

les CHRONIQUES de l'APOCALYPSE

volume 2

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE sont la campagne Nephilim de la fin du millénaire.

Paraissant en cinq volets scandant l'année 1999, elles s'appuient sur les figures, les lieux et les enjeux occultes traversant la gamme et présentés dans TESTAMENT.

Dans ce deuxième volume, votre voyage vous conduira sur les traces de Phaéton, un énigmatique Nephilim qui voua son existence à la compréhension de l'Apocalypse, des luxuriants jardins prométhéens aux vestiges nabatéens de Pétra, des mystérieuses arcades d'Évora aux inquiétantes Marches de Pachad...

Vous rencontrerez l'inquiétant gardien d'Orichalque de la Cité des Vertiges et découvrirez les projets déments qui agitent les cinq fleuves des Mystères, ainsi que les pensées tourmentées de Harabel, l'Empereur de Pachad, Celui Qui Attend l'Apocalypse et la vérité sur la nature élémentaire de l'issue finale du monde occulte.

• UN LIVRET DE 64 PAGES COMPOSÉ DE CINQ SCÉNARIOS.

• UN LIVRET DE 32 PAGES COMPRENANT L'HISTOIRE INVISIBLE MENANT À L'APOCALYPSE, AINSI QUE TOUS LES PNI DÉTAILLÉS, LES AIDES DE JEU, LES CARTES ET LES PLANS.

• UN ÉCRAN DEUX VOILETS D'AIDE À LA GESTION DE LA CAMPAGNE.

« Mes Frères, vous m'avez redonné l'espoir. Grâce à vos Pentacles, je revis ! Vous m'avez accueilli parmi vous, redonnant ainsi un sens à la notion de Frères des Éthers, une notion que des traîtres, indignes de notre peuple, ont bien souvent bafouée par leurs expériences maudites. Désormais, je vous accompagne, et je peux vous guider dans votre quête. Moi, Phaéton, je suis la branche invisible de votre Pentacle. Je suis la vigie solitaire qui, avec vous, fera face à l'Apocalypse. Ainsi l'a permis Akhénaton. L'hérétique ? Le visionnaire !

Ouvrez votre Pentacle, apprenez mon histoire, mes incarnations, mes souffrances et mes joies, les secrets que ma quête de connaissance m'a permis de découvrir. En mon nom, combattez nos ennemis, terrassez ceux qui se dressent sur notre chemin. Suivez-moi et restituez ce que mon Pentacle démembré avait naguère mis à jour. Fermez les yeux et laissez votre essence élémentaire vagabonder dans les méandres du temps. Laissez affluer les Révélation.

Mais, surtout, ne laissez personne vous éloigner de notre quête. Certains risqueront leur vie ou celle de leur simulacre, pour vous empêcher de saisir l'Apocalypse et les horreurs qu'elle dissimule. Lutte ! Abattez votre Sapience salvatrice, brûlez leurs livres et découragez les insolents.

Le temps nous est compté.
L'Apocalypse a déjà commencé... »



volume
2

Phaéton

les Chroniques de l'Apocalypse

CHRONOLOGIE

Les JARDINS PROMÉTHÉENS

- 25 000 Phaéon, Prométhée et les Vazimba créent les Jardins prométhéens en Lémurie alors que les Guerres élémentaires font rage. Prométhée part et Phaéon devient le roi de la Lémurie. Arrivée d'Arkadio, Éolim du 666, en Lémurie.
- 19 000 La Lémurie devient Madagascar, Phaéon intègre une stase. Une partie des Vazimba se retrouve seule.

La cité des NABATÉENS

- 1 350 Phaéon devient Pallantides, un Myste d'Osiris. Il rencontre Épiméthée, le Pharaon vivant, qui lui donne des indications occultes pour trouver le sanctuaire de Nidhogg, le Gardien de la Cité des Vertiges.
- 1 000 Phaéon voyage aux confins du royaume de Babylone et fonde une chapelle, les Fils d'Assurbanipal.
- 500 Phaéon disparaît dans le sanctuaire de Nidhogg.
- 65 Phaéon est capturé et transformé en homoncule par Pompée, qui vient piller Pétra, alors qu'il ressort du Sanctuaire. L'homoncule est offert à Scaurus, le chef de la nouvelle garnison romaine de Pétra.
- 363 Tremblement de terre à Pétra. La cité des Nabatéens sombre dans l'oubli.
- xii^e siècle Des Croisés récupèrent l'homoncule à Pétra avant d'être battus par les Maures.



ÉVORA

- 1165 Éaque, dans le corps de Geraldo Sempavore, chasse les Maures d'Évora et installe une Demeure Philosophale dans la cité.
- xv^e siècle Iscariote, accompagné de profanes et d'initiés, arrive à Évora dans le but de mettre à jour les Marches de Pachad.
- xvi^e siècle Éveil de Phaéon à Évora. Ce dernier est introduit à la cour de Manuel I^{er} (1495 – 1521) où il apprend la visite de la Fraternité de Judas et l'objet de leur quête. Il rencontre Arkadio à nouveau et se rend dans les Marches de Pachad où il comprend la nature élémentaire de l'Apocalypse. À sa sortie des Plans subtils, les Mystères de Diane le remettent en stase.

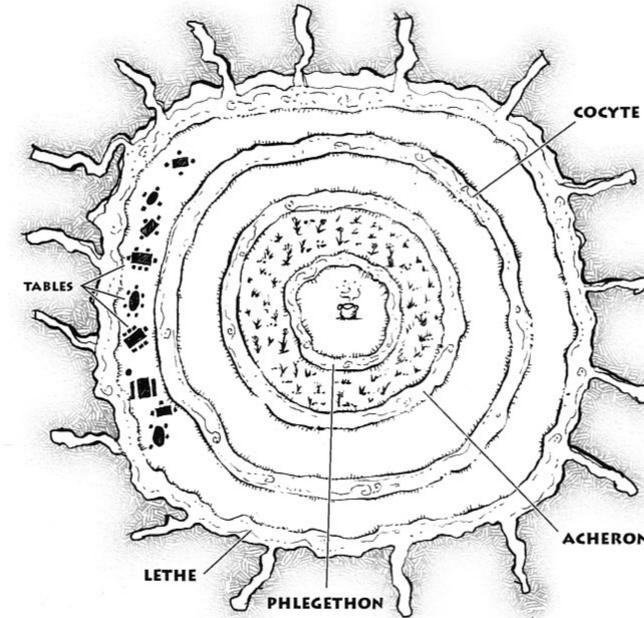
LONDRES

- 1870 Arkadio s'éveille à Paris et rejoint Londres.
- 1900 Aleister Crowley qui revient de Boleskine, sa demeure sur les berges du Loch Ness où il a exécuté le rituel de l'Abra-Melin, rencontre Phaéon en compagnie d'Allan Bennet.
- 1901 Phaéon se rend en Eïdos où il est détruit.

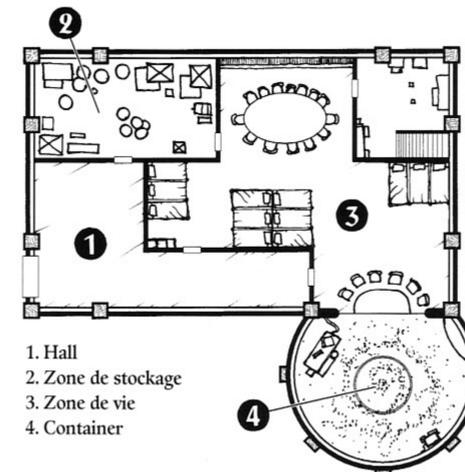
DE NOS JOURS

- 1988 Aleister Crowley fonde la rosecroix de l'Aube Dorée.
- 1999 Éveil d'Arkadio.
- fév.-mars 1999 Les Nephilim vivent les événements d'Irysos.
- JUIN 1999 Les Nephilim commencent à rêver. Début du présent volume des *Chroniques de l'Apocalypse*.

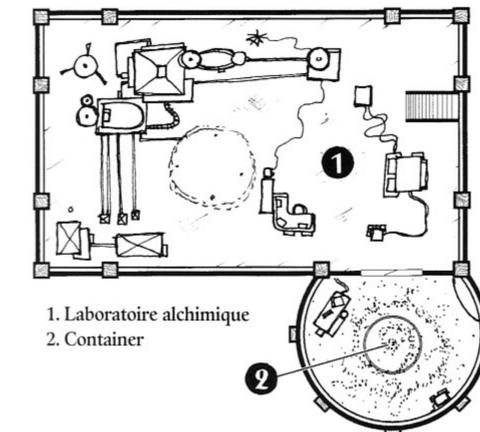
Les marches de pachad



Plan du Laboratoire de génétique des mystères



- 1. Hall
- 2. Zone de stockage
- 3. Zone de vie
- 4. Container



- 1. Laboratoire alchimique
- 2. Container

UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME II
LIVRET I



XUup release

CREDITS

CONCEPTION RÉDACTION

Sébastien Célerin et Jean-Rémy Lerin

reLecture et CORRECTION

Nolwenn Tréhondart

COUVERTURE

Franck Achard

CONCEPTION GRAPHIQUE et maquette

Patrick Mallet

ILLUSTRATIONS

Benjamin Carré, Julien Delval et Emmanuel Michalak

PLANS et cartes

Cyrille Daujean

d'après les croquis de Jean-Rémy Lerin et d'Émilie Monchovet

DIRECTION ÉDITORIALE

Stéphane Marsan

SUIVI DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

REMERCIEMENTS

*À Jean-Jacques Gilioli et Fabrice Merlin
pour avoir inventé à l'occasion du TIL 98
la Fraternité des Hérauts de l'Oint du Très Haut
qui a permis à de nombreux joueurs
de tester Les Chroniques de l'Apocalypse.*





TABLE DES MATIÈRES

<i>Présentation</i>	4
<i>Guide de lecture à l'usage du conteur</i>	4
<i>Irysos : résumé du volume premier</i>	4
<i>Enjeu du deuxième volume</i>	5
<i>Synopsis</i>	5

1. LES JARDINS PROMÉTHÉENS

<i>Le rêve</i>	8
<i>La Grande Île</i>	10
<i>Se rendre sur place</i>	10
<i>Antananarivo</i>	12
<i>Toliara</i>	16
<i>Andranatoraha</i>	18
<i>Le sanctuaire de Phaéton</i>	19
<i>Conclusion</i>	21

2. LA CITÉ DES NABATÉENS

<i>Le rêve</i>	22
<i>La terre de Mahomet</i>	23
<i>Ammân</i>	24
<i>Pétra</i>	29
<i>Conclusion</i>	33

3. EVORA

<i>Le rêve</i>	34
<i>Se rendre sur place</i>	36
<i>Une capitale déchue</i>	36
<i>Pedras Talbas</i>	41
<i>Les acteurs</i>	44
<i>Les Marches de Pachad</i>	49
<i>Conclusion</i>	57

4. L'IMPASSE

<i>Le rêve</i>	58
<i>La Rose+Croix de l'Aube Dorée</i>	59
<i>Les acteurs</i>	61
<i>Tout feu, tout flamme</i>	62
<i>Conclusion</i>	64
<i>Révélation</i>	64



PRÉSENTATION

« Celui qui marche vers l'Agartha ne l'atteindra jamais. Pour y parvenir, le Nephilim devra perdre l'orgueil, abandonner l'espoir, oublier ce qu'il sait. Car il n'y a de Vérité que dans l'accomplissement d'un Cycle. »

*La Quête du Jugement Dernier : « Ainsi parlait Akhénaton... »
Tablette hiéroglyphique attribuée à Irysos.*

Les Chroniques de l'Apocalypse sont une campagne en cinq volumes qui mettront les Nephilim aux prises avec la menace des Arcanes mineurs dans les mondes visible et invisible. Tour à tour, ils seront confrontés aux ambitions de leurs ennemis et seront en mesure de s'opposer à leurs machinations. Lors de leur progression, les Nephilim auront l'occasion de mettre bout à bout des informations essentielles sur la nature ésotérique de l'Apocalypse et, peut-être, de déjouer les plans de forces jusqu'alors insoupçonnées.

GUIDE DE LECTURE à L'USAGE DU CONTEUR

Les cinq volumes des Chroniques de l'Apocalypse sont composés de deux livrets chacun : l'un de soixante-quatre pages, l'autre de trente-deux pages. Le PREMIER regroupe toutes les informations scénaristiques, la description des lieux et des actions, les conseils de mise en scène, les options envisagées pour les Nephilim, etc. Le SECOND regroupe des fiches sur les principaux intervenants rencontrés par les Nephilim — caractéristiques, description, historique — les plans des lieux importants du volume, des aides de jeu pour les joueurs et des textes informatifs sur l'Apocalypse et les acteurs occultes de cette nouvelle ère Nephilim.

Au cours de cette campagne, vous pourrez garder à votre disposition les données essentielles pour animer chacune des parties et consulter les informations ayant trait à l'Apocalypse sans vous encombrer des éléments de scénario.

Testament est assimilable au volume zéro de la campagne. Ce supplément, bien qu'utilisable indépendamment, a été pensé comme la pierre de soutènement des Chroniques de l'Apocalypse. Tous les éléments présentés sur les acteurs occultes traditionnels de Nephilim seront utilisés comme trame de fond pour les cinq volumes de cette campagne.

Il nous reste à apporter une dernière précision, d'importance, quant à l'usage du présent volume.

En effet, celui-ci doit se jouer sur un *tempo a commissario* peu usuel. Le moteur de cet épisode de la campagne est Phaéton et l'insolite présence de sa Sapience, cristallisée dans les Pentacles des Nephilim.

En terme de règles, l'intégralité de ce deuxième volet est basée sur les rêves que les Nephilim font sous l'effet de l'infini savoir de Phaéton. Il ne s'agit en rien d'effets-Mnémos mais bel et bien de visions oniriques d'une extrême netteté et d'un incroyable réalisme. Vous pouvez les remettre directement à vos Nephilim et occuper votre temps à aiguiller leurs recherches.

A ce sujet, les rêves sont, à chaque fois, dans un chapitre intitulé *Le rêve* qui expose l'essentiel des démarches que les Nephilim doivent accomplir pour parvenir à envisager les révélations dans leur ensemble ainsi que toutes les informations dont vous avez besoin pour interpréter les rêves. Il est conseillé de « faire rêver » tous les Nephilim en même temps, en réalité à tour de rôle, en remettant à chacun d'eux un songe différent.

Mais, si vous préférez, vous pouvez décider de faire se succéder les rêves les uns aux autres, en partant du premier au dernier. En tout état de cause, dans une grande fresque placée sous la symbolique du Feu, l'élément de Phaéton, les Nephilim retracent le parcours et le vécu de cet exceptionnel et infatigable quêteur.

Que leurs Sapiences s'épanouissent !

IRYSOS

Après avoir été la victime du Pélican et des machinations de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem, les Nephilim ont pu enquêter sur un mystérieux papyrus qui laissa à sa suite une piste sanglante, rencontrer les Nautes de l'OSMTJ et de l'Ordre de Malte, enrayer le Grand Plan du Temple en assassinant Edward Kavigan, l'Éidolon, rencontrer le Bailli de Terrae Sanctae, le mystérieux Roi Jean et découvrir le testament ésotérique d'Épiméthée dissimulé dans les moules des Arcanes majeurs qui fit d'eux les vigies occultes de l'Apocalypse.

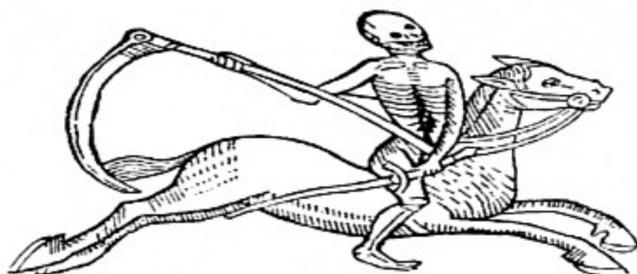
Grâce au puissant rituel du testament laissé par le Pharaon vivant, les Nephilim ont accueilli, en leur sein, les éclats du Pentacle d'un Pyrim, Phaéton, qui lutta tout au long de l'Histoire Invisible pour percer les secrets de l'Équation et de son Oméga, l'Apocalypse.

enjeu du volume

Le deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse* conduit les Nephilim sur les traces de la mémoire de Phaéton. Tout au long de cet épisode, les Nephilim seront les témoins de la mise en place des objectifs de l'Épée. Pris à partie dans les machinations des Mystères, les Nephilim tenteront certainement d'interférer avec ces derniers.

Quatre des cinq Fleuves de la liturgie de l'Épée se heurtent aux agissements des Nephilim dans ce volume. Dans chacun des épisodes de ce tome, ils découvriront trois types d'informations. La première concerne les autres éléments du présent volume ; la deuxième est la Quête ésotérique de Phaéton — liée à la compréhension de l'Apocalypse — et la dernière leur permet de comprendre que les enjeux de l'Arcane de l'Épée se déroulent à NéoDelphia. Ce dernier enjeu, le cinquième des Fleuves de la tradition, vous appartient. En effet, ce deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse* ne vous donne que quelques informations pour utiliser les éléments détaillés comme bon vous semblera, dans *Testament*. Ainsi, il vous appartient de décider dans quelle mesure les Nephilim peuvent enrayer les projets des Mystères — qui espèrent tant de l'Omphale dans la Grande Année, prévue pour 2012 — et, surtout, si l'Omphale est une révélation suffisante pour l'émergence exotérique des Mystères dans votre campagne.

En marge de leurs rencontres avec les Mystères de l'Occident, du Zénith, de l'Orient et du Midi, les Nephilim auront l'occasion de rencontrer les Selenim qui préservent les jardins de Madagascar, le Gardien de la Cité des Vertiges à Pétra, une Exilée, des Adoptés du Jugement en mal de fin du monde et les inquiétants habitants des Marches de Pachad. Ces rencontres aiguillent les Nephilim sur la nature de l'Apocalypse, innocentant les Ka-éléments, le Ka-Soleil et l'Orichalque de l'Équation des bouleversements craints par toutes les communautés ésotériques. Au terme de ce deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Nephilim acquièrent une certitude : l'ère des Révélation verra la venue d'une Némésis de Lune Noire dont ils ignorent encore tout.



SYNOPSIS

Dans le premier des rêves, le Nephilim choisi revit un moment important de la vie de Phaéton. C'est pour lui l'époque du bonheur. En compagnie de Prométhée, il transforme le monde qui l'entoure en un chatoiement d'enchevêtrement végétal qui dégage des senteurs inconnues et expose des couleurs aux fragrances multiples. Il ignore que, déjà, son destin est en marche. La Salamandre mute, et le résultat de cette mutation sera le douloureux emprisonnement de la stase ; la découverte aussi que l'Apocalypse est inéluctable et qu'il faut la contrer à tout prix. Ainsi, par le biais de ce rêve d'une époque bénie, les Nephilim sont invités à partir à la recherche du sanctuaire de Phaéton sur l'île de Madagascar. Là-bas, le dernier des Vazimba, les fiers humains qui furent autrefois les fidèles de Prométhée puis de Phaéton, garde jalousement l'unique entrée qui permet d'accéder aux Jardins de Prométhée. Partiellement initié aux mystères des cultes de Ceux d'Hécate, l'ombiasy ignore qu'un Selenim, qui a élu domicile sur l'île, connaît une autre entrée pour pénétrer dans les Jardins de Prométhée. En effet, pour y avoir été affreusement torturé durant des années, il connaît l'emplacement du sanctuaire de Phaéton qui possède un accès direct aux Jardins prométhéens. Pour rencontrer ces protagonistes et découvrir ces informations, les Nephilim doivent faire preuve de courage et de sagacité. Madagascar est en effet un lieu étonnant où des Champs magiques d'une exceptionnelle densité ont engendré un environnement unique où les effets-*Dragon* sont rois. Balade initiatique ou expédition musclée dans la forêt vierge, les Nephilim sont marqués par leurs découvertes. De plus, le sanctuaire de Phaéton recèle une réponse : l'Apocalypse ne sera pas le fruit d'une conjonction des cinq Ka-éléments.

Suite au deuxième rêve issu du Pentacle éclaté de Phaéton, les Nephilim doivent mener une investigation poussée pour interpréter les paroles obscures d'Épiméthée. Leurs déductions les incitent alors à se rendre dans le royaume de Jordanie pour retrouver, à Pétra, le site où Phaéton se rendit jadis. Les Nephilim sont invités à reconstituer son périple pour pouvoir, à leur tour, suivre le parcours de leur Frère et découvrir les révélations apocalyptiques de Nidhogg, le Gardien d'Orichalque.

Mais tout ne sera pas simple. En effet, les Nephilim devront échapper à la vigilance des Fils d'Assurbanipal et récolter des informations sur l'Histoire Invisible de la Jordanie. Armés d'une nouvelle Sapience, les Nephilim se rendent alors au ed-Deir, le sanctuaire du Gardien d'Orichalque, à Pétra, pour affronter leur destin. Les Nephilim réussiront-ils à reconstituer les écheveaux de l'histoire pour déjouer les pièges de ed-Deir et affronter le regard de Nidhogg ? Sous la protection occulte et bienveillante de Kurungano, Prince chimérique des Rôms, les Nephilim doivent triompher des trois épreuves de Vérité pour découvrir que l'Orichalque ne jouera aucun rôle dans l'Équation. Ils découvrent également l'existence des Métadaïmons, concentrés dans une partie de l'essence d'Akhénaton. La rencontre avec le Gardien des Portes qui mènent à Aggartha, la

Cité des Vertiges, et à Arkhémia est riche d'enseignements et, au-delà des révélations intrinsèques, invite les Nephilim à enquêter sur les agissements de l'Alliance de Mâât ou à effectuer des recherches sur les travaux de Kabbale que Phaéton entreprit à sa sortie du ed-Deir. Ils s'en remettent alors aux pistes suggérées par leurs autres visions. Puisse Phaéton les inspirer !

Le troisième rêve transmis par Phaéton à travers le temps et l'espace, conduit les Nephilim dans la région de la cité d'Evora, au Portugal. Ils y découvrirent alors un haut lieu ésotérique, que le monde profane a oublié depuis le

xvii^e siècle, où les cultes aux Mystères côtoient les Adoptés du Jugement et où les arcades de faïences bleues et blanches partagent le paysage avec des pierres dressées par des peuplades néolithiques. En effet, après avoir été sous la domination romaine, la ville fortifiée devint le centre des activités des Mystères de Diane qui furent les témoins de l'une des incarnations de Phaéton. En effet, il s'y éveilla au xv^e siècle et décida de retrouver l'entrée des Marches de Pachad — le Monde kabbalistique de l'Apocalypse — que des Nephilim, conduits par Judas-Isca-riote, avaient mis à jour quelques années plus tôt.

Lors de leurs errances dans cette région qui abrite un site préhistorique important, les Nephilim rencontrent une vieille connaissance du Pyrim, un Adopté de l'Empereur, ainsi que les descendants des Mystères de Diane qui, à cette époque, lui avaient barré le chemin. N'écou- tant que leur courage, ils ouvrirent l'antichambre de ce monde renfer- mant de terribles créatures de Kabbale grâce à une tiare, ancienne stase de Phaéton, découverte dans un musée d'Évora. Une fois l'Akasha visité, les Nephilim arriverent sur un seuil de pierre qui les conduira dans la seconde moitié de ces Marches, une Anti-Terre où le double d'Harabel, l'Empereur de Pachad, leur confiera ce qu'il avait révélé à Phaéton en son temps : l'Apocalypse sera une Némésis, une Ombre vengeresse, maudite, surgie du passé atlante des Déchus. Les temps à venir seront gouvernés par la Lune Noire !

Enfin, le quatrième et dernier rêve conduit les Nephilim, à Londres, dans la dernière demeure de Phaéton. Celle-ci abrite désormais l'un des temples théosophiques de la rosecroix de l'Aube Dorée, société

Le CINQUIÈME RÊVE

Il vous appartient de concevoir un cinquième rêve sur une époque d'incar- nation de votre choix à laquelle Phaéton a vécu. Associé à cette rémi- niscence ésotérique, nous vous laissons le soin de concevoir un épisode des Chroniques de l'Apocalypse lié à votre campagne — ou à des lieux familiers de vos Nephilim — qui fournira à vos Nephilim des éléments supplémentaires pour leur permettre de réaliser la résurrection de Phaéton à la fin de ce livret (cf. p. 63)

secrète organisée par Aleister Crowley en 1988. Alors qu'ils obser- vent les habitudes des étranges habitants de la bâtisse, ils remarquent d'autres acteurs occultes, à l'affût, les Mystères d'Isis et les Gitans, qui, tout comme eux, s'interrogent sur cette mystérieuse société secrète. En pénétrant dans ce sanctuaire théosophique, les Nephilim décou- vrent peut-être l'ancien laboratoire de Phaéton. Parmi la poussière et les rats qui ont envahi ce refuge occulte, ils découvriront ses dernières spéculations ainsi qu'un Artefact qui ouvre une porte sur l'Eidos. Quelles que soient les relations nouées avec les Mystères d'Isis et les Gitans, ces derniers brûlent le temple théosophique à l'annonce d'une terrible nouvelle : les Initiés du 666 seraient en ville, tout comme le Pélican, afin de prendre de vitesse les héritiers d'Épiméthée.

Au terme de ce deuxième volume, les Nephilim, qui auront certainement retrouvé la stase de Phaéton, seront en mesure de « ressusciter » le fougueux Pyrim qui leur a fait revisiter son histoire.

A ce stade des Chroniques de l'Apocalypse, tous les acteurs de l'Ana- phé en cours ignorent toujours la terrible vérité sur le Kwisatz Hade- rach mais leurs actions sèment le chaos.

NOTE : Vous retrouverez la chronologie des événements de ce deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse* à l'inté- rieur de la couverture, ainsi que le plan d'Évora, la carte de sa Région et la carte des Marches de Pachad.

LES

CHRONIQUES

DE

L'APOCALYPSE

Do behalde and take hede & bytell/ and en
noye ne greue þ' not at these these thynges.
Therefore to knowe and wyll to hate tyme
forgette thy body one tyme in the daye & go
to hell purgynge/ to chende that þ' go not thy
deat thy dethe. Thus doone otre the good men & þ' wy
le. There þ' chaite le all

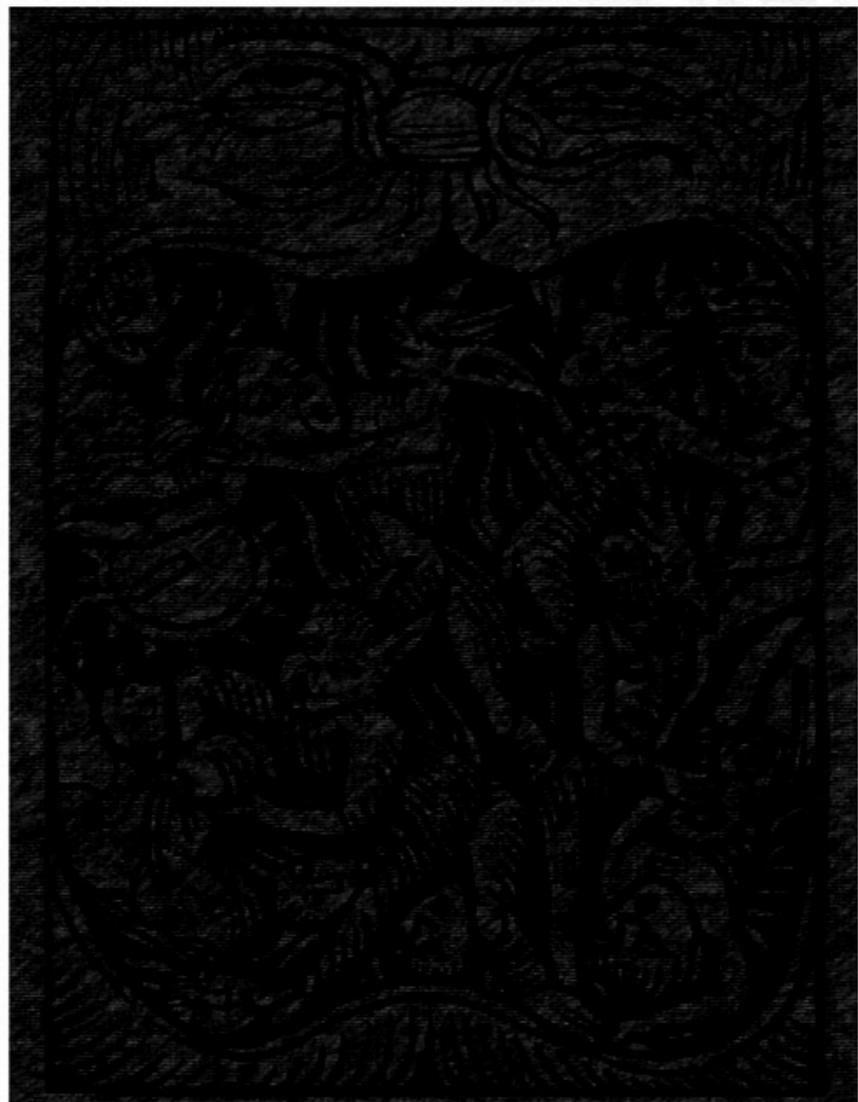
VOLUME

2



LES JARDINS PROMÉTHÉENS

CHAPITRE I



Le rêve

Le rêve qui permettra aux Nephilim d'atteindre Madagascar est présenté dans le livret 2 en page 26.

INTERPRÉTATION

Phaéton se promène en compagnie de Prométhée dans les jardins qu'ils ont créés. Ils sont à Madagascar. Ils conversent en énochéen sous l'étroite surveillance de leurs fidèles humains, les Vazimba, initiés aux secrets des Mystères d'Hécate. Le fruit de leur discussion concerne une anodine expérience de Magie élémentaire, qui ne donnera aucun résultat. Elle est cependant suffisamment ambiguë pour éveiller l'attention des Nephilim.

L'interprétation de cette vision a pour objectif d'orienter les investigations des Nephilim vers Madagascar où Prométhée et Phaéton ont jadis créé de magnifiques jardins. Là, les Nephilim, grâce aux indications contenues dans le rêve, tentent de retrouver le sanctuaire de Phaéton pour découvrir des Révélations sur l'Apocalypse et les légendaires Jardins de Prométhée.

INDICES

Le rêve contient de nombreux éléments dignes d'intérêt qui mèneront les Nephilim à Madagascar.

1 – « *Manao ahoana tompoko ny zazakely, hijanona telo izahary. Mazotoa hemana andoha. Aza fady.* » est une phrase malgache qui signifie « Bonjour les enfants, nous resterons trois jours. Préparez tout sur le sommet. Allons faites. »

(*manao ahoana tompoko = bonjour/ny zazakely = les enfants/hijanona telo izahary = nous resterons trois jours/mazotoa hemana andoha = préparez tout sur le sommet/aza fady = formule de politesse usuelle*)

2 – La description de la végétation luxuriante correspond uniquement à la forêt vierge qui couvre les pentes des hauts plateaux de Madagascar. De surcroît, les petits rongeurs décrits sont en réalité des Lémuriens originaires de Madagascar.

3 – Les deux protagonistes (y compris le Nephilim) sont vêtus d'un tissu noué autour des hanches. Il s'agit du *lamba-oany*, le vêtement traditionnel des Malgaches.

Un indice oriente les Nephilim vers le sanctuaire de Phaéton, mais aussi vers Madagascar. En effet, il y a beaucoup de volcans, aujourd'hui éteints, à Madagascar. Sur les flancs de plusieurs d'entre eux se sont édifiées de petites stations thermales qui utilisent des sources d'eau chaude. La plus réputée est Ranomafana.

● LIEUX INFORMATIFS

Par défaut, les Nephilim sont à Lyon. Afin d'élucider les éléments précités, ils peuvent se rendre dans différents endroits.

La bibliothèque municipale de Lyon, boulevard Vivier-Merle : il s'agit d'un des premiers bâtiments construits à la Part-Dieu. La bibliothèque comprend cinq niveaux, abritant des salles de lecture, à l'arrière desquelles se profile la haute silhouette du silo à livres. En dévorant allégrement tous les ouvrages du rayon Géographie, les Nephilim identifient plusieurs zones qui correspondent aux visions de leur compagnon. Madagascar en fait partie. Ils n'ont aucune certitude, à part celle d'avoir passé beaucoup — trop ? — de temps dans les salles de la bibliothèque.

L'université de Lyon : les Nephilim y rencontrent Sennen Andriamirado. Traducteur et assistant du professeur Myriam Lecanbedi, docteur en ethnographie d'Afrique de



et si Les NEPHILIM ENQUÊTENT SUR PHAÉTON...

Les Nephilim ont un nom : Phaéton. En enquêtant sérieusement sur lui, ils découvrent peu de choses. Toutefois, si les Nephilim persévèrent, récompensez leurs efforts en leur délivrant, au compte-gouttes, des informations sur l'histoire du Pyrim qu'était Phaéton, de ses origines à la Chute.

Au-delà, toute autre information est inaccessible. C'est le trou noir. Incontestablement, il s'agit d'un mystérieux Nephilim, ce qui signifie que c'est une figure importante. N'est-ce pas là l'application de la première règle ésotérique ?

l'Est, il est Malgache et réussit à traduire la phrase en identifiant clairement l'idiome employé : c'est du malgache, archaïque, mais parfaitement compréhensible.

Le jardin botanique du parc de la Tête d'Or : aménagé au sud-est du parc, il comprend six hectares de plantes en extérieur. Sur 7 000 m², de grandes serres abritent une végétation exotique, luxuriante, dont de nombreux palmiers. Un jardin alpin reconstitué permet même d'effectuer un petit tour du monde des zones montagneuses pour découvrir leurs tapis végétaux. C'est là que travaille Georges Champlas, un expert en botanique que les Nephilim n'ont aucune difficulté à rencontrer. Il identifie rapidement la description que les Nephilim lui font des lieux et des plantes que l'un d'entre eux a vus en rêve :

« Les pachypodium sont de grandes herbes aux feuilles grises. Les alluadia sont des fleurs aux corolles blanc azur. Les nepenthès, quant à eux, sont une espèce de plante carnivore dont les feuilles en vrilles se terminent par une urne à couvercle dans laquelle tombent de petits insectes. Je ne connais qu'un seul endroit au monde qui pourrait offrir un terrain de villégiature propice à ces trois espèces à la fois : les hauts plateaux de Madagascar. De plus, il n'y a que là-bas que poussent des ravinala. C'est un arbre typique de Madagascar, vous savez... »

La GRANDE îLE

Grande île ou petit continent, à la flore et à la faune singulières, tardivement et mystérieusement peuplé, afro-asiatique mais qui a évolué en vase clos depuis au moins un millénaire, bout du monde révélé par hasard, à la limite de l'islam, sans avoir été conquis, influencé par l'Europe sans avoir été submergé, Madagascar apparaît comme un monde à part, irréductible, d'une étrange et persistante ori-

ginalité. Île rouge, éclatante, latérite et argile sous les verdure sévères et profuses et le bleu tendre du ciel ; c'est un pays émouvant et pauvre, mais non sans espoir. C'est aussi une île heureuse, longtemps protégée par son isolement, qui a ainsi pu, dans un climat aimable, préserver une civilisation des premiers âges et le sentiment de la douceur de la vie. L'insularité a marqué sa destinée. Non absorbée par les continents, renforçant sa cohésion intérieure, élargissant les contacts tout en restant libre, Madagascar a pu progresser et préserver sa nature ancestrale, ses caractères originaux et, par là, cette diversité qui fait le charme de la planète. Marqué à jamais par la présence des Jardins de Prométhée et par l'échec des expériences magiques de Phaéton, l'environnement de Madagascar est extraordinaire. Les Champs magiques locaux ont étrangement muté en provoquant la naissance d'une multitude d'effets-Dragon qui ont engendré à leur tour une faune et une flore uniques. En Vision-Ka, les Nephilim sont les spectateurs d'une incroyable et permanente féerie. Les Champs magiques frissonnent et mugissent sans cesse une complainte qui réchauffe les sens. Ils sont mordorés de Ka-Soleil éblouissant et éclaboussés ponctuellement de Lune Noire et d'Orichalque, ce qui trouble profondément les Nephilim. Néanmoins, leur harmonie est palpable et se manifeste dans la création d'effets-Dragon incontrôlables qui prennent souvent des apparences végétales ou animales exceptionnelles. Madagascar, étrange pays qui se complaît dans son étrangeté, persiste à rester ce qu'il fut : un paradis naturel dont la richesse culturelle procède en ligne directe de la saga des premières civilisations.

SE RENDRE SUR PLACE

L'avion est le seul mode de transport possible puisque les liaisons maritimes régulières n'existent plus. Le trajet dure environ dix heures. Plusieurs compagnies relient Madagascar à l'Europe et aux pays de l'océan Indien. Air France assure la desserte au départ de Paris deux fois par semaine, le lundi et le vendredi. Air Madagascar assure quatre vols hebdomadaires : deux vols directs au départ de Paris et deux vols avec escale à Munich ou à Rome.

Il faut un passeport en cours de validité, qui reste valable six mois après la date de départ. Le visa est obligatoire et on peut le prendre directement en arrivant à l'aéroport d'Ivato-Antananarivo ou bien en France au consulat de Madagascar (4, av. Raphaël, 75016 Paris).



madagascar

GÉNÉRALITÉS

Madagascar est situé dans l'océan Indien, au sud de l'équateur. Le pays, souvent appelé la « Grande Île », porte parfois le surnom de l'« Île Rouge », à cause de la latérite qui teinte l'eau de ses fleuves.

Population : 14,1 millions d'habitants, dont 73 % de ruraux.

Superficie : l'île s'étend du nord au sud sur 1 580 kilomètres et mesure 580 kilomètres d'ouest en est sur sa plus grande largeur, soit 587 000 km² — l'équivalent de la France et de la Belgique. La capitale est Antananarivo. L'île est découpée en six provinces, les fari-tany d'Antananarivo (Centre), d'Antsiranana (Nord), de Fianarantsoa (Sud-Ouest), de Mahajanga (Nord-Ouest), de Toamasina (Est) et de Toliara (Sud-Ouest).

Langue : la langue officielle est le malgache mais le français est utilisé.

Monnaie : l'unité monétaire est le franc malgache (FMG) et 1 FF vaut 940 FMG. Il existe des billets de 100, 500, 1 000, 2 500, 5 000, 10 000 et 250 000 FMG ainsi que des pièces de 1, 2, 5, 10 et 20 FMG.

GÉOGRAPHIE

L'île est formée au centre de hauts plateaux granitiques, parfois surmontés de massifs volcaniques, souvent latériques, qui retombent brutalement à l'est sur une étroite plaine littorale, chaude, humide et forestière. L'Ouest est occupé par des plateaux et des collines sédimentaires, domaines de la forêt claire, de la savane et de la brousse. Le manioc et le riz, avec l'élevage bovin, constituent les bases de l'alimentation. Les plantations de caféiers, de girofliers, de vanilliers et de cannes à sucre assurent l'essentiel des exportations complétées par les produits du sous-sol, comme les pierres précieuses, et la pêche.

CLIMAT

Chaque région a son climat spécifique avec ses périodes de floraison, ses récoltes et les fêtes traditionnelles qui y sont liées. Pour simplifier, on distingue deux saisons à Madagascar.

De mai à septembre, l'hiver austral fait varier la température entre 8 et 23°C. L'été austral, quant à lui, règne d'octobre à avril et fait osciller les thermomètres entre 25 et 38°C. Durant l'hiver austral, toutes les régions de l'île ont un climat agréable, seules les nuits des hauts plateaux sont fraîches. Pendant l'été austral, les pluies diluviennes, qui tombent généralement en fin d'après-midi ou durant la nuit, apportent une note de fraîcheur salutaire après la chaleur étouffante de la journée. De janvier à mars, les cyclones attaquent surtout les régions côtières de l'Est.

HISTOIRE

Colonie française depuis 1896, Madagascar a acquis son indépendance en 1960. Après une crise politique qui voit s'installer les mili-

itaires au pouvoir en 1972, la Seconde République malgache voit le jour en 1975 sous la présidence de Ratsiraka. En 1992, la constitution de la IIIe République est approuvée par référendum et le premier président de la république, Albert Zafy, est élu en février 1993. Il est destitué en septembre 1996 et Didier Ratsiraka, l'actuel président, lui succède en décembre.

LE PEUPLE MALGACHE

Le total des Vazaha, « Les Étrangers », représente environ 1 % de la population, dont 25 000 Français, 30 000 Comoriens, 20 000 Indiens, 15 000 Chinois et 5 000 autres, notamment des Mauriciens. Les Malgaches constituent donc l'essentiel de la population. Très peu d'entre eux vivent dans des conditions comparables à celles des Européens. Les anciennes coutumes prévalent. Les décisions importantes sont prises collectivement avec l'acceptation de la loi de la majorité. Le fokonolona, « le clan d'êtres humains », reste la base de la société malgache, à la ville comme à la campagne. Les rapports sociaux et économiques malgaches s'insèrent toujours dans le fokonolona et son dérivé territorial moderne, le fokontany. De plus, les relations étroites qui existent entre les membres d'une même famille et d'une même ethnie déterminent un rapport particulier à l'égard des autres hommes en général. L'étranger n'est pas traité comme un membre de la famille mais il n'est pas considéré avec méfiance ou hostilité. Le mot « étranger », vahiny, signifie littéralement « l'invité ». Ainsi, il est d'usage qu'un étranger en arrivant dans un village, aille se présenter au plus ancien ou au président du fokontany. Celui-ci le salue et l'invite à rester, faisant de lui un vahiny. L'étranger devient alors l'hôte du village et on s'occupe de sa nourriture et de son logement sans qu'il n'ait rien à demander.

ARTISANAT

L'art de la sculpture sur bois s'est développé dans toute l'île ainsi que l'industrie des lamba-oany. C'étaient autrefois des tissus fabriqués avec des fibres naturelles, que l'on se nouait autour des hanches. Ce sont aujourd'hui des étoffes imprimées de couleurs vives.

RELIGIONS ET RITES

Environ 40 % de la population malgache se déclare chrétienne, de confession catholique ou protestante. On compte, en outre, environ un million de musulmans et 16 000 hindous. Le reste de la population est composé d'animistes qui pratiquent le culte des ancêtres.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

Madagascar est une république. Depuis le 9 mars 1997, la vie politique de l'île est régie par la constitution de la IIIe République malgache.

ANTANANARIVO

UN PEU D'HISTOIRE

Pacifiques et peu organisés, les Vazimba qui habitaient Analamanga ne purent guère résister aux nouveaux immigrants. En 1610, le roi Andrianjaka, qui régnait déjà sur les collines avoisinantes, marcha sur la cité et la conquiert sans bataille par une simple démonstration de force. Andrianjaka choisit de bâtir son rova, « l'enceinte royale », au sommet de la nouvelle capitale, y installa mille guerriers et la baptisa Antananarivo, « la Cité des Mille ». Plus tard, le roi Andrianampoinierina, qui essaya d'unifier toute l'île sous son sceptre, la proclama capitale du pays.

La ville

POT DE SÛRETÉ : 16

POT D'INFORMATION OCCULTE : 8

La capitale malgache est le point d'arrivée obligatoire des Nephilim. En effet, ce n'est que près d'Antananarivo, à Ambohibao, qu'il y a un aéroport international. De là, les Nephilim peuvent se rendre dans la ville.

Du lac de verdure formé par les rizières et creusé entre les collines nues dont l'érosion laisse apparaître la chair latéritique, surgit une masse noire de granit : Antananarivo, la capitale malgache. De quelques directions que les Nephilim viennent, le spectacle est le même : dominant les plaines du Betsimitatatra et de Laniera, cette ville sur un rocher a quelque chose d'irréel, d'anachronique. Elle n'appartient pas à cette génération de capitales africaines précipitamment bâties en symboles d'indépendance ou créées de toutes pièces par l'administration coloniale. Dès le XVI^e siècle, cette cité, naguère cachée sous une véritable petite forêt et appelée *Analamanga*, « la Forêt Bleue », obsédait les premiers roitelets des hautes terres. Aujourd'hui, plaque tournante culturelle, économique et politique, Antananarivo voit sa situation renforcée par les principales voies de communication qui convergent vers elle en étoile. Les rizières irriguées en terrasses, la vieille ville haute, les maisons traditionnelles rouge brique avec leurs vérandas, les charrettes tirées par les zébus et les jacaranda en fleurs sont autant de traits de caractère qui donnent à la ville un charme incontestable.

Antananarivo est bâtie sur plusieurs collines et se présente comme un labyrinthe avec ses nombreuses ruelles et escaliers. L'axe principal, partant de la gare, est l'avenue de

l'Indépendance qui prend fin dans le quartier d'Analakely. Cette avenue (ou *arabe*) est continuée par la rue (ou *lalana*) du 26 Juin 1960. Le lac Anosy, où l'on parvient par un tunnel s'ouvrant dans cette dernière, s'étend dans la ville basse. Au sud du lac, sur les hauteurs, se trouve le rova, tandis que le parc de Tsimbazaza, plus au sud, marque les limites de la ville. Mais son vrai cœur est resté la vaste avenue de l'Indépendance, officiellement Arabeny Fahaleo-vantena.

Antananarivo compte aujourd'hui environ huit cent mille habitants et, comme dans toutes les grandes villes du monde, les omnibus et les taxis collectifs y ont leur terminus, tandis qu'autos, motos et camions font un vacarme étourdissant. Les gaz d'échappement empestent et les gens se pressent pour faire leurs emplettes dans les nombreux magasins et boutiques. Un seul coin est à l'abri de cette agitation : les escaliers de pierre qui conduisent à la ville haute d'où l'on découvre le paysage magnifique des hauts plateaux avec les rizières et les lacs du pays Imerina. Malheureusement, des bidonvilles ont commencé à se développer du fait de l'exode rural et il semble assez difficile aux autorités municipales d'intégrer le flot croissant qui vient des campagnes environnantes et parfois de plus loin. La criminalité augmente du reste dans les mêmes proportions. Le soir, dans les lieux un peu isolés, des bandes de jeunes installent des barrages dans les rues et rançonnent les automobilistes pour se procurer de l'argent ou des valeurs monnayables. Pneus, roues de secours ou rétroviseurs sont démontés en plein jour, avec une dextérité déconcertante. Le vol à la tire est monnaie courante sur les marchés et dans les autobus, toujours bondés par ailleurs.

La ville basse

De part et d'autre de l'avenue de l'Indépendance se dressent des maisons rouges d'un style néo-colonial assez original. L'une d'elles, l'ancien hôtel de ville, a été incendiée lors de troubles en 1972, mais les ruines sont restées. Tout autour, des artisans très nombreux ont installé des échoppes en plein air où ils proposent aux acheteurs de la vannerie, des chapeaux, des nattes, des sacs de cuir de bonne qualité, des sculptures de bois et d'ivoire et tous les objets que l'on peut imaginer en pierre polie semi-précieuse.

L'ancien *zoma*, célèbre marché de Madagascar, a été transféré en plusieurs endroits de la ville car les bâtiments, sorte de halles rudimentaires, ne suffisaient plus pour tous les vendeurs. Le marché principal reste cependant le rendez-vous de tous les Malgaches. Le vendredi, au centre d'une aimable cohue, de grands parasols blancs protègent les étals. Le lieu se partage en plusieurs quartiers : celui des



fruits et légumes, dont la profusion et la variété témoignent des ressources agricoles de Madagascar ; celui des piments, dont les récipients multicolores, posés les uns sur les autres en pyramides, défient toutes les règles de l'équilibre ; celui des marchands de volaille ; celui des marchands de fleurs où l'orchidée jouxte la rose et où les plantes médicinales le disputent en vertus aux bois sacrés... Des pavillons couverts de tuiles rouges abritent les magasins de vente du précieux riz ; les boucheries ; les épiceries ; les pâtisseries et les soieries proposées par une véritable caste de marchands de tissus. Nulle part au monde un marché ne ressemble à celui-ci, où les épices d'Asie et le poisson séché d'Afrique se marient avec les fruits et légumes d'Europe dans une douce anarchie.

Antananarivo dispose d'autres places de marché. Le marché d'Andravoahangy, situé à l'est de la ville, est réputé pour ses délicieuses pâtisseries et viennoiseries. Croissants, pain blanc et gâteaux sont proposés, en plein air, à moitié prix par rapport aux salons de thé qui ont pignon sur rue. Le marché d'Isotry se tient, quant à lui, dans le quartier pauvre de la ville. On l'atteint à pied depuis la gare, en prenant à l'ouest l'arabe Rainibetsimisarakana jusqu'au bout. Les rues sont toutes encombrées par un véritable marché aux puces arabo-africain. Il faut mentionner également le joli lac Anosy au bord duquel se trouvent les nouveaux quartiers administratifs et l'hôtel *Hilton*, le premier building de la ville. À l'autre extrémité se trouve le stade de Mahamasina où, dans les temps anciens, les rois des Merina organisaient les manœuvres de leurs armées.

La ville haute

L'hôtel Colbert, point de départ de la ville haute, est située cent mètres au-dessus de l'emplacement de l'ancien zoma, à l'extrémité sud-est de l'avenue de l'Indépendance. À partir de là commence un dédale de rues étroites qui étaient, naguère, le noyau de la vieille ville. Quatorze églises de diverses confessions chrétiennes, érigées dans les années 1880-1890, sont ouvertes au culte le dimanche. À Imarivolanitra se trouve l'imprimerie d'où sont sortis la première Bible et le premier journal en langue malgache. Un peu plus loin, à Andohalo, on atteint la maison de Jean Laborde, amant et conseiller de la reine Ranaivalona I^{er}, qui eut le privilège de construire le complexe industriel de Mantasoa avant d'être contraint à l'exil lors des grands mouvements xénophobes de la fin du XIX^e siècle.

À Andafiavaratra se trouve le palais du Premier ministre. Il est entouré de hautes maisons de pierre où habitaient autrefois les hauts fonctionnaires de la Cour. Sur les pentes, on peut encore admirer de rares exemples d'anciennes mai-

sons de bois, la plupart ayant disparu lors d'incendies. Le palais de Justice, situé entre celui du Premier ministre et le rova, est un bon exemple d'une architecture en pierre, d'influence européenne.

C'est dans cette ville exotique que les Nephilim tentent d'élucider leurs fragrances oniriques. Pour cela, ils ne peuvent espérer obtenir des informations de première main qu'en se rendant au centre culturel Albert Camus, au rova, à la Bibliothèque nationale ou au jardin botanique de Tsimbazaza. À eux de faire marcher leurs méninges en suivant leurs sens ou à vous de les influencer subtilement !

Le centre culturel ALBERT CAMUS

POT DE RICHESSE D'INFORMATION : 14

Une fois parvenus à Antananarivo, les Nephilim doivent se rendre au centre culturel Albert Camus. Situé 14 avenue de l'Indépendance, c'est un bâtiment moderne, doté d'une salle de spectacles et d'une bibliothèque récente. Il assure, en outre, une programmation culturelle variée, de qualité. C'est l'endroit idéal pour prendre la température de la francophonie et de la francophilie locale. C'est également dans ces locaux que les Nephilim doivent tenter de sympathiser avec Philippe Ataviella (cf. page 12 du livret 2) car celui-ci est à même de les aiguiller vers des endroits déterminants. Si d'aventure, vos Nephilim étaient récalcitrants, faites en sorte qu'ils soient invariablement envoyés vers Philippe Ataviella pour qu'ils puissent se procurer ces informations indispensables. En effet, en fonction de l'attitude des Nephilim, Philippe Ataviella peut les orienter vers différentes pistes.

Si les Nephilim cherchent à se renseigner sur la végétation locale, il les envoie au jardin botanique de Tsimbazaza.

S'ils sont désireux de se renseigner sur l'histoire de la Grande Île, il leur indique l'emplacement de la Bibliothèque nationale et peut leur remettre un mot d'introduction auprès de Sotro Raseta, le recteur de l'établissement.

En outre, s'ils sont en quête d'insolite, il les envoie vers le rova et le Manjakamiadana. Il va sans dire que, si les Nephilim sont discourtois ou désagréables avec lui, il les éconduit sans ménagement et n'hésite pas à faire appel aux forces de l'ordre locales si la situation l'exige.

Le rova et Le manjakamiadana

Haut lieu de l'histoire malgache, le rova dresse ses pavillons au-dessus de la ville haute. À l'entrée, un aigle, symbole des armées royales, monte la garde comme le fai-

saient naguère les troupes d'élite du roi Radama I^{er}. Immédiatement sur la gauche, la nécropole royale se reconnaît à ses pavillons juchés sur d'immenses blocs de pierre. Le « tombeau des rois », une masse carrée de pierres taillées — neuf mètres de côté et trois mètres de hauteur —, date de 1828 et fut destiné à Radama I^{er}. Il est surmonté d'une *tranomanara*, « maison sacrée », coiffée de tuiles et entourée d'une galerie. À côté, le « tombeau des reines » dresse au-dessus de ses trois terrasses un véritable chalet : des murs en bois, des portes et des fenêtres vitrées, une toiture à pointe conique qui descend en pente douce vers les quatre angles du carré. Ces deux bâtiments ont accueilli depuis 1897 les restes de tous les souverains, transférés de la cité royale d'Ambohimanga. Derrière ces deux mausolées se tiennent les *tranofitomian-dalana*, les « Sept Maisons Alignées », qui renferment les restes des souverains qui ont régné à Antananarivo avant Andrianampoinimerina. La visite du rova, transformé en Musée national et appelé « palais de la Reine » en souvenir de la dernière souveraine, demanderait donc plusieurs jours. Pourtant, un des pavillons contient des informations dignes d'intérêt : des indices attestent la présence de Mystes sur l'île.

Le *Manjakamiadana*, « là où il est agréable de régner », est le bâtiment le plus spectaculaire du site. Il dresse ses hautes tours de pierre autour du vrai palais, à l'origine entièrement en bois. Jusqu'en 1839, un petit pavillon bâti par Andrianampoinimerina se dressait à cet emplacement. La reine Ranaivalona I^{re} demanda par la suite au Français, Jean Laborde, de lui édifier une demeure digne d'une grande souveraine. L'architecte fit des merveilles, adaptant les techniques européennes au style malgache. L'édifice repose sur un pilier de palissandre d'une hauteur de trente-neuf mètres et d'un mètre de diamètre, transporté, dit-on, depuis la forêt de l'Est par dix mille esclaves. De 1868 jusqu'à 1873, un Anglais, James Cameron, fut chargé d'édifier autour de ce palais l'enveloppe de pierre, nantie de quatre tours, qui a donné au rova son aspect monolithique d'aujourd'hui. Quatre reines et le roi Radama II ont régné à Manjakamiadana. Ses trois salles de 360 m² chacune renferment les trésors du musée. Le rez-de-chaussée et le deuxième étage abritent les collections de peinture tandis qu'au premier étage, où se trouve l'ancienne salle du trône, ont été rassemblés les vestiges des splendeurs royales. Là, un trône en bois doré domine une immense galerie peuplée de souvenirs. Parmi les tenues de cérémonies des anciennes reines, l'uniforme du roi Radama I^{er}, le palanquin royal, des bijoux et les tentures précieuses, l'attention des Nephilim est immanquablement éveillée par des objets rituels,

exposés dans la partie consacrée à la préhistoire de Madagascar. En effet, dans une petite vitrine, une série de statuettes d'ébène, représentant des chats dans diverses positions, surmontée d'un crâne grimaçant, est entourée de halos filandreux, uniquement visibles en Vision-Ka, qui ressemblent à de la Lune Noire. De plus, dans le périmètre immédiat des figurines, les Champs magiques sont altérés et moins puissants qu'à l'accoutumée. Le crâne, quant à lui, est gravé de délicates runes, illisibles, au milieu desquelles apparaît régulièrement, tracé au poinçon, un symbole ésotérique évident : une épée, le signe des Mystères. Il est mentionné sur un petit panneau explicatif qu'il s'agit des souvenirs de la conquête orchestrée en 1610 par le roi Andrianjaka et que ces objets ont dû appartenir aux Vazimba, les premiers occupants supposés du site d'Antananarivo. Le tout est présenté dans un décor au parquet luxueux, éclairé par des lustres de cristal.

La BIBLIOTHÈQUE nationale

POT DE RICHESSE D'INFORMATION : 17

La Bibliothèque nationale est un des pavillons modernes qui jouxtent le rova, non loin du palais des Premiers ministres. À cet endroit, les Nephilim férus d'histoire et de particularismes locaux satisferont leur curiosité. À condition de lire couramment le malgache... Il leur faut donc s'attirer les sympathies d'un membre de la bibliothèque. Si les Nephilim sont passés au centre culturel Albert Camus, ils sont peut-être en possession d'un mot d'introduction auprès de Sotro Raseta, le recteur de l'établissement, décrit en page 12 de l'annexe. Auquel cas, ils ont directement accès aux informations ci-dessous. Dans le cas contraire, les Nephilim doivent être patients ou faire preuve d'ingéniosité pour attirer l'attention du recteur et être ainsi mis sur la piste des Vazimba, les descendants des Mystes, initiés par Phaéton, qui participèrent à l'édification des Jardins de Prométhée.

En se plongeant dans les ouvrages en anglais et en français, puis en discutant longuement avec Sotro Raseta, les Nephilim découvrent la diversité du peuple malgache. En effet, malgré son unification progressive, le peuple malgache n'est pas sans nuances. Caractérisé par une profonde unité linguistique et culturelle, il offre une division classique en un certain nombre de grands ensembles qui étaient autrefois appelés « Grandes Races », traduction approximative du mot malgache *Karazabe* — qui se traduit aujourd'hui, le plus souvent, par « tribus ». Il s'agit de



Les vazimba

Interrogé sur la plus ancienne ethnie de l'île, les Vazimba, Sotro Raseta répond que les légendes, transmises par la tradition orale, ne cessent d'y faire référence. Ce seraient les premiers hommes ayant vécu à Madagascar. Leur nom n'est peut-être pas inconnu aux Nephilim si ceux-ci se sont rendus au préalable au Manjakamiana. L'origine de « Ceux qui ont toujours été là » est totalement inconnue, d'autant plus qu'il n'existe aucune trace d'eux en tant que groupe ethnique ; c'est pourquoi il n'a pas parlé d'eux jusqu'à présent. D'après des découvertes archéologiques récentes, datant des premiers temps de la présence humaine à Madagascar, les Vazimba, comme beaucoup d'autres groupes malgaches, seraient venus de la Polynésie. Le bruit court que dans le Sud du pays, dans les contrées semi-désertiques qui séparent Toliara de Taolanaro, des groupes de Vazimba vivent encore, mais qu'ils fuient le contact avec les autres hommes et ne se montrent que très rarement. Ils auraient une taille particulièrement petite. Légende ou réalité ? Aucune certitude n'a pu être acquise à ce sujet. Sotro Raseta ajoute que dans l'Ouest du pays, où règnent les Sakalava, se trouvent quelques villages où les habitants affirment appartenir à la souche des Vazimba.

En réalité, il y a bien des éons, Madagascar s'appelait la Lémurie. Sous le règne bienveillant de Prométhée puis de Phaéton, les coura-

geux humains qui les avaient accompagnés dans leur exil volontaire firent jaillir du sol les magnifiques Jardins de Prométhée. Initiés aux secrets des rites des Mystères d'Hécate, ils furent profondément troublés par la dérive de leur mentor et se mirent à entretenir une farouche rancœur à son égard. En effet, depuis le départ de Prométhée et l'arrivée d'un étrange Déchu, Phaéton ne consacrait plus la même énergie à l'enrichissement des Jardins de Prométhée. Pire, il se livrait à des expériences dépassant l'entendement. C'est pourquoi lorsqu'une de ses expériences échoua et provoqua l'anéantissement des trois quarts des humains, les survivants se révoltèrent. Sous la conduite des mieux initiés d'entre eux, ils combattirent Phaéton et réussirent à l'emprisonner dans une stase. Les plus compétents affrétèrent un navire et quittèrent l'île pour mettre la stase dans un lieu sûr. Des humains restèrent sur l'île et devinrent les Vazimba. Ils n'entendirent plus jamais parler de leurs frères partis en mer. Bien pire, décimés par l'occupation progressive de l'île, orchestrée par des groupes d'immigrants venus d'Asie et d'Afrique, ils furent rapidement contraints à la dissimulation pour pouvoir préserver le secret de l'entrée des Jardins de Prométhée.

Aujourd'hui, il n'y a plus qu'un Vazimba encore en vie. Il s'appelle Anakao. Il est le dernier dépositaire des secrets et de l'histoire des Vazimba.

groupements de clans d'origines diverses, réunis dans un même milieu géographique ou dans un même royaume historique. Ses membres ont le sentiment d'appartenir à une communauté distincte des autres tribus par la vie en commun, l'histoire et les mœurs. On en compte de quinze à vingt-cinq suivant les fantaisies des apparentements, mais le chiffre officiel est dix-huit. Elles se répartissent en trois régions géographiques qui déterminent trois genres de vie traditionnelle.

Si les Nephilim se montrent particulièrement avides de connaissances sur les origines de l'île, Sotro Raseta leur montre la plus belle pièce des collections de son établissement : les anciens écrits des Amtaimoro. L'un de ces parchemins — se reporter à l'aide de jeu n° 1 page 31 du livret 2 — est le témoignage d'un chef de guerre malgache qui captura des Vazimba.

A cet instant de la partie, plusieurs éléments incitent les Nephilim à rechercher les Vazimba. Tout d'abord, leur description correspond à celle des humains présents dans le rêve. Ensuite, il s'agit incontestablement des humains les plus anciennement installés sur Madagascar ; leurs contes,

légendes ou coutumes sont peut-être riches en indices ésotériques. Enfin, la présence sournoise de la griffe de l'Arcane de l'Épée tout autour de ces mystérieux Vazimba est avérée et la curiosité des Nephilim doit être piquée au vif. Leurs recherches les orientent alors vers la région de Toliara, où des Vazimba auraient été localisés.

Le parc botanique et zoologique de tsimbazaza

Toutes les plantes qui poussent dans l'île et de nombreux animaux se trouvent dans ce parc. Sur les pelouses, les tombeaux de diverses ethnies de l'île ont été reconstitués. L'ensemble est bien entretenu et présente un grand intérêt pour les Nephilim. En effet, ce lieu hautement exotique recèle des informations de première importance. Tout d'abord, c'est ici que les Nephilim ont une chance d'apprendre que la région de Toliara semble correspondre aux visions végétales que l'un d'eux eues. Enfin, une exposition consacrée aux tombeaux des diverses ethnies de l'île met au premier plan l'influence, avérée incontestable, des Mystères d'Hécate (cf. *Les Mystères* pp. 120-121).

Les Nephilim rencontrent Amasha Sandraka — décrit en page 12 du livret 2 —, un des jardiniers. Il parle couramment français ; c'est pourquoi quand ils lui décrivent précisément la végétation aperçue dans le rêve, il n'hésite qu'une seconde avant d'indiquer aux Nephilim que cette description semble correspondre à la région de Toliara.

« Toliara se trouve dans une région désertique où la végétation est la plus originale du pays : baobabs, pachypodium, alluadia, nepenthès. C'est aujourd'hui la plus grande et la plus importante, sur le plan économique, des villes du Sud de la Grande Île. Dans le cadre de la décentralisation, une université y a même été récemment installée. »

L'exposition consacrée aux tombeaux des ethnies de l'île attire l'attention des Nephilim. Les influences des Mystères d'Hécate sont nettement visibles sur la plupart d'entre eux. En effet, des motifs représentant des yeux de chouettes ou des chats noirs sont présents un peu partout. Interrogé à ce sujet, Amasha Sandraka se montre volubile (cf. encart « Le culte des ancêtres »). L'influence des Mystères d'Hécate, due en réalité aux Vazimba, est nettement perceptible. Quel est leur rôle ? Question pour l'instant sans réponse. Rendez-vous à Toliara.

toLiara

La ville

POT DE SÛRETÉ : 11

POT D'INFORMATION OCCULTE : 5

Harassante parce que longue, la route qui joint Antananarivo à Toliara est spectaculaire. Un nouveau paysage et un climat particulier à chaque étape. Après Antsirabe, les froides montagnes de l'Ankaratra cèdent la place aux plateaux nus et déchirés du pays Betsileo, fermés au sud d'Ambalavao par le massif de l'Andringitra, muraille rocheuse de plus de deux mille mètres. Puis, au-delà d'un couloir appelé « les Portes du Sud », commence le plateau de l'Horombe, immense steppe où l'herbe drue cohabite avec les grands mâts des aloès. Cauchemar des automobilistes, la route de latérite trompe par sa largeur et sa ligne droite, s'étirant sur plusieurs dizaines de kilomètres et il n'est pas rare de voir, arrêtés ici et là, des véhicules qui ont semé leurs écrous dans cette immensité et se retrouvent littéralement désarticulés. Puis, la steppe disparaît aussi brus-

Le culte des ancêtres

Les mœurs et les coutumes des Malgaches sont fortement influencés par une religion qui présente de grandes ressemblances avec les religions orientales comme l'hindouisme.

Malgré des nuances régionales, la culture malgache repose sur l'idée que la vie se réalise dans la coexistence du corps et de l'âme qu'il faut vénérer et respecter. De leur séparation résulte la mort. L'âme qui survit porte plusieurs noms et revêt diverses formes. Dans la société malgache, cette pérennité de l'âme justifie le culte des ancêtres. Cette vie est le don d'un Être suprême, créateur de toutes choses, Andriamantitra mahary antsika tongotra aman-tanana, « le Seigneur Parfumé qui nous a créé pieds et mains ». Selon l'idée commune, l'univers entier et tous les êtres vivants n'existent que dans un seul but : conserver la vie et continuer à l'entretenir et à la développer. L'homme est l'être qui est parvenu le plus loin dans cette voie et c'est un devoir pour lui d'utiliser les possibilités données par la nature et de les préserver. Pour pouvoir remplir cette tâche avec succès, l'homme doit apprendre à se connaître et à trouver sa véritable place dans l'univers. Si son corps est mortel, son âme ne l'est pas, mais comme seul le corps vivant peut exécuter les tâches qui lui sont confiées, il convient de le préserver à tout prix.

Mais l'homme n'est pas capable de vivre seul ; il doit se rattacher à une communauté et celle-ci joue, dans la vie, un rôle beaucoup plus important que chez les Européens. Sans ancêtres, il n'y aurait pas de

vivants ; sans enfants, les parents et les ancêtres seraient menacés d'oubli et d'extinction. C'est pourquoi les différentes générations vivent ensemble sous le même toit ; les défunts sont inhumés dans le tombeau familial qui est la « maison des morts », la maison des razana. Le razana vit dans un autre monde ; l'enterrement n'est donc pas une cérémonie de deuil et de tristesse, mais elle célèbre au contraire la métamorphose de l'homme matériel en razana incorporel. C'est le début d'une autre vie. Les multiples fêtes qui sont consacrées à l'événement même de la mort ou au souvenir des morts ne constituent donc pas un culte des morts à proprement parler mais des tentatives que font les vivants pour entrer en contact avec les âmes des morts. Dans l'au-delà, le razana devient partie intégrante du grand Dieu créateur mais il reste en même temps un être individuel qui prend soin de la destinée de ses descendants. De temps en temps, il apparaît en songe aux membres de la famille pour leur donner des conseils. Les chamans et les « hommes-médecine » sont alors chargés de décrypter et d'interpréter ces rêves prémonitoires. La religion traditionnelle des Malgaches ne connaît donc ni temples ni églises. Comme dans d'autres religions, la fonction de lieux saints revient aux tombeaux. Le tombeau de la famille est le lieu où l'on peut entrer en communication avec le razana et, par son entremise, avec le Dieu créateur. L'interprète est un chaman ou le membre le plus âgé de la famille.



toLy eroa

Toliara est un nom donné jadis par un navigateur européen qui, voulant amarrer, se renseigna auprès d'un Malgache qui lui répondit : « Toly eroa », c'est-à-dire « Manilles là-bas ». Aujourd'hui terminus de la RN7, longue de 945 kilomètres, Toliara est la capitale et le principal port du Sud sur le canal du Mozambique. Des vols quotidiens, au départ d'Antananarivo, y amènent les visiteurs.

quement qu'elle est apparue. Dernière étape des hautes terres, le village de Ranohira s'ouvre vers le grand Sud devant le massif de l'Isalo qui dresse ses rochers ruineux comme des sentinelles figées gardant les frontières de Toliara. Passé le désert commence la forêt. Lémuriens, pintades et sangliers traversent en toute tranquillité de petits bois curieusement verts dans cette région si sèche. Ensuite, un nouveau décor s'offre au regard : une forêt sèche, peuplée de baobabs monolithiques et de buissons épineux. Peu avant Toliara apparaissent des falaises. D'ici, la vue s'étend jusqu'à la mer. Mais elle est seulement interrompue par une immense cité blanche, écrasée au sol sous la chaleur : Toliara.

Rarement le dépouillement a atteint une telle dignité, une telle beauté. Uniforme, balayée par un vent sec venu du large, Toliara s'étend à ras de terre sous un ciel d'un bleu profond qu'éclaire un énorme soleil rouge. Située au terminus de la RN7, Toliara est la dernière ville du Sud-Ouest. Au-delà, c'est le bout du monde : la mer à l'ouest ou, vers l'est, le désert du grand Sud et ses bosquets d'épineux.

Le centre ville frappe d'abord par son uniformité. Cité administrative, Toliara a gardé son architecture coloniale de ville tirée au cordeau et compartimentée en quartiers carrés. Les maisons sont entourées de vastes jardins, les rues sont larges et le trafic très réduit. Les bâtiments semblent avoir été conçus par un même architecte, obsédé par la chaleur au point d'avoir organisé systématiquement des courants d'air. Accroché aux pentes de la ville, le quartier populaire, le « Sans Fil », connaît une animation continue. La gare routière a fait fleurir les gargotes et un marché envahit les trottoirs sur lesquels des étalages regorgent de mangues, de figes de barbarie ou de tamarins. Seul trait dominant : le tamarinier, l'arbre sacré, qui trône inévitablement au centre de chaque carrefour, offre son ombrage salutaire aux travailleurs condamnés à la sieste quotidienne.

Dans cette ville, écrasée par la chaleur du soleil, les Nephilim découvrent un monde figé dans une éternelle torpeur (il faut dire qu'il n'y a que seize heures de pluie par an ; le reste du temps, le soleil brille). En menant une enquête patiente

sur les Vazimba auprès des autochtones, ils sont mis sur la piste de Anakao, l'ombiasy, « l'homme-médecine », du petit village de Sarodrano. À ce stade, ils ignorent qu'Anakao est en réalité le dernier des Vazimba et, surtout, le dernier humain à savoir où se trouve l'entrée des Jardins de Prométhée qui permet d'accéder au sanctuaire de Phaéon.

SARODRANO

Uniquement accessible en véhicule tout terrain par une mauvaise piste, Sarodrano est un petit village côtier situé à une quinzaine de kilomètres de Toliara. Des ensembles de bungalows privés sont construits près de la plage et donnent à l'ensemble un air de station balnéaire à la mode. Là, réside Anakao, un ombiasy, qui est présenté en détail en page 13 du livret 2.

A Madagascar, les ombiasy possèdent de larges connaissances dans le domaine des plantes médicinales. Ils ont pour habitude de s'installer sur tous les marchés de l'île où ils proposent des plantes médicinales et des onguents. Anakao est l'un d'entre eux. Contrairement à ses confrères, il quitte rarement son domicile. La population locale vient le consulter régulièrement car il est considéré comme le médecin de la région. Dans notre société occidentale, il serait considéré comme un rebouteux. Figure locale importante, sa réputation est grande et tous les habitants du village le connaissent.

anakao

● ses relations avec Les Nephilim

Il les reçoit dans sa demeure. Grande maison en bois, juchée sur des pilotis au milieu d'un petit bras de mer aménagé par l'homme, elle est située à trois cent mètres des rives de Sarodrano. Des pirogues, échouées sur la rive, permettent de traverser les eaux pour l'atteindre. Là, après avoir traversé un petit ponton branlant, les Nephilim écartent un épais rideau, qui sert de porte principale à une grande hutte, pour déboucher dans l'unique pièce. Il y règne un incroyable capharnaüm.

Entièrement rasé, son visage aux traits africains est simplement animé par une série de boucles d'oreilles qui pendent mollement à son oreille gauche. De petite taille, il est vêtu d'un lamba-oany rouge sang et porte un collier, serti d'un minuscule étui, autour du cou. Il s'adresse aux Nephilim d'une voix rauque et saccadée dès qu'il les aperçoit.

« *Manao ahoana tompoko ny zazakely*, je vous attends depuis si longtemps. Entrez et soyez les bienvenus. Je suis votre dévoué servent. »

● **ce qu'il sait**

En fidèle descendant des traditions héritées de ses ancêtres, Anakao a reconnu la nature magique des Nephilim. C'est pourquoi, d'emblée, il les considère avec respect. À partir de cet instant, les Nephilim ont tout intérêt à se montrer fins psychologues car Anakao, profondément marqué par la tragédie qu'a vécue son peuple, écoute attentivement leurs paroles. Il existe quatre cas de figures.

Les Nephilim se présentent comme les dépositaires d'un savoir issu de Madagascar. Comblé d'avoir été enfin contacté, Anakao propose aux Nephilim de les guider vers le « Lieu du Plus Grand », les Jardins de Prométhée. Quelques heures plus tard, le petit groupe quitte Sarodrano à destination des environs de Toliara et du sanctuaire de Phaéton.

Les Nephilim mentionnent le nom de Phaéton. La réaction d'Anakao est imperceptible ; seul un jet réussi en Vigilance permet à un Nephilim d'apercevoir le sentiment de haine, qui fugace, traverse le visage de l'ombiasy. Celui-ci, d'une voix mielleuse, indique un lieu aux Nephilim. Sur le site du cratère d'Andranatoraha, des grottes souterraines permettent d'accéder à une étrange caverne où se trouvent des ruines antiques. A cet endroit demeure une personne qui a connu Phaéton. Anakao n'en dit pas plus et se réfugie ensuite dans un inquiétant mutisme qui peut éveiller la méfiance des Nephilim. En réalité, Anakao envoie les Nephilim vers le lieu de résidence d'Andranatoraha, un Selenim, pour que ce dernier les élimine.

Les Nephilim se montrent hostiles. Anakao les renvoie sur-le-champ en leur intimant l'ordre de quitter la région. Il n'hésite pas à recourir à ses artifices pour appuyer ses propos. Quoi qu'il advienne, les Nephilim ont désormais un ennemi qui s'efforce de mettre des bâtons dans leurs roues. En effet, Anakao fait tout ce qui est en son pouvoir pour orienter les Nephilim vers le cratère d'Andranatoraha.

Les Nephilim sont inefficaces. Écœuré par ce que sont devenus les êtres magiques que les siens ont vénérés pendant des lustres, Anakao se résout à les envoyer dans les griffes d'Andranatoraha.

● **ce que l'on trouve chez lui**

Éclairées par la flamme vacillante d'épaisses bougies, juchées sur des candélabres aux formes torturées, plusieurs énormes tables en bois sont couvertes de bocaux au contenu insolite. Des livres reliés sont empilés et des tas de petits objets rituels sont dispersés un peu partout. Dans un

coin, une serre, surmontée d'impressionnants halogènes à la lueur diffuse, abrite des plants de marijuana qui exhalent une odeur lourde et capiteuse qui fait tressaillir les narines des Simulacres. Des animaux empaillés de toutes sortes sont suspendus aux poutres apparentes qui soutiennent le plafond. Une paillasse est visible ainsi qu'un ensemble de meubles européens : secrétaire, armoires, commode, recouverts de tissus aux couleurs chatoyantes.

ANDRANATORAHA

Le cratère

Sur la route qui part d'Ampefy vers le sud en direction de Soavinandriana, au kilomètre 14, une piste part à droite vers l'ouest. Au bout d'un kilomètre, elle atteint la rive d'un des plus beaux cratères de l'Itasy. Entre des rives abruptes de cent mètres, surplombées par deux pics, une eau verte s'étend sur un diamètre de deux cents mètres environ. Les paysans de la contrée croient que le cratère abrite un monstre qui apparaît chaque nuit. Et pour cause ! Cet ancien volcan est devenu le repaire d'un étrange Selenim dégénéré : Andranatoraha. Il est détaillé en page 14 du livret 2.

Ce n'est qu'en Vision-Ka que les Nephilim aperçoivent une ouverture béante, cerclée de Lune Noire au centre du lac, qui miroite sous les reflets des Champs magiques d'Eau. Les Nephilim l'atteignent en utilisant leurs pouvoirs — il vaut mieux que la scène se passe alors de nuit pour éviter d'éventuels témoins — ou en empruntant une embarcation.

En passant cette étrange porte, les Nephilim se retrouvent sur le cours d'une étroite et tumultueuse rivière souterraine. L'obscurité est totale. Un bruit assourdissant d'eaux tourbillonnantes fausse les sens des Nephilim qui accostent sur une berge recouverte de cendres. À cet endroit, des cryptes scellées par de solides grilles en Orichalque sont taillées dans les parois jusqu'à perte de vue. Un autel sculpté dans la pierre est surmonté d'un étrange globe d'opaline où, en Vision-Ka, sont visibles des résidus de Terres rares, de Lune Noire et de Champs magiques élémentaires. Une atmosphère sourde baigne le lieu et la température environnante, glaciale, n'aide pas les cœurs à se réchauffer. Brusquement, une étrange mélodie se fait entendre et les Nephilim ont tout intérêt à boucher les oreilles de leurs Simulacres s'ils ne veulent pas subir les effets néfastes des Chants de la Pavane. C'est le moment qu'Andranatoraha choisit pour attaquer.



● **ce qu'il sait**

Phaéton : il a reconnu son essence et utilise tous ses pouvoirs pour lancer une offensive qui doit terrasser ses adversaires. Il a jadis connu Phaéton. Celui-ci s'est conduit de manière déloyale à son égard et l'a longuement torturé en le soumettant à des flux permanents de Lune Noire. Ses expériences terminées, il l'a enfermé dans ces grottes qui sont devenues une atroce geôle pour lui. Il sait donc où se situe le sanctuaire de Phaéton et l'indique aux Nephilim.

L'Alliance de Mâât : il a accueilli, il y a quelques lunes seulement, un étrange visiteur nommé Marco, venant de Rome. Un humain, paré des pouvoirs de la Pavane, lui a rendu visite au nom de l'Alliance de Mâât. Questionné au sujet des Exilés, Andranatoraha a avoué son ignorance. L'humain, qui n'est autre que Marco Lemorre, un des Basileis qui préside au destin de l'Alliance de Mâât (cf. page 11 du livret 2) s'en est alors retourné vers une destination inconnue.

Pour toutes actions magiques, les Nephilim devront s'allier contre Andranatoraha pour que ce soit Phaéton qui livre la lutte occulte.

Si la fraternité n'agit pas de concert, les sorts échoueront. Phaéton veut sa revanche.

Le sanctuaire de PHAÉTON

RANOMAFANA

C'est près de Ranomafana que se dissimule l'entrée du sanctuaire de Phaéton. La localité, dont le nom signifie « eau brûlante » — une source d'eau chaude jaillit non loin — se trouve à trois heures de route de Fianarantsoa, par taxibusse, à travers une forêt humide. Elle ne compte que cinq cents habitants et se compose d'une halle de marché, de quelques cabanes et de l'hôtel des Thermes, situé au bord de la rivière Namorona. Celui-ci possède dix chambres et garde un charme d'antan gâché, par le manque

d'entretien. Des installations thermales se trouvent à deux cents mètres à l'ouest, de l'autre côté d'un pont de bois de cinquante mètres qui enjambe la rivière. Là, on aperçoit immédiatement à gauche, au milieu d'un jardin tropical soigné, une belle piscine bordée de prairies et de huttes ombreuses. Puis, en suivant tout droit l'unique sentier, on arrive aux sources chaudes d'où l'eau coule en permanence dans de petites cabines aux cuves carrelées. Elles ont toutes pour origine une ancienne montagne, située plus au sud dans la forêt. La proximité de ces sources chaudes ayant éveillé la curiosité des Nephilim — n'y avait-il pas une source d'eau chaude dans leur vision ? —, ils décident d'atteindre cette montagne en remontant la rivière vers l'ouest. Ils découvrent, au bout de vingt minutes d'efforts, une cascade où des Japonais construisent un barrage pour la production d'électricité. À partir de là, il vaut mieux prendre un guide car la forêt vierge est très dense et aucun sentier n'est tracé. La rivière, quant à elle, poursuit sa route par une gorge étroite. En la suivant pendant plusieurs kilomètres, les Nephilim atteignent les contreforts d'une montagne qui fut, jadis, un fier volcan. C'est sur ces flancs, envahis par la forêt vierge, que se trouve, oubliée par le temps, l'entrée du sanctuaire de Phaéton.

L'entrée du sanctuaire de phaéton

Après plusieurs heures de recherche infructueuse, à moins qu'ils ne soient en compagnie d'Anakao, les Nephilim repèrent, au milieu des frondaisons, des gravures sur le flanc de la montagne. Elles représentent des humains éperdus d'adoration devant un être aux contours flous et entourés d'éclairs. En Vision-Ka, les Champs magiques de Feu virevoltent en tout sens et donnent une dimension unique au lieu. Cependant, aucune entrée n'est visible. Les Nephilim doivent démolir la couche de pierre qui obstrue l'entrée pour pénétrer dans le sanctuaire de Phaéton. Ils accèdent ainsi à un sas souterrain où règne une odeur putride.

Cinq tunnels débouchent là. Ils donnent sur un labyrinthe de pierre inextricable où des effets-Dragon de Feu de votre choix attaquent régulièrement les Nephilim — sauf si ceux-ci ont emprunté le bon chemin. Il suffit pour cela d'examiner attentivement les entrées des cinq tunnels. Chacune d'entre elles est surmontée de gravures, dissimulées sous la poussière et la moisissure. Il apparaît ainsi que chaque entrée est ornée d'un signe correspondant à un des cinq Ka-éléments élémentaires. Phaéton fut un Pyrim ; les Nephilim doivent donc suivre la voie du Feu en franchissant neuf sas, identiques à celui précédemment décrit, pour parvenir au saint des saints.

Le saint des saints

Les Nephilim arrivent dans une immense salle sphérique, à ciel ouvert. Il y fait chaud comme dans un four. En prime, dans la journée, le soleil darde l'endroit de ses rayons brûlants. Une végétation brune et dense a envahi les lieux et a tout recouvert d'une épaisse couche qui s'effrite au moindre contact. L'endroit n'en garde pas moins une certaine majesté et, ne serait la présence d'un grand télescope, rouillé par les effets des siècles écoulés, les Nephilim ont l'impression d'être dans une cathédrale de pierre. Le temps a fait son œuvre et tout est ravagé. Il ne subsiste rien de la splendeur du lieu. Cependant, des étagères, remplies de grimoire, garnissent les parois et les Nephilim peuvent tenter de les consulter en les maniant avec précaution. Ils peuvent également découvrir un grand livre en cuir, rédigé en énochéen d'une écriture fine et élégante. Enfin, une porte est visible ; elle donne sur un petit escalier en bois qui mène aux Jardins de Prométhée.

En menant des examens attentifs, les Nephilim font des découvertes importantes.

● Les travaux de phaéton

En compulsant les grimoires et le grand livre relié en cuir, les Nephilim apprennent de nombreuses informations. Phaéton était un Mage d'une grande Sapience. Après la Chute, résolu à fonder un royaume où la paix régnerait entre tous, il s'allia à Prométhée et l'accompagna à Madagascar où il le seconda dans ses recherches. De leurs efforts naquirent de magnifiques jardins. Émerveillé par le fruit de sa nature magique intime, Phaéton décida de consacrer ses talents à la préservation d'une telle beauté. Aussi choisit-il de se former pour être capable de parer à n'importe quelle éventualité. Dès lors, déterminé à comprendre les raisons intrinsèques de la Chute pour qu'elle ne se reproduise pas, il entama sa Quête initiatique. Il étudia les Champs magiques pour acquérir la certitude que leur nature recelait une fin en soi. Intrigué par le rôle ponctuel du Ka-Soleil, de la Lune Noire et de l'Orichalque, il s'ouvrit vers l'extérieur et renoua le contact avec ses compagnons. Lorsque Prométhée partit pour profiter de la Diaspora humaine, Phaéton devint le « roi » de Madagascar. Bien décidé à dissimuler la véritable nature de ses recherches, il endossa l'identité d'un Myste influent et forma une Rivière attachée aux Mystères d'Hécate. Il réorienta ses recherches sur l'Équation Oméga, le symbole ésotérique de l'Apocalypse. Il tenta alors d'appréhender sa nature. Certain que les cinq Ka-éléments élémentaires ne pouvaient être pris en considération dans cette nouvelle Équation, il tenta une expérience en utilisant les propriétés du Ka-Soleil, de l'Orichalque et de la Lune



Noire, difficilement extirpées à des malheureux Selenim enchaînés dans de sombres geôles. « *La réussite est totale. Il est avéré que l'Apocalypse ne sera pas le fruit d'une conjonction des cinq Ka-éléments primaires. Mais des interrogations subsistent. Je n'ai pu prévoir les effets secondaires dus au Soleil, à l'élément honni et au métal maudit. De nouvelles pistes sont à défricher.* » Phaéton n'en aura pas le loisir car il fut condamné à l'emprisonnement dans une stase peu après avoir écrit ces lignes.

Les Nephilim remarquent également qu'il est fait mention, ponctuellement, d'un étrange Nephilim, nommé Arkadio, attiré par la nature de ces travaux. Il semblerait que ce soit, sous son impulsion, que Phaéton décida d'explorer l'Équation. Une chose est claire : cette rencontre fut capitale.

● LES JARDINS DE PROMÉTHÉE

Les Nephilim découvrent un endroit où les Champs magiques se sont intégrés à cet environnement créant un paysage unique et extraordinaire qui invite à la contemplation.

L'épaisse forêt vierge est enchantée à jamais par la prégnance des Champs magiques. Elle est superbe. Les arbres laissent tomber leurs branches et se transforment alors en sylphides au corps diaphane qui exécutent tous les désirs des Nephilim. En puisant dans son cœur, on trouve l'engrais de la beauté, mais la beauté n'est-elle pas agréable ? Les Nephilim sauront-ils résister aux délices des Jardins de Prométhée et à une éternité de béatitude ?

VERS UNE ÉTERNITÉ DE BÉATITUDE

Les Jardins de Prométhée sont un lieu exceptionnel où des Champs magiques mutagènes ont perturbé l'atmosphère. À leur contact, il se crée une sorte de paradigme dans l'essence du Nephilim, en terme de règle un phénomène d'Ombre, qui altère sa perception, le condamnant à une éternité de contemplation si sa volonté n'est pas assez puissante. Mais n'est-ce pas là un destin agréable ?

CONCLUSION

De nombreuses informations, dispersées un peu partout, ont été glanées par les Nephilim. En gros, et à condition que les Nephilim aient découvert le sanctuaire de Phaéton, trois axes se dessinent :

- Cet épisode contient toutes les réponses en tant que telles. La poursuite du présent livret nécessite maintenant une nouvelle prise d'informations de la part des Nephilim. En un mot, ils doivent élucider les énigmes contenues dans les autres rêves.

- Parvenus au terme de l'aventure, les Nephilim savent que l'Apocalypse ne sera pas le fruit d'une conjonction des cinq Ka-éléments primaires. Voilà qui leur ouvre de nouvelles perspectives...

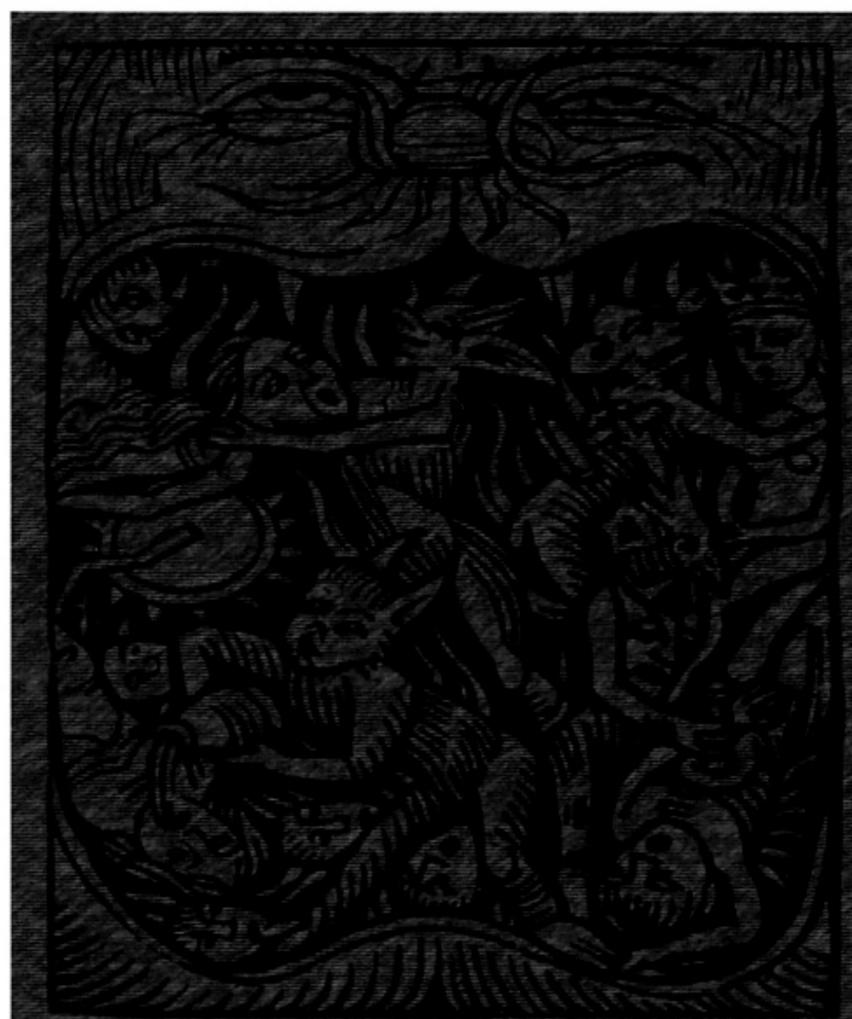
- Enfin, si les Nephilim ont été au fond des choses, ils ont découvert les mystérieux agissements de l'Alliance de Mâât. Les Mystères s'agitent et cela ne présage rien de bon (cf. « *L'Alliance de Mâât* » dans l'annexe en page 11).

Dans tous les cas de figure, laissez les Nephilim tirer leurs propres déductions et savourez silencieusement ces rares instants où les hypothèses les plus folles agitent la table.



LA CITÉ DES NABATÉENS

CHAPITRE 2



Le rêve

Le rêve qui permettra aux Nephilim d'atteindre Pétra, la cité des Nabatéens, est présenté dans le livret 2 en page 26-27.

INTERPRÉTATION

Phaéton rencontre Épiméthée-Akhénaton, le Pharaon vivant, dans les fastes de son palais de Louxor, en Égypte. La vision est exceptionnelle et les informations échangées capitales. Leur interprétation a pour objectif d'orienter les investigations des Nephilim vers la Jordanie, sa capitale, Ammân, et Pétra où se trouve le sanctuaire de Nidhogg, le légendaire Gardien d'Orichalque.

INDICES

1 – « Là où règne le silence éternel des espaces infinis, il y a un décor hérissé de montagnes abruptes avec des horizons découpés par les crêtes rocheuses aux couleurs troublantes. Ce lieu est unique. » Ces deux phrases illustrent la majesté d'un lieu unique au monde : le désert du Sinaï où se dresse, solitaire et massif, le cirque rocheux de grès rose de Pétra.



2 – « Une ancre sera jetée, passerelle diaphane vers un Monde subtil où les Élus trouveront leur place... » Cette phrase, implicite, fait allusion, de façon à peine voilée, à l'un des Akasha les plus célèbres : l'Ancre d'Arkhémia, dont l'une des portes d'accès se trouve à Pétra.

3 – « ... mon corps reposera dans un tombeau inconnu, sculpté dans la Terre. » Une partie de l'essence d'Akhénaton s'est concentrée dans un temple sculpté dans la pierre de Pétra par les Nabatéens. Pétra est la cité des tombeaux inconnus.

4 – « Une part de l'Équation Oméga vit dans un sanctuaire que seul l'Initié peut contempler. » L'Équation Oméga n'est autre que l'Apocalypse. Elle est faite de diverses composantes. L'une d'elle est une énigmatique créature qui occupe un sanctuaire uniquement accessible aux Initiés, donc des Nephilim.

5 – « Là-bas, Nidhogg acceptera peut-être de t'entendre. Il connaît l'Élément maudit et saura t'indiquer la voie. » Nidhogg, qui n'est autre que le Gardien d'Orichalque, réside à Pétra dans un sanctuaire secret. Il connaît parfaitement les propriétés de l'Orichalque. Les Nephilim doivent le rencontrer.

● LIEUX INFORMATIFS

Par défaut, les Nephilim sont à Lyon. Afin d'élucider les éléments précités, ils peuvent se rendre dans différents endroits pour effectuer des recherches.

La bibliothèque municipale de Lyon, boulevard Vivier-Merle. En s'installant patiemment dans la salle de lecture et en compulsant moult ouvrages, les Nephilim tombent sur un livre de Pierre Loti qui retient toute leur attention. L'auteur rapporte un témoignage unique, celui de sa traversée, à dos de chameau, du désert du Sinaï en 1894. Les descriptions qu'il en fait sont proches des mots d'Épiméthée. Les Nephilim aiguillent alors leurs investigations sur le désert du Sinaï et découvrent l'existence de Pétra dont la description géographique semble correspondre mot pour mot aux indications ésotériques d'Épiméthée. Les Nephilim découvrent sa localisation et son histoire (vous pouvez leur lire la description du site p. 29-30 ainsi que son histoire p. 30-31).

L'hermétisme préférée des Nephilim. Elle s'avère une source de renseignements précieux pour les Nephilim. En fonction de la piste qu'ils suivent, les Nephilim découvrent des informations en discutant avec les chercheurs présents et en compulsant des grimoires.

● à PROPOS DE L'ANCHE D'ARKHÉMIA

Comme les Adeptes alchimistes le savent, Arkhémia est la nouvelle Terre que confectionnent les Agarthiens issus de la troisième discipline occulte. Elle ne fait pas partie des Plans subtils. C'est une tierce direction pour les chercheurs d'Agartha, une issue réservée aux maîtres du Grand Oeuvre. Toutefois, un aspect d'Arkhémia est en contact

étroit avec les Archipels et remplit une fonction importante : assurer l'ancrage des Akasha dans la réalité profane et la pérennité de l'élévation des esprits vers les Archipels Pélasgiques. Cet Akasha est l'ancre de cet autre monde nouvellement conçu et la passerelle vers Arkhémia. L'Ancre d'Arkhémia comporte le nombre maximal de Portes que peut avoir un Akasha : six, une pour chaque direction cardinale. Elles sont dédoublées et existent en deux exemplaires adaptés aux deux aspects de l'Akasha, le Pilier et la Voûte. On compte un exemplaire « qui est en bas » et un exemplaire « qui est en haut ». On dénombre donc douze portes. La Porte de l'Orient en bas ne s'ouvre qu'en connaissant la clé de l'énigme que détient la princesse de la Porte du Midi en haut. Elle débouche directement sur le site de Pétra au bord d'un tombeau inconnu qui renferme une parcelle de l'esprit d'Akhénaton, le sésame d'un Arcane matériel, à travers lequel il pourra passer sans périr pour rejoindre les Akasha qui se dissimulent au-delà et auxquels n'ont accès en principe que les Princes des Arcanes. Derrière la Porte du Midi en haut dort une princesse nue dont les cheveux blonds flottent en une large auréole autour de son corps assoupi. Elle est sous la garde d'un guerrier recouvert d'une carapace chitineuse et sombre, qu'il faut vaincre pour éveiller la belle et l'entendre susurrer la clé de l'énigme de la Porte de l'Orient en bas.

● à PROPOS DE PALLANTIDES, ARCHONTE-FRÈRE ÉMERVEILLÉ AUX YEUX SERTIS D'ÉTOILES

Les Nephilim apprennent qu'il s'agit d'un Myste initié aux Mystères d'Osiris. Ceux-ci ont toujours occupé, et occupent toujours, une place importante dans les activités occultes des pays du Moyen-Orient. Ce sont de redoutables adversaires. Aucun Nephilim présent n'a entendu parler d'un dénommé Pallantides.

La terre de mahomet

SUR LES BERGES DU JOURDAIN

Terre pétrie d'histoire millénaire et qui doit son nom au Jourdain, le fleuve sacré. Terre où depuis vingt siècles s'est abreuvée la pensée occidentale et sur laquelle s'est épanouie la civilisation islamique. Terre de passage entre l'Afrique et l'Asie, entre le monde de la Méditerranée et celui de l'Orient. Terre de brassage où se sont affrontés les conquérants de l'Histoire, les Croisés du Christ et les soldats du Prophète et que, des siècles durant, les caravanes de mar-

chands et les troupeaux de bergers empruntèrent. Terre « toute neuve », entraînant à un rythme de plus en plus rapide et vers un présent irréversible, son poids de traditions islamiques. Telle est la Jordanie sur laquelle sont braqués les projecteurs de l'actualité et dont certains noms, comme Pétra ou les monts de Judée, conservent une étonnante puissance envoûtante. Les Nephilim découvrent des paysages d'une douceur séraphique, d'une étrange et dramatique beauté, en même temps que se révèlent les strates déposées par les civilisations qui se sont succédées : la sculpture et la céramique ; les temples et les ouvrages de défense qui sont les témoins de l'Empire romain ; l'héritage de Byzance, lorsque les prélats bâtisseurs dotaient ces terres désertiques d'églises et de monastères, enrichis de somptueuses mosaïques ; et, enfin, toutes les merveilles de l'Orient proche. Aujourd'hui, le royaume de Jordanie a été déserté non seulement par les Nephilim, persuadés que cette terre a livré tous ses secrets, il y a déjà des siècles, mais aussi par les Arcanes mineurs. En Vision-Ka, les Nephilim contemplant de vastes étendues dominées par les Champs magiques de Feu qui déploient leurs corolles en occultant l'horizon.

SE RENDRE SUR PLACE

La liaison Paris-Ammân (3 460 km) est assurée deux fois par semaine par Air France en six heures. Alia, la Compagnie aérienne royale de Jordanie, effectue le même vol trois fois par semaine et dessert plusieurs autres villes d'Europe occidentale (Athènes, Bruxelles, Copenhague, Francfort, Genève, Londres, Madrid, Rome, Vienne), d'Afrique (Le Caire, Casablanca), des U.S.A. (New York) et du Proche-Orient (Beyrouth, Damas). L'aéroport international d'Ammân est également desservi par plusieurs autres grandes compagnies internationales comme British Airways, K.L.M. ou Lufthansa. Le visa, valable trois mois, est obligatoire. Les Nephilim l'obtiennent à l'ambassade (80 boulevard Maurice-Barrès, 92200 Neuilly) en une semaine, avec un passeport et deux photos. Le passeport ne doit porter aucun cachet israélien. On peut aussi l'obtenir au point d'entrée en Jordanie.

ammân

POT DE SÛRETÉ : 16

POT D'INFORMATION OCCULTE : 15

Ammân a une bien étrange personnalité et produit de singulières impressions sur les Nephilim lorsqu'ils descen-

dent vers la ville basse par le Djebel Ammân du haut de la citadelle. De cet endroit hors du siècle, au-dessus de la sourde rumeur qui monte des bazars, les Nephilim prennent conscience de ce que Ammân n'est pas dépourvue de passé malgré son aspect moderne à l'oriental. Ils aperçoivent ainsi, du côté du soleil levant, un théâtre romain qui déploie sa coquille à la base d'une colline. Aujourd'hui, ce terroir de gorges profondes et d'escarpements leur suggère des images vigoureuses. Il y a du Jérôme Bosch dans ces fantastiques assemblages de maisons, surplombant des à-pics ou accolées aux parois des falaises en un camaïeu minéral, comme un décor surréaliste de demeures de troglodytes.

En pénétrant dans la ville des hommes, la réalité, pour différente qu'elle soit, n'en est pas moins déroutante. Ces dernières années, Ammân a beaucoup profité du déclin de la place financière de Beyrouth, occasion inespérée qui en a fait un centre bancaire et d'affaires très effervescent. Ainsi, les Nephilim découvrent dans un décor pierreux une capitale bourdonnant de mille activités et marquée du sceau de l'orientalisme, dans sa frénésie de mouvements, de sons et de parfums. Le café à la cardamome fait intimement partie de l'identité d'Ammân, composée de caractères permanents et transitoires où s'expriment les contradictions entre les modes de vie des sédentaires et des anciens nomades, récemment fixés, qui forment le fonds d'une population d'environ un million d'habitants. La métropole jordanienne ressemble à une « Ville-Cronos » où, sans relâche, le présent engloutit le passé. On ne retrouve déjà plus la moindre image, dans la ville basse, de ce qui fut la petite capitale de la Transjordanie entre les deux dernières guerres mondiales, de telle sorte que son intérêt réside surtout dans le spectacle de la rue où se côtoient des Arabes, qu'ils soient musulmans ou chrétiens, des Transjordaniens et des Palestiniens, des Kurdes, des Circassiens, des Arméniens et des Grecs. Pour cela, le bazar et la ville basse, près de la mosquée el Hussein, sont un lieu d'observation privilégié avec leurs petites cuisines et leurs cafés de trottoir dans les passages. Dans les ruelles, les hommes jouent des parties de trictrac qui paraissent devoir durer une éternité. Les Nephilim ont pénétré une cité placée sous la coupe des Mystères d'Osiris et des Fils d'Assurbanipal. Ces derniers sont présentés en page 15 du livret 2.

La ville basse

Elle s'étend au pied de la colline de la citadelle au fond d'un vallon parcouru par une rivière, le Wadi Ammân, dont le lit a été recouvert récemment pour permettre l'aménagement d'une chaussée. À l'époque romaine, une grande voie à portiques traversait la cité, desservant, d'ouest en est, un nym-



La JORDANIE

GÉNÉRALITÉS

La Jordanie est un pays situé à la charnière de deux mondes : celui des peuples sédentaires et celui des nomades. Elle fut longtemps une terre de passage entre l'Afrique et l'Asie et entre la Méditerranée et l'Orient. Résultat d'un étonnant brassage de civilisations, la Jordanie offre, aujourd'hui encore, de splendides témoignages de leurs existences.

Population : 4 millions d'habitants.

Superficie : 96 500 km², dont 80 % de désert.

Langue : La langue officielle est l'arabe mais l'anglais est utilisé.

Monnaie : L'unité monétaire est le dinar jordanien divisé en 1 000 fils ou en 100 piastres. Mais la piastre n'est qu'une unité de compte et c'est en vain que les Nephilim chercheront des pièces de cette monnaie.

GÉOGRAPHIE

La Jordanie (sans la Cisjordanie) comprend trois grandes régions. À l'ouest, la vallée du Jourdain prend place dans le Ghor, un fossé tectonique qui descend jusqu'à 392 mètres en dessous du niveau de la mer. Bien arrosée par les pluies, cette vallée possède une végétation quasi tropicale. C'est la principale région agricole du pays.

Plus à l'est, les plateaux de Transjordanie dominant de près de 1 500 mètres le fossé tectonique et arrêtent les pluies venant de la Méditerranée. Conséquence : les vallées sont relativement fraîches et arrosées.

En revanche, encore plus à l'est, les pluies sont rares. Les plateaux s'abaissent doucement vers la dernière région du pays, le désert, qui recouvre plus de 80 % du territoire.

CLIMAT

La meilleure saison est sans doute l'automne. Le temps y est doux à peu près partout. Le printemps est agréable bien que les orages soient plus nombreux, surtout sur les plateaux, mais le paysage est plus verdoyant qu'en automne.

À l'ouest d'Ammân, sur les reliefs, les hivers sont froids et la neige n'est pas rare. Sur les bords de la mer Rouge, au contraire, les hivers sont doux et attirent les touristes occidentaux mais aussi ceux des pays arabes. Enfin, l'été est la moins bonne des saisons, à moins que vous ne recherchiez les grosses chaleurs. Dans ce cas, vous serez servi, surtout dans la vallée du Jourdain, dans le golfe d'Aqaba et dans le désert. Toutefois, sur les reliefs, les températures dépassent rarement les 30°C et les nuits sont assez fraîches. On peut visiter Pétra, à 800 mètres d'altitude, sans trop souffrir.

HISTOIRE

La Jordanie actuelle est née au début de ce siècle. Après la première guerre mondiale et la révolte arabe contre les Turcs, les Anglais

obtiennent de la S.D.N. un mandat sur la Palestine et l'Irak. En 1921, ils séparent la Transjordanie du mandat palestinien pour créer un émirat qu'ils confient à Abdallah, un des fils du chérif Hussein. L'émirat de Transjordanie devient indépendant en 1946. En 1948, les Juifs proclament la création de l'État d'Israël. Aussitôt les armées arabes entrent en guerre contre le nouvel État. Les pays arabes sont battus mais la Transjordanie n'a pas tout perdu dans l'affaire puisqu'elle annexe la Cisjordanie qui, dans le plan de partage de l'ONU, devait faire partie de l'État palestinien. L'émirat devient alors le royaume de Jordanie, mais, en 1951, le roi Abdallah est assassiné à Jérusalem par des nationalistes palestiniens.

Talal, fils aîné d'Abdallah, succède à son père mais doit se retirer, un an après à peine, pour cause de maladie mentale. Arrive alors au pouvoir Hussein. Menacé par le nationalisme arabe et les revendications palestiniennes, le « Petit Roi », dans un contexte international difficile, navigue à vue, alternant répression et ouverture. Mais, le royaume jordanien est considéré comme un État solide et sûr.

En 1991, pendant la guerre du Golfe, la Jordanie s'est trouvée prise en sandwich entre les frontières saoudienne, irakienne et israélienne. Si le nationalisme arabe et le soutien moral à Saddam Hussein l'emportaient dans l'opinion publique, le roi Hussein a maintenu le calme dans son pays. En revanche, tout le commerce transjordanien a été interrompu et une dépression économique en a résulté. Bon gré, mal gré, le pays a redressé la tête. Aujourd'hui, il pleure son roi, décédé en janvier 1999.

LE PEUPLE JORDANIEN

Les Jordaniens sont des gens épatants, tout à fait sympathiques, doués d'une grande discrétion et d'un merveilleux sens de l'hospitalité. Le peuplement est mixte : Transjordaniens et Palestiniens se partagent le pays. Les Transjordaniens sont répartis sur l'ensemble du territoire tandis que les Palestiniens se concentrent essentiellement dans les zones urbaines où ils occupent des postes importants (cadres, ingénieurs, banquiers...). La Jordanie compte aussi environ cent mille Circassiens, venus du Caucase au siècle dernier, et quelques communautés kurdes et bahais. Enfin, le nombre des Bédouins diminue sans cesse, du fait de la politique de sédentarisation entreprise depuis trente ans par le gouvernement jordanien. Bien souvent, la tente noire en poil de chèvre est installée à côté d'une maison « en dur » et sert d'entrepôt. Mais il y a encore en Jordanie des irréductibles. Dans le désert de l'Est et surtout dans le désert de Rum, quelques dizaines de milliers de Bédouins nomadisent toujours et vivent de l'élevage et du commerce. Ils ont dû abandonner leur troisième source traditionnelle de revenus : le pillage.

ARTISANAT

L'artisanat jordanien est incroyablement riche. Les Jordaniens sont d'excellents verriers. Ils réalisent aussi des petits objets usuels en bois d'olivier sculpté ou en nacre. Les nappes brodées ou les coussins exécutés par les femmes palestiniennes réfugiées retiennent également l'attention. On trouve aussi des bijoux en or ou en argent, des antiquités et des tapis de Mâdabâ. Quant aux vêtements... Pensez à la grande robe flottante, le thobe, souvent richement brodée, au gum-baz et à l'abbaya pour les hommes ainsi qu'au keffieh qui coiffe tous les Jordaniens dans un souci d'égalité (le keffieh des Bédouins est rouge et blanc, celui des Palestiniens est noir et blanc).

RELIGION, SOCIÉTÉ ET CULTURE

L'islam est religion d'État en Jordanie : 87 % de la population est musulmane, sunnite essentiellement. Les 13 % restants sont chrétiens, surtout grecs catholiques et grecs orthodoxes, mais aussi catholiques romains et arméniens.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

La Jordanie, dont la capitale est Ammân, est une monarchie. Le roi Hussein, très populaire, est décédé récemment et, bien que son héritier direct soit monté sur le trône, le pays reste encore profondément traumatisé par l'annonce de cette nouvelle.

phée monumental ; les propylées et enfin le forum où s'alignent encore un théâtre et un odéon. De cette voie, il ne reste plus rien de visible mais des restes de pavements en gros blocs ont été mis à jour à plusieurs reprises à l'occasion de la construction d'immeubles modernes ou de travaux de voirie. Cette artère suivait, à peu près, le tracé de la King Abdal-lâh Street et des rues qui la prolongent vers l'ouest — El Amaneh Street et King Talal Street. C'est là que se trouvent quelques lieux dignes d'éveiller l'attention des Nephilim.

À la lisière de la partie la plus animée du bazar, la mosquée el Hussein se signale à l'attention avec ses deux minarets de style ottoman, Elle fut érigée en 1924 sur l'emplacement d'une mosquée, datant des premiers temps de l'Islam. La rue immédiatement à gauche traverse une partie du bazar qui laisse exhaler les parfums chers à l'Orient arabe. En prenant encore à gauche à l'extrémité de cette rue, les Nephilim atteignent une fontaine monumentale, le nymphée. Seule apparaît la partie postérieure de cet édifice qui dut être construit au II^e ou au III^e siècle et qui était consacré aux nymphes. Depuis la rue, les Nephilim aperçoivent les murs convexes d'absides qui, de l'autre côté du monument, devaient être pourvues de niches abritant des statues. La partie antérieure de la fontaine est maintenant occupée par des maisons, des boutiques et un petit café. Si les Nephilim ont la curiosité d'y pénétrer, ils remarquent, gravés sur le mur de soutènement qui sépare le café de la fontaine, une série d'icônes minuscules représentant des masques de couleur or, le symbole ésotérique des Fils d'Assurbanipal.

Ayant tourné à gauche dans la rue Safq es-Seil pour passer devant le nymphée, les Nephilim continuent dans cette artère pour atteindre le théâtre. Adossée au Djebel Tâj s'ouvrirait au nord du côté du forum, une vaste place publique bordée de galeries qui s'étendait entre le *cardo maximus* de jadis et l'hémicycle. De la place publique, il ne subsiste plus que trois portiques à colonnes corinthiennes. Une inscription, surmontée d'un icône en forme de masque, permet de la dater de 189. Les Nephilim constatent également que la galerie Sud, le long de la façade du théâtre, a été restaurée en

partie grâce aux crédits généreusement alloués par le Musée archéologique de Jordanie. Quant au théâtre, il fut construit sous le règne d'Antonin le Pieux (138-161) sur le site d'un théâtre grec et d'un lieu de culte plus ancien où l'on vénérât le dieu Assurbanipal, d'après une inscription fragmentaire découverte en cet endroit (cf. livret 2 aide de jeu n° 2 page 31). Le musée jordanien des Traditions populaires se situe exactement en face du théâtre. Il renferme des costumes de Bédouins, des produits de leur artisanat et surtout une remarquable collection de parures, présentées avec le meilleur goût. Deux vitrines dans la section à gauche du hall d'entrée abritent des bijoux superbes en or et en argent. Ils attirent l'attention des Nephilim car ils sont entourés d'une série de coiffures de Bédouines, originaires de Pétra, coiffures voilées par des masques ornés de pièces d'argent, attestant la présence de Mystères d'Osiris — en cas de réussite d'un jet sous la compétence Mystères. Ceux-ci n'ont pas négligé de faire surveiller le petit musée où un occultiste, un peu trop passionné, aurait tôt fait de tirer une passerelle pour identifier les rites des Enfants de Prométhée. Deux Sages Guetteurs de l'Insondable Secret se postent les jours ouvrables dans une galerie, à droite du hall d'entrée du musée, pour couvrir du regard la salle qui contient les reliques de leur culte. Dissimulés sous l'identité de deux respectables chercheurs mandatés par l'université pour retracer l'histoire de panneaux en mosaïques d'époque byzantine, ils repèrent inmanquablement les Nephilim si ceux-ci restent plus de dix minutes autour des vitrines. Ils contactent alors les Turbulents Rôdeurs mordorés et interceptent les Nephilim — reportez-vous à l'encart « L'intervention des Fils d'Assurbanipal ».

Le long du côté est du forum, derrière le Philadelphia Hôtel, se trouve un petit hémicycle qui fut construit au II^e siècle. On y donnait alors des concerts, des récitals et des représentations théâtrales. L'Odéon a perdu la plupart de ses dix-huit rangs de gradins mais l'orchestre et le bâtiment de scène, avec deux structures en forme de tours, sont bien conservés. Le bâtiment de scène offre aujourd'hui un piètre spectacle

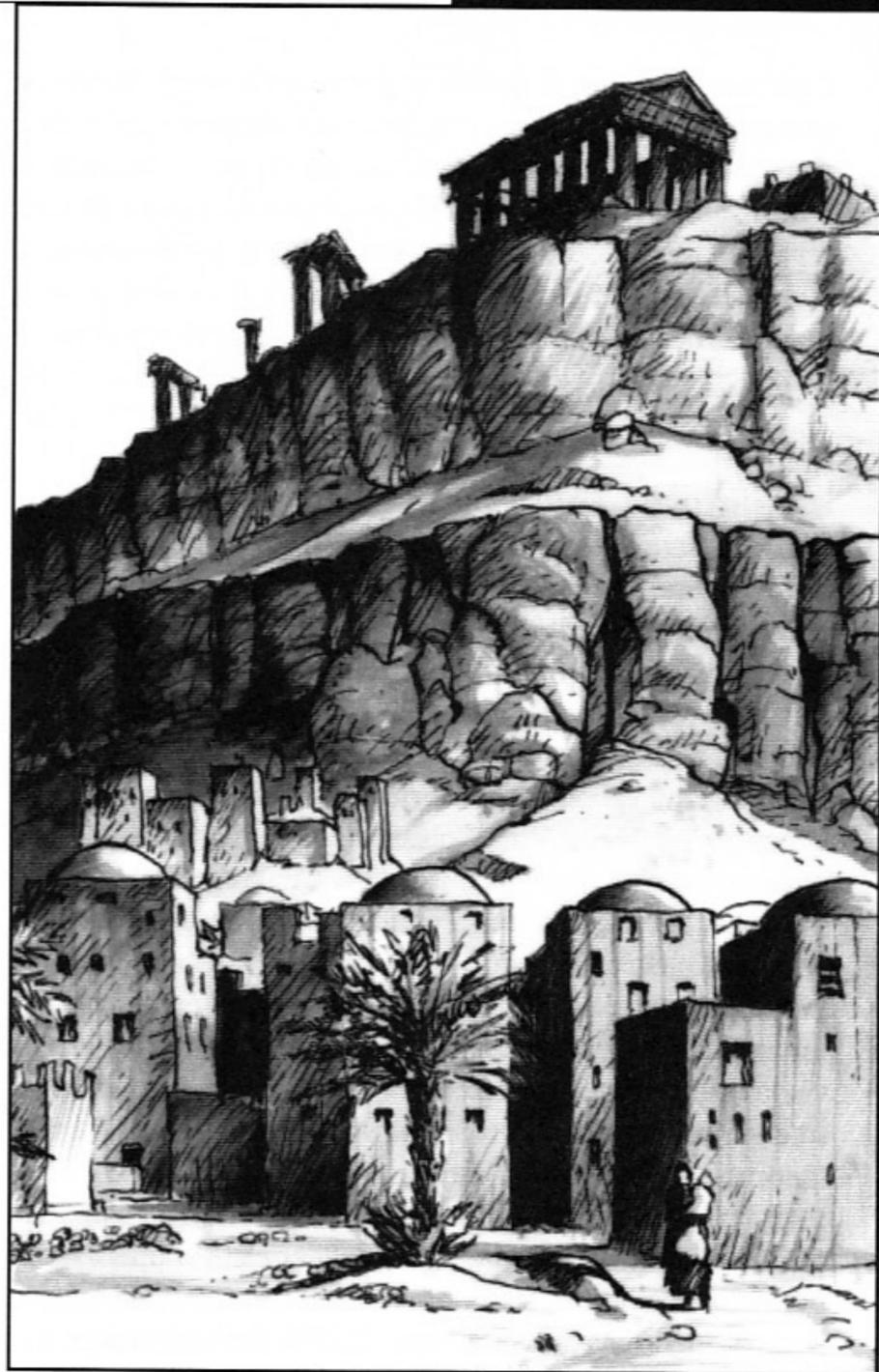
mais, en l'examinant attentivement, les Nephilim remarquent qu'il était autrefois décoré de frises et de niches sous une corniche sculptée, percée de cinq portes aux jambages et linteaux à moulures. D'élégantes moulures sont encore visibles sous plusieurs couches d'enduit. Elles représentent toutes des masques, tantôt souriants, tantôt grimaçants : signes ésotériques attestant, une fois encore, la présence des Mystères.

● DJEBEL eL qALa'a

Une petite route qui serpente sur le flanc sud de l'éminence, à partir de Shabsugh Street, mène à la citadelle, bâtie sur un plateau triangulaire dominant la ville basse d'une centaine de mètres. Elle est formée de trois sections : une terrasse supérieure au nord, une terrasse moyenne au sud de la précédente, où se trouve un musée, et une terrasse inférieure qui s'abaisse vers l'est. Par endroits, le mur d'enceinte d'époque romaine, restauré par les Byzantins, est encore visible. La route se termine en face du Musée archéologique de Jordanie, tout près de l'énorme soubassement du temple d'Hercule. C'est là que se trouvent le temple d'Hercule, le lieu de rencontre des Fils d'Assurbanipal, et le Musée archéologique de Jordanie, le centre opérationnel des Mystères du Midi.

● Le temple d'HERCULE

Il fut érigé sous le règne de l'empereur Marc Aurèle (161-180) et possédait alors une statue en marbre du dieu, haute de près de neuf mètres, si l'on en juge d'après les quelques rares fragments qui ont pu être exhumés. Depuis la ville basse, on y accédait en gravissant un escalier monumental qui débutait par un propylée sur le côté nord du cardo maximus et aboutissait à une porte encore visible qui était percée dans le mur d'enceinte de l'acropole. Avant d'élever en façade cette structure à quatre colonnes, probablement sur le site d'un sanctuaire plus ancien, les Romains aplanirent le rocher. Il ne semble pas qu'il y ait eu à cet endroit un haut lieu avec des installations cultuelles aménagées dans le rocher ainsi qu'a cru pouvoir l'affirmer une mission italienne qui effectua des fouilles avant la dernière guerre mondiale. En réalité, c'est grâce à l'influence de Dushara, l'Ethnarque au Masque serti d'Ombres Dansantes, — voir livret 2 page 17 — que la vérité ne transpira pas. En effet, la mission italienne, loin d'avoir essuyé un échec, avait exhumé plusieurs tunnels donnant accès à un ensemble de salles souterraines qui formaient un inquiétant labyrinthe. En enquêtant sérieusement sur cette piste et en compulsant les archives des journaux de langue anglaise — comme le Jordan Times — les Nephilim découvrent que tous les membres de la mission italienne qui ont collaboré à la restauration du temple d'Hercule ont disparu. Soit ils ont été les victimes innocentes des « terroristes palestiniens », soit



ils ont été mutés aux antipodes de la Jordanie. Voilà qui devrait éveiller la curiosité des Nephilim.

En effet, le temple d'Hercule reste un lieu de culte très important pour les Fils d'Assurbanipal qui ont coutume de s'y retrouver régulièrement. Ils utilisent pour cela un réseau souterrain inextricable de passages et de salles. Une des entrées se trouve justement derrière les ruines imposantes du temple, non loin d'une tour du mur d'enceinte. Encore intacte, elle présente un bel appareil avec des fûts de colonnes placés en parpaing, prélevés dans le sanctuaire voisin par les Byzantins qui occupèrent la ville. À la base de cette tour, sur la paroi sud, un bloc de pierre, mû par un ingénieux mécanisme difficilement repérable, se soulève pour découvrir un petit escalier taillé dans la pierre qui s'enfonce. Cet endroit est placé sous la surveillance permanente d'un Turbulent Rôdeur mordoré qui se tient de l'autre côté de l'issue secrète, ingénieusement dissimulé dans un sombre recoin. S'il repère les Nephilim, il n'hésite pas à donner l'alerte et prend la fuite en disparaissant dans les méandres du souterrain. Si les Nephilim s'engagent

dans le souterrain, il ya fort à parier qu'ils risquent de se perdre dans la métaphore des Mystères d'Osiris et le dédale des salles et des couloirs, tous désertés depuis des lustres. À partir de cet instant, les Nephilim ont peu de chance d'espérer retrouver la sortie. Si d'aventure ils y parviennent, le comité d'accueil est composé de plusieurs et vindicatifs Turbulents Rôleurs mordorés qui mettront toutes leurs compétences en action pour tenter de les capturer.

● Le musée ARCHÉOLOGIQUE DE JORDANIE

POT DE RICHESSE D'INFORMATION : 13

Ce petit musée renferme de très intéressantes collections d'antiquités, présentées par ordre chronologique depuis la période paléolithique jusqu'à l'époque ottomane. Ces collections lèvent le voile sur quelques aspects de la vie en Jordanie durant de longues séquences historiques. Les Nephilim peuvent espérer y découvrir des informations sur Pétra et/ou sur les Nabatéens. En fait, ils risquent d'être déçus. En effet, la salle consacrée à l'art nabatéen se révèle franchement décevante. Provenant de lieux incongrus comme Khirbet et Tannûr, où se trouvait, au sommet d'une montagne du pays édomite un temple nabatéen, des fragments d'architecture, sans intérêt, et des sculptures représentant diverses divinités inconnues sont exposées dans une série de petites vitrines poussiéreuses. Les Nephilim ignorent que le musée est en fait placé sous la coupe exclusive de Dushara, officiellement, le secrétaire d'intendance au musée. Ainsi, à moins qu'ils n'aient été d'une exceptionnelle discrétion, les Nephilim sont immanquablement repérés, identifiés et localisés par les Fils d'Assurbanipal qui entrent alors en action — reportez-vous à l'encart sur l'intervention des Fils d'Assurbanipal. Les Nephilim, quant à eux, n'ont guère avancé dans leurs recherches sur Pétra. Ils ignorent que leurs mouvements ont attiré l'attention des Mystères locaux. En fait, pour eux, une chose est claire : il faut se rendre directement à Pétra pour avoir des informations de première main.

La ville moderne

Durant ces dernières années, Ammân a connu une vigoureuse poussée de croissance. Elle étend maintenant une longue tentacule vers Zerqa, dans la vallée du Nahr ez Zerqa, où se sont installés la plupart des établissements industriels d'Ammân, la mettant ainsi à l'abri de leurs fumées. En effet, les vents dominants de l'ouest balayent les rejets des cheminées vers le désert et cette ville est l'une des rares capitales qui échappe à la pollution. Au sud, l'agglomération s'allonge à partir de la ville basse, le long de la

route de Mâdabâ et d'Aqaba. C'est là que se trouvent le bazar et ses nombreux ateliers artisanaux ainsi que l'un des principaux camps de réfugiés palestiniens de Jordanie. En fait, la ville s'est surtout développée sur les djebels, ces hauteurs séparées par de profonds ravins qui, selon une direction générale ouest-est, convergent vers la ville basse. Du nord au sud, on compte principalement le Djebel el Hussein, le Djebel Webdeh et le Djebel Ammân où se trouve le quartier des ambassades et les meilleurs hôtels. Mais la ville s'étend encore plus loin vers l'ouest le long des routes de Wadi Sir et de Salt jusque vers l'Université de Jordanie, à plus de dix kilomètres du centre.

● L'UNIVERSITÉ DE JORDANIE

POT DE RICHESSE D'INFORMATION : 18

Cette université compte des facultés de philosophie et de sociologie, d'histoire et d'archéologie, de psychologie, de sciences politiques et d'administration publique, d'économie et de statistiques, de sciences, de médecine, de droit musulman et d'art.

En s'y rendant, les Nephilim peuvent avoir accès à la bibliothèque du campus pour y trouver des ouvrages dignes d'intérêt. En se liant d'amitié avec Hassan Nuweijis, un modeste employé, ils ont accès à la réserve qui contient un vieil ouvrage en arabe sur les religions préislamiques en Jordanie. En le lisant, les Nephilim apprennent qu'au moment de leur installation à Pétra, les Nabatéens adoraient un panthéon de divinités arabes, semblable à celui des nomades de l'Arabie antérieure à l'ère islamique. Leurs principales divinités étaient au nombre de quatre. Dushâra est le dieu dominant ; il est accompagné de trois déesses : Allath ; Manat, maîtresse du destin qui protégeait les tombes, et Ozzâ, l'étoile du matin qui guide les caravanes. D'autres divinités secondaires complétaient le panthéon nabatéen. Des prêtres vouaient ainsi un culte à Assurbanipal, la Clé de l'Univers, un ancien dieu moabite venu d'Égypte. L'auteur souligne qu'Assurbanipal est la traduction en araméen du mot grec *phaestos*, « le feu ». Les Nabatéens lui consacraient les hauts sommets de Pétra où ils pensaient qu'il avait élu domicile. Ils l'honoraient dans un sanctuaire à ciel ouvert en procédant à des sacrifices animaux et humains. Ils fabriquaient aussi des bétyles, des pierres levées pour symboliser la présence de la Clé à leur façon. Agencées dans un certain ordre, ces pierres permettaient d'entrer en contact direct et permanent avec la divinité. Les bétyles ne représentent donc pas le dieu ; ce ne sont pas des idoles, mais des sortes de clefs elles-mêmes qu'il faut savoir utiliser. Ces saines lectures effectuées, les Nephilim peuvent se rendre à Pétra. Ils l'ignorent encore, mais la lecture de ces quelques lignes va leur ouvrir les portes du sanctuaire de Nidhogg et leur éviter de connaître un sort funeste.

L'INTERVENTION DES FILS D'ASSURBANIPAL

Dès qu'ils ont été repérés, les Nephilim sont pris en filature par une équipe de 1D4 Turbulents Rôdeurs mordorés qui ne les lâchent plus — sauf combat ou utilisation de sorts spécifiques à la « volatilisation ». Une fois que les Mystes ont soigneusement repéré les Nephilim et localisé leur domicile, ils organisent une embuscade au pied des premiers contreforts de la citadelle, dans un parking désert. C'est un coup de fil anonyme qui envoie les Nephilim vers ce lieu ; un inconnu, qui s'exprime en anglais, leur donne en effet rendez-vous, le soir même, pour leur délivrer des informations relatives à un groupe d'occultistes : les Fils d'Assurbanipal qui s'intéressent aussi à Pétra. A partir de là, deux possibilités sont envisageables.

Si des Nephilim se rendent dans le parking, ils risquent d'être capturés par les deux douzaines de mystes qui sont tapis dans l'ombre et qui attendent patiemment leurs proies.

Si aucun Nephilim ne se rend au lieu de rendez-vous, voire s'ils parviennent à échapper à l'embuscade, les Fils d'Assurbanipal adoptent une nouvelle stratégie et abattent leur jeu, en traquant les Nephilim dans toute la ville et jusqu'aux régions avoisinantes s'il le faut, et tant pis pour les réactions des autorités.

Une fois les Nephilim capturés, ils sont enfermés dans un des cachots souterrains de la tour qui jouxte le temple d'Hercule et y attendent leur sacrifice et leur transformation en canopes orchestrée par Dushara.

pétra

Pétra... Cinq lettres bibliques pour symboliser la cité rose et ses temples taillés à même le roc, chamarrés d'ondes jaunes, bleues, violettes, rouges et oranges. La cité de grès rouge, dissimulée dans sa corniche grise, est habitée du même silence que connaît le marcheur déambulant lentement au fond des djebels érodés et sculptés par une mer disparue.

À environ quatre-vingts kilomètres au sud de la mer Morte et à cent kilomètres au nord du port d'Aqaba, Pétra est installée sur un emplacement, à la fois sinistre et grandiose, dans un chaos de rochers. Ceux-ci lui ont donné son nom. En effet, en hébreu, *séla* signifie « pierre » ou « roche », ce qui en grec se traduit *petra*. Pourtant, la cité ne s'est pas toujours appelée ainsi. Certains auteurs de l'Antiquité, comme Flavius Josèphe, au I^{er} siècle, ou Eusèbe de Césarée, au IV^e siècle, lui donnent le nom de *Requem*. Dans la Bible, la racine *raqam* est utilisée pour désigner un tissu multicolore ou un plumage aux multiples couleurs. Ces auteurs faisaient sans doute allusion à la variété des couleurs de la roche de Pétra. S'il fallait traduire *Requem* pour leur être fidèle, il faudrait nommer la cité des Nabatéens, « La Bigarrée ». Parmi tous les sites historiques du Moyen-Orient, Pétra est l'un des plus spectaculaires. Cachée au milieu des falaises, la ville a échappé à la curiosité des hommes pendant des siècles.

Les Nephilim n'ont pas trente-six solutions pour se rendre à Pétra. Ils peuvent utiliser une voiture de location et emprunter la route du roi. C'est un voyage de quelques cents kilomètres. Ils peuvent aussi choisir d'utiliser un des nombreux taxis service ou prendre un bus JETT à Wahdat Station.

UN CIRQUE ROCHEUX AU MILIEU DU DÉSERT

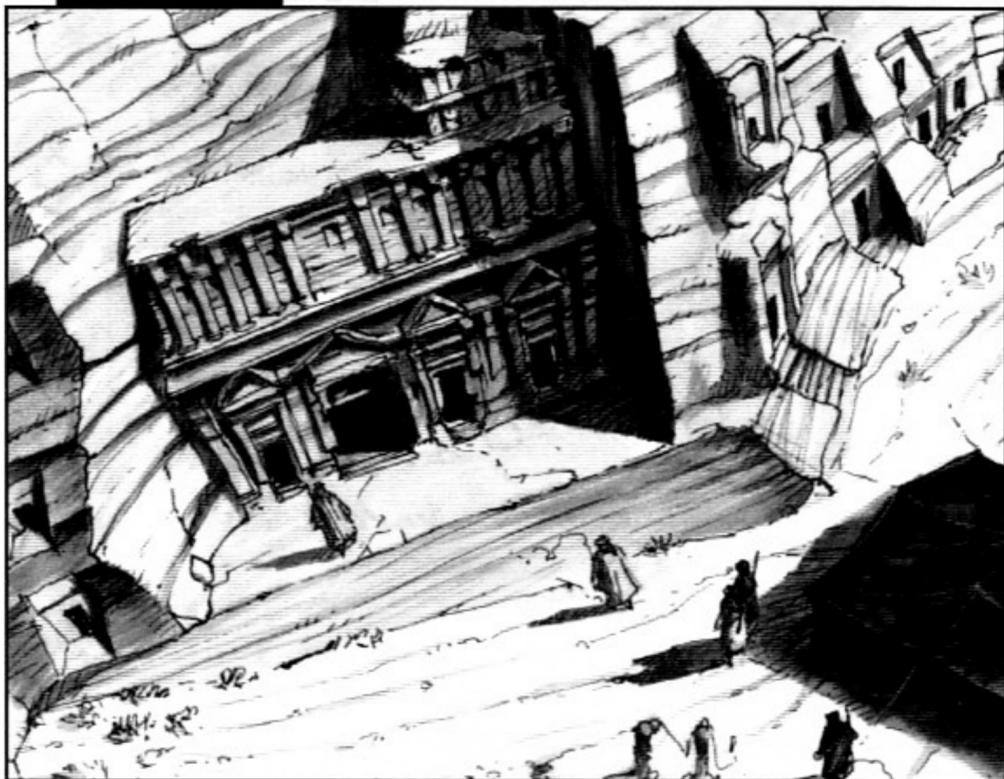
L'expérience qui consiste à pénétrer dans cette forteresse naturelle de grès rose est impressionnante.

Isolé dans le désert aride, le dédale de rocs, abritant la cité nabatéenne, est un chaos, entaillé de fissures et de blocs arrondis par l'érosion du Wadi Mousa, la rivière de Moïse. Le site forme un véritable labyrinthe dans lequel les Nephilim entrent par une faille impressionnante, nommée le Siq. À mesure qu'ils s'avancent, ils voient s'élever, de chaque côté, des parois verticales qui dépassent une centaine de mètres de hauteur. Des roches ocres et noires dominent cette voie d'accès qui n'est autre que le lit du Wadi Mousa, détourné de son cours naturel. La gorge se resserre au point de ne pouvoir laisser passer que deux chevaux, de front. Par instants, le ciel n'est même plus visible. Le trajet, long de quelques 1 500 mètres, est une sorte de parcours initiatique. Un aqueduc taillé dans le rocher borde cette voie sinueuse, obscure et oppressante. Les Nephilim avancent dans une crevasse resserrée, sans en voir le bout. Ils passent devant des reliefs représentant des autels sacrificiels, consacrés aux divinités du lieu.

Alors qu'elle s'étrangle pour ne plus former qu'un couloir ténébreux, la faille s'ouvre subitement sur un espace éclairé par le soleil. Se découvre alors, taillée dans le roc, la façade énorme et majestueuse d'un monument rupestre aux proportions grandioses : le Khazné Firaoun.

Étonnant mariage de la nature et d'un art à l'apogée du classicisme, ce mausolée énorme est perçu comme un éblouissement au sortir des ténèbres. La faible distance qui sépare la fissure, d'où les Nephilim émergent, de la falaise sculptée contribue encore à grandir cet édifice, où se conjuguent la géologie et l'architecture. Il s'agit d'un tombeau à deux niveaux, d'une quarantaine de mètres de hauteur avec un vestibule à colonnes corinthiennes et un fronton surmonté d'un étage. Le tout est entièrement évidé et ciselé dans la roche verticale, véritable construction en négatif où le matériau a été enlevé au lieu d'être empilé. Cette caractéristique se retrouve partout ailleurs sur le site. Partout, les Champs magiques semblent somnolents et donnent à l'endroit une majesté fantomatique indéniable.

La piste s'infléchit ensuite à droite, dans un défilé, où elle glisse entre une multitude de façades rupestres qui forment



comme d'innombrables villages de troglodytes, tapissant les parois rocheuses. Puis la gorge s'élargit enfin pour faire place à une large cuvette entourée de falaises. C'est ici que se trouvait jadis la capitale des souverains arabes qui dominèrent le négoce entre l'Orient et l'Occident. Quelle ne dut pas être la stupéfaction du Suisse Johann Ludwig Burckhardt, alias Cheikh Ibrahim, lorsqu'il fut le premier Européen à pénétrer dans ce site. Avec sa caravane de pèlerins, ce voyageur qui parlait l'arabe, lisait le Coran et s'était converti à l'islam faisait surgir de l'oubli une cité mythique qui dormait depuis l'Antiquité. Partout, ce ne sont que vestiges de bâtiments en ruine dans lesquels des Bédouins ont planté leurs tentes noires de poil de chèvre. Sur la gauche, les Nephilim aperçoivent un grand théâtre avec des gradins taillés dans le roc et un mur de scène, sans doute en grande partie emporté par les crues du Wadi. Les installations de dérivation sont tombées en désuétude avec l'extinction de la civilisation nabatéenne.

Ce vaste cirque rocheux conserve de rares édifices attestant la brillante architecture qui devait jalonner de monuments les avenues, bordées de colonnades, comme le grand temple Kasr el Bint, encore debout. Où que se porte le regard sur les hautes parois gréseuses qui cernent le site, ce ne sont que façades de tombeaux, ciselées dans la roche : grandes, hautes, larges, à étages, décorées, petites ou simples, toutes ces tombes rupestres laissent béer leurs portes noires sur le paysage aride de cette ville antique. Grâce à des aqueducs, des citernes et des barrages retenant les eaux de ruissellement, toute la région était transformée en un véritable jardin et subvenait à ses besoins. Les sommets eux-mêmes étaient hérissés d'obélisques, sanctuaires et pierres sacrificielles, auxquels conduisent toujours d'abrupts chemins aux escaliers taillés dans l'omniprésent grès rose et noir.

Ainsi, le Zibb Atauf est un site de culte en plein air qui domine de 150 mètres le Siq et toute la ville basse. Il culmine

à 1 100 mètres d'altitude. Après une ascension d'environ une heure par des sentiers et des escaliers abrupts, taillés dans la montagne, les Nephilim atteignent une plate-forme réalisée par l'élimination d'énormes quantités de grès. Un vaste espace plat a ainsi été dégagé artificiellement. Sur cette esplanade ne subsistent que deux obélisques de six mètres de hauteur. Ils se dressent comme des témoins permettant d'imaginer les masses de matériaux enlevés par des hommes qui se sont attaqués à la roche dure. Ils étaient probablement consacrés aux deux grandes divinités nabatéennes, Dushâra et Ozzâ qu'il faut identifier au « Soleil » et à « l'Étoile du Matin ». Légèrement au-dessus de ce site, vers lequel devaient confluer de nombreux fidèles, se dresse un haut lieu. Il couronne une éminence rocheuse dans laquelle sont taillées les installations du culte. L'espace sacré est délimité par un rectangle évidé qui forme une cour légèrement en contrebas, bordée de banquettes. Sur la face occidentale de cette dépression artificielle, un autel cubique, ménagé en saillie dans le roc, comprend une table de sacrifice à laquelle on accède par trois degrés. À gauche, un second lieu de culte était destiné aux libations. Il s'agit d'un sanctuaire typique en plein air tel que les affectionnaient les populations sémitiques de l'Arabie antique. Holocaustes, sacrifices et libations y étaient pratiqués les jours de fêtes. Près de ce complexe sacré, une citerne carrée recueillait les eaux de ruissellement et offrait aux prêtres la possibilité de faire leurs ablutions rituelles avant et après les sacrifices.

Telle est cette cité qui se dresse dans sa solitude rocheuse comme un mirage dans la lumière implacable des confins arabiques. Là, avec leurs richesses accumulées par le négoce caravanier, des princes de la tribu nabatéenne ont pu s'offrir une capitale antique avec ses temples, son palais, ses thermes, ses arches triomphales et ses avenues d'apparat. Grâce au concours des architectes hellénisés, payés à prix d'or, ces seigneurs du désert, encore nomades quelques générations plus tôt, ont pu se hisser au niveau de l'art cosmopolite gréco-romain, tout en conservant leurs traditions et croyances originelles.

HISTOIRE

Pour ceux qui s'y fixèrent les premiers, le choix de l'implantation fut commandé par des raisons profondes : sécurité, présence d'eau et contrôle des grandes voies du transport caravanier. En effet, Pétra était au croisement des pistes par lesquelles transitaient les marchandises les plus diverses : or, argent, pierres précieuses, bois, animaux rares ou inconnus en Asie occidentale (singe, paon), aromates, épices et encens. Au VI^e siècle avant J.-C., les Nabatéens, des Arabes venus de l'Arabie du Sud, s'installent à Pétra. Rapidement, ces

nomades transforment ce gigantesque chaos de rochers éboulés en falaises sculptées et en font un point de transit obligatoire pour les caravanes. Celles-ci transportent vers l'Occident le poivre des Indes, la cannelle de Malaisie, la myrrhe, l'encens et les métaux précieux.

Les Grecs, au cours du IV^e siècle avant J.-C., puis les Romains (de Pompée et Auguste jusqu'à Trajan), tentèrent de s'approprier les fantastiques richesses nabatéennes. En 106 après J.-C., Pétra est annexée à l'Empire romain et trouve sa place dans la province d'Arabie récemment créée.

Jusqu'au I^{er} siècle avant J.-C., les Nabatéens sont restés des nomades et Pétra n'était qu'un entrepôt parsemé de tentes. Au I^{er} siècle avant J.-C., Diodore de Sicile les décrit comme un peuple soumis à des interdits rigoureux, dont celui de ne pas construire de maisons. C'est dans la seconde moitié du I^{er} siècle avant J.-C. que les Nabatéens taillent et sculptent dans le grès rose les monuments les plus prestigieux de la « Rose du Désert ». Romanisée, Pétra se dote d'un théâtre, d'un nymphée, d'un forum, de thermes, de voies à portiques et d'un cardo maximus, comme toutes les villes romaines. Elle n'est alors plus la reine du commerce oriental car les navires romains et les caravanes de Palmyre lui portent ombrage. Elle n'en reste pas moins une cité prospère. Ses habitants, commerçants avisés et pragmatiques, continuent à mener une vie enviable et à se ménager un repos éternel qui laissera d'eux un souvenir indestructible. Ils se conforment déjà à un précepte islamique qui donne ce conseil : « Pense à ta vie terrestre comme si tu allais vivre éternellement et pense à la mort comme si tu allais mourir demain. »

La christianisation de Pétra est lente mais sûre. Au IV^e siècle, la ville est le siège d'un évêché. Certains monuments sont même modifiés pour devenir des sanctuaires chrétiens. L'ancienne Requiem se couvre d'églises. Puis, avec son intégration dans l'Empire musulman, Pétra commence sa longue agonie, pour progressivement tomber dans l'oubli. A l'âge d'or succède « l'âge de la rouille » et « les siècles de la poussière ». Les Croisés y édifièrent deux forteresses au XII^e siècle, appelée Livaux et Moïse, mais c'est au Suisse J.L. Burckhardt que Pétra doit sa renaissance en 1812. À cette époque, Burckhardt, converti à l'Islam, se proposait d'aller à La Mecque sous le nom de cheikh Ibrahim. Sur la route de la cité sainte, il entendit parler de ruines étranges, situées au lieu dit Wadi Moussa. Il voulut vérifier les dires de ses guides. Malheureusement, il était très surveillé et dut observer avec discrétion ce monde fantastique qui lui apparaissait.

« [...] La route reliant Shobak à Aqaba, qui est relativement bonne, et qui pourrait être rendue facilement praticable même pour des pièces d'artillerie, passe à l'est de wadi Mousa. Le fait de l'avoir quittée pour la simple raison que j'étais curieux de voir le wadi aurait paru très suspect aux yeux des Arabes. Je prétendais, par la suite, avoir fait voeu

de sacrifier une chèvre en l'honneur d'Haroun. Je savais, en effet, que son tombeau était situé à l'extrémité de la vallée, et par ce stratagème, je comptais voir ces ruines en me rendant à la sépulture. Mon guide n'y trouva rien à redire, la terreur de s'attirer les foudres d'Haroun en contrariant mes projets lui ayant ôté la parole. [...] En suivant le ruisseau D'Eldjy en direction de l'ouest, on parvient très vite à l'endroit où la vallée se resserre à nouveau. Et c'est là que les antiquités de wadi Mousa commencent. Je regrette de ne pouvoir donner un rapport complet des antiquités du Siq, mais je connaissais bien le caractère des populations qui m'entouraient. J'étais sans protection au milieu du désert où aucun voyageur n'avait encore passé, et en me livrant à un examen poussé de ces vestiges, dans lesquels les habitants de la région voient l'œuvre des Infidèles, j'aurais éveillé leurs soupçons et serais passé à leurs yeux pour un magicien en quête de trésors. J'aurais, au mieux, été emprisonné, et on m'aurait empêché de poursuivre mon voyage vers l'Égypte. Selon toute vraisemblance, j'aurais été dépouillé du peu d'argent que je possédais, et, ce qui pour moi était infiniment plus précieux, de mon journal. Les voyageurs de l'avenir pourront visiter la place sous la protection d'une force armée. Les habitants s'habitueront aux enquêtes des étrangers et alors les antiquités du wadi Mousa seront reconnues comme dignes de figurer parmi les plus curieux restes de l'art antique... »

Burckhardt a ouvert la voie, suivi rapidement par beaucoup d'autres voyageurs : en 1818, deux officiers de marine anglais, Irby et Manglesi ; en 1828, les Français, Laborde et Linant de Bellefonds. Dès lors, l'exploration scientifique ne cesse plus : les frères Rowley (1836), le duc de Luynes (1864), les dominicains de l'École biblique de Jérusalem (1897), von Brünnow et Domaszewski (1898), Dalman (1908-1912), Wiegand, Bachmann et Watzinger (1916). Aujourd'hui, la recherche scientifique marque un temps d'arrêt en raison des troubles militaires et politiques qui secouent la région. Le site est classé monument historique. Il n'est nulle part fait mention de Phaéton ni des Fils d'Assurbanipal.

Le ED-DEIR

Ed-Deir est un monastère, situé à l'écart de la ville de Pétra, excavé dans la falaise et qui fut sans doute, comme le Khazné qu'il rappelle sur bien des points, une tombe royale. Les escaliers qui y mènent commencent dans une sorte de petit canyon. La montée est longue et pénible car le chemin est très abrupt. Il est parsemé de curiosités. Ainsi, une tombe est surveillée par deux magnifiques lions sculptés, surmontés de têtes de méduses. Ensuite, les Nephilim passent sous un énorme roc coincé en travers d'une gorge. De nombreuses grottes sont cachées dans la montagne décorées de marbrures et de roches de toutes les couleurs. Enfin, après avoir longé un ravin vertigineux sur un chemin

étroit, les Nephilim arrivent au monument. C'est un édifice imposant de quarante cinq mètres de hauteur sur cinquante mètres de large, taillé dans le grès jaune de la montagne. Il n'a pas la finesse du Khazné, mais, ses proportions, son état de conservation et son cadre sauvage font de lui un des temples les plus impressionnants de Pétra. Il daterait du 1^{er} siècle et aurait servi de refuge à des Chrétiens, d'où son nom (*ed-Deir* = « le monastère »).

Alors qu'ils semblaient jusque-là tapis dans une agréable torpeur, les Champs magiques sont très animés à cet endroit. Ils convergent tous, en spirales toubillonnantes, vers l'unique entrée du monastère. À l'intérieur, dans une cavité réduite, d'environ une trentaine de mètres carrés, les Nephilim ne distinguent rien, même en Vision-Ka, si ce n'est les pulsations sourdes d'un imposant noyau d'Orichalque. À sa vue, le Pentacle des Nephilim frémit d'effroi. Pourtant, au fur et à mesure que leurs sens s'habituent à ce spectacle incongru, le décor se modifie et laisse apparaître une ouverture d'où jaillissent des Champs d'Orichalque d'une puissance infinie. Les Nephilim hurlent d'effroi et croient leur dernière heure arrivée lorsque l'atmosphère se calme brusquement. Une ouverture béante s'offre alors au regard des Nephilim. Il ne leur reste plus qu'à s'y enfoncer.

Les épreuves de vérité

Ed-Deir est une Anti-Terre. C'est le légendaire sanctuaire de Nidhogg, le Gardien d'Orichalque, et qui est également

KURUNĠANO, PRINCE CHIMÉRIQUE DES RÔMS

Dans le Grand Codex des Initiés, il est inscrit que « Pétra est sous la surveillance de Kurungano, le Prince chimérique des Rôms ». En réalité, la situation est un peu plus complexe. Kurungano — se reporter à Testament p. 30 — s'est rendu à Pétra où il a découvert l'entrée située dans le ed-Deir. Il a réussi à rencontrer Nidhogg mais n'a pu triompher de la troisième et ultime épreuve. La sortie s'est brouillée devant ses sens brutalement submergés par des flots d'Orichalque. Depuis, il erre dans les labyrinthes chaotiques créés par les effluves destructrices. Il représente un atout majeur pour les Nephilim, mais aussi pour vous, une fois n'est pas coutume. En effet, si les Nephilim se révèlent incapables de déterminer leurs actions au sein de ed-Deir, Kurungano sera un allié précieux, qui s'évanouira aussi vite qu'il était apparu. D'un autre côté, si vos Nephilim se sont comportés honorablement, vous pouvez mettre en scène leur rencontre dans le cadre de la troisième et dernière épreuve. Transcendés par ce secours inattendu, les Nephilim sortent Kurungano de sa catalepsie et regagnent la sécurité des hauts plateaux de Pétra en compagnie d'une figure qui pourra se révéler, plus tard, un appui d'importance.

le Gardien d'Aggartha et de la porte qui mène à Arkhémia. Une fois qu'ils en ont franchi le seuil, les Nephilim s'en remettent aux sens et aux perceptions de leurs Simulacres tout en luttant de façon permanente contre un phénomène d'Ombre prégnant.

Ils évoluent dans un décor oppressant et saturé d'Orichalque. Les yeux des Simulacres se brouillent de larmes et les Nephilim sont prêts de succomber lorsque l'un d'eux aperçoit d'étranges pierres, composées de Champs magiques, levées vers la voûte de l'affreuse caverne. S'ils se sont rendus à l'Université de Jordanie et qu'ils ont lu le livre sur les religions préislamiques en Jordanie, les Nephilim peuvent identifier les pierres : ce sont des bétyles, des pierres levées, qui, agencées dans un certain ordre, permettaient aux Nabatéens de rentrer en contact avec leur divinité.

Phaéton est venu ici jadis et a réussi à rencontrer le maître des lieux. Son symbole était le Feu. En formant le symbole du Feu avec les bétyles, une gangue élémentaire enveloppe les Nephilim qui ressentent alors un intense soulagement. Ils ne tardent pas à distinguer une ouverture entre les volutes d'une fumée qui sort de nulle part. Ils parviennent ensuite sur une étroite corniche qui surplombe un impressionnant abysse. Ce n'est qu'en Vision-Ka, en se focalisant sur la Lune Noire et en réussissant un jet de Ka x 1, qu'un Onirim — ou un Selenim — distinguera, faiblement, une fine passerelle composée des Champs maudits de la Lune Noire. En l'empruntant — et en réussissant des jets d'Agilité —, ils atteignent un plateau escarpé où se dresse la réplique exacte de ed-Deir, à l'exception près que celui-ci est presque exclusivement composé d'Orichalque et de Lune Noire. Cette dernière enserme l'élément destructeur, préservant ainsi les Nephilim de tous dommages magiques. En surmontant la nausée qui étreint leur Pentacle, les Nephilim pourront pénétrer à l'intérieur pour rencontrer le maître des lieux, Nidhogg, le Gardien d'Orichalque.

Les Nephilim ignorent qu'il leur reste encore une étape à franchir. La troisième et dernière épreuve consiste à sortir indemne de cette éprouvante odyssee en traversant d'épais Champs d'Orichalque.

Note : *S'ils ne triomphent pas d'une épreuve, à quelque moment que ce soit, les Nephilim sont condamnés à errer pour l'éternité dans des paysages dantesques, créés par les émanations d'Orichalque.*

La rencontre avec NIDHOGG

Face à l'imposante reconstitution de ed-Deir, les Nephilim, suffoqués par le spectacle, examinent attentivement le site sur lequel ils se trouvent. Ils aperçoivent un grand autel de pierres grises et de Champs magiques non loin de

la réplique du monastère. Là, impressionnant agglomérat de champs d'Orichalque, une énorme masse gélatineuse luit. Lorsque les Nephilim s'en approchent, elle se met à émettre des pulsations sourdes tandis qu'une transformation s'opère. Nidhogg, le Gardien d'Orichalque, apparaît et, jamais, les Nephilim n'avaient ressenti une telle peur leur étreindre les sens. L'apparition est constituée d'Orichalque brut qui a entraîné des lésions irréversibles sur tous le corps de la créature. Boursoufflure vivante, Nidhogg n'a plus forme humaine depuis des éons ; son Pentacle s'est désagrégé, mais la créature n'en est pas pour autant démunie de réflexions. Le seul signe de vie distinctif de cette forme est le fait qu'elle se déplace en légère lévitation à plusieurs mètres du sol et qu'elle s'exprime en énochéen. Être entièrement magique, Nidhogg est omnipotent dans son sanctuaire et les Nephilim ont tout intérêt à ne pas le provoquer. En fait, ils doivent se présenter comme les émissaires de Phaéton s'ils veulent éviter de connaître une fin funeste. Parvenus à ce stade, les Nephilim peuvent alors espérer découvrir de nouveaux éléments.

- **Sur Oméga** : l'Équation existe et contient une terrible vérité. L'Oméga est inévitable. Il est indispensable et doit assurer un renouvellement du Graal Primordial. Une chose est sûre : l'Orichalque ne fait pas partie de l'Apocalypse.

- **Sur Phaéton** : ce fut jadis un fier Pyrim. Il est venu en ce lieu et a posé les mêmes questions que les Nephilim. Nidhogg conte alors aux Nephilim l'épopée de Phaéton, de sa première mise en stase jusqu'à sa sortie de ed-Deir. La vie de Phaéton est relatée en page 9 de l'annexe ; les repères chronologiques de la pochette-écran vous seront également utiles.

- **Sur les Mystères et l'Alliance de Mâât** : les Nephilim apprennent l'existence de l'Omphale et de NéoDelphia. Nidhogg voit l'Omphale en rêve. Il sait qu'il contient un Pentacle désincarné qui attend de l'aide. De nouvelles perspectives s'ouvrent...

- **Sur les Fils d'Assurbanipal** : la région qui entoure le sanctuaire est sous la coupe d'une faction des Mystères du Midi, les Fils d'Assurbanipal. L'énigme millénaire leur échappe toujours ; ils ne représentent pas une menace de grande ampleur.

Il ne reste plus aux Nephilim qu'à triompher de la troisième épreuve et à échapper aux Fils d'Assurbanipal. L'aventure continue !

CONTES et Légendes DU BOHEIM

Certains Bohémiens prétendent que Nidhogg serait un Golomchk, un Kaïm Orichalquien, que les Bohémiens abandonnèrent derrière eux lorsqu'ils rejoignirent les Plans subtils pour dissimuler la vingt-et-unième Lame d'Épiméthée-Akhénaton.

D'autres au contraire prétendent qu'il serait l'âme du Pharaon hérétique que le Peuple-Église aurait libéré de sa stase au seuil de la Cité des Vertiges selon ses dernières volontés afin qu'il garde à tout jamais l'unique entrée physique d'Aggartha. L'Orichalque qu'il contient serait celui des douzes Métadaïmions que les Mystères attendent pour les guider dans la Grande Année, prévue pour 2012. Ces derniers seraient apparus à la surface de la terre au début de l'Anaphé de l'Apocalypse, lors du Grand Éveil, et aurait été attiré par l'âme du Pharaon hérétique.

CONCLUSION

Encore une fois, les Nephilim ont récolté une moisson d'informations. En gros, et à la seule condition que les Nephilim aient réussi à rencontrer Nidhogg, le Gardien d'Aggartha, et à lui échapper, trois axes se dessinent.

- Cet épisode contient toutes les réponses. La poursuite du présent livret nécessite maintenant une nouvelle prise d'informations de la part des Nephilim. En un mot, ils doivent élucider les énigmes contenues dans les autres rêves.

- Parvenus au terme de l'aventure, les Nephilim ont découvert la non-implication de l'Orichalque dans l'Équation ; ils peuvent sereinement envisager d'explorer d'autres pistes.

- Enfin, si les Nephilim ont été au fond des choses, ils ont certainement découvert les mystérieux agissements de l'Alliance de Mâât qui préside à la réunification des Mystères ainsi que l'existence de Lysimakheïa (cf. Testament p. 57). Les Porteurs de Toge s'agitent et cela ne présage rien de bon (cf. « L'Alliance de Mâât » en page 11 du livret 2).

Dans tous les cas de figure, laissez les Nephilim tirer leurs propres déductions et savourez silencieusement ces délectables moments où l'hystérie enfieuvre l'esprit des Nephilim et où tous les indices innocents deviennent les catalyseurs de drames cornéliens parfaitement imaginaires.

Notes : les caractéristiques de Nidhogg et de Kurungano ne sont pas données dans le livret 2. En effet, ces personnages sont des Figures du monde occulte contemporain au même titre que le Lion Vert ou tout autre membre du Glorieux Alliage, il serait donc hors de propos de les détailler.



ÉVORA

CHAPITRE 3



Le rêve

Le rêve qui permettra aux Nephilim d'atteindre Évora et de découvrir les Marches de Pachad est présenté dans le livret 2 en page 28.

INTERPRÉTATION

Le Nephilim vient de se souvenir de l'Éveil de Phaéton dans le Portugal du XVI^e siècle sous le règne de João III. Sa stase au cœur du palais royal miraculeusement pleine, il s'incarne dans le premier Simulacre venu aux abords des jardins du palais. Au même instant, le roi et son escorte le quitte pour une promenade hebdomadaire. Il rencontre alors par hasard l'un des conseillers du roi, un Sphinx, Adopté de l'Empereur qui fut, par le passé, Éaque. Il devient très rapidement son ami, son confident mais aussi son protecteur à la cour. À cette époque, les Templiers sont encore puissants au Portugal où, par le passé, ils ont bénéficié de la protection de la couronne.

Dans la seconde partie du rêve, Phaéton découvre les rites perpétués par les Mystères de Diane parmi les alignements de pierres dressées qui habillent les paysages de la région.



Il les espionnait dans l'espoir de trouver l'entrée des grottes où des Nephilim se seraient rendus avant de disparaître.

INDICES

1 – La langue entendue et utilisée dans le songe est un dérivé du galicien, répertorié et parlé dans une grande partie du monde : le portugais.

2 – Architecture et artisanat : tous les bâtiments que le Nephilim peut apercevoir dans le songe sont pourvus d'arcades qui conservent la fraîcheur à l'intérieur par un va-et-vient d'air permanent. De plus, les murs sont bien souvent recouverts de décorations artisanales en faïence que les Portugais nomment *azulejos* (cf. l'encart sur « le Portugal »).

3 – Les pierres levées sont disposées, en arc de cercle, face au lever du soleil dans une prairie d'orangers et de citronniers, non loin de grottes remontant aux Guerres élémentaires.

● Lieux informatifs

Une université reste certainement le meilleur moyen pour le Nephilim d'utiliser les indices disséminés dans ce troisième songe de Phaéon.

Si les Nephilim sont encore à Lyon au moment où ils localisent la prairie et le palais, ils pourront se rendre dans l'excellent département d'Histoire de l'université, qui même s'il est spécialisé en archéologie du fait des sites encore présents dans la ville, possède des ouvrages de référence fort utiles. Ainsi, ils pourront découvrir que la langue qu'ils entendent est bien du portugais. Le Nephilim se rendra aisément compte que la végétation dans laquelle il évolue n'est pas représentée à Lisbonne et qu'une autre ville, Évora, fut la capitale de ce pays pendant de longues années. Ils pourront apprendre — également dans une librairie ou dans une grande surface du livre au centre ville — que cette cité abrite des jardins magnifiques et qu'à douze kilomètres de cette cité médiévale, on peut se promener au milieu de cercles de pierres dressées.

Un spécialiste des alignements préhistoriques les informera que ce site est célèbre dans toute l'Europe. Les cromlechs et les menhirs qui s'y dressent remontent au troisième ou quatrième millénaire avant notre ère. Il pourra aussi apprendre aux Nephilim que cette cité possède un grand nombre de curiosités architecturales. Il s'agit en fait d'une véritable cité « musée » (voir plus bas).

Le Portugal

GÉNÉRALITÉS

Population : 10,5 millions d'habitants

Superficie : 88 944 km² — sans compter les archipels de Madère : 794 km² et des Açores : 2 247 km².

Langue : le portugais, langue latine de même racine que le galicien. L'anglais est la langue étrangère la plus parlée. Ensuite vient le français, mais il est surtout parlé dans la région de l'Algarve par les intellectuels (la quarantaine et plus).

Monnaie : l'escudo ou l'écu.

GÉOGRAPHIE

Le Portugal est un petit rectangle au bout de l'Europe. Les huit provinces du pays — Minho, Douro et Trás-Os-Montes au Nord ; Beira au centre ; Ribatejo et Estrémadure près de Lisbonne ; Alentejo et Algarve au Sud — sont un patchwork de montagnes et de plaines. Le relief change ainsi du tout au tout. Les plaines immenses de la région d'Alentajo s'opposent aux montagnes de la région Nord. Les huit cents kilomètres de littoral sont extrêmement variés : zones lagunaires, près de Coimbra — falaises à l'ouest de l'Algarve — et longues bandes de dune, rivage de l'Alentajo.

À mesure que l'on s'éloigne des côtes, les arbres deviennent plus rares. Les campagnes prennent des teintes brunes et ocre une grande partie de l'année. La séparation Nord-Sud du pays est faite par le Rio Mondego. Plus l'on se dirige vers le Sud, moins les paysages

sont verts. Les terres de la Serra de Sintra, au nord-est de Lisbonne, sont le domaine des chênes, des cèdres et des arbres tropicaux. Elles font donc exception, tout comme les collines de l'Estrémadure et le Ribatejo qui se couvrent d'une végétation méditerranéenne lorsqu'elles ne sont pas cultivées.

En Alentejo, sur les terres sèches et arides ne poussent que des chênes-lièges, des chênes verts et du blé.

L'Algarve, l'extrémité sud du pays, est isolé de l'Alentejo par une barrière montagneuse de neuf cents mètres. Cette région a l'allure d'un grand potager où abondent amandiers, figuiers, orangers et citronniers.

CLIMAT

Les parties septentrionale et méridionale ont des climats contrastés. Le climat du Minho et du Douro est océanique. L'humidité ambiante, due au ruissellement des eaux fluviales sur le sol imperméable portugais, explique les paysages verdoyants, les forêts et les vignes. Plus l'on s'éloigne du littoral et plus le climat devient rude.

Le peuple portugais et quelques éléments de son histoire

Les Portugais sont un ensemble de tribus ibériques, ayant subi successivement, les comptoirs commerciaux des Phéniciens et des Grecs, tout au long du premier millénaire avant Jésus-Christ ; la colonisation romaine au I^{er} siècle av. J.-C. ; les raids wisigoths au V^e siècle ; la conquête maure, en 711 et les guerres entre Catholiques et Musul-

mans au XI^e siècle, avant de devenir le peuple du Portugal en 1139. Tout au long de son histoire, la présence maure influencera les arts et la culture de ce peuple. Les Espagnols, en unifiant la péninsule entre 1581 et 1640, marqueront, à leur tour, de leur culture, le Portugal. Les Français, sous la dictature de Napoléon Bonaparte, seront les derniers à influencer les choix d'identité de cette nation.

ARTISANAT

Sous le règne de Manuel I^{er} (1495-1521), l'architecture trouve une expression qui se distingue des autres formes de gothique tardif, alors en vigueur en Europe, grâce au travail d'un Français, Diogo Boitac, qui fut appelé par le roi pour édifier l'église de Santa-Maria du monastère de Jerónimo à Belem. Les architectes portugais ne cesseront pas de s'inspirer des formes qu'il inventa. Ainsi, sous le règne de Manuel I^{er}, l'architecture se dote de moulures contournées, de colonnes torsadées, de nœuds en forme de cordage, de formes spirales évoquant des vagues ou des voiles de navire sans compter les éléments marins — comme les moules, les coraux, les animaux aquatiques — qui ornent les façades. Tout cela rappelle aux Portugais les civilisations lointaines qui furent mêlées à leur histoire. La croix de l'ordre du Christ et la sphère armillaire — emblème de Manuel I^{er} — sont omniprésentes et attestent de la noblesse de celui qui ordonna les constructions.

Manuel I^{er} initia une autre révolution artistique en introduisant les petites pierres polies des Arabes ou az-zulâij, dont étaient friands les Espagnols de cette époque, dans la décoration de son palais de Sintra. Les az-zulâij sont des carreaux de faïence mudéjars, disposés par module de quatre, qui répètent à l'infini des motifs simples. Ces véritables tapis muraux accrochent et reflètent la lumière. Les Portugais nomment ces faïences polychromes — le vert émeraude et le bleu de Fez côtoient le blanc, le noir du graphite et le jaune orangé — des

azulejos. Vers le milieu du XVI^e siècle, un Italien, Francesco Niccoloso, améliore la technique et rend possible la représentation figurée. Des médaillons allégoriques et de véritables panneaux sont alors réalisés. Au XVII^e, on distingue deux types d'azulejos. Les uns sont des petits carreaux bleus (ou verts) et blancs disposés en damier qui produisent un effet de relief, les autres sont des scènes figurées polychromes. Cet art évoluera jusqu'au XIX^e siècle, influencé tour à tour par : les porcelaines chinoises, le baroque, l'Art nouveau et l'historicisme. Le XX^e siècle connaît également des créateurs d'azulejos qui concilient sculpture et peinture.

La découverte de mines d'or au Brésil permettra à João V (1706-1750) de faire triompher le baroque grâce à des projets grandioses comme son « palais-monastère » de Mafra qui associe des dômes au « parfum germanique » et des façades italianisées. Les architectures intérieures de cette période étaient dotées de boiseries dorées, talhas douradas, ainsi que de nombreux azulejos reléguant la peinture et la sculpture aux décorations extérieures. Le baroque « joanin » consacra les azulejos.

RELIGION, SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les Portugais sont des gens très pieux qui ne tolèrent pas l'irrespect envers les églises — tenues légères, conversations à voix hautes, etc. Les lieux publics, les restaurants notamment, sont interdits aux chats et aux chiens. Les Portugais exigent facilement un certificat de bonne santé prouvant la vaccination antirabique.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

Le Portugal et la France sont sur le même fuseau horaire. Le passage des frontières portugaises s'effectue sans formalité particulière. Les ressortissants de l'Union européenne sont même dispensés de passeport.

SE RENDRE SUR PLACE

Lisbonne est à 1 780 kilomètres de Paris.

Le réseau ferroviaire européen relie les deux capitales en une vingtaine d'heures. Deux trajets peuvent être empruntés. Le TGV Atlantique, au départ de Paris-Montparnasse, effectue le voyage jusqu'à Irún en cinq heures et trente minutes puis un train de nuit dessert Lisbonne en quinze heures. Au départ de Paris-Austerlitz, les Nephilim ont le choix entre deux itinéraires passant par Madrid. Le premier, le Talgo, atteint la capitale espagnole en treize heures. Le second met seize heures mais permet d'emporter son véhicule. De Madrid, quatorze autres heures sont nécessaires pour rejoindre Lisbonne.

Les nombreuses compagnies aériennes qui relient la France au Portugal proposent plusieurs formules de vol qui,

en moyenne, sont de quatre heures et trente minutes. On peut se rendre également au Portugal grâce à des vols charters ou des voyages organisés, en bus.

UNE CAPITALE DÉCHUE

UN PEU D'HISTOIRE

D'abord appelée Eborac, la ville prendra le nom de Felicitas Julia en l'honneur de Jules César. Les Romains doteront la cité de murailles et de fortifications qui, bien que n'ayant pu contenir les assauts wisigoths, sont encore pré-

sentes de nos jours. Les Wisigoths ne lui permirent pas de devenir la grande cité que les Romains avaient commencé à ériger. En 715, les Maures investissent la région et redonnent à Évora une certaine prospérité. Ils changent l'allure de la ville en y installant des patios dallés, des venelles surmontées d'arcades et en peuplant les terrasses des maisons de nombreuses plantes. En 1165, Éaque, un Adopté de l'Empereur, alias Géraldo « sans peur » Sem-pavore rend Évora à la chrétienté. La population commence dès lors l'érection de la cathédrale. À la fin du XIV^e siècle, la cour royale s'installe enfin dans la cité. Les deux siècles qui suivirent firent de la ville le principal foyer intellectuel du pays d'où les arts connaîtront leur renaissance. En 1551, Évora connaît son apogée. Le Roi Jean III fonde le collège du Saint-Esprit, dans la tradition des humanistes, et le confie aux jésuites. En 1553, l'Université d'Évora sert de relais aux principes du concile de Trente. En 1580, le Portugal est annexé par l'Espagne. Jusqu'en 1640, date à laquelle les Espagnols rendront au Portugal sa souveraineté, Évora ne sera qu'un centre agricole. L'essor culturel formidable de la cité est étouffé par la présence hispanique.

IV IS WATCHING !

POT de Sécurité : 18

Une fois un jet sous Informatique réussi pour tenter de manipuler — en dehors d'une simple visite ou d'un courrier électronique — les sites d'Évora sera nécessaire. Ensuite, la compétence Informatique divisée par cinq du « Hacker » devra être confrontée à ce POT pour déterminer si le réseau est, successivement, découvert, introduit et, éventuellement, neutralisé.

L'ensemble des institutions d'Évora est connecté à internet et au world wild web. Toutes ces structures possèdent des sites web d'accueil ainsi que des boîtes aux lettres électroniques que leurs concepteurs croient protégées. Il n'en est rien car Éaque n'est pas un nostalgique et il a su impliquer l'Empereur dans le développement des nouvelles technologies. Ainsi, il a eu l'idée de créer des sociétés de développement de sites web et de réseau intranet. Elles concurent ceux des institutions et des entreprises d'Évora. Ils les connectèrent à un réseau informatique fantôme. Au commande de ce réseau de contrôle, Éaque est en mesure de surveiller les actions des employés de ces structures mais aussi de surveiller les allées et venues de ceux qui visitent leurs accès électroniques. Ainsi, il contrôle les échanges bancaires de certaines sociétés. Il est donc « le Big Brother » d'Évora. Si son expérience obtient des résultats importants pour l'Empereur, l'Arcane étendra ce réseau à ses cinq régions de contrôle mondial (la Tête couronnée, le Torse, la Dextre, la Senestre et les Croisés inférieurs). De même, le Prince de l'Arcane devrait inclure le Portugal, bien avant l'Albanie et la Bulgarie, au Torse qui contient déjà l'Espagne, l'Italie et la Grèce.

Pour plus d'information sur Éaque, consultez le livret 2 page 18 et le paragraphe qui lui est consacré plus bas.



Le coup de grâce est porté à Évora en 1759 lorsque le marquis de Pompal expulse les jésuites et ferme l'université. La cité ne s'est jamais remise de ces mésaventures historiques. Bien qu'il s'agisse d'une ancienne capitale, son influence ne dépassera plus le cadre régional.

La ville

POT DE SÛRETÉ : 7

POT D'INFORMATION OCCULTE : 16

Évora émerge comme une île dans le désert humain d'Alentajo. Loin des lumières des métropoles, avec son petit temple romain, sa muraille médiévale intacte, sa magnifique cathédrale, son palais et ses innombrables églises de toutes les époques, Évora est un tableau harmonieux et profondément original. La profusion de maisons blanches et de jardins suspendus rappelle au bon souvenir des habitants de cette « ville-musée » les parfums enivrants de son passé maure.

● Les JARDINS PUBLICS

Le somptueux palais du roi Manuel I^{er} (1495-1521), qui fut érigé par João II, au XV^e siècle, dans la tradition mauresque, est un véritable monument, percé d'arcades et d'une grande loggia pour mieux préserver la fraîcheur. Cet ancien palais royal est ceint d'un jardin verdoyant fort bien entretenu par les autorités. Les habitants et les touristes s'y mêlent dans leurs promenades quotidiennes. Les Nephilim pourront rencontrer à nouveau, par hasard, la plupart des intervenants de cet acte. Nous vous conseillons d'user de ces rencontres fortuites pour développer la suspicion naturelle des Nephilim jusqu'à la paranoïa.

Les Nephilim pourront surprendre les forces de police de la ville en train d'évacuer des hommes étranges, vêtus de haillons, qui se révéleront être des Adoptés du Jugement (voir plus bas). Présentation en détail en page 21 du livret 2.

● Le temple de DIANE

Au cœur de la cité médiévale, sur la grande place, cernée par les jardins du palais de Manuel I^{er}, la cathédrale et le couvent dos Lóios, les Nephilim découvriront un authentique temple romain aux colonnes corinthiennes de granit dont les bases et les chapiteaux sont en marbre. Il s'agit du monument romain le mieux conservé de toute la péninsule ibérique.

Érigé par les Romains entre le II^e et le III^e siècle après l'Incident Jésus, le temple de Diane fut muré au Moyen Âge et transformé en forteresse. Au début du XVII^e siècle, la structure militaire est convertie en abattoir. En 1870, les murs qui soutenaient les colonnes du temple et le proté-

geaient de l'effondrement sont retirés avec précaution. Ces reconversions successives de l'architecture ont permis aux habitants d'Évora de conserver en l'état leur temple romain.

De nos jours, l'accès au temple est strictement interdit. En effet, les Mystères de Diane ont réussi à convaincre, malgré leurs demandes maladroitement, le conseil municipal de défendre l'accès aux colonnades en prétextant des risques d'effritements et d'effondrements.

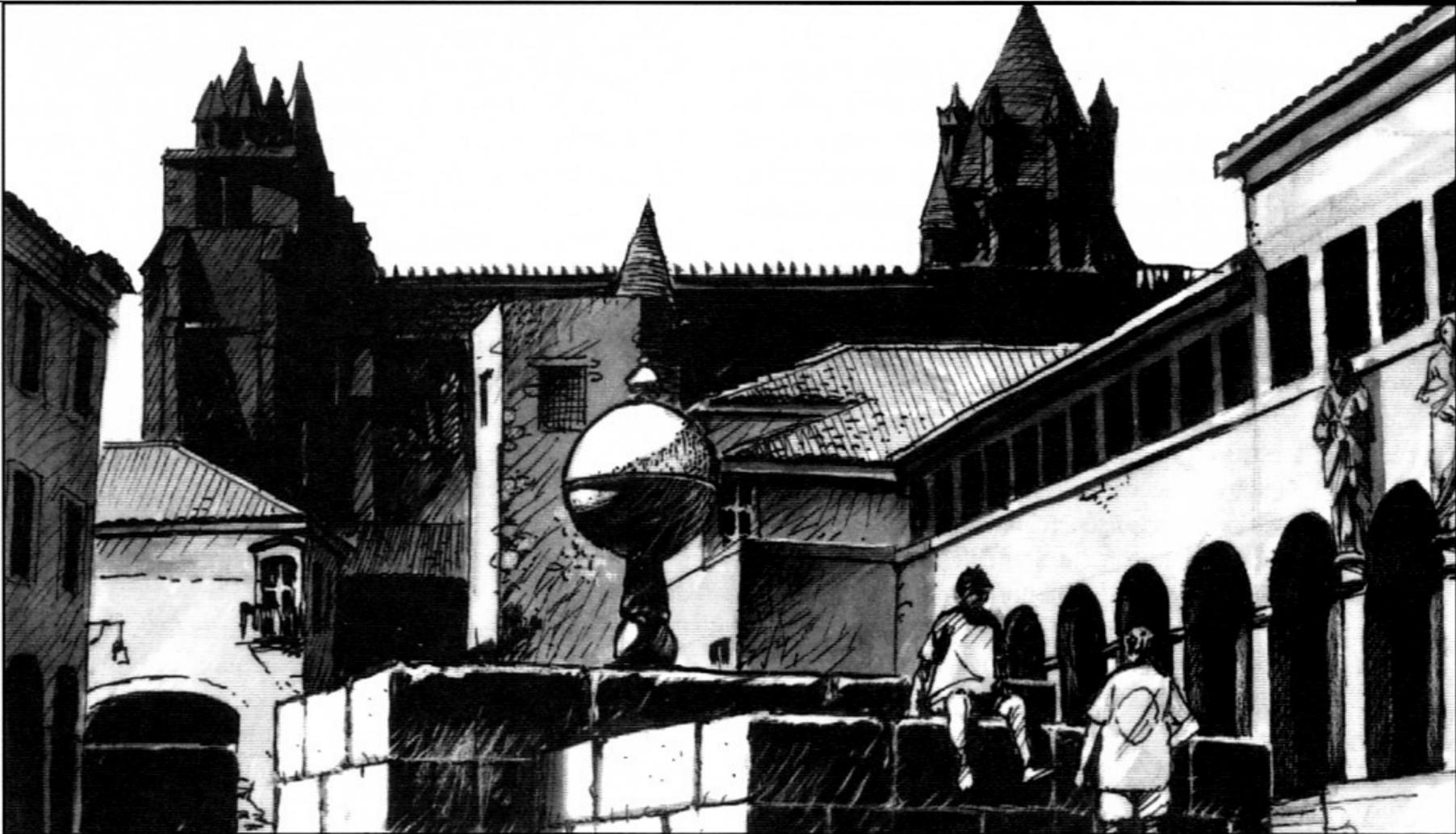
● L'église SÃO JOÃO evangelista et Le CONVENTO DOS LÓIOS

En 1485, le couvent dos Lóios fut construit par Francisco de Arruda, l'architecte de la tour de Belem, au cœur de l'église dédiée à saint Jean l'évangéliste, au style romano-gothique. En 1755, le tremblement de terre qui ravagea la région fit des dégâts très importants à cette construction. L'église dut être entièrement rénovée et il ne reste aujourd'hui de l'originale que la façade et la nef, décorée d'azulejos représentant la vie de saint Laurent. On y accède par un portail flamboyant. Elle abrite les nombreux tombeaux des familles des comtes d'Oliveira et de Melo dont l'influence fut considérable dans la région. Leur palais est situé à quelques pas de là.

Les anciennes cellules du couvent sont louées pour la nuit à des prix exorbitants. En période estivale, ces chambres-cellules sont réservées de nombreux mois à l'avance. Des visites de l'église, de son petit cloître et de sa salle capitulaire sont organisées du mardi au dimanche de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 17 h 30.

● Le musée RÉGIONAL

Ce musée, installé dans les murs de l'ancien palais de l'évêque — qui jouxte la cathédrale — se visite aux mêmes horaires que le couvent dos Lóios. Le cloître, à hauteur de la rue, abrite des sculptures présentées chronologiquement. Les Nephilim y découvriront des pièces représentatives de l'art « manuelien » et de la Renaissance mais également de l'influence considérable des Maures sur les productions artistiques portugaises. Les Nephilim pourront ainsi voir des œuvres de Chantereine dont un cénotaphe en albâtre, de 1535, destiné à l'évêque Alfonso du Portugal. De nos jours, ce tombeau n'est plus aussi vide que l'annonce le guide du musée régional. En effet, à la disparition de Phaéton, Éaque y plaça l'ancienne stase de Phaéton, une tiare, qu'il retrouva dans la vallée des pierres levées après avoir combattu les Mytères de Diane. Cette ancienne stase fut enchantée par Harabel, le Roi Mendiant, l'Empereur de Pachad, Celui Qui Attend l'Apocalypse. Elle permet désormais à son porteur d'ouvrir les Marches de Pachad ancrées au cromlech d'Almendres (voir plus bas).



L'étage contient des collections de peintures portugaises et flamandes. La première salle présente les pièces flamandes : treize panneaux d'un polyptyque démembré consacré à la vie de la Vierge ainsi que six autres panneaux illustrant la vie du Christ. En arrière plan, les Nephilim pourront remarquer — à condition que le jet de peinture soit réussi — des traces de peintures sombres, verticales qui leur évoqueront des monolithes disposés en arc de cercle. Le Nephilim, ayant fait le rêve qui conduisit leur Fraternité à Évora, se souviendra à nouveau par la deuxième partie du rêve, lorsque les deux hommes se battent devant l'assemblée silencieuse des Mystères de Diane. La deuxième salle est celle des œuvres portugaises. Seul un triptyque de la Résurrection aux détails saisissants retiendra l'attention des Nephilim connaisseurs. Les salles suivantes contiennent des tableaux du XVII^e siècle et des meubles anciens du Moyen Âge et de la Renaissance.

● sé : La cathédrale

Construite en cent ans (de 1186 à 1286), de style gothique, cette cathédrale de granit dédiée à la Vierge porte haut, dans le ciel azuré, deux tours asymétriques datant du XVI^e siècle et un clocher roman au dôme conique en pomme de pin rappelant les dômes de Saintes ou de Poitiers. L'une de ses tours est célèbre pour les céramiques bleues qui la garnissent. Cette cathédrale est la plus vaste du Portugal avec un enchaînement de trois nefs sur soixante-dix mètres de long. Du portail, les Nephilim pourront contempler les

statues des apôtres datant du XIV^e siècle qui ont fait la renommée internationale d'Évora. En franchissant ce seuil, on pénètre dans la première des nefs. Elle est sobre, voûtée en berceau brisé et protégée par une coupole octogonale. Des candélabres anciens pendent de la voûte en arc brisé. Ensuite, ils découvriront un chœur de marbres polychromes qui abrite de nombreuses œuvres d'art architectural.

Le cloître gothique, tout comme la salle capitulaire romano-gothique, est ouvert tous les jours de 9 h à 12 h et de 14 h à 16 h 30. Lorsqu'ils pénétreront dans l'austérité de ce cloître du XIV^e siècle, les Nephilim découvriront des orangers, quatre belles statues d'évangélistes ainsi qu'un tombeau gothique reposant sur des lions.

Leur visite se poursuivra dans les stalles du chœur Renaissance en haut de la galerie de la nef et dans le clocher en forme de pomme de pin. Le billet d'entrée leur permettra également d'accéder, via un petit escalier discret, à un musée d'Art religieux, au cœur de la cathédrale, contenant des objets liturgiques et des ornements sacerdotaux magnifiques.

● RUA 5 DE OUTUBORO

Cette rue piétonnière conduit à la place la plus animée de la cité, Praça do Giraldo, au centre de laquelle se trouve une église du XVI^e siècle et une fontaine. Cette rue est connue dans toute la région pour ses restaurants et ses vieilles demeures à balcons ouvragés. Les arcades de la place abri-

tent les banques, les boutiques et un café fréquenté par les étudiants de l'université d'Évora. Au centre de la place, les Nephilim pourront visiter Santo Antão ou se diriger vers le clocher de Santa Clara qui présente des réminiscences musulmanes ou se rendre à l'église São Francisco en descendant la Rua República.

● **L'UNIVERSITÉ DES JÉSUITES
et Le cloître des étudiants**

POT DE RICHESSE D'INFORMATION : 14

Ce haut lieu intellectuel d'Évora est rarement ouvert au public et il est donc, généralement, impossible de contempler les azulejos qui décorent les salles de cours, bordant le cloître du xv^e siècle, baptisé « cloître des étudiants ».

L'Éolim du 666, Arkadio, a élu domicile dans cette université en prenant le corps du bibliothécaire comme Simulacre. Il est présenté en page 20 de l'annexe.

Aux abords de l'université, on peut tout de même visiter les palais des comtes de Bastos — qui devint celui des Cardaval — et de Melo qui sont de véritables merveilles de l'architecture du xv^e et xvi^e siècle.

● **LARGO DA PORTA DE MOURA**

Cette place en pente douce, de forme étrange et irrégulière, accueille en son centre une fontaine de style Renaissance (1556), en marbre blanc d'Estremoz, qui semble avoir été

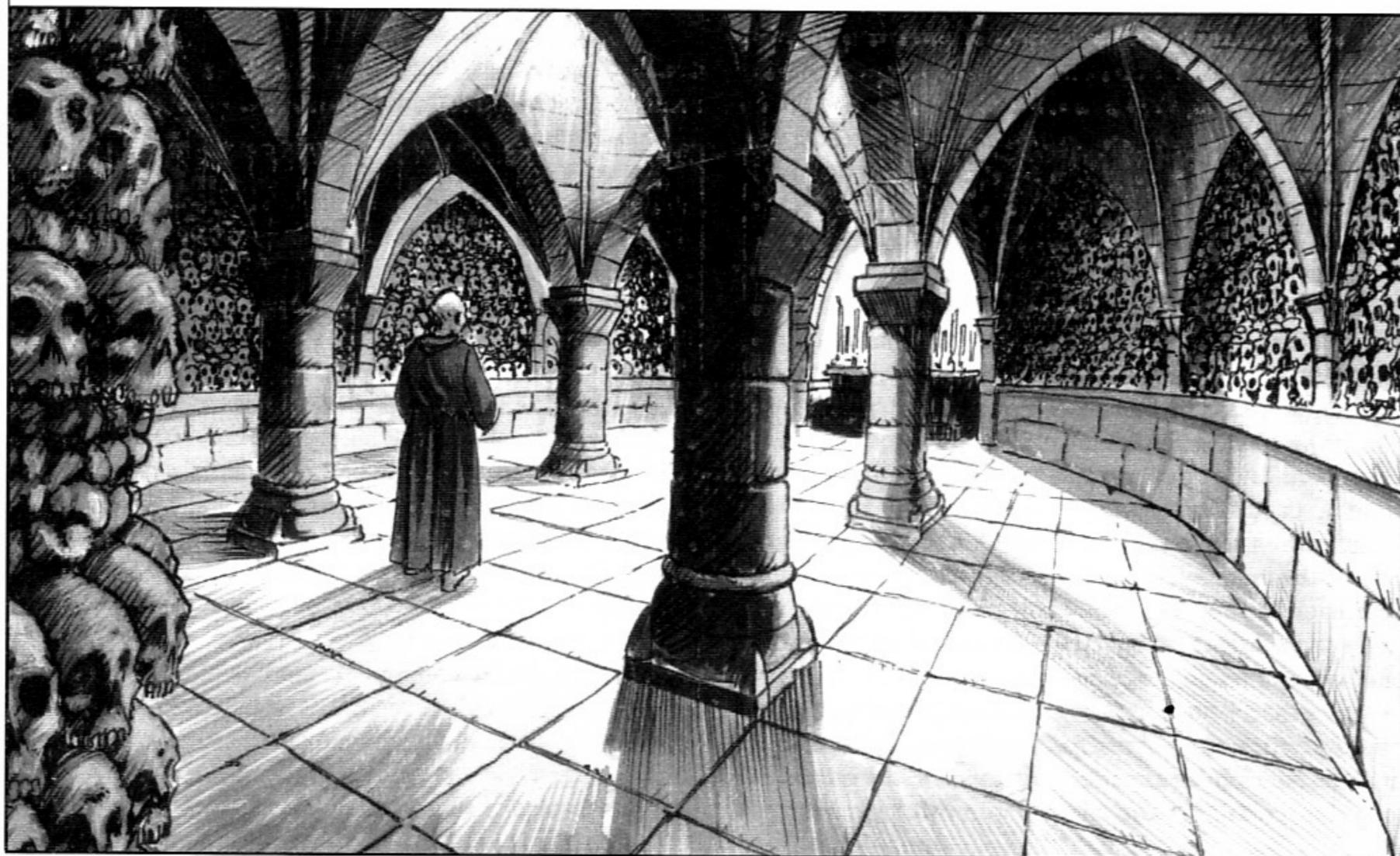
édifiée dans notre siècle. Cette dernière porte la sphère armillaire de Manuel I^{er}. Cet espace, qui est un repaire de belles demeures anciennes, est aussi encombré de somptueuses voitures et d'un hideux et moderne palais de justice.

● **L'ÉGLISE SÃO FRANCISCO**

L'église, construite à l'époque « manuélina », s'ouvre sur un porche en granit sombre où se mêlent les arcs. Un pélican et une sphère armillaire, qui sont les emblèmes respectifs de João II et Manuel I^{er}, surmontent le portail. À l'intérieur, on découvre une splendide voûte d'ogives, une chapelle garnie d'azulejos représentant le portement de Croix ainsi que la Passion du Christ et, surtout, la chapelle aux ossements. Cette dernière ne peut être visitée que de 8 h 30 à 13 h et de 14 h 30 à 17 h 30 tous les jours, sauf le dimanche où elle est fermée le matin.

Passée l'entrée, décorée de tresses de jeunes filles (offrandes faites par de jeunes mariées), les Nephilim pénètrent dans cette chapelle aux murs recouverts de tibias et de crânes humains. Le guide leur expliquera que « les Franciscains venaient ici méditer sur la vanité de l'attachement aux biens terrestres ».

À cela vient s'ajouter une légende locale. Les habitants d'Évora ont de tous temps déposé des statuette de cire à l'intérieur afin de conjurer le mauvais sort et de faire disparaître les maladies qu'ils croyaient magiques. Cette légende





Le GARDIEN DE La CHAPELLE AUX OSSEMENTS

Noyau de Lune Noire : 25

Réserve : 50

Attaques

Griffes : 60 % ; deux fois par passe d'armes (Domm. de base : 2 POT de Gravité : 18).

ou

Morsure : 45 % ; une fois par passe d'armes et à condition qu'il ait réussi les deux attaques de la passe précédente (Domm. de base : 1 POT de gravité : 8).

L'attaque occasionne également 1D10 + 3 dommages magiques sur la réserve du Selenim. Ces points sont dérobés, assimilés, par le Gardien.

Pouvoirs occultes

Pavane : 30 %

Nécromancie : 20 %

Description

Des vapeurs méphitiques de Lune Noire s'échappent des orbites vides des crânes, constituant la chapelle aux ossements, et se condensent au centre de la pièce pour donner forme à une imposante créature. Sa chair semble constituée d'une enveloppe métallique où se reflètent les décors mais pas les formes de vie. Dominant les Simulacres de ses visiteurs, la créature les toise d'un regard abyssal qui leur donne le vertige.

a sa part de vérité. Les ossements des cinq mille morts qui servirent à la décoration de la chapelle constituent une entité de Lune Noire capable d'apaiser les souffrances des sans-repos en intégrant leur KLN. Cette entité maudite survit dans les harmoniques de la Pavane où elle érige patiemment une Anti-Terre ainsi qu'un gardien, un effet-*Dragon* de Lune Noire, qu'elle opposera à n'importe quel Selenim entrant dans l'église.

pedras talbas

Prenant la route vers l'ouest, les Nephilim découvriront les premières pierres levées de cette région agricole dès qu'ils auront parcouru douze kilomètres. Les Nephilim ont 30 % de chance de rencontrer les Lumières solitaires qui effectuent leurs rondes quotidiennes. Ces chances augmentent de dix points toutes les heures.

Le menhir d'Almendres

Cette pierre de deux mètres cinquante se dresse au beau milieu d'une oliveraie. Non loin de là, les Nephilim distinguent le grand conteneur agricole d'une importante exploitation. Cette dernière abrite les recherches ésotériques des Mystères de Diane. Au sein de ce grand bâtiment, est entreposé le matériel nécessaire à la mise en stase de Déchus. Il s'y trouve aussi un laboratoire où se mêlent Artefacts et technologies de pointes.

Le Laboratoire DE GÉNÉTIQUE ÉSOTÉRIQUE

De l'extérieur, rien ne le distingue des installations de la coopérative agricole. Il s'agit d'un bâtiment imposant en béton, doté d'un étage et d'un conteneur céréalier adossé à l'une des façades (pour le plan, cf. écran).

1 – Le hall : cette entrée est entièrement vide. Elle est scellée par un pavé numérique ce qui devrait alerter la curiosité des Nephilim.

2 – La zone de stockage : c'est là que sont stockées les armes en Orichalque ainsi que les réserves du métal maudit qui permettent aux Mystes de concevoir des Homoncules.

3 – L'unité de vie : cette grande salle prévue pour entreposer fruits et légumes a été convertie en dortoir. On dénombre dans cet espace douze lit superposés et vingt-quatre casiers. Certains sont utilisés. En effet, quatre Mystes vivent dans le bâtiment en permanence. Ils sont relayés tous les deux jours. Le dortoir donne sur une autre salle, munie du nécessaire pour cuisiner. Le petit groupe y prend ses repas.

4 – Le laboratoire alchimique : dans cette salle du sous-sol se trouve un laboratoire équipé d'Athans, d'alambics et autres verreries raccordés à des instruments de très haute technologie qui permettent aux Mystes d'étudier et d'analyser les rites qu'ils se sont transmis au fil des siècles. Une lourde porte blindée conduit au conteneur qui descend jusqu'ici.

5 – Le conteneur : une fois le code forcé — électronique à -15 % — les Nephilim découvriront un laboratoire alchimique traditionnel. En son centre trône une cuve en verre épais. À l'intérieur, ils distingueront les formes lumineuses de trois Pentacles atrophiés par les usages abusifs des Mystères.

Les autres salles sont vides.



Les Mystères espèrent ardemment que ce laboratoire leur permettra de dédoubler une partie d'un Pentacle Nephilim comme on le ferait avec un brin d'ADN pour le greffer sur l'un d'entre eux. Ce Néo-humain, comme ils le nomment, serait en mesure de prêter son corps au Titan du Septentrion qui n'est autre qu'une forme fœtale enfermée en Hadès (*Les Mystères* p. 146). Pour le moment, bien des Immortels furent détruits lors de ces expériences mais sans produire de réels résultats. Le cas échéant, le Néo-humain sera mis sous le contrôle des Mystères d'Éleusis.

Le cromlech d'alMendres

Ce cromlech est constitué de quatre-vingts quinze pierres levées, disposées en demi-cercle. Le centre de cet étrange amphithéâtre préhistorique accueille régulièrement le lever de l'astre solaire, prenant les monolithes en spectateurs. Ce cromlech, qui vit la naissance des Mystères de Diane, se couvre parfois d'une rosée aux vertus étranges : elle permet aux humains initiés de voyager dans les Akasha (voir l'encart à ce propos page 43).

Entre 21 h et 4 h du matin, les Nephilim ont 20 % de chance de tomber sur un Adopté du Jugement. Ce taux

s'incrémente de dix points toutes les heures. S'ils doivent rencontrer l'un d'entre eux en même temps qu'un Myste de Diane, ils sont en fait témoins d'un affrontement entre les deux parties. Il vous appartient de déterminer le nombre de participants à ces escarmouches occultes.

Le Nephilim ayant fait le rêve reconnaîtra la clairière. S'il se présente à l'aube, avec la tiare de Phaéton sur la tête, il verra alors une porte se découper dans les airs, au cœur de l'alignement. Toute sa Fraternité pourra s'y engouffrer. Ils pénétreront alors dans les Marches de Pachad (voir plus bas).

Le dolmen de zambuJEIRO

À l'écart de la route reliant Valverde à Évora, les Nephilim pourront apercevoir — jet de Vigilance à -25 % — un dolmen de cinq mètres de hauteur. En s'approchant, ils découvriront qu'il s'agit d'une ouverture donnant sur un passage souterrain, long de quatorze mètres. Ce dernier les conduira dans une salle, aux parois de roche, circulaire, de trois mètres de diamètre. Cette grotte abrite les Banquets nocturnes des Adoptés du Jugement et de leurs compagnons humains. Ces rencontres, rythmées par les Larmes,



des effets-*Dragon*, ont lieu à des fréquences irrégulières. Les Adoptés y passent fréquemment leurs nuits. Si plusieurs d'entre eux se rencontrent fortuitement et qu'ils ont la chance de bénéficier de la compagnie d'humains, profanes ou initiés, ils n'hésitent pas à se lancer dans un Banquet où, alcool aidant, ils se racontent des histoires de fin du monde. Si les Nephilim prêtent l'oreille à leurs discours vaporeux, ils comprendront que leurs propos ne sont pas si incohérents que cela. En effet, ils échangent leurs points de vue sur ce qu'il nomme le Grand Abandon, l'attente de l'Apocalypse en Ombre contrôlée — et non totale, comme l'est celle des membres de l'Arcane XII — dans leur Simulacre. Une fois par mois, les nuits sans lune, ils organisent un Banquet. Ces nuits-là, la débauche est telle que les humains qui les accompagnent en ressortent bien souvent traumatisés pendant quelques jours.

Les Adoptés du Jugement sont détaillés en page 21 du livret 2. Leurs réactions et les informations qu'ils possèdent sont détaillées plus bas.

Le dolmen-chapelle de São Brissos

Sur le bord de la route menant à Santiago do Escoural, les Nephilim apercevront une curieuse architecture à mi-chemin entre l'église chrétienne et le dolmen. En effet, les pierres de soutènement du dolmen sont désormais reliées par des murs. La pièce ainsi constituée est basse de plafond. Les hommes ont accolé un clocher lilliputien au dolmen, constituant ainsi une chapelle.

C'est là que réside Stentora, une Exilée qui est détaillée en page 19 de l'annexe.

La rosée des cardinaux fantomatiques

La rosée que l'on peut récolter sur les pierres dressées du cromlech d'Almendres possède des vertus akashiques connues des Mystères de Diane.

Sur les humains

La rosée si elle est récoltée un dimanche, doté d'un coefficient de conjonction supérieur à 6, permet à un être humain de rejoindre les Akasha ancrés à la région où il se trouve — périmètre de dix kilomètres de rayon — et de s'y déplacer librement dès qu'il entre dans un sommeil profond.

Sur les Nephilim

La rosée, si elle est récoltée un jour de conjonction favorable, doté d'un coefficient supérieur ou égal à 6, aura des effets sur leur nef...

- Celle-ci leur permet de visiter les Plans subtils liés au culte solaire, en général, et aux Mystères du Septentrion, en particulier. Cette rosée, même si elle n'est pas nécessaire pour pénétrer dans les Marches des Mondes kabbalistiques, permettra au Nephilim de voyager d'une Marche à l'autre.

... Et leur boussole akashique.

- 6 + 1 dans un cardinal au choix du Nephilim.
- 7 + 2 dans un cardinal au choix du Nephilim.
- 8 + 3 dans un cardinal au choix du Nephilim.
Il peut répartir : un point et deux points.
- 9 + 4 dans un cardinal au choix du Nephilim.
Il peut répartir : deux fois deux points.
- 10 + 5 dans un cardinal au choix du Nephilim.
Il peut répartir : deux fois deux points et un point.

Si des points sont répartis en Nadir par un Onirim, ils sont secrètement ajoutés au POT de Khaïba du Nephilim. Vous pouvez aussi décider de tester ce POT à ce moment. Une réussite critique amorcera une transformation en Selenim.

Sur les Selenim

La rosée récoltée un dimanche rapporte autant de points de Lune Noire que le coefficient de conjonction astrologique.

Larmes

Élément : il en existe de tous les éléments.

Visibilité : uniquement en Vision-Ka.

FOR : 10

CONS : 12

DEX : 13

INT : 4

CHA : 11

Attaques

Provoquer l'Ombre : 15 %.

Une fois en Shouït, la Larme peut réitérer son attaque à chaque passe d'arme jusqu'à qu'elle échoue. Le nombre d'attaque portées avec succès indique le nombre de tirage à effectuer sur la table des Ombres (cf. Nephilim II p. 107). Au premier échec de la Larme sur un Nephilim, celui-ci est immunisé à son pouvoir.

Drain éthéré : 30 %

Domm. magique : 2D6.

Les points de dommage tronqués donnent la perte définitive de points de Ka sur son Dominant qu'encourra un Nephilim s'il rate un jet de Ka x 3.

Ces pertes de Ka affectent également la mémoire ésotérique du Nephilim. En effet, les points perdus sont également déduits des POT Mnémos liés aux Incarnations du Nephilim, s'il en possède, puis en Éducation sur son Simulacre actuel, en cas d'excédent.

Description

Ces effets-*Dragon* furent créés par les Adoptés du Jugement en brisant la continuité des Champs magiques dans les sources de Sapience élémentaires que sont les Plexus et les Nexus.

Les Larmes ressemblent à des gouttelettes de Ka-éléments aux faciès torturés qui ruissellent des Champs magiques vers le noyau solaire le plus proche, humain ou Nephilim.

Les grottes de L'escoural

Ces grottes, découvertes en 1963, sont vieilles de quinze à vingt mille ans. Elles furent creusées par la magie des Kaïm lors des Guerres élémentaires qui opposèrent les Kaïm aux humains et à ceux de leurs frères qui partageaient les visions de Prométhée sur l'initiation des humains. Les parois de ces grottes éveilleront certainement au cœur des Pentacles des anciens Kaïm des luttes sinistres et des terreurs sourdes.

Les pistes qui conduisent à ces grottes, pourtant mentionnées dans les guides touristiques, ne sont pas indiquées sur la route nationale qui passe non loin de là. De nos jours, encore, ce lieu est l'enjeu de luttes occultes entre Initiés. En effet, les Veilleurs Insoucians de la Nuit Éternelle s'y réunissent fréquemment. Ils ont mis à jour, derrière les nombreux tas de pierres qui tapissent le sol, des tunnels qui révèlent l'accès à un réseau de salles souterraines. Celles-ci accueillent les victimes de leurs enlèvements. Elles attendent, sans le savoir, le jour de leur sacrifice rituel.

Les grottes de l'Escoural sont fermées chaque nuit et chaque lundi. Elles le sont également de 12 h à 14 h. Les grottes des Mystères de Diane sont difficiles à repérer à moins que les Nephilim ne retournent chaque caillou et remuent tous les amoncellements de pierres qui peuplent les cavernes. Néanmoins, il est possible d'entendre les gémissements des futures victimes enfermées dans le dédale souterrain en réussissant un jet de Vigilance à -30 %.

Les acteurs

Les intervenants suivants vous sont présentés dans le livret 2 du présent volume de la page 18 à la page 25.

Éaque

● ses relations avec Les Nephilim

Les Nephilim pourront le reconnaître aisément car l'un d'entre eux l'a déjà vu dans le rêve qui les a conduits à Évora. Il refusera de recevoir des Adoptés du Mat, du Pendu, de l'Arcane Sans Nom, du Diable, de la Lune et du Jugement.

Si l'un de vos Nephilim est Adopté de l'Empereur et participe aux conspirations contre son Prince, il ne devra en aucun cas se confier à Éaque qui usera de toute sa Sapience pour le détruire sur-le-champ.

Lors de leur rencontre, si l'un des Nephilim utilise la Vision-Ka, il lui semblera bien connaître Éaque et sera en mesure de s'abreuver à la mémoire ésotérique de Phaéton pour remémorer à celui-ci leurs rencontres passées. De même, si les Nephilim l'encouragent à les regarder, grâce à la Vision-Ka, ce dernier reconnaîtra dans la structure pentaclique des Nephilim des « traits familiers ». Cette expérience occulte permettra aux Nephilim de nouer plus facilement des liens avec Éaque.

● ce qu'il sait

L'Empereur : il connaît personnellement le Prince de l'Arcane, Ashurban, pour avoir partagé, avec lui, les aventures d'une même Fraternité. Il connaît aussi, au moins de réputation, tous les autres Exultes, les Initiés de plus haut degré de l'Empereur. Il a eu vent que des complots se tramaient dans l'ombre de la Lame contre son ami Ashurban mais ignore qui en est l'instigateur.

Les Bohémiens : il sait qu'une caravane de Gitans revient en ville fréquemment et s'installe aux abords de la ville. Il ne se vantera pas devant les Nephilim qu'il leur interdit l'accès de la cité. En effet, leur présence est jugée nuisible par Éaque pour le commerce et le tourisme qui sont de véritables valeurs pour lui. Si on lui rétorque que les Bohémiens sont indispensables à la vie occulte des Nephilim, il le reconnaîtra. Mais il racontera également que, par le passé, il acceptait que leurs roulottes stationnent dans l'enceinte romaine de la cité jusqu'au jour où leur tempérament colérique provoqua des bagarres importantes, sans raison, dans les pubs du centre ville. Éaque estime que s'ils sont incapables de se contrôler, ils deviennent une nuisance pour tout le monde. Bien évidemment, cette histoire est un mensonge. Ou, plutôt, l'Adopté de l'Empereur oublie de préciser que cette rixe eut lieu avec d'autres Adoptés de l'Arcane, suite à une conversation sur les similitudes existantes entre leurs méthodes et celle du Bâton.

La Fraternité de Judas : il a bien entendu parlé de cette Fraternité de Déchus sans pour autant la côtoyer. Par contre, elle fascinait Phaéton. Celui-ci avait en effet compris que ces Nephilim n'était pas venus à Évora par le biais du hasard mais bien pour découvrir des informations essentielles sur Pachad et donc sur l'Apocalypse.

Phaéton : Éaque l'a côtoyé au XVI^e siècle. Il s'en souvient comme d'un Pyrim passionné et curieux des arts et d'expériences nouvelles. Bien qu'il ne sache pas si cela était vrai, il se souvient que Phaéton prétendait avoir longuement côtoyé Prométhée. Ils passèrent de longues nuits à parler de



ce Kaïm à silhouette humaine et de ses fils spirituels : les Mystères. Le Sphinx sait que Phaéon érigea deux Chapelles des Mystères avant de s'éveiller à Évora. Il cachera cette information aux Nephilim si ceux-ci semblent sensibles sur la question de cet Arcane mineur — Adopté du Pape, etc.

Éaque avait introduit son ami Pyrim à la cour de Manuel I^{er} où il apprit que les Initiés humains et Nephilim s'intéressaient énormément à la Kabbale et aux mondes ésotériques vierges qu'elle offrait. Il se souvient que Phaéon avait été convaincu par quelques obscurs Initiés, des Templiers sans aucun doute, que des artistes guidés par des Nephilim auraient découvert les Marches d'un des Mondes kabbalistiques dans la région. Il ne croit pas du tout à cette théorie.

Il racontera également aux Nephilim que, dans ses investigations, Phaéon rencontra un Éolim mystérieux, dont il ignore le nom, au Pentacle frappé d'une affliction magique dont il ignore tout. Le Pyrim avait sympathisé avec cet étrange Déchu et, ensemble, ils auraient affronté des Initiés humains dans la région. Il croit, à raison, que l'Éolim fut remis en stase lors de l'une de leurs rencontres. Dans les jours qui suivirent, Phaéon disparut. Inquiet, Éaque attaqua le repère des ennemis de Phaéon et découvrit qu'ils se prêtaient au culte des Mystères. Il retrouva sur les lieux l'ancienne stase de Phaéon, une tiare, définitivement vide, mais pas la nouvelle que les Mystères avaient envoyée loin d'ici.

N'accordant pas sa confiance facilement, Éaque ne révélera pas aux Nephilim que, lorsqu'il retrouva la tiare de Phaéon, elle semblait enchantée. Il gardera également pour lui qu'il l'a dissimulée dans le cénotaphe du musée régional.

L'Apocalypse : il n'a jamais cru que la fin du monde serait pour demain. Cette certitude lui rend difficile la présence des Adoptés du Jugement, dans sa ville (voir plus bas). C'est pourquoi il fait le nécessaire pour qu'ils soient expulsés chaque matin des jardins publics qui bordent l'ancien palais royal.

L'Alliance de Mâât : son Arcane a appris que des Mystes se restructuraient en Orient sous le couvert de l'agence Maati i filii. Il sait également que cette Chapelle est en difficulté à cause d'un trésor qu'elle aurait dérobé au Temple de la Vie. Éaque ignore qu'il s'agit des Portes du Temple (cf. *Testament* p. 62 et *Hermès Trimégistes* n°7 p. 14). Si on l'interroge sur le sujet, il expliquera aux Nephilim que c'est à la Maison-Dieu de régler ces choses-là.

Les Mystères de Diane : tant qu'ils ne menacent pas sa mainmise sur Évora et, par là même, ne compromettent pas la tentative de l'Empereur de contrôler le pays, Éaque se

désintéresse d'eux. Il ignore que ces derniers sont les héritiers des Mystères qui changèrent la stase de Phaéon. Il a même interféré en leur faveur au conseil municipal lorsqu'ils tentèrent bien maladroitement d'interdire l'accès du temple romain au cœur de la cité. Il les considère comme une force occulte d'un autre âge qui, de nos jours, ne représente aucun danger.

Si les Nephilim parviennent à lui démontrer le danger qu'ils représentent — en rapportant des preuves prises dans leur laboratoire de génétique ésotérique — ou qu'ils font le lien entre ces Mystes et les tortionnaires de Phaéon, Éaque attaquera en leur compagnie cette Chapelle.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Cabinet de notaire : il est situé sur l'une des rues donnant sur la Largo da Porta de Moura, au sein d'une demeure dotée d'une loggia à baies géminées, de style luso-mauresque, fermée par un portail aux colonnes de granit. Le rez-de-chaussée abrite le cabinet et son secrétariat, lequel est tenu par Maria, une vieille femme de soixante ans qui travaille pour Éaque depuis plus de quarante ans. Au fil des années, elle a compris qu'Éaque n'était pas de ce monde. La magie d'Éaque ainsi que l'admiration sans borne de Maria à son égard ont permis aux Sphinx de la conserver à son service en toute quiétude. Ensemble, ils ont établi un fichier exhaustif des secrets de famille de tous les habitants d'Évora qui permet au Sphinx de conserver le contrôle de la cité.

L'étage est occupé par ses appartements et la Demeure Philosophale de l'Empereur. Cette dernière se compose d'un ordinateur très puissant capable de traiter un million de coups de téléphone simultanément ; il permet à Éaque de surveiller les réseaux informatiques d'Évora.

Bureau à l'hôtel de ville : il ne s'y rend qu'une fois par semaine, le vendredi, à l'occasion des conseils municipaux. Son bureau contient toute sorte d'informations profanes indispensables à l'exercice de sa charge dans la communauté humaine.

ARKADIO

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Si les Nephilim l'interrogent sur son singulier Pentacle, il leur tiendra le même discours qu'Aquilon (cf. *Irysos*).

Si les Nephilim ont eu des interactions violentes avec Aquilon, ce dernier aura contacté les autres membres du 666 afin qu'ils se méfient des Nephilim. Pour le moment, ils les observeront afin d'estimer leur puissance et leurs implications dans la tourmente des événements qui se préparent.

Si les Nephilim n'ont pas rencontré Aquilon ou s'ils lui ont remis le parchemin d'Irysos, les membres du 666 sont tout de même méfiants mais ils pensent pouvoir les manipuler. Il se méfie des Bohémiens, non pas qu'ils puissent l'identifier ou découvrir quoi que ce soit à son sujet, mais il considère à raison qu'ils sont bien trop malins et que les côtoyer est un risque bien inutile.

● **ce qu'il sait**

La Fraternité de Judas : il était des leurs. Malheureusement, ses compagnons de Quête eurent des doutes à propos d'un certain nombre d'entre eux et décidèrent de les évincer de leur recherche en les remettant simplement en stase.

Phaéton : il le connaît depuis la nuit des temps. Ses rapports avec lui sont présentés dans la vie de Phaéton en annexe page 9. Il mentira aux Nephilim, tout comme il le fit avec Phaéton.

L'Apocalypse : il ne révélera rien à ce propos. Le 666 garde encore secret son rapport avec Mu et ses desseins et cela même au prix de plusieurs Simulacres. S'il y a une interaction violente avec certains des Nephilim, il tentera désormais de les détruire par tous les moyens. Dans ce cas, il n'hésitera pas à utiliser une Lame en Orichalque qu'il dérobera aux Mystères de Diane.

Les Mystères de Diane : il sait que ces Initiés de l'Épée gardent certainement l'entrée des Marches de Pachad et constituent ainsi une entrave au plan du 666. Seul il est bien incapable de leur tenir tête. Sa Sapience lui permettrait certainement de les exterminer tous, sans exception, mais il est conscient qu'il a mieux à gagner en manipulant d'autres acteurs occultes pour qu'ils ouvrent, à sa place, la porte des Marches de Pachad et qu'il sache enfin ce qu'avaient découvert Phaéton et les compagnons de Judas avant lui. Ensuite, il songera peut-être à faire disparaître discrètement cette Chapelle des Mystères

● **ce que l'on peut trouver chez lui**

À l'université d'Évora, où il a enterré le corps du bibliothécaire, les Nephilim intrépides découvriront un ordinateur contenant des informations sur leur périple. Ces informations sont disponibles dans la boîte aux lettres électronique. Ils devraient pouvoir identifier qu'Aquilon et Arkadio sont tous deux membres de la mystérieuse société secrète : Nephilim 666. Ils apprendront notamment qu'Aquilon a rejoint l'un d'entre eux à Londres et qu'il invite Arkadio à les rejoindre (cf. aide de jeu n° 3 p. 32 dans le livret 2).

Les adoptés du Jugement

● **Leurs relations avec Les Nephilim**

Leurs rencontres se feront essentiellement au hasard de leur promenade nocturne et donc de votre volonté. Ils accueilleront à bras ouverts les Orphelins ainsi que les Adoptés de l'Étoile en qui ils attendront des informations capitales sur les événements de l'Apocalypse. Ils sont en effet convaincus que ces derniers ont été contactés par des entités extra-planaires qui souhaitent la destruction de notre monde. Ils ne tolèrent pas les trouble-fête et se joueront d'eux grâce à leurs sorts (voir annexe p. 21).

● **ce qu'ils savent**

Les Bohémiens : ils s'entendent parfaitement avec le Peuple-Mémoire. Ils savent pertinemment qu'Éaque les maintient, tout comme eux, en dehors de la cité. Ils ne comprennent pas pourquoi les Bohémiens ne s'attaquent pas ouvertement à Éaque et à son Arcane qui viole la tradition de respect qui lie les Nephilim et le Peuple-Église.

Les Mystères de Diane : une guerre occulte oppose cette Chapelle du Septentrion et les Adoptés du Jugement. Tous deux se disputent en effet le contrôle de la région des pierres dressées. L'État de délabrement des Simulacres de cet Arcane ne leur a jamais permis de se débarrasser des Mystes. Peut-être que guidés par quelques Nephilim intrépides, ils pourraient gagner cette bataille ? Pour le moment, leur défaite abonde dans le sens de leur délire éthylique sur l'Apocalypse.

La Fraternité de Judas : sa venue à Évora leur est connue. Bien qu'ils ne sachent pas ce que ces Nephilim ont exactement découvert, la visite du traître leur suffit pour attester l'imminence de l'Apocalypse en ces lieux.

L'Apocalypse : pour tous les Adoptés de cet Arcane, les signes sont clairs : l'Apocalypse est proche depuis que « le monde est monde ». Ils n'échappent pas à la règle et abreuveront les Nephilim de récits tous plus hallucinés les uns que les autres sur la nature de l'Armagedon qui va s'abattre sur la terre à l'aube du XXI^e siècle. Néanmoins entre deux tirades hallucinées sur le sujet, les Adoptés manifesteront une curiosité savante sur le sujet. Le message des Bohémiens leur est parvenu et ils ont bien compris que l'Apocalypse était liée à des cycles. C'est pour eux une révélation : il y aura donc plusieurs Apocalypse !

● **ce que l'on peut trouver chez eux**

Au dolmen : des déchets témoignent de leurs beuveries régulières. Il n'y aura rien d'occulte à découvrir en ces lieux.



Les mystères de Diane

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Vous l'avez compris, les Mystères de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse* sont les adversaires des Nephilim. Ceux-ci n'échappent en rien à la règle. Ils sont farouchement opposés aux Adoptés du Jugement qui les empêchent de prendre le pas sur les Marches de Pachad.

● CE QU'ILS SAVENT

Les Bohémiens : les Mystères savent, depuis l'Égypte d'Akhénaton, que les Bohémiens sont liés à la communauté Nephilim. Ils ne comprennent donc pas bien l'isolement des Gitans dans Évora alors que la cité est sous le quasi-contrôle d'un Déchu. De plus, ils se méfient des Gitans dont ils connaissent le tempérament guerrier.

La Grande Année : Ils sont convaincus que leurs actions locales sont fondamentales dans les préparatifs de cet événement ésotérique qui — du moins ils le pensent — va sonner le glas des Immortels. En conséquence, leurs actions contre les Nephilim sont nécessairement violentes et leur discours emprunte aux mouvances millénaristes. Ils savent toutefois qu'ils doivent rendre compte à l'Alliance de Mâât grâce à l'agence Maati i filii.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX

Les grottes de l'Escoural : elles renferment les victimes de leurs futurs sacrifices. Reportez-vous à la chronologie sur l'écran pour plus d'information.

Le laboratoire génétique : au sein d'une coopérative, non loin du menhir d'Almendres, ils conservent des Nephilim en Homoncule ainsi que leurs armes en Orichalque. Il leur est en effet formellement interdit de les conserver à leur domicile.

La force et Le mat

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Comme tout Bohémien, le vieil homme, qui endosse pour le moment ce rôle, accueillera chaleureusement les Nephilim. Si ces derniers s'entretiennent avec lui de l'exclusion de leur caravane d'Évora, il leur expliquera que cette situation n'est pas récente. Il donnera les détails de leur mésaventure (voir plus haut).

Il appréciera particulièrement les Pyrim de la Fraternité. Il évoquera en leur compagnie, lors d'une veillée, les combats de ces derniers et les détails de leurs aventures dans ce monde, qui attend l'Apocalypse.

● CE QU'IL SAIT

L'Exilé : il sera en mesure d'expliquer qu'un Nephilim très particulier, un Exilé, — ainsi ce que ce qu'il est — veille sur les pierres levées. Il apprendra aux Nephilim qu'il s'appuie bien souvent sur les Adoptés du Jugement qui eux aussi s'intéressent à ces pierres préhistoriques.

Les Mystères de Diane : ce vieil homme sait que, depuis l'Antiquité, les Mystères de Diane dominent la région par la terreur. Il apprendra aux Nephilim les éléments essentiels sur leur liturgie : combat des chefs, adoration du soleil levant, rites sacrificiels, etc. Reportez-vous aux informations les concernant dans le livret 2 page 23.

La Fraternité de Judas : les contes des Gitans d'Évora attestent qu'Isariote et quelques Initiés, humains et Nephilim, vinrent dans cette région du Portugal pour y découvrir l'entrée d'un monde de terreur et de souffrance qu'à l'époque l'on nommait « Enfer ». Le conte gitan affirme, à raison, que l'Onirim était un Adopté de la Tour Foudroyée. Le fait qu'il s'entoure d'humains devrait mettre la crédibilité de ce conte en question. Mais les Gitans, conscients de la bizarrerie, sont formels.

L'Alliance de Mâât : les Gitans expliqueront aux Nephilim que les Mystes d'Évora ne représentent pas un danger sérieux. La Chapelle qui peut sonner le glas des Déchus est en Cappadoce et est surveillée par leur caravane depuis plus de quinze années.

C'est la réunion des cinq Fleuves de la Tradition de l'Épée. Ils pourront donner des informations précises sur la localisation des Gitans, surveillant l'Omphale. Ils les encourageront à les rejoindre pour qu'ils fassent leur preuve. Les Bohémiens de la Kumpania du Feu sont convaincus que le premier affrontement des Guerres de l'Apocalypse aura pour enjeu le secret que garde jalousement l'Épée, à Néodelphia.

L'Apocalypse : ils n'en savent guère plus que les Nephilim. En effet, les Mannush, comme le veut la tradition du Peuple-Église, ont apporté la nouvelle aux Nephilim et aux Bohémiens. Ils sont les messagers du Boheim et eux seuls apportent des réponses. Les Gitans, quant à eux, se préparent à affronter leurs ennemis ainsi que ceux des Aînés. Ils sont convaincus que l'Apocalypse sera un cycle de guerre occulte et magique comme le furent les Guerres élémentaires. Ils attendent que les Nephilim viennent les chercher pour aller combattre leurs ennemis communs dans les Akasha et les Anti-Terres. Les Gitans rêvent d'une guerre de feu et de sang où leur Kumpania pourra briller au côté des Nephilim en gloire.

● La caravane

Ce rassemblement de roulottes fournira aux Nephilim un abri pour panser leur blessure tant qu'ils manifesteront la volonté de retourner se battre. Les Gitans n'accueilleront pas les couards ou les pleutres. Les Gitans de cette caravane accompagneront volontiers les Nephilim s'ils ont une bataille à mener contre les Mystères de Diane. En fait, ils attendent qu'un Fils des Éthers se manifeste au soleil levant et les mène à la victoire sur les serviteurs des Titans.

stentora

● ses relations avec Les Nephilim

Stentora n'approchera pas les Nephilim de son propre chef. Toutefois, si ceux-ci lui rendent visite, elle les accueillera et acceptera de discuter avec eux des intrigues qui les ont conduits jusqu'à Évora. Elle sera le soutien inattendu et la source de réconfort des Nephilim. Elle les encouragera en toute chose car elle pense qu'il est important de prendre des risques pour découvrir l'Agartha.

● ce qu'elle sait

Les Bohémiens : si on lui demande pourquoi elle ne tente rien pour protéger les Bohémiens, elle rétorquera que ceux-ci ont refusé son aide. Les Gitans ont toujours eu un tempérament fier et orgueilleux. Elle les respecte pour cela.

La Fraternité de Judas : elle sait qu'ils sont venus dans la région et qu'ils y découvrirent Pachad. Elle ignore comment.

L'Apocalypse : elle ne croit pas, comme ses compagnons du Jugement, que la fin du monde soit proche. Il lui semble assez clair que les agissements des Mystères doivent être enrayés car leur Grande Année pourrait bien avoir lieu. Dans ce cas, ce serait — elle en convient — ce que les profanes nomment l'Apocalypse.

Les Mystères de Diane : elle est absolument convaincue que cette Chapelle est très dangereuse. Elle est là pour les surveiller et les contrer avec l'aide du Jugement quand cela lui semble possible.

Les Exilés : étant l'une des leurs, elle sait tout à leur propos mais elle ne s'entretiendra sur le sujet avec les Nephilim que si ces derniers manifestent leur savoir sur Eurydice, les jardins d'Ialon ou la tête d'Orphée (cf. *Les Mystères* pp. 154-156).

Des événements

Le séjour des Nephilim sera émaillé par deux événements.

● DES JEUNES GENS DISPARAISSENT

Au moment de votre choix, un couple d'amoureux qui se promenait dans les environs d'Évora va être enlevé par les Mystères de Diane dans le but d'être sacrifié un dimanche, afin de permettre la rosée des Cardinaux fantômatiques. Les jeunes gens seront retenus en captivité dans les artères secrètes des grottes de l'Escoural (voir plus haut) en atten-





dant d'être sacrifiés au soleil le dimanche suivant. Deux jours après leur disparition, la police d'Évora organise des recherches dans la région. Elle commence à déranger les Adoptés du Jugement, les Gitans et les Nephilim de votre Fraternité. Cette surveillance s'accroît après la découverte des corps des jeunes gens.

Désormais, la prudence est de mise.

● CONSPIRATION AU SEIN DE L'EMPEREUR

Des Adoptés de l'Empereur se rendent à Évora sous prétexte de rencontrer Éaque pour bénéficier de ses conseils. En réalité, ces Initiés viennent jauger la puissance du Sphinx afin d'estimer leur chance de renverser Ashurban, le Prince de l'Arcane, son ami depuis toujours. Évidemment l'Éxulte de la Couronne ne sera pas dupe et proposera aux Nephilim, si ceux-ci ont obtenu sa confiance, de les espionner et de lui rapporter ce qu'ils auront découvert.

Les marches de PACHAD

POT DE PRÉGNANCE : 40

Une carte des Marches de Pachad est disponible sur l'écran. Elle n'est pas exhaustive afin que vous puissiez y intégrer vos créations.

Les Marches de Pachad ne sont pas des Akasha libres les uns des autres comme le sont les Marches des autres Mondes de Kabbale. Elles sont constituées de deux Plans subtils — l'un aérien, l'autre souterrain — intimement liés par des fleuves magiques aux eaux tourmentées par des flammes.

1 — Le CORPS

La partie « Du Plan subtil [...] » décrit la section aérienne des Marches de Pachad alors que la partie « [...] à l'Anti-Terre » décrit la section souterraine de cette antichambre du Monde de l'Apocalypse.

Ces deux dimensions magiques possèdent des points communs. Elles ont, toutes deux, un ciel rouge sang qui, par endroit, est hanté par les déambulations de nuages de flammes. Parfois, ces nuages dérivent vers la terre ferme en laissant sur leur passage une terre noircie et brûlante. Les

Les marches des mondes de Kabbale

Les Nephilim qui, les premiers, réussirent à comprendre la nature des Mondes de Kabbale, et à les explorer, créèrent malgré eux des passerelles entre ces mondes magiques, superposées à la dimension des Champs magiques, et des Plans subtils. Ces traverses magiques se cristallisèrent en un tissu de Ka-éléments qui permit aux Mondes de Kabbale de parvenir aux Initiés qui cherchaient à percer les mystères de l'Arbre de Vie. Ces ponts ésotériques leur apparurent comme des Akasha que les Pérégrins d'EntreMonde classifient dans les Aberrations, tout comme Romanza (cf. Les Akasha). Les Nephilim nommèrent ces mondes intermédiaires « Les Marches ».

Les Marches, de par leur nature particulière, obéissent à des règles ésotériques étranges. Ainsi, ces Mondes magiques appartiennent à la catégorie des Plans subtils et obéissent aux règles décrites dans Les Akasha. Mais leurs liens avec les Mondes kabbalistiques leur confèrent d'autres propriétés. Ainsi le paysage de ces Archipels est un focus gigantesque contenant des Invocations de tous Cercles. Néanmoins, les Invocations de Clefs ne peuvent être apprises par les Nephilim suivant la Magie ou l'Alchimie. Ces focus sont pour eux indescriptibles. De plus, les Invocations des Gardiens des cinq Mondes ne peuvent être assimilées dans les Marches.

Dans la Geste présentée dans Les Arthuriades, les Nephilim explorent la Terre Lustrale, l'une des Marches de Zakai. Une autre est également recensée à Jérusalem.

Une Marche d'Aresh est en rénovation à Grenade et est dominée par la Synarchie sous l'emprise du Nephilim Salomon.

Une Marche de Sohar a failli être découverte à Florence à la Renaissance.

Sous Soliman le Magnifique, à Istanbul, des Nephilim découvrirent une Marche de Meborack.

Nephilim ont 10 % de malchance, cumulable par heure, d'être frappés par ces tornades enflammées — Domm. : 3 ; POT de Gravité : 18. À vous de surprendre vos Nephilim par ces frappes brûlantes et par les splendides spectacles dévastateurs qu'elles occasionnent.

DU PLAN SUBTIL...

● Le CHARNIER VIVANT

Cette étendue nauséabonde est un enchevêtrement de corps humains, couverts de pustules. Elle est animée d'un mouvement qui lui donne l'aspect d'une vague de chair en décomposition, agitée par les spasmes des nageurs désespérés qui la composent. Dès que l'un des Nephilim s'approchera du Charnier Vivant, les corps se contorsionneront pour se dresser comme un seul homme devant lui. Cette agitation engendrera un nuage gazeux qui, en se dissipant dans l'air, propagera une odeur immonde et insoutenable. Les Nephilim pourront reconnaître dans le Charnier Vivant



les Sombres Gouverneurs des Pouvoirs de Pestilences (cf. *Nephilim II* p. 263) dans les vapeurs méphitiques qui s'en dégagent.

● **La forêt des HOMMES-ARBRES**

Aux abords du Charnier Vivant, des arbres gigantesques se dressent en une forêt dense. Lorsque les Nephilim y pénètrent, ils sont aussitôt happés dans une sarabande de sons surgis d'un autre âge.

Des formes apparaissent à la limite de leur champ de vision. Les Nephilim croient reconnaître des Kaïm poursuivant des formes titanesques qui se perdent dans les feuillages des arbres. Dans leur fuite, la cavalcade de leurs proies fait trembler le sol de spasmes douloureux. Ils sont alors assaillis par une terrible certitude : cette extermination aura des conséquences insoupçonnées pour leur peuple. En prêtant davantage attention à cette scène étrange, ils comprendront qu'elle n'était qu'une apparition, due à un martèlement incessant provenant de la base des arbres. Ces derniers se révèlent être dotés d'un corps humanoïde dont les énormes pieds frappent violemment le sol.

Les Gardiens des Révélations, la Mémoire du Graal Primordial, ont montré aux Nephilim que l'extermination massive des Sauriens à laquelle ils ont participé est liée aux événements de l'Apocalypse. Si vos Nephilim ne sont pas assez anciens pour avoir participé à la traque des Sauriens, évoquez cette vision comme la réminiscence d'un récit que leur fit l'un de leurs Frères des Éthers.

● **CEUX QUI INCARNENT L'apocalypse**

Face aux bosquets obscurs des Hommes-Arbres, s'étend une surface de sable vitrifiée qui retient prisonnière des structures métalliques qui semblent être tombées du ciel. Au bout de quelques mètres parcourus dans cette forêt de

Les DÉCOUVREURS DE PACHAD

ISCARIOTE

Après avoir livré Jésus aux Sociétés Secrètes, Iscariote, Adopté de la Maison-Dieu, plus connu sous le nom de son Simulacre de l'époque, Judas, se pendit. De l'encre a coulé pour tenter d'expliquer son geste. Certains prétendirent que c'était le prix à payer pour que l'Incident Jésus regagne l'Histoire Invisible et les enjeux occultes, connus des seuls initiés. D'autres, qui étaient présents lors de la trahison la plus célèbre de l'histoire, gardèrent le silence sur cet épisode troublant.

Ce que ne relatent pas les écritures chrétiennes, c'est que Jésus pardonna à Judas et lui confia une Quête kabbalistique. Il lui révéla, en effet, que son geste le désignait pour mettre à jour le Monde de la Kabbale le plus dangereux : Pachad. Iscariote douta de la justesse de l'action accomplie et se réfugia dans sa stase pour méditer sur son rôle dans l'Histoire Invisible. Il doutait.

Devait-il quitter la Maison-Dieu ?

Puis, vint le moment où les Champs magiques lui rendirent sa liberté. Iscariote regagna les rangs de son Arcane mais il garda dans son Pentacle, comme les hommes conservent un rêve inquiétant à leur réveil, le secret que

lui avait confié Jésus. Au fil de ses séculaires errances, il discerna des Nephilim à qui, le moment venu, il révéla l'objet de sa quête dans l'espoir qu'ils l'accompagnent découvrir Pachad. La plupart acceptèrent et se joignirent à lui et aux humains dont il aimait à s'entourer. 666-Air était l'un des leurs.

LA FRATERNITÉ DE JUDAS

Cette quête les conduisit dans les Plans subtils et ils finirent par rencontrer le Passeur. Celui-ci gagna la confiance de Judas en lui révélant que Prométhée rêvait de lui dérober sa Sapience, pour rejoindre la surface. Fort de leur nouvelle amitié, ils descendirent ensemble le long des fleuves de l'Hadès et atteignirent, grâce aux Anti-Terres, les Marches de Pachad. Les membres de la Fraternité furent pris dans de nombreuses embûches. Ils en témoignèrent dans des ouvrages ésotériques — qui sont tous des focus essentiels à une bonne compréhension de ce Monde de Kabbale. Mais ils furent victimes d'une énigmatique censure (cf. Le Compagnon p. 77). À raison, le nom de l'énigmatique Fraternité de l'Apocalypse, le 666, fut sur toutes les lèvres, lorsque les Nephilim d'Orient et d'Occident tentèrent de démasquer les instigateurs de cette manipulation occulte, mondiale et intemporelle.

Les GARDIENS DES RÉVÉLATIONS, La mémoire DU GRAAL PRIMORDIAL

Focus : l'enchevêtrement des branches non-membres des Hommes-Arbres.

Monde : Pachad

Élément : Terre

Cercle : Sceaux

Seuil : 20 % (Malkut)

Visibilité : non

Rupture : le martèlement se fait entendre mais il faut s'en procurer grâce à la vision. Il perdure jusqu'au prochain vendredi et occasionne vingt points de malus à toutes les tentatives de concentration ou de vigilance liées à l'ouïe.

Portée : la vision se déroule dans un périmètre de dix mètres autour du Sceaux.

Durée : une passe d'arme

Contrat : 16

Description

Les Gardiens des Révélations, la Mémoire du Graal Primordial, ont l'apparence de grands arbres humanoïdes qui frappent le sol de leurs lourdes jambes-racines. Une vapeur invisible se répand et envoûte les Pentacles des Nephilim leur délivrant des visions sur les événements qui contribuent à l'Apocalypse.

Ils accueillent leur Invocateur par des souvenirs collectifs liés à l'Apocalypse. Le Nephilim n'a généralement pas conscience du caractère révélateur de ces visions. Il s'agit davantage de pistes oniriques que de véritables songes de clairvoyance. Cette invocation permettra sûrement à des Fraternités, perdues dans des conjectures lointaines des enjeux de l'Apocalypse, d'y voir plus clair au terme des Chroniques de l'Apocalypse.

métal et de verre, on découvre l'Arbre de Vie Révélé (voir plus bas) ainsi que des constructions énigmatiques, dignes des secrets d'Égypte. Il s'agit de trois bâtiments métalliques qui semblent avoir été coulés d'une seule pièce. L'un d'entre eux représente une sphère noire, l'autre un visage humanoïde surmonté de cornes et le troisième a un visage féminin difforme dont le front est orné du chiffre de la bête : 666. Chacune de ces « sculptures » est munie d'une entrée ténébreuse en guise de bouche.

En pénétrant à l'intérieur, les Nephilim seront surpris par un vent chaud et pestilentiel. Puis, ils seront happés dans un jeu d'ombre et de lumière qui leur révélera l'Invocation du Seigneur de la Douleur, Celui qui Veille sur l'Empire des Sens. Lorsque l'on entre dans l'une de ces tours de métal on ressort par l'une des deux autres. Cet événement troublant confère 1D6 points de Khaïba ainsi qu'un test sur ce POT. À l'intérieur de la sphère noire, les Onirim distingueront également des coups sourds et des gémissements stridents. Ils entendent l'écho des Sauriens à l'agonie, prisonniers du Lieu Inconnu.

Si votre Fraternité comprend un Selenim, il pourra, en Vision-Ka, distinguer, dans les ténèbres de la sphère, leurs carcasses qui jonchent une plaine désolée. Il entendra également les râles apeurés de l'Eth qui est toujours « en torpeur » dans le Royaume des Euménides. Informez ce Selenim qu'il doit distinguer un appel à l'aide parmi ces râles. Malheureusement, il ne pourra le trouver. L'Eth reste, pour le moment, emprisonné dans son royaume d'exil et de souffrance, sous les regards vigilants des Euménides (cf. Testament p. 103).

Le seigneur de La Douleur, celui qui veille sur l'empire des sens

Focus : jeux de lumière et d'ombre à l'intérieur des Tombeaux cyclopéens

Monde : Pachad

Élément : tous

Cercle : Clefs

Seuil : 90 % (Hokmah)

Visibilité : oui

Rupture : empalement sur les lames acérées qui jaillissent sur toute la surface de son corps qui entraîne la perte du Simulacre, le sacrifice d'un point de Ka et de 30 points dans une Science occulte.

Portée : illimitée

Durée : la victime sera tourmentée par le Seigneur de la Douleur pendant un an. Une fois que celui-ci s'intéresse à la cible, elle devient son jouet jusqu'à ce qu'elle trouve le repos dans la mort.

Contrat : 70

Description

Le Seigneur de la Douleur, Celui qui Veille sur l'Empire des Sens, est une créature qui domine, toujours d'une tête, l'invocateur — ou le plus grand d'un groupe à qui il s'adresse — masquant de sa stature la source de lumière de l'endroit où il se manifeste. Dans le cas où il s'agirait de la lumière d'un astre, la luminescence qu'il propage semblera bien plus terne, comme l'assombrissement soudain des cieux par le voile des nuages. Son corps énorme est caparaçonné de métal ; des lames acérées surgissent sur toute la surface de son corps. Ces aiguilles métalliques semblent être des os surgissant de sa chair, ne supportant plus d'y être enfermés. Ses yeux sont des braseros qui ne parviennent pas à illuminer son visage. Ses traits sont toujours maquillés par des ténèbres insondables.

À son arrivée, le Seigneur de la Douleur toise dans son regard assassin, que certains Initiés n'hésitent pas à qualifier de sadique, l'Invocateur en attendant qu'il lui désigne une victime par son patronyme entier ainsi que celui de ses parents. Si la victime est un Nephilim, l'Invocateur devra fournir l'identité ésotérique, le nom du Nephilim, en plus des informations précédentes sur son Simulacre. Dès lors, en l'échange du sacrifice d'un point de Ka, Celui qui Veille sur l'Empire des Sens ira chercher la victime pour enfermer ses rêves à tous jamais sur son territoire. Si l'Invocateur invoque à nouveau le Seigneur de la Douleur pour désigner une cible, la victime sera happée par la créature pour y être torturée sous l'Arbre de Vie Révélé. Cette nouvelle requête coûte, elle aussi, un point de Ka.

Dès que les rêves d'une victime sont la proie de Celui qui Veille sur l'Empire des Sens, chaque nuit, la victime devra réussir un jet de Résistance ou perdre 1D6 points de caractéristiques en commençant par celle influencée par le Ka-élément, opposé et défavorable à son dominant.

Dès qu'une victime est suspendue à l'Arbre de Vie Révélé, elle doit tester sa Résistance une fois par jour ou périr.

● L'ARBRE DE VIE RÉVÉLÉ

Cet arbre, haut de plusieurs dizaines de mètres, accueille sur ses branches des structures métalliques hérissées d'aiguilles sur lesquelles des hommes et des femmes de tout âge sont empalés. Ces corps, à la poitrine transpercée de part en part, sont toujours agités par les soubresauts de la vie qui refuse de les abandonner à leur sort. Ils ont la bouche grande ouverte, torturée par la douleur, mais qui ne laisse échapper aucun hurlement. Les traits de leur visage sont profondément marqués par la souffrance. Lorsque les Nephilim porteront leur regard sur eux, ils seront assaillis par un vœu : que leurs lèvres laissent échapper leurs souffrances dans un torrent de hurlements.

Prenant conscience que ce désir ne deviendra jamais réalité, cette insupportable et silencieuse souffrance attaquera le Pentacle des Nephilim, leur occasionnant une brûlure magique de 3 D 10 points de Ka.

● Les falaises de La fin du monde

De l'Arbre de Vie Révélé s'échappe une traînée silencieuse d'insectes vert métallique — les Petits Esprits du Silence, *La Kabbale* p. 48 — qui rejoignent les falaises qui cernent l'Akasha. Ces dernières sont perpétuellement modifiées par le travail insensé de Ceux qui Rampent et qui Grignotent. Ils creusent ces falaises révélant des cavités contenant des visions de l'Apocalypse. Ainsi, en suivant leurs traces, les Nephilim découvriront de vastes salles qui renferment des pluies de météores, des salles-mondes ou des structures métalliques, évoquant des vaisseaux spatiaux qui se sont écrasés sur des villes désertes, etc. Toutes les peurs des hommes sur le thème de la fin du monde sont « entreposées » dans ces cavités rocheuses par Harabel, l'Empereur de Pachad. Aucune de celle-ci n'aura lieu ; c'est pourquoi le monarque les a abandonnées dans les Marches de son monde. De fait, vous ne devrez décrire aucun élément en rapport avec l'Anaphé en cours — Sauriens, Mu, Aleister Crowley, 666, etc. — dans les différentes salles que vos Nephilim visiteront.

Ceux qui Rampent et qui Grignotent dessinent dans la falaise ces enclaves apocalyptiques en suivant le tracé symbolique de l'Arbre de Vie. Tout Nephilim qui comprendra le motif de leur besogne pourra graver dans son Pentacle l'Invocation (cf. *Nephilim II*, p. 254)

● Le seuil du lieu inconnu

Un anneau d'un noir aussi profond qu'une nuit sans étoile s'ouvre sur un boyau nauséabond, d'où s'échappent des vapeurs bouillantes. Ce seuil est sous la garde de deux Sages aux Clochettes (cf. *La Kabbale* p. 51)

La galerie débouche, au bout de quelques mètres, sur une salle aux dimensions extraordinaires au sein de laquelle les



Nephilim découvrent comme suspendue dans les airs une spirale en rotation de ténèbres palpables. En l'approchant, ils seront transportés dans un décor chaotique envahi par les vapeurs brûlantes de geysers, naissant d'une terre fragmentée. Ils découvrent alors que les vapeurs surgissent d'une marmite gigantesque.

... à L'ANTI-TERRE.

● Les quatre fleuves de PACHAD

Pachad est traversé par quatre fleuves magiques, disposés en cercles concentriques, qui trouvent leurs sources dans la Tradition ésotérique des Mystères (cf. *Les Mystères* pp. 140-143) :

Le Phlégéthon : un chaudron infernal en Orichalque vomit un fleuve de feu et de lave visqueuse. Les Mystes le connaissent comme le fleuve de l'Orient qui, en Hadès, s'écoule jusqu'à une mer grésillante d'Orichalque en fusion.

L'Achéron : c'est un cours d'eau tranquille d'où s'échappent les plaintes des victimes dont s'assouvirent les Selenim qui s'égarèrent dans les Royaumes du Lieu Inconnu. Les Découvreurs de Pachad mirent en évidence qu'il fallait le suivre pour atteindre le palais d'Harabel, l'Empereur de Pachad. Ils le baptisèrent le « calme fleuve du désir ». Les Mystes le connaissent comme le fleuve du Septentrion dont les berges, en Hadès, voient fleurir des plantes mystérieuses.

Le Cocyte : une traînée inquiétante de bile noire où des corps écorchés, poussant des râles de colères et de douleurs, sont emportés par le courant. Les Mystes le connaissent comme le fleuve du Midi, un torrent tumultueux aux bords duquel les Initiés tiennent des banquets en l'honneur de Dionisos et rendent des sentences au nom d'Osiris.

Le Léthé : ce flot continu d'eau limpide ronge patiemment les parois rocheuses. Elles délimitent cette Anti-Terre au fur et à mesure que le Graal Primordial se rapproche de son Oméga. Les Mystes le connaissent comme le fleuve du Zénith, un cours d'eau charriant des événements de l'Histoire qui parfois se manifestent sur ses berges.

Ces quatre fleuves se répandent sur une terre souillée par le givre. Ils marchent en fait sur un affluent du Styx, devenu solide, agité par les champs de la Lune Noire qui permet la cohésion des Ka-éléments et de l'Orichalque indispensable à la cristallisation des Anti-Terres.

● Le CHAUDRON DES ENFERS

L'Hadès abrite un gigantesque chaudron où reposent la lave en fusion et l'Orichalque qui permettent aux Mystères de s'armer contre les Nephilim. Ce mélange est une telle source de convoitise qu'il engendre des rêves inquiétants au Titan de l'Orient. Dans ses rêves se mêlent des délires religieux, issus du Moyen Âge pour la plupart liés à l'Enfer. Au fil des siècles, ces visions tourmentées se sont cristallisées en une marmite d'Orichalque, prisonnière du terrain accidenté de cette Anti-Terre. C'est ici que les Nephilim arrivent lorsqu'ils franchissent le Seuil du Lieu Inconnu. Au sein du magma que contient le Chaudron des Enfers, des corps hurlant de douleur, sont livrés aux courants de lave qui s'y agitent. Ces hurlements confèrent un malus de quinze points à tout jet de Pavane.

Pour franchir le Phlégéton, les Nephilim devront sauter au travers des flammes qui s'en échappent. Ces gerbes de feu — Domm. 2 ; POT de Gravité 12 — ont 35 % de les toucher à chaque passage.

● Les plaintes de L'AU-DE LÀ

L'Achéron est peu profond et se traverse à pied sans aucune difficulté. Par contre, ses bords font naître hallucinations et sentiments oppressants.

Sur les berges de l'Achéron s'étendent des champs de plantes aux couleurs variées et à l'étrange reflet sombre. Les Onirim pourront le reconnaître comme une manifestation de la Lune Noire en réussissant un jet sous Ka lors d'une Vision-Ka. S'ils s'abandonnent à la contemplation des feuilles inquiétantes de ces fleurs, les plaintes qui s'échappent de l'Achéron emporteront les Nephilim, en esprit, bien loin du fleuve, dans les Anti-Akasha. Ils y découvriront des univers de Kaïm, aux corps boursoufflés et défigurés par des têtes humaines, écumant de bave et aux regards inquiétants. Dans leurs yeux dansent les corps tourmentés des Sauriens frappés par la Sapience des Atlantes. Sous les yeux des Nephilim défilent alors les scènes de ces traques terribles où les Kaïm condamnèrent tous les Sauriens alors que seuls quelques-uns avaient suivi les enseignements maudits de Mu. Les Nephilim possédant des cycles basaltiques sont alors frappés par un profond sentiment de culpabilité. Ils se rêvent en train de traquer les Sauriens dans des cavernes inquiétantes, leur portant le coup de grâce de leur Sapience destructrice. Ils sont alors tirés de leurs hallucinations par les rires des Banquets de chair et de sang.

● Les BANQUETS DE CHAIR et DE SANG

Alors qu'ils ouvrent les yeux, ils ont franchi, sans s'en rendre compte, la bile noire qui coulait devant eux. Ils découvrent des banquets où des formes fantomatiques éclatent d'un rire qui glace le sang de leur Simulacre. Cer-

taines s'adonnent à un festin de chair et de sang alors que d'autres se vautrent dans la luxure et le stupre. En prêtant attention aux convives, les Nephilim remarquent que l'une des tables est présidée par un ermite à longue barbe, Harabel, Celui Qui Attend l'Apocalypse. Il ne révélera pas sa nature d'Empereur de Pachad aux Nephilim bien que des Initiés de deuxième cercle, étudiant le Monde de la Kabbale pourront, si vous le désirez, leur apprendre. Il n'est pas physiquement présent et la Vision-Ka révélera aux Nephilim qu'ils sont en présence d'une projection ou d'un double magique. Ils n'ont donc aucun moyen pour l'identifier.

Si les Nephilim l'approchent, il acceptera de converser avec eux.

L'Apocalypse : il en est sûr : elle est proche. N'hésitez pas à lui faire tenir le discours d'un Adopté du Jugement afin de confondre vos Nephilim. Il ne révélera rien d'essentiel tant que les Nephilim ne parleront pas de Phaéton.

Phaéton : il le connaît. Il l'a rencontré au XVI^e siècle. Le double d'Harabel racontera aux Nephilim, que tout comme eux, cet impétueux Pyrim cherchait à comprendre ce qu'est l'Apocalypse. Questionné sur le sujet, il révélera volontiers aux Nephilim ce qu'il sait si ces derniers acceptent de lui livrer les éclats du Pentacle de Phaéton qu'il a aperçus en chacun d'entre eux. Il expliquera qu'il est le Gardien de ces Marches et que son devoir est de récolter des informations et des « objets » de toutes sortes en rapport sur l'Apocalypse. Le Pentacle de Phaéton manque à sa collection.

Si les Nephilim refusent, il disparaîtra, mettant ainsi un terme à leur conversation. Dans le cas contraire, le double d'Harabel arrachera les éclats de Phaéton de leur Pentacle et se confiera à eux avant de disparaître.

« Phaéton n'était pas un imbécile. Il avait compris depuis des siècles que l'Apocalypse ne surgirait pas des Ka-éléments qui constituent vos Pentacles imparfaits. Il avait acquis une certitude : l'Apocalypse ne viendrait pas de Saturne. Je dois avouer que cela me fit un choc. Moi, qui amoncelait pour mon Empereur tant d'Orichalque. Mais je m'égare. Vous êtes venus pour apprendre ce que je lui ai révélé.

L'Apocalypse est inéluctable. Elle fait partie du monde et elle arrive droit sur vous.

Vous la craignez, à raison, depuis la terre atlante. Elle sera votre Némésis.

Vous pensiez l'avoir détruite en massacrant ses adorateurs. Elle va se dresser, à nouveau, dans les cieux pour inonder le monde de sa clarté maudite.

Oui !

L'Apocalypse sera bien sous le signe de la Lune Noire. »

● Les tombeaux cyclopéens

Au-delà du cours du Léthé, des tunnels envahis par les ténèbres s'enfoncent dans la falaise qui ceint l'Anti-Terre. Ces boyaux souterrains conduisent à de gigantesques portes en bois. Ces dernières semblent avoir été façonné dans des arbres d'une taille monstrueuse tels qu'il en existait avant la Chute. Ces portes resteront closes à moins que l'un des Nephilim étudie Pachad et réussisse à invoquer Archimodion, le Nain Contrefait, Celui Qui Éloigne Des Chemins (cf. *La Kabbale* pp. 174-175)

2 – L'esprit

ORIGINE

● La chute

Lorsqu'Orichalka perça les cieux du Graal Pimordial pour frapper la Materia Prima, répandant son immonde semence dans l'Athanor Céleste, le métamorphosant à tout jamais, la Pierre Angulaire qui trônait au centre de la terre atlante livra son secret à quelques témoins malheureux : les Grands Initiés (cf. *Irysos* livret 2 p. 6). Foudroyés par la révélation de la fin des Cycles, l'Oméga, l'Apocalypse, les Grands Initiés laissèrent la terreur qu'avaient provoquée ces visions s'échapper de leur Pentacle et se répandre dans les flux solaires qui, déjà, happaient la Pierre Angulaire vers d'autres terres ésotériques, l'Eïdos.

Ces craintes sourdes cristallisèrent, dans les Akasha à la dérive, de multiples cauchemars qui devinrent les terreaux potentiels des Marches de Pachad. Se mêlant aux délires des humains initiés par Prométhée, certains de ces fragments akashiques devinrent des éléments du Lieu Inconnu.

● apocalypse

Mu, incarnation de l'Apocalypse, influença par son essence les Marches de Pachad. Ses volontés et les agissements des membres du 666 engagèrent des Métamorphoses dans Pachad tout comme dans ses Marches. Ainsi, ce Plan subtil développa des ombilics maudits qui le relient aux fragments tourmentés — ceux-là même qui furent prisonniers du Lieu Inconnu sous l'influence des rêves des Titans — des craintes des B.G. Au fil des siècles, alors que la détermination de Mu et du 666 se construisait, le pendant « négatif » du premier Akasha lié à Pachad se développait pour devenir une Anti-Terre, une autre Marche du Monde de l'Apocalypse.



Les GRANDS INITIÉS

LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

L'humilité sera un gage de confiance pour ces Nephilim qui, de toute manière, seront prédisposés à rencontrer d'autres Frères des Éthers. Le respect des traditions ésotériques sera pour eux un signe de dignité. Ainsi, ils apprécieront que les Nephilim nomment Akhéaton : Épiméthée ; Judas : Iscariote, etc.

CE QU'ILS SAVENT

Les Bohémiens : ils respectent les Bohémiens. Ils réprimanderont sévèrement — par des sorts — les Nephilim s'ils leur relatent les difficultés qu'ils ont rencontrées à Evora et qu'ils ne les ont pas aidés. Dans ce cas, ils leur feront promettre de leurs prêter main-forte à leur retour. S'ils les ont « secourus », les Grands Initiés seront plus enclins à révéler ce qu'ils savent sur l'Apocalypse, Phaéton et les Mystères.

La Fraternité de Judas : les B.G. reconnaissent que cette Fraternité fut le regroupement des Nephilim qui découvrirent Pachad pour le reste du Monde Invisible. Ils ne savent rien de leur motivation. Iscariote est, à leur sens, un Nephilim dont l'existence est une énigme. Sa résolution est, à elle seule, une voie vers l'Agartha.

Phaéton : ils l'ont rencontré et il leur a expliqué quel fut son parcours. Ils lui reconnaissent des talents exceptionnels. Les B.G. seront affligés par la nouvelle de sa destruction. Lorsqu'il les quitta, ils avaient remarqué la domination des sentiments liés à la Lune Noire dans les Marches de Pachad ainsi que l'inexpliquable présence d'un lien avec les Anti-Akasha. Ils ne livreront pas cet élément de réflexion aux Nephilim, estimant à raison que la découverte des particularités de cette Marche est un sujet de Sagesse et qu'il doit donc être découvert seul. Par contre, s'ils sont sur la bonne voie, les Grands Initiés les aiguilleront dans leur

réflexion par quelques remarques sibyllines. Ils ne révéleront rien, ni sur la nature de l'Apocalypse, ni sur l'Équation, et encore moins sur la Pierre Angulaire avec qui ils possèdent un énigmatique lien.

L'Apocalypse : ils savent depuis la Chute qu'il y aura une Anaphé de Révélation. La seule présence d'un Homme Parfait pourra aider la communauté Nephilim à franchir cette étape dans la succession des cycles. Si les Nephilim se montrent curieux — attention, si leur attitude laisse croire qu'ils sont motivés par l'avidité ou la gloire, les Grands Initiés ne révéleront rien — ils leur expliqueront que, depuis des siècles, ils ont tenté de créer cet être-Ka extraordinaire dans le but de le préparer à l'Apocalypse. Ils débattront volontiers avec les Nephilim des méfaits qu'eut leur attitude sur l'Histoire Invisible mais aussi sur le cours des événements de l'histoire profane. Ils reconnaîtront leurs erreurs mais se défendront en prétextant que s'ils avaient finalement réussi, les êtres-Ka du monde entier leur en seraient reconnaissants. Leur credo est le suivant : l'Agarta est une voie semée d'embûches où des erreurs doivent être commises pour que la Sagesse illumine le Pentacle du quêteur.

Les Mystères de Diane : ils luttent contre eux depuis qu'ils ont découvert le moyen de pénétrer dans les Akasha. Ils ont jusqu'alors réussi à leur interdire l'accès aux Marches de Pachad. Ils pensent que ces Mystes, comme tous les autres, ne seront en rien des facteurs déclencheurs de l'Apocalypse. Par contre, ils reconnaissent que les agissements de certaines Chapelles peuvent nuire à leur communauté et aggraver la situation. Si les Nephilim semblent dignes de confiance et désireux de jouer un rôle dans l'Apocalypse, les B.G. leur parleront de l'Alliance de Mâât. Ils ont, en effet, découvert par des procédés magiques que cette Chapelle avait découvert l'Omphale — qui n'est rien d'autre qu'un Nephilim. Ils les encourageront à secourir ce Frère des Éthers, surtout si les Nephilim ont révélé qu'ils étaient le « Testament » d'Épiméthée.

● Le GRAND ÉVEIL

En 1900, lorsqu'Aleister Crowley exécuta le rituel de l'Abra-Melin, qu'il bouleversa l'agencement des Champs magiques et que, par là même, il provoqua le début de l'Anaphé de l'Apocalypse (le réveil de tous les Nephilim mis en stase au cours de ces derniers siècles), cet Initié, qui se prenait pour l'Antéchrist, bouleversa la nature des Marches de Pachad. En effet, les deux Plans subtils, l'Akasha et l'Anti-Terre s'amalgamèrent pour donner naissance à une entité akashique duale, une monstruosité surgie des Éthers, à l'image de l'Apocalypse, où se mêle terreur et révélation.

HABITANTS

Les habitants de cet Akasha, tout comme ceux des autres Marches de Monde de la Kabbale, sont, pour la plupart, des créatures issues des Sephiroth. Elles sont présentées en respectant le format des Invocations (voir dans l'encart, qui accompagne les lieux, où elles peuvent être décryptées et apprises). Le seul moyen d'obtenir ces Invocations est, bien entendu, de les graver dans son Pentacle au prix d'un point de Ka chacune.

Mais les Marches de Pachad sont également peuplées de chimères issues des peurs de l'Apocalypse. Ces dernières

ont, la plupart du temps, l'apparence d'êtres humains difformes, marqués par des afflictions graves comme la peste ou la lèpre. On rencontre également, depuis quelques années, des hommes dont certains membres sont des articulations mécaniques. Ils déambulent mécaniquement dans les Marches de Pachad.

VISITEURS

● Les adoptés du Jugement

Ces derniers rendent fréquemment visite aux Plans subtils, y puisent l'inspiration de leur délire apocalyptique et guettent les signes avant-coureurs de la fin du monde. Aucun d'eux n'a jamais rencontré Harabel.

S'ils apprennent que vos Nephilim se rendent vers les Marches de Pachad, certains les accompagneront. Leur épopée n'en sera que plus insupportable.

● Le 666

Si vos Nephilim reviennent dans ces lieux après les événements du présent volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, ils rencontreront les membres du 666 qui ont établi un Refuge dans Ceux Qui Incarnent l'Apocalypse. Le troisième d'entre eux ouvre sur un Anti-Akasha où ils ont enfermé la Bête (cf. livret 2 d'*Irysos* p. 8).

● Les B.G.

Les Nephilim peuvent les rencontrer à votre convenance (cf. encadré).

3 – L'âme

enseignement

Ces Marches de Pachad livrent aux Nephilim de nombreuses informations sur les Champs magiques. Tout d'abord, ils savent désormais que les Anti-Terres et les Akasha peuvent être reliés entre eux et que donc le Lieu Inconnu communique avec les Plans subtils Nephilim, les Akasha, et les Royaumes Selenim. Les Anti-Terres constituent en fait un archipel ésotérique où les anciens Atlantes peuvent cohabiter et peut-être élaborer ensemble des réalités parallèles.

De plus, les Nephilim apprendront par l'observation et/ou en rencontrant le double d'Harabel, que l'Apocalypse est intimement liée à la Lune Noire et au passé des Déchus.

PORTES

Les Marches de Pachad furent découverte à Évora par les compagnons de la Fraternité de Judas. La Porte « portugaise » n'est ouverte que pendant le mois du Lion, du 23 juillet au 22 août, à condition que le coefficient de conjonction soit d'au moins six. Sinon, cette Porte s'ouvre en présence de l'ancienne stase de Phaéton, la tiare du cénotaphe du musée régional d'Évora.

En plus de celle d'Évora, il existe trois autres Portes qui font le lien entre les Marches de Pachad et les mondes visible et invisible.

● La peur de la fin du monde

Lors d'une éclipse totale du soleil, si des êtres-Ka sont regroupés pour se lamenter sur l'Apocalypse ou n'importe quel mythe de fin du monde, les Portes des Marches de Pachad s'ouvrent sur la réalité profane, à l'endroit du rassemblement, laissant passer ceux qui croyaient sincèrement que l'Apocalypse — ou la fin du monde à laquelle ils croient — est pour bientôt. La porte est un rectangle de ténèbres insondables qui se découpe sur l'inquiétante nuit de l'éclipse. En franchissant ce seuil, on pénètre directement dans l'Anti-Terre des Marches de Pachad.

● L'omphale

L'Omphale de NéoDelphia est lui aussi une Porte vers les Marches de l'Apocalypse. Pour qu'il s'ouvre sur ce Plan subtil lié à Pachad, on doit faire ruisseler les eaux des fleuves de l'Hadès, lors d'une grande conjonction d'Orichalque. Dès lors, les inscriptions mystérieuses recouvrant l'Omphale se mettent en mouvement et dessinent sur la surface en obsidienne le contour d'une entrée pentagonale vers la face sombre des Marches de Pachad.

● CHARON, Le passeur

Les fleuves de la Tradition — le Styx notamment, et, plus rarement, l'Achéron — sont le territoire du Passeur, Charon, tout comme le Lieu Inconnu. Ils lui permettent de se rendre de l'Hadès aux Marches de Pachad grâce aux singulières propriétés des Anti-Terres.

L'historique et les caractéristiques de Charon sont présentées en détail dans *Testament* page 58. Son rôle au sein de la Kumpania des Gypsies, comme Prince chimérique, est présenté dans le même supplément en page 36. À noter que les Rives moribondes (cf. *Les Akasha* p. 58) sont aussi visitées par l'énigmatique Selenim.

Note : les Initiés des Clefs, vouant leur Quête à Pachad, se sentiront attirés vers l'entrée « naturelle » des Marches. Les Selenim pénètrent directement dans l'Anti-Terre des Marches de Pachad.

VOYAGEURS

● Les millénaristes

Les adeptes des théories millénaristes dérivent souvent en songe jusqu'aux Marches de Pachad où leur délire se concrétise bien souvent dans les cavités de la Falaise de la Fin du Monde.

● Les mystes de L'alliance de mâât

Lors d'une importante conjonction — de votre choix —, les Mystères de la branche occidentale de cette Chapelle de l'Orient, la caste des Sibylles, vont réussir à utiliser les Ka-éléments de Lysimakheïa (cf. *Testament* p. 57) pour ouvrir un passage, via l'Omphale, vers les Marches de Pachad. Les Mystes vont explorer en rêve, dans un premier temps, l'Anti-Terre et l'Akasha. Dès qu'ils auront localisé la Bête du 666, ces Initiés tenteront de s'en emparer. Ils espèrent que ce Déchu qu'ils sentent différent permettra à Lysimakheïa de réintégrer un corps et qu'enfin, il pourra les mener à Prométhée.

CONCLUSION

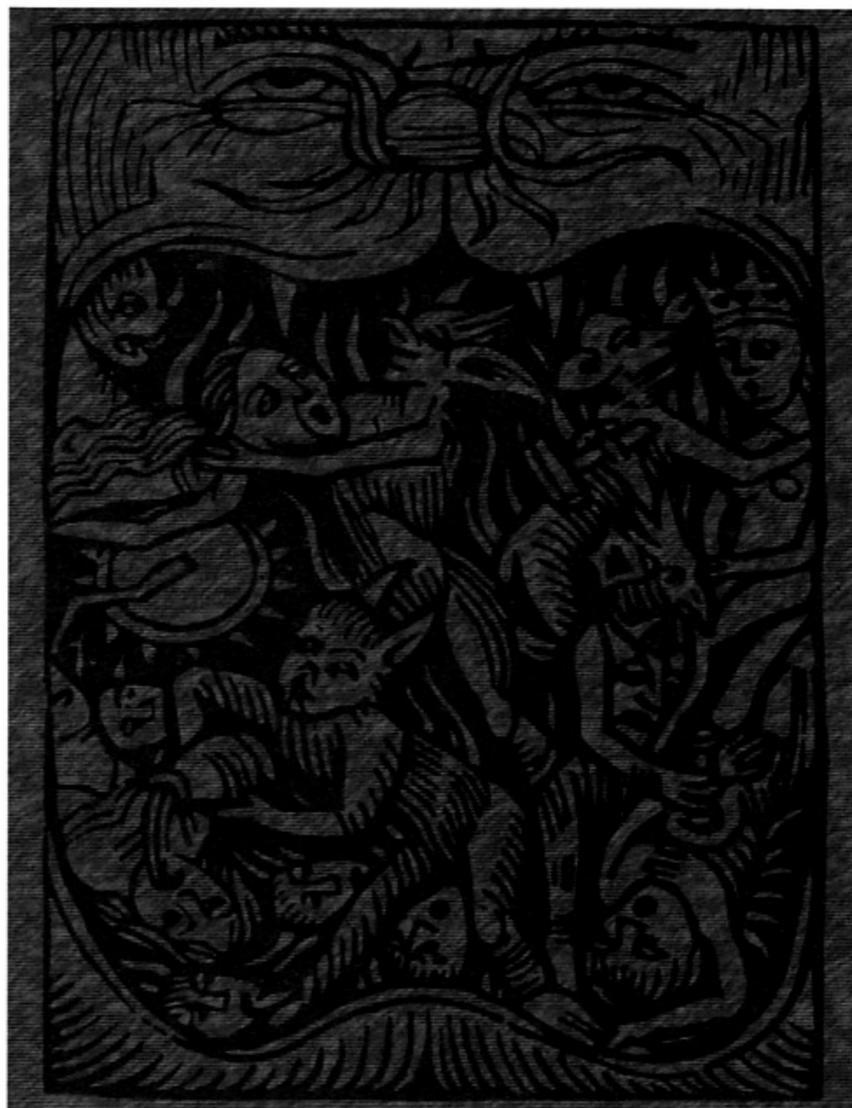
De nombreuses informations, dispersées un peu partout, ont été glanées par les Nephilim. En gros, et à condition que les Nephilim aient découvert les Marches de Pachad, trois axes se dessinent.

- Au sein du musée d'Évora, les Nephilim auront découvert la « clef » des Marches de Pachad ainsi que des éléments leur permettant de localiser le lieu où se trouve la Porte permettant de rejoindre ce Plan subtil. Ils ont, une fois encore, suivi la trace de Phaéton, ce qui les a mis en présence des machinations des Mystères du Septentrion, des plans de l'Empereur, et des Gitans. Ils ont certainement dû bouleverser la réalité occulte de cette région.
- Parvenus au terme de cet épisode, les Nephilim savent que l'Apocalypse sera placée sous le signe de la Lune Noire. Ils ignorent encore — tout comme Phaéton en son temps — quelles manifestations de ce mystérieux Ka-élément bouleverseront le monde occulte contemporain.
- Les connections avec l'Alliance de Mâât sont multiples.



L'IMPASSE

CHAPITRE 4



Le rêve

*L*e rêve qui permettra aux Nephilim d'atteindre le temple théosophique de la rosecroix de l'Aube Dorée de Londres est présenté dans le livret 2 en page 29.

INTERPRÉTATION

Phaéton, alias Algernon Blackwood à l'époque, cherchait un moyen de lutter contre la Lune Noire qui, il l'avait compris, serait la Némésis des Déchus. Pour ce faire, il se livra à des expériences aussi bien spirituelles que physiques. En effet, il alternait alors les prises de doses massives de drogues hallucinogènes et les heures de méditations et de recherches occultes, sous la tutelle des théories Rose+Croix qui florissaient dans les sociétés secrètes satellites de l'Hermetic Order of Golden Dawn. Une nuit, il vit en songe Aleister Crowley sur les berges du Loch Ness alors qu'il entonnait les rituels de l'Abra-Melin. Il eut alors la certitude que ces rites seraient utiles à la compréhension de sa Quête. Il tenta alors de contacter Aleister Crowley grâce à



La GRANDE BÊTE

La rosecroix de l'Aube Dorée (mentionnée dans Testament p. 109 et dans les pages suivantes) est une société secrète indépendante des Arcanes mineurs, fondée par Aleister Crowley lui-même sous l'une des identités qu'il porta au XIX^e siècle : Comte Svareff. Comte se dit Earl en anglais — Svareff. Afin de se moquer des ésotéristes et des Initiés, il n'a non seulement pas pris la peine de dissimuler son entreprise mais en plus il a entouré son initiative de références patentes à la Golden Dawn originelle. Cette société n'est pour lui qu'un jouet qui dans les mois à venir va lui permettre de semer le trouble parmi les acteurs occultes.

LES IDENTITÉS D'ALEISTER CROWLEY

Il porta, tour à tour, de nombreuses identités au XIX^e siècle. Il les utilise encore aujourd'hui pour se jouer des Initiés et des profanes. Les plus usitées sont : Laird Kevin, Earl Svareff, Edward Alexander et Aleister Mac Gregor, la Grande Bête et 666.

son collocataire et ami, Allan Bennett. Les deux hommes rendirent visite à Phaéton. Ils se moquèrent alors de lui et de ses théories.

Phaéton, qui les estimait, décida suite à cet entretien de rejoindre les Akasha pour ensuite gagner l'Eïdos où il espérait bien trouver des indices pour sa Quête.

INDICES

1 – Le carillon entendu dans le rêve rappelle l'horloge de l'abbaye de Westminster, Big Ben.

2 – Le ressac du fleuve entendu dans la brume est assez significatif. La brume ne semble pas être une brume comme les autres. À cela s'ajoute le rugissement et la vapeur qui s'échappent de la rue que le Nephilim distingue au bout de l'impasse.

3 – Les protagonistes du rêve portent des vêtements datant de l'époque victorienne.

● Lieux informatifs

Par défaut, les Nephilim sont toujours à Lyon. Afin d'élucider les éléments précités, ils peuvent se rendre en différents endroits.

1 – Tout Nephilim, ayant déjà vécu une incarnation à Londres ou ayant eu l'occasion de s'y rendre dans le cadre de votre campagne, sera en mesure de reconnaître ce « son » londonien.

2 – L'étrangeté de la brume devrait suffire au Nephilim pour qu'il devine le fameux « smog » londonien.

3 – Des costumiers de théâtre reconnaîtront aux descriptions des Nephilim, les costumes du XIX^e siècle. Certains détails leur permettront même de dater la scène et d'être à même d'identifier le style des Londoniens. Dans n'importe quelle capitale, les Nephilim pourront interroger des costumiers de théâtres et d'opéras mais également dans des musées consacrés à cet artisanat. En France, ils pourront ainsi se rendre au Centre national du théâtre (6, rue de Braque, Paris III^e). De plus, si le Nephilim du rêve a participé aux intrigues qui se déroulèrent dans cette ville au XIX^e siècle, il reconnaîtra certainement les personnages du songe.

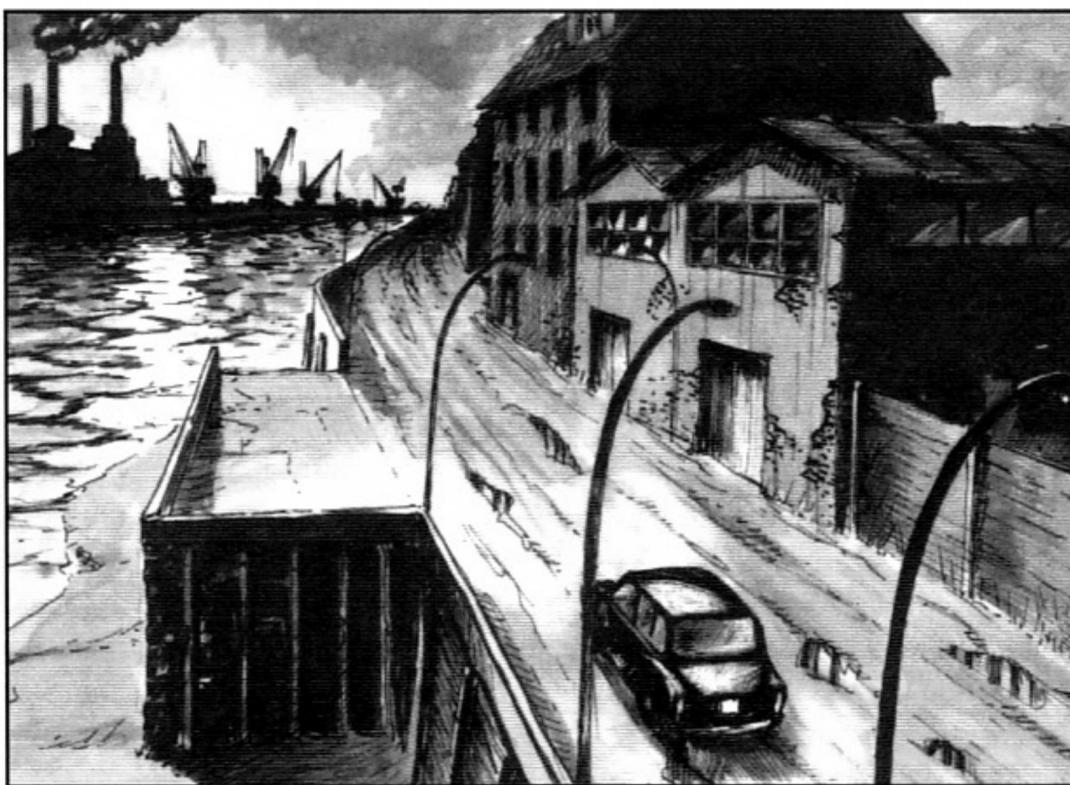
La ROSECROIX DE L'AUBE DORÉE

Au numéro trois, les Nephilim découvrent que la demeure londonienne abrite aujourd'hui le quatrième temple théosophique de l'Aube Dorée. La demeure est surveillée en permanence par les Mystères d'Isis.

Dans les textes suivants, Aleister Crowley est nommé Comte Svareff, son identité sous les rosecroix de l'Aube Dorée du XX^e siècle.

Les HABITUDES

Ce temple peut accueillir trente Initiés. Mais la demeure abrite constamment un couple qui l'entretient ainsi qu'Élise



Le théosophisme

Les informations suivantes vous sont données afin que vous puissiez mettre en scène une rencontre entre vos Nephilim et les adeptes de la Rose+Croix de l'Aube Dorée ou que vous puissiez fournir des éléments à vos Nephilim suite à leurs investigations. Les Initiés de cette société secrète l'ont rejointe car, bien souvent, cet ordre se présente comme le quatrième temple théosophique, succédant ainsi au fameux Hermetic Order of the Golden Dawn. Ils sont donc sensibles à cette doctrine ésotérique et à son histoire. Le Comte Svareff n'adhère en rien à la doctrine Rose+Croix qui fit ses preuves dans le passé, en particulier sur le développement des capacités « psy » liées au Ka-Soleil. Il encourage néanmoins ces croyances afin de pouvoir développer les capacités des membres de sa société secrète.

LES ORIGINES

À la fin du XIX^e siècle, la Rose+Croix, qui manipule bon nombre d'occultistes, met en place l'un de leurs Mensonges grâce à une Sœur ukrainienne, Helena Pétrouva Blavatski. Cette dernière fonde, en 1875, en compagnie de quelques autres, la Société théosophique, autour d'un ouvrage Rose+Croix, intitulé la Doctrine Secrète. Celui-ci est rédigé par des Frères Rose+Croix qui s'inspirent d'un de leurs incunables rédigés en énochéen, le Livre de Dzyan. Très vite, l'expérience est un succès que les Frères de la Coupe exportent jusqu'en Angleterre. La doctrine donne naissance à l'incontrôlable Golden Dawn. Très vite, la Fraternité occulte accueille les figures qui feront l'Histoire Invisible des Révélation : Aleister Crowley, les Adoptés du Mat, des Rôms, le Pélican, etc.

LA DOCTRINE SECRÈTE

Elle s'établit autour de trois propositions fondamentales.

- Le Principe qui donne la vie habite en nous et hors de nous ; il est immortel et éternellement bienfaisant. Il ne peut être ni vu, ni entendu, ni senti, mais celui qui aspire à le percevoir, le perçoit.
- L'âme de l'homme est immortelle, et son avenir est d'une gloire et d'une splendeur sans limites.
- Une loi divine de justice absolue gouverne le monde, en sorte que chacun est, en vérité, son propre juge, le dispensateur de sa gloire et de son obscurité, l'arbitre de sa vie, de sa récompense, de son châtement.

Les Initiés de la Rose+Croix de l'Aube Dorée sont dirigés par une Loge Blanche de Maîtres des Adeptes qui obéissent au Comte Svareff. Celui-ci sait user de ses sorts.

LA GOLDEN DAWN

Elle fut créée pour véhiculer ses pratiques dans l'espoir de voir émerger des Frères Rose+Croix aux capacités solaires hors du commun. Malheureusement pour les manipulateurs de la Coupe, l'époque qui accueillit cette expérience ésotérique fut troublée par les luttes entre les Arcanes mineurs favorisées par le début d'un nouvel Anaphé : l'Apocalypse.

Boyle, le Maître des Adeptes. Ces trois individus vivent dans l'ancien Refuge de Phaéton toute l'année, depuis leur introduction, il y a huit ans. Les « messes théosophiques » se tiennent une fois par semaine, le dimanche. Non pas par souci religieux mais bien parce qu'il s'agit du jour du Soleil.

Le temple théosophique

● DEUXIÈME ÉTAGE

1 et 2. La bibliothèque : Élise Boyle conserve toutes sortes d'ouvrages occultes qui n'ont que peu de valeur pour des Nephilim mais qui permettent de cerner la doctrine secrète de la théosophie. Si vous le souhaitez — notamment si vous disposez du prochain tome des *Chroniques de l'Apocalypse* — les Nephilim pourront y découvrir l'édition récente (1979) de l'autobiographie d'Aleister Crowley : *The Confessions of Aleister Crowley*.

3. La chambre d'Élise Boyle : cette pièce contient un mobilier luxueux que les dons des adeptes ont permis d'acquérir. Élise Boyle vit ici toute l'année.

4. Le salon : si les Nephilim cherchent à rencontrer le Maître des Adeptes, c'est ici qu'elle les recevra sans témoin. Il s'agit d'un salon au mobilier ancien qui a conservé tout le charme du XIX^e siècle.

5. Hall

6. La salle de bain : elle n'a rien de remarquable à première vue. Mais on pourra découvrir des stupéfiants dans le réservoir d'eau des toilettes. Il arrive en effet qu'Élise Boyle se drogue pour, croit-elle, ouvrir son troisième œil.

● PREMIER ÉTAGE

1, 3 et 4. Une chambre : son mobilier est tout ce qu'il y a de plus anodin. Partout, la poussière atteste qu'elle est inoccupée.

2. La chambre des permanents : c'est dans cette chambre que vit le couple qui entretient le temple théosophique. On y trouve deux lits ainsi que deux commodes et deux chevets, contenant des effets personnels sans intérêt.

5. Hall

6. Un cabinet de toilette et les WC : rien n'est à remarquer.

● REZ-DE-CHAUSSÉE

1. La cuisine : c'est là que le Maître des Adeptes et les deux résidents permanents prennent leurs repas. Cette pièce fait office de salle commune lorsque des cérémonies ont lieu. Les membres de cette société secrète y déjeunent dans un silence religieux.

2. La salle du chapitre : cette ancienne salle de séjour a été entièrement redécorée par de longues draperies rouges et noires sur lesquelles sont cousues les couleurs des Arcanes mineurs — Bâton, Épée, Coupe, Denier — mais aussi les sym-



boles qu'ils utilisent — compas, pélicans, masques, personnages reptiliens, etc. En sept endroits de la salle, on trouve, encastrées dans le carrelage, des pièces métalliques, semblables à des serrures que l'on ne peut faire jouer. Au centre de la salle, sur le sol, une sphère noire accueille en son cœur un soleil au visage rayonnant. Autour de ce symbole, des chaises sont disposées. Les membres y prennent place lors de réunions où ils conversent d'ésotérisme et de phénomènes paranormaux.

Lors des cérémonies — elles sont assez rares : la probabilité est de 15 % qu'il y en ait une lors d'une visite des Nephilim —, les chaises sont placées derrière les draperies et les membres se tiennent debout, tout autour de leur Maître des Adeptes. Ce dernier se tient au centre de la salle pour faire son « sermont ».

3. L'antichambre cérémoniel : une grande salle — un ancien fumoir — dont les murs ont été revêtus de longues drapées rouge sang. Des phrases latines, professant des vérités ésotériques, sont inscrites sur ces draperies.

4. Le hall : cette petite entrée est décorée de symboles qui empruntent à toutes les traditions ésotériques. On y retrouve ainsi des mosaïques et des sculptures sur bois, arborant les icones de tous les Arcanes mineurs.

● SOUS-SOL

1. La « prison » : les soupiraux de cette petite salle sont murés. Sur le sol reposent deux matelas à l'intérieur desquels des rats ont élu domicile.

2. Le débarras : les frères de la rosecroix de l'Aube Dorée ont entassé dans cette salle les meubles et les effets de Phaéton que le Comte Svareff n'a pas voulu vendre. Au fond de cette pièce, à moitié dissimulé par une lourde armoire encombrée de cartons de toute taille, les Nephilim pourront découvrir (il faut