécurité du réseau informatique et des souterrains du siège de l'ordre. Le Grand Maître de l'ordre a même fait programmer l'ordinateur pour qu'il puisse s'approcher le plus d'une intelligence artificielle. L'ordinateur,

baptisé Caput LVIII m, a acquis une "personnalité" semblable à celle du grand maître, c'est à dire relativement paranoïaque. Les templiers de cette obédience sont aussi paranoïaques que leur ordinateur. Ils sont extrêmement méfiants et prudents. Ils s'entourent de précautions et de codes très compliqués qui peuvent aller jusqu'à gêner les activités des membres de cette obédience. Ils ont aussi tendance à prendre tout le monde pour des Nephilim. Ils appliquent aussi ces soupçons à eux-mêmes poussant le vice jusqu'à s'auto-tester dans des cérémonies souvent pénibles physiquement pour les participants.

COMLOTS

L'obédience est engagée dans le décryptage des manuscrits de la mer morte, grâce à Caput LVIII m.

Elle a réussi à se procurer les microfilms des manuscrits de la mer morte et pense que les révélations qui y sont faites concernant les Nephilim lui permettront de devenir rapidement une des premières obédiences du Monde.

Les Chevaliers de l'Alliance Templière

HISTOIRE

Cette obédience fut créée au XVIIIème siècle par un noble effrayée par les conséquences de la révolution française.

Ses aspirations étaient de rétablir la noblesse à sa vraie place en combattant toutes les formes de "décadence".

L'obédience s'est peu à peu transformée pour entrer dans les canons de l'ordre des Templiers, dont elle fait aujourd'hui partie.

SIEGE

Le siège de l'obédience est situé à Marseille, à proximité du port, dans d'anciens thermes gallo-romains.

Les caves voûtées fournissent un endroit privilégié pour la tenue des réunions secrètes.

ORGANISATION

L'organisation de l'obédience est extrêmement structurée. Le grand maître est un petit tyran qui règne sans partage sur ses adeptes.

Les grades sont en fait des grades militaires (sergent, capitaine, général), le grand maître étant bien sûr maréchal et généralissime.

Méthodes

Les méthodes de l'obédience sont ultra-violentes, sans peur de tuer des innocents. Ils se montrent parfois même au grand jour, profitant de l'impunité de certains mouvements paramilitaires de la région.

Ils participent à des stages commandos, s'entraînent grâce au Paint-ball (pistolets à billes de peinture) et fonctionnent comme une petite armée.

COMLOTS

Le but de l'obédience est de "se battre contre le laisser-aller, le suicide progressif de l'homme, la violence, la drogue et l'inexistence de la moralité."

En fait, le grand maître souhaite détruire le plus grand nombre de Nephilim en un temps record. Il passe son temps à les traquer, à tenter de les détecter et à les enfermer puis les torturer avant de les disperser grâce à de multiples objets en Orichalque.



LA LOGE PARFAITE DU BATON

HISTOIRE

La loge parfaite du bâton est une très ancienne loge maçonnique qui fut transformée en obédience templière au cours du 16ème siècle. L'obédience a conservé le nom maçonnique ce qui lui permet de mieux cacher ses activités occultes. De plus cela lui permet de garder de contacts poussés avec les francs-maçons et ainsi de recruter des individus déjà au courant d'une manière de pensée ésotérique sans pour autant être déformée par la volonté d'être templier. La loge a joué un rôle majeur pour la sauvegarde du Temple parisien en investissant les catacombes de Paris. Mais cela se fit au prix de nombreuses victimes dont le Grand Maître lui-même, Jacques de Molay. Cela le Temple et le deuxième degré ne le pardonna jamais.

La loge parfaite fut toujours tenue à un rôle subalterne alors qu'elle pouvait prétendre à intégrer le deuxième degré. Cette obédience subit la pire de humiliations quand le Temple organisa sa reconstitution durant le 19ème siècle. Elle fut totalement ignorée et tout son travail de maintenance des secrets templiers parisiens ne fut pas pris en compte. C'est à partir de ce moment que la loge parfaite décida de comploter contre la hiérarchie du Temple. Elle s'allia avec les templiers antipapes qui avaient reconstruits une hiérarchie opposées avec celle de l'église officielle et qui vivait aussi dans les souterrains de la ville lumière. Puis, grâce aux secrets entreposés par les anciens templiers dans les catacombes, ils se mirent à la recherche du Baphomet. Grâce à certains de leurs objets magiques, ils prirent le pouvoir au sein de la commanderie Ile-de-France et le bailli français se trouva obligé de les accepter. Actuellement ces templiers se sont alliés avec les commanderies de Bourgogne et du Rhone et veulent se séparer du Bailliage Francia.

SIEGE

La loge a installé son siège dans un bâtiment rectangulaire parisien situé près du jardin du Luxembourg. Le bâtiment se compose de trois parties.

Une partie souterraine construite à l'origine par les sociétés initiatiques d'Isis romaines, maintenant abandonnée même par les templiers, une petite église romane du 12ème siècle qui est utilisée par l'obédience pour ses rituels et un bâtiment moderne néogothique qui cache tout ceci des regards des curieux. Le temple d'isis est connecté avec le réseau d'égout de Paris qui lui-même permet aux templiers de la loge parfaite de traverser les catacombes. Depuis le début de ce siècle, cette obédience ne vit plus dans les catacombes. Elle a cédé la plupart de ses anciennes salles à l'obédience de l'ordre des chevaliers du temple du christ et de notre dame.

ORGANISATION

La loge parfaite du bâton est organisée comme une loge maçonnique. Elle possède de très nombreux grades qui permettent de séparer les templiers parisiens assez nombreux. Il existe une armurerie bleue qui regroupe les templiers peu initiés. Cette armurerie est commandée par un grand armurier qui fait partie des degrés supérieur, les haut-degrés.

Méthodes

Les templiers de cette obédience sont encore plus prudents et plus discrets que les templiers normaux du premier degré. Ils répugnent à utiliser la manière forte et surtout à tuer des humains. Cela est dû à une présence importante des forces de police dans la capitale ainsi que des structures de pouvoir et de commandement de la capitale comme le centre du feu nucléaire situé près de certaines catacombes sous l'élysées.

INFLUENCES

Cette obédience possède une influence importante parmi les réseaux franc-maçons parisiens. Leur influence est donc indirecte sur le pouvoir parisien mais présent. Leurs actions se situent sur la longue échelle. Pour le grand architecte de l'obédience, l'apocalypse ne doit pas être le but des templiers. Il faut préparer l'après-apocalypse et le futur gouvernement templier. L'obédience commence à obtenir une influence importante dans le bailliage. Mais cette influence se fait contre l'autorité du bailli. Le bailli hésite à demander l'envoi des assassins car l'obédience parisienne ainsi que ses alliés possède un nombre important d'initiés. Ils sont de poids à l'intérieur du bailliage.

COMLOTS

L'obédience est engagée dans un complot sur le très long terme qui doit normalement faire renverser le bailli actuel et faire prendre le pouvoir occulte à la loge parfaite en France. Ce complot ne peut fonctionner que si la loge possède beaucoup d'homoncules et qu'elle arrive à se défaire de la tutelle du bailliage quant à l'attribution des objets magiques et des homoncules. Ils sont à la recherche des rituels de fabrication des homoncules ainsi que de Nephilim pour les alimenter.

LA LOGE PARFAITE DU BATON

Arthur
Longumeau
Commandant des templiers de l'Ile de France, Vénérable Grand Maître de la Loge Parfaite du Bâton.

FOR 10
CONS 15
INT 18
DEX 12
CHA 18
KA-soleil 65

Mod dommages 0
Actions 3
PDV 15
Age: 64 ans

Possessions
Une R25, un appartement dans l'île de la Cité, une maison de campagne en Normandie.

Compétences
Gestion 60%, Parler Allemand 50%, Parler anglais 80%,

Espionnage 60%, Connaissance des sociétés secrètes 60%, Connaissance des Nephilim 30%.

Armes
Beretta 80%

Profession: Haut fonctionnaire, directeur des services de la région Ile-de-France, agent de la DST

Description

Arthur Longumeau est un homme de taille moyenne (environ 1m70). Malgré un certain embonpoint et un age avancé, l'homme se déplace avec distinction. Il renforce cette apparence d'homme de société par le port d'une discrète moustache grisonnante de séducteur. Arthur est un grand bourgeois élevé dans la «haute». Il porte sur lui les stygmates de son éducation stricte.

Famille:
marié;
trois enfants



L'ORDRE DES CHEVALIERS DU TEMPLE DU CHRIST DE NOTRE-DAME

HISTOIRE

Cette obédience a joué un rôle important dans l'Ordre après la chute de Jacques de Molay et le deuxième Nadir du Temple. Elle a été constituée par des chevaliers survivants établis à Paris et à Avignon.

Ces chevaliers jurèrent de se venger du Pape qui collabora avec les Nephilim malgré une opposition séculaire entre les Invisibles supérieurs et le détenteur des clés du Paradis. Ils s'établirent dans une petite partie des catacombes de Paris afin de sauver l'essentiel des membres du Temple parisien. Puis, ils mirent en place un vaste complot afin de déstabiliser le pape.

Ils manquèrent de réussir lors que des anti-papes furent créés au cours du XVème siècle et qu'Avignon devint ville papale. Mais le complot échoua et le pape se vengea. L'obédience perdit tous ces contacts avec les structures de pouvoir extérieures au Temple. Elle se replia sur elle-même dans les catacombes de Paris et d'Avignon.

Elle développa alors une véritable hiérarchie opposée à celle de l'Eglise, prête à la remplacer. Pour cela, vers le début du 19ème siècle, ils se lancèrent à la recherche d'une créature aussi puissante que le pape. Ils redécouvrirent certains documents parlant du Baphomet. Ils lancèrent des recherches à Paris même sans aboutir. Le Baphomet reste encore à découvrir.

SIEGE

Le siège de cette obédience est situé à Paris dans les catacombes. Les templiers ont aménagé une partie de ces catacombes pour pouvoir y vivre de façon permanente. Ils sont ravi-taillés par des contacts de la commanderie Ile-de-France. Ils appellent cette partie des catacombes la salle X. Cette salle X est connue dans les milieux que l'on peut rencontrer dans les catacombes.

ORGANISATION

L'obédience est organisée comme l'Eglise catholique mais tous les titres portent le préfixe anti. Ainsi l'obédience est dirigée par un anti-pape qui est aidé dans son gouvernement par des anti-cardinaux. Il existe des anti-évêques etc.

METHODES

L'obédience, longtemps confinée dans ses catacombes désire maintenant opérer au grand air. Elle utilise donc des méthodes souvent directes. Ainsi, elle n'hésite pas à enlever des individus qui lui sont utiles. Elle commence à faire du bruit dans l'univers feutré des sociétés secrètes de Paris. Elle reste obstinément fixée sur sa vengeance envers le pape. Cela rend les templiers de cette obédience particulièrement anti-cléricaux et obsédés par la lutte contre l'Eglise.

INFLUENCES

L'obédience possède une influence assez importante sur certains groupes d'extrême-gauche violemment opposés à l'Eglise. Ces groupes exécutent des actions contre les églises et les serviteurs du pape. Ils pensent travailler pour la 10ème internationale communiste, l'internationale la plus secrète et la plus virulente du monde capitaliste corrompu.

COMLOTS

L'obédience remet en place un complot pour déstabiliser le pape qu'elle pense être un agent des Nephilim. Pour cela, elle compte réveiller le Baphomet parisien. Elle recherche activement des Nephilim qui pourraient l'aider (involontairement ou bien forcés) à retrouver la créature immonde.



*Photo infrarouge pris par un journaliste de "Témoignage catholique" décédé peu après
et montrant l'adoubement d'un anti évêque de l'ordre des chevaliers du temple du Christ de Notre-Dame*

L'ORDRE DU SÉPULCRE DE LYON

HISTOIRE

L'ordre du sépulcre de Lyon est très ancien. Il a été formé durant l'établissement de la ville romaine Lugdunum. Cela a permis à quelques templiers archaïques de survivre durant l'apogée romain.

Ces templiers ont pu fonder l'ordre que parce qu'ils pensaient avoir trouver l'un des endroits où Tubalcaan est mort. Cet endroit irradiait de l'Orichalque ainsi que des formes étranges de champs magiques. Ces champs magiques contribuèrent à modifier le physique et le comportement de ces templiers. Ils devinrent livides et commencèrent à renier leur Ka-soleil. Cette tradition d'auto-mortification dura et passa les différents plans templiers.

D'un côté, les chevaliers du sépulcre de Lyon sont peu nombreux, comme habités par une présence interne qui leur permettent de mieux détecter les Nephilim. D'un autre côté, ils éprouvent du mal à se déplacer en plein jour ou alors ils le font vêtus de noir, cachés derrière des lunettes de soleil. Le secret de cette source d'énergie est toujours conservé par l'obédience et n'est connu que d'elle seule. Cela lui donne une place à part dans tout l'Ordre.

Même le Grand Maître est au courant de ce secret et pourtant il n'a jamais cherché à le dévoiler. Les templiers du sépulcre pensent qu'ils joueront un rôle très important dans le futur proche.

SIÈGE

Le siège de cette obédience est situé dans un des plus vieux quartiers de

Lyon: la Croix Rousse. Le quartier tient nom du symbole utilisé par ces templiers ainsi que de la forme de leur siège. Il est situé dans les traboules lyonnaises et affecte la forme d'une grande croix rousse. Il devait être à l'origine une église romane construite avec des toits en tuiles, d'où le nom.

Ce bâtiment est dissimulé par des immeubles délabrés qui composent en partie le quartier de la Croix rousse. On ne peut y accéder que si l'on connaît les passages secrets et labyrinthiques des traboules. Récemment l'obédience a redécouvert une quantité de demeures et de caves qui peuvent servir de fermes à la commanderie.

ORGANISATION

Le saint sépulcre est organisé comme une société initiatique de type romaine et cela aussi les différencie du reste de l'Ordre. Le gros des initiés est appelé les Choéphores c'est à dire les pleureurs, ceux qui pleurent la mort de Tubalcaan. Ensuite, viennent les porteurs.

Les porteurs sont ceux qui symboliquement portent le sépulcre de Tubalcaan. Ils sont les principaux initiés de l'ordre. Enfin l'ordre est commandé par 7 fossayeurs grands personnages avides de magie noire et de combat à l'épée. Ils ne vivent que dans les fermes de la commanderie rhodasienne, entourés d'une sorte de cours des miracles composés de rockers habillés de noir, portant des grandes capes et ne jouant que de la basse; de mendiants et de prostituées fans d'ésotérisme.

Ces milieux interlopes composent une bonne partie aussi des Choéphores. On peut noter que l'ordre sponsorise un petit groupe de rock qui porte le noms des Koéforts qui commence à avoir une petite réputation régionale pour faire des concerts durant lesquels ils sacrifient des poulets et simulent les meurtres rituels de vierges dénudées.

Méthodes

L'ordre n'a pas vraiment de méthode. Les grand fossoyeurs agissent guidés par les énergies qui viennent du sépulcre. Il sont très instinctifs et fonceurs. C'est l'une des raisons pour lesquelles, ils n'ont pas acquis une place plus importante au sein de l'Ordre malgré la présence de ces énergies inconnues

INFLUENCES

L'ordre possède une grande influence parmi une partie de la jeunesse décalée de la région Rhones-Alpes ainsi que parmi les ésotéristes de la commanderie

COMLOTS

Cette obédience n'est pas impliquée dans un complot majeur. En revanche, elle cherche à capturer des Nephilim afin d'agrémenter les concerts de Koéfort en effets spéciaux.

Les autres Obedienties

Les obédientes suivantes sont juste données à titre indicatif afin que les maîtres puissent créer leurs propres mouvements templiers avec leurs structures, leurs politiques et leurs complots. Le MJ peut aussi créer ses obédientes avec ses propres références. L'Ordre du Temple est une pieuvre dont nous ne connaissons jamais le nombre. A vous de les dénombrer ou alors à vos Nephilim.

L'ORDRE DES CHEVALIERS BIENFAISANTS DE LA CITE SAINTE

Cette obédience est présente dans de nombreuses commanderies (au choix du MJ). Les chevaliers sont les gardiens des fermes des commanderies. Ce sont eux souvent qui créent de nouvelles fermes et qui les entretiennent. Ils sont les templiers français les plus proches de la Mafia ou de toute organisation illégale. Les templiers de cette obédience accèdent rarement au second degré. En revanche, ils sont de parfaites petites frappes pour les coups les plus louches des commanderies. En Général, ils n'ont rien de chevaleresque et ce sont souvent ces

templiers que "rencontre" l'homme de la rue. Ils sont alors confondus avec la délinquance classique. Les Nephilim ont alors des difficultés à les débusquer.

LA LOGE DES CHEVALIERS DE LA CROIX

Cette loge fondée durant la période médiévale du Temple a perduré au cours des siècles car elle a basé son activité sur l'extorsion financière. Les templiers de cette obédience ne sont motivés que par l'argent qu'ils peuvent ramasser de leurs différents complots. Le bailli laisse faire car il prend un peu au passage.

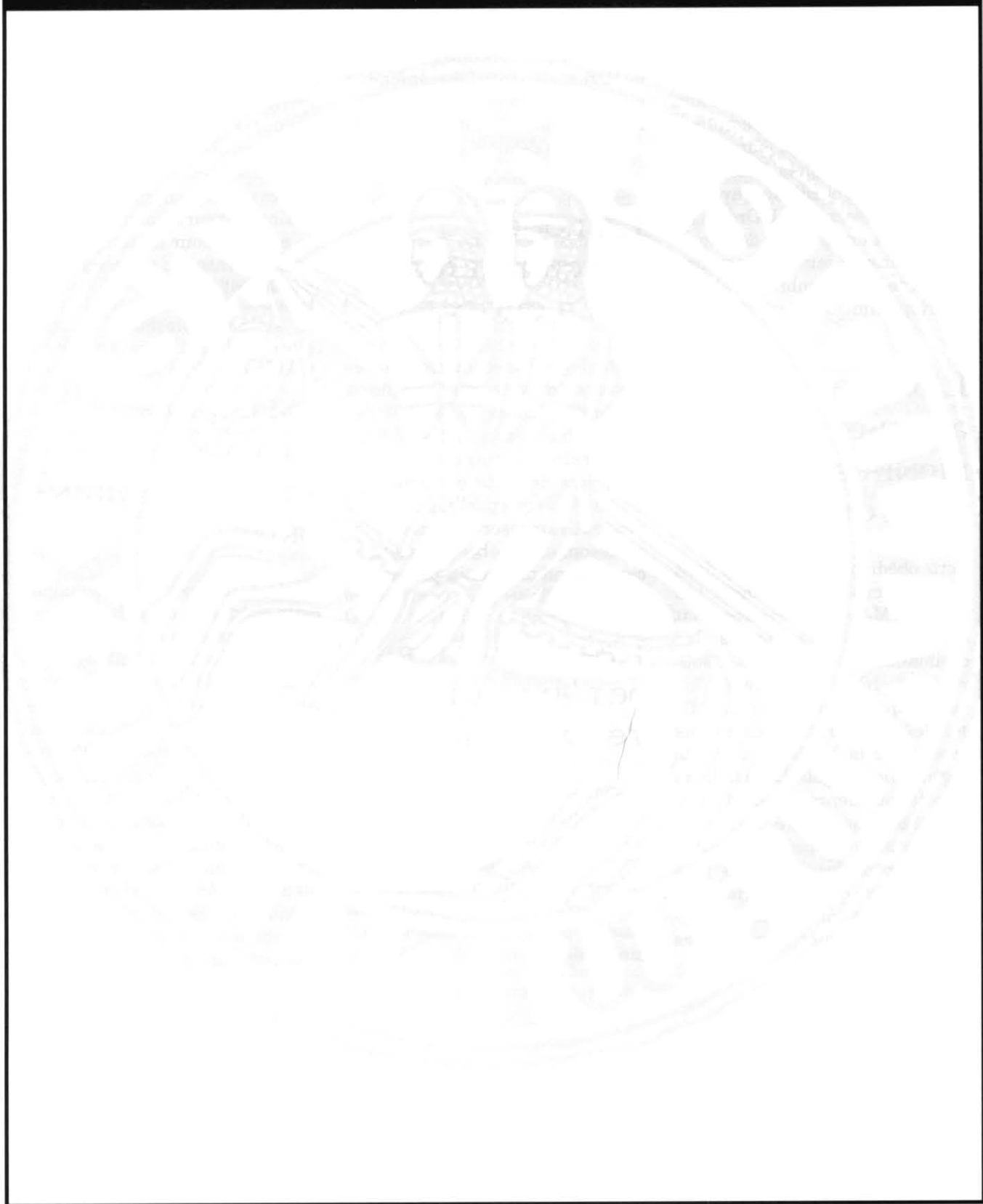
LES CHEVALIERS DE L'ALLIANCE TEMPLIERE

Essentiellement établie en France méridionale, cette obédience pense que les initiations du premier degré suffisent à permettre aux chevaliers de développer leur ka-soleil et d'atteindre l'agarth. De plus ils pensent que tous les humains devraient être initiés aux

rituels templiers afin de profiter de ce développement mental et spirituel. Ils pensent que les templiers qui se revendiquent du temple médiéval et archaïque sont des passésistes. Ils pensent aussi que les néo-templiers de style américains sont sur la mauvaise route. Ils militent pour un temple spirituel, débarrassé du mauvais karma des Nephilim.

JACOB MOLAY COLLEGIUM AUTONOMER TEMPELHERREN- ORDEN

Basée à Hanovre en Allemagne, cette obédience connaît un grand dynamisme et commence à s'implanter dans d'autres bailliages que le bailliage Helvetia Germanica. Ainsi, les Jacob collegium alliés des chevaliers teutoniques se sont implantés dans l'est de la France. L'obédience a la particularité de ne pas se cacher derrière une fausse identité. Les chevaliers se déclarent vraiment templiers et n'hésitent pas à l'affirmer devant les médias. Ainsi tout le monde les prend pour des doux rêveurs et ne cherche pas à en enquêter sur leurs véritables activités.

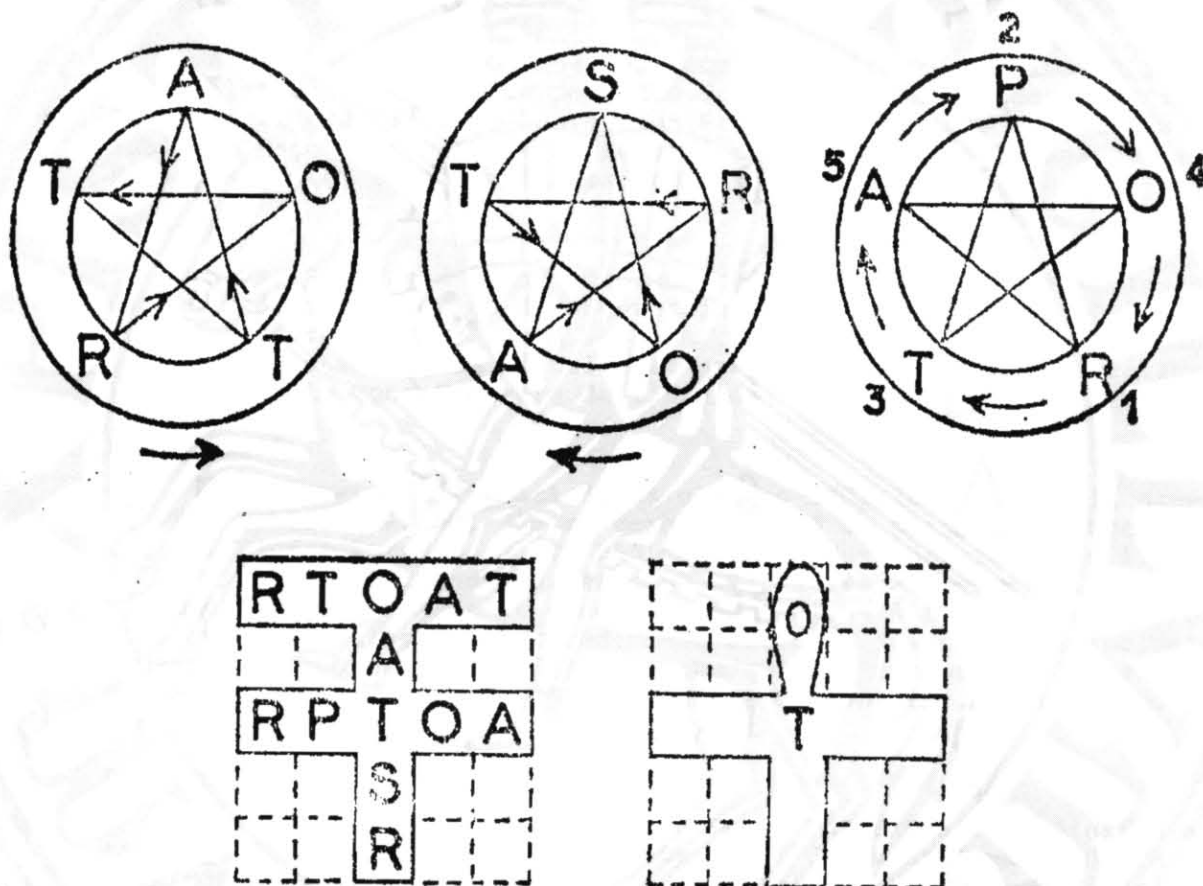


Les documents relatifs aux Obedientes

Nous vous livrons ci-après certains documents que nous avons pu obtenir grâce à la sympathie du Duc de Saint-Amand, que nous nous vantons de pouvoir compter parmi nos amis.

Ces documents ne sont pas tous explicites et nous-même avons parfois eu du mal à les interpréter.

Nous vous les livrons tels quels, avec les maigres renseignements qu'il nous a été possible d'obtenir.



*Encodage cryptique de renseignements envoyés à l'ordre des
chevaliers du temple du Christ de Notre-Dame*

L'ALPHABET SECRET DES TEMPLIERS

V	A	X	N
<	B	∇	O
^	C	△	P
∇	D	△	Q
△	E	∇	R
△	F	△	S
△	G	△	T
▽	H	△	U
◇	I:⟨J⟩	△	V
◇	K	◇	X
◇	L	◇	Y
◇	M	◇	W
		◇	Z

(Grég.)

OBEDIENTIAE



T. U. P.
L. U. F.
ORDO AB CHAO

A. U. T. O. S. A. G.

Massoneria Universale di Rito Scozzese Antico ed Accettato
Comunione Italiana

SUPREMO CONSIGLIO DEI SOVRANI GRANDI ISPETTORI DEI 33. ED ULTIMO GRADO
Sedente in Roma

1e 30 décembre 1983/page 1
Zenith di Roma, Piazza del Gesù, 49 - Tel. 67.91 408

A Nos Souverains Grands Inspecteurs Généraux, Sublimes Princes du Royal Secret, Grands Inspecteurs Inquisiteurs Commandeurs, Grands Elus Chevaliers Kadosch, Souverains Princes Chevaliers Rose-Croix, Sublimes Maçons et Maîtres Secrets; à tous les Francs-Maçons du Rite Ecossais Ancien et Accepté répandus sur la surface du globe;

CONFIRMONS :

Nous, Souverain Grand Commandeur, assisté du Souverain Lieutenant Grand Commandeur et des Souverains Grands Inspecteurs Généraux du 33e et dernier degré du R. E. A. A., Off. Dignit. composant le Suprême Conseil pour l'Italie et ses Dépendances, Chefs, Protectors et Vrais Conservateurs de l'Ordre;

AVONS ÉLEVÉ

Par décret N° 115 daté du 24 octobre 1975 (E.V.), à la dignité de TRES ILLUSTRE FRERE, 33e et dernier degré de Notre Rite, Notre T. C. F. Pierre Percy D. J. G. PASLEAU, né à Huy (Belgique) le 13 avril 1932, y domicilié rue de la Reine N° 19; après avoir vérifié qu'il avait été régulièrement et successivement élevé à tous les grades du Rite qui lui avaient été précédemment octroyés jusqu'au 32e inclusivement, en reconnaissance des services qu'il a rendus à l'Ordre maç. universel et des preuves qu'il a données de son zèle, de son dévouement et de ses lumières.

RAPPELONS

Que Notre T. Ill. F. Pierre Percy PASLEAU a été réinitié au titre du R. E. A. A. par la Resp. L. de Saint-Jean "AUGUSTA TAURINORUM" N° 3 à l'Or. de Turin (Italie), puis élevé aux degrés de Compagnon et de Maître (le 15 juin 1955, E.V., pour ce dernier) de la Maçonnerie Symbolique par cette même J. et P. Loge travaillant sous Notre obédience et sous le premier maillet du T. Ill. F. Mario Giacomo BRACH del PREVER, 33e, alors Vén. Maît. en chaire;

Qu'il a été promu ensuite par équivalence à tous les grades de Notre Rite jusqu'au 33e et dernier inclusivement, avec toutes les formes rituelles en ten. solennelles, en vertu du traité d'alliance (Prot. N° 289/GT/PR) signé et scellé le 11 janvier 1956 (E.V.) au Zén. de Palerme (Italie), Vall. de l'Oreto, par Notre regretté prédécesseur, le T. Puiss. Souv. Gr. Comm. Gaetano TARANTO, 33e, d'une part, et le T. Ill. et Subl. F. Pasquale RAGUSA, 33e-90e-96e, Souv. Gr. Maître Gén. ad vitam du Rite Oriental Ancien et Primitif de Memphis-Misraïm pour l'Italie et ses Dépendances, d'autre part.

OBEДИENTIAE



T. U. P.

L. U. F.

ORDO AB CHAO

A.: U.: T.: O.: S.: A.: G.:

Massoneria Universale di Rito Scozzese Antico ed Accettato

Comunione Italiana

SUPREMO CONSIGLIO DEI SOVRANI GRANDI ISPETTORI DEI 33. ED ULTIMO GRADO

Sedente in Roma

Zenith di Roma, le 30/12/1983 - page 2
Piazza del Gesù, 49 - Tel. 67.91 408

CERTIFIONS

Qu'en effet, des documents officiels déposés et conservés à la Gr.: Chancell.: de Notre Sup.: Cons.:, ainsi que des nombreux témoignages qui les corroborent, il appert que notre T.: Ill.: F.: Pierre Percy PASLEAU a été initié en 1952, puis élevé aux grades de Compagnon et de Maître (le 24 juin 1953, E.:V.:, pour ce dernier), par la R.: L.: "SPHINX" N° 11 à l'Or.: de Liège (Belgique), travaillant au Rite Orient.: Anc.: et Prim.: de Memphis et Misraïm Réunis et ayant alors pour V.: M.: le T.: Ill.: F.: Ernest ANTOINE, 33e-90e-91e;

Qu'il a été régulièrement et successivement promu, de 1962 à 1965 (E.:V.:), à tous les degrés du Rite de Memphis-Misraïm, par le T.: Ill.: et Subl.: F.: Constantin PLATOUNOFF, Souv.: Gr.: Maître Gén.: ad vitam de l'Ordre, lequel, par charte de transmission et de constitution datée du 2 mars 1965 (E.:V.:), l'a investi de sa succession magistrale.

DECLARONS

Qu'en conséquence, Notre Sup.: Cons.: reconnaît le T.: Ill.: et Subl.: F.: Pierre Percy PASLEAU comme seul et unique détenteur de la succession légitime et régulière du Souv.: Gr.: Maître Gén.: ad vitam Constantin PLATOUNOFF, lui-même reconnu en tant que seule et unique autorité souveraine du Rite de Memphis-Misraïm pour la Belgique et ses Dépendances lors du Convent international tenu en la Vall.: de Bruxelles du 8 au 14 août 1934 (E.:V.:), par le T.: Ill.: et Subl.: F.: OR-ZAM (Armand ROMBAUTS), Souv.: Gr.: Hiérophante Inv.:, et par le T.: Ill.: et Subl.: F.: Guerino TROILO, Souv.: Gr.: Maître Univ.: de l'Ordre, puis reconnu à nouveau par le T.: Ill.: et Subl.: F.: Jean-Henri PROBST-BIRABEN, Souv.: Gr.: Hiérophante, lors de la résurgence de l'Ordre en 1947 et de l'installation d'un Sup.: Cons.: international en 1963.

VOULANT

Que Notre T.: Ill.: F.: Pierre Percy PASLEAU jouisse des droits, honneurs et prérogatives attachés à ses grades et qualités, qu'il en exerce les attributions en conformité des Constitutions, Règlements généraux et particuliers de Notre Ordre et qu'il soit partout reconnu et accueilli aux degrés et titres énoncés;

Nous lui avons fait délivrer la présente patente dûment certifiée, signée, scellée et timbrée du sceau de Notre Sup.: Cons.:, pour constater à la fois les degrés qui lui ont été conférés et son inscription au contrôle particulier de Notre 33e degré sous le N° 115.

OBEDIENTIAE



T. U. P.
L. U. F.

ORDO AB CHAO

A.: U.: T.: O.: S.: A.: G.:

Massoneria Universale di Rito Scozzese Antico ed Accettato
Comunione Italiana

SUPREMO CONSIGLIO DEI SOVRANI GRANDI ISPETTORI DEI 33. ED ULTIMO GRADO
Sedente in Roma

le 30/12/1983 - page 3
Zenith di Roma, Piazza del Gesù, 49 - Tel. 67.91 408

MANDONS ET ORDONNONS

A tous les Francs-Maçons réguliers, à tous les Ateliers de Notre Juridiction, de le reconnaître et de l'accueillir en ses grades et qualités, à savoir en tant que titulaire du 33e et dernier degré du R.: E.: A.: A.: et des 33e, 66e, 90e et 96e degrés du R.: O.: A.: P.: de Memphis-Misraïm.

INVITONS

Tous et chacun des autres Francs-Maçons ou Corps maçonniques, - et spécialement les Puissances signataires de l'Appel de Strasbourg, - au nom de la réciprocité d'amitié, de fraternité et de solidarité qui nous lie et nous unit, à le reconnaître aux degrés et titres énoncés et à remplir envers lui, nonobstant toutes immixtions profanes, les devoirs prescrits par les lois de l'Ordre, promettant d'avoir les mêmes égards pour ceux qui se présenteront à Nous munis de certificats aussi authentiques.

FAIT ET DONNÉ

En séance de Suprême Conseil, sous la voûte céleste du Zén.: à Rome (Italie), en la Vall.: du Tibre, le 30e jour du 10e mois de l'an de la V.:L.: 5983, correspondant au 30 décembre 1983 de l'E.:V.:



LE SOUVERAIN GRAND COMMANDEUR
et Grand Maître ad vitam,



Silvio VIGORITO, 33

Silvio Vigorito

Le Grand Ministre d'Etat,



Franco



Le Squv... Lieut. Gr.. Commandeur,



P. R. R.



Certifié, signé, contre-signé, scellé et timbré
des sceaux et timbres du Sup.: Cons.: d'Italie
par nous, Souverain Grand Inspecteur Général,
Grand Chancelier et Garde des Sceaux du Rite,

Notan Prosc...





CHAPITRE QUATRE LES SECRETS

En brulant les Templiers, Sire, un de vos
predcesseur n'a brule que les hommes.
Les secrets nous sont restes...

Honoré de Balzac

Ici sont révélés certains des secrets
du premier grade des templiers du
bailliage Francia.

LE SERMENT DU PREMIER DEGRE

Lorsqu'un candidat entre au sein
d'une commanderie ou d'une obé-
dience, il est tenu de prêter ser-
ment. Ce serment prend souvent
des formes différentes. Cependant,
sa teneur est toujours identique
dans le fond.

Voici donc un extrait du serment du
premier degré de l'ordre du temple:

"Moi, XX, jure d'être fidèle à jamais
et pour touhours, aux lois de l'Or-
dre de la Milice du Christ et aux
décrets et décision du Grand Maî-
tre en vue de la réalisation du Grand
Plan.

Je n'ai plus à partir de maintenant
qu'un seul maître: le Grand Maître
à qui je jure d'obéir en tout point et
sans discuter, même si ses ordres
vont contre mes intérêts, car ses
ordres sont dans l'intérêt de tous les
frères.

Je jure trois fois, et j'embrassele
Baphomet".

LE PERMIS DE TUER

Certains membres de l'ordre, à cause
de la nature même de celui-ci, ont
l'autorisation tacite et parfois ex-
près de leur hiérarchie de tuer.

Aucun écuyer n'a jamais, ne pos-
sède ni ne possèdera jamais de per-
mis de tuer.

Lors de missions ponctuelles, cer-
tains frères se voient délivrer un
permis de tuer temporaire.

Enfin, la très grande majorité des
Chevaliers ont le droit de tuer, et
s'en servent, pas toujours à bon
escient.

LE CHAPITRE

Le chapitre est la réunion officielle
de plusieurs obédiences. Il arrive
parfois qu'un chapitre regroupe plu-
sieurs commanderies.

LES HIEROLITHES

Ce sont tous les textes internes de la

commanderie. Ils sont le plus sou-
vent rédigés par le chevalier-scribe
de la commanderie et sont la plu-
part du temps cryptés.

Leur nom peut être associé à celui
de hiéroglyphe, les "marques sa-
crées" des anciens égyptiens. En
effet il semble que le premier Grand
Maitre Tubalcaan est marqué dans
la pierre en utilisant un code ses
premières découvertes.

LE CHATEAU

Le château est le siège principal de
la commanderie. C'est là que se
déroule toutes les cérémonies qui
concernent la commanderie.

Le commandant y réside au moins
un mois par an.

Le château doit avoir une "façade"
légale (Association loi 1901, Société,
etc.)

LES POSTES DE GARDE

Lorsque la commanderie est impor-
tante, elle peut, en plus du château,
avoir un ou plusieurs postes de
garde.



La stase d'un Nephilim utilisé pour garder l'entrée secrète d'un souterrain templier

Chacun de ces postes de garde doit être à même d'accueillir l'ensemble des membres de la commanderie en cas de danger.

Un Chevalier doit toujours y être présent. Il a les mêmes responsabilités sur le poste de garde que le Commandant sur le château et est personnellement responsable de sa sécurité et de sa défense.

LE CALENDRIER

Le calendrier utilisé par les templiers est différent du calendrier utilisé tous les jours.

L'ÈRE TEMPLIÈRE

Elle commence à la fondation historique du temple c'est à dire en 1014 avant JC. Les templiers datent donc tous leurs documents internes à partir de ce moment. Sur de nombreux documents templiers il faut enlever 1014 pour obtenir sa datation dans le système actuel. Ainsi si les Nephilim tombent sur des archives templières datées de 2574 A T (pour Annus Templiarum) et qu'ils connaissent les principes de l'Ère templière ils pourront déterminer que ces documents ont été écrits en 1560 après JC.

Certaines obédiences ne respectent pas non plus le calendrier usité tous les jours. Ces obédiences font com-

mencer l'année le premier Mars et la termine à la fin de Février.

Le mois de Mars correspond au Bélier, le premier signe zodiacal (signe de feu) et le mois de Février aux Poissons qui est le dernier signe.

Ainsi pour reprendre l'exemple cité le 15 février 1560 devient en suivant l'Ère templière le 15ème jour du 12ème mois de l'année 2574 AT.

L'INFORMATIQUE

L'utilisation des nouveaux outils de la technologie est rapidement devenu indispensable à la bonne marche des sociétés secrètes.

Il est donc très fréquent de trouver de nombreux ordinateurs dans les châteaux des commanderies.

Mais il est évident que de tels équipements ne peuvent rester sans protection. C'est pourquoi les Templiers rivalisent de ruse et d'adresse technique pour mettre au point des codes inviolables.

Les matériels utilisés par les Templiers sont des machines personnelles comme des compatibles PC de grande puissance, des stations de travail (Sun par exemple). Certaines commanderies ont accès à des supercalculateurs universitaires ou appartenant à de grosses entreprises.

Ces supercalculateurs permettent aux templiers de décoder certaines données particulières issus des bases de données militaires ou de la DGSE et de la DST.

QUI CONNAIT QUOI?

Les écuyers savent le strict minimum: l'existence d'une société secrète qui revendique une parenté avec les Templiers, la possibilité de rencontrer des gens influents, d'acquérir du pouvoir et de participer à la Destinée de l'Humanité.

Les frères apprennent rapidement l'existence d'un degré supérieur et la possibilité d'entrer dans des groupes d'action, que celles-ci soient intellectuelles ou physiques.

Ils savent aussi que les Templiers sont TRES nombreux et sont dirigés par un Grand Maître.

Les Chevaliers connaissent l'existence d'un Grand Plan, des commanderies et des obédiences, du recrutement au deuxième degré ainsi que de l'existence d'être surnaturels qui menacent les humains.

Ces connaissances sont distillées avec parcimonie aux membres dont la sincérité ne fait aucun doute.

J'ai récemment pu retrouver un texte d'Eudes de Saint-Amand, sauvé des griffes du Prieuré de Sion.

Mon ancêtre semble utiliser un jargon symbolique qui m'est fort obscur. Je crois y discerner des racines latines, grecques, hébraïques et même égyptiennes. Plus inquiétant, l'utilisation faite par Eudes de Saint-Amand de mots appartenant à la langue des Inconnus Supérieurs. Cela dénoterait-il une forte connotation (peut-être une alliance momentanée) entre ces Inconnus et le Temple. Plus vraisemblablement, je pense que le Temple par l'habitude de "l'ennemi" a emprunté une partie de son vocabulaire. Plus ésotériquement, ces mots si proches, encore utilisés aujourd'hui renforcent mon hypothèse d'un seul fleuve (l'Arcadium) charriant toutes les légendes, les mythes, les savoirs occultes traverse les siècles, ayant pour source les terres ancestrales des Inconnus Supérieurs et ayant comme embouchure les terres spirituelles abandonnées de notre fin du XXème siècle.

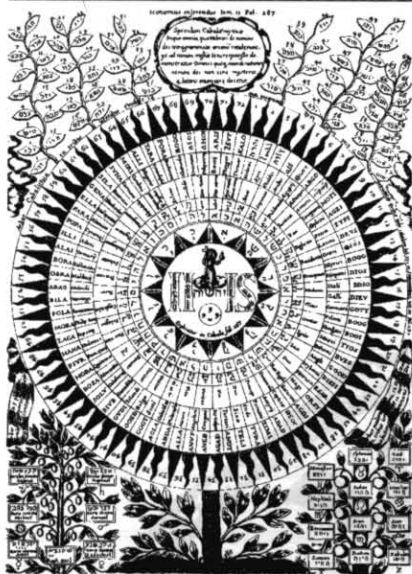




DEUXIEME DEGRE Les MANTEAUX BLANCS

ATTENTION

CETTE PARTIE NE PEUT ETRE LUE
QUE PAR DES NEPHILIM POSSEDANT
LA COMPETENCE CONNAISSANCE DES
TEMPLIERS (RACINE OCCULTISME)
ET DONT LE SCORE EST COMPRIS EN-
TRE 60 ET 80 POURCENTS.



CHAPITRE UN LES RITUELS

Le rituel est l'essence même de l'ordre. Sans lui, le Temple n'a pas de raison d'être.

Alfred de Grand Pont, Grand Initié de l'Ordre

Les templiers atteignant le deuxième degré sont des individus s'occupant de tâches et d'affaires à haut risque. Pour la plupart d'entre eux, ils naviguent dans les eaux troubles de l'espionnage et de la manipulation des grands hommes d'Etat.

Ils s'efforcent aussi de déjouer les plans des Nephilim et de les combattre par tous les moyens possibles. Ils deviennent les vrais chevaliers de l'occulte. C'est pour cette raison que les rituels du deuxième degré mettent l'accent sur le développement spirituel du Templier, sur sa progression mentale. La chevalerie après avoir été concrète au premier degré se doit de devenir intérieure, secrète et beaucoup plus puissante.

Le Templier doit abandonner le tranchant de l'épée pour la puissance de la Masse, du Bâton et son esprit ira en se fortifiant. Ainsi, il pourra mieux combattre les Nephilim.

LE RECRUTEMENT

Le recrutement se fait par l'intermédiaire des obédiences. Chaque obédience du premier degré est liée par un serment de vassalité et de soumission à une obédience du deuxième degré. Les grades des

obédiences du premier degré sont appelés les grades inférieurs et grades supérieurs pour le deuxième degré.

Le chevalier doit aussi progresser dans ces grades qui portent souvent des noms symboliques et mythiques proches de la franc-maçonnerie. Les grades des obédiences du premier degré sont aussi appelés les chevaux de fer et les grades des obédiences du deuxième degré, les chevaux d'argent.

Les chevaliers des obédiences du deuxième degré sont souvent en contact avec les commanderies et ils peuvent remarquer quels sont les chevaliers les plus prometteurs. Ils deviennent alors leur parrain et après une période probatoire, le chevalier choisi demande à devenir un chevalier des bâtons. Il passe alors les épreuves d'adoubement. Le recrutement peut varier selon les rites des obédiences.

L'ADOUBEMENT DU DEUXIEME DEGRE

L'adoubement d'un chevalier du temple du deuxième degré est une opération relativement longue qui prend une à deux années. Le chevalier accédant à des postes de haute

responsabilité et étant directement en butte aux Nephilim doit faire preuve de toutes ses qualités templières et de tout le bien-fondé de ses convictions.

C'est durant cet adoubement qu'en général les espions, les Nephilim ou les membres de sociétés secrètes ennemies sont découverts. L'adoubement se passe en trois grandes étapes (avec de nombreuses modifications selon les bailliages et les obédiences).

La première étape consiste en un pèlerinage à Jérusalem sur les ruines de l'ancien Temple (celui censé avoir été commandé par Salomon à l'architecte Adonhiram ou hiram selon les traditions).

Le templier-pèlerin doit trouver par lui-même les ruines de cet ancien temple en trouvant et en décryptant les symboles qui le cachent.

Il doit ensuite s'y introduire et vivre à l'intérieur pendant une semaine entière. Durant cette semaine, il doit affronter une série d'épreuve qui doivent l'initier aux dangers de la magie Nephilim.

Ainsi il doit réussir à franchir la barrière des flammes de Ortalos, à boire l'Eau de Llatalos, à soulever la colline de Wortalos, à respirer

l'air pollué hiatalos et résister à mootalos.

S'il survit à ces épreuves initiatiques, il doit ensuite trouver la sortie du labyrinthe d'Akhasha pour enfin émerger complètement dans l'autre réalité, celle ou l'occulte et le magique deviennent le quotidien et la loi naturelle.

La troisième épreuve consiste à trouver un Nephilim et à lui faire quitter son simulacre et cela par n'importe quel moyen.

Plus ce moyen sera efficace, discret et sans bavure, plus l'apprenti du deuxième degré se verra apprécier par ses supérieurs initiés.

En général, à la fin de ces épreuves, le nouveau chevalier des bâtons est adoubé avec une épée d'orichalque dans la siége du bailliage par le bailli lui-même. L'adoubement dure pendant 48 heures sans interruption.

Durant ces deux longs jours, le bailli apprend au nouveau venu les codes secrets, les pseudonymes des chevaliers de son niveau et le pseudonyme de son chevalier-traitant, les principales localisations des planques et des caches du bailliage.

Le nouveau chevalier se doit de tout mémoriser et de conserver graver dans sa tête.

Enfin, le bailli lui délivre son grade officiel de templier ainsi que son pseudonyme et une identité de couverture si cela se fait sentir.

Après cet adoubement, les officiers du bailliage lui donne sa première affectation qui est en général de prendre un poste d'officier de commanderie du bailliage.

Pour les éléments de meilleures qualités, le sénéchal du bailliage pourra les placer à l'intérieur d'un gouvernement ou dans un poste-clé dans une grande entreprise d'armement.

LES GRADES DU DEUXIEME DEGRE

Après avoir été adoubé le nouveau chevalier, appelé génériquement le chevaliers des bâtons doit progresser dans trois grades. Cette progression est lente (sauf si le chevalier semble disposer de qualités particulièrement époustouflantes) car elle doit mener le chevalier au troisième degré, celui du service du Grand Maître.

Ces grades se superposent à ceux qui reçoivent le chevalier au sein de son obédience. Ils sont symbolisés la plupart du temps par le port d'un manteau ou d'un bijou. Chaque grade est accompagné de mots de passe, de phrases rituelles et de gestuelles qui permettent à des chevaliers du même grade de se reconnaître.

Premier grade
Chevalier banneret

Deuxième grade
Chevalier connétable

Troisième grade
Chevalier spirituel

LES MANTEAUX DU DEUXIEME DEGRE

Le MANTEAU

Les templiers du deuxième degré sont obligés de porter les grands manteaux de couleur blanc durant les rites de leur commanderie et de leur bailliage.

Ces manteaux symbolisent la nouvelle vie et force spirituelle qui s'offre au chevalier. Ce manteau sert aussi à cacher les symboles des différentes obédiences que chaque che-

valier adoubé a le droit de porter. Il permet aussi de cacher les armes blanches et à feu nécessaires à certaines actions.

Il faut noter que chaque templier est tenu de se procurer son manteau en suivant correctement les règles définies par son bailliage.

Le chevalier banneret: Il est tenu de porter un manteau blanc de laine orné d'une croix pattée en velours rouge. Le manteau doit être doublé dans du satin blanc. Le col du manteau doit être un col en v. Il doit aussi se faire un manteau court, pas trop voyant orné d'une petite croix pattée sur le col pour qu'il puisse être porté en ville durant la vie de tous les jours.

Le chevalier connétable: Il est tenu de porter un manteau blanc de velours orné d'une croix pattée rouge en satin brodé; la doublure doit être en satin noir.

Le chevalier spirituel: Il est tenu de porter un manteau blanc de velours orné d'une croix pattée rouge en satin brodé; la doublure doit être en velours fin rouge. Pour des raisons de sécurité, le chevalier n'est pas astreint à porter son manteau ou une réplique dans la vie de tous les jours. Il peut porter s'il le souhaite un bijoux qui le signale (pour les initiés) comme adoubé.

LES SYMBOLES DU DEUXIEME DEGRE

L'HOMME A TETE DE BASILIC (L'ABRAXAS)

Le symbole de l'abraxas revient assez souvent dans le deuxième degré. Il est en général figuré par un homme en armure (quelque fois en robe de magicien) tenant la plupart du temps un médaillon dans la main gauche.

La tête de cette homme est celle d'un monstre reptilien. Abraxas vient de la langue secrète qu'utilisent les templiers. Le mot fait référence au concept de dragon, de reptile et peut-être à la première civilisation intelligente qu'ait peuplé la terre, la civilisation des dinosaures.

Les templiers se donneraient ainsi une relation directe avec cette ancienne civilisation disparue. Le symbole est généralement utilisé pour représenter une cache d'objets magiques utilisés par les templiers du deuxième degré. On peut voir l'abraxas dans certains musées, des coffres de banque, des tableaux etc.

LES BATONS

Les bâtons représentent l'évolution spirituelle du templier dans sa quête vers la capture de l'Agartha. Ils sont les symboles les plus usités du deuxième degré. Après avoir maîtrisé l'Epée de l'esprit, le templier s'aperçoit que de la vrai nature de la maîtrise spirituelle et physique. Celle-ci est symbolisée par le bâton rappelant le bâton runique que Tubalcaan utilisa dans la grande guerre de l'Agartha.

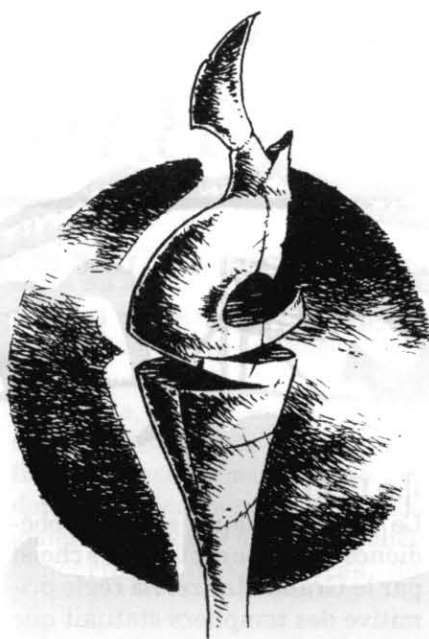
Chaque bailliage possède son bâton propre et aux formes et aux pouvoirs bien distincts. Les bâtons de chaque bailliage sont utilisés pour marquer de lieux ou des personnes attachés aux baillages. Ainsi le bailliage Helvetia germanica a comme symbole un marteau de guerre du 15ème siècle et ses templiers se font tatouer dans le creux de la main en minuscule ce bâton.

Ainsi à toute heure de la journée, ils manient le bâton spirituel du temple.

LE SIMORGH

Le simorgh est issu des légendes orientales et est normalement utilisé par les assassins. Le simorgh est un mi-oiseau mi-humain légendaire de feu. Son corps est très pro-

che de celui d'un faucon ou d'un aigle.



Ses ailes pourraient ressembler à celles d'un dragon et sa tête est caractérisée par des traits taillés à la serpe. Il est très souvent environné par un halo de flammes. Il symbolise la renaissance et la mort continuelle du Temple.

La légende raconte que le simorgh servira lors du jour du jugement dernier de monture aux âmes méritantes. Il est utilisé souvent sur les papiers et les documents qu'utilisent les templiers entre eux ou même lors de correspondances «publiques» c'est-à-dire passant par la poste

LA PORTE DU TEMPLE

Ce symbole est la plupart du temps figuré par deux colonnes de bois massives aux couleurs sombres posées sur un escalier à 9 marches et supportant un fronton rectangulaire.

Deux portes finement ouvragées de métal composant des signes kabbalistiques s'entrouvent sur l'intérieur du temple. Cet intérieur entraperçu est composé d'un damier noir et blanc.

Cette porte symbolise l'action du deuxième degré, celle de supporter l'ensemble du temple, l'ensemble de l'édifice de Tubalcaan. Ces efforts au premier abord ingrats permettent aux templiers d'entrevoir les vrais mystères de leur quêtes.



LE SCEAU

DU DEUXIEME DEGRE

Ce sceau est utilisé lors des correspondances confidentielles entre templiers du deuxième degré. Il marque aussi tous les objets appartenant au deuxième degré. Il représente une nef médiévale, voile rectangulaire ouverte, portant la croix du Temple. La Nef semble voguer sans problème sur une mer déchaînée. La nef symbolise l'ensemble du temple et de ses membres embarqués à bord du même vaisseau spirituel et voguant vers une vie meilleure. Ce sceau a changé aussi lorsque les templiers avant tout le monde et trouvèrent le Nouveau Monde vers le 13ème siècle et le colonisèrent. Ils symbolisèrent cette découverte par ce bateau médiéval et longtemps, les non-avertis pensèrent que les templiers avaient une flotte secrète basée à La Rochelle parce que le bateau peint ressemblait à ceux fabriqués par les armateurs de La Rochelle.



CHAPITRE DEUX LES BAILLIAGES

Le bailliage est une structure qui devra à terme se substituer aux gouvernements nationaux

Charte de l'Ordre du Temple 1993ts

L'ARCHITECTURE

Une fois adoubé et initié aux mystères du deuxième degré, le chevalier templier a la possibilité soit de rester dans sa commanderie et d'occuper un des postes d'officiers, soit de passer dans l'état-major du bailli et en gravant les grades du deuxième degré arriver jusqu'à un poste d'officier du bailliage soit partir pour un bailliage étranger afin de servir son obédience du deuxième degré.

LES GRADES DU DEUXIEME DEGRE

Les baillis accordent les grades suivants aux meilleurs des templiers du deuxième degré. Les templiers atteignant le troisième grade, celui de chevalier spirituel peut être choisi par les obédiences du troisième degré et participer à la mise en Plac du Grand Plan mais à l'échelle planétaire.

Premier grade
Chevalier banneret

Deuxième grade
Chevalier connétable

Troisième grade
Chevalier spirituel

LE BAILLI

Le bailli, quelque soit son obédience d'origine est toujours choisi par le Grand Maître. La règle primitive des templiers statuait que le bailli devait être élu par les commandants des commanderies du bailliage. Mais cette démocratie ne convenait pas aux néotempliers du 19ème siècle chargés de la mission sacrée de la reconstruction du Temple. Ils fabriquèrent une nouvelle règle magique dans laquelle ils stipulaient que le Grand Maître choisirait selon sa bonne volonté les différents baillis afin qu'ils deviennent les dignes serviteurs de l'Ordre.

Le bailli reçoit ses ordres du Grand Maître et de ses aides par le biais de deux canaux principaux. Le premier canal est l'utilisation d'une ligne téléphonique privée installée à grands frais et reliant la capitale du Temple avec chaque bailli. Cette ligne de téléphone est protégée suivant des méthodes électroniques employées par la CIA. C'est une sorte de téléphone rouge entre le Grand maître et les baillis. Ce type de communication est rarement utilisé. Le deuxième canal est l'utilisation des messagers appartenant à l'Ordre de Malte. Ils utilisent tout un système de boîte aux lettres humaines ou naturelles dans le monde entier.

Ce système est en général très sûr mais plus long que le premier canal. C'est en général des hommes du turcoplier qui se chargent de ramasser le courrier dans les boîtes aux lettres. Le bailliage Francia utilise comme boîte aux lettres mortes des troncs de charité, anonymes, de couleur noire que l'on peut voir discrètement posés sur les comptoirs de certaines boutiques. Les chevaliers du temple viennent déposer leur missive souvent cryptée dans ces troncs.

LE MARÉCHAL

Le templier maréchal est l'officier du bailliage qui s'occupe de toutes les opérations entraînant une mobilisation de plusieurs chevaliers appartenant à des commanderies différentes. Il est un peu le chef de guerre du bailliage. Il s'occupe de l'entraînement des chevaliers du deuxième grade et commande personnellement (selon la tradition médiévale) les opérations les plus difficiles. Il a en charge l'approvisionnement en armes du bailliage ainsi que des techniques pour dissimuler les emplois divers des armes aux yeux des autorités légales. Il a en charge aussi les relations avec les forces armées des territoires couverts par son bailliage.

Le SENECHAL

Le sénéchal est considéré comme le broit droit du bailli. Contrairement à lui, il n'est pas nommé par le Grand Maître, mais choisi par le bailli parmi les meilleurs templiers du troisième grade du deuxième cercle. Le sénéchal remplace le bailli en cas de défaillance de la part de celui-ci.

Le sénéchal a en charge la délicate mission de servir de lien entre le bailliage et toutes les institutions et les individus nécessaires au Temple. Il est en quelque sorte le porte parole, le directeur des relations publiques du bailliage. En d'autres termes, il est le conseiller privé du bailli chargé de faire le héraut. Il est les yeux et les oreilles du bailliage.

Le TURCOPLIER

A l'origine (c'est-à-dire durant l'apogée médiéval du Temple), les turcopliers étaient des éléments hétérogènes à l'ordre, des mercenaires des pays conquis par l'ordre. C'était des troupes irrégulières qui servaient d'appoint à l'ordre lors des batailles pour les Terres Saintes.

Aujourd'hui les turcopliers sont des auxiliaires templiers recrutés parmi le plus souvent la population autochtone du bailliage ou parmi des étrangers résidant dans le bailliage. Le turcoplier est chargé de la conduite et du recrutement de ces agents irréguliers.

Les turcopliers sont devenus aussi un bon moyen pour des jeunes adoubés du deuxième degré de comprendre et de vivre leur statut supérieur de chevalier banneret du Temple. Aujourd'hui être turcoplier est une sorte de passage obligé dans la carrière du templier moderne. C'est aussi pour cette raison que le poste de turcoplier, à

l'origine modeste, est maintenant considéré comme l'un des plus importants du bailliage.

Le GONFANONIER

Le gonfanonier est le chevalier qui s'occupe des affaires de la police du bailliage. Il veille au contrôle des actions des templiers seulement au niveau du bailliage. Il ne peut pas faire la police des commanderies du bailliage.

Pour cela, il doit en référer au chevalier teutonique le plus qualifié pour assurer cette mission. Il doit aussi s'occuper d'une manière générale de toute forme de police concernant des affaires du bailliage.

Le COMMANDEUR DE LA VOTE D'ACRE

Cet officier a la lourde charge de s'occuper de l'économie du bailliage et surtout de trouver le financement nécessaire à la bonne exécution des missions. Il "budgétise" le Temple comme disent les frères-chevaliers du bailliage Terrae-Novae. Il est aussi à un poste clé du bailliage et contrairement à son co-officier, le gonfanonier, le commandeur de la voûte d'Acre a aussi pouvoir d'attribution des crédits vis-à-vis des commanderies.

Ainsi un bailliage peut imposer sa loi à une commanderie récalcitrante sans pour autant utiliser la force brute qui risquerait de mettre à découvert certaines de ses méthodes.

En revanche le commandeur de la voûte d'Acre utilise souvent des moyens très machiavéliques pour arriver à retirer de l'argent. Il lui arrive de tremper très souvent dans des affaires de drogue et de trafic en tout genre sur lesquels il prend son pourcentage.

Le COMMANDEUR

C'est le titre du commandant de la commanderie souveraine du bailliage. C'est avant tout un titre honorifique donné à un chevalier digne de confiance souvent vieux et pétri d'expérience ayant combattu de nombreux Nephilim sans pour autant avoir négligé de gravir les grades initiatiques de l'Ordre.

Il s'occupe des lieux et des bâtiments qui cachent et protègent le personnel templier du bailliage. Cela demande beaucoup d'effort et de compétences en corruption et en discrétion pour réussir faire disparaître aux yeux d'une ville (souvent importante) toute une organisation complète avec ses voitures, ses armes et ses chevaliers.

Les CHAPELAINS DE L'ORDRE

Les chapelains sont les représentants et les propagateurs de la spiritualité de l'ordre. Ils sont choisis par le Grand Maître parmi les templiers les plus hauts gradés de l'Ordre et envoyés dans chaque bailliage afin de conseiller le bailli et le rappeler à l'ordre quand il s'éloigne trop des bases spirituelles de l'Ordre.

Ils sont aussi les experts concernant la magie du Temple et ils s'occupent de la construction des stases et des homoncules (quand ils en ont les compétences). Ils sont aussi les dispensateurs du savoir occulte du Temple pour les commanderies du bailliage. Ils sont très investis de leur mission et très mystiques.

Ils sont sûrement les templiers les plus éloignés des réalités et ceux qui sont le plus proche des modes de vies monacaux ou médiévaux.

TERRAE SANCTAE

PAYS ET REGIONS

Israël, Liban, Syrie, Jordanie, Egypte, Libye, Algérie, Maroc,

Ce bailliage rassemble les anciens territoires de la célèbre Terre Sainte des croisades, le prétexte exotérique de l'apparition des templiers au début du 12ème siècle. Le bailliage Terrae Sanctae est l'un des bailliages les plus importants de l'ordre. Il est chargé d'histoires et de légendes que véhiculent aussi bien les templiers que les ésotérismes de tout poil. Le bailliage actuel est le théâtre d'une lutte de pouvoir très vive entre deux obédiences rivales du deuxième degré.

Cette lutte perturbe l'équilibre déjà bien endommagé de cette région. Certains templiers voient même dans les conflits récents et l'agitation de la population le signe extérieur du désordre intérieur du bailliage. Il faut dire que depuis la chute des royaumes chrétiens et malgré l'alliance entre les assassins et l'Ordre, le bailliage n'a jamais pu retrouver sa gloire d'antan.

Les templiers de ce bailliage vivent dans une clandestinité encore plus importante que les templiers du premier degré. Ils sont aussi lancés à fond dans une sorte de diplomatie machiavélique dont l'intérêt immédiat est d'obtenir la supériorité sur les autres groupes de pression de la région.

Les templiers de ce bailliage sont connus en partie par les agents secrets américains et juifs. Pour

l'instant le Temple a réussi à se faire passer pour une entreprise privée de renseignement et de consulting, une de banque de donnée ultra-informée qui travaille pour les plus grands industriels européens. Certains agents au sein de la CIA soupçonne cette structure de cacher une organisation secrète identique au SPECTRE des romans de James Bond. Leurs mémos sont tenus pour des fariboles par la direction de la CIA, jusqu'à maintenant.

COMMANDERIE SOVERAINE Jérusalem

L'ordre a réussi à conserver l'emplacement du premier bailliage installé au cours du 12ème siècle sur les ruines du temple de Salomon et du Tombeau du Christ.

L'Ordre du Temple possède un vaste complexe souterrain appelé le Manoir Absolu et situé sous Jérusalem et plus particulièrement sous l'ancien emplacement du Saint Sépulcre et de la mosquée d'Oman.

Ces souterrains ont été construit durant la fin du 12ème siècle par les templiers eux-mêmes. Ils sont une suite sans fin de pièces aux voutes romanes ornées de belles croisées d'ogives et de couloirs, d'escaliers, de puits et d'oubliettes.

Des passages secrets achèvent de perdre des éventuels visiteurs. Le Grand Commandeur de Jérusalem lui-même ne connaît pas exacte-

ment la disposition du Manoir Absolu.

Certains documents très anciens laissent à penser que les souterrains s'enfoncent profondément sous terre, englobent l'ancien temple magique de Salomon pour continuer vers les pays magiques et maudits des créatures chtonniennes.

Une des légendes les plus répandues parmi les frères parlent de l'existence de monstres mi-humains mi-bêtes, résultats des expériences de Jacques de Molay, qui pourraient être utilisées par le Temple durant la Parousie.

OBEEDIENCES

Ordre des chevaliers du Christ, les assassins, Les chevaliers de la croix patée

MAGIE

Ce bailliage possède surement l'une des réserves d'objets magiques les plus riches de tous les baillages. Mais contrairement aux autres baillages, l'utilisation de ces objets se faient avec un rituel très élaboré et très contraignant pour les utilisateurs.

Ceci est du à l'ancienneté de certains objets et surtout à leur pouvoirs magiques supposés très puissants.

Ces artefacts sont gardés dans les pièces les plus secrètes du Manoir Absolu.

LES TURCOPLIERS DE LA TERRAE SANCTAE

Les turcopliers sont souvent composés de jeunes adoubés du deuxième degré dont les premières missions ne doivent pas être trop dangereuses ou trop proches de certains secrets que seuls partagent des initiés plus avancés du deuxième degré. Il n'empêche qu'ils peuvent constituer une menace physique certaine pour les Nephilim car ils connaissent bon nombre des sorts utilisés par les Nephilim et ils peuvent s'en protéger. Voici en exemple le "demi-chapitre souverain et excellentissime turcoplier du bailliage Terrae Sanctae".

Le demi-chapitre est constitué par des hommes veant tous d'horizons et de pays différents. La plupart d'entre eux ont été recruté par les templiers parce qu'ils faisaient partie d'une obédience franc-maçon et qu'ils avaient réagi positivement aux tests d'adoubement que leur avaient passer leurs examinateurs. Une fois recruté par les templiers, ils se sont tous investis suffisamment dans l'idéal chevaleresque du Temple pour être remarqués par des examinateurs du deuxième degré. De plus leur profession en faisant des gens utiles pour l'ordre.

Julien Laipers

Identité de couverture

Achille Down, 50 ans, Nationalité britannique (vrai-faux passeport fourni par les frères-chevaliers anglais); représentant commercial du groupe Datronic pour la zone proche-orient; divorcé, un enfant de 30 ans.

Identité templière

Nationalité: belge

Véritable age: 35 ans

Pseudonymes: grand croissant d'Oman, GCO, Lupus cruxis

Commandant turcoplier du demi-chapitre "le croissant d'Oman. Maître hospitalier (en détachement) de la croix bleue, initié du premier rang de la Croix Patée

FOR 15
CONS 16

INT 15

DEX 10

CHA 11

KA-soleil 25

Mod dommages +1d4

Actions 2

PDV 16

Compétences

Escalade 80%, parapente 50%, parachute 80%, nager 80%, équitation 50%, courir 90%, esquive 80%, boxe 80%, escrime 50%, marchander 50%, filature 50%, survie désert, montagne 50%, Kabbale 50%, rites templiers 55%, Nephilim 35%, Magie anti-Nephilim 35%, psychologie 50%, contact milieu des affaires moyen-orient 40%, Français 90%, anglais 80%, hébreu 50%, arabe 40%, latin 30%, conduire 80%, piloter petits avions 40%, piloter bateaux 40%

Possessions

un sceau de communication du deuxième degré, une petite croix patée en lapi-lazuli portée en collier (signe de son appartenance à l'obédience de la croix bleue), une chevalière frappée de la croix patée de son obédience du deuxième degré. Cette chevalière présente la particularité d'avoir été fabriqué avec un métal contenant de l'orichalque. Julien Laipers, confronté à des Nephilim ou à des sorts brandira son poing en avant, chevalière face au Nephilim et prononcera la formule de désenchantement suivante "Gigantis Diabiolis Dejectus Retro Terram". La bague contient 10 points d'orichalque

Armes

poings 80% 1d4

sabre 50% 1d8+2

Abdel Ben Karian

Identité de couverture

Abdel Ben Karian, 32 ans, nationalité israélienne, éleveur de chevaux, cédibataire

Identité templière

Pseudonymes: lupus equus

Premier turcoplier, grand chasseur du 3ème rang, initié du premier rang de la Croix Patée

FOR 10

CONS 12

INT 14

DEX 18

CHA 15

KA-soleil 19

Mod dommages 0

Actions 5

PDV 12

Compétences

Musique claviers 50%, Chevaucher 120%, esquive 30%, combat monté 70%, s'informer 45%, chasse 80%, orientation 50%, rites templiers 33%, alchimie 40%, écouter 80%, religion islam 50%, adaptation 50%, conduire 60%

Possessions

Une grande propriété près de Jérusalem hautement gardé dans laquelle Ben Karian élève des chevaux de course de très grande qualité. Le hara sert aussi aux turcopliers du croissant d'Oman de lieu de réunions pour préparer les réunions. Un médaillon à l'effigie de la croix patée contenant du plomb à orichalque, 5 points d'orichalque.

Armes

sabre 80%

fusil de chasse 60%

uzi 40%

Ismael Kadar

Identité de couverture

62 ans, nationalité albanaise, libraire, marié 8 enfants de 40 ans à 15 ans

Identité templière

Pseudonymes: lupus antiquus

turcoplier du croissant d'oman, grand gardien des mystères du 2ème rang,

PROVINCIAE

initié du premier rang de la Croix Patée

FOR 08
CONS 15
INT 17
DEX 12
CHA 07
KA-soleil 35

Mod dommages 0
Actions 3
PDV 15

Compétences

Chants 50%, chevaucher 50%, poing 30%, marchander 65%, s'informer 80%, alchimie 60%, kabbale 50%, astrologie 50%, Tradition 70%, sorcellerie 65%, magie Nephilim 55%, Jérusalem occulte 60%, rites templiers 50%, contact milieux ésotériques

Jérusalem 50%, connaissance de Jérusalem 75%, histoire des religions 55%

Possessions

Une librairie dans le vieux Jérusalem (l'une de ses harangues à touristes est de dire que même Jésus est venu consulter des vieux parchemins rabbiniques dans sa boutique). Une croix patée en bronze qu'il porte toujours en sautoir attachée un ruban de lin dans lequel des longs fils de bronze circulent.

Armes

sabre 40% 1d8+2

Hugh Carpenter

Identité de couverture

John bowes, 34 ans, journaliste free-

lance, correspondant pour Jérusalem de l'Australian Sunday.

Identité templière

Pseudonymes: lupus mortifer turcoplier du croissant d'oman, guide sublime du sabre du croissant, initié du premier rang de la Croix Patée

FOR 15
CONS 15
INT 13
DEX 18
CHA 16
KA-soleil 50

Mod dommages +1d4

Actions 5

PDV 15

Armes

sabre 90% 1d8+2

dague de lancer 80% 1d4



PROVINCIAE

FRANCIA

PAYS ET REGIONS

France (moins la Bretagne),
belgique wallone, luxembourg

Le bailliage Francia est l'un des plus importants en nombre de chevaliers et de frères du Temple. C'était en effet sur les terre de la soeur ainée de l'église que l'Ordre du temple avait choisi d'établir le centre de leur gouvernement mondial vers le 13ème siècle. Signa-
lons aussi que la fine fleur de la chevalerie templière française, initiée aux mystères, a dirigé dans son entier les nouveaux baillages créés (ou remis en place) durant l'extension fulgurante du temple. Le bailliage francia conserve encore aujourd'hui une importance légendaire de premier plan au sein de l'ordre. Mais en réalité, le

bailliage a été grandement affaibli par la purge exercée par le pouvoir royal de Philippe le Bel. Sa cohérence présente est mise en défaut par le nombre très important d'obédiences malgré le nouveau découpage des commanderies. (Jusqu'au 19ème siècle, l'ordre des templiers revendiquait plus de 250 commanderies et 150 obédiences pour le premier degré!!).

COMMANDERIE SOVERAINE Sophia-Antipolis

Suite aux problèmes de dissidences que rencontre le bailliage, le bailli français, formé aux méthodes américaines, a préféré installer la commanderie souveraine dans une

nouvelle ville construite avec les investissements privés et étatiques. cela lui a permis d'exercer suffisamment de pressions pour faire construire, sans que personne ne se doute de rien, un bâtiment ultra-moderne à l'intérieur duquel il pouvait camoufler les activités magiques de son bailliage. Le bâtiment se présente comme un grand bloc de verre noir et fumé, aux angles très marqués,

OBEDIENCES

L'Ordre des Chevaliers du Christ
L'Ordre des Chevaliers de Saint André
Les Chevaliers de la Croix Pattée

LUSITANIA

PAYS ET REGIONS

Portugal, Brésil, les îles du Cap Vert

Bien que regroupant peu de pays, ce bailliage est primordial pour l'Ordre. En effet, le Portugal, l'un des plus anciens royaumes de toute l'Europe a toujours gardé une certaine autonomie concernant les affaires politiques générales. Ainsi lors de la chasse aux templiers instituée par Philippe le bel, le Portugal refusa d'exterminer les templiers installés sur ses terres. Cela était peut-être dû à l'influence financière de l'Ordre sur la monarchie portugaise. Les terres portugaises se transformèrent même en terre d'accueil pour les membres du Temple. Ils y construisirent de belles demeures et des forteresses impressionnantes. De plus, ils ramenèrent au Portugal, une somme importante de connaissances occultes. Ceci leur permit de préparer l'une des missions les plus secrètes du Temple: traverser le

Grand Océan afin de cacher les derniers secrets du temple. Ce plan intermédiaire put se réaliser discrètement vers le milieu du 14ème siècle. Un convoi de nefes et de caravelles affrétées par le Temple quitta Porto et cingla droit vers l'Ouest. Ils s'arrêtèrent aux Iles du Cap Vert et y installèrent une commanderie encore présente puis après une longue route découvrirent les côtes de l'actuel Brésil. Ils s'y implantèrent durablement et purent cacher certains des Grands Secrets de l'Ordre. Aujourd'hui, le Portugal est encore un pays où les Templiers sont très actifs et en sécurité. Ils sont très mêlés aux affaires temporelles et préfèrent le pouvoir financier et matériel à la recherche de l'Agartha.

COMMANDERIE SOVERAINE Brasilia

Le bailli lutanien a installé son siège dans un des quartiers les plus modernes de la ville. Le QG se situe dans une église contemporaine, au toit d'ardoise tordu selon des courbes mathématiques et soutenu par des fils et des superstructures métalliques. Certains des Grands Secrets sont conservés dans une ziggurat précolombienne aux nombreux accès souterrains. Les accès à ces souterrains sont très bien gardés. La commanderie souveraine est très fière de ses bâtiments alliant la modernité la plus criante avec l'architecture la plus occulte qu'il soit. Les templiers de cette partie du bailliage aiment bien le montrer face à des templiers venant du continent européen et surtout du Portugal.

OBEDIENCES

Chevaliers de la Croix Pattée

HELVETIA GERMANICA

PAYS ET REGIONS

Suisse, Autriche, Allemagne, Pays-Bas, Schleswig-Holstein, Belgique flamande

Helvetia germanica est un très vieux bailliage dont l'influence dans l'ordre et le monde occulte a été prépondérante du 15ème au 17ème siècle. Basé en Suisse, par la suite de la volonté de Jacques de Molay dernier Grand Maître exotérique de l'Ordre, le bailliage eut comme principale fonction de chercher les Portes du Paradis que les occultistes templiers avaient placé dans les montagnes suisses.

Le bailliage, suite à l'alliance entre les chevaliers teutoniques et les templiers survivant engloba une grande partie des régions germanophones ou les chevaliers teutoniques étaient déjà présents. Bientôt le bailliage fut dominé par les chevaliers teutoniques.

C'est depuis cette époque que les Nephilim eurent beaucoup de mal à s'implanter et à réussir leur quête de l'Agartha dans ces régions. Le siège de Munster en est un bon exemple.

Aujourd'hui le bailliage fournit des hommes d'action et de confiance pour les missions difficiles des autres bailliages. Il prend une importance croissante dans les actions occultes du Grand Maître.

Son bailli est aussi Grand Commandeur des chevaliers teutoniques.

Il n'approuve pas totalement la modernisation imposée par le Grand Maître américain mais dans la tradition teutonique d'obéissance, il respecte les ordres donnés et essaye de mettre le plus de professionnalisme possible dans l'exécution des missions.

Il est engagé actuellement dans la réactivation de la Sainte Vehme qu'il pense être le meilleur moyen pour lutter contre le réveil en masse des Nephilim. De plus de manière machiavélique, il compte faire passer les exécutions sommaires de la Sainte Vehme pour des meurtres commis par des "serial killers", phénomène encore méconnu en Europe.

Il put tester ces méthodes aux Etats-Unis en grandeur nature avec un certain succès, poussé par le Grand Maître.

**COMMANDERIE
SOVERAINE
Munich**

OBEISSANCES
Les chevaliers teutoniques
Les Chevalier de la Croix Pattée

ASIA SLAVIA

PAYS ET REGIONS C.E.I, Pologne

Les templiers sont peu implantés dans cette partie du monde. L'ordre s'est installé vers la fin du 13ème siècle quand les Chevaliers Teutoniques ont commencé leur mouvement vers l'Est où ils pensaient découvrir l'épée de Feu qui garde l'entrée du Paradis. Les templiers réfugiés parmi les chevaliers teutoniques réussirent à initier certains de leur compagnons aux mystères templiers et construire des commanderies dans cet Est encore sauvage. Le bailliage actuel essaye de d'augmenter le nombre des commanderies dans l'ex l'urss profitant du désordre engendré par la naissance de la CEI. Le bailliage joue en particulier sur la renaissance spirituelle dans ce pays.

De nombreux popes et églises russes servent de couvertures aux activités secrètes du bailliage. Il est par conséquent l'un des plus grands utilisateurs de symboles et

d'instruments liés à la religion chrétienne et plus particulièrement chrétienne orthodoxe.

COMMANDERIE SOVERAINE Cracovie

Cracovie est une belle ville médiévale qui a accueilli depuis l'arrivée des chevaliers teutoniques une commanderie souveraine importante. Les bâtiments de la commanderie se trouvent dans une des tours de la vieille ville. La tour appartient à un descendant des anciens rois de Pologne, revenu après la chute du pouvoir communiste polonais et qui faisait partis d'une petite obédience parisienne. Ces ancêtres l'avaient déjà donné aux anciens templiers. Appelée tour des templiers dans les vieux guides touristiques, le grand commandeur de Cracovie a réussi à faire changer de nom la vieille tour et à faire renommer une vieille ruine tour des templiers.

La tour s'appelle maintenant la tour des épées de feu sur tous les guides touristiques. Officiellement, elle abrite un club privé d'investissement dans les pays de l'Est. La commmanderuie est une vielle tour crénelée qui possède encore son toit pointu en ardoises d'origine. Une magnifique girouette en fer rouillé trône sur le sommet de la tour. Elle représente une baleine, un faucon et un météore (que des Nephilim avertis peuvent interpréter comme un jeu de mot censé cacher le mot Baphomet). En tout cas les templiers du bailliage Asia Slavia sont au courant de la signification de cette girouette. La girouette est toujours bloquée en direction de l'Est quelque soit le vent dominant.

OBEDIENCES

Les chevaliers teutoniques
Les Chevaliers de la Croix Pattée



Entrée marquée d'un code secret de Europa Slavia

ALTA PATRIA

PAYS ET REGIONS

Ecosse, Pays de Galles, Angleterre, Irlande, Bretagne

Ce bailliage a été créé durant la dispersion des templiers après le bûcher de Jacques de Molay. Quelques frères chevaliers, épuisés, poursuivis, blessés, arrivèrent dans ces terres inhospitalières qu'étaient les Highlands d'Ecosse.

Ils tombèrent sur des peuplades pictes et écossaises encore très primitives. Utilisant leurs pouvoirs magiques et le dernier homoncule emporté de France, ils prirent la tête des tribus de ces guerriers frustrés et farouches.

Ils purent ainsi devenir l'un des plus grands clans (les Mac Kurgan) en luttant contre un clan (les Mac load) qui accueillait les Nephilim parmi ses membres dirigeants. Ils civilisèrent une partie des hautes-terres et créèrent officiellement un nouveau bailliage: les Alta Patria, les hautes-patries, c'est-à-dire la patrie d'accueil des derniers templiers située dans les hautes-terres de l'Ecosse.

Pendant longtemps, ce bailliage s'estima être le dernier vrai représentant de l'ordre. Il est vrai que cachés dans les Highlands, les templiers exilés purent conserver intact une grande partie des traditions et des rituels templiers du 13ème siècle.

Depuis ce temps, les templiers de ce bailliage se considèrent un peu comme les pères de l'ordre moderne. Ils ne le font pas de manière arrogante mais aiment à le rappeler lors de réunions de chapîtres. Ils sont les gardiens des coutûmes templières.

C'est aussi pour cette raison qu'ils sont les principaux membres du Grand Tribunal qui décide des peines à l'encontre des chevaliers fautifs.

COMMANDERIE

SOVERAINE

L'île des Mac Kurgan

Les templiers de l'Alta Patria ont réussi à conquérir au cours du 16ème siècle après de dures ba-

tailles claniques une île sauvage sur la côte occidentale de l'Ecosse. Ils ont pu y installer une place-forte pratiquement inexpugnable.

Elle est constituée d'un grand château-fort construit en pierres noires qui lui donnent un aspect sinistre. Trois murailles crénelées ensèrent le donjon.

Toute l'architecture militaire médiévale s'y retrouve, les machicoulis, la herse, les meurtrières, les barbacanes et autres breteches.

OBEISSANCES

L'ordre des chevaliers de Saint-André du chardon d'Ecosse, les chevaliers Kadosh

MAGIE

Le bailliage est très fier de posséder une seule arme en orichalque l'épée reconstruite à partir des morceaux d'excalibur

EUROPA SLAVIA

PAYS ET REGIONS

Slovaquie, République tchèque, Hongrie, Roumanie, Slovénie, Croatie.

Ce bailliage est le dernier à avoir été constitué par les Templiers. Il a été formé par le biais de certains chevaliers teutoniques qui poussèrent vers l'Est surement à la recherche d'un passage vers la Terre Creuse.

Ces chevaliers teutoniques, au demeurant peu nombreux, découvrirent certains mystères liés aux Selenim et durent lutter contre eux. Ces guerres souvent très mortelles pour l'Ordre provoquèrent un durcissement du comportement de ces templiers.

Ils adoptèrent une vision très sombre de la vie et ceci se répercuta sur leurs faits et gestes. Ils devinrent brutaux, belliqueux, orgueilleux et terrorisèrent les habitants de ces pays slaves. Ils formèrent un ordre noir et invisible du Temple près à commettre toutes les atrocités pour assurer la survie du Temple.

Il est certain que l'utilisation d'homoncules de selenim a renforcé ce comportement. Aujourd'hui les templiers de ce bailliage n'ont changé ce type de comportement et semble même l'avoir accentué au fil des années et du réveil en masse des Nephilim.

Certains templiers du troisième degré pensent même qu'ils ont fait

alliance avec une confrérie évoluée de selenim ayant comme métamorphe le vampire.

Il est vrai que ces templiers du bailliage Europa Slavia possèdent tout un rituel personnel qu'ils n'apprennent jamais à des templiers extérieurs. Des Nephilim enquêtent actuellement sur les liaisons de cet étrange bailli avec les agissements des groupuscules extrémistes dans les conflits actuels se déroulant dans l'ex-Yougoslavie.

Il semble qu'il y ait des liaisons certaines avec les bogomiles, une secte religieuse qui a été créée vers le 8ème siècle.

COMMANDERIE

SOUVERAINE

Prague

Prague, ville des kabbalistes juifs, du golem, de Kafka et du romantisme de l'ancien empire austro-hongrois possède aussi des quartiers plus sombres, plus mystérieux où le tracé des rues semble indiquer quelques alphabets ésotériques.

C'est dans l'un de ces quartiers que se trouve la commanderie souveraine d'Europa Slavia. Elle est abritée dans un manoir fort ancien aux pierres noires et grises, dont l'époque de conception est difficile à dater, vu le nombre impressionnant de style s'y confondant. Le plus impressionnant reste

les grandes gargouilles à faces multiples et démoniaques qui ornent toutes les façades de la bâtisse.

Ce manoir avait été à l'origine une construction élevée par une puissante société secrète de Nephilim qui mettait au point les nouvelles règles magiques de l'alchimie. Cette organisation, baptisée le Lion Vert, fût en grande partie décimée par les chevaliers teutoniques et perdit son quartier général pragois.

Le bailli de l'époue profita de ce lieu hautement occulte pour installer sa commanderie souveraine. Par la même occasion, il emprisonna 13 homoncules de puissants Nephilim dans 13 athanors primitifs.

Aujourd'hui, Certains templiers en mission à Prague déclare qu'à par nuit d'orage, on peut voir comme un feu de Saint-Elme entourer le manoir aux formes fantasques. C'est en tout cas un lieu terrible pour tout Nephilim cherchant à y pénétrer.

Il est certain qu'Europa Slavia jouera un grand rôle dans l'Apocalypse approchante.

OBEDIENCES

Les Chevaliers Teutoniques

Les Chevaliers de la Croix Pattée

MALTA INSULA

PAYS ET REGIONS

Iles Baléares, Sardaigne, Sicile, Malte, Crète, Grèce, Bulgarie, Turquie, république serbe, bosnie.

Malta Insula est le bailliage le plus ancien de tout l'ordre. La majorité des chevaliers du Temple Archaïque, après de longues aventures ont réussi à prendre pied dans une île de la méditerranée donnée comme perdue par Platon, Malte.

Les templiers pûrent panser leur blessure et élaborer sur des générations multiples le Grand Plan. Ils essaimèrent dans presque toutes les régions de l'Europe s'adaptant au fur à mesure aux populations locales, intégrant leurs hiérarchies sociales et capturant de plus en plus de Nephilim.

Bientôt chaque ordre du temple préféra devenir autonome ou du moins obéir à un maître indépendant. Jusqu'à la fin des croisades, le bailliage conserva une importance de tout premier ordre dans le Temple. La fin des croisades marque la chute progressive du bailliage.

Les véritables centres de décision durent être transférés dans des endroits surs loin des attaques des Nephilim et des orientaux. C'est alors que les templiers créèrent, pour la première fois de leur histoire secrète une obédience non issue directement ou indirectement du Temple Archaïque.

Ce fut la naissance de l'Ordre de Malte. Cet ordre s'occupa devint alors le service secret du Temple mais uniquement pour les affaires matérielles. L'ordre petit à petit

acquies aussi une fonction de messagers de l'ordre sans savoir ce qu'ils transportent.

Le bailliage devint une plaque tournante du Renseignement aussi bien pour l'ordre que pour les services secrets des pays européens. Il s'éloigna petit des prises de décision concernant l'ésotérisme et le mystère Nephilim.

Aujourd'hui le bailliage possède de nombreux agents dans les pays où il est souverain ainsi que des antennes dans les autres pays européens. Mais il ne s'occupe plus du tout du Grand Plan et donc ne possède pas de véritable puissance occulte. Ainsi le bailliage ne possède pas d'armes en orichalque.

COMMANDERIE SOUVERAINE

La Valette (capitale de l'île de Malte)

La commanderie souveraine de ce bailliage se situe sur une île fortifiée située à quelques encablures de La Valette. Cette île a connu un destin très particulier.

On dit qu'elle a été habitée pendant un certain moment par Jason et les argonautes, puis qu'elle a servi de refuge à Ulysse et ses compagnons de voyage. Il est certain que la papauté médiévale s'est portée acquéreuse de cette île. Les véritables archives secrètes du Vatican y auraient été entreposées.

C'est peut-être pour cette raison que lors de la période des croisades, le Temple alors au sommet de sa gloire s'est permis d'envahir

l'île et y a construit une forteresse semblable au Krak des chevaliers situé près de Damas. C'est sûrement l'acte qui a fait basculer la papauté du côté des ennemis de l'Ordre.

Une fois installés sur cette île, l'Ordre rayonna comme jamais auparavant. Ils y avaient trouvé une force magique inconnue. Aujourd'hui, l'île reste la propriété de l'ordre de Malte, mais le krak a perdu de sa superbe, les herbes folles ont envahis les remparts, les donjons ont perdu leurs toit, les mécanismes d'ouverture des portes sont pris par la rouille.

Des maisons de style grec ont construites dans les cours du krak. De plus, l'île a servi de base pour la construction de dirigeables après la première guerre mondiale. Il reste encore des arches, des surplombs, poutrelles et des filins de fer et d'acier, reliant selon des angles bizarres certaines parties du château.

Mais le plus grave est que les chevaliers de Malte ont perdu les endroits où devaient se trouver les véritables archives secrètes du Vatican. Depuis le bailliage ne plus rien faire magiquement et est dépassé quand aux événements occultes actuels. Le bailli actuel compte sur la possibilité de retrouver les archives secrètes.

OBEDIENCES

L'ordre de Malte

Les Chevaliers de la Croix Pattée

Les Chevaliers de la Toison d'Or

PAYS ET REGIONS

Ethiopie, Somalie, Afrique du Sud

Ces terres peu peuplées de templiers possèdent un très fort pouvoir attractif pour le jeune adoubé du fait de nombreuses légendes courant à son sujet. En effet, le titre latin du bailliage peut se traduire par les Terres du Roi Jean. Le roi Jean aurait été un roi mystérieux, chrétien, qui régnait durant le Moyen-Age sur les terres africaines alors peu connues des européens.

Des peuples noirs entiers et des empires éphémères auraient prêté hommage à ce roi tout puissant et aux pouvoirs thaumaturgiques sans limites. Lorsque les templiers déployèrent les rêts de leur immense filet occulte sur le monde connu vers le 13ème siècle à partir de Jérusalem, ils décidèrent d'élucider ce mythe occulte. Après d'éprouvantes recherches dans les déserts somaliens, une compagnie de turcopliers et de chevaliers du Temple tombèrent sur la grande forteresse d'Altiplano.

Ils y découvrirent une créature monstrueuse parlant égyptien antiue. Ils y reconnurent une création du fondateur du Temple, Tubalcaan. Par le biais des sceaux secrets templiers et des rituels longuement appris à Jérusalem, ils purent faire rendre hommage à la créature. Le Grand Maître de l'époque se déplaça en personne pour nommer la chose bailli de ces nouvelles conquêtes.

Aujourd'hui, la chose règne encore dans les contreforts somaliens. C'est l'unique bailli à ne pas être nommé par le Grand Maître quand il y a un changement à la tête de l'ordre. Le bailli se fait encore appeler le roi Jean et vit entouré d'une micro-société aux coutûmes très particulières.

Sa personne est connue dans tous les villages somaliens et éthiopiens et fait partie de bon nombre de légendes locales. Mais bizarrement tous les auteurs africains qui ont cherché à compiler ces légendes sont morts dans des conditions étranges. Depuis peu, Le Temple a réussi à faire sortir de sa léthargie habituelle le roi Jean pour commencer une opération d'implantation du Temple dans les terres d'Afrique du Sud.

Mais plutôt que d'utiliser la personnalité du roi Jean, le Temple a préféré employer des méthodes du bailliage Terrae Novae et a infiltré des organisations secrètes paramilitaires fascistes et racistes. Cela n'a pas plu aux fidèles du bailliage.

COMMANDERIE SOVERAINE

Altiplano dans le désert Somalien

Altiplano est une immense forteresse troglodyte construite sur un haut plateau situé dans le désert somalien. Son aspect imposant la fait rapprocher d'une termitière géante. C'est pour cette raison que

nombre des légendes locales la baptise la Mère de toutes les termitières. Le roi Jean a fait bâtir un véritable palais à l'intérieur de la montagne découpant de nombreuses ouvertures dans la roche lui donnant un aspect de dentelle de pierre assez extraordinaire.

Il y a fait rajouter toute une statuaire proche de celle des pharaons et des templiers archaïques. Altiplano est un monument au symbolisme du temple dans toute sa pureté et son inquiétant pouvoir de persuasion et de corruption. Certains templiers bien placés murmurent que le Grand Maître aime venir se ressourcer et discuter des faits héroïques de Tubalcaan quand il luttait contre quinze Nephilim à la fois.

Recemment, un journaliste français célèbre est mort en essayant de retrouver la trace d'Altiplano. La presse a conclu à un accident mais il est certain qu'il fut exécuté sur l'ordre du roi Jean.

OBEDIENCES

Les Chevaliers de la Croix Pattée
L'Ordre des Chevaliers du Christ

TERRAE DESERTAE

PAYS ET REGIONS

Arabie Saoudite, Koweït, Yemen, Oman, Emirats Unis, Qatar, Bahrein.

Bien que couvrant beaucoup d'espaces, ce bailliage compte très peu de chevaliers. La plupart sont des adoubés du troisième degré appartenant à l'obéissance des assassins. Il a été formé lors de l'accord secret que les chevaliers teutoniques conclurent avec les maîtres de la discrétion et de la mort silencieuse: les assassins de la montagne d'Alamut. Ce bailliage est surtout un centre d'entraînement très au point et très éprouvant pour les templiers cherchant à perfectionner leurs techniques de poursuite de Nephilim.

Aujourd'hui, le bailliage s'est trouvé contre son gré mêlé aux événements politiques et guerriers

récents qui ont secoué la région. Cela a attiré l'attention fatale de la CIA et de certains services secrets européens et slaves. Dans ces conditions, les opérations templières sont de plus en plus dures à effectuer.

Le bailli actuel envisage même de replier ses chevaliers à Jérusalem et de déclarer perdu (comme le bailliage italien) ce bailliage. L'on se trouve devant un cas typique d'affrontement entre des puissances secrètes humaines et seulement humaines.

COMMANDERIE SOUVERAINE

La forteresse d'Alamut

La commanderie se situe quelque part dans le désert de l'Arabie Saoudite. Elle est installée à l'intérieur d'une montagne. Le chef des

assassins obéissance templière du troisième degré aime à y résider.

Cette montagne est une véritable forteresse dont l'intérieur a été conçu comme une sorte de Paradis éternel, un avant-goût de l'Agartha des templiers. Lorsque certains templiers se sont montrés particulièrement valeureux, leur bailli et quelque fois le Grand Maître les autorisent à se reposer et à se ressourcer spirituellement dans la montagne d'Alamut. Le commandeur de la commanderie souveraine y a fait installé tout un service de liaison radio très puissant et qui s'occupe en partie de la liaison avec le satellite de communication qu'utilise secrètement les templiers du troisième degré.

OBEISSANCES

Les Chevaliers de la Croix Pattée

Le BAILLIAGE PERDU ITALIEN

Les templiers n'ont jamais réussi à s'implanter correctement dans la botte italienne.

Cela pour plusieurs raisons: premièrement, les templiers archaïques se sont trouvés très rapidement en concurrence avec les sociétés secrètes dites initiatiques de l'époque romaine.

Celles-ci correspondaient mieux aux aspirations de certains romains et surtout permettaient de mieux lutter contre les Nephilim. Ensuite durant l'époque médiévale, le Temple se trouva en but avec l'église romaine et surtout les

Etats du pape.

Une lutte d'influence de grande envergure se joua dans cette partie du monde avec pour résultat l'échec des templiers vers le tout

début du 15ème siècle.

Des reliquats de l'Ordre purent survivre mais seulement en conservant les rituels et des formules vides de sens.

"Aujourd'hui, le besoin d'une nouvelle chevalerie se fait incontestablement sentir. Certes, celle-ci doit rester en parfaite continuité avec son passé, mais par surcroît, il lui faut se montrer capable d'affronter avec résolution la somme des difficultés de notre temps. Nous vivons une période de bouleversement des peuples et des fondements de l'humanité. En cette aube de l'ère du Verseau", les créatures terrestres cherchent leur équilibre et ne le trouvent point. Le moment paraît donc spécialement bien choisi pour prodiguer un souffle de vie neuf à la Milice du Christ et à l'idéal qu'elle a sans arrêt incarné.

TERRAE SEPTENTRIONIS

PAYS ET REGIONS

Danemark, Norvège, Suède, Islande, Iles Féroé, Iles Shetland, Groeland, Terre-Neuve

Ce bailliage est l'un des plus indépendants vis-à-vis du Grand Maître. Il a été fondé, il y a environ plus de 3000 ans par des membres survivants des Chevaliers Invisibles de Tubalcaan, c'est-à-dire des guerriers farouches et sans pitié.

Ces guerriers ont rapidement perdus leurs caractéristiques égyptiennes pour s'adapter aux rudesses des civilisations nordiques.

En revanche, ils ont conservé leurs pratiques militaires qu'ils purent préserver en formant une société secrète parfaitement adaptée à la société nordique: les "guerriers enragés", les bersekers.

Ces bersekers possédaient leurs rites secrets que même les karls viking ne connaissaient pas. Le bailliage se démarqua naturellement des méthodes habituelles des templiers pour pratiquer une politique de violence et d'indiscrétion à la limite de l'outrancier.

Ils chassaient le Nephilim comme on peut chasser le sanglier, en meute et en faisant la fête. Aujourd'hui, les Bersekers ont disparu mais les templiers du Froid ont conservé des méthodes très

violentes et surtout très voyantes. Cela posent des problèmes de disciplines avec les autres bailliages.

Actuellement, le bailliage est en très sérieux conflit avec le bailliage Asia Slavia au sujet de souveraineté sur des anciennes commanderies d'origine nordiques abandonnées aux russes il y a plus de 300 ans.

Ces commanderies sont très importantes car elles seraient construites sur des tombes d'anciens berseker qui pourraient encore contenir des armes en orichalque. Le bailli des Terrae septentriones a juré qu'il irait jusqu'à déclencher une guerre secrète si le bailliage Asia Slavia s'emparait de ces armes.

COMMANDERIE SOUVERAINE Oslo

Les finances du bailliage sont pas très importantes et ne permettent pas au bailliage de s'offrir une commanderie souveraine chargée d'histoire.

Les templiers nordiques se réunissent dans la ville d'Oslo parceque les principaux rituels du bailliage y fut codifiés.

Ils aiment à se retrouver dans une

chaîne de tavernes et de bar que l'on pourrait traduire par "la taverne de la hache tranchante".

Ces tavernes sont tenues essentiellement par des chevaliers ou des turcopliers du bailliage. Chaque taverne possède une arrière-salle dans laquelle ne peuvent rentrer que les frères-chevaliers possédant le bon mot de passe qui est "berseker" plus une couleur selon la semaine.

Le bailli voudrait bien construire un réseau de souterrains reliant chaque taverne afin de permettre une évacuation rapide des templiers-vikings.

OBEDIENCES

Les Chevaliers de la Coirx Pattée
Les Chevaliers du Christ

TERRAE NOVAE

PAYS ET REGIONS

Usa, Canada

Ce bailliage a été fondé durant le cours du 16ème siècle par des templiers fuyant les coups de l'inquisition et qui prirent le bateau en même temps que les exilés protestants. Ce déracinement brutal coupa ces templiers de leurs origines égyptiennes et européennes pour les jeter dans le monde tourbillonnant et changeant d'un nouveau continent en train de se construire.

Ces templiers découvrirent là-bas des Nephilim différents de leurs modèles européens, vivants dans les sociétés humaines et aidant même à l'élévation spirituelle de ces humains. Ces Nephilim n'ayant connu que peu d'adversité humaines tombèrent très rapidement sous les coups des épées d'orichalque des templiers immigrants.

De plus en explorant des collines que les indiens appelaient des lieux maléfiques, ces templiers trouvèrent de grandes quantités d'orichalque pur. Ils purent ainsi fabriquer des armes étonnantes pour les Nephilim et construire un nombre impressionnant d'homoncules à partir de Nephilim devenus chaman.

A l'origine, simple bailliage, les terrae novae des templiers s'affirmèrent comme le lieu de refonte et de résurrection de l'Ordre. Débarassés de toutes les contraintes historiques et traditionnelles européennes, ils formèrent les néo-templiers.

Ils fabriquèrent de nouveaux rituels, refirent la carte du monde templier, reformèrent les commanderies pour qu'elles cor-

respondent aux nouvelles dimensions induites par la Révolution Industrielle. Ils sauvèrent l'Ordre de la chute finale mais en modifiant grandement ses méthodes.

C'est ainsi qu'ils emploient les techniques les plus modernes et les armes les plus sophistiquées. Tous ces phénomènes conjugués ont fait que l'obscur bailliage du début devint le premier parmi ses pairs (Primus inter pares, tel est encore son nom) puis se révéla être la nouvelle terre promise que cherchaient depuis longtemps certains templiers.

Le Grand Maître fut choisi (et choisi) parmi les chevaliers du néo-temple. Certains templiers européens se plaignent de cet état de fait mais les techniques utilisées par le Néo-Temple sont souvent très efficaces face à des Nephilim quelque fois déboussolés devant les changements des humains.

COMMANDERIE

SOUVERAINE

Nevada; black creek, Point 1919

Les Néo-templiers ont vu très grand pour installer le grand maître sur leurs terres. Bien que l'Ordre fût déjà piloté depuis longtemps des Etats-Unis par l'Ombre du Grand Maître et les maîtres templiers des obédiences du troisième degré, le véritable transfert ne se fit que dans les années 50 lors d'un grand voyage occulte.

Un paquebot entier fut utilisé pour transférer le Grand Maître et sa suite. En effet, les néo-templiers purent utiliser une grotte immense creusée par des essais nucléaires effectués par l'armée durant les années 40.

Les templiers s'aperçurent que

l'orichalque bloqua les rayons mortels de la radio-activité. Ils couvrirent l'immense grotte d'une fine feuille d'orichalque et élaborèrent la commanderie la plus vaste depuis la construction du temple mythique de Tubalcaan.

Cette grotte se situe dans le désert du Nevada au point 1919 sous le lieu-dit de Black creek. Afin de protéger les allées et venues des templiers, le commandeur a installé ses quartiers généraux dans une usine ultra-moderne d'armement qui dispose de son propre aérodrome.

Cette usine construite en verre fumé et en plastacier contient le dernier cri en ce qui concerne les techniques électroniques et informatiques de surveillance.

OBEDIENCES

Toutes les obédiences



CHAPITRE TROIS LES OBEDIENCES

...Assez longtemps tu as porte le baudrier,
l'eepee et les eperons du monde; viens avec moi,
je t'armerai Chevalier du Christ...

Saint François d'Assises

Ce chapitre présente les obédiences du deuxième degré.

Ces obédiences regroupent un ou plusieurs pays. Elles sont en quelque sorte l'équivalent de grosses sociétés européennes, tant par leur puissance financière que parfois par leur influence politique.

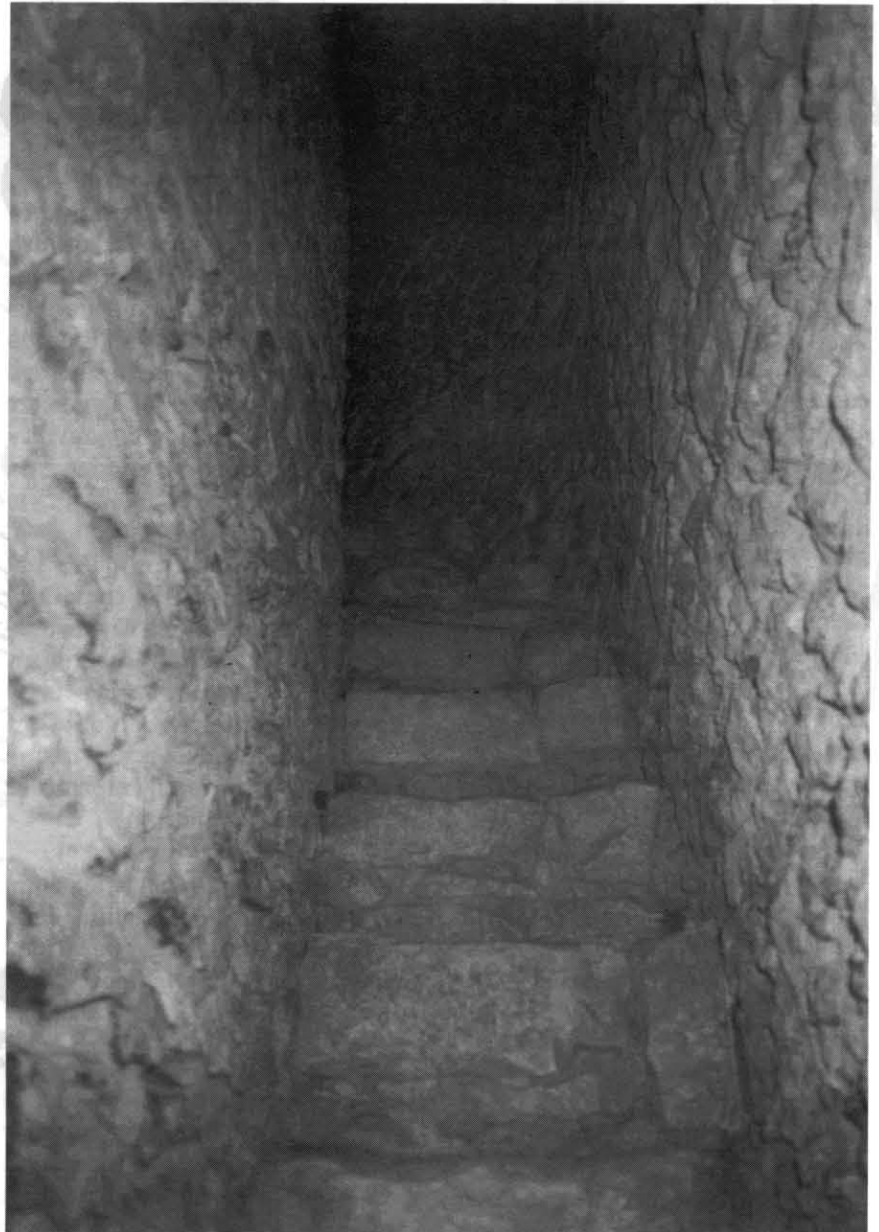
Elles sont les plus imbriquées dans les manipulations des états (au contraire des obédiences du premier degré, qui se cantonnent au niveau local).

Elles sont très proches de la politique des gouvernements et l'influencent souvent.

Elles sont les gardiennes des traditions spirituelles du Temple. Parmi celles-ci, on pourra citer l'attitude chevaleresque, le maintien d'une spiritualité minimum, même si cette spiritualité est réduite.

Enfin, elles dispensent un enseignement aux Templiers basé sur l'existence des Nephilim, l'apprentissage de leur magie et les moyens les plus efficaces pour les traquer.

C'est en entrant dans ces obédiences que l'on apprend le plus de choses sur les Nephilim.



Les Chevaliers Teutoniques

HISTOIRE

Les chevaliers teutoniques possèdent l'une des histoires les plus riches et les plus mouvementées de tout l'Ordre. A l'origine, Ils ont été fondés par des chevaliers allemands qui souhaitaient imiter les actions exotériques des chevaliers du Temple.

Ils basèrent donc leur structure sur une organisation militaire poussée de type médiévale. Des sergents en armes étaient recrutés afin d'aider les chevaliers. Les chevaliers se plaçaient sous l'autorité de commandants (souvent des barons) et les commandants obéissaient à un grand commandeur.

Les chevaliers se donnèrent comme mission de protéger les chrétiens qui partaient vers les Terres Saintes. Ils rajoutèrent une tâche à leur mission qui fut celle de découvrir de nouvelles terres à évangéliser.

C'est ainsi que les chevaliers teutoniques se tournèrent vers l'Est, vers les terres sauvages de la grande Slavie. Cette épopée, emplies de bruit et de fureur fut marqué par de nombreux faits d'arme et des massacres sans nom.

Certains des templiers rentrèrent en contact avec des créatures qu'ils ne connaissaient pas comme des selenim ou même des monstres issus des champs magiques que certains des slaves adoraient comme dieu païen.

Les chevaliers teutoniques découvrirent alors une réalité autre, cachée contre laquelle le bon fer et la force brute ne pouvait rien faire.

Ils demandèrent l'aide de l'Eglise et de la Papauté, trahissant leur serment de vassalité vis-à-vis de l'Empereur allemand, éternel ennemi du pape.

La papauté profita de cette demande pour essayer d'utiliser cette force armée contre l'empereur mais c'était sans compter sur l'honneur des chevaliers teutoniques. Ils préférèrent partir au combat contre ces créatures magiques et antédiluviennes plutôt que d'affronter les sires impériaux.

Ils affrontèrent les Nephilim et leurs alliés dirigés par Alexandre Nevski dans la célèbre bataille du lac peipous. Ce fut une défaite importante pour l'Ordre. Depuis cette époque les chevaliers teutoniques décidèrent de lutter contre ces Nephilim aux pouvoirs si étranges et de venger la mort de leur Grand Maître.

C'est pour cette raison qu'ils acceptèrent facilement les templiers qui fuyaient la vindicte royale. Les chevaliers teutoniques furent initiés aux Grands Mystères templiers et jurèrent fidélité au Grand Plan. Mais par la même occasion, ils jurèrent d'exterminer un par un ces Nephilim.

Ils réussirent ainsi à garder dans l'Ordre un statut particulier leur permettant de faire des opérations pouvant entraîner la mort d'humains quand cela était nécessaire.

SIEGE

Les chevaliers teutoniques ont toujours fait fi des modifications politiques qu'ils considéraient comme étrangères à la rectitude templière.

C'est pour cette raison qu'ils n'ont jamais fait transférés leur siège de Marienbourg situé en Poméranie aujourd'hui terre polonaise. Les teutoniques ont toujours conduit leur action de cet endroit.

Le siège actuel des chevaliers est situé dans une vieille église gothique qui a la particularité de se trouver au centre d'un grand complexe pétrochimique abandonné après la chute du régime communiste. En effet le centre industriel lors de sa construction au début du siècle a conservé cette église pour satisfaire les ouvriers catholiques polonais.

Le siège indiqué dans Nephilim n'était qu'une fausse information donnée par les sources de renseignements des chevaliers. Ils craignaient une visite de Pyrim. Il semble que le problème ait été récemment réglé. Münster s'est avéré être un traquenard pour les Nephilim.

ORGANISATION

Les chevaliers teutoniques possèdent une organisation calquée sur celle d'un bailliage avec des grades reprenant les titres militaires classiques. Ils sont commandés par un Grand Maître de l'ordre teutonique qui est élu par un chapitre général.

Ce grand maître n'est connu que par le titre d'Empereur du Monde, d'Outremonde et du Dracheland. Le grand maître dirige l'ordre avec cinq commandeurs, le maréchal chargé des opérations militaires, le grand commandeur chargé de l'administration de l'ordre, le grand hospitalier chargé des vivres (c'est-

Les Chevaliers Teutoniques

à-dire du ravitaillement en armes), l'intendant chargé des habits (c'est-à-dire des déguisements et des couvertures de chaque chevalier teutonique) et le grand maître du territoire (c'est-à-dire de la liaison avec les autres obédiences templières et de la conquête de nouveaux territoires ou le reconquête de territoire appartenant à des sociétés secrètes ennemies).

De plus les chevaliers teutoniques possède de nombreuse «petites» obédiences rattachées à leur hiérarchie qui suivent les ordres donnés par le grand maître teutonique. Ainsi il existe l'ordre des portes-glaives, la Sainte Vehme, les chevaliers de poseïdon ou les chevaliers de Thulé.

Il est à noter que la majorité de ces obédiences ont plus ou moins collaboré et animé certains des cercles occultes nazis les plus durs. Cela a donné des chevaliers aux méthodes extrêmes et sans scrupules et aux tendances souvent racistes.

Méthodes

Les chevaliers teutoniques utilisent des méthodes très simples. Une fois un Nephilim repéré quelque soit son simulacre, les chevaliers teutoniques mettent au point une «compagnie».

Cette compagnie est formée de chevaliers ainsi que d'aides, de compagnons et quelque fois de personnes appartenant à une ferme. La compagnie se met ensuite sur la trace du Nephilim et enfin essaye de l'éliminer et la rigueur de le capturer pour en faire des

homoncules. Les chevaliers teutoniques ne "embarrassent pas de diplomatie, de maintien des grands équilibres et autres fariboles qu'ils laissent volontiers à des templiers plus spirituels. Une seule chose les intéresse, venger leur compagnons morts dans ce combat contre ces créatures diaboliques.

Influences

Les chevaliers teutoniques ne possèdent que l'influence des membres de l'obédience. En d'autres termes, ils n'ont pas un réseau d'alliés, de contacts, de ferme très étendu. En revanche, ils leur arrive d'effectuer des missions sur des individus n'ayant que très peu de rapport avec les agissements du Temple.

Ils possèdent une influence non négligeable dans les groupes néo-fascistes qui commencent à se développer dans toute l'Europe. Hormis les obédiences du premier cercle qui leur sont affiliées, c'est dans ces groupes qu'ils peuvent recruter des individus si violents qu'ils supportent les chocs psychologiques des missions d'assassinats occultes.

Complots

Les chevaliers teutoniques sont engagés dans un vaste complot couvrant toute l'Europe essentiellement. Sur les ordres des assassins, les chevaliers teutoniques encouragent le renouveau néo-nazi et néo-fasciste afin de trouver les éléments d'une garde noire utile au Temple lors de son combat final contre les Nephilim le jour de l'Armageddon.

Les chevaliers teutoniques sont donc très actifs et participent à de nombreux événements funestes qui troublent l'actualité.

De plus, ils commencent à manipuler ces groupes afin de les faire participer à des cérémonies occultes d'adoration du baphomet par exemple. Ils semblent qu'ils soient engagés dans la construction d'une internationale noire.

De plus les chevaliers teutoniques remettent à jour aussi des anciennes obédiences disparues ou absorbées au cours de la reformation des Néo-Templiers du 19ème siècle. Les chevaliers teutoniques font souvent ces missions en désaccord avec leur bailli et de leur propre chef.

Plusieurs fois, certains des chevaliers se sont vus menacés du Grand Tribunal du Temple mais y ont échappé car ils étaient protégés par les assassins.

On peut peut-être y voir un plan dans le plan de la part des assassins. Seul l'avenir nous le dira.

Les Chevaliers de la Toison d'Or

Note préliminaire: les chevaliers de la toison d'or feront l'objet d'un développement complet dans la campagne à venir: la toison d'or. Nous ne pouvons donner qu'un bref résumé de ces informations.

HISTOIRE

L'histoire des chevaliers de la toison d'or commence sur les rivages d'une île du monde grec, quelque part dans la mer égee. C'est à cet endroit que certains compagnons de Jason se regroupèrent afin de former une confrérie initiatique. Cette confrérie devait servir à protéger, à l'origine, la toison d'or des agissements sans logique de Médée et de Jason l'argonaute. Elle devint rapidement une manière aussi de refaire le voyage des argonautes mais en utilisant le rêve et les esprits. La confrérie perdura comme d'autres sociétés secrètes de la grèce antique tel que les mystères d'orphée jusqu'à l'époque romaine. C'est durant cette période que le Temple archaïque alors en pleine remontée d son premier désastre se lança sur la piste de la toison d'or. Les templiers archaïques se trouvèrent rapidement confrontés aux chevaliers de la toison d'or. Mais plutôt que de s'affronter, le Temple montra la preuve de statut de quêteur héroïque et convertit de cette manière les chevaliers de la toison d'or. Depuis cette époque, cette obédience se considère comme une obédience alliée aux Templiers mais comme ne faisant pas partie de l'organigramme templier. Ils se sont toujours mis à part, ont gardé une indépendance au niveau des rituels, du recrutement, des buts et des grades. C'est ainsi que les chevaliers de la toison d'or ont toujours privilégié l'érudition, la

science et le voyage intérieur. Mais cela ne les a pas empêché de se construire durant le Moyen-Age une apparence de guerriers farouches liés à la noblesse médiévale. Actuellement, depuis les bouleversements du 19ème siècle, les chevaliers de la toison d'or se sont donnés comme but de rassembler une communauté de scientifiques afin de reconstruire une autre toison d'or, de trouver une voie «scientifique» pour atteindre l'Agartha. Ils sont devenu les techniciens de l'Ordre et fournissent une bonne part des ingénieurs et des scientifiques nécessaires à certains projets templiers.

SIEGE

Le siège de cette obédience se trouve dans la ville antique de Delphes. Certains pensent que le siège est dissimulé dans les ruines du temple d'Appolon de Delphes et abritent en son sein l'Omphalos, la pierre sacrée d'appolon, le centre des puissances de l'univers et de la terre, l'axis mundi du monde grec. Il est certain que les chevaliers de la toison d'or possèdent plusieurs sièges à travers tous les baillifs européens. Ces sièges sont souvent souterrains ou alors éloignés des regards citadins. Cela tiendrait peut-être aux expériences mystérieuses qui y sont pratiquées.

ORGANISATION

Les chevaliers de la toison d'or ont possédé une organisation interne personnelle mais cela fut changé par Philippe le bon au cours du 15ème siècle. L'obédience se dota d'une organisation hiérarchique proche de celle du temple. Seuls les noms des grades resta inchangés mais les fonctions s'apparen-

tèrent à celle des chevaliers du temple. Actuellement les chevaliers sont de nouveau en alerte concernant la toison d'or et certains pensent qu'il serait bienvenu de renouer avec la Tradition et de reprendre les anciennes structures. Des sous-obédiences n'ont pas attendues les décrets du convent pour déjà le faire.

METHODES

Ce sont les seuls templiers à utiliser des méthodes vraiment rationnelles pour réussir leur buts et leurs missions. Ils font des plans selon les contingences matérielles, restent logiques et font appel le plus souvent possible à la technicité scientifique.

INFLUENCES

Cette obédience possède une forte influence dans les milieux scientifiques de l'Europe entière. Elle arrive à leur donner une motivation supérieure à l'argent qui est l'avancement de l'humain (par le biais de la découverte de la toison d'or). Les chevaliers sont aussi implantés dans certaines entreprises de haute-technologie qui leur permettent de financer des projets de recherche scientifique en dehors des fonds alloués par le bailli et ses officiers.

COMLOTS

Ils seront détaillés dans la campagne prochaine la toison d'or. En revanche on peut noter que les chevaliers construisent un centre secret de recherche scientifique et pour cela n'hésite pas à enlever des scientifiques de haut niveau comme cela s'est produit en Angleterre il y a peu de temps.

Les Chevaliers de la Croix Pattée

HISTOIRE

Les chevaliers de la croix pattée ont été créés de toute pièce par l'obédience du troisième degré: la milice du Christ au cours du 19ème siècle. Elle est le résultat de la fusion d'une multitude d'obédiences qui naviguaient dans les eaux troubles des révolutionnaires et des anarchistes du 19ème siècle. La milice du Christ a pris tout cela en main et remodelé une obédience en fonction des besoins des néotempliers. Ce fut la naissance des chevaliers de la croix pattée. Munis de toutes les autorisations occultes, de moyens financiers et magiques importants, l'obédience acquit très rapidement un statut dominant au sein des obédiences du deuxième degré. C'est ainsi qu'elle devint l'obédience regroupant le plus grand nombre de chevaliers du deuxième degré. Elle participa aussi à la grande guerre secrète que se livra la Golden Dawn et les templiers. Cette guerre se termina par le succès relatif des templiers mais entraîna un bouleversement important dans le positionnement des champs magiques à la surface de la terre ainsi que dans son noyau. C'est ce bouleversement qui entraîna le réveil en masse actuel des Nephilim. L'obédience joue le rôle du parfait engrenage entre le troisième degré et ses plans à très longs termes et le premier degré et les missions au coup à coup. C'est parmi les chevaliers de cette obédience que sont recrutés la plupart des chevaliers du troisième degré.

Siège

Le siège officiel de cet ordre est situé dans un immense manoir gothique construit par les

templiers médiévaux au Portugal, dans les montagnes du centre du Portugal. L'ordre de la chevalerie de la croix pattée a toujours existé officiellement au Portugal mais est normalement maintenant un ordre monastique très sévère. C'est ainsi que la principale couverture des chevaliers de la croix pattée est de se faire passer pour des moines. L'ordre possède 12 monastères disposés dans chaque bailliage qui offre la même possibilité de dissimulation que le manoir portugais. Ces communautés monastiques s'appellent en général, les moines noirs de la croix.

ORGANISATION

L'obédience possède une organisation assez classique. Un grand maître dirige la croix pattée qui est l'assemblée générale des officiers de l'obédience. Ensuite des chevaliers distingués les uns des autres par trois grades initiatiques gèrent les affaires de l'obédience.

Méthodes

Ils utilisent les méthodes classiques du Temple: l'infiltration, le complot, la manipulation, la corruption afin de faire progresser le Grand Plan. Ils n'utilisent que rarement la violence pure préférant laisser ces méthodes archaïques aux chevaliers teutoniques. On peut noter que la majorité des chevaliers de la croix pattée sont très orgueilleux et fiers de leur réussite à l'intérieur du Temple. Ils sont même quelque fois très arrogants, surtout quand ils ont capturé un Nephilim.

INFLUENCES

Ils possèdent une influence politi-

que très importante dans de nombreux gouvernements européens. Ils sont les spécialistes des infiltrations dans les cercles maçonniques et des manipulations des francs-maçons. Ainsi, ils sont à la base de la construction des derniers haut-degrés maçonniques construits vers le milieu du 19ème siècle. Ces hauts-grades sont normalement utilisés par des francs-maçons qui cherchent à travailler ensemble par-dessus le barrage des langues et des frontières, à former une internationale maçonnique. Les chevaliers de la croix pattée peuvent ainsi manipuler plus de monde à la fois.

COMLOTS

L'obédience est engagée dans un complot très important. Il touche la franc-maçonnerie. Les chevaliers de la croix pattée veulent faire croire aux francs-maçons qu'ils sont les serviteurs des Inconnus supérieurs (les Nephilim) et qu'ils doivent tout faire pour les attirer au sein de leur loge et de leurs ateliers. Parallèlement, les templiers font croire dans un premier temps aux Nephilim par le biais de médias que les francs-maçons sont en fin de compte une société semi-secrète prête à aider les Nephilim à chercher l'Agartha puis dans un deuxième temps après procéder à une capture des Nephilim à faire croire que les francs-maçons avaient comploté ceci depuis le début. Ainsi ils souhaitent faire porter le chapeau aux francs-maçons et les faire devenir un bouc émissaire de choix lorsque sonneront les trompettes de l'apocalypse.

L'ORDRE DES CHEVALIERS DE SAINT-ANDRÉ DU CHARDON D'ÉCOSSE

HISTOIRE

L'ordre des chevaliers de saint-andré du Chardon d'Ecosse n'est pas à vraiment dire une obédience complète de l'Ordre. Il serait plus proche de la ferme. L'ordre fut fondé au Moyen-Age par les roi d'Angleterre sur la base d'une ancienne tradition celte afin de récompenser ses meilleurs chevaliers après une bataille. Mais les rois de la couronne britannique entourèrent tout de suite l'ordre d'un appareil et de symboles ésotériques assez nombreux. Cela se passa lors la toute puissance du temple et la milice du christ ne put supporter qu'un autre ordre se crée. Elle fit nommer chevaliers de Saint-André certains de ces templiers et ceux-ci s'emparèrent par force du pouvoir au sein de cet ordre. Mais parallèlement l'ordre fut mis en échec. Les templiers tenant les rênes de cette obédience préféraient ne pas se dévoiler (cela coûta la vie à de nombreux autres chevaliers) afin de conserver ce pouvoir. Depuis cette époque jusqu'à nos jours, les templiers gouvernent secrètement cet ordre chevaleresque toujours officiellement au service de la couronne britannique et influence de manière importante sur ses actions. C'est ainsi que par le biais de cette obédience, les templiers purent envoyer des missions dans les colonies de l'empire britannique. Ces colonies ne donnèrent rien mais les Templiers s'aperçurent qu'il existait des Nephilim sur toute la planète mais dont les comportements magiques étaient différents des Nephilim européens. Aujourd'hui, l'obédience n'est utilisée que pour ces contacts dans les différentes administrations et armées européennes. C'est par cette obédience que

le Temple reste au courant des dernières inventions militaires et peut en profiter.

SIEGE

L'ordre possède un QG secret ultra-moderne construit sous la city de Londres. Ils ont aussi une salle d'opération dans tous les QG souterrains utilisés par les armées alliées à l'OTAN. Ils possèdent aussi un hôtel particulier dans Londres qui sert de club privé aux chevaliers récemment décorés. Cet hôtel est relié par un souterrain au QG.

ORGANISATION

Cette obédience est organisée selon deux niveaux bien distincts. Le premier niveau est celui des chevaliers, ceux qui reçoivent la distinction donnée par la couronne anglaise et quelque fois attribuée par les chevaliers eux-mêmes. Les chevaliers possèdent plusieurs grades à l'identique des grades de la légion d'honneur française. Mais au-dessus de ces grades, il existe un petit groupe de chevaliers dits «invisibles» composé en fait de templiers qui assurent la direction de l'obédience.

METHODES

On est devant le cas typique où le Temple fait jouer la fibre chevaleresque de plusieurs militaires et fonctionnaires afin de leur faire donner des informations du plus haut niveau. Ils sont les spécialistes de l'honneur cultivé afin de faire réagir selon la volonté du Temple les victimes. Ils sont très enclins à penser que l'on peut manipuler les personnes en appuyant sur des touches psycholo-

giques comme l'honneur, la peur, l'amour. Ils instaurent donc une relation de confiance avec des individus, les nomment chevaliers et une fois qu'ils connaissent bien leur caractère, les manipulent.

INFLUENCES

L'ordre possède une influence non négligeable dans les milieux militaires des différents pays européens. Ils ont réussi à noyauter plusieurs état-majors et semblent bien implantés au sein de l'état-major de l'OTAN où de nombreux officiers britanniques opèrent.

COMLOTS

L'ordre est engagé depuis la fin de la guerre dans un complot militaire à large échelle. Ils ont formé à l'intérieur de chaque armée un groupe ultra-secret fait d'hommes forgés à toutes les situations. ces groupes dont le nom de code est GLAIVE dans la langue du pays servent à combattre les autres sociétés secrètes et à monter des opérations contre des groupes humains hostiles aux actions du Temple. L'ordre a réussi à s'implanter fortement dans l'armée italienne et pense reconquérir le bailliage perdu avec le groupe GLADIO. Il est à noter que tous les gouvernements ont déclaré récemment qu'ils avaient connaissance de ces groupes et qu'ils avaient été dissous après la chute du régime communiste en Russie. En effet l'obédience avait réussi à camoufler ces groupes derrière la volonté de maintenir une force prête à tout pour réprimer tout soulèvement de type communiste dans les pays européens.

L'ORDRE DES CHEVALIERS DU CHRIST

HISTOIRE

Cette obédience est issue des obédiences médiévales du Temple. Elle a réussi à perdurer au cours des siècles et à garder son indépendance parce qu'elle avait maintenue les rites anciens du Temple.

C'est grâce à elle que le Temple a pu conserver les originaux de ses sceaux. L'obédience s'est surtout développée dans les bailliages français et anglais. Mais c'est aussi à cause d'elle que le Temple perdit le bailliage italien.

SIEGE

L'obédience possède un siège très puissant en Ecosse dans les Highlands. C'est un immense château-fort, dont les origines remontent aux celtes puis aux romains. Ce château communique avec un réseau de souterrains qui se trouve à proximité de la muraille d'Hadrien.

Cette muraille d'Hadrien sert aussi à protéger les templiers de cette

obédience. Ils y ont construit des pièces souterraines sur les ruines d'un ancien temple de Mithra qu'utilisaient les derniers légionnaires romains.

ORGANISATION

L'obédience est dirigée par un grand sénéchal entouré de chevaliers sublimes qui l'aident au sein de chapitres.

Les chevaliers de l'obédience sont classés selon quatre degrés inspirés des degrés exotériques du temple médiéval. Ils sont frère-chevalier, compagnon-chevalier, chevalier-chapelain et frère convers.

METHODES

Ils aiment utiliser les méthodes médiévales du Temple. C'est-à-dire l'utilisation de l'arme blanche. Ils considèrent les armes à feu comme déloyales et préfèrent les duels à l'ancienne.

Ils aiment aussi porter des habits médiévaux comme de grandes capes ou des cottes de mailles. Ils sont les romantiques des cheva-

liers du temple. Hormis ce côté quelque peu folklorique, ils sont des bretteurs excellents et des hommes dévoués à la cause du Temple.

INFLUENCES

L'obédience possède une influence géographique. Ils sont très influents dans les villes possédant d'importantes ruines datant de la période de gloire du Temple.

COMLOTS

Les templiers de cette obédience sont engagés dans une lutte sans merci avec certains Nephilim qui se disent adeptes du Lion Vert. Les Templiers soupçonnent que ce Lion Vert a été très important dans la chute du Temple durant le Moyen-Âge.

Ils pensent avoir mis le doigt sur quelque chose de très important qui pourrait aboutir au réveil des structures féodales.



CHAPITRE QUATRE LES SECRETS

...Ceux qui ont approché les mystères des Initiations, et ceux qui les ignorèrent, n'auront pas, dans le séjour des Ombres, une semblable destinée...

Jamblique

Le deuxième degré est le degré charnière des templiers. C'est en effet durant cette graduation que les hommes du Temple rencontrent personnellement la magie et les sciences occultes. Ils doivent même pour accéder au troisième degré utiliser et apprendre ces sciences occultes. Ils commencent leur parcours de chevalier spirituel. Les mystères que laissaient entrevoir le premier degré sont maintenant à portée de main et les templiers peuvent les utiliser.

LE PERMIS DE TUER

Contrairement au premier degré, les templiers du deuxième degré sont plus libres dans leur manière de procéder. Le Temple leur donne le droit de tuer par n'importe quel moyen le simulacre d'un Nephilim sans avoir à demander la permission à son supérieur hiérarchique. En revanche, les templiers du deuxième degré ne peuvent pas éliminer les humains qui s'opposent à leurs plans, même ceux qui aident les Nephilim. Ils peuvent toutefois, les corrompre, les manipuler, les acheter, manipuler les

proches pour rendre inefficaces ces humains contraignant.

La magie des templiers

Le deuxième cercle a pour spécialité de se charger en grande partie de la majorité des affaires touchant de près ou de loin à la magie Nephilim et aux champs magiques. L'un des titres des baillis est aussi gardien de l'Orichalque.

Ce sont généralement les chevaliers du deuxième degré (et du troisième grade) qui connaissent les rituels d'enchantement pour faire une stase ou un homoncule. Beaucoup d'entre eux sont des fins lettrés capables de déchiffrer des vieux textes, en Hiéroglyphes, en latin, en hébreu ou en grec. Ils possèdent une vaste culture encyclopédique sur l'occultisme qui les aide à mieux comprendre (à défaut de les utiliser) les talents magiques des Nephilim. Ce sont eux aussi qui dirigent les homoncules et qui souvent accompagnent des templiers du premier degré en mission et qui ont besoin de renfort magique. Il arrive que ces templiers du deuxième degré arrive à instaurer un rapport entre eux et leurs homoncules similaire à celui que peut avoir un magicien et son familier. Ils peu-

vent avoir des rapports de familiarité avec ces nephilim doublement déçus.

La magie employée par les templiers provient pour l'extrême partie d'entre elle des Nephilim. Les humains sont incapables d'utiliser les cinq champs magiques principaux à l'image des Nephilim. Il put arriver dans des cas très rares que certains humains puissent utiliser leur Ka-soleil comme potentiel magique (et ceci est souvent déclenché par un Nephilim). Nous pouvons dire que cette impossibilité chronique à percevoir et à utiliser les champs magiques est la grande différence entre les humains et les nephilim. C'est cette différence qui est à la base de nombreuses occultations parmi les humains.

La magie templière provient donc la plupart du temps de Nephilim capturés et transformés en homoncules, d'objets magiques construits par les Nephilim et qui ne nécessitent pas la présence d'un Ka-élément pour être activés, de stases confectionnées depuis une éternité par le savoir presque perdu maintenant de prométhée et enfin d'objets contenant de l'orichalque permettant aux

templiers d'éliminer les Nephilim.

LES TERRES

RARES

Mais le concept magique le plus secret des templiers est celui des terres rares. En effet Prométhée montra aux humains qu'il existait certains type de matière qui retenait trace du passage de Ka-élément de Nephilim. Mieux encore ces matières étaient capable de concentrer en son sein les cinq énergies magiques et de les bloquer pour l'éternité. Les humains en utilisant ces terres rares arriver à faire de la magie. Mais en général l'ingestion de ces matières les tuait ou transformait leur Ka-soleil. En revanche, lorsque les humains utilisèrent les premières armes en orichalque, ils s'aperçurent que certains Nephilim en disparaissent dans les champs magiques donnaient naissance à des

terres rares. Ces terres rares furent incorporées dans les premières stases et servirent à capturer les premiers Nephilim abattus par l'orichalque. C'est ainsi que les templiers peuvent encore fabriquer des stases, bien que les terres rares se fassent encore plus rares. A l'encontre des enseignements de Prométhée, les terres rares furent aussi utilisées dans la fabrication des homoncules. Placées au milieu d'un récipient et mis en contact d'un Nephilim sur le point de quitter le corps de son simulacre, les terres rares agissent comme un aimant, ou plutôt comme un trou noir et capturent les ka-éléments des Nephilim.

Les terres rares ont été oubliées par les Nephilim depuis l'Atlantide et c'est pour cette raison que les templiers conservent le plus secrètement possible les terres rares.

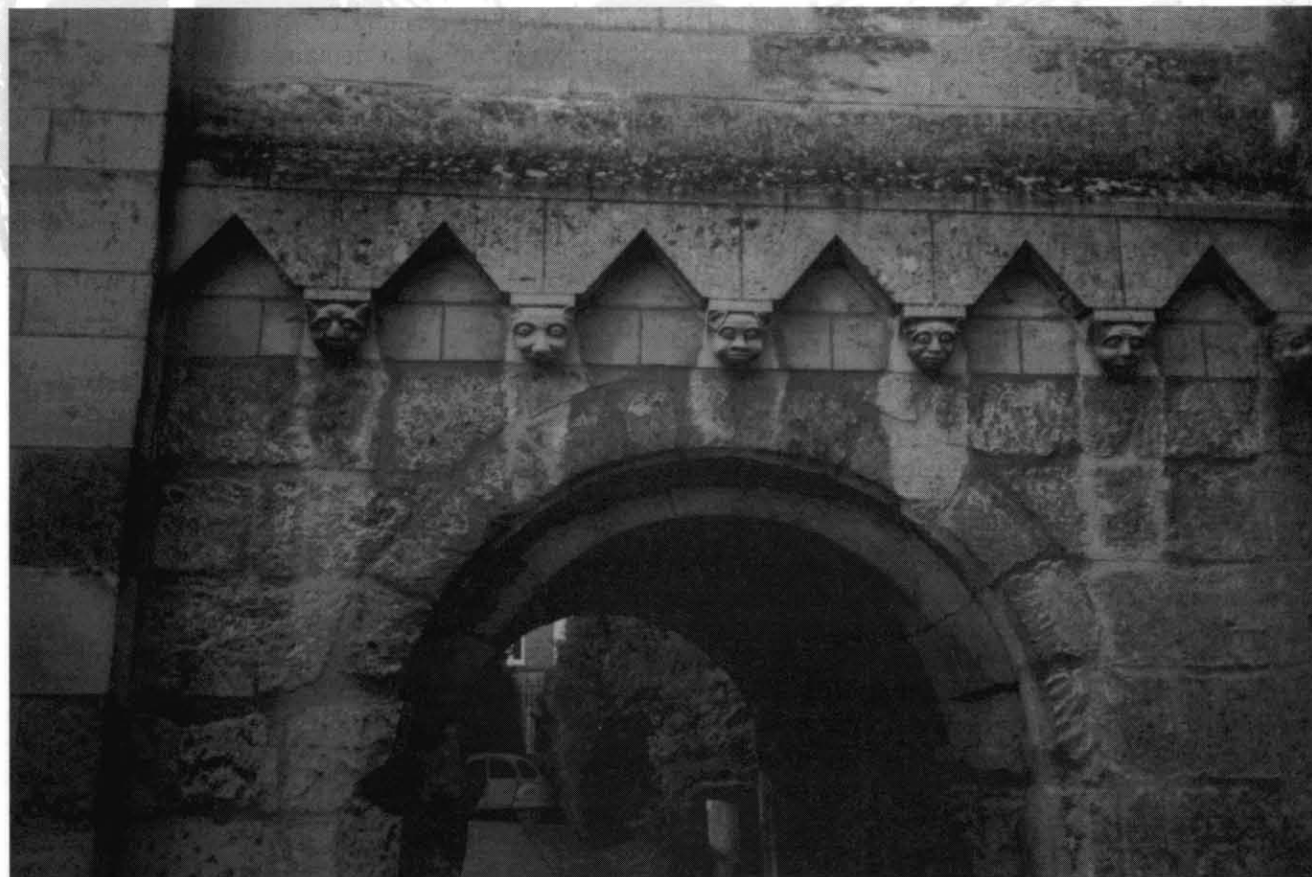
Il est à noter que les terres rares

sont difficilement perceptibles en vision-ka. Le Nephilim doit réussir un Kax1 pour arriver à distinguer ces terres rares. Elle lui apparaîtront comme des couleurs inversées par rapport aux couleurs normales des champs magiques. Les terres rares prennent souvent l'apparence des poudres alchimiques décrites dans les règles.

LA MAGIE

DES HOMONCULES

Fabriquer un homoncule est une opération délicate et compliquée dont les rituels ont été fabriqués à partir du savoir magique dispensé par Prométhée lui-même aux premiers humains initiés. Les templiers répètent ces opérations occultes sans vraiment trop les comprendre et ainsi arrivent à créer des homoncules. Le principe d'un homoncule est de construire



Les figures de la Commanderie de Laon recèlent un alphabet secret

à l'intérieur d'un récipient hermétiquement clos, une réplique consentante d'un Nephilim. Cette réplique est constituée des cinq ka-éléments du Nephilim et peut être activé sur la demande du porteur de l'homoncule. Ainsi des sorts Nephilim peuvent être lancés par des humains. Le templier lit correctement la formule du sort (il développe alors une compétence analogue à celle du Nephilim dans la compréhension des formules magiques) et force le Nephilim emprisonné à utiliser le Ka-élément nécessaire à la réussite du sort.

La technique du sang exposé dans le livre Nephilim p.176 fonctionne correctement mais cela est plutôt un rituel Rose-croix. Les templiers utilisent la méthode suivante pour capturer puis utiliser un homoncule.

Le chevalier mage choisit un récipient transparent afin que l'homoncule soit toujours en contact visuel avec son maître. Puis, il y glisse un peu de terre rare qu'il a précieusement conservé à l'abri de la lumière lunaire. Dès qu'il a repéré un Nephilim, il essaye de lui faire lancer un sort. Pendant le lancer du sort, le chevalier fait rentrer en contact avec les terres rares situées dans le fond du récipient un peu d'orichalque. Les terres rares entrent alors en résonance et absorbent le sort quelque soit son intensité. Le Nephilim doit alors lutter avec le ka-élément utile au sort (en tenant compte des modificateurs que la stase et l'astrologie apportent) sur la table de résistance contre une valeur identique à ce ka-élément. Les pourcentages de khaiba du Nephilim sont soustraits. Si le Nephilim gagne, le templier doit recommencer l'opération depuis le début. Si le Nephilim échoue, il quitte le corps du simulacre et il est aspiré dans le récipient. Le templier doit alors sacrifier une petite partie de son corps comme une phalange ou un morceau de peau qu'il place dans le récipient. Le Nephilim est alors

contraint s'il ne veut pas disparaître dans la terre rare à se réfugier dans ce morceau de chair et de sang. Le templier ensuite scelle le récipient avec un bouchon de métal contenant de l'orichalque. Une longue métamorphose s'opère, le Nephilim modifie la chair et le sang dans lequel il se trouve pour leur donner une vague apparence semblable à un modèle réduit mais dénaturé de son métamorphe et une relation de domination par le biais du Ka-soleil se met en place entre l'homoncule et son maître. Une fois devenu homoncule, le Nephilim ne peut qu'obéir aux injonctions données par le templier. Mais ces injonctions ne sont automatiques. Le templier doit réussir à chaque fois qu'il désire utiliser les Ka-éléments du Nephilim un jet de Ka-soleil x3. Chaque fois que le templier échoue dans ce jet, l'homoncule a une chance de se libérer équivalent à un dixième de son Ka. Si l'homoncule échoue dans son lancer de sort, il perd un point du Ka-élément utilisé. S'il fait un échec total, l'homoncule prend 10% en Khaiba. Il peut arriver qu'un homoncule devienne khaiba. Dans ce cas, il casse son récipient et meurt lentement autours de ses terres rares.

Il existe une méthode dangereuse mais simple pour les Nephilim afin de délivrer leurs compagnons homoncules. Les Nephilim doivent en premier lieu tuer le templier relié l'homoncule afin de rompre la liaison Ka-soleil. Ensuite, ils doivent fournir à l'homoncule un nouveau simulacre. Le simulacre doit se trouver le plus près possible du contenant. Les Nephilim cassent le contenant et doivent récupérer toute les terres rares contenues à l'intérieur. Il est en général demandé un jet d'agilité pour réussir cette opération. L'homoncule peut alors quitter l'espèce de corps éthéral qui le cernait et intégrer son nouveau simulacre. Les terres rares doivent rester en contact avec le simulacre. En général, le Nephilim les intègre dans un bijou et les

porte sur lui. Les Nephilim peuvent ainsi reconnaître leurs frères qui ont été des homoncules à ces terres rares. Ils sont en général considéré avec beaucoup de respect.

La magie des artefacts Nephilim
Au cours de leurs différentes incarnations, les Nephilim ont enchanté des objets avec l'énergie des champs magiques. Il existe deux grands types d'artefacts Nephilim. Le premier type est l'artefact qui nécessite l'utilisation du Ka-élément pour être activé. Dans ce cas, si un templier souhaite l'utiliser, il doit posséder un homoncule et le forcer à utiliser ses ka-éléments pour déclencher les effets de cet objet magique. En revanche il existe des objets magiques qui ne nécessitent pas d'utilisation des ka-éléments. Ces objets magiques sont déclenchés par certaines conjonctions des champs magiques. Dans ce cas, le templier qui souhaite utiliser cet objet doit calculer un éphéméride à la manière des Nephilim bien que cela lui demande un temps beaucoup plus considérable. Cela explique certaines actions des templiers qui attendent des dates précises avant de passer à l'attaque et qui comptent utiliser ces armes magiques. Dans ce cas, c'est souvent le chapelain du bailliage qui manie ces armes magiques.

LA MAGIE DES STASES

Les stases ont été les premiers objets créés à partir des terres rares. Ce fut la première utilisation détournée des enseignements directs de Prométhée. Les humains initiés construisirent des objets qui comportaient des coeurs faits de terres rares afin d'emprisonner définitivement les Nephilim. C'est pour cette raison que la destruction de la stase entraîne la destruction du Nephilim. Ils mirent en place une grande quantité de

stase que les sociétés secrètes employèrent par la suite. Les rites d'incorporation des terres rares et des autres matériaux sont longs et compliqués et furent perdus au fur à mesure de l'avancée dans le grand fleuve de l'Histoire. Seuls quelques exemplaires réussirent à être conservés. L'un d'entre eux fut volé par Tubalcaan (l'un de ses faits héroïques narrés durant

l'adoubement du deuxième degré) et les templiers purent ainsi fabriquer des stases. Ils furent même les plus grands producteurs durant la période médiévale. La majorité des stases de l'époque médiévale sont de manufacture templière. En revanche les templiers perdirent au cours du deuxième nadir une bonne partie de ce rituel. C'est pour cette raison

que les néo-templiers ne confectionnent plus beaucoup de stases mais passent leurs temps à en chercher et à en voler aux Nephilim. Lorsqu'un templier souhaite utiliser une stase c'est principalement pour enfermer un Nephilim dedans. Pour cela, il force un homoncule à vider soit sa stase, soit la stase d'un autre Nephilim. Il évite de la passer au travers d'un champ magique. Ensuite il doit tuer le simulacre du Nephilim et pose la stase sur le coeur du simulacre 1 heure environ après la mort du simulacre. Le Nephilim doit alors réussir un jet de kax1 s'il ne veut pas se trouver absorber par la nouvelle stase.

Les templiers préfèrent utiliser les stases que durant les samedi et les mois où Saturne est dominant. Ce sont ces périodes de temps durant lesquelles les champs magiques sont les plus faibles.

LA MAGIE ORICHALQUIENNE

L'orichalque est vénérée comme la force la plus puissante de l'univers par les Templiers. Elle pourrait être l'équivalent de l'or pour les chevaliers. Certains bailliages payent leurs dettes quelqu'en soit la nature avec de l'orichalque. Tout templier ayant passé le cap de l'adoubement du premier degré se battra à mort pour défendre tout objet en orichalque.

Melicafefer: (sultan Baïbars) qui au 13ème fit tomber des positions templières. Cela peut être une sorte d'injure ou bien désigner tous les humains qui s'opposent au Grand Plan. Ce mot désigne aussi les occultistes qui ont connaissance d'une partie du Grand Plan et qui s'y opposent ou qui gardent pour eux une partie.

Actuellement, il semble qu'une petite obédience de francs-maçons



La mort n'est pas toujours une fin pour les Templiers

soit tombée sur un document templier important et qu'elle est comprit un tout petit peu des manigances templières. Cette obédience du grade des 12 chevaliers sublimes du pélican ensanglanté, juge suprême des tours d'ivoires est en passe de devenir Melicadefer aux yeux des templiers du deuxième degré.

LES 12 BATONS DE POUVOIR DES BAILLIAGES

Ce sont les reliques magiques les plus importantes du Temple. Chaque bailli en conserve un. Ces bâtons de pouvoirs symbolisent la force du temple et sa capacité à vaincre ses adversaires. Au delà du pouvoir symbolique, les bâtons possèdent des vertus magiques très puissantes. Ainsi, ils contiennent une quantité très importante de terres rares.

Ces terres rares peuvent être utilisées par le bailli pour contrôler et apprivoiser des créatures magiques issues des plexus et des nexus comme décrits dans le chapitre huit le Bestiaire de la deuxième partie de Nephilim. Ainsi 9 baillis contrôlent des créatures des effets dragons.

Ces créatures sont appelées des dragons par les templiers. Les terres rares des bâtons peuvent être utilisées contres des Nephilim et les capturer à la manière d'un homoncule. Ainsi, chaque bailli contrôle au moins deux homoncules.

Enfin les bâtons ont été aussi enchantés par des homoncules forcés durant la période de Tubalcaan et possèdent des propriétés magiques importantes comme rendre invisible, faire voler, faire tomber la foudre qui se rapprochent des sorts de sorcellerie.

LE CASQUE D'ALBERT DE BRANDEBOURG, GRAND MAITRE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES

Albert de Brandebourg a été grand maître des chevaliers teutoniques durant le 15ème siècle, c'est à dire durant la période qui vit les chevaliers teutoniques se tourner vers l'ésotérisme. Il a été l'un des grands instigateurs de cette transformation. Il a ainsi fait fabriquer un casque magique par des alchimistes et des kabbalistes qui employaient des homoncules. Ce casque possède la propriété d'augmenter le Ka-soleil du porteur du double. Il donne aussi la vision-ka permanente à son porteur. Ce casque a été perdu par les chevaliers teutoniques durant les temps troublés de la seconde guerre mondiale. Ils sont à sa recherche depuis cette époque. Certains templiers du bailliage Helvetica Germanica pensent qu'un Nephilim très puissant a retrouvé le casque depuis peu et va s'en servir pour détruire l'ordre des chevaliers teutoniques.

LES GARDIENS D'ORICHALQUE

Le Grand Maître a mis au point une confrérie secrète à l'intérieur des bailliages inconnus de la plupart des templiers. Cette confrérie est appelée les gardiens d'orichalque. C'est un regroupement des templiers les plus aptes à manier les épées et qui reçoivent un entraînement très poussé quand à l'utilisation de l'orichalque. Ces hommes deviennent des véritables machines à tuer, des samourai de la mystique templière. Ils sont parmi les ennemis les plus mortels des Nephilim. Même les nautes du troisième cer-

cle, quand ils en ont la connaissance les craignent.

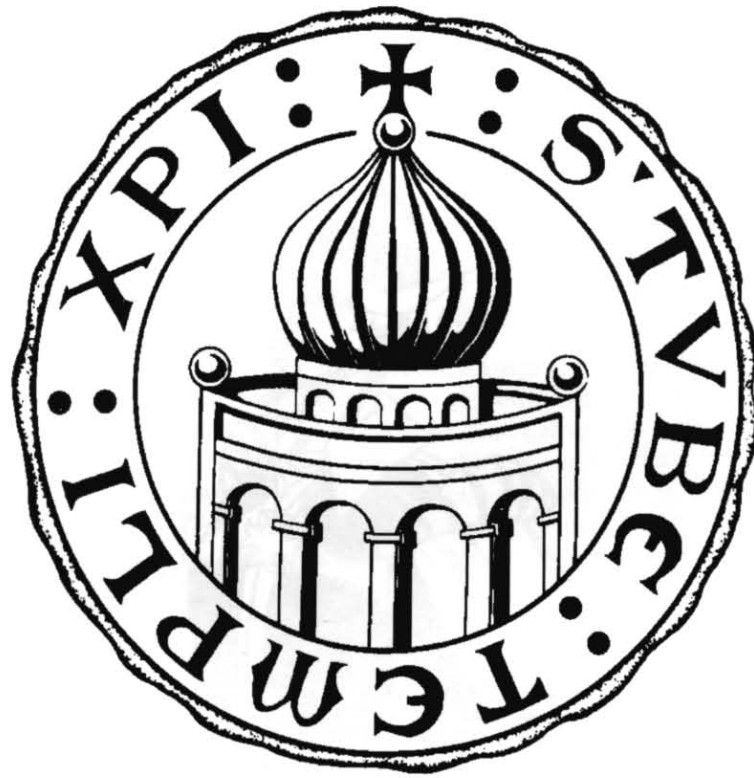
LES SEMAPHORES INVISIBLES

Durant la Révolution française, les sociétés secrètes se sont affrontées violemment à une époque où les Nephilim étaient plutôt en sommeil. A l'époque chacune cherchait à retrouver l'utilisation des anciens objets magiques Nephilim. Ainsi les templiers purent mettre au point un système de contrôle partiel de certains champs magiques en utilisant une invention de l'époque, le sémaphore. Les sémaphores sont des grands bras métalliques articulés qui permettaient de véhiculer un message par un système de position des bras correspondant à des lettres. Les sémaphores furent détruits aussi bien par l'avancée technologique que par des Nephilim et des membres des Illuminés de Bavière. Aujourd'hui, certains templiers du bailliage Francia veulent reconstruire ces sémaphores afin de les réutiliser pour contrôler les champs magiques. Ils comptent camoufler cette opération en faisant passer le projet comme une commémoration à l'esprit des lumières qui gouverna cette fin du 18ème siècle.

LES PORTES DU TEMPLE

Pour le Temple, il existe des portes qui mènent directement à l'Agartha. Ces portes ont été créées par Tubalcaan afin de permettre à ses fidèles de chasser les Nephilim agarthiens. Ces portes sont depuis le premier nadir cachées aux yeux des mortels. Pourtant, il existe des documents très anciens qui permettraient de les localiser à nouveau. Les templiers du deuxième degré les recherchent. Ces documents seraient conserver par des Nephilim appartenant à l'arcane majeur La Papasse.

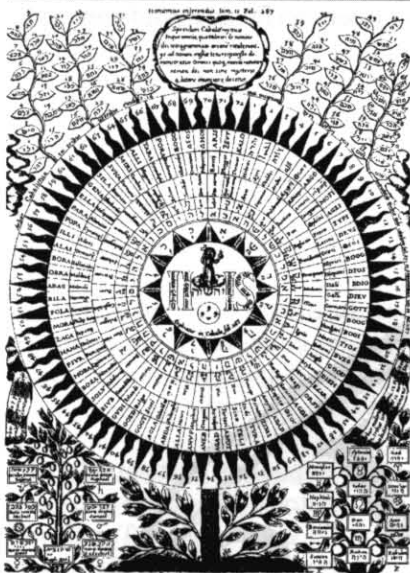




TROISIEME DEGRE Les MANTEAUX ROUGES

ATTENTION

CETTE PARTIE NE PEUT ETRE
LUE QUE PAR DES NEPHILIM
POSSEDANT LA COMPETENCE
CONNAISSANCE DES TEM-
PLIERS (RACINE OCCUL-
TISME) ET DONT LE SCORE
EST SUPERIEUR 80
POURCENTS.



CHAPITRE UN LES RITUELS

Labe Pneuma Agion; an tinton Aphetas
amartias, para ton stratiatikon nomon,
aphientai autois; an tinton krates, kekratentaí

Intronisation des princes de l'Ordre

Les templiers atteignant le troisième degré sont considérés comme des hommes entièrement dévoués au Temple. Il sont l'incarnation du Temple et se préparent à diriger la planète quand il ne le font pas en secret. Ils sont prêts à tout pour obéir à leur Grand Maître.

Ils sont souvent très compétents dans leurs tâches et sans scrupules. La plupart d'entre eux mènent une double-vie et sont des comédiens criants de vérité. Ils sont très proches en terme de comportement des agents secrets les plus célèbres de la CIA ou du KGB, des hommes froids, au calme olympien, à la puissance d'esprit extrêmement développés et aux idéaux si fortement ancrés qu'ils sont une seconde nature.

La plupart d'entre eux possède sa propre théorie sur le monde de demain dans lequel le Temple régnera enfin. La plupart d'entre eux ont tellement lutté contre les Nephilim qu'ils en viennent à adopter leur mode de pensées.

Certains sont si développés intérieurement qu'ils peuvent éveiller durant de brefs instants leur Ka-soleil leur permettant de faire de la « magie ». Cela s'approcherait plutôt des facultés psioniques.

Ils sont tous des êtres humains hors

du commun, initiés et endoctrinés pour combattre des êtres hors du commun.

LE RECRUTEMENT

Seuls les baillis, rassemblés en convent avec les chevaliers du troisième degré de leur obédience sont habilités à désigner les chevaliers aptes à monter jusqu'au degré ultime de l'initiation templière.

L'ADOUBEMENT

Parvenu à ce degré initiatique, le chevalier n'a plus besoin d'adoubement. Il doit défaire un Nephilim dans un combat et le capturer pour en faire un homoncule. Ce combat doit se faire avec un Nephilim ayant connu au moins trois incarnations et sachant manier l'épée.

Ce Nephilim doit accepter ce duel de son plein grès et ne doit pas être pris par surprise. Le mode d'adoubement est redoutable mais il a le mérite de ne sélectionner que les meilleurs templiers. Il faut noter que normalement un templier sélectionné par son bailli ne peut

refuser l'honneur de cet adoubement. S'il le fait il est rétrogradé au premier degré et envoyé dans une petite commanderie. Il peut arriver qu'il soit même exécuté.

Le bailli peut se servir de ce mode de sélection pour anéantir un chevalier du deuxième degré par trop turbulent ou qui s'avère être trop indiscret.

LES GRADES DU TROISIEME DEGRE

Le troisième degré possède un nombre illimité de grades en fonction de l'appréciation du Grand Maître. Ces grades sont attribués par les nautes ou bien par le Grand Maître lui-même.

Les nautes sont les personnes humaines les plus proches du Grand Maître. Naute est aussi le grade le plus élevé qu'un templier puisse atteindre hormis celui de Grand Maître.

En revanche, comme pour les autres degrés, ils sont séparés des grades

conférés par les obédiences du troisième degré. On peut citer ici trois grades traditionnellement donnés par les nautes:

Chevalier suprême et glorieux porte-lumière du baphomet

Chevalier de la justice immanente et des cordes d'airain

Chevalier des trois métamorphoses et des apparences

Ecuyer du Grand Oeuvre et maître du Lion Vert

Chevalier danseur-visage, maître du Tellaxum

Gardien des portes et des colonnes, chevaliers des toits d'argent

Chevalier d'or, d'argent et des 666 marches

Chevalier de turquoise et de la tour foudroyée

Duc découvreur de Tubalcaan dans Hierosalem

Chevalier des marches de Babylone et des terres d'Arcadie

LES MANTEAUX DU TROISIEME DEGRE

Etant donnée la multitude des grades donnés, les templiers du troisième degré ne sont pas astreint au

port du manteau. En revanche, ils se doivent de rajouter du rouge à leur ancien manteau, en général sur le bord du manteau (à l'identique de la toge pretexte des adolescents romains sur le point de devenir adultes).

Il arrive souvent que les templiers portent une large ceinture de soie rouge serrée à la taille selon une mode espagnole et qui peut être rapidement détachée et déployée afin de former une cape rouge.

Les membres du prieuré de Sion ne portent aucun de ces artifices. Il leur arrive de porter une bure noire ayant une capuche pointue.

LES SYMBOLES DU TROISIEME DEGRE

LA LETTRE G

Sûrement le symbole le plus important du troisième degré. Il symbolise le Grand Maître ainsi que tous les pouvoirs l'entourant. Cette lettre g peut être écrite dans tous les alphabets connus des langues écrites de la Terre, il a pour principale signification de représenter le Grand Maître ainsi que ses décisions. Il est souvent dépeint avec un halo de lumière ou des rayons de soleil le cernant.

Il arrive très souvent que cette lettre soit écrite à la mode latine c'est-à-dire comme un C majuscule ou en utilisant l'alphabet grec comme un gamma. Ce n'est pas pour rien que la milice française sous Vichy prit comme symbole le gamma grec. Cette décision fut prise par des hommes d'Etat collaborationnistes qui pensaient utiliser le régime de Pétain pour mettre en place des plans concernant la Synarchie.

Ils étaient en fin de compte manipulés par des chevaliers du temple appartenant aux chevaliers teutoniques.

LE BAPHOMET

Le baphomet a été utilisé comme principal chef d'accusation des templiers médiévaux. Les tribunaux du 15ème siècle utilisèrent ce symbole pour faire accuser les templiers d'adoration de Satan et du Mal en général.

Mais le baphomet doit son identité à une histoire beaucoup plus ancienne. Il a été formé par Tubalcaan quand celui-ci vit sa dernière heure arrivée. Il est une sorte de simulacre dans lequel Tubalcaan transféra une partie de ses pouvoirs. Ce simulacre fut caché à Jérusalem, le lieu sacré où Tubalcaan avait guéri ses blessures psychiques et physiques. Puis il fut petit à petit négligé et oublié.

Il fut redécouvert par des chevaliers nautes en mission à Jérusalem après avoir découvert des vieux manuscrits hébreux vers le début du 12ème siècle. Ils réveillèrent le baphomet et durent le protéger en l'enfermant dans un cocon de verre et de plomb à l'image des premiers vitraux d'église.

Il le ramenèrent à Paris pour l'installer dans un lieu propice, bien à l'abri, les catacombes. Ensuite, les templiers en perdirent la trace après la fuite suite au procès. Depuis cette époque la figure du baphomet ressemble à une créature démoniaque, aux pieds fourchus, aux ailes de dragons et possédant une quantité de têtes grimaçantes posées sur le haut du corps.

Malgré son aspect effrayant, le baphomet symbolise les endroits les plus secrets de l'Ordre, là où sont cachés les parties du Trésor qui une fois rassemblées formeront à nouveau le Grand Plan ainsi que les armes en orichalques, les bibliothèques les plus cachées et les stases

vides de Nephilim tués. Il est utilisé aussi pour marquer les lieux où des énergies magiques se croisent, appelés des plexus et de nexus par les Nephilim.

Le Temple

Dépeint comme un temple grec avec deux colonnes de bois massives et possédant un dôme central, le Temple symbolise l'appartenance d'un individu au troisième degré ou du moins sa mise en dépendance. Ainsi le duc de Saint-Amant nous a fait part d'une lettre secrète écrite à un bailli maintenant mort.

C'était une liste des hommes politiques des vingt dernières années qui avaient été en contact avec le troisième degré du Temple. D'abord impressionné par le nombre, nous fûmes attirés par un temple miniature dessiné habilement devant certains noms.

Le duc nous expliqua que ce dessin symboliser la participation directe de la personne à un projet du Temple.

LA TOUR DE BABYLONE

Ayant l'apparence d'une tour ronde à étages montants vers le ciel souvent baigné d'une lueur divine, ce symbole montre la construction des templiers pour arriver à conquérir l'Agartha. La tour de Babylone symbolise aussi les lieux de rassemblement des templiers du troisième degré.

Le buisson ardent

Le buisson ardent est l'unique symbole utilisé par les nautes. Personne ne connaît la nature exacte de sa signification, ni pourquoi les nautes ont choisi ce symbole. Il est généralement utilisé dans leur correspondance ou pour marquer les bâtiments cachant leurs activités. Le

buisson ardent est représenté comme quelques sarments de vigne sur lesquels des flammes tordues s'élèvent.

Une lumière semble rayonner des flammes. Il faut noter que pour la plupart des templiers ce symbole est inconnu ou du moins n'est pas compris comme un symbole «normal» des templiers.

Il peut entraîner des confusions fâcheuses car il est aussi utilisé par des loges maçonniques de grade supérieur.

Les 12 COURONNES

Les douze couronnes sont utilisées pour symboliser les convents réunissant les baillis autour du Grand Maître. En général, le symbole est représenté comme ayant une couronne centrale à sept pointes plus importante que les autres entourée de onze couronnes à trois branches.







CHAPITRE DEUX LE GRAND MAÎTRE

La réponse est toujours "Oui Maître"

Enseignement aux jeunes Templiers

L'ARCHITECTURE DU MAGISTÈRE SUPRÊME

A ce niveau, il est difficile de parler d'organisation. Nous nous trouvons devant des hommes peu nombreux, terriblement expérimentés, dangereux dont le but est de prendre le pouvoir, de diriger la Terre pour imposer la chevalerie spirituelle comme de vie.

Seules quelques institutions rituelles sont décrites mais le plus important du troisième degré consiste en l'association du Grand Maître et des hommes à la forte personnalité et à l'influence sans limite.

Ces hommes pilotent l'Ordre du Temple c'est pour cette raison qu'ils sont appelés les Nautes de l'Ordre.

LA NATURE DU GRAND MAÎTRE

Le Grand Maître possède une nature très étrange. Elle est constituée de deux personnages bien distincts mais agissant à l'unisson.

Il existe un premier grand maître

connu par le nom d'Edward Kaligan. C'est un être humain âgé d'environ de 50 ans dont personne ne connaît le visage.

Il ne communique que par intermédiaire comme le téléphone, le fax, les ondes radio ou les messages. Même sa voix est électroniquement déformée pour que personne ne puisse la reconnaître.

Il est connu dans le monde entier sous plusieurs dizaines de pseudonymes dont les plus courants Anders Staffs, Michael Mole, Dadid Harzouha, Geoffray de Molett, Takinaza Oburo, Tsien Li Tsien.

Il constitue une énigme pour la majorité des gouvernants de ce pays. En effet, il se présente comme le directeur d'une entreprise de consulting international appelée Int Staff.

Par le biais de ce holding ayant comme siège social un yacht croisant au large des Bahamas, il propose directement aux différents gouvernements des informations secrètes qu'il vend au prix fort.

Ces informations se révèlent toutes être très intéressantes et très confidentielles pour les Etats concernés. En effet le Grand Maître en centralisant toutes les données que lui apportent ces chevaliers et en par-

ticulier les chevaliers de l'Ordre de Malte peut réussir à débusquer des informations de la plus grande importance.

Le prix fort qu'il demande est en général l'installation d'une ligne directe entre Int Staff et le chef d'Etat concerné. Cela permet de mettre les pouvoirs politiques dans un état de dépendance important vis à vis de Int Staff.

Plusieurs gouvernements ont essayé de le débusquer mais sans réussite. Ainsi, le Grand Maître du Temple peut contacter directement les chefs d'Etat et leur donner des informations confidentielles qui peuvent orienter leurs politiques selon les choix du Temple.

Il peut arriver qu'avec certains hommes d'Etat particulièrement religieux que le Grand Maître s'impose comme une sorte de gourou (cela semble être le cas dans l'actuelle Russie où le président russe a fait construire dans le plus grand secret une chapelle orthodoxe dans le Kremlin dans laquelle il a fait installer le système de communication le reliant à Int Staff.

Il porte toujours sur lui un beeper qui l'avertit en cas de message. Quand le beeper fonctionne, il quitte toute activité et en souriant déclare qu'il doit parler avec Dieu.

Ceci n'est que l'apparence humaine du Grand Maître. Edward Kaligan n'est qu'un Eidolon, un fantôme, un kagemusha, un double au vrai grand maître.

Ce vrai grand maître est une énorme créature qui abandonné presque toute trace d'humanité pour se rapprocher le près possible d'un dragon monstrueux. Ce dragon est ce qui reste de Tubalcaan lui-même, le héros fondateur du Temple. En effet Tubalcaan vaincu n'est pas mort mais a continué à survivre, mais en perdant petit à petit son immense énergie.

Il a imaginé pour résister à l'usure du temps et aux ciseaux des Parques d'utiliser l'énergie des Nephilim comme ses recherches spirituelles le lui avaient indiqué. Il devint en quelque sorte immortel. Il fait élire parmi ses meilleurs templiers un chef qu'il intègre à son moi après une longue cérémonie d'adoubement. Ensuite, étant totalement inhumain, il donne ses ordres par le biais de ce chef élu, de cet Eidolon.

Ainsi le Grand Maître est toujours le même depuis le début du Temple mais possède une marionnette humaine à l'apparence variable au cours des siècles. Il arrive que cette marionnette s'avère très utile au monstre qu'est devenu Tubalcaan. Le Grand Maître sous sa forme monstrueuse n'est connu que des nautes. Pour les autres, ils signe de la lettre G.

LES NAUTES ET LE PRIEURÉ DE SION

Ce sont ces hommes qui font l'Ordre du Temple. Ils sont les plus proches chevaliers du Grand Maître. Ils composent sa garde personnelle. La plupart d'entre eux proviennent de l'Ordre des Templiers (la milice du Christ).

Chacun d'entre eux possède un homoncule personnel. Ils peuvent devenir bailli sur l'ordre du Grand Maître ou remplir des missions extraordinaires. Ils sont les instigateurs du Grand Plan et sont les seuls avec le Grand Maître à en connaître les tenants et les aboutissants. Ils sont à l'image des grands maffieux, charismatiques, puissants, paternalistes, parlant tout le temps par sous-entendus et par allusions. Ils ont tous en eux une violence rentrée qui peut s'exprimer à tout moment.

Les nautes se regroupent à travers le monde entier dans une société secrète interne aux templiers appelée le Prieuré de Sion. Le prieuré de Sion possède ses propres bâtiments, ses codes secrets et ses rituels. Pour un templier, servir volontairement le prieuré de Sion est un immense privilège.

En revanche, il peut arriver que des templiers agissent sans le savoir pour l'organisation secrète des Nautes. Ils aiment en effet faire des plans dans les plans. Le prieuré de Sion existe depuis le 11ème siècle. Il a été formé à Jérusalem par les têtes dirigeantes de l'Ordre du Temple afin d'établir des hommes capables de passer la plupart de leur temps à réaliser le Grand Plan sans pour autant être complètement impliqués dans la hiérarchie du Temple exotérique.

Ainsi quand, le Temple succomba sous les coups des sergents de Philippe le bel, le prieuré de Sion en revanche réussit à conserver son autonomie. C'est pour cette raison que le Temple se releva plus vite que par le passé et peut prétendre aujourd'hui au titre de la société secrète la plus puissante de toute la planète.

Personne ne connaît exactement le nombre exact de nautes de l'ordre ni les localisations de leur QG. Dévoiler ces renseignements équivaut à pratiquement à se condamner à

mort. Un nombre important de chercheurs, de journalistes ainsi que de curieux en tout genre ont déjà trouvé la mort dans des conditions mystérieuses après avoir voulu enquêter sur le Prieuré.

En revanche les livres et les documents que l'on peut trouver sur le marché sans que les auteurs soient morts sont soit des faux publiés par le prieuré lui-même afin d'égaler les curieux, soit des ouvrages écrits par des individus se protégeant sous des pseudos donc très difficiles à retrouver ou soit des écrits ésotériques de Nephilim qui veulent ainsi avertir leurs frères de race du danger.

LES AUTRES INSTITUTIONS

LE SUPREME CONVENT DES FRERES CHEVALIERS

C'est ainsi qu'est appelé la réunion annuelle dans la commanderie suprême de tous les baillis afin que les affaires de l'Ordre soient pleinement détaillées et que les baillis fassent la démonstration de l'avancement de leurs projets.

C'est aussi durant le suprême convent que les nouveaux baillis sont désignés par le maître et que les chevaliers élevés au grade de naute sont nommés.

Le convent permet aussi au maître de juger de la fidélité de ses troupes et de voir quels peuvent être les problèmes que rencontrent les templiers sur le «terrain».

C'est une manière formelle, pour certains templiers, de déposer des demandes et des réclamations.

LE GRAND TRIBUNAL

C'est la réunion de certains membres des assassins, des chevaliers teutoniques, de chevaliers nautes et quelque fois du Grand Maître qui

prennent le statut de juges. Ce Grand Tribunal est habilité à destituer un bailli qui a trahi, à bannir les chevaliers gradés et même une obédience quand ses agissements sont vraiment contraires à ceux de l'Ordre.

Le Grand Tribunal, à l'image de la Sainte Vehme, peut condamner quelqu'un à mort si ses actes sont vraiment opposés à ceux du Temple. C'est ainsi que l'actuel directeur de Médecins Sans Limites a été condamné à mort par le Grand Tribunal pour avoir sauvé malgré les avertissements plusieurs Nephilim d'une mort certaine et horrible.

Ensuite, le tribunal décide de la nécessité d'envoyer des assassins afin de faire appliquer la décision de justice. En général quand les assassins sont envoyés, les décisions sont appliquées.

On peut citer quelques échecs retentissants; ainsi l'assassinat manqué de l'actuel pape et quelques réussites criantes encore non élucidées comme l'assassinat à Dallas en 63 du jeune président américain John F. Fitzpatrick.

Il semblerait que le président ait été assassiné par les templiers pour avoir refusé d'obéir aux pressions d'un naute concernant l'installation d'une base secrète américaine sur la face cachée de la lune.

De là-haut les templiers auraient pu plus facilement gouverner le monde et peut-être apprendre à utiliser directement les éthers des autres planètes.

Le projet est encore en cours sous le nom du Dossier X11254Z (voir secrets du troisième degré)

LES MASQUES DE L'ORDRE

Les masques de l'Ordre constituent l'élite chevaleresque et templière déléguée à la garde de la commanderie suprême et à la protection du Grand Maître.

Le paraclet est l'un des nautes du prieuré de Sion. Il réside dans un hôtel dans le centre de Barcelone. On peut donc penser qu'il fait partie du bailliage Iberia. Il dit lui-même qu'il obéit aux ordres du Grand Maître par le biais de l'Ordre du Temple. C'est un homme très distingué approchant la quarantaine, dans la pleine force de l'âge. Il porte des costumes de créateurs italien et affiche presque tous le temps un sourire narquois. Ces yeux brillent d'une rare intelligence et la cicatrice de brûlure sur sa joue droite montre clairement qu'il a déjà goûté à la magie Nephilim. Il se dégage de cet homme une impression de maîtrise de soi et de pouvoir très impressionnante.

Le paraclet a élu domicile dans un hôtel de Barcelone, le Penumbra, conçu en partie à partir des plans de l'architecte Gaudi. Il a fait aménagé entièrement à son goût. A l'origine cet hôtel avait été retapé aux alentours de 1900 par un architecte qui avait le sens du théâtral, de l'inquiétant et qui avait adopté comme style une mutation architecturale, mi gothique flamboyant, mi-arts-déco. Le bâtiment comporte quatre étages. La façade de l'hôtel est un mélange de marbre, de grès, de granite et de cuivre oxydé. L'entrée principale se compose d'une enfilade de porte à tambour permettant une garde sans problème du bâtiment. L'entrée est surmontée d'une immense auvent en forme de fleurs maintenu par quatre énormes chaînes qui s'étirent dans les airs avant de disparaître dans quatre fenêtres ressemblant plus à des hublots. Il y a trois autres rangées de fenêtres. Elles font saillie comme les encorbellements de l'époque médiévale et elles sont agrémentées de petits balcons en cuivre et de rampes en fer. Au sommet du bâtiment se dressent deux imposantes flèches octogonales, ornées en leur base d'une frise de hideuse gargouilles. Des paratonnerres coiffés de boules en argent pointent à l'extrémité des flèches, et le Paraclet en a fait deux hampes auxquelles il a fixé d'immenses bannières portant le symbole de son grade de naute. La nuit, il les éclaire d'une lumière bleutée, irréaliste, dispensée par une rangée de sunlights.

Ils sont la garde prétorienne de l'Ordre. Rompus à toutes les techniques de combat, ils forment des adversaires mortels. De plus la plupart d'entre eux possèdent une connaissance approfondie des sciences occultes.

Ils sont les vrais maîtres des Arts martiaux. Des talismans très puissants en orichalque les protègent contre les attaques possibles des Nephilim.



CHAPITRE TROIS LES OBEDIENCES

Le pouvoir est entre nos mains.

Le Grand Maître

Les obédiences du troisième cercle sont à un tel niveau de manipulation et de pouvoir qu'elles ont toute une influence importante sur les institutions de pouvoir de la planète. De même, elles participent toutes au grand complot templier qui l'aboutissement du Grand Plan.



Les Assassins

HISTOIRE

Les assassins se sont officiellement créés durant le 11ème siècle dans la forteresse d'Alamut dont la localisation est inconnu. Mais leur histoire commence bien plus tôt sur les berges égyptiennes comme beau-coup d'histoires occultes.

Les assassins orientaux sont les descendants d'une toute petite secte de prêtres fanatiques de Seth le dieu du Mal égyptien qui furent dans un premier temps les alliés des prêtres d'Amon-Ra contre Tubalcaan mais qui furent convertis par Tubalcaan lui-même qui leur dévoila la véritable nature de leur dieu, celle d'un des membres orgueilleux de la race des Déchus.

La secte se convertit aux théories mystiques de Tubalcaan et orientèrent leur action vers le secret et la chevalerie spirituelle. Ils quittèrent les terres d'Egypte pour se réfugier dans le désert. C'est ainsi qu'ils perdurèrent jusqu'au 12ème siècle, siècle au cours duquel ils rencontrèrent les premiers chevaliers du Temple. Opposés au début pour des raisons politiques, les deux sociétés secrètes s'aperçurent rapidement qu'elles avaient les mêmes fondations.

Elles décidèrent alors de s'unir et les assassins devinrent le bras armé et meurtrier des Templiers. Les assassins étaient de si bons guerriers qu'ils réussirent à impressionner les chevaliers teutoniques. Le grand maître de l'ordre teutonique en mission dans le bailliage des terres saintes assista à l'assassinat de l'empereur Frédéric Barberousse sans pour autant voir un seul assassin. Le grand maître se fit alors initier aux mystères assassins.

Durant son initiation, il s'aperçut que les assassins avaient à la base des premières sociétés guerrières dont étaient issus les chevaliers teutoniques. Ayant un sens profond de la Tradition, il se convertit et offrit

l'ordre teutonique en vassalité vis-à-vis de l'ordre des assassins. Les assassins acceptèrent et c'est ainsi qu'ils devinrent une société secrète du troisième degré templier.

SIEGE

Comme la majorité des obédiences du troisième degré, les assassins possèdent plusieurs sièges à travers le monde entier. Chaque siège est appelé une forteresse d'Alamut.

Il y en a une dans les contreforts montagneux iraniens, une dans le désert saoudien, une dans les alpes allemandes. Chaque forteresse se trouve cachée à l'intérieur des montagnes, à l'abri d'espionnage aérien ou de photographies géostationnaires. Des mécanismes compliqués dont la technologie est proche de celle utilisée par les anciens égyptiens actionnent les parties de la montagne qui servent à cacher les activités des assassins.

La plupart des forteresses possède un centre de communication hautement sophistiqué capable de recevoir des messages codés envoyés par le satellite templier. Enfin chaque forteresse d'Alamut abrite une forme réduite du Paradis que recherche tout templier. La nature exacte de ce paradis nous est malheureusement inconnu.

Certains ésotéristes supposent l'emploi de drogues et d'activation électrique des centres du plaisir, d'autres pencheraient pour une Porte vers l'Agartha.

ORGANISATION

Les assassins sont dirigés de façon dictatoriale par le meilleur d'entre eux qui porte le nom rituel du vieux de la montagne. Afin d'accéder à ce poste, le templier assassin se doit de vaincre en combat le vieux de la montagne. C'est ainsi que les meilleurs sont recrutés.

Les assassins possèdent sept degrés

internes initiatiques correspondant à une technique de tuer supplémentaire. Ainsi le premier degré, le protecteur du Temple d'Adam apprend à maîtriser les techniques d'assassinat au couteau. Le deuxième degré, chevalier templier de noé permet de maîtriser la technique de l'assassinat par arme à feu.

L'assassin serviteur d'Abraham se doit de maîtriser les techniques d'assassinat avec des armes de jets comme la sarbacane ou le couteau lancé. Le maître assassin esclave de moïse doit maîtriser les techniques d'assassinat avec ses poings et ses pieds. Le Grand maître assassin prosélyte de Jésus doit maîtriser les techniques vocales d'assassinat.

Le Hassanite mahometain, les techniques de regards et le mohamédite illuminé, les techniques de pensée.

METHODES

Les assassins emploient des méthodes très similaires aux Ninja du Japon. Furtivité, coup mortel, ruse, résistance à la torture, rapidité d'exécution, contrat toujours honoré. Mais contrairement aux Ninja les assassins ne sont plus des mercenaires. Ils n'obéissent qu'aux ordres du Grand Maître, du Grand Tribunal ainsi que des baillis.

INFLUENCES

Les assassins possèdent peu d'influences externes au Temple (discretion oblige). En revanche, ils possèdent une couverture religieuse fort utile. Officiellement, ils se placent sous l'administration religieuse des Ismaélites. Leur chef, l'Agha Khan est lui-même un personnage très important du monde de la diplomatie. Il a en effet pendant plusieurs années été le bras droit du secrétaire général de l'ONU. On peut ainsi mesurer l'influence des assassins dans le monde.

L'ORDRE HERMETIQUE ET INDISSOLUBLE DU REFUGE EGYPTIEN

HISTOIRE

L'OHIRE est l'une des obédiences les plus récentes à avoir été créée et à avoir accédé au troisième degré. Sa date de création remonte à la chute et à la dispersion du Grand Plan vers le début du 14ème siècle. Des templiers tout juste implantés dans la frontière orientale du bailliage Europa Slavia se réfugièrent parmi certains Bohémiens, encore appelés égyptiens. Là une lutte effroyable se livra entre différents clans bohémiens, car les bohémiens étaient mêlés de près aux Nephilim. Les templiers prirent le commandement de l'une de ces tribus et chassèrent les autres de l'actuelle Roumanie. C'est pour cette raison que les bohémiens se remirent sur les routes du voyage et arrivèrent en France vers le tout début du 15ème siècle. Ils sont en effet signalés pour la première fois dans «le Journal du bourgeois de Paris». Mais ces templiers au contact des bohémiens apprirent énormément au sujet des Nephilim et des familles de Nephilim, les arcanes majeurs. Ils comprirent alors que le Grand Plan ne pouvait se réaliser que si les templiers détruisaient les arcanes majeurs. Ils décidèrent alors de tout faire pour s'introduire dans ces arcanes majeurs. Ils devinrent les espions occultes de l'Ordre du Temple. Comme ces missions sont très délicates, les templiers durent employer des adoubés aux grades les plus élevés. Il est dit que certains nautes ont fait partie de l'OHIRE. Petit-à-petit l'OHIRE se transforma en véritable réseau d'espions, maître du déguisement et des identités multiples et ils s'introduisirent dans les grandes

structures de pouvoirs des différents pays sous contrôle des bailliages.

SIEGE

L'OHIRE n'a pas de siège, les chevaliers de l'OHIRE rendent compte directement au bailli ou au Grand Maître et de manière individuelle. L'obédience conserve des lieux secrets à travers toute l'Europe dans lesquels ils se retrouvent pour discuter des dernières informations volées. Certains templiers pensent que l'OHIRE possède un avion à réaction de transport dans lequel, les membres principaux de l'ordre tiennent leur convent. Cet avion se poserait sur les pistes privées installées par l'ordre de Malte et disposerait de nombreuses défenses anti-aériennes très sophistiquées.

ORGANISATION

L'OHIRE est une obédience ne regroupant que peu d'individus mais dont chacun possède une clientèle et un nombre impressionnant de contact dans tous les milieux. Chaque chevalier de l'obédience gère selon ses goûts et ses méthodes ses agents qui souvent ne savent pas qu'ils travaillent pour le Temple. En général, les chevaliers de l'obédience se regroupent par caravane qui s'occupe d'un territoire ou d'un secteur d'activité. Il existe treize caravanes mais personne n'est sûr de ce chiffre. L'OHIRE est dirigé les treize chefs de ces caravanes appelés les chevaliers égyptiens. Ces chevaliers égyptiens distribuent selon leur bon vouloir sept grades initiatiques aux autres templiers faisant partie de l'OHIRE: page d'Isis, Aspirant d'Horus, Cavalier

d'Amon-Rê, maître de Seth, baron de Nephtys, comte d'Anubis et duc de Thoth.

METHODES

Les chevaliers de cette obédience sont les champions de l'infiltration et de la manipulation à très haut niveau. Ils montent des opérations très risquées qui peuvent aller jusqu'à remplacer un chef d'Etat par l'un d'entre eux déguisé et maquillé. Ils sont donc très subtils, maîtres de leurs actions et de leurs mystères. Avec les assassins mais sur un autre plan, ils sont parmi les individus les plus efficaces de la planète. Ils arrivent à battre et même quelque fois à retourner des agents expérimentés des services secrets des grandes puissances. Certains écrivent que le Mossad (le service de renseignement israélien) est le plus efficace du monde. C'est une erreur, les chevaliers de l'OHIRE les surpassent et de loin.

INFLUENCES

Malgré le peu d'homme qui compose cette obédience, l'OHIRE est certainement l'organisation secrète qui possède le plus d'influence à travers le monde entier. En effet en utilisant ses techniques d'infiltrations et de remplacement, l'OHIRE a placé des chevaliers à des postes-clés soit des Etats, soit des grandes entreprises et même des multinationales. L'OHIRE connaît parfaitement les rouages de ces pouvoirs ainsi que les manettes pour les actionner. L'obédience apporte une aide précieuse à la réalisation du Grand Plan.

L'ORDRE DE MALTE

HISTOIRE

L'histoire de l'ordre de Malte met un certain temps avant de se confondre avec celle de l'Ordre du Temple. A l'origine l'ordre était l'un de ces nombreux ordres hospitaliers fondés par les chevaliers durant les croisades.

Affranchis de la tutelle des bénédictins par Gérard de Tullard, des chevaliers fondèrent les hospitaliers de Saint Jean. Ils commencèrent par se donner comme mission l'accueil et la protection des pèlerins vers les terres saintes. Mais rapidement, ils vinrent à s'armer et à mettre en place une chevalerie militaire.

Pris dans les différents complots pour le pouvoir dans les terres saintes, les hospitaliers rencontrèrent les templiers. Les templiers asservirent les hospitaliers durant la bataille pour la ville d'Acre.

Les hospitaliers se virent confier des secrets et des objets magiques de l'Ordre dans l'île de Rhodes afin de les protéger.

Les hospitaliers se firent alors appelés les chevaliers de Rhodes et construisirent leur image de groupement chargé seulement de charité et connu dans toutes les chancelleries. Ils envoyèrent des messagers et des représentants dans de nombreux royaumes afin de servir d'hérauts mais aussi d'espions.

C'est ainsi qu'ils purent résister vaillamment en 1480 au sultan Mahomet II. Mais en 1522, après une lutte héroïque, ils durent cé-

der devant le sultan Soliman II, mais obtinrent une capitulation honorable aux yeux de tous. Ils purent garder leur liberté et leur vie et quitter l'île.

En revanche, ils durent abandonner une bonne partie des secrets qu'ils étaient censés protéger. Le Grand Maître les punit et leur demanda de s'installer sur l'île de Malte afin de retrouver les anciens établissements templiers archaïques. Puis, il les éloigna des secrets templiers pour ne plus que leur confier des missions purement matérielles.

C'est ainsi que cette obédience se tourna vers les communications et le transport de message, utilisant les contacts qu'elle avait déjà placés dans les royaumes européens.

Depuis cette époque l'ordre de Malte s'est aussi tourné vers les opérations caritatives pour masquer ses opérations de transmissions d'information templière. Ici on peut vraiment dire que l'humain sert d'alibi.

SIEGE

Le siège de l'ordre de Malte est basé sur l'île de Malte dans une île située en face de La Valette. Voir la description de cette île dans la deuxième partie le bailliage Insulae Malta.

ORGANISATION

L'ordre de Malte est régi par un grand maître et divisé en Langues ou nations (qui correspondaient aux anciennes provinces médiévales mais qui maintenant regroupent plus de pays placés sous la responsabilité de l'ordre de Malte).

Ces langues sont Provence, Auvergne, France, Italie, Aragon, Allemagne, Castille et Angleterre et dont chacune est représentée par un des grands officiers de l'ordre.

Chaque langue est dirigée par un pilier c'est-à-dire un convent d'officiers traitants. Les frères servants, de justice, profès et de grâce sont les titres pour les officiers s'occupant des communications et des transports d'information.

METHODES

La principale méthode employée par l'ordre de Malte est le contrôle de réseau de transport. Ainsi l'ordre contrôle plusieurs compagnies d'aviation et de transport routier privées.

L'ordre utilise aussi la technique de la flatterie auprès des puissants. C'est ainsi que ses chevaliers sont acceptés dans la plupart des milieux.

L'ORDRE SOUVERAIN ET MILITAIRE DU TEMPLE DE JERUSALEM

HISTOIRE

Historiquement, cette obédience est la plus ancienne de tout l'ordre. Elle est directement issue de l'ordre de chevalerie fondé par Tubalcan lui-même. Filiation historique et spirituelle de Tubalcaan, l'obédience a survécu à tous les coups portés par les ennemis du temple et les Nephilim.

Mais pour cela, elle a dû passer le sceptre du pouvoir absolu à la Milice du Christ car, elle fut responsable en partie de l'échec du Grand Plan au moment de la chute médiévale du Temple.

Depuis l'ordre souverain et militaire du temple de Jérusalem tente de reprendre sa place de première obédience de l'Ordre mais sans résultats pour l'instant.

SIÈGE

Le siège de l'ordre est situé à Jérusalem dans le vieux quartier religieux. En fait l'ordre possède deux sièges, un mobile, l'autre fixe. En effet, les chevaliers de cette obédience utilisent comme siège mobile le galion élémentaire de l'air dont ils ont conservé la garde depuis Tubalcaan.

Ce galion pratiquement invisible à l'œil humain permet de cacher les convents de l'ordre ainsi que les chevaliers les plus importants. Ce galion a pour port d'attache Jérusalem ainsi que le deuxième siège de l'obédience.

Ce deuxième siège est constitué par une vieille mosquée médiévale en ruine que l'obédience a racheté pour la transformer en point d'ancrage de l'aéronef magique. Les minarets servent à bloquer le galion. Cette mosquée est protégée par des travaux permanents de restauration que les templiers font exécuter ainsi que par des légendes qui circulent dans les vieux quartiers de Jérusalem sur le bateau de Mahomet, des légendes proches de celle du hollandais volant.

ORGANISATION

Cette obédience souhaite renouer avec les règles médiévales du Temple.

Ainsi, ils suivent scrupuleusement la charte édictée par Saint Bernard.

L'obédience comporte quatre classes: les chevaliers-nobles, les écuyers, les frères laïcs et les chapelains. L'obédience est dirigée par un maître qui est aidé dans son gouvernement par des chapitres et des convents, c'est-à-dire des réunions de ses officiers et de ses chevaliers.

Le maître est élu par ses pairs lors du grand convent de l'ordre.

METHODES

Comme leurs ancêtres spirituels de l'Ordre du Temple, les templiers de cette obédience aiment la duplicité.

Ils ont tous plusieurs couvertures, plusieurs identités et aiment les utiliser pour manipuler les grands de ce monde. Eux-mêmes peuvent apparaître comme des hommes d'Etat respectables et être de terrifiants manipulateurs d'homoncules.

Ils procèdent de la même façon à l'intérieur de l'Ordre. En apparence, ils se disent les gardiens des traditions médiévales de l'ordre mais secrètement ils complotent pour reprendre la tête de l'ordre.

Cette obédience peut s'avérer être l'ennemi le plus dangereux pour le Temple lui-même. Quelques Nephilim décidés et courageux peuvent profiter de cette situation pour semer la discorde entre les templiers et affaiblir leurs pouvoirs occultes.

LA MILICE DU CHRIST

HISTOIRE

La milice du christ est issu du Temple Archaïque. Mais elle est vraiment née après la chute du temple médiéval. Elle se reforma difficilement et lentement sur les cendres des vieilles milices christiques c'est à dire des organisations que le Temple médiéval avait implanté dans les pays qu'il chapeautait.

Ces milices christiques étaient composés de moines-soldats et de moines chevaliers qui étaient sensés défendre les pèlerins et les chrétiens contre toutes les activités occultes qui pouvaient les menacer. Mais en fin de compte, ces milices christiques servaient les intérêts du Temple et forçaient les populations à obéir et à servir le Temple et ses adoubés. Ils constituaient une sorte de police internationale du Temple médiéval.

C'est pour cette raison que le Temple put se reconstruire à partir des milices christiques. Leur membres n'étaient pas trop impliqués dans le Grand Plan (ils en étaient que les lointains exécutants) et surtout ils étaient implantés dans tous les bailliages templiers. C'est pour cette raison que cette obédience à l'origine plutôt proche d'une obédience du premier degré se retrouva propulsée à la tête du Temple en reconstruction.

Ce fut elle qui assura toute la reconstruction du Temple pendant près de trois siècles. Face aux difficultés éprouvées lors de ce Grand Oeuvre, les chevaliers de cette obédience abandonnèrent en partie les vieilles techniques médiévales pour se tourner vers leur présent et vers le futur.

Ceux sont eux qui formèrent le mouvement des néo-templiers qui provoqua tant de remous à travers l'Ordre. Actuellement l'obédience est chahutée dans ses fondements par le renouveau d'obédiences de tradition médiévale.

SIEGE

Le siège de la Milice du Christ est basé aux Etats-unis au même endroit qui cache le Grand Maître, au point 1919 dans le désert du Nevada. La Milice possède aussi plusieurs bâtiments qui imitent le style architectural et la symbolique de la Haute-Egypte. Ces temples néo-égyptiens sont normalement la propriété de la secte Bianética. IL y en a trois aux USA, un en France (caché dans un vieux chateau de la renaissance), un en GB, deux en Allemagne et un en Russie. Les chevaliers du troisième degré opèrent souvent à partir de ces bases. Ces bâtiments sont sous haute surveillance nuit et jour.

ORGANISATION

L'obédience principale est organisée comme un gouvernement mondial secret. Elle dirigée par le Grand Maître en personne qui joue le rôle du Président ou du roi. Des Grands Chapitres remplacent les ministères et les fonctionnaires sont les chevaliers de cette obédience. Leurs ordres sont normalement respectés dans tous les bailliages et ils sont données selon un

code spécial que seul le bailli lui-même peut déchiffrer. La vue même de ce code peut obliger un templier de faible niveau à obéir sans connaître la teneur exacte du message.

METHODES

Toutes les méthodes sont bonnes pour cette obédience. Les chevaliers sont extrêmement pragmatiques et s'adaptent à toutes les situations.

On peut signaler que les templiers de la milice du Christ aiment beaucoup utiliser les dernières trouvailles scientifiques afin de donner plus de pouvoir au Temple. Ils sont pour un Temple moderne et adapté à son époque. Pour eux cela est nécessaire si le Temple veut gouverner le monde dans peu d'années.

Le Temple n'a pas réussi à faire le monde après le nadir médiéval selon ses principes, il modélera le futur selon sa spiritualité et il deviendra le concepteur de la nouveauté et non plus l'utilisateur.

INFLUENCES

Ils partagent l'influence du Grand Maître. Ils peuvent agir sur les gouvernements par le biais d'Int Staff et sur les masses par le biais de la Bianética



CHAPITRE QUATRE Les Secrets

Rien ne doit se savoir...

Jacques de Molay

Les secrets du troisième cercle touchent des sujets qui peuvent à terme modifier l'état actuel de la planète. Nos renseignements sont bien-sûr sujets à caution et ne peuvent tout dévoiler.

Nous ne pouvons donner qu'un bref aperçu de la réalité cachée que sont en train de préparer les Templiers. Seul l'avenir et les astres pourront nous apporter des précisions sur les plans diaboliques du Temple. Cela si et seulement si des Nephilim suffisamment avancés vers l'Agartha peuvent lever un coin du voile.

Les renseignements sont donnés dans le désordre. Bien qu'il s'en dégage une trame commune, nous avons préféré ne pas en sortir un complot global. Nous travaillons sur des données difficilement vérifiables et les informations décrites peuvent s'avérer être une forme de désinformation pratiquée par le Temple afin de cacher véritablement ses agissements. Nous sommes dans un domaine où quatre niveaux de lecture sont primordiaux à la compréhension de l'information.

LA CHARTE DE THEOBALD D'ALEXANDRIE

C'est la charte de transmission des pouvoirs du 13 février 1324. Cette

charte a été donnée par le Grand Maître Jacques de Molay à un certain Johannes-Marcus Larménius de Jérusalem qui lui-même l'a donnée thomas-théobald d'alexandrie qui devint à son tour Grand Maître.

On ne connaît pas la nature exacte de Larménius de Jérusalem, certains templiers le placent comme un naute. En revanche, il est certain sur la charte sont inscrits la plupart des secrets permettant aux templiers du troisième cercle d'accéder aux Plans Subtils par le biais du rêve.

Cette charte est encore utilisée sur la Porte de Temple pour la formation des chevaliers-rêveurs

LE GRAND PLAN

C'est le but ultime du Temple, la réalisation du Grand Plan. Si l'on peut le résumer, le Grand Plan serait la prise de pouvoir sur la terre entière aussi bien du point de vue matériel que spirituel par les templiers ainsi que l'asservissement et l'anéantissement complet des Nephilim. La réalisation de ce Grand Plan est prévue entre la fin du XXème siècle et le début du XXIème siècle.

Les templiers doivent alors faire tomber les détenteurs des pouvoirs économiques, financiers, étatiques, militaires et religieux dans l'ensem-

ble du monde. Ils le remplacent ensuite par un pouvoir basé sur la Tradition, la spiritualité chevaleresque et sur la détention unique des pouvoirs magiques des Nephilim, suffisamment contraignant pour se faire respecter.

Il est prévu que Tubalcaan se réveille à nouveau et vaine en combat singulier le chien Sirius. Une fois maîtres du monde, les templiers accèdent à l'autre Monde, celui de l'Agartha et conquièrent par le biais de leur chevalerie les plans subtils.

Ils deviennent alors maîtres de l'Histoire et de la mythologie. Il peuvent alors commencer à transformer l'humain et ouvertement invoquer le Sentier d'or.

On peut imaginer alors un futur humain où l'occulte prend sa grande revanche sur l'Histoire et retrouve son importance mythique. De caché, le grand fleuve souterrain de la Tradition dont la source se trouve dans la mystérieuse arcadie jaillit au grand jour et telles les grandes marées d'équinoxe met en crue tous les rus, les ruisseaux, les rivières charriant les éléments de la Tradition éparpillés à travers le monde entier.

Ces événements portent aussi le nom d'apocalypse, de parousie, d'apocatastase, de ragnarok, de fin du monde.

Le Grand Plan que réunissent actuellement les templiers est la somme des savoirs occultes, des méthodes, des techniques qui permettent aux templiers de commander, diriger, influencer les humains et asservir et anéantir les Nephilim.

L'idée comme quoi les templiers décédés depuis longtemps voient leur âme conservées et stockées dans une sorte d'immense réservoir duquel ils pourront se réincarner pour gouverner l'humanité et avoir accès au Paradis.

Cela se ferait par le biais des Nephilim. Ils feraient aux Nephilim la même chose que les Nephilim font subir aux humains.

Les Guerres Secrètes

C'est le terme employé par les templiers pour désigner toutes les luttes de pouvoir occultes auquel se livrent les Nephilim et les autres sociétés secrètes pour gouverner le Monde. Une grande guerre secrète se prépare actuellement entre les Templiers et les Rose-croix.

Cela fait trop longtemps que les rassemblements de sociétés secrètes utilisent des méthodes différentes et visent surtout les mêmes buts.

Trouver l'Agartha et se l'approprier. Plusieurs affrontements à très petite échelle se sont déjà produits surtout en France. Il est à noter que les Nephilim peuvent en tirer parti et diviser leurs ennemis leur permettra peut-être d'éviter l'Armageddon prévu pour bientôt.

Les Galions Élémentaires

C'est l'un des trésors du temple. Les galions élémentaires ont été construits par le Temple entre le 13ème et le 14ème. Ce sont d'immenses vaisseaux qui voyagent sur les champs

magiques.

Ils sont propulsés par des homoncules de Nephilim du même Ka-dominant.

Chaque Nephilim emprisonné apporte de substance magique et modifie la forme générale du bateau. Ces galions devaient servir à transporter les chevaliers du troisième degré en apothéose après l'aboutissement du Grand Plan.

Mais le Grand Plan échoua et les templiers d'enfuirent. Les galions élémentaires furent endommagés mais purent fuir vers le nouveau continent. Là, ils furent cachés et même oubliés par les Templiers.

Il furent redécouverts bien plus tard par un groupe de Nautes qui recherchaient l'Arbre de Vie. Il est à noter que les templiers ne remirent en service ces galions élémentaires que récemment après avoir capturé un nombre suffisant de Nephilim pour actionner les propulsions magiques.

Le Satellite Templier

Les templiers ont réussi à faire mettre en orbite un satellite de communication très puissant en utilisant une multinationale comme écran.

Le satellite a été lancé par le lanceur Europe de l'agence européenne du cosmos et les ingénieurs au service du Temple ont fait croire à la perte de contrôle du satellite puis l'ont placé sur une orbite géostationnaire afin qu'il serve de satellite de télécommunication aux templiers.

La Porte du Temple

C'est ainsi que le Grand Maître a baptisé une petite île trouvée par hasard dans le Pacifique par le Conquest of Paradise.

Cette île volcanique dont l'émersion était très récente, non indiquée sur les cartes, se trouva être un lieu secret idéal pour le Temple. L'île devint rapidement le port d'attache du Conquest of Paradise et le temple put installer là-bas des chevaliers du troisième degré.

Ceux-ci s'aperçurent en s'installant que l'île recelait des restes de la civilisation de Mu, de la civilisation perdue des sauriens. Ils purent alors utiliser ces fossiles pour canaliser certaines énergie et grâce à la charte de Larménius, ils purent faire rentrer certains chevaliers sur l'Agartha.

Ceci fut salué comme l'événement annonciateur de la conclusion du Grand Plan. En effet auparavant, seuls les Rose-Croix étaient capables de franchir les barrières magiques du rêve pour voyager sur les plans subtils.

L'île fut transformée en une immense ville-cathédrale dans laquelle des chevaliers-rêveurs prirent place afin de voyager sur les plans subtils et combattre les Nephilim Agarthiens.

La Bianética

La Bianética est l'une des sectes les plus importantes de la planète. Elle fut créée à l'origine dans les années 1920 (au moment où les membres de la Golden Dawn connurent leur plus grand succès et échec occulte) par un individu fort peu scrupuleux qui comptait faire de l'argent avec cette secte.

Cet homme appelé Bernadotte don Orchard (BDO) se fit initier franc-maçon afin d'établir des contacts. Là, il fut remarqué par un jeune templier qui deviendra plus tard Grand Maître de l'Ordre, Edward Kaligan. BDO développa sa secte grâce à une méthode d'emprise psychologique qu'il baptisa Bianética. Des centaines d'individus se firent avoir par les belles promesses de guérison mentale prônée par la Bianética. Bientôt l'opération s'avéra être très rentable pour BDO et

l'équipe de dirigeants qui l'entouraient.

L'affaire commença à prendre des proportions impressionnantes vers le milieu des années 50. C'est durant cette période que le Temple commença à s'occuper de la Bianética qui semblait marcher quelque peu sur leur pas.

En effet, BDO, par le biais de certains Nephilim qui comptait sur ce personnage pour arrêter les templiers apprit l'existence de certains mystères Nephilim.

Il voulut alors s'approprier des armes templieres. Le Temple sauta sur l'occasion et Edward Kaligan, alors naute du prieuré de Sion rencontra BDO. La rencontre se fit dans le lieu le plus secret des templiers le refuge du Grand Maître.

Là Kaligan montra au directeur de la Bianétique certains des mystères templiers et en particulier ceux touchant la réincarnation et l'immortalité.

A partir de ce moment là BDO obéit à l'ordre du Temple et sur ses conseils augmenta considérablement l'emprise de la secte dans le monde entier. BDO construit alors un immense paquebot appelé Conquest of Paradise et installe son QG dessus. Il peut ainsi échapper à toute poursuite de la part des Etats et mieux protéger ses secrets.

Il mit en place tout un rituel initiatique hautement ésotérique et demanda à des nautes de visiter régulièrement ses antennes mondiales afin d'initier les directeurs de ces antennes aux mystères des Nephilim.

En échange, le temple reçoit une grande partie des bénéfices dégagés par la secte. C'est ainsi que le Temple finance plus de 60% de ses actions et de ses investissements. Le reste de l'argent provient de chantages, de corruption et racket et de la collusion entre la Mafia et les Templiers.

LA MAFIA

Le Temple possède des connotations importantes avec les hautes sphères de la Mafia. Il semblerait que la Mafia ait été à l'origine une véritable société secrète et qu'elle garderait encore actuellement des niveaux initiatiques.

Les templiers maîtriseraient une partie des derniers grades maffieux. Mais les relations ne sont pas très claires entre les deux organisations de l'ombre. De toute les manières les buts apparents sont différents mais quand est-ils des buts souterrains.

Le Plan dossier noir ou dossier X11254Z: Il reste au temple un seul galion élémentaire à construire, celui de la lune. Il fut commencé au cours du XVIIème siècle comme cela est raconté par Cyrano de Bergerac dans ses livres cryptés l'Autre Monde.

Mais il fut mis en échec par un groupe de Nephilim intrépide. Les templiers du troisième cercle ont donc remis en marche le plan. Pour cela, ils ont noyauté une partie des services secrets de l'armée américaine, celle des dossiers appelés les crédits noirs car confidentiels.

C'est avec ces crédits que fut développé Aurora l'avion hypersonique américain allant à Mach 8 actuellement en vol sans que presque personne ne le sache. La division des crédits noirs travaille aussi sur des projets ultra-secrets concernant la conquête spatiale.

Le Temple veut se servir d'eux pour installer une base secrète sur la face cachée de la lune ou ils pourront faire construire leur Sélénef, leur dernier galion élémentaire.

INT STAFF

Int Staff est l'agence de renseignement qui sert de couverture au Temple et à certain de ses membres pour influencer les décideurs dans un pays. L'agence n'a pas de bureau et ne vit pratiquement que dans la «matrice». Pour elle, la Terre est vraiment devenue le village plané-

taire des communications.

Elle ne possède que des bases de données stockées dans de très nombreux ordinateurs à travers tout le monde reliés entre eux par des réseaux Telecom ou satellites.

Les utilisateurs de Int Staff ne procèdent que par échange électronique de données, par conférence vidéo en direct et maintenant par un système de virtualité informatique appelé Cross-Sim. Int Staff gère tout ceci à partir du bateau de la Bianética Conquest Of Paradise. C'est le seul lieu «fixe» et matériel de l'agence (hormis ses membres eux-mêmes).

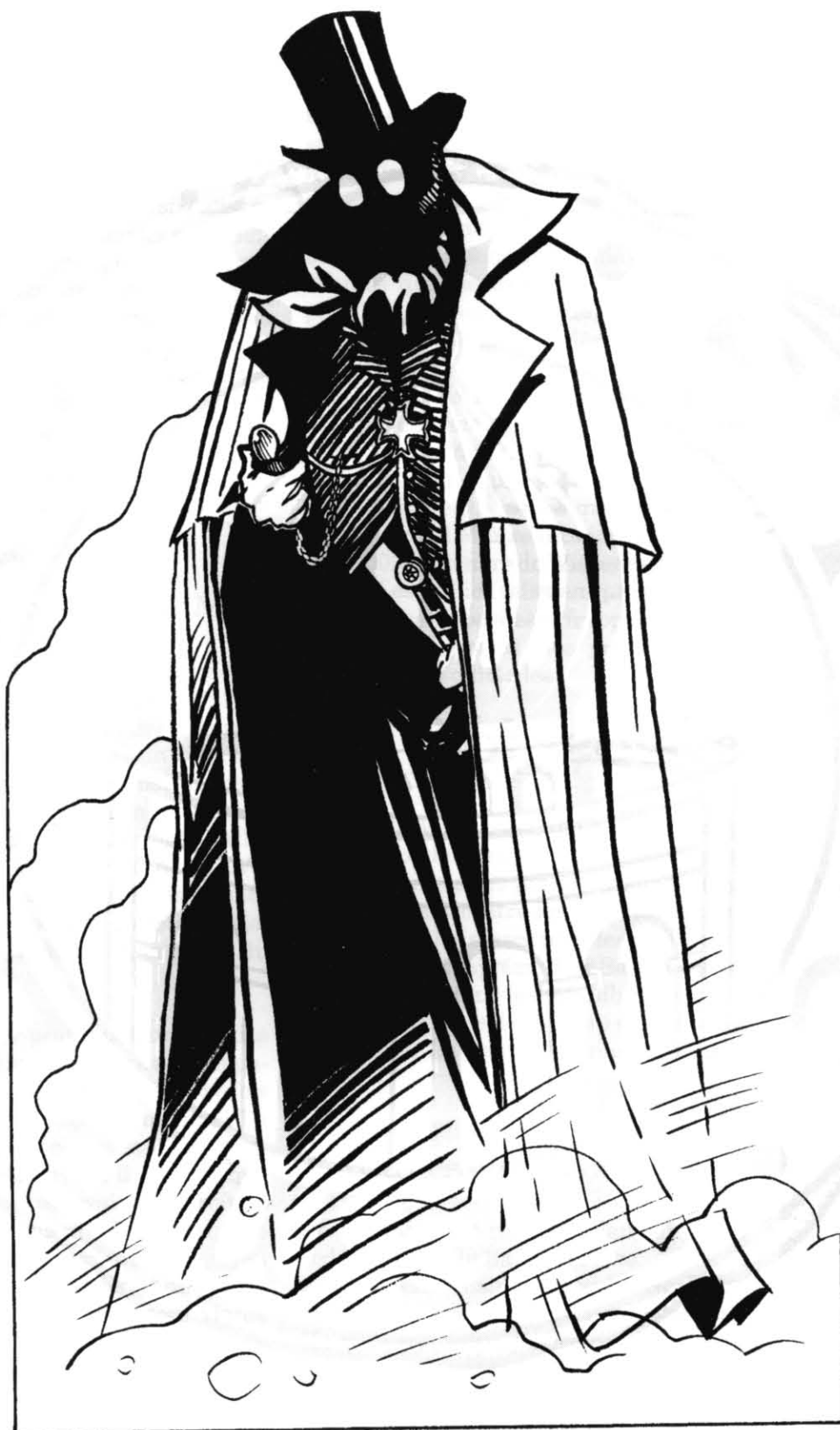
LE CONQUEST OF PARADISE

Ce bateau est un immense paquebot croisant dans les eaux internationales au large des Bahamas. Il est équipé des armements les plus sophistiquées Mer-Mer, Mer-Air et Mer-Terre.

Ses défenses électromagnétiques sont comparables à celles d'un sous-marin nucléaire. De plus, il a été récemment reconstruit dans l'île de la Porte du Temple en utilisant un matériel «furtif» semblable à celui utilisé pour construire les avions furtifs américains.

Cela le rend très difficilement identifiable par des moyens radar et sonar normaux. Il renvoie l'écho d'un dauphin. Le paquebot sert aux grands Convents du Temple et aux nautes à se rassembler. Il abrite aussi les quartiers généraux de la Bianética et de Int Staff.

Il lui arrive très souvent de croiser au-dessus des galions aquatiques afin de les ravitailler. Il sert aussi de base pour le galion aérien.



LES SCENARIOS

La Vierge de Fer 107

De Equite Poseidi 126

TOS 140

LA VIERGE DE FER

SYNOPSIS

La Sainte Vehme, une société secrète allemande qui élargit peu à peu son réseau à toute l'Europe est en train de faire disparaître tous les Nephilim. Pour les reconnaître ils s'aident de chiens spécialement entraînés. Face à la recrudescence des réveils de Nephilim dans les derniers temps, ces disparitions épisodiques deviennent une véritable épidémie. Le scénario commence quand les Nephilim sont repérés par Pilate, un des meilleurs chasseurs de Nephilim de la Sainte Vehme.

HISTOIRE

DE LA SAINTE VEHME

Au XIII^e siècle, la Westphalie, région d'Allemagne était en proie au plus grand désordre, aux mains de bandes de pillleurs et de brigands. C'est alors qu'un tribunal secret, La Sainte Vehme se constitua pour se substituer aux autorités impuissantes. Ce tribunal se répandit dans toute l'Allemagne et continua à agir en plein XVI^e siècle. On retrouva plus tard la Sainte Vehme parmi les sociétés secrètes nationalistes qui préludèrent la montée du nazisme.

La Sainte Vehme pratiquait une justice expéditive: Le témoin était cité à comparaître devant le tribunal trois fois. Une fois le délai passé, il était jugé et condamné. La seule sentence dans ce cas était la mort. Quand l'accusé s'enfuyait, il était traqué par les Wisserden, qui avaient le droit de l'exécuter sur le champ. Les crimes de haute trahison étaient exécutés au moyen d'un horrible engin, la vierge de fer ou vierge de Nuremberg, ou encore vierge noire.

La vierge de fer était une statue qui ressemble à un sarcophage égyptien, mais sculptée comme un personnage féminin. Elle s'ouvrait en deux et laissait voir l'intérieur entièrement garni de pointes de

fer. Le condamné était introduit dans la statue. Ensuite on fermait le couvercle et il était lacéré par les pointes de fer. Quelques minutes plus tard, une trappe s'ouvrait et le malheureux était débité par une machine infernale faite de lames tranchantes qui tournaient en exploitant le principe du moulin à eau. Son cadavre était emporté par la rivière souterraine qui coulait en dessous du tribunal.

Les affiliés de la Sainte Vehme étaient répartis en trois grades: Ceux qui savent (les Wisserden), les Francs-juges (Freischöffen) et les Francs-Comtes (Stuhlherren). Le tribunal était dirigé par un Grand Maître inconnu. On estime à 100 000 le nombre de Wisserden au XIII^e siècle. Les affiliés faisaient partie de toutes les classes sociales et frappaient même les personnages les plus puissants et à l'abri des lois officielles.

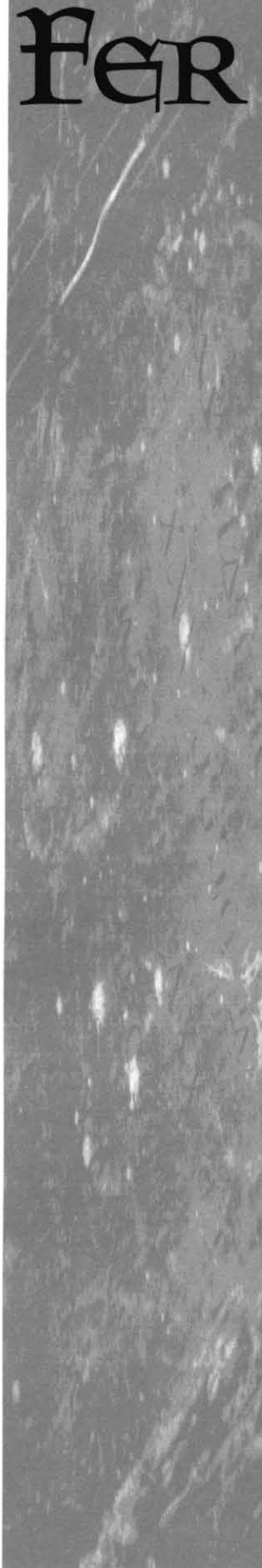
CE QUI EST OCCULTE

La Sainte Vehme est une société secrète dont les fondateurs sont les légataires des anciens secrets des premiers hommes qui se rebellèrent contre les Nephilim et qui inventèrent les stases pour les enfermer à jamais. Le but suprême de la Sainte Vehme est de mettre tous les Nephilim dans des stases. La vierge de fer a été en fait créée à cet effet. La Sainte Vehme existe toujours.

CE QUI EST TRES OCCULTE

Ce qui suit n'est révélé seulement par le code secret de la Sainte Vehme.

La stase est considérée par les Nephilim souvent comme un atout, une réserve de Ka qui peut souvent faire pencher la balance dans les moments difficiles. Or il ne faut pas oublier que celle-ci a été inventée par les ennemis des Nephilim et que le but premier de la stase est d'empêcher sa réincarnation. La Sainte Vehme est une des rares et puissantes sociétés secrètes



qui sait utiliser et créer des stases. Elle utilise pour cela la vierge de fer. Ses autres armes sont le pendule de Foucault inventé sous le prétexte de démontrer que la terre tourne, mais qui sert en fait à repérer et calculer le mouvement des courants telluriques afin de savoir où placer les stases. La Sainte Vehme s'en sert aussi afin de vérifier si les suspects sont bien des Nephilim. Pour les repérer elle utilise des chiens auxquels on apprend à reconnaître les odeurs caractéristiques des Nephilim, comme Pluton, le chien de Pilate.

La Sainte Vehme se sert de la vierge de fer afin de placer les Nephilim dans des stases. Une vraie vierge a des pointes en orichalque et est un objet extrêmement rare. Une fois le Nephilim à l'intérieur, celle-ci manipule le lien que le Nephilim a avec sa stase en la vidant. Le Ka de la stase est canalisé vers des lieux secrets que La Sainte Vehme appelle des tours mystiques. Ce processus exige soit d'avoir l'ancienne stase, soit d'en créer une nouvelle ce que la Sainte Vehme sait faire sans difficulté. La vierge amorce le processus et ensuite le Nephilim est tué. Il réintègre alors tout de suite sa stase.

Si par hasard le Nephilim échappe à la mort, sa stase continue à se vider mais petit à petit. Quand la stase tombe à zéro, le Nephilim la réintègre sur le champ.

L'ORGANISATION DE LA SAINTE VEHME

La Sainte Vehme est organisée en collèges de tribunaux dirigés chacun par un Grand Maître secret, Chevalier Teutonique. Elle s'est étendue à tous les pays limitrophes de l'Allemagne et se propage constamment. Chaque tribunal dans un pays étranger dépend d'un tribunal régional Allemand. La France dépend du tribunal de Wolfkraken, dans un château en Silésie, devenue une base militaire soviétique, puis rachetée par un riche industriel de l'acier pour le compte de la Sainte Vehme. Ces centres allemands ont au-delà d'une fonction administrative, une fonction occulte: C'est là que les Chevaliers Teutoniques ont disposé leur réseau de tours mystiques.

La Sainte Vehme en France commence à être bien implantée. Elle attire des hommes qui pensent que la justice officielle est impuissante face à beaucoup de politiciens, hommes d'affaires ou truands, ou tout simplement des gens qui ont le sentiment d'avoir subi des torts que personne ne veut réparer. Ce sont des hommes d'affaires floués par les dessous de table, des policiers aux vues expéditives sur la justice, des citoyens indignés et à un haut niveau, des grands initiés.

La Sainte Vehme a donc des complicités très haut placées dans le milieu policier. Elle est propriétaire d'une société de taxis "Ou allez vous", et le chef de la Sainte Vehme française, le Franc-Comte Lucien de Pontignac possède une usine de conserves de viande de porc, "Cochonette" qui tient lieu de tribunal.

Les Nephilim se sont incarnés au moins il y a un mois et se connaissent tous. Peut-être ont-ils déjà vécu des aventures ensemble ou ils se sont tout simplement reconnus et ont décidé de se regrouper. Nous sommes un dimanche cinq mai, il fait très chaud et les citadins ont sorti les lunettes de soleil et se prélassent dans les terrasses des cafés. Plusieurs événements singuliers ont retenu l'attention des médias dans les derniers temps: Avant tout la vague de chaleur totalement anormale pour la saison, (il fait aussi chaud qu'un mois d'août), de mystérieuses disparitions dans plusieurs pays, les émeutes dans les banlieues et le vol inexplicable de la plus haute antenne de la tour Eiffel.

PILATE ET SON CHIEN PLUTON

Les Nephilim profitent d'une après-midi ensoleillée du mois de mai à la terrasse bondée d'un grand café d'une grande ville. À côté d'eux une vieille dame avec un caniche, un homme à l'air sévère qui lit les dernières nouvelles sur les disparitions et un groupe de quatre étudiants qui combattent la chaleur par la bière. Sur la place piétonne, beaucoup de passants, des enfants qui jouent, quelques touristes et un personnage un peu particulier. Il est coiffé d'une casquette bretonne qu'un fil de fer relie à une auréole en carton. Sa veste d'une couleur qui fut bleue un jour, mais qui maintenant évoque plutôt les plagues

CE QUI EST EXTREMEMENT OCCULTE

Ce que seul le maître du jeu et les grands initiés savent

Le Grand Maître de la Sainte Vehme est en fait un Chevalier Teutonique. Ceux-ci sont les vrais maîtres de la Sainte Vehme et leurs buts sont liés à ceux des Templiers. Il semble qu'au-delà d'utiliser la Sainte Vehme comme bras armé pour traquer les Nephilim ils aient besoin d'accumuler d'énormes réserves de Ka afin de poursuivre un but obscur.

Ce sont les tours mystiques qui contrôlent tout le processus, les vierges de fer servant plutôt comme des antennes qui amorcent le processus et relient la stase du Nephilim à ces monstrueux réceptacles de Ka.

bretonnes après le passage de l'Amocco Cadis est littéralement couverte de pin's représentant la vierge, des saints et des images pieuses. Derrière sa tête, une énorme pancarte soutenue par des bâtons sanglés à son dos proclame: PREPAREZ-VOUS A L'ARRIVEE DE DIEU.

De son sac à dos dépassent de chaque côté de monstrueuses enceintes sonores branchées à un micro qu'un bras articulé place à dix centimètres de sa bouche. Dans sa main droite il tient un gobelet métallique rempli de pièces qu'il agite rythmiquement. Un gros chien noir et pelé, mélange de Doberman, bulldog et taureau le suit fidèlement. Soudain il manipule son sac à dos. Instantanément le "Dies Irae" (La colère de dieu) s'élève des enceintes et d'un pas ferme décidé il se dirige vers la terrasse sous les yeux terrorisés des clients. Arrivé à bonne hauteur, il coupe la musique, lève les bras en croix et parle dans le micro.

Les enceintes à plein volume font résonner dans toute la terrasse: "LE JOUR EST PROCHE. PREPAREZ-VOUS A L'ARRIVEE DE DIEU." Puis il poursuit: Je suis venu vous parler de Dieu. Il descendra du ciel entouré de ces milices célestes pour conduire les impies, les luxurieux, les adultères les envieux et les avares (Il fait résonner bruyamment son gobelet) au plus profond des enfers. Savez-vous que vous pouvez éviter le châtement divin? Car Dieu est aussi miséricorde. Et dans son immense bonté il m'a accordé de pouvoir vous conduire vers la lumière et d'absoudre vos péchés. Repentez-vous car la fin du monde est proche et déjà les mignons de la bête profanent le doux sol de notre patrie de leurs pattes griffues et de leur haleine fétide "

Pendant ce temps, le chien se dirige vers un des Nephilim. Choisissez celui dont la métamorphose "odeur" est la plus développée. Le cabot, qu'une cour de puces suit à la traîne, commence à renifler le Nephilim, à mordre le bas de son pantalon, à mettre les pattes sur ses genoux et à lui grogner et à aboyer au visage.

Pilate stoppe net son envolée lyrique et essaye de calmer Pluton le chien. Celui-ci ne semble pas très intimidé par son maître et commence à grogner. Soudain Pilate,

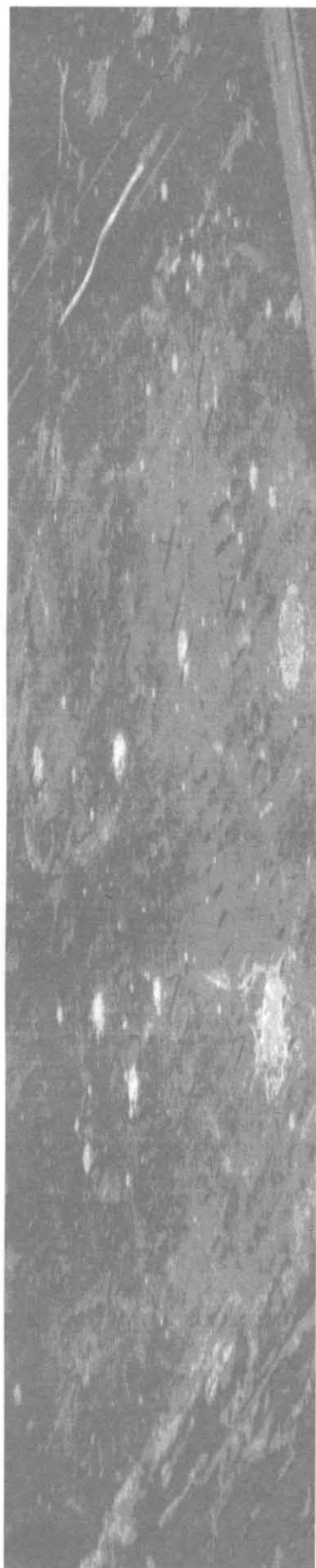
regarde le Nephilim d'un air mi-haineux, mi-satisfait et rapide comme un éclair saisit un crucifix métallique de trente centimètres de long qu'il colle au nez du pauvre Nephilim en lui disant "Vade retro créature. Retourne dans tes limbes infernales démon puant. Je n'ai pas peur de toi. O Seigneur donne-moi la force de combattre ce suppôt de la bête."

Les Nephilim perçoivent des remarques et des regards de compréhension de la part des clients. L'homme qui lit le journal traite Pilate de vieux fou et le somme d'arrêter d'importuner des honnêtes gens et d'aller travailler. Les étudiants s'esclaffent bruyamment. Cinq policiers du commissariat avoisinant la place ont suivi le début de la scène et maintenant s'approchent rapidement.

o Si un des Nephilim essaye de se lever ou d'esquisser un geste, le chien devient vraiment menaçant et les empêche de bouger en retroussant les babines.

o Si un des Nephilim passe en vision Ka, le chien commence à aboyer violemment. Si le Nephilim a des lunettes noires, Pilate les lui ôte d'un coup de crucifix. A la vision d'un Nephilim les yeux exorbités révoltés et injectés de sang que procure la vision Ka, Pilate s'exclame triomphant envers l'assistance: "Vous voyez je vous l'avait bien dit. Créature répugnante ton compte est bon." Les autres clients, l'atmosphère aidant ont un mouvement de panique et regardent les Nephilim d'un air apeuré. Quelques uns se lèvent de leur table. Les étudiants arrêtent leurs ricanements.

Quoiqu'il arrive les policiers surviennent rapidement, mettent la main au collet du vieux fou et le policier plus jeune, peu rassuré sort son arme et la braque sur le chien, menaçant de l'abattre s'il ne se calme pas rapidement. La tension baisse rapidement. Pilate perd sa verve ordonne au chien de les laisser tranquilles et commence à bégayer des excuses aux policiers, tandis que le chien penaud se couche près de son maître. Les policiers emmenant le vieil homme et le chien au poste. Si un des Nephilim n'a pas l'air très normal, ils l'embarquent aussi. Si les autres essayent de protester les policiers visiblement excédés embarquent tout le monde. Ils relâche-





ront le ou les Nephilim après deux heures de vérification d'identité et de déposition.

LA TRAQUE

Pilate reste au poste pendant un certain temps puis se volatilise dans la nature. La Sainte Vehme bénéficie de complicités haut placées dans la police. Avant d'être conduit au poste, un complice a vu la scène et mis en marche le réseau de traque. Les hommes de la sainte Vehme recherchent hâtivement des Nephilim. Ils sont en alerte permanente. Une filature très discrète et impossible à détecter va se mettre en place. Les Nephilim seront suivis par un certain nombre d'hommes à pied et les taxi de

l'organisation chargés de faux clients. Ils ne suivront jamais très longtemps les Nephilim, passant le relais par radio à un autre piéton ou un autre taxi.

Les hommes de la Sainte Vehme possèdent un matériel d'écoute performant qui leur permettra d'entendre les conversations à une centaine de mètres de distance, ou même à travers les murs. Ils n'hésiteront pas à crocheter les boîtes aux lettres de leurs domiciles afin d'obtenir des informations. La Sainte Vehme se servira aussi de ses complicités haut placées dans la police. Elle relèvera les plaques d'immatriculation de leurs voitures afin de connaître leurs noms et adresses, ou tout simplement, si les Nephilim ont fait une

déposition au commissariat, elle accédera à ces renseignements.

La Sainte Vehme envoie toujours trois avertissements avant d'agir. Une fois qu'elle connaîtra le nom de ses victimes, ce qui vu les moyens employés devrait se produire le soir même, elle enverra d'abord une petite médaille en fer noirci représentant de face une femme ceinte d'une couronne d'épines tenant d'une main une assiette ou sont représentés des petits hommes et de l'autre faisant le signe ésotérique de la balance (jet d'astrologie pour l'identifier). Sur le revers est inscrit le nom du simulacre qu'incarne le Nephilim.

Le soir environ entre neuf et trois heures du matin, tous les Nephilim devraient l'avoir reçue.

Voici quelques moyens que la Sainte Vehme peut utiliser pour leur faire parvenir la médaille. Adaptez-les et saisissez aussi les occasions que vous offrent les actions des joueurs.

o Si les Nephilim se rendent dans un endroit public (restaurant, cinéma, métro, lieu nocturne), l'un d'eux la retrouve dans un de ses vêtements ou dans son sac .

o Sur le siège de la voiture d'un des Nephilim.

o Un cailloux brise la fenêtre. Dedans sont enveloppées une ou plusieurs médailles.

o Sur le paillason de son domicile.

o Un enfant lui remet la médaille qu'un inconnu lui a donné

Cette médaille doit rappeler aux Nephilim un des faits divers qui défraye les chroniques de la presse à sensation: Les mystérieuses disparitions advenues dans les derniers mois. Voilà ce qu'ils devraient savoir:

o De nombreuses personnes ont disparu sans laisser de traces.

o Aucun des disparus n'a été retrouvé.

o Les disparus n'ont aucun lien ou point commun entre eux.

o Un journal a affirmé que selon des sources officielles et anonymes, la police aurait retrouvé chez certains disparus une curieuse médaille noire avec leur nom inscrit dessus.

o Des disparitions similaires ont eu lieu en Belgique, aux Pays Bas et en Allemagne.

o Une certaine psychose collective commence à s'installer dans la population. Les gens sortent moins seuls, se téléphonent souvent et deviennent méfiants vis à vis des inconnus.

Le deuxième avertissement sera un appel téléphonique. Le message sera le suivant: "Mr. (le nom du simulacre) Nous sommes ceux qui savent. Vous serez bientôt convoqués devant le tribunal des Francs-juges pour répondre de vos forfaits".

Ce message quoique sibyllin devrait donner des pistes importantes aux Nephilim. En faisant des recherches, ils devraient identifier Ceux qui savent et les Francs juges comme les terribles Wisserden et Freischoffen de la Sainte Vehme.

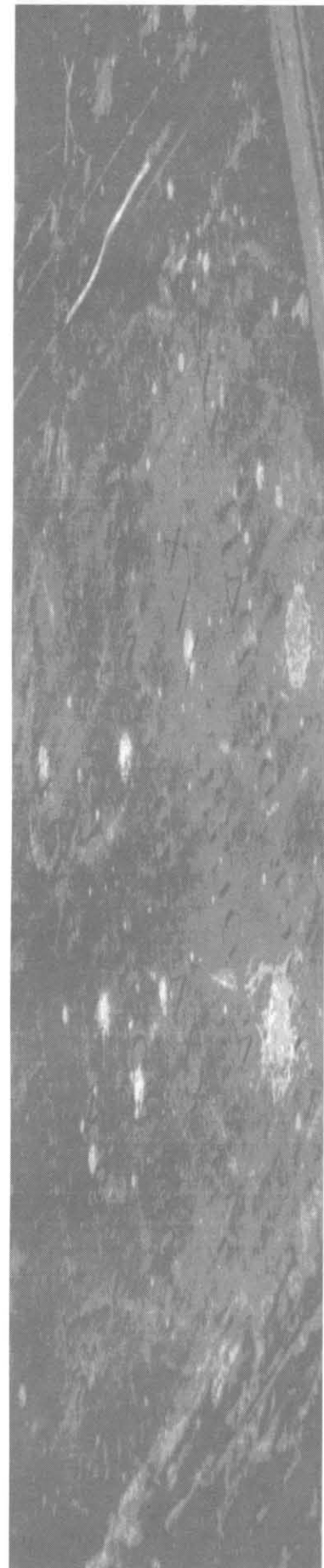
Le troisième avertissement se fera sous la forme d'un chat noir mort épinglé contre le domicile des Nephilim ou dans sa boîte à lettres.

Les avertissements devraient se succéder en une journée et demie voire deux jours. Arbitrez cependant le laps de temps qui les sépare en fonction de l'état d'avancement de l'enquête des Nephilim. Donnez leur une bonne chance de tomber sur le livre du frère Enemius.

RENSEIGNEMENTS FACILES A OBTENIR

o Le dernier disparu est Mr. Duchemin, plombier de son état, célibataire, habitant seul un pavillon à Bois Colombes. Sa voisine inquiète de ne plus avoir de ses nouvelles depuis une vingtaine de jours a prévenu la police avant-hier.

o Il y a eu trente quatre disparitions en France depuis quatre mois. Les autres disparitions ont eu lieu aux Pays Bas, en



Recherches plus approfondies.

o La police a cherché à étouffer la piste de la médaille afin d'éviter une vague de plaisanteries de mauvais goût et de fausses alertes. Les médailles qu'elle a trouvées correspondent à celles qu'ont les Nephilim.

o Les pays cités ont un taux de disparitions inexplicables plus élevé que la moyenne européenne depuis plusieurs années. Cependant ce n'est que depuis quelques mois que celles-ci ont atteint de telles proportions.

o Il semblerait qu'un certain nombre de ces personnes disparues ayant eu affaire à la justice. Cependant aucun n'a jamais subi une condamnation grave. On retrouve aussi quelques personnalités du crime organisé, des individus suspectés de se livrer au trafic de stupéfiants, des politiciens ou des hommes d'affaire mis en cause dans des affaires de corruption et même deux terroristes.

o Si les Nephilim ont accès à plusieurs photos de disparus, ils remarqueront

Belgique, en Suisse et en Allemagne. Celle-ci détient le nombre le plus important de personnes manquantes avec soixante dix huit disparitions depuis six mois. En tout cent trente cinq personnes se sont volatilisées dans la nature.

o La presse à sensation s'est lancée dans une sorte de compétition ou il s'agit de fournir la solution la plus fantaisiste possible au mystère. Ainsi médiums, devins, prophètes, faux savants et charlatans sont régulièrement sollicités par les médias afin de parler du nouveau triangle des Bermudes, des extraterrestres, du châtiment divin, du Yeti, de courants telluriques et de voyages temporels. Une chaîne de télévision avait même tenu en haleine les téléspectateurs en déclarant que les disparus étaient en fait les adhérents d'un nouveau club de vacances qui pour son lancement avait imposé le secret à ses clients moyennant de fortes réductions. Le présentateur de la chaîne s'était couvert de ridicule en attendant vainement en direct à l'antenne sur une plage des Bahamas que les disparus débarquent d'un car.

o A part cette médaille aucun indice ne permet de trouver une liaison entre les disparus. Tous les âges, classes sociales et professions sont représentées.

o La médaille est de facture récente, le nom a été gravé manuellement avec un instrument acéré après sa frappe. (Le métal y est plus brillant et écaillé).

LA MÉDAILLE ET LE LIVRE DE ENEMIUS

o La médaille bien que de facture récente est une copie allemande d'un original du XV^e siècle. Ces médailles étaient un ornement porté sur les chapeaux des nobles ou des riches bourgeois. L'image semble être une représentation ésotérique de la vierge. La médaille mène à une piste intéressante: Un traité en vieux français écrit au XVII^e siècle par Frère Enemius, un moine bénédictin et orfèvre réputé, intitulé: "Des Médailles et des Monnaies" L'auteur a porté la dédicace suivante: "Ayant été accablé de mille maux et vilenies et subi

tortures et exactions sans nom de la part de ceux qui savent, mais ayant pu revenir dans ce bas monde afin de faire part du maigre savoir que je détiens sur mon art, je dédie cet ouvrage à tous mes frères persécutés et jugés à tort par les méchants gens."

Un Nephilim qui a vécu en Allemagne entre le XIII^e siècle et le XVIII^e a 20% de chances d'identifier au premier abord une allusion à la Sainte Vehme. (jet sur culture de l'incarnation). La lecture du livre permettra aux Nephilim de commencer une nouvelle compétence "numismatique". Ils apprendront que la médaille en question est cataloguée comme appartenant à "une société d'hommes mauvais qui causent moult soucis et tracasseries et qui font encourir moult et graves dangers avec ceux qui entretiennent un agréable commerce avec les gens de l'espèce humaine".

De plus une gravure de l'original a été dessinée dans le livre. Les détails de la petite assiette que la femme tient dans la main ou des petits personnages sont gravés est beaucoup plus lisible. En fait il s'agit de petits démons enchaînés qui semblent prisonniers du cercle. Un jet connaissance des sociétés secrètes ou toute compétence qui s'y rapproche dans la racine occultisme déterminera que ce sont certainement des Nephilim prisonniers d'une stase. D'autre part un réseau de fines nervures parcourt la médaille reliée par des cercles. Un jet d'Astrologie permettra de déterminer qu'il s'agit de la représentation d'une conjonction en Saturne dominant.

Cette position des planètes était celle du jour où l'Atlantide a disparu sous les flots. Seules les très vieilles sociétés secrètes qui sont héritières directes du savoir des premiers hommes qui se sont rebellés contre les Nephilim connaissent cette conjonction astrale. L'auteur note que la médaille est un symbole ésotérique qui représente les pouvoirs mystiques de la vierge de fer.

Si les Nephilim réussissent un jet en "Histoire" ou font une rapide recherche d'information le maître pourra leur donner les renseignements non occultes sur la vierge de fer qui se trouvent dans l'encart "La Sainte Vehme". La page à côté devrait

aussi intéresser les Nephilim. Elle représente "Hermès triomphant". L'auteur assez fier de lui, explique que cette médaille est la seule dans l'ouvrage qu'il a dessiné lui-même et son chef-d'œuvre et qu'elle est un amulette puissant qu'il faut porter constamment sur soi pour résister aux pouvoirs néfastes de l'autre médaille ainsi que "contre toutes sortes de vilenies que les méchantes gens aiment à faire subir aux esprits éclairés".

On peut apercevoir aussi des nervures comme dans l'autre médaille ressemblantes à des arabesques. Un jet de Kax3 devrait permettre aux Nephilim d'identifier ces arabesques comme de l'énochien. Si les Nephilim passent en vision Ka, ils pourront découvrir le sort "Souffrir en silence", décrit dans l'encart.

Souffrir en silence
sort de sorcellerie
Focus: "Des Médailles et des Monnaies" de Frère Enemius
Langue: Français
Cercle: basse magie
Seuil: 10%
Ka-élément: Terre
Portée: soi-même
Durée: 1 heure
Description: Ce sort permet au lanceur de résister à toute douleur sans perdre les sens et le contrôle sur soi. Ainsi si le lanceur subit la torture, il ne parlera pas contre son gré et ne tombera pas évanoui même si la torture est d'ordre magique. Ceci ne l'empêchera pas de subir la douleur physique, simplement une partie de son esprit en sera totalement dégagée. L'autre particularité de ce sort, c'est qu'il peut être lancé même baillonné ou les mains entravées. La liberté de mouvement des doigts suffit.

LES TENTATIVES DE CAPTURE

Il y a de très fortes chances que les Nephilim soient tôt ou tard capturés. La Sainte Vehme frappe trop rapidement, a trop de complicités haut placées et trop de moyens pour que les Nephilim y échappent.

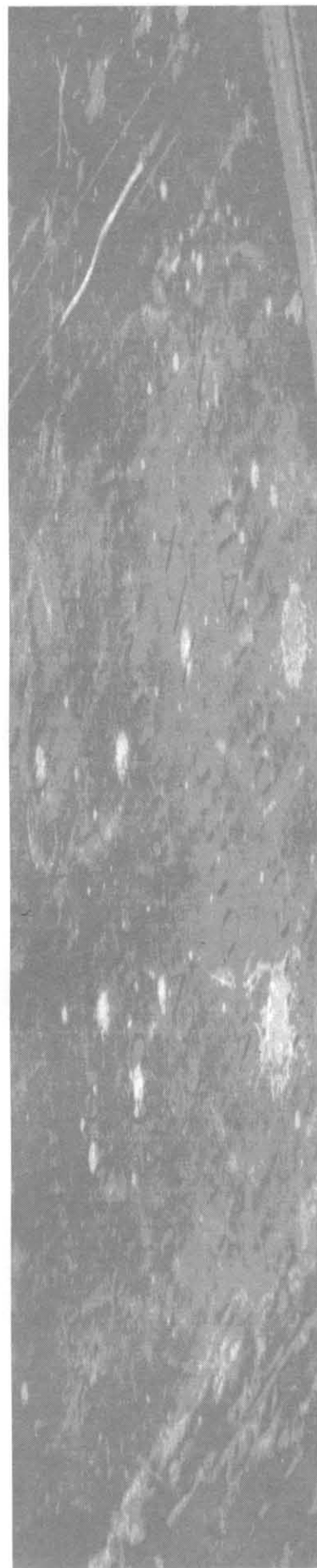
LA TACTIQUE

DE LA SAINTE VEHME

Pour capturer leurs victimes, les Wisserden utilisent un gaz soporifique très puissant. Dernier cri de la technologie, ce gaz est presque totalement inodore. (Pour le déceler faites à l'insu du Nephilim un jet en "sentir" avec un malus de 30%). Si le Nephilim a détecté le gaz, dites lui qu'il sent une odeur comme de fraise chimique. il peut essayer de retenir sa respiration. Mais comme il en aura respiré déjà une partie, il devra faire un jet de CONS contre le POT du gaz qui est de 25. S'il réussit il pourra retenir sa respiration pendant autant de rounds que ses points de CONS. Au moment où il respire le gaz, le Nephilim doit faire un jet CONSx3 puis CONSx2 puis CONSx1, CONSx1/2, les suivant restant à CONSx1/2. S'il rate un des jets, le Nephilim s'endort. Si le Nephilim n'a pas décelé le gaz dites lui qu'il se sent la tête lourde et a envie de dormir. S'il cherche à résister, faites lui faire immédiatement un jet CONSx1. si c'est un échec, il s'endort immédiatement. S'il réussit, il devra renouveler sa prouesse chaque round à CONSx1/2.

La Sainte Vehme veut à priori capturer les Nephilim vivants. Elle sait que tuer leurs simulacres n'est pas une méthode fiable. Son arme favorite est le gaz soporifique dont elle dispose. Elle essaiera toujours de capturer les Nephilim discrètement et à l'insu des autres. Si le groupe se sépare, elle profitera certainement de l'occasion pour agir. Voici quelques tactiques qu'elle emploie couramment. Libre à vous une fois de plus d'improviser en fonction des circonstances.

o La compagnie de taxis "Ou Allez Vous?"
Les taxis de la Sainte Vehme maintiennent une surveillance rapprochée des faits et gestes des Nephilim. Ils attendent qu'un ou plusieurs des Nephilim montent dans un de leurs taxis pour le capturer. Ils essaieront alors de le capturer hors de la vue des autres Nephilim. Il y a 80% de chances que si les Nephilim prennent un taxi, celui-ci appartienne à la Sainte Vehme. Ces taxis sont tout à fait banaux sauf que le plus souvent sur le tableau de bord ou suspendu au pare-brise se trouve une petite poupée noire.



De plus une vitre blindée isole le chauffeur et le client. L'habitacle du passager est totalement hermétique. Si un des Nephilim monte dans un de ces taxis, le chauffeur verrouillera les portes arrière. Celles-ci ainsi que les vitres sont blindées. Le taxi actionnera le gaz soporifique qui endormira son client. Les vitres et les portes ont 20 points d'armure. Des dommages inférieurs ou égaux à 20 n'auront aucun effet. Des dommages supérieurs détruiront la porte ou briseront la vitre.

o La voiture piégée

Le gaz soporifique s'échappe quand le conducteur met le contact.

o La police

Les policiers sont sur les dents. Si quelqu'un vient leur dire qu'il est menacé ou qu'il a reçu une petite médaille, on le mettra de gré ou de force en prison. Puis le commissaire Jacquard prendra en main les opérations. Son plan est simple: Pendant que les victimes sont mises en sécurité par les forces spéciales du GIGN des fausses victimes et de vrais policiers prennent la place des Nephilim pour se faire capturer. C'est sans compter avec les relations de la Sainte Vehme dans la police. Un des policiers de la Sainte Vehme endormira tout le monde dans le camion cellulaire sensé transporter les Nephilim dans un lieu sûr.

CAPTURES !

Les Nephilim se réveillent endoloris et menottés. (nous rappelons qu'il est impossible de lancer des sorts avec les mains attachées derrière le dos). Un cochon haut de dix mètres, les regarde par la fenêtre d'un oeil gourmand. Passée la première surprise due aux effets secondaires hallucinogènes du gaz qu'ils ont inhalé, les Nephilim auront reconnu par ses rondeurs, les yeux coquins aux longs cils, le noeud rose sur les cheveux et la saucisse qu'elle croque d'un air friand, "Cochonette" la fameuse truie anthropophage, star de "Cochonette S.A. produits porcins", société qui inonde les grandes surfaces avec ses rillettes, jambons, pâtés, saucisses et mille autres procédés de manger du cochon. Les Nephilim sont sur une zone désaffectée au dernier étage d'une usine. On leur a retiré toutes leurs affaires ainsi

que leurs chaussures.

Quelques minutes après leur réveil, deux Wisserden par Nephilim plus un Franc-Juge viennent les chercher. Les Wisserden portent des masques et sont armés de pistolets mitrailleurs. Ils les placent dans un monte-charge rouillé sentant la viande froide et descendent dix étages. Les Nephilim débouchent alors dans le rez-de-chaussée de l'usine. L'atmosphère est ici sèche et glaciale. Comme dans un immense cimetière, des rangées de centaines de cochons épinglés au plafond par des crochets attendent l'heure d'être dépecés. De temps en temps ils croisent une silhouette lointaine pliée sous le poids d'un porc encore fumant qu'elle suspend à un nouveau crochet. Des hommes habillés en blanc munis de masques chirurgicaux les dépassent juchés sur une petite voiture électrique. Personne ne fait attention aux Nephilim. Ils empruntent ensuite un long couloir suintant avec de grandes fenêtres sur le côté droit.

A travers celles-ci on aperçoit des énormes machines qui débitent des cochons et des tapis roulants qui charrient de la viande dans de grands entonnoirs puis dans des cuves fumantes ou qui font défiler des longues colonnes de boîtes de conserve. Au fond du couloir ils descendent un interminable escalier en colimaçon et arrivent devant une porte en fer gardée par deux hommes armés et cagoulés.

Les Nephilim vont rentrer dans le tribunal de la Sainte Vehme.

Le TRIBUNAL

Les lieux

Derrière la porte en fer, une petite salle de garde sans fenêtres, aux murs en pierre de taille et éclairée par des torches. Une autre porte en fer se trouve au fond de la salle qui mène à la salle du tribunal. C'est une pièce voûtée et très haute de plafond. Le seul éclairage est fourni par des torches et des candélabres suspendus par de longues chaînes en fer. Un objet étrange occupe le centre de la pièce: Une chaîne accrochée à la voûte centrale qui se termine par une boule en métal et qui ressemble au pendule de Foucault. Un jet "connaissance des



sociétés secrètes" l'identifiera effectivement comme un "vrai" pendule de Foucault c'est à dire un pendule qui ne sert pas à vérifier si la terre tourne mais dont la réelle raison d'être est de détecter les courants telluriques de Ka afin de connaître les meilleurs emplacements pour placer les stases. Les Nephilim se sentiront d'ailleurs très mal à l'aise près du pendule et s'ils passent en vision Ka ils verront qu'il contient de l'orichalque. Une large tenture de velours noir couvre le mur du fond. Au centre de la tenture est accroché un disque de fer dont la gravure ressemble à la médaille que les Nephilim ont reçu et

trouvé dans le livre de Enemius. Devant la teinture a été disposée une longue table. Contre le mur de droite se trouve une vierge de fer. Elle aussi semble teintée d'orichalque. A gauche il y a une autre porte en fer et une bassine remplie d'eau noire.

De nombreux Wisserden se trouvent dans la salle: Ceux qui les ont escortés, plus une autre vingtaine qui tiennent des torches et encore une paire de sentinelles à chaque entrée. Ils sont tous habillés de tuniques et de cagoules noires et armés. Les Wisserden ne détacheront pas les Nephilim jusqu'à ce que l'exécution soit terminée. Assis à la

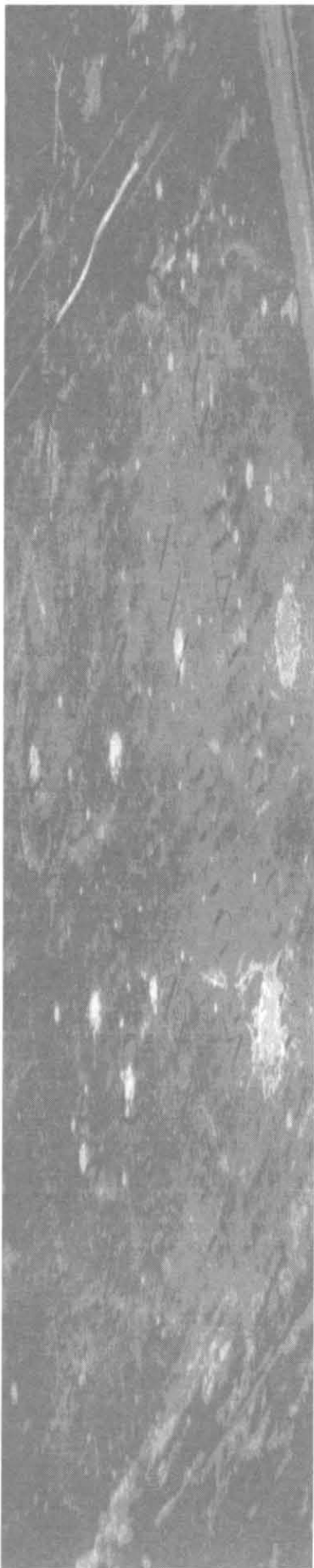


table sept personnages: Celui du centre est le Franc Comte, (Freischoffen). Il a une cagoule de velours rouge et une croix de fer à sa poitrine. Les autres six sont les Francs-juges (Stuhlherren) et ont une cagoule en velours noir ainsi qu'une médaille de la vierge de fer. Chaque intervenant s'adressera aux autres par leur grade et aux Nephilim par "accusé".

Le JUGEMENT

Le franc comte prendra la parole et expliquera le chef d'inculpation aux Nephilim: Ils sont accusés de comploter contre l'humanité, d'être des sorciers et de posséder le corps de leurs victimes et bien sur d'être des Nephilim. A ce mot, un murmure parcourra la salle. Un franc-juge présentera éventuellement les parchemins de sorts trouvés sur les Nephilim comme pièce à conviction.

Il demandera aux Nephilim s'ils ont quelque chose à dire en leur défense. Le Franc-Comte ordonnera ensuite qu'on procède à l'examen des suspects. Les Wisserden amèneront les Nephilim un par un près du pendule. L'orichalque du pendule sera lors attiré par le Ka du Nephilim et commencera à osciller dans sa direction. Au fur et à mesure que les oscillations s'amplifieront le Nephilim sera pris d'une violente nausée. Une fois que tous les Nephilim auront passé le test, les sept juges se consulteront à voix basse. Puis le Franc-Comte prendra la parole et annoncera que les Nephilim sont coupables d'être des Nephilim.

Il demandera ensuite aux Wisserden quelle est leur sentence. Chacun défilera alors devant la bassine et y jettera la torche en déclarant: "La prison éternelle". Ensuite les Nephilim seront conduits par la porte sur le mur gauche dans une cellule. On leur dira qu'ils ont une heure pour se préparer avant la sentence. Là les Nephilim doivent jouer serré.

Toute évasion est impossible. Cependant si les Nephilim ont enquêté sur la médaille, trouvé le sort "souffrir en silence" et le courage de sacrifier un point de Ka pour le mémoriser, ils ont une bonne chance de s'en sortir.

Si aucun n'a le sort sur lui, le maître peut

donner une chance aux Nephilim d'éviter une fin aussi stupide qu'inéluctable: Le dernier disparu a pu graver avec un vieux clou sur la pierre un message en énochien en disant qu'il a réussi à trouver un sort de sorcellerie, "Souffrir en silence" et que selon son auteur il devrait permettre de le sauver. Il le laisse aux Nephilim qui passeront après lui et il essaiera tout à l'heure de le lancer, mais il se fait peu d'illusions car la terre est son opposé majeur et il n'a jamais été fort en sorcellerie. L'exécution se passera juste après minuit. Les Nephilim auront donc deux chances de lancer le sort.

L'exécution

Une heure écoulée, on viendra chercher les Nephilim un à un. On leur laissera le choix de l'ordre dans lequel ils se présentent. On conduira le malheureux dans la salle de jugement. Tous les Wisserden se trouvent là. Le Nephilim sera mis dans la vierge de fer (voir description dans le paragraphe "La Sainte Vehme"). Il éprouvera alors une douleur lancinante et prendra 1D6 de dommages. S'il est sous l'effet du sort la douleur restera toujours supportable. Sinon il tombera évanoui. Soudain, une trappe s'ouvrira sous la vierge de fer. Le Nephilim glissera par un toboggan et atterrira sur un tapis roulant qui le conduit vers les mâchoires d'une grosse machine à broyer, sorte d'hybride entre une mandibule de requin et un métier à tisser.

Si le Nephilim est sous l'effet du sort il pourra facilement descendre du tapis roulant en marche. Sinon le corps du simulateur connaîtra une fin horrible: Il finira dans des boîtes de cassoulet Cochonette. Cependant il est parfaitement possible à un Nephilim indemne de sortir son compagnon évanoui du tapis roulant. L'acier tranchant de la machine coupera sans peine les menottes des Nephilim dans une grande gerbe d'étincelles.

Les Nephilim auront la sensation que leur stase est en train de se vider petit à petit. Le maître leur annoncera qu'ils ont perdu deux points de Ka.

Quant aux Nephilim qui auraient été avalés par la machine, ils ont réintégré leur stase. Pour de plus amples précisions, lire "Le rituel de la Sainte Vehme".

LE PLAN DES LIEUX

OU COMMENT S'EN SORTIR

1) La salle où ils débouchent après l'exécution est couverte de murs de carrelage éclaboussés de sang. Il est pratiquement impossible de remonter par le toboggan. La seule issue est une petite porte circulaire sur le côté. Elle s'ouvre sans trop de difficulté en forçant un peu. Elle mène au conduit 2)

2) C'est un conduit qui monte à 45°, d'un mètre de diamètre et de 4,5m de longueur. Il dégage une forte odeur de désinfectant industriel. Des crampons métalliques permettent de l'escalader. Le conduit est fermé en haut par une autre porte circulaire. Un volant mal serré permet de l'ouvrir. On rentre en 3).

3) La salle de contrôle. Est une grande pièce aux murs blanc éclairée par un néon verdâtre et grésillant. Près du conduit 2), un compresseur, des bidons de produit nettoyant et des grands tubes reliés à une pompe. Ils servent à nettoyer la salle du bas. Le mur à gauche des Nephilim est incrusté de hublots d'où on peut apercevoir une partie de l'usine. On peut voir que le tapis roulant où ont atterri les Nephilim poursuit sa course après être passé par la machine et rejoint un autre tapis roulant de viande pour cassoulet. Contre ce mur, il y a une console qui sert à diriger la machine. Au fond, une table, où sont posées toutes les possessions que les Nephilim avaient sur eux à l'exception de leurs stases. Deux Wisserden sont occupés à tout emballer dans des sacs en plastique. Ils ont le dos tourné et le bruit des machines les empêche d'entendre l'arrivée des Nephilim. Ils ne sont pas armés, quoique à portée de main il y a une barre de fer qui sert à serrer le volant du conduit qui ferme mal. A droite, une porte mène à 4).

4) Le bureau du Franc-Comte. La porte est capitonnée de l'autre côté. On entend plus les bruits des machines, par contre des vagues bruits de voix de la porte en face. La pièce est cosquée, meublée en style anglais toute en boiseries et cuir. A droite il y a un bureau et dessus un abat-jour allumé, un livre de facture assez ancienne relié en cuir et un dossier ouvert. Dans un cendrier en marbre, un cigare se consume près d'un verre de whisky avec deux glaçons à demi fondus. A côté un petit bar où

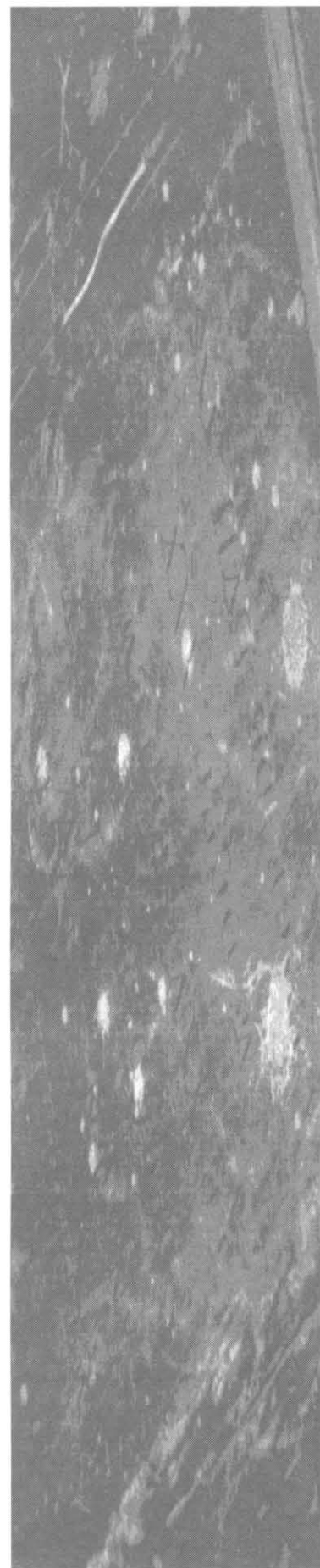
sont posés des flacons à liqueur en cristal et un coffre mural ouvert et vide. Derrière le bureau une cheminée allumée. Si un des Nephilim réussit un jet observer il remarquera sur le tapis à côté de la cheminée une empreinte de pas qui semble venir du mur. Un autre jet observer permettra de remarquer un petit levier sur le Cupidon en bronze qui trône sur la cheminée. Il actionne un passage secret pour rentrer en 8). Au bout de la salle, deux fauteuils en cuir et une table basse. De la porte en face viennent des bruits de voix car elle est juste entrebâillée.

Une ouverture y a été pratiquée et où on peut observer le tribunal par l'oeil de la grande médaille. Dans celui-ci, l'atmosphère est beaucoup plus détendue. Visiblement un cocktail a été organisé et les conspirateurs avalent petits fours et champagne en soulevant leur cagoule. (note: Le Franc Comte a quitté le bureau pour une dizaine de minutes pour se joindre au cocktail). Une autre vision devrait terrifier les Nephilim: En effet, le chien de Pilate, Pluton est dans la salle et a senti les Nephilim.

Il a la tête dressée et hume l'air. Heureusement personne ne fait attention à lui. A un certain moment il se dirigera vers l'oeil de boeuf et se lèvera sur ses pattes en gémissant. Puis il fera le tour du rideau et commencera à gratter la porte et à grogner en sourdine. Il essaiera ensuite de rentrer dans la pièce. Si les Nephilim ferment la porte, comme personne ne fait attention à lui, il fera le tour et prendra le passage en 9). (C'est un bâtard extrêmement intelligent). En tout cas avant que le chien ne rentre, les Nephilim devraient avoir un peu de temps pour partir par le passage secret en 9).

5), 6) et 7) sont le tribunal, la salle de garde et les cellules déjà décrits. Un passage secret en 6) qui débouche aussi sur 8) permet à certains visiteurs de haut rang comme Pilate d'arriver sans passer par l'usine.

8) C'est un passage secret qui se prolonge en un long couloir de 500m éclairé par des petites ampoules et qui débouche sur un parking. Trouver la fermeture du passage demandera deux jets observer successifs



Le livre

C'est une copie récente du code secret de la Sainte Vehme et "le livre de bord" de la branche française de la Sainte Vehme. Ce document inestimable rajoute 10% dans Connaissance des sociétés secrètes. (voir encart Sainte Vehme "ce qui est très occulte"). Un chapitre intitulé "Modus Operandi" décrit en détail la manipulation que la Sainte Vehme fait sur les stases des Nephilim. Des sous-entendus assez hermétiques font comprendre que les stases vidées des Nephilim nourrissent la tour mystique du tribunal. Par la lecture de ce chapitre, les Nephilim pourront en déduire que la seule façon d'arrêter le processus en cour est de détruire ou stopper la machine de la tour mystique. Le dernier chapitre explique que la branche française dépend du tribunal de Silésie dans l'ancienne Allemagne de l'est et localise ce tribunal et cette tour mystique dans le château de Wolfkraken et où se font les initiations des plus hauts grades. L'adresse exacte n'y est pas, évidemment. La lecture du livre prendra environ six heures, soit deux heures par chapitre.

avec un malus de 25% à cause de l'obscurité. Il y a de très fortes chances qu'ils soient pourchassés par le chien dans le couloir.

9) Est le passage secret décrit en 6).

10) Est un parking. Une quinzaine de voitures y sont garées, dont une Mercedes avec chauffeur. Il ne fera pas à priori attention aux Nephilim. Ce n'est pas un Wisserden et attend juste son patron, un riche industriel. Sinon l'occupant d'une Renault 4L a laissé ses clés dans la voiture.

Le parking débouche sur un entrepôt dans une zone industrielle de la lointaine banlieue de Paris.

LE RITUEL DE LA SAINTE VEHME

La Sainte Vehme a appliqué sur les Nephilim le processus expliqué dans l'encart "la Sainte Vehme (ce qui est très occulte)". Si un Nephilim a été tué il rentre automatiquement dans sa stase. Cependant le plus probable est que les Nephilim soient en vie. Leur stase se vide donc graduellement au rythme de deux points par heure. Elle commence à perdre ses points dans le Ka-élément le plus faible. En cas d'égalité c'est le Ka-élément le plus fortement opposé qui commencera à descendre en premier. A zéro le Nephilim rentre dans sa stase ou qu'elle soit. Si le simulacre est tué on n'applique pas les règles normales, il rentre aussi tout de suite dans sa stase.

Les Nephilim seront parfaitement conscients de ce qui est en train d'arriver à leurs stases. Pour que la Sainte Vehme puisse amorcer le processus, elle a besoin de stases. Pendant l'heure entre le jugement et l'exécution, le Franc Comte se livrera à un rituel secret dans son bureau. Si les Nephilim avaient les stases sur eux quand ils ont été capturés, le Franc-Comte les utilisera. Sinon il remplacera celles qu'il ne possède pas par des boîtes de cassoulet Cochonette. Cette substitution ne sera effective que si les Nephilim rentrent dans leur nouvelle stase.

A peine le Franc Comte aura terminé le

rituel, trois Wisserden partiront à bord d'un semi-remorque Cochonette avec les stases cachées dans des boîtes de cassoulet Cochonette, vers le château de Wolfkraken, leur base en Allemagne.

LES LIVRES DU BUREAU DU FRANC-COMTE

Ces livres sont essentiels pour que les Nephilim comprennent ce qui est en train de leur arriver. S'ils ne les ont pas retrouvés, ils pourront se laisser guider intuitivement vers leurs stases et la source qui les vide, le château de Wolfkraken. Ils devraient prendre environ trente six heures pour y arriver.

Le dossier: C'est un compte rendu d'une dizaine de pages, précisant tout ce que les Nephilim ont fait, depuis leur rencontre avec Pilate jusqu'à leur capture.

Il y a aussi des renseignements généraux sur les simulacres et un descriptif de leur stase avec une photo. Si elle est en voie de remplacement, une photo de la nouvelle, c'est à dire une boîte de cassoulet Cochonette. Le Franc-Comte complète le rapport en expliquant que les stases sont acheminées par un camion Cochonette. Il y a des papiers administratifs qui régularisent le voyage du camion avec sa description et sa plaque d'immatriculation. Les Nephilim verront aussi que le camion fait route vers les alentours de Dresde.

Un jet "contacts" permettra aux Nephilim de se rendre compte que pour obtenir ces renseignements sur quelqu'un il faut des complicités haut placées qui aient accès par exemple à des écoutes téléphoniques. Normalement, le Franc-Comte remet personnellement ce dossier à ses supérieurs de Wolfkraken.

LA SITUATION DES NEPHILIM

Les Nephilim ont maintenant récupéré l'initiative. S'ils ont le dossier, la Sainte Vehme ne possède plus les renseignements permettant de les retrouver. Deux alternatives s'offrent à leur sagacité: Soit ils se lancent à la poursuite du camion qui fait

route vers Wolfkraken, soit ils étudient d'abord les documents qu'ils ont collecté et essayent d'en savoir plus sur Wolfkraken.

Le CAMION

Le camion est aisément reconnaissable et les gens se rappelleront de l'avoir vu passer: Non seulement c'est le seul camion de Cochonette qui fait route vers l'Allemagne, mais en plus c'est un gros semi-remorque avec la tête de Cochonette et l'inscription "Cochonette la rilette qui fait rilette".

A son bord il y a trois Wisserden armés. Ils conduisent nuit et jour, se relayant entre eux. Ils font une pause toutes les cinq heures dans une station service et tiennent une moyenne de 100 km heure. Le château est près de Dresde et il faut compter 1100 Km de Paris à Wolfkraken. A l'intérieur du camion, il y a un C.B. et un avertisseur permettant de repérer les radars des policiers, une carte routière avec l'itinéraire du camion surligné en rouge et des laissez-passer d'une société sidérurgique, Witikind industries. Les stases des Nephilim se situent dans une des premières caisses du camion. Les Nephilim peuvent se servir du camion pour rentrer dans le château.

LES RENSEIGNEMENTS SUR WOLFKRACKEN

Les renseignements sur Wolfkraken devraient prendre environ cinq à sept heures de recherches intensives à plusieurs. Les Nephilim apprendront que:

o Le château de Wolfkraken date du XIIIème siècle. Il est situé dans l'ancienne Allemagne de l'est, en Silésie à cinquante kilomètres de Dresde. Il est caractéristique de par sa tour élancée véritable défi architectural à l'époque. Le Château a été bâti dans un site d'anciens monolithes.

o Il appartenu au Comte Rénifred de Loégrid qui subit la vengeance impitoyable de la Sainte Vehme quand il spolia le Chevalier Adolphe le Saxon.

o Conrad Röntgen (1845-1923), savant inventeur des rayons X en fut propriétaire et y fit un laboratoire.

o Il devint ensuite une base soviétique et a été racheté depuis peu par Witikind industries (grand trust sidérurgique) qui veut en faire une fondation culturelle à la mémoire de Conrad Röntgen et qui pour se faire est en train de reconstituer son laboratoire.

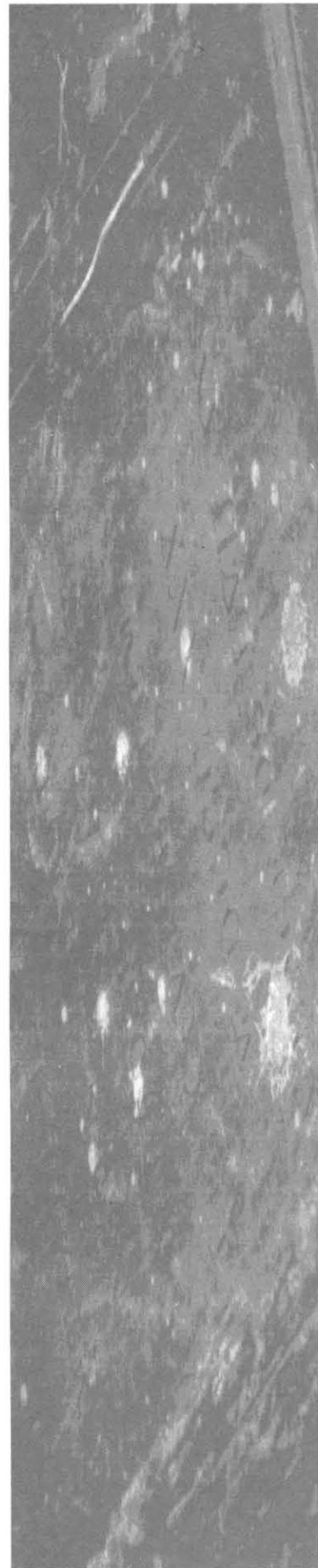
o Un document d'un journaliste de l'époque décrit le laboratoire de Conrad Röntgen comme une grande pièce au sous-sol encombrée des objets les plus extraordinaires, notamment un énorme cylindre couché, gravé de façon somptueuse et qui était en fait le générateur d'électricité de Röntgen.

Si les Nephilim prennent la route après avoir enquêté sur le château ils ont de très fortes chances de rencontrer au cours d'une halte, le Franc-Comte français qui se dirige vers Wolfkraken dans une Mercedes à vitres fumées. En France les chances sont de 20%. Près de l'Allemagne, de 30%.

En Allemagne de 60%, et à 300 Km de Wolfkraken, de 80%. Le Franc-Comte les reconnaîtra immédiatement mais pensera que eux ne peuvent pas l'identifier. Il cherchera à engager une conversation avec les Nephilim. Il se prétendra un historien spécialisé dans les grands hommes scientifiques qui se rend à Wolfkraken.

Son but est de faire monter les Nephilim avec lui, de les y emmener et une fois là-bas de les tuer une bonne fois pour toutes. Cependant, à un certain moment il allumera un cigare.

Cette odeur leur évoquera quelque chose et un jet sentir ou observer sur le cigare identifiera celui-ci comme étant de la même marque que celui qui était posé sur le cendrier du bureau. Si les Nephilim viennent à bout du Franc-Comte et du Wisserden qui lui sert de chauffeur, il se suicidera plutôt que de parler avec le cyanure qu'il a dans une dent creuse. En tout cas les Nephilim trouveront dans la voiture le même laissez-passer que dans le camion.



WOLFKRAKEN

Il semble qu'un ouragan se soit déchaîné aux alentours du château. Ce ne sont que arbres déracinés, plantes desséchées et fouettées par le vent. Wolffbourg est le village le plus proche. Dans le seul café du village, des ouvriers qui travaillent pour le château viennent faire une pause. Si on discute avec eux ils diront qu'ils refont tout dans le château depuis qu'il a été acheté. Le château en lui-même est sinistre. Juché sur une colline, il a cinq pans de murailles et une énorme tour au centre. L'intérieur est devenu un grand chantier. Cinq grands bâtiments ont été construits à l'intérieur des murailles. Des fenêtres ont même été percées à l'extérieur.

1) Est une grande cour en terre. De grosses machines, camions bennes et bulldozers s'y trouvent.

2) Est un hangar avec trois portes. A l'intérieur de vieux restes de l'armée soviétique: comme un tank, deux blindés et deux véhicules tout-terrain côtoient trois Mercedes flambantes et un van.

3) est une ancienne caserne. Elle sert de dortoir pour les ouvriers.

4) Est l'ancienne mess et locaux administratifs de la caserne. Ce sont les locaux provisoires pour l'administration du futur musée, des Wisserden et du chantier.

5) Est l'ancien QG et locaux des officiers. C'est en plein travaux.

6) Est l'ancienne armurerie. On est en train de la vider au fur et à mesure des restes de matériel entreposé. On peut encore y trouver parmi les débris des fûts de produits toxiques et quelques caisses d'explosifs.

7) Le donjon a trois étages. C'est le seul endroit où les travaux soient terminés. Les Nephilim auront l'impression d'être un électron dans une cage de Faraday. S'ils passent en vision Ka, ils remarqueront que du Ka court sur les murs vers le bas. Toutes les salles ont été transformées pour accueillir un musée en honneur de Conrad Röntgen. Au dernier étage quel-

ques objets et photos ont déjà été disposés. Le sous-sol est une reconstitution de son laboratoire sauf qu'on n'y trouve pas le fameux générateur. Un petit escalier au fond débouche sur une porte en fer fermée à clé. Si les Nephilim rentrent dans le laboratoire, ils sentiront très fortement la présence de leurs stases en dessous.

Il y a une trentaine d'ouvriers et techniciens au château. Ils sont dirigés par un contremaître. Les travaux visent à rénover entièrement le château et lui donner le cachet d'antan. Il y a dix Wisserden en ce moment au château. Deux sont de garde à l'entrée. Ils ont l'ordre de ne laisser rentrer personne à part les ouvriers et les visiteurs qui ont une carte de la société Witikind comme celle des camionneurs ou du Franc-Comte. Sept sont en 4). A cause du nombre d'entrées et de sorties, des ouvriers et techniciens qui rentrent n'importe où, ils ont renoncé à garder un semblant d'ordre et passent leur temps à jouer aux cartes. Un seul, Olaf, fait du zèle et surveille les ouvriers. De temps en temps il fait aussi quelques rondes. En cas de combat, les ouvriers n'interviendront pas et se mettront à l'abri ou s'enfuiront. La clé de la porte en fer du sous-sol est détenue par Olaf. Un autre double est accroché dans la salle où sont tous les Wisserden.

LE SOUS-SOL

L'aspect du petit complexe souterrain ressemble beaucoup à celui que les Nephilim ont vu en France dans l'usine Cochonette bien que plus spacieux. Mêmes salles voûtées en pierre de taille et même éclairage par des torches. En fait Lucien de Pontignac a cherché à imiter le style de Wolkkraken.

1) La salle de garde. Elle est vide.

2) La salle du tribunal. On retrouve ici les mêmes éléments que sa soeur en France: Le pendule, l'effigie accrochée au rideau noir, la vierge de fer.

3) Cinq armures armées d'épée et boucliers sont alignées de chaque côté. Il y a aussi des boucliers, des épées, des halberdes, des lances, des morning stars, des masses d'armes accrochées au mur. Un jet en armurerie ou épée permettra de se rendre compte que tout cet attirail est en parfait état.

4) Un grand archive contient des dossiers sur tous les Nephilim et humains justiciés par le tribunal de Wolfkraken.

5) Un luxueux bureau en acajou, Quatre fauteuils et une table basse. Pas de coffre-fort et rien de remarquable, sauf une fois encore une grande collection d'armes.

6) Les murs sont recouverts d'une résille métallique. Un énorme cylindre en métal gît couché sur des pieds en forme de griffes. Il est recouvert de symboles ésotériques représentant des conjonctions en saturne et la disparition de l'Atlantide. C'est une énorme sorte de pile qui récupère tout le Ka des stases des Nephilim. Une série de voyants et un levier avec une tête de mort sur le pommeau se situent sur son côté. Le centre du cylindre est légèrement évidé. On peut y introduire les petits cylindres qui sont posés au coin de la pièce. Ils servent à vider le Ka contenu dans la pile et à le transporter ailleurs. Un jet astrologie ou sorcellerie permettra de comprendre l'utilité de la pile en déchiffrant certaines inscriptions hermétiques. Le Nephilim saura alors en inspectant les instruments et s'il a une compétence technique comme mécanique que celle-ci est presque pleine et contient approximativement 900 000 points de Ka, et que toucher le levier sans mettre un des petits cylindres provoque peu à peu une surcharge qui détruira la machine. (La surcharge se fera en 1D10 minutes). Si la machine est détruite par la surcharge ou endommagée par un autre moyen, un ouragan de Ka se déchaînera jusqu'à un kilomètre à la ronde. Les effets sont les suivants:

Les stases arrêteront de se vider.

o Un Super Nexus sera créé. Il remplira d'un coup toutes les stases à leur maximum jusqu'à un kilomètre à la ronde.

o Tous les Nephilim du groupe qui seraient rentrés dans leur stase sont libérés.

o Toutes les créatures magiques (hormis les Nephilim) devront faire un jet de Kax1. S'ils ratent, elles seront automatiquement anéanties. Quelques-unes subiront des mutations.

o Les Nephilim font tout de suite un jet pour vérifier s'ils ne deviennent pas Khaïba.

o Ils vérifient en outre comme pour un échec total en magie s'ils ne prennent pas un point de Khaïba supplémentaire.

o S'ils ne prennent pas un point de Khaïba et ne deviennent pas Khaïba, ils gagnent sur le champ un point de Ka hors expérience normale.

o Pendant 1D10 heures leur Ka sera doublé. Ils seront comme entourés de nappes de Ka brillantes.

o Pendant cette durée ils pourront passer en vision Ka sans faire de jet.

o Ce sera très beau à décrire par un maître de jeu inspiré.

7) Un passage secret très difficilement décelable mène à 6). C'est un appartement confortable et cosu qui sert de bureau d'études pour le Grand Maître du tribunal de Wolfkraken. Les stases sont posées sur la table et emballées. Il contient une bibliothèque occultiste très riche fruit du pillage sur les Nephilim capturés. On peut y trouver les sorts suivants:

o En Sorcellerie: Charme, survie pélagique, soigner les maladies, paume pyrétique, murmures aériens.

o En Kabbale: Les écailles des prairies marines, Ceux qui frappent les scorpions, les procureurs dont les yeux sont des basiliques de rubis.

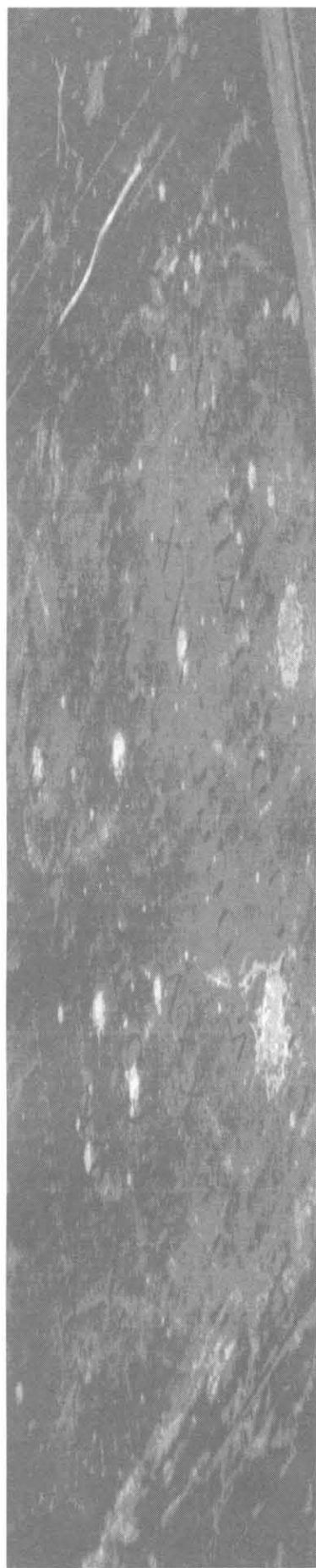
o En Alchimie: L'homme double igné.

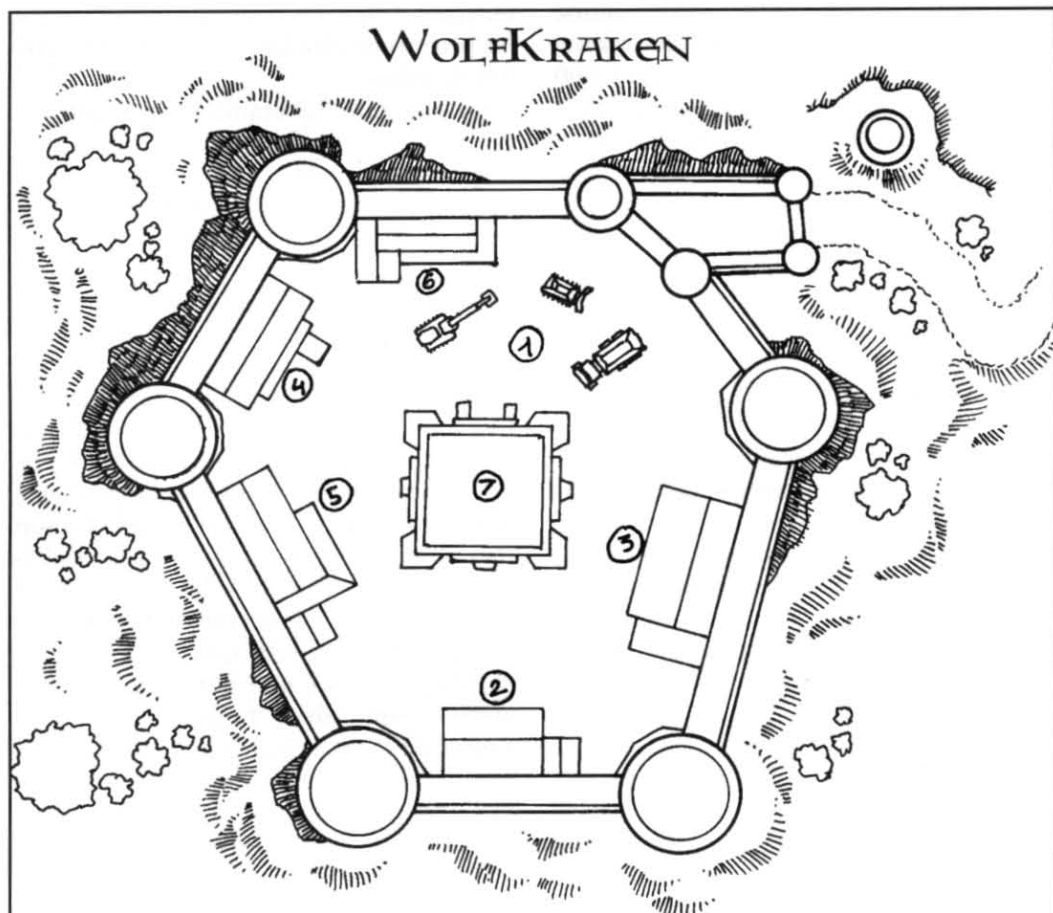
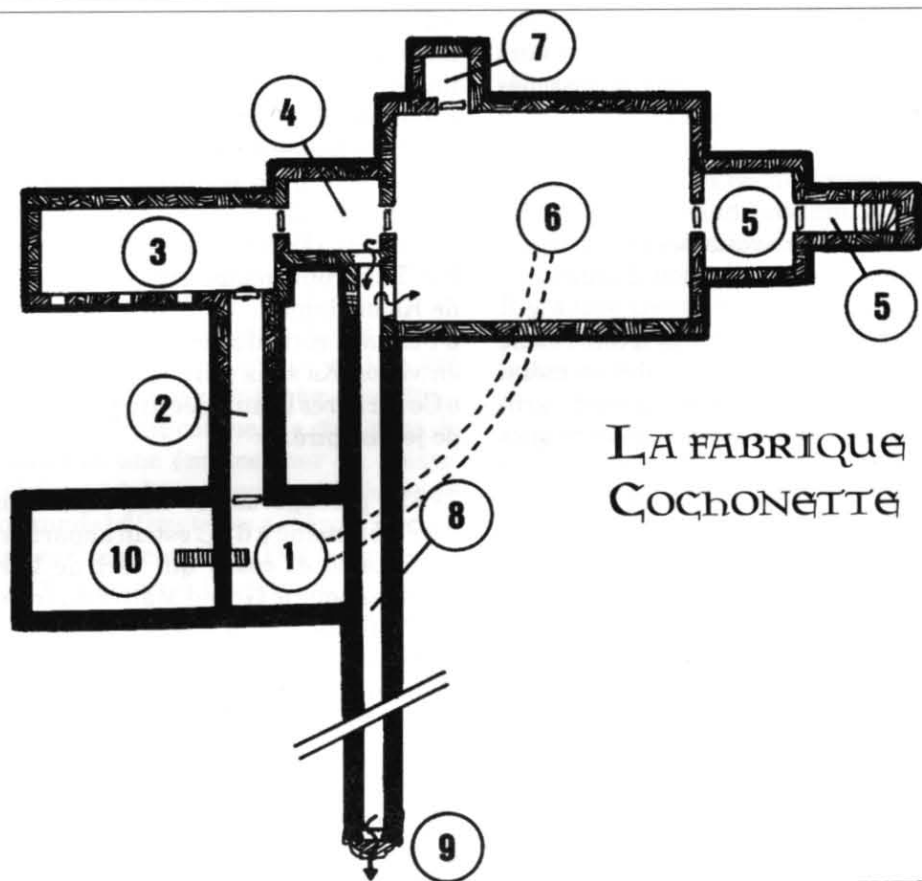
o Le code secret de l'ordre en Allemand.

o Un manuel qui explique le fonctionnement du cylindre tel qu'il a été décrit plus avant.

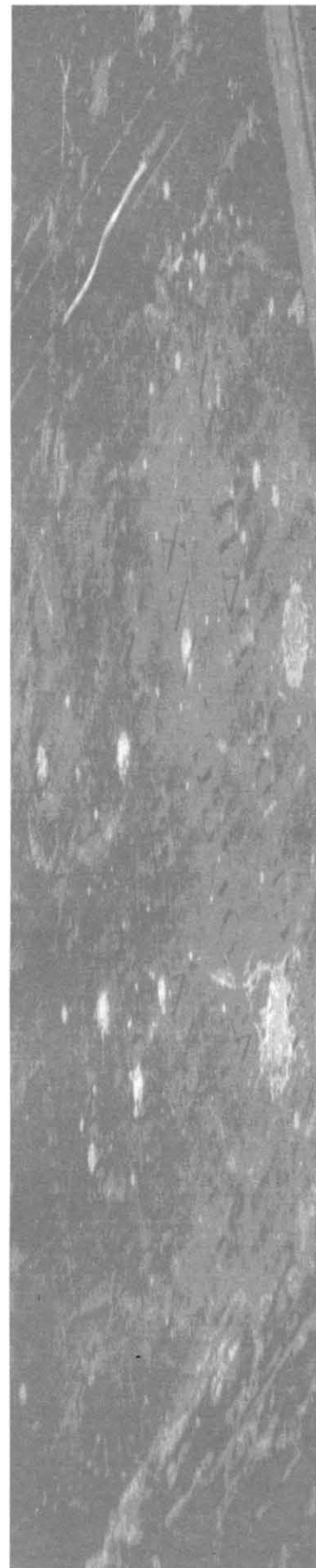
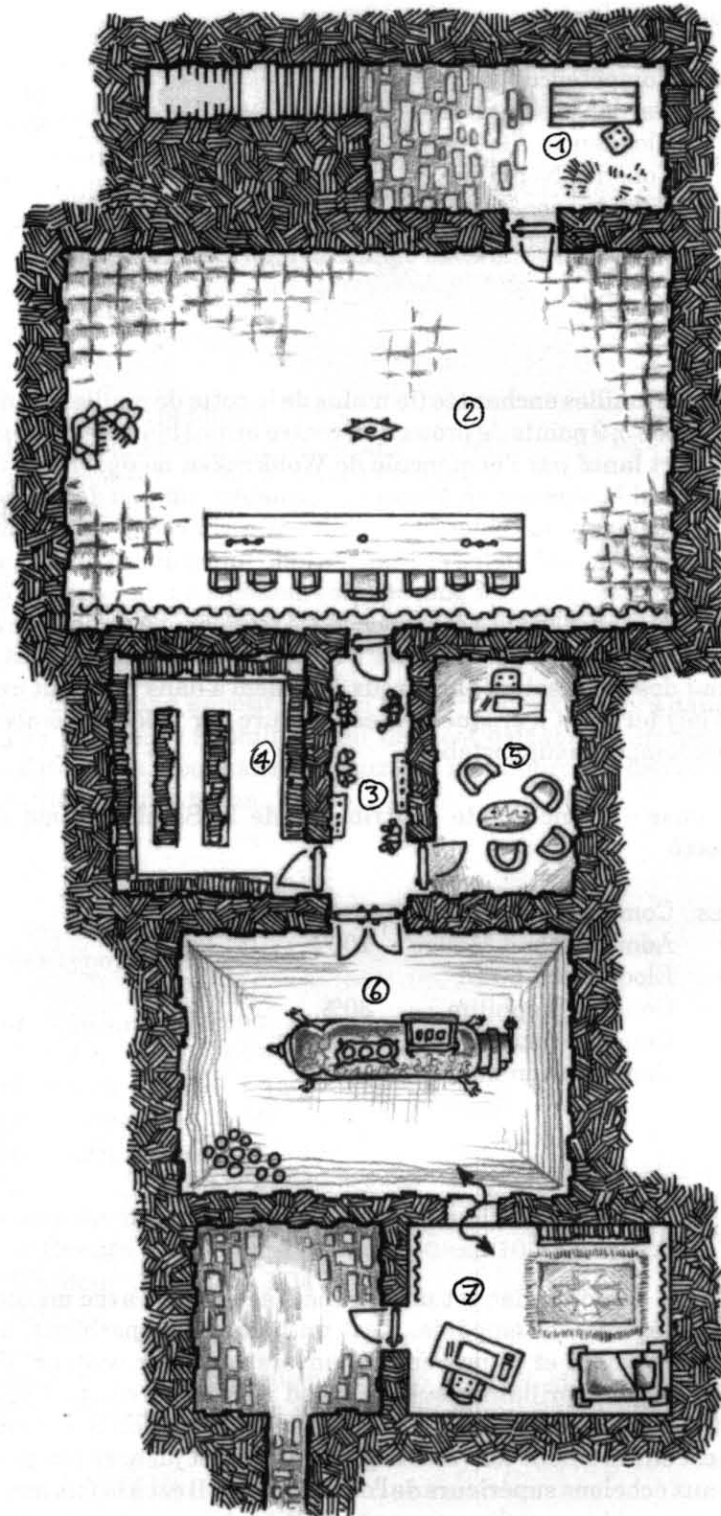
La porte du fond mène à un long couloir souterrain qui débouche sur une petite maison du village avoisinant.

Le Grand Maître verra les Nephilim rentrer dans la pièce grâce à un oeil de boeuf placé devant son bureau. C'est un Chevalier Teutonique du vingt et unième degré, Noachite ou Chevalier de l'Ordre de Prusse. Il revêtira calmement une cote de mailles et ses insignes de chevalier Teutonique, demandera à l'homoncule de Wolfkraken de lui lancer un sort qui le protège des dégâts par balles, puis d'invoquer des Ministres Implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé (Kabbale p. 145; Equilibrez leur nombre en fonction de la force des Nephilim) et muni de son épée en bon acier partira s'expliquer avec les Nephilim.





LES LOCAUX DE LA SAINTE VEHME



Les PERSONNAGES

Wilhelm Von Wattenscheid , Grand Maître du Tribunal de Wolfkraken, Comte de l'Ordre de la Sainte Vehme, Chevalier Teutonique du Vingt et Unième degré Noachite, Chevalier de l'ordre de Prusse.

Caractéristiques	Compétences	
FOR 14	Garder le sang froid	120%
CONS 17	Eloquence	70%
INT 16	Con. des Nephilim	60%
DEX 15	Con. des soc. secrètes	90%
CHA 18	Commander	85%
Ka-Soleil 58		

Epée 80% dom: 1D8+1D4

Points de vie: 17

points d'action: 4

protection: Cotte de mailles enchantée (le malus de la cotte de mailles est déjà soustrait à la compétence "épée"); 9 points de protection contre armes blanches; invulnérable aux armes à feu, (ce sort lancé par l'homoncule de Wolfkraken ne durera qu'une heure).

Description: Le grand Maître est un personnage austère, un peu décharné, les tempes déjà grisonnantes et des yeux bleus très clairs. Son charisme lui assure la loyauté absolue de ses Wisserden. Lui même est dans le fond fanatique et ambitieux, conscient que son ordre détient des secrets et poursuit des desseins qui ne sont pas à la portée du commun des mortels. Toute sa vie a été consacrée à traquer et à combattre les nephilim. Chaque affrontement lui procure un plaisir d'autant plus intense qu'il les connaît bien et sait que ce sont des adversaires dangereux. Wilhem a dans une dent une capsule de cyanure qu'il n'hésitera pas à croquer s'il est capturé car l'idée de tomber dans leurs mains lui est totalement insupportable.

Lucien de Pontignac , Franc-Comte du tribunal de la Sainte Vehme de France et industriel respecté.

Caractéristiques	Compétences	
FOR 10	Adorer Grand Maître	100%
CONS 09	Eloquence	50%
INT 14	Con. des Nephilim	30%
DEX 12	Con. des soc. secrètes	50%
CHA 15	Conversation mondaine	75%
Ka-Soleil 23		

Stylet 80% dom: 1D4 +1D4

pistolet 45% dom: 1D8

Points de vie: 9

points d'action: 3

Description: Lucien de Pontignac est un homme d'âge moyen avec un certain embonpoint et les traits légèrement empâtés. C'est un homme sympathique, affable et qui transpire la bonne volonté et la prévenance envers son interlocuteur. Il est capable d'engager des discussions brillantes sur un grand nombre de sujets. Cependant il est dévoué corps et âme à la Sainte Vehme. Dans cette organisation il a trouvé un but qui guide sa vie. Il est sincèrement convaincu que sa cause est juste et son plus grand rêve est d'être initié aux échelons supérieurs de l'organisation. Il est à la fois terrifié et fasciné par le Grand Maître qu'il essaye de copier en tout. Il a notamment reconstitué le tribunal de Wolfkraken dans son usine. Lui aussi n'hésitera pas à se donner la mort plutôt que de livrer des renseignements.

Pilate

Caractéristiques	Compétences
FOR 14	Théologie 65%
CONS 14	Eloquence 70%
INT 18	Chasser les Nephilim 90%
DEX 15	Con. des soc. secrètes 45%
CHA 17	observer 70%

Ka-Soleil 49

crucifix d'acier 50% dom: 1D4+1D4

points de vie: 14

points d'action:4

Pilate est un fou mystique. Il est convaincu qu'il remplit une mission purificatrice et que le destin de l'humanité dépend de quelques hommes volontaires comme lui. Il éprouve une haine et une répulsion atavique pour les nephilim. Dans les moments de plus forte exaltation il se prend pour Gabriel, l'archange exterminateur.

Pluton

FOR 19	flairer nephilim 99%
CONS 08	grogner d'un air menaçant 60%
INT 04	mordre 60% dom:1D6+ 2D6
DEX 16	tackle 70%

points de vie: 08

points d'action:4

Notes: Si Pluton réussit un tackle, il oppose For/For. S'il gagne, le nephilim chute et le rang d'action suivant le chien a automatiquement l'initiative et peut mordre avec un bonus de 30%.

Fidèle, féroce et d'un grand appétit, Pluton le chien a deux amours dans sa vie: Pilate, son maître et la viande de nephilim. Son flair est extraordinairement développé et spécialement entraîné à reconnaître l'odeur des métamorphes des nephilim. Il a une grande prédilection pour le triton.

Caractéristiques type d'un Wisserden

FOR 14	Ecouter 40%
CONS 15	Observer 40%
INT 12	Con. des Nephilim 20%
DEX 13	esquive 45%
CHA 10	corps à corps 40%

Ka-Soleil 15

Pistolet Browning 9mm 50% dom: 1D8/mun: 14/cad: 3/M:20m/L:40m.

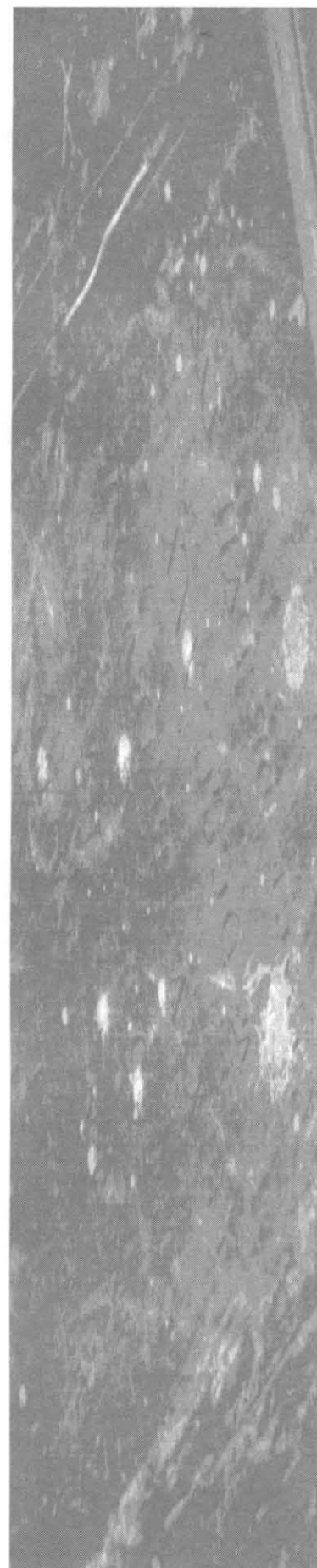
Pis. mitrailleur Beretta 40% dom: 1D8/mun: 30/cad:10/M:30m/L:50m.

couteau 45% dom: 1D4 + 2 + 1D4

points de vie: 15

points d'action:3

Les Wisserden sont armés normalement d'un pistolet et d'un couteau de combat. Quelques-uns (les sentinelles ou les gardes) sont munis d'un pistolet mitrailleur.



De Equite Poseidi

INTRODUCTION

Ce scénario en trois parties est une mini campagne plongeant les Nephilim au beau milieu d'un fratricide combat entre deux sociétés secrètes assez physiques. et une certaine révers l'adversité sont pensable pour pouvoir survivre à cette épopée. Pour que le scénario fonctionne parfaitement tel qu'il est écrit, il est indispensable que les Nephilim se connaissent et aient tous comme ami commun Jibril.

LA TROISIÈME FORCE NOIRE

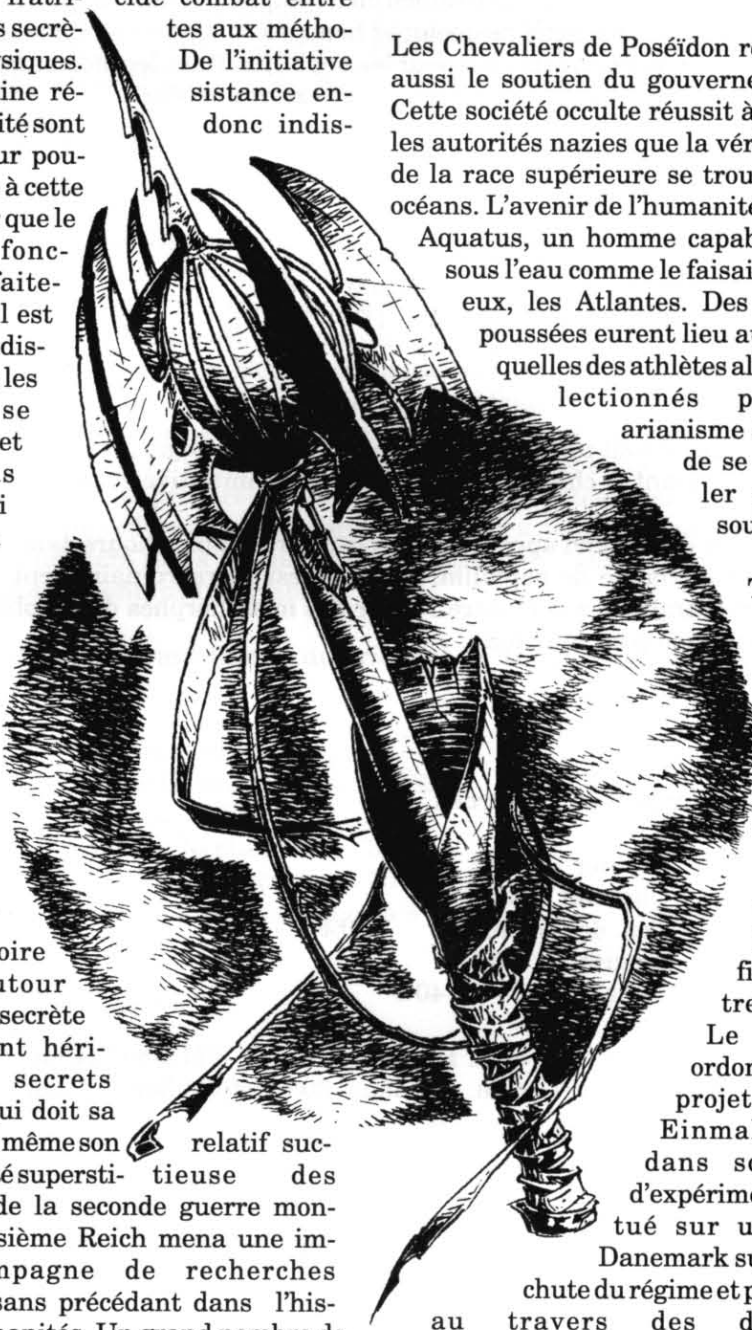
Toute l'histoire tourne autour d'une société secrète prétendument héritière des secrets atlantes et qui doit sa survivance et même son succès à la naïveté superstitieuse des nazis. Lors de la seconde guerre mondiale, le troisième Reich mena une immense campagne de recherches ésotériques sans précédent dans l'histoire de l'humanité. Un grand nombre de théories occultes sur l'univers furent expérimenté avec tous les moyens qu'une

nation industrialisée pouvaient déployer. La plus célèbre fut l'expédition au pôle nord pour découvrir le trou permettant de pénétrer à l'intérieure de la terre, qui semblait il était creuse.

Les Chevaliers de Poséidon reçurent eux aussi le soutien du gouvernement nazi. Cette société occulte réussit à convaincre les autorités nazies que la véritable place de la race supérieure se trouve dans les océans. L'avenir de l'humanité est l'Homo Aquatus, un homme capable de vivre sous l'eau comme le faisaient, d'après eux, les Atlantes. Des recherches poussées eurent lieu au cours desquelles des athlètes allemands sélectionnés pour leur arianisme acceptèrent de se faire mutiler pour vivre sous l'eau.

Toutes les tentatives échouèrent provoquant la mort de tous les volontaires et la chute du troisième Reich mit fin au désastreux projet.

Le grand ordonnateur du projet, Heinrich Einmal, réfugié dans son centre d'expérimentation situé sur une île du Danemark survécut à la chute du régime et passa même au travers des différentes dénazification. Ami intime de Léon Degrelle, Commandant la Division SS Wallonie, il se réfugia en Belgique où il



fonda avec des fonds secrets, un institut de cure marine. Etant près de la mer et isolé, l'institut devint un maillon très important du réseau de fuite des nazis vers l'Amérique du sud. Ce réseau nazi se structura et devint la Troisième Force Noire. Heinrich Einmal réussit à prendre le contrôle de la confrérie nazi, la rebaptisa Ordre Chevaleresque de Poséïdon et la consacra entièrement à son fantasmatique projet.

Manquant de moyens Heinrich se tourna vers une autre société secrète capable de le financer et de le protéger: les Chevaliers Teutoniques. Pour obtenir leur aide il accepta de mettre de l'eau dans son vin et de mettre de côté ses pulsions trop nazis, se concentrant ainsi sur le projet Homo Aquatus. Les Chevaliers Teutoniques acceptèrent, trouvant l'ordre de Poséïdon très pratique pour y envoyer leurs éléments les plus extrémiste. L'Ordre Chevaleresque de Poséïdon fut installé dès sa refondation en 1967 à Zeebruges dans les locaux de l'institut de cure océanique, rebaptisé centre de thalassothérapie. Heinrich Einmal n'eut guère le temps de profiter du renouveau de son ordre car lors d'une crise de délire mystique il essaya de rester sous l'eau ad vitam eternam. Malgré son grand âge, il y parvint pendant plus de 3 minutes.

Emile Pavaillac fut élu Altus Dolphinus, c'est à dire grand maître de l'ordre. Ce noble belge est obsédé par la mer depuis qu'il a assisté à l'âge de 13 ans à la noyade de ses parents lors d'un naufrage en mer du nord. Recueilli par son oncle, ancien collaborateur et fondateur de l'amicale néonazie Eisenkreuz, il put y découvrir les valeurs traditionnelles du Reich millénaire. A la mort de son tuteur et mentor, il hérita du titre et de la fortune et consacra son énergie à militer dans des organisations fascistes.

Grâce aux relations de Léon Degrelle il put rencontrer Einmal avec qui il lia immédiatement de très forts liens d'amitiés, le vieil homme remplaçant son père disparu. Entretenant une relation totalement psychotique avec l'élément liquide, il se fixa comme but de parvenir coûte que coûte à la réalisation du projet Homo Aquatus. De nombreux essais forts coûteux en hommes et en matériels furent

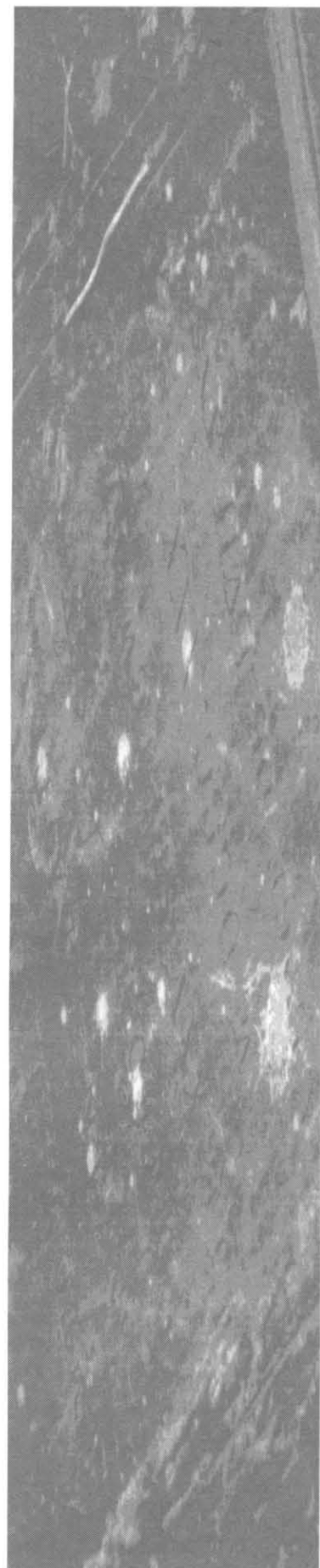
tentés jusqu'en 1988, sans aucun succès. Cette année là lassés de perdre ainsi bêtement de l'argent et des membres, les Chevaliers Teutoniques ont sommés les Chevaliers de Poséïdon de stopper le projet et de se tourner vers des activités plus intéressantes et surtout plus profitables.

Conscient de la puissance de ses protecteurs Heinrich fit semblant d'obtempérer mais continua en secret de dilapider les fonds dans son entreprise sacré. En 1989 Pavaillac désobéit de façon encore plus grave en transformant en Homoncule un Nephilim de l'eau capturé lors d'une des sorties en haute mer. Cet acte odieux selon les règles et les règlements Teutoniques lui permit de passer au niveau supérieur dans son projet et même, récompense suprême, d'obtenir quelques résultats positifs.

Grâce à la magie de l'Homoncule, certains Chevaliers de Poséïdon parvinrent à rester plusieurs heures sous l'eau. Ils purent même en 1992 arraisonner un sous-marin russe en difficulté dans la mer du nord et le ramener discrètement dans la proximité immédiate du centre de Thalassothérapie. Ce bâtiment est à l'heure actuelle le QG des Chevaliers depuis que le Comte y réside de manière définitive ayant décidé de régner dès à présent sur son royaume aquatique d'où ses fières cohortes d'Homo Aquatus partiront bientôt à la conquête du monde.

Persuadé de sa toute puissance et de l'achèvement finale de son plan grandiose, Emile Pavaillac a décidé que l'année 1993 serait l'an I de l'ère de Poséïdon. Les préparatifs se sont donc accentués au point de ne plus être dissimulables aux yeux des Chevaliers Teutoniques. Intrigués par l'étrangeté des activités de Pavaillac, ceux ci ont envoyé une équipe chargée d'enquêter sur le devenir des fonds alloués par la société.

Ne voulant pas prendre Pavaillac par surprise et pour lui laisser une chance de rétablir sa conduite de lui même sans qu'il y ait de scandales, ils l'ont prévenus deux mois à l'avance de cette visite inopportune. Grâce à ce délai Pavaillac a pu mettre au point un plan machiavélique destiné à empêcher l'équipe d'investigation de remettre le dossier à ses supérieurs sans toute fois être responsable de leur



"disparition" tragique et détournant l'attention des Teutoniques le temps de le laisser finir son projet.

COMME L'EAU ET LE FEU

Connaissant la haine viscérale des Teutoniques contre les Nephilim, Pavaillac a trouvé un moyen de leur en envoyer dans les pattes ce qui, il espère, les éloignera suffisamment de lui et de son domaine océanique. Grâce aux renseignements et à la puissance fournis par son Homoncule, une Sirène nommé Jibril, il a réussi à localiser d'anciens amis de l'Homoncule, les Nephilim incarnés par vos joueurs. Jibril s'occupait avant son Homonculatation, d'une petite lettre périodique traitant de cristallographie et appelée Ioun.

Par l'intermédiaire de ce fanzine auto édité, il pouvait joindre un certain nombre de Nephilim grâce à des petites annonces codés. Tout le blabla sur les cristaux lui permettait de plaire à tous les amateurs de cette superstition grotesque et ainsi d'éloigner les sociétés secrètes sérieuses donc dangereuses. Depuis sa capture, Ioun n'a bien sur plus paru. Les Chevaliers de Poséïdon ont soigneusement pillé son appartement sitôt sa capture afin qu'aucun de ses amis ne le retrouve. Voulant justement dirigé les Nephilim sur la piste des Teutoniques, Pavaillac a fait paraître début mars un nouveau numéro de Ioun, comportant un message codé très important.

Il donne rendez-vous aux Nephilim au printemps, à Bruges, dans la nef de la Basilique Saint Sang, à minuit. Le message semble urgent mais en raison du codage reste assez confus. C'est par cette voie que les Nephilim vont entrer en contact avec les Chevaliers de Poséïdon.

PREMIERE PARTIE

A FEU ET SANG

Avant le rendez-vous de la basilique, les Nephilim ont très peu de choses à effectuer pour faire avancer le scénario. Les plus entreprenants peuvent se rendre dans l'appartement de Jibril, alias David Etrechy,

parapsychologue cristalothérapeute, qui se trouve sur le quai Conti à Paris.

L'appartement est vide depuis maintenant plus de six mois mais David Etrechy étant le propriétaire, il a été laissé en état. Si les Nephilim interrogent les voisins, ils pourront apprendre de ces bourgeois discrets et bien pensant, que des hommes parlant avec un fort accent germanique ont déménagés des cartons au mois d'octobre 1992. S'ils prennent la peine d'interroger tous les habitants, ils seront amené à rencontrer Ignace Dubreuil, Capitaine de l'armée belge à la retraite, qui affirmera avec son aplomb tout militaire que les individus fort courtois parlaient avec un accent flamand et non allemand.

Pour pénétrer dans le pied-à-terre de David Etrechy, les Nephilim devront forcer la serrure car celle-ci a été laissée intacte par les déménageurs belges. L'intérieur du sympathique logis de deux cents mètres carrés est empli de meubles art-déco d'un goût fort douteux entièrement vide.

A part le mobilier, tout a disparu et a été consciencieusement enlevé. Les bibliothèques sont vides ainsi que la vitrine à cristaux. Un examen minutieux ne révélera rien. Les Nephilim sont dans le flou le plus total et aucun des voisins ne pourra les tirer de cette incertitude déprimante car aucun ne se souvient de quoi que ce soit qui puisse permettre d'identifier les déménageurs belges.

LA BASILIQUE SAINT SANG

Malgré son importance historique et religieuse la basilique comme beaucoup d'édifices semblables est particulièrement peu gardée. Les portes massives aux serrures grossières sont fermés à 18h mais ne sont en aucun cas un obstacle à des cambrioleurs déterminés.

L'attente dans la nef ne sera émaillé de l'une ou deux fausses alertes selon le bon vouloir du maître de jeu mais devrait rester d'un immobilisme forcené. Ce n'est qu'à minuit qu'un aveugle d'une quarantaine d'années, pénétrera dans la basilique à l'aide d'un passe. Il fera discrètement le tour de la nef en appelant à voix basse les Nephilim. Si ceux-ci le regardent en vision Ka, ils constateront que l'homme

est manifestement un Nephilim au Ka feu fort développé. Dès que les Nephilim se seront manifestés, l'aveugle les saluera hâtivement et se lancera dans un monologue saccadé où il explique que Jibril a été capturé par des Chevaliers Teutoniques et que ses jours sont en danger. Il leur remet un guide Michelin de la Belgique sur lequel est indiqué l'endroit où il s'est rendu avant de disparaître.

Il conjure les Nephilim d'intervenir au plus vite et de se lancer immédiatement à la recherche de leur ami commun. Puis avant qu'ils aient eu le temps de placer un seul mot, des cris gutturaux lancés dans la langue de Goethe retentissent dans l'édifice. Les Teutoniques viennent de pénétrer dans le lieu saint. Profitant de la confusion qui ne manque pas de suivre, l'aveugle disparaît dans la crypte. Si un Nephilim tente de le suivre il le perdra dès son arrivée dans le souterrain, l'aveugle s'étant dissimulé dans un passage secret. Les cinq Chevaliers Teutoniques armés d'épées se ruent sur les Nephilim en ordre serré dans le but évident de les capturer. Au premier signe de la vraie nature des Nephilim, ils sortiront des armes à feu et combattront comme des furies. Quoiqu'il arrive au bout de cinq minutes la police débarquera alerté par le bedeau logeant dans le presbytère.

Aux premiers échos des sirènes les Chevaliers arrêteront le combat et s'enfuiront en emmenant si possible leurs blessés et leurs morts. Si les Nephilim ne s'esquivent pas promptement à la manière des Teutoniques ils risquent d'avoir des démêlés avec les forces de la police belge. En clair cet épisode doit se terminer comme il a commencé: dans la confusion et la violence aveugle. L'aveugle attendra tranquillement le lendemain que le calme soit revenu pour sortir de sa cachette que des générations de représentants des forces de l'ordre ont cherchés en vain.

ET QUI C'EST CE ROBERT ?

Si les Nephilim doivent ne rien comprendre à la scène précédente, il n'en est pas de même pour le maître de jeu. Tout ce guet-apens a été organisé de bout en bout par les Chevaliers de Poséïdon. Ils savent que des

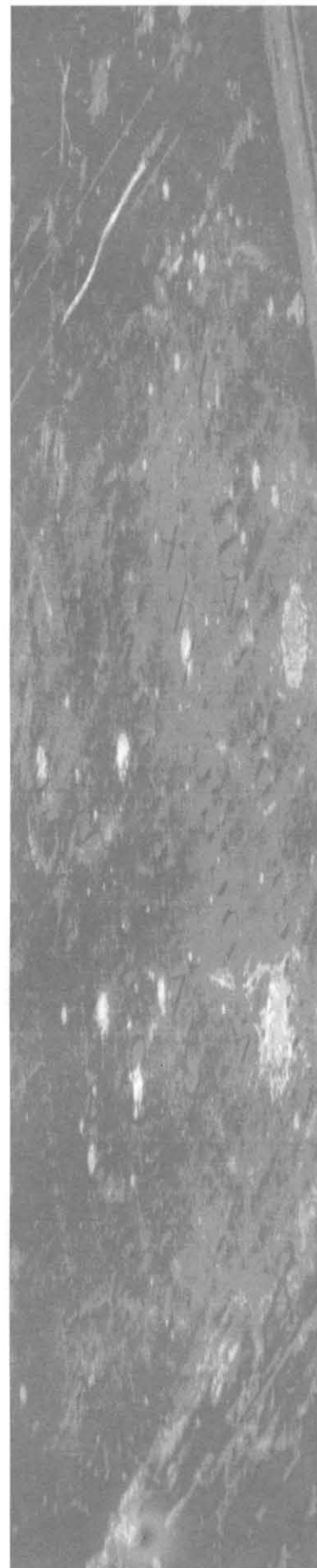
Nephilim vont se présenter à l'heure et à l'endroit indiqué dans l'ouï aussi ont ils prevenus les Chevaliers Teutoniques à 23h45 que leurs pires ennemis étaient en train de se livrer à une de leurs invocations païennes dans la basilique. Sans plus de précisions les joyeux Teutons se sont rués à toute allure vers le lieu dit pour génocider les objets de leur haine millénaires.

Pendant ce temps, grâce à un chronométrage digne d'une montre suisse, Robert, un Chevalier de Poséïdon, déguisé en aveugle et portant un joyaux magique se présente en catastrophe et trouve tout juste le temps de remettre aux Nephilim une carte sur laquelle est indiquée l'adresse du Chapitre Brugéois des Chevaliers Teutoniques avant que ceux-ci même ne débarquent et ne tirent dans le tas.

Grâce au Diadème d'Héphaïstos qu'il porte sous sa chemise et qui émet un très fort courant de Ka feu, le déguisement de Robert est inviolable par la vision Ka. Sa grande connaissance des recoins de la Basilique lui permet de s'éclipser aisément en laissant les Nephilim et les Chevaliers Teutoniques s'expliquer en adultes. Suivez le guide...Michelin

La carte remise par Robert est celle de la région de Bruges. Un gros rond rouge entoure une bâtisse à l'angle de l'avenue de l'Europe et de la rue Baudoin. A moins qu'ils n'aient eu de réels problèmes avec les terrifiants policiers belges les Nephilim devraient s'y rendre tout de suite. S'ils ont réussi à capturer un Teutonique, ils pourront l'interroger comme bon leur semble. Celui-ci les agonisera d'injures et ne sera que trop content de mourir face à ses ennemis jurés, devenant par la même un martyr de son ordre.

Les seuls renseignements utiles pour le scénario, qu'il ne donnera que sous une torture très efficace, sont les suivants: La bâtisse de la rue Baudoin abrite un chapitre de l'ordre et constitue une base militaire et une planque discrète. Il compte en général une demi-douzaine de membres. Lui même appartient à la Commanderie de Bruges mais les Nephilim devraient comprendre que celle-ci, en raison de sa puissance, doit être soigneusement évitée. A part cela, n'étant qu'un simple exécutif



tant, il est incapable de dire qui a dénoncé les Nephilim et qui était l'aveugle.

LA RUE BAUDOIN

A l'angle de ladite rue et de l'avenue sus mentionnée les Nephilim pourront admirer une demeure bourgeoise à l'aspect massif et cossue. Aucun signe d'activité apparent ne vient troubler son immobilisme mais elle ne paraît pas le moins du monde abandonné. Les voisins ne savent absolument pas qui y habitent et étant donné leur éducation bourgeoise ne cherchent pas à le savoir.

Tout ce qu'ils savent c'est que des hommes bien habillés et fort discret y vont et viennent à n'importe quelle heure du jour et de la nuit sans jamais gêner personne. En clair, des voisins comme les adorent les provinciaux cossues. En raison du coup de fil des Chevaliers de Poséïdon et l'envoi d'un groupe d'intervention une certaine activité fébrile règne dans la maisonnée. Si les Nephilim sont trop en évidence dans la rue ils seront repérés par les Teutoniques aux abois. Après une très rapide préparation ils se précipiteront au dehors prêt à tout pour venger leurs morts et détruire leurs ennemis, quitte à s'enfuir du pays suite à une fusillade en pleine rue.

Si les Nephilim arrivent après midi, soit douze heures après l'échauffourée dans la

basilique, des renforts seront arrivés de la commanderie de Kîln, corsant ainsi la situation. En raison de l'activité inhabituelle et de l'état d'alerte qui règne dans la commanderie, il est quasiment impossible de l'explorer sans se faire remarquer.

S'y introduire n'est pas aisée, des gardes étant posté à toutes les issues, sauf sur le toit. Des Nephilim subtils devraient donc pouvoir y pénétrer en passant par les magnifiques mansardes donnant sur les combles non aménagés et qui servent de salle d'entraînement, si l'on en juge par les tatamis présents. Toutes les pièces du premier étage ont été convertis en chambres quasi militaires au confort spartiates.

Le rez de chaussée est constitué d'une vaste salle à manger, d'une cuisine, d'un bureau et d'un salon, le tout fort confortablement meublé. La cave est elle aussi dans un style résolument différent puisqu'il s'agit d'un garage contenant une Porsche et une grosse mercedes, d'une vaste salle d'entraînement et d'une armurerie quasiment vide en raison de l'état d'alerte. Le combat de la basilique et l'urgence de délivrer leur ami devraient vraisemblablement poussé les Nephilim à intervenir.

Quoiqu'ils fassent contre les Teutoniques cela dégénérera en bataille rangée. La maison sera un véritable enfer de feu et de sang, où les Chevaliers fanatiques se rue-



ront sur les intrus. Au maître de jeu de rendre ce moment véritablement épique et aux joueurs de jouer intelligemment pour s'en sortir avec le moins de casse possible.

Le CALME

APRÈS LA TEMPÊTE

Une fois les derniers Teutoniques tués, mis hors combat ou mis en fuite, les Nephilim pourront hâtivement fouiller la maison avant que la police n'arrive. Les chambres ne contiennent que de très austères effets personnels. La cave est, mis à part, les armes et les voitures, totalement vide. Seul le premier étage est intéressant et plus particulièrement le bureau.

C'est là que sont stockées toutes les informations concernant les activités de l'Ordre dans la région de Bruges. Une simple lecture permet de voir que l'essentiel de ces activités sont de contrôler les différents envois et réceptions clandestins de marchandises transitant par le port de Zeebruges.

C'est manifestement par la mer du nord que passe une bonne partie de toutes les marchandises que les Chevaliers Teutoniques et Templiers du Bailliage Helvetica Germanica reçoivent ou expédient dans le monde. Si le maître de jeu le désire il peut introduire dans les archives de la commanderie des renseignements menant à des scénarios de sa création, c'est l'occasion rêvée de commencer une campagne contre les Teutoniques.

Le seul élément utile pour l'avancement du scénario est le dossier que l'équipe d'enquête a réalisé lors de leur visite de la veille au centre de balnéothérapie. Dans sa mégalomanie, Pavaillac a oublié que les Nephilim pourraient le déchiffrer et pensaient qu'ils allaient juste détruire la commanderie sans chercher à comprendre quoi que ce soit. Les Nephilim devront le déchiffrer avant de pouvoir le lire mais étant donné la hâte avec laquelle il a été rédigé il n'est écrit que dans l'alphabet Templier du premier degré.

C'est donc un jeu d'enfant pour n'importe quel occultiste digne de ce nom. Une fois

cette formalité intellectuelle accompli les Nephilim pourront lire:

Date de la veille selon le calendrier
Templier

Il vous faudra rajouter

Commanderie de Bruges

Général Chevalier Dieter Van der Groot

Rapport d'investigation concernant la société affilié de l'Ordre des Chevaliers de Poséidon au Centre de Thalassothérapie de Zeebruges. Effectué sur ordre du grand maître du territoire Wilhelm Stahlhelm, puisse son épée rester éternellement humide. Il est apparu lors de la visite des lieux que les fonds alloués par notre Ordre Immortel et Victorieux étaient détournés pour financer des activités en désaccord avec le But.

Emile Pavaillac, Altus Dolphinus de l'Ordre a été incapable de présenter des réalisations tangibles et concrètes obtenues grâce aux fonds. Beaucoup plus grave, une partie du complexe nous a été interdit sous prétexte de travaux. Nous soupçonnons donc fortement l'Ordo de Equite Poseidi de se consacrer malgré les interdictions de notre Ordre, à son fantaisiste projet d'Homo Aquatus.

Quand à la présomption concernant la présence d'Homuncule au sein de l'Ordre, il nous a été impossible de statuer dans un sens ou dans l'autre.

Honneur et gloire à l'Ordre éternel des Chevaliers Teutoniques

Général Chevalier Dieter Van Der Groot

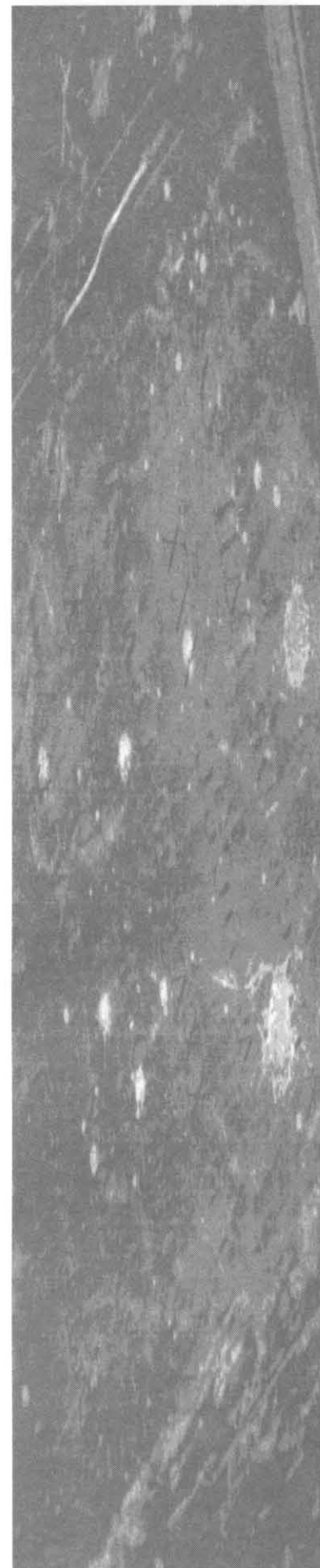
Une fois ces précieux renseignements en mains, les Nephilim vont pouvoir se lancer à la recherche de leur ami de façon un peu plus constructive.

DEUXIEME PARTIE

MARINA

LES PIEDS DANS L'EAU

Le dossier des Teutoniques comporte en plus de l'adresse indispensable un certain nombres d'indications qui peuvent être



fort utiles à des Nephilim consciencieux. Un jet d'occultisme du 20^{ème} siècle permettra d'apprendre l'histoire officielle des Chevaliers de Poséidon pendant la seconde guerre mondiale.

Leur devenir après la chute du Reich est trop secret pour être appris facilement pour cela des recherches dans une bibliothèque de grande taille ou spécialisée en occultisme permet d'apprendre que l'Ordre a survécu au sein de la Troisième Force Noire dont le chef était Heinrich Einmal, un scientifique nazi miraculeusement échappé à la dénazification grâce à ses relations politiques et sa prétendu appartenance à la CIA. A sa mort en 1967 à Zeebruges l'Ordre ainsi que la Troisième Force Noire ont totalement disparu de l'histoire et des mémoires et beaucoup s'accordent à penser qu'il est mort avec son chef. Certains affirment qu'il aurait émigré aux Amériques et qu'il y serait toujours actif. A moins qu'ils ne connaissent un occultiste belge, la bibliothèque la plus proche est celle de Bruxelles.

Quelques jets, à la discrétion du maître de jeu peuvent être utiles pour obtenir rapidement toutes ces informations.

ZEEBRUGES UNE FOIS

Relié à sa presque homonyme voisine par un canal, Zeebruges est un port très actif. A la mairie les Nephilim peuvent apprendre après un rôle playing intense que l'institut a été construit en 1967 par Heinrich Einmal, sur les quasi ruines d'une très belle propriété dont les habitants sont morts lors d'un bombardement de 1943. Le Centre appartient officiellement à Poséis, une société créée par Heinrich Einmal pour l'occasion. Elle a été légué à Emile Pavaillac, associé et ami du défunt.

Le Comte de Pavaillac n'est pas tout à fait inconnu des archives et des journaux puisqu'on le trouve mêlée à une série de procès retentissant dans les années cinquante, au cours desquels ce noble Wallon fut accusé d'incitation à la haine raciale, d'antisémitisme, d'association de malfaiteurs, de recel d'armes, de corruptions de fonctionnaires et d'autres joyeusetés, sans ja-

mais être condamné. Il était le président de l'amicale néo-nazie Eisenkreuz, interdite par ordre du ministère de l'intérieur pour atteinte à la sûreté de l'état en 1962. Malheureusement le Comte en question se prénomme Adolphe et non Emile et est décédé en 1962 en léguant son titre et sa fortune à son neveu, Emile.

Plus discret que son aïeul, Emile n'apparaît pas dans les journaux si ce n'est lors de l'annonce du testament. A moins qu'ils ne possèdent des moyens particulièrement puissants, les Nephilim ne devraient pas pouvoir accéder à l'état civil d'Emile Pavaillac qui se trouve dans les archives de la mairie de Bruxelles.

Les joueurs étant capable de tout nous vous donnons malgré tout le contenu de ces archives. Emile Comte de Pavaillac né Emile Berger à Bruxelles le 3 mai 1928, d'Ignace Berger et de Yvonne Levasseur. C'est dire si cela méritait tant d'efforts.

PAVAILLAC C'EST

MON CONTRAT MINCEUR

Le centre de Thalassothérapie est constitué d'une partie moderne, rénové en 1987 et d'une demeure bourgeoise en grande partie refaite, le tout près de la mer. L'ensemble est isolé et ne possède aucun voisin, les mouettes exceptées.

Les tarifs prohibitifs permettent à l'institut de n'attirer qu'une clientèle rare et fortunée, diminuant par la même les risques de fuite. Prévue au départ comme une simple façade proche du port, il est devenu au fil des ans une entreprise lucrative. Tout le personnel fait partie de l'Ordre mais a des degrés très divers.

Seul Emile Pavaillac, Alain De Klerk et les 8 Dolphinus sont au courant de tout et ont le droit de pénétrer dans le sous-marin. La seule formalité à remplir pour pénétrer dans l'institut est de payer le droit d'entrée absolument prohibitif. Plus de 1000 francs belges, rien que pour prendre sa carte de membre de l'institut.

Toute personne rechignant à s'acquitter de cette formalité sera éconduit fermement

pour populisme et vulgarité. L'institut est un endroit sélect et Pavailac compte la dessus pour que cela le reste. Moins il y a de monde et moins il y a de chances qu'il y ait de fuites. De plus en tant que noble arriviste il est encore plus pédant que les aristocrates abâtardis de souches et tient à rester entre gens du même monde. S'ils ne veulent pas être remarqué les Nephilim devront se faire passer pour des vrais gens de la haute.

Le centre fait aussi hôtel ce qui facilitera l'enquête des joueurs. Les journées sont dictés par les trois repas pris en commun dans la superbe salle à manger donnant sur la piscine centrale, et par les différentes activités océaniques. Le centre possède une plage privé mais Pavailac n'aime pas trop que les gens y aillent car il craint qu'il ne repèrent le sous-marin.

L'emploi du temps dépend donc des soins que chacun veut bien subir, c'est pourquoi le centre ressemble plus à une cure thermique du début du siècle qu'à un véritable centre de thalassothérapie.

Vous, ici ? QUELLE JOIE !

Afin de meubler agréablement le séjour des Nephilim voici quelques figurants représentatifs de la faune locale :

- Baron Helmut Von Berlinchingen: 68 ans, riche industriel allemand, il a quitté son pays natale depuis le "scandale" de la réunification, où les communistes ont été lâchés en liberté dans le pays. Austère et borné, c'est un anti-démocrate intégriste qui ne rate pas une occasion de conspuer les démocraties occidentales. Lorsqu'il n'est pas lancé dans une discussion politique il perfectionne son français avec le figaro économique et Point de vue images du monde

- Bernadette Gazet: 52 ans, bourgeoise au foyer s'accordant quelque répit loin de son riche mari président de société. Parvenue d'entre les parvenues, cette ancienne vendeuse en boucherie est devenu la caricature de la jet-set bruxelloise, ne parlant plus qu'un anglicisme stérile. Adoratrice fervente de tout ce qui coûte cher et qui ce voit, c'est une véritable vitrine du mauvais

goût de luxe. Fouineuse et emmerdante comme pas deux, elle s'est rendu compte de certaines allées et venues suspectes dans le centre et soupçonne Pavailac de se livrer à des trafics d'hormones comme elle l'a lu dans l'Express. Nymphomane à ses heures elle apprécie la chair fraîche, décolorée et niaise de préférence.

-Paul Leclerc: 45 ans, cadre supérieur. Cet agent de la DST est en mission pour son gouvernement afin d'enquêter sur les trafics en tout genre et notamment de narcotics dont le centre semble être la source. Professionnelle jusqu'au bout des ongles il joue les nouveaux riches crétiens avec un talent certain. Son grand talent est de noyer les questions pertinentes au milieu d'un flot de banalités sans nom. Vu la dégaine des Nephilim il ne manquera pas de les soupçonner d'être des agents étrangers ou pire des narco-trafiquants. Malgré son professionnalisme il commettra une erreur, un excès de curiosité qui lui vaudra d'être retrouvé mort d'une curieuse crise cardiaque un beau matin dans sa chambre d'hôtel.

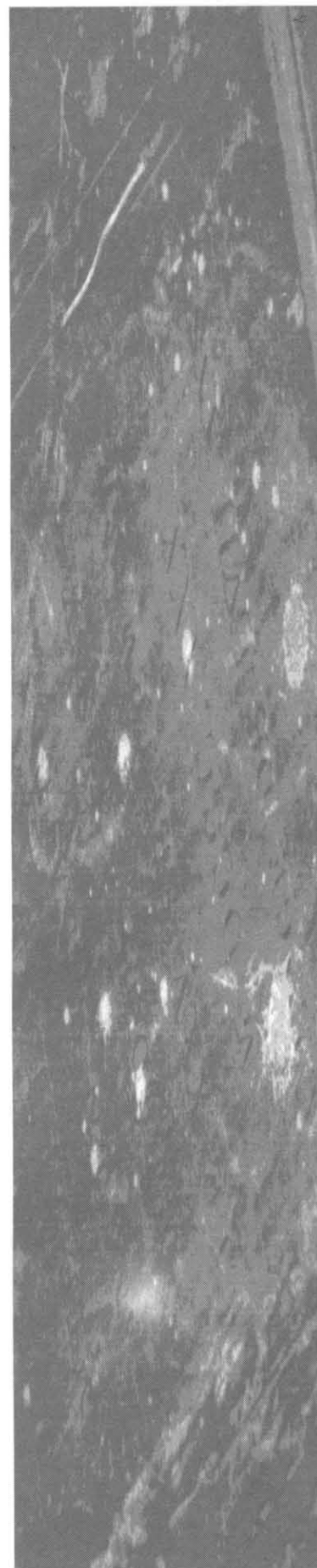
-Samuel et Rachel Eisenstein: 48 et 77 ans: fils et mère juifs, ce couple infernal est là dans un but bien précis, trouver un mari convenable pour Samuel. Pour cette gigantesque bonbonne de graisse et de connerie qu'est Rachel, la qualité d'un parti se mesure à sa fortune. Elle est tellement désespérée de trouver un mari à son indicible fils qu'elle est prête à lui faire épouser un goï.

ÉTAT DES LIEUX

Description du centre de thalassothérapie (voir les légendes sur les plan annexes)

Les bureaux: C'est là que le personnel administratif gère le quotidien du centre. D'habitude Pavailac et les autres Dolphinus sont présent mais en raison du projet Homo Aquatus qui touche à sa fin, ils sont tous dans le sous-marin la plupart du temps. Les employés apprécient ce répit nouveau pour eux. Rien est informatisé car Pavailac n'y connaissant rien n'a aucune confiance dans ces machines.

Tous les dossiers et la paperasserie sont rangés dans de volumineuses armoires





faciles d'accès. Une simple étude des dossiers permet de constater que le centre n'est rentable que depuis quelques années seulement et qu'il bénéficie depuis sa naissance d'apports d'argent constitués de dons (le centre est une association loi 1901). Les noms des donateurs sont tous faux.

La première partie c'est à dire la vieille demeure(plan3) est le véritable QG des Chevaliers de Poséidon. On y trouve tout leurs objets de cultes leurs bâtons et leur beaux uniformes, ainsi que la salle de réunion occupée par la table du conseil des Dolphinus. On y trouve aussi l'armurerie et le centre de contrôle gérant les caméras du complexe.

Une énorme porte blindée situé dans le bureau privé du comte Pavaillac est cachée par une tenture représentant une vaste citée sous marine, capitale du futur empire Atlante. Seul les Dolphinus ont la clé permettant d'ouvrir la porte.

Elle donne sur un très long escalier qui débouche dans le saint des saint de l'Ordre: le Vaisseau de l'Eternité, à savoir un sous-marin diesel russe de la classe Foxtrot. Ce bâtiment de guerre obsolète et dépassé a été arraisonner par un des chevaliers alors qu'il était en panne au large de Zeebruges. Le chevalier a forcé un des tubes lance-torpilles provoquant une inondation qui fut fatale en raison de la panne généralisé du vaisseau.

Le bâtiment a été représsurisé et ramené tranquillement près du centre de thalassothérapie où Pavaillac, y voyant un signe des dieux, l'a redécoré à sa manière. L'intérieur est donc un mélange de aquarium art-déco et d'occultisme à trois sous. Inutile de dire que toute la machinerie est maintenant inutilisable mis à part les ballasts.

La deuxième partie correspond au reste du complexe c'est à dire au centre de Thalassothérapie en lui même (voir détail sur le plan).

ENQUETE ET INSPECTIONS

Lors de leur séjour où en pénétrant par effraction dans le centre les Nephilim pour-

ront découvrir que le centre est grossièrement divisé en deux parties: l'officielle où les clients peuvent vaquer sans difficulté et la secrète où n'accèdent que le personnel, c'est à dire les Chevaliers puisque tous les employés du centre font partie de l'Ordre.

Jamais au grand jamais un des membres de l'ordre ne les laissera pénétrer dans le sanctuaire secret même si les Nephilim font montre du meilleur roleplaying possible. Pavaillac est ferme la dessus, seuls les Chevaliers peuvent entrer. Les Nephilim devront user de sortilèges ou de violence, ou peut être d'un savant cocktail des deux pour voir ce qui s'y passe.

Pavaillac ne sort du sous marin qu'une heure par jour histoire de prendre l'air et de dire bonjour aux clients habitués, laissant Robert Richter en charge des problèmes.

IL EST NE

LE DIVIN ENFANT !

Il serait de bon ton pour la réussite du scénario que la grande cérémonie ait lieu lorsque les Nephilim sont dans le centre afin qu'ils puissent y assister. S'ils logent dans le centre, faites leur bien sentir l'augmentation croissante de la tension et laissez leur entendre quelques figurants lâcher maladroitement des "c'est pour ce soir" et autre "l'Altus Dolphinus est bientôt prêt". Ainsi les Nephilim seront stressés et voudront intervenir avant que cette cérémonie qu'ils penseront néfaste n'ait lieu. Si par contre ils ne logent pas dans le centre mais n'y pénètrent que par effraction, la cérémonie aura lieu le jour de leur cambriolage. Comme quoi les coïncidences vraiment !

Troisième partie: Et glou et glou et glou ! Un soir précis, alors que les étoiles sont dans le bon alignement et que les marées sont hautes, l'Ordre des Chevaliers de Poséidon se lance dans la phase finale de l'Homo Aquatus. Tous les membres importants sont réunis dans le sanctuaire secret et participent à cette grandiose cérémonie qui relègue les 10 commandements de Cecil B de Mille au rang de spot publicitaire.



Les Dolphinus et les Caracarius, seuls Chevaliers dignes de devenir Homo Aquatus acceptent de recevoir le sort spécial lancé par Pavaillac grâce à l'homoncule. D'après Pavaillac la cérémonie et les étoiles se doivent d'assurer le succès de l'opération à savoir transformer les bénéficiaires du sort en homme capables de vivre sous l'eau. La terre doit trembler car le royaume aquatique va bientôt naître. Du moins en théorie.

Pendant la cérémonie qui durera de 20h à 2h du matin le centre est gardée par 13 Chevaliers armés jusqu'aux dents qui patrouillent avec leurs 9 bergers allemands après avoir enfermé tous les clients dans leur chambres. Ils n'hésiteront pas à bâillonner et même à violenter les plus rebelles des curistes car ils les croient voués à mourir puisqu'ils n'ont pas leur place dans le royaume aquatique. Si les Nephilim sont clients ils devront donc d'abord échapper à leurs cerbères.

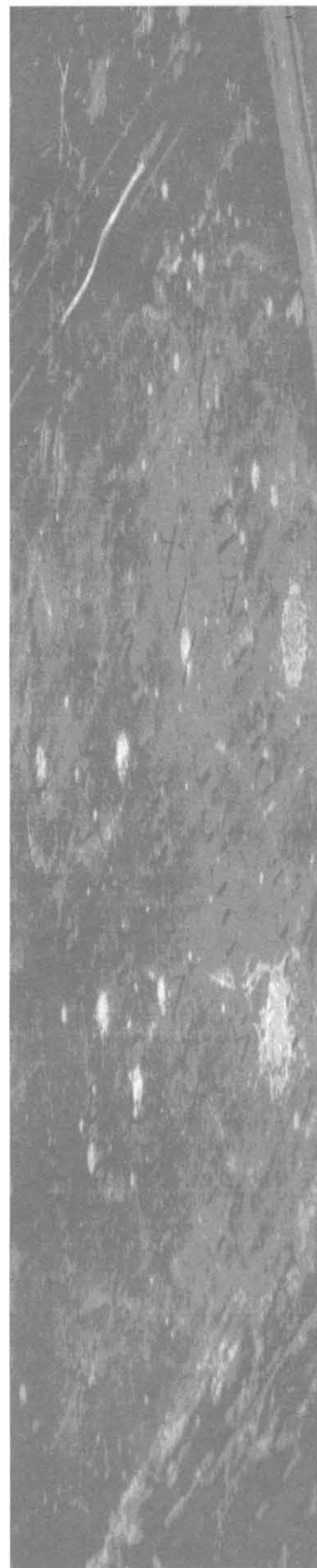
La cérémonie est une longue suite de prières entrecoupées de discours de Pavaillac et de lecture de l'histoire de l'Ordre depuis son apogée sous le troisième Reich jusqu'à son apothéose présente.

Vers minuit les Dolphinus et les Caracarius se dirigent vers la lourde porte afin de gagner le vaisseau de l'éternité qui doit les amener vers leur royaume aquatique lais-

sant le reste de l'Ordre terminé la cérémonie.

Pendant deux heures Pavaillac va utiliser l'Homoncule pour lancer et relancer le sort nécessaire à leur métamorphose, pompant à mort le pauvre Jibril. A 2 heures, fin prêts Pavaillac ordonne l'ouverture des Ballasts qui remplissent en quelques minutes le sous-marin, noyant tout le monde. Sur les 35 Dolphinus et Caracarius présents dans le sous-marin seuls 5 ont un sort effectifs et survivent à l'immersion pendant la durée du sort: 5 minutes. Vers 5 heures du matin, les Chevaliers survivants lassent d'attendre le retour de leur maître vont au nouvelles. Ils revêtent leur combinaisons de plongée et découvrent le gigantesque cercueil soviétique. Pendant ce temps les 13 cerbères tuent les clients, comme Pavaillac leur avaient ordonnés. Devant l'horreur de la situation la plupart des Chevaliers partent immédiatement à bord du Escobar, bateau de contrebande Panaméen appartenant à l'Ordre, tandis que les autres trouvent refuge chez leurs anciens maîtres les Chevaliers Teutoniques qui ne manquerons pas de les sanctionner.

Vers 11h du matin un couple de touristes anglais venus faire une cure découvrent le carnage, ils préviennent la police et c'est ainsi que débute l'affaire du "centre de



l'enfer" pour reprendre le terme du journal le Soir, et finit l'Ordre des Chevaliers de Poséidon.

Cet emploi du temps est par défaut c'est à dire n'arrivera que si les Nephilim ne font rien. S'ils agissent ils pourront peut être sauver leur ami Jibril mais ce faisant ils risquent de gâcher la cérémonie et paradoxalement de permettre à l'Ordre de ne pas s'autodétruire. Que ne ferait on pas pour aider un ami.

Il est à noter que les chevaliers Teutoniques ne vont pas non plus en rester là, surtout après le massacre de leur commanderie seulement comme étant d'un gabarit plus important il leur a été recommandé la plus grande discrétion, l'altercation à Bruges suffit c'est pourquoi ils n'interviendront pas au centre de thalassothérapie lors de la cérémonie des chevaliers de Poséidon. Cela ne veut pas dire que tous le monde va s'en tirer à bon compte ce qu'il restera de l'effectif des chevaliers de Poséidon sera exterminé

Il en va de même pour ce qui est des Nephilim à l'exception près que leur extermination se fera à plus long terme sous la forme de Contrat à l'encontre de chaque joueur ce qui donnera au maître du jeu la possibilité de maître en difficulté les Nephilim dans de prochains scénarios...

L'ORDRE DES CHEVALIERS DE POSEIDON

L'Ordre regroupe à peu près 75 membres tous répartis à des échelons différents.

-Emile de Pavaillac au rang de Altus Dolphinus

-Robert Richter au rang de Dolphinus ainsi que 9 autres chevaliers.

-25 autres Chevaliers au rang de Caracarius.

_21 au rang de chevaliers d'honneur de Poséidon n'ayant pas encore effectués leurs épreuves d'admission au rang de Caracarius.

-Et enfin environs 18 membres du centre qui ,malgré leur ralliement à la cause du comte Pavaillac et de sa société secrète, ne sont pour le moment utilisés que pour le bon fonctionnement du centre de

Thalassothérapie.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Emile De Pavaillac

FOR:13

CONS:14

INT: 15

DEX:11

CHA: 12

KA-SOLEIL:23

AGE 58Ans

Niveau social 16

Opportunité 48%

Education 17

Culture 58%

Profession Directeur d'un centre de Thalassothérapie

Famille pot de relation 06

Mod de dommages 0

actions 3

PDV 14

Compétences

Athlétisme: nager85% courir 67% plonger en apnée 52%

Combat: Pistolet 75% épée 25% esquive 45% bâton 65%

Communication: baratin:55% éloquence 72% s'informer 30%

Discrétion: filer 35% se cacher 35%

Extérieur: chasse 25% orientation 40% survie 30%

Occultisme: rite Templier 75% histoire secrète 25%

Social: savoir faire 40%

Techniques: premier soins 25%

Culture du 20 siècle: conduire voiture:50% anglais 30% allemand 80% français 88% flamand 70%

Possessions: un Luger et le Bâton des Chevaliers de Poséidon

Description 1m70,cheveux bruns, les yeux marrons un oeil de verre(oeil gauche) démarche légèrement boiteuse toujours impeccablement vêtu.

Robert Richter

FOR:15

CONS:18

INT:16

CHA:11

KA-SOLEIL:19

Age:38ans

niveau Social:15
 Opportunité:45%
 Education:19
 Culture:60%
 Profession: médecin généraliste
 Famille pot de relation:08
 Mod dommages:+1d4
 Actions:3
 PVD:18

Compétences:

Athlétisme: courir 68% nager 58%
 Combat: esquive 60% bâton 55% pistolet 45%
 Communication: éloquence 48%
 Perception: psychologie 26%
 Sciences: médecine 75%
 Techniques: premiers soins 65%

Possessions: Pistolet mitrailleur
 Description:1m80 cheveux blond les yeux bleu et revêtu d'une blouse blanche.

Jibril le Nephilim de l'eau

La création de ce Nephilim au métamorphe de Sirène est laissé au bon vouloir du maître du jeu en effet il est préférable que les caractéristiques du Nephilim s'alignent à l'homogénéité du groupe effectuant le scénario

Paul Leclerc

FOR:14
 CONS:12
 INT:13
 DEX:16
 CHA:10
 KA-SOLEIL:15

Age:45 ans

Niveau Social:11
 Oppotunité:33%
 Education:14
 Culture:75%

Profession: Agent de la DST
 Famille POT de Relation:05
 MOD Dommages:+1d4

Actions:4
 PDV12

Compétences:

Athlétisme: escalade 80% courir 70%
 Combat: pistolet 75% esquive 65% arme blanche 68%
 Communication: rassurer 80% baratin 50% s'informer 70%
 Discrétion: filer 65% se cacher 55%
 Extérieur: orientation 45%

Perception: observer 40%
 Sciences: math 40% physique 40% informatique 25%
 Social: savoir faire 40%
 Culture du 20 siècle: conduire voiture 70% anglais 60% allemand 40%
 possessions: un couteau de chasseur derringier, une montre microfilm

Les Bergers Allemands

Ils sont au nombre de 9

FOR:13

CONS:14

INT:04

DEX:15

Mod dommages: +1d4

Compétences:

Courir 70%
 sauter 80%
 mordre 60%
 Flairer une piste 75%

RENSEIGNEMENTS DIVERS

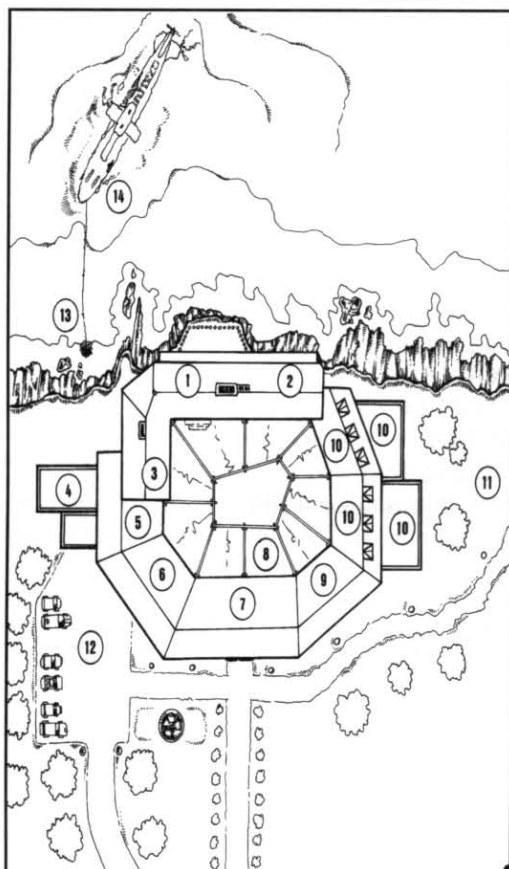
Les chevaliers de Poséidon et les chevaliers Teutoniques de part leur nature agressive, sont tous équipés de pistolet mitrailleur.

Bien que cela soit leur arme de prédilection ils ne la porte pas en permanence sur eux, elle est le plus généralement entreposé dans l'armurerie.

Le sort qu'utilise le Comte Pavailace par l'intermédiaire de l'homoncule correspond au sort de Survie Pélagique. Légèrement plus puissant, il en porte la durée à 5 minutes. Le sort reste autrement inchangé.

Pour ce qui est de l'éventuelle libération de Jibril, prisonnier de l'homoncule, il faut se reporter au chapitre Les Secrets du Deuxième Degré.



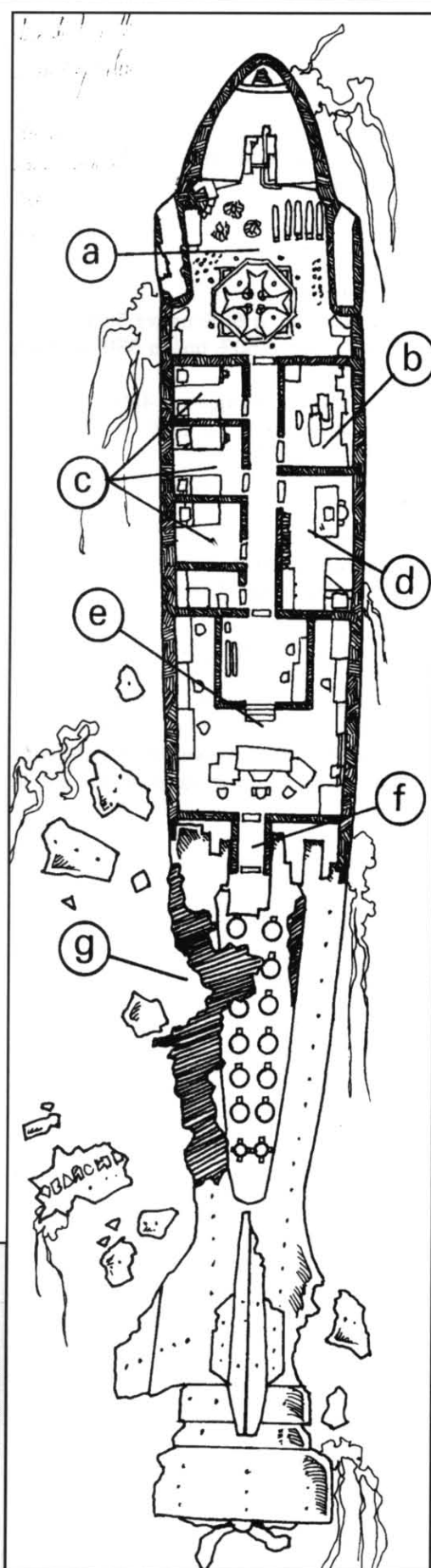


LE CENTRE DE THALASSOTHÉRAPIE

- 1 Restaurant/Salon/Salle de Jeu
- 2 Piscine/Bar
- 3 Administration (QG de Pavailiac)
- 4 Sauna/Bain chaud
- 5 Jet d'eau/Hydsrothérapie
- 6 Jacuzzi/Bain d'algues
- 7 Accueil/Vestiaire
- 8 Solarium/Jardin intérieur
- 9 Salle de musculation
- 10 Zone résidentielle
- 11 Parc
- 12 Parking
- 13 Grotte sous-marine
- 14 Sous-marin

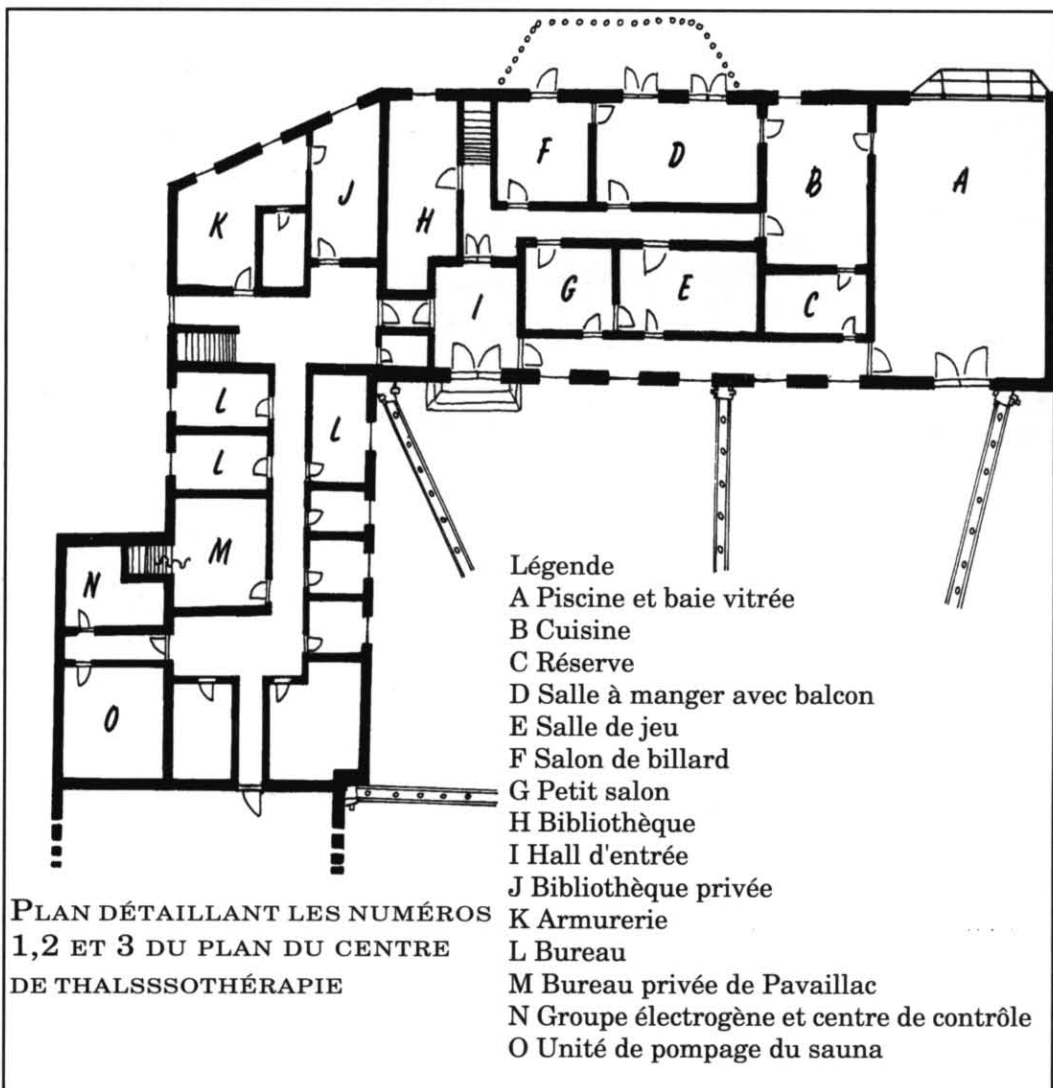
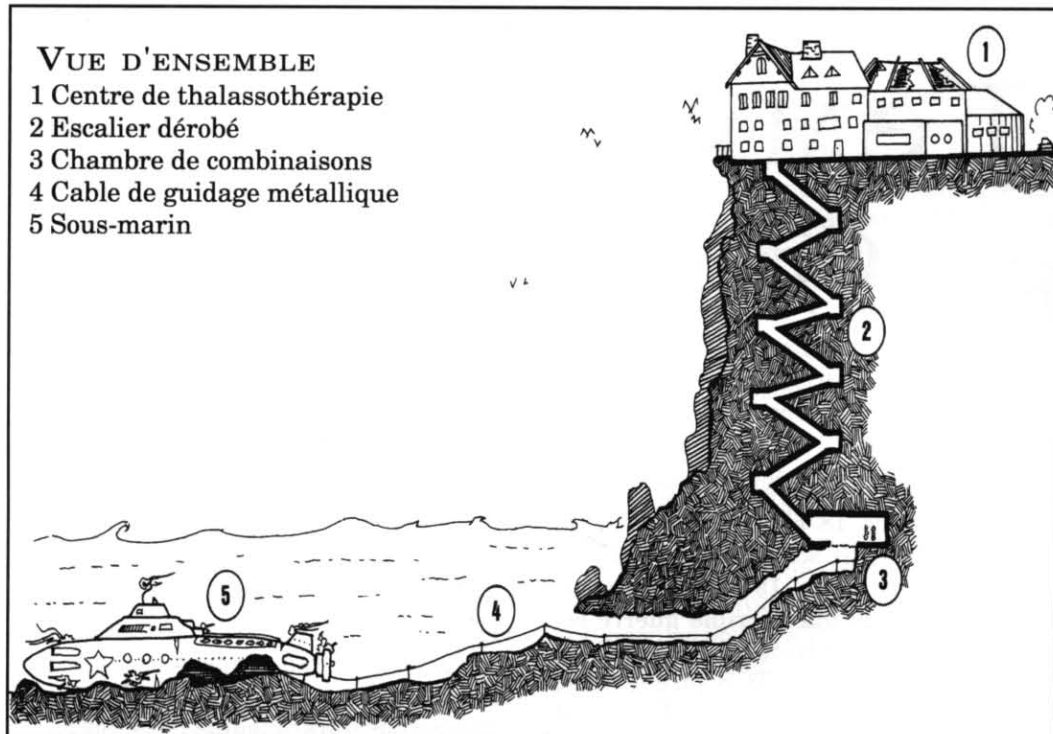
LE SOUS-MARIN FOXTROT

- a Chambre des torpilles (salle où se tient la cérémonie finale)
- b Lieu d'emprisonnement de l'homoncule
- c Vestige de cabines
- d Cabine de Pavailiac
- e Pont de commandement
- f Sas d'entrée
- g Partie détruite



VUE D'ENSEMBLE

- 1 Centre de thalassothérapie
- 2 Escalier dérobé
- 3 Chambre de combinaisons
- 4 Cable de guidage métallique
- 5 Sous-marin



Les TEMPLIERS DE L'ORDRE SCIENTIFIQUE

SYNOPSIS

Une ancienne société secrète très puissante durant le 18 et 19ème siècle, les templiers de l'ordre scientifique (les TOS), périssent à la fin du 19ème après avoir été vaincus dans une terrible guerre secrète. (celle qui a entraîné l'émergence de la Golden Dawn). Les TOS furent aussi victime de la reconstruction du Temple et des néo-templiers. En effet, les TOS refusèrent de se fondre dans le bailliage Francia et d'intégrer les rites de l'obédience Jacob Molay collegium. Des assassins furent chargés de remettre cette obédience sur le droit chemin. Seul le grand maître survécut. Il repartit à zéro en recréant une nouvelle obédience indépendante dont les buts étaient identiques à ceux de son ancienne société secrète: l'église de la sainte science toute puissante (l'ESSTP). Il y ajouta une autre motivation, se venger des autres sociétés secrètes fautives de sa déchéance. Pour cela il fallait à tout prix capturer des Nephilim afin d'en faire des homoncules. Il construisit un plan qu'il légua à ses successeurs afin de capturer les Nephilim. Il appela ce plan, la dague mordorée. Aujourd'hui le temps est venu pour l'accomplissement de ce plan et de la vengeance.

PREMIERE PARTIE

Le principe du plan est d'attirer les Nephilim et les capturer.

Etienne Katalque initié du premier degré de l'église de la sainte science est la pièce maîtresse de la capture des Nephilim. Il fait une communication scientifique (voie de presse ou voie de télévision) sur la découverte d'étranges météorites aux champs magiques. Dans cette communication, il précise qu'il recherche tout individu pouvant l'éclairer sur ces étranges champs magiques.

Ceci doit normalement attirer l'attention des Nephilim. Ils prennent contact avec Etienne qui là enclenche le piège. C'est la première partie de la dague mordorée. La première rencontre est ratée, Etienne esquivé le rendez-vous en prétextant du travail et les Nephilim peuvent entendre le répondeur d'Etienne sur lequel les templiers laissent un message menaçant. Deuxième rendez-vous durant lequel trois templiers de l'ordre scientifique menacent plus fermement Etienne, ils peuvent même prendre à témoin les Nephilim. Si les Nephilim réagissent, les templiers s'enfuient. Dans le cours de la conversation, il leur demande leur téléphone et leur adresse. Etienne alors commence à dévoiler des secrets concernant des puissances étrangères s'intéressant à ses découvertes en les traitant de gros nazis et il embraye alors sur l'ESSTP en pleurnichant et en disant que c'est à eux qu'il donnera le fruit de ses recherches ainsi que les météorites. Il déclare alors qu'il doit partir dans deux jours à Metz pour continuer ses recherches. Si les Nephilim suivent les templiers, ils peuvent surprendre une conversation téléphonique entre eux et le grand maître dans laquelle ils apprennent qu'ils sont repérés en tant que Nephilim et qu'ils doivent mourir. Quoiqu'il arrive un templier suit très mais alors très discrètement les Nephilim.

DEUXIEME PARTIE

Dans la matinée, les Nephilim reçoivent un coup de téléphone d'Etienne qui fait semblant d'être affolé et qui dit que son appartement a été saccagé par les deux nazillons d'hier. Il a très peur et prend le premier train en partance pour Metz. Il leur donne le numéro du laboratoire et l'adresse du couvent qui abrite l'ESSTP. Dans le même moment, les trois templiers

parisiens enclenchent la phase deux de la Dague Mordorée. Ils passent à l'attaque des Nephilim. Ils doivent seulement leur faire peur et les blesser éventuellement. A la moindre menace de la part des Nephilim, ils doivent décrocher. Ces templiers de l'ordre scientifique ne se doivent pas être faits prisonniers. Leur but est d'empêcher les Nephilim de procéder à une enquête approfondie sur l'Eglise et sur Etienne. Il est possible que les Nephilim se débrouillent pour enquêter. Dans ce cas vous pouvez utiliser le POTentiel d'information occulte de la ville dans laquelle ils se trouvent et leur donner des renseignements sur la date de fondation ainsi que les buts de cette étrange communauté de scientifiques.

Dès que les Nephilim partent vers Metz et quelque soit leur moyen de transport, les templiers vont continuer à les harceler afin de les mettre dans un sentiment d'insécurité permanent afin qu'ils n'aient plus qu'une seule alternative, se réfugier à l'ESSTP.

TROISIEME PARTIE

Lorsque les Nephilim arrivent à Metz, plusieurs événements peuvent se produire. Si les Nephilim prennent contact avec le laboratoire d'Etienne Katalque situé dans le centre lorrain d'ondes électro-magnétiques. Le standard répondra qu'ils n'ont rien reçu en ce qui concerne les météorites. En revanche tout le matériel d'analyse est arrivé. Ils peuvent enquêter dans ce labo dans lequel ils se heurtent au système de sécurité assez élaboré du labo. Ils peuvent tomber sur un membre de l'église scientifique placé ici en tant qu'agent dormant. S'ils vont au couvent dans la journée, le portier à la mine patibulaire leur répondra fort aimablement qu'Etienne n'arrivera que le soir et qu'il n'a pas de nouvelles des scientifiques. S'ils demandent asile, on les enferme dans une chambre et ils se font massacrer par les templiers de l'ordre scientifique qui essayeront de les transformer en homoncles.

Les Nephilim peuvent alors profiter de ce répit pour enquêter sur l'église scientifique. Ils peuvent se débrouiller pour tomber sur une planque des chevaliers de Corbin et débusquer des archives qui leur expliquent la fin des templiers de l'ordre scientifique et certaines des actions de leur grand maître. Mais en faisant cette enquête,

ils risquent de mettre la puce à l'oreille des membres du Bec de Corbin (voir les obédiences du premier degré). Ceux-ci sont très au courant de tous les agissements occultes. Les Nephilim peuvent trouver des renseignements en ne passant que par les librairies occultes de Metz. Mais dans ce cas, ils rencontreront les trois templiers qui les suivaient depuis leur lieu de départ.

Si les Nephilim essayent de retrouver le soir au couvent qui abrite l'ESSTP Etienne; ils risquent de tomber dans le piège tendu par le TOS.

La capture se passe dans le jardin privé du couvent durant le soir. Les Nephilim sont introduits et Etienne sort accompagné du grand maître qui leur révèle leur fin imminente et leur future gloire en tant que homoncles pour les TOS. Il y a un combat final qui dénoue le scénario.

Les Nephilim peuvent s'introduire dans le couvent avant le rendez-vous du soir et découvrir qu'il abrite les TOS. Cette exploration est très dangereuse, mais rappelons que le TOS se relève d'une quasi-extinction. Ils peuvent aussi découvrir à l'intérieur de ce couvent une bibliothèque cachée et défendue par un plancher piégé dans laquelle ils trouveront un cahier du grand maître qui a survécu aux assassins, de nombreux renseignements sur l'organisation du bailliage français et surtout sur la guerre secrète qui opposa les templiers à la Golden dawn.

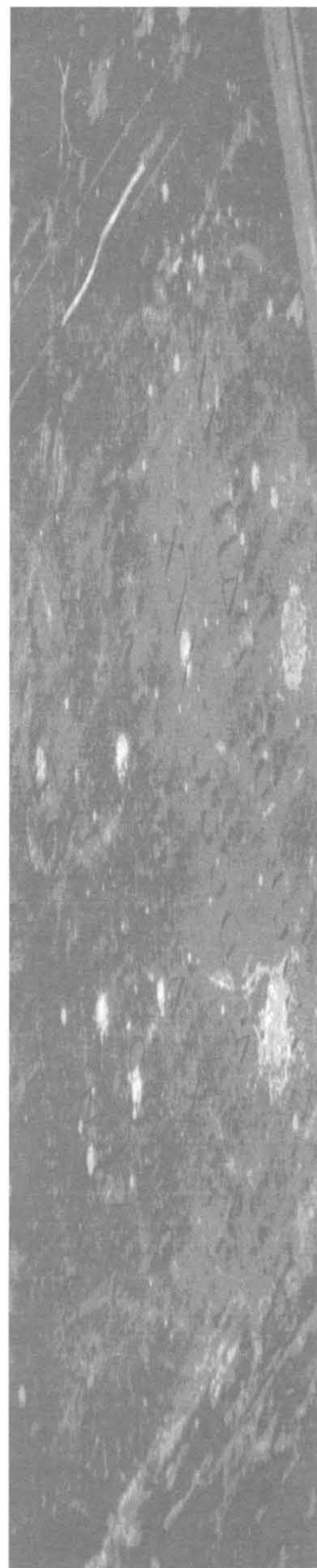
LES PERSONNAGES

SECONDS ROLES

ETIENNE KATALQUE

31ans

Etienne Katalque est l'exemple même du jeune scientifique complètement absorbé par ses recherches. Il est grand, maigre. Il a des cheveux frisés tout le temps décoiffés et des petits yeux bleus perdus derrière deux verres épais à double foyer. Il porte ses stylos dans sa poche de veste. Il paraît assez déphasé et inquiet. Il est agité de tics nerveux. Il est perdu dans ses rêves de recherches sur les champs électroniques et il est manipulé par le directeur de l'église de la sainte science actuel, Robert de Nivelle qui lui a fourni des espoirs de recherche sur des champs mystérieux invisibles



à la plupart des instruments scientifiques et qu'Etienne pourrait en être le premier scientifique à les examiner. Il suit à la lettre les ordres de Robert de Nivelles sur tout depuis que l'église de la sainte science parfaite subventionne ses travaux. Il prend des Nephilim pour des agents de puissance étrangères qu'il faut capturer avant qu'ils enquêtent sur "ses secrets".

ROBERT DE NIVELLE

64ans

Directeur de l'église de la sainte science, Identité secrète: grand maître secret des templiers de l'ordre scientifique. Il utilise les fausses identités suivantes (dont il possède les faux papiers) Roger Gallatère et Gaël Dutilleul. Il porte les noms rituels suivants: grand survivant de l'Aube Dorée, sublime lumière de la connaissance, bouche parfaite du savoir et grand commandeur de la croix de Pythagore.

GROUPE HUMAINS

LES TEMPLIERS

DE L'ORDRE SCIENTIFIQUE

Ils regroupent sept membres faisant tous partie de l'association de l'église de la sainte science toute puissante. Ils ne possèdent que sept pin's en orichalque, trois bouteilles anciennes contenant suffisamment de terres rares pour faire des homoncules.

Le grand maître possède le parchemin conservé depuis le 19ème siècle qui lui permet de faire les bases d'homoncules. Les sept templiers ont un esprit de revanche très développé depuis la chute de leur obédience. Ils sont tous des descendants des anciens templiers. Ils veulent venger leur morts et sont très fanatiques. Ils utilisent les armes contemporaines afin de ne pas commettre les erreurs de leurs ancêtres qui ne voulaient se battre qu'avec des épées. Les trois templiers envoyés en mission manient ainsi deux mimi-uzis qu'ils ont réussi à se procurer par le biais d'un scientifique israélien faisant partie de Tsahal et qui milite fermement à l'église de la sainte science.

L'ÉGLISE DE LA SAINTE

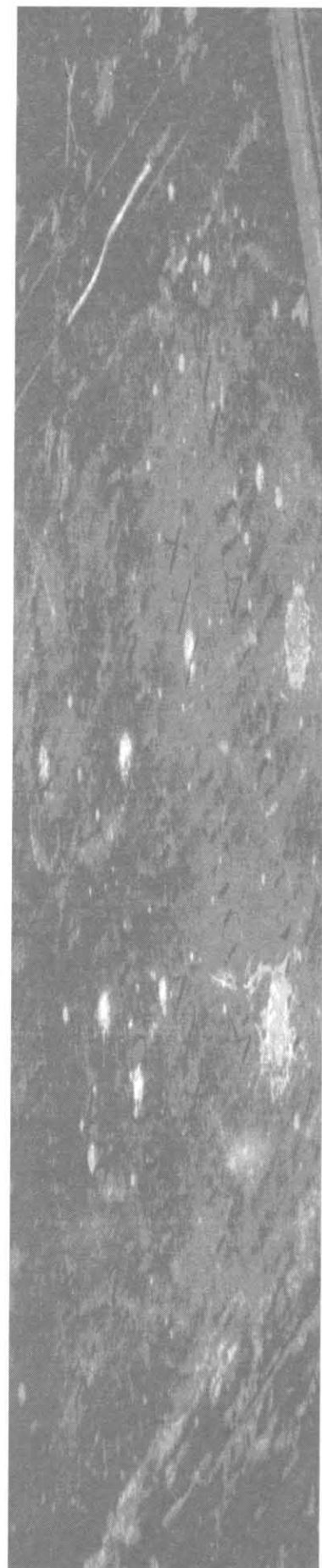
SCIENCE TOUTE PUISSANTE

L'église de la sainte science toute puissante est un groupement de scientifiques hyper-rationalistes qui dénie toute existence aux phénomènes paranormaux ou magiques. C'est une association loi 1901 qui réunit ses membres lors d'universités d'été. Cette association est une couverture pour les templiers de l'ordre scientifique qui permet au grand maître de remonter la vraie société secrète. Seuls sept membres de l'association font partie des TOS et sont au courant des mystères Nephilim, des stases et des homoncules. L'association regroupe 175 scientifiques et organise des réunions lors de la date commémorative de la naissance d'Auguste Comte, le célèbre philosophe positiviste du 19ème siècle. Le nom de l'association est tiré d'un des cours d'Auguste Comte.

Le couvent des cordes situé à Metz est le siège de cette organisation. Il regroupe 20 membres associatifs, environ. Ces membres s'occupent de la gestion de l'association et de la correspondance. Seuls sept personnes sur les 20 font partie des TOS. La-dedans, il y a le secrétaire et la trésorière de l'association.

Les membres de l'association portent souvent le pin's de la sainte église. Ce pin's est rectangulaire et il est aux dimensions du nombre d'or et a comme dessin une planète stylisée avec la formule du nombre d'or $(1+\sqrt{5})/2$.

Les sept membres initiés aux mystères des TOS portent ce pin's sous le revers de leur veste. Il est en orichalque. Il possède 5 points d'orichalque.



ERRATA

LES TEMPLIERS

Nous nous sommes aperçus que les templiers contenaient un certain nombre d'erreurs ou plutôt ce que l'on appelle des "pains de maquette" dans notre jargon. Nous nous excusons des désagréments causés et nous espérons que cet errata répondra à la plupart de vos questions. Publier quelque chose sur les templiers de nos jours comporte quelques risques comme celui de voir son travail soumis à un sorte de censure ésotérique ou de voir son maquettiste contrôlé par les forces noires des obédiences templières.

P 18 L'Aquitaine: 3ème colonne, 2ème paragraphe

Leur chef, un poseur de bombe extrêmement dangereux connu uniquement sous le nom de Maître développe un réseau de terroristes basques dont les influences se font particulièrement sentir parmi les cercles écologiques basques. Le Maître cherche à découvrir ce qui se cache derrière une grosse entreprise du nom d'Ibarola. En effet les dirigeants d'Ibarola sont aussi en train de noyauter les associations écologiques basques.

P 19 L'Auvergne: 1ère colonne, 2ème paragraphe

L'entrée des ces grottes s'effectue par sept endroits connus des seuls templiers de la commanderie. les autres ordres présents dans la région ne sont pas au courant de ces entrées.

P 26 Les pays de la Loire: 3ème colonne, 1er paragraphe

Ils l'ont hérités des réfugiés en provenance du centre durant le 16ème siècle. Ainsi, ils sont sur la piste d'un breuvage magique appelé la liqueur de vie qui serait sensée rendre immortel celui qui la boit. C'est l'une des raisons de leur main-mise sur le lobby des spiritueux. Ils utilisent même les confréries de taste-vin pour initier certaines personnes et pour influencer les professionnels du vin.

P 33 L'ordre des veilleurs du temple: 3ème colonne, 4ème paragraphe

En revanche, bien que très écoutés par les degrés supérieurs des templiers, l'ordre des veilleurs ne préfère pas essayer de s'élever dans la hiérarchie templière. Lors de la réalisation du Grand Plan, ses membres attendent une reconnaissance de tout l'ordre et en particulier du Grand Maître.

Complots

L'ordre des veilleurs du temple prépare activement l'apocalypse et l'arrivée des templiers à tous les postes de pouvoir. Ses membres agissent comme des agents secrets infiltrés dans un pays étranger et chargés de le déstabiliser. Ils alimentent les rumeurs, inventent des statistiques économiques afin de créer un climat de peur et d'angoisse parmi la population et surtout les décideurs du pays. Leurs sombres machinations seraient trop longues à développer dans ce cadre et mériteraient une campagne.

P 34 l'ordre des chevaliers du saint-temple: 3ème colonne, 1er paragraphe sans véritables fondements.

P 37 Ordinis supremi militaris templi hierosolymati: 1ère colonne, 1er paragraphe

Elles décrivent aussi la fuite des membres de cette obédience vers les terres perdues du centre de la France. Elles sont la mémoire collective de cette obédience.

P 37 Ordinis supremi militaris templi hierosolymati: 3ème colonne, 2ème paragraphe

Il n'hésite pas à organiser des sortes de happening durant lesquels des membres de son obédience se déguisent et exécutent des rituels censés faire peur à la population locale.

P 64 Encart les turcopliers: Hugh Carpenter

Les compétences d'Hugh Carpenter

Courir 80%, escalade 90%, équitation 60%, nager 60%, sauter 60%, acrobatie 55%, Esquive 60%, sabre 90%, dague de lancer 80%, pistolet 50%, baratin 50%, Chasse 50%, Orientation 50%, survie 50%, Sorcellerie 50%, chamanisme australien 60%, écouter 90%, observer 90%, sentir 90%, cinquième sens 30%, Adaptation 65%

P 112 sidebar: 4ème paragraphe

si les Nephilim ont accès à plusieurs photos de disparus, ils remarqueront des transformations physiques sur certains des visages. Un jet de Ka leur fera comprendre que ces transformations physiques sont liées au métamorphe Nephilim.

Vous pourrez aussi trouver cet errata ainsi qu'un errata concernant le jeu dans la revue Hermès Trimégiste qui devrait sortir vers fin juin.

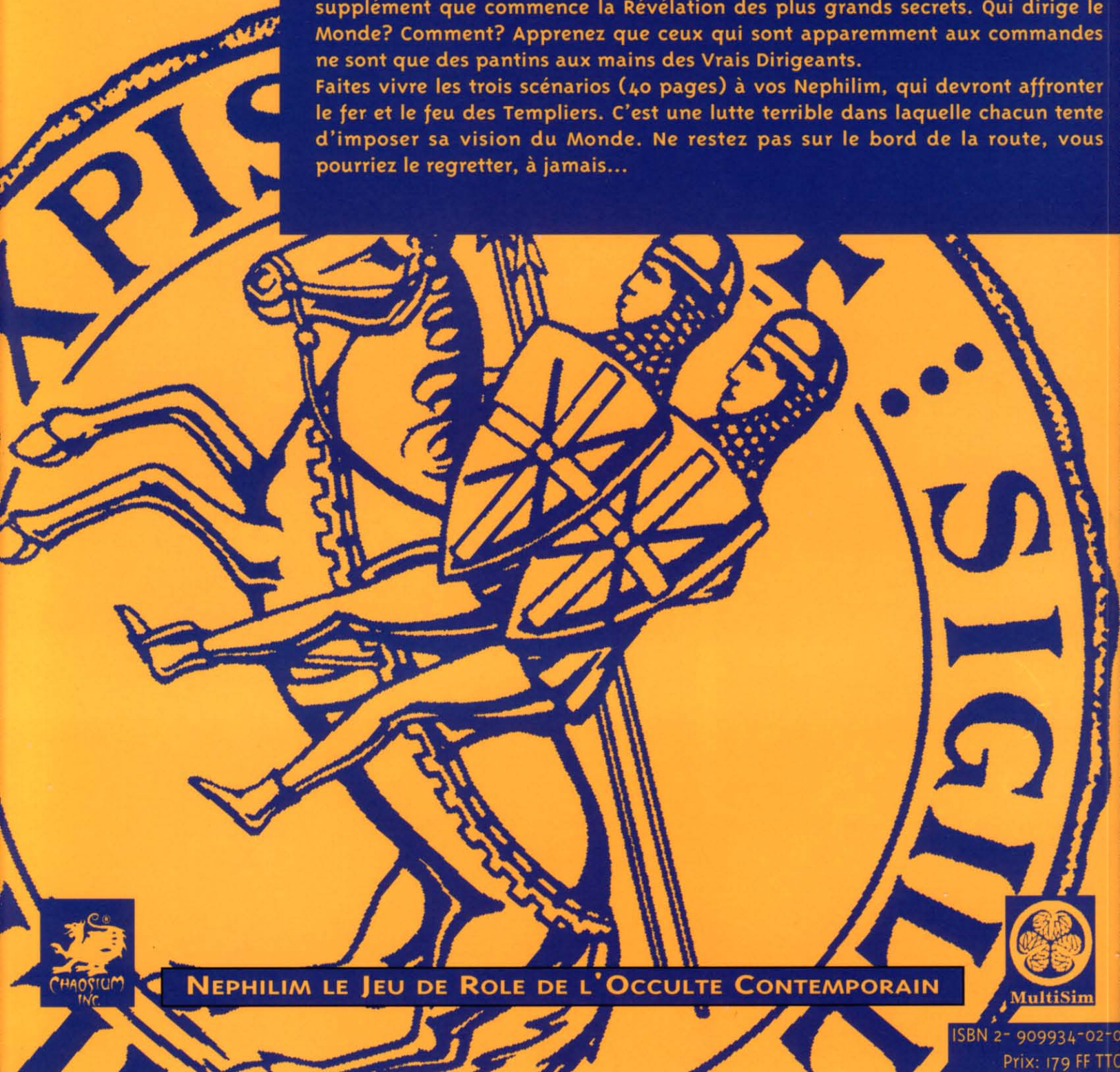
"In Arcadio sum"

LES TEMPLIERS

Dans ce deuxième supplément pour Nephilim, vous trouverez toutes les informations indispensables pour jouer les plus violents ennemis des Nephilim: les Templiers. Il décrit en détails et en 144 pages les trois degrés d'initiation, les commanderies et les baillages ainsi que les différentes obédiences. Parmi ces dernières, vous trouverez la description détaillée de l'Ordre des Veilleurs du Temple, de la Loge Parfaite du Bâton et de nombreuses autres sociétés secrètes à même de traquer vos Nephilim. Mais la France n'est pas la seule à abriter de dangereuses organisations. C'est pourquoi vous trouverez également les 18 baillages, depuis celui d'Europe de l'Est, basé en Pologne jusqu'au Baillage américain, au point 19-19 du désert de Mojave.

Sont également décrits les symboles et les rites des Templiers et c'est dans ce supplément que commence la Révélation des plus grands secrets. Qui dirige le Monde? Comment? Apprenez que ceux qui sont apparemment aux commandes ne sont que des pantins aux mains des Vrais Dirigeants.

Faites vivre les trois scénarios (40 pages) à vos Nephilim, qui devront affronter le fer et le feu des Templiers. C'est une lutte terrible dans laquelle chacun tente d'imposer sa vision du Monde. Ne restez pas sur le bord de la route, vous pourriez le regretter, à jamais...



NEPHILIM LE JEU DE ROLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN



ISBN 2- 909934-02-0

Prix: 179 FF TTC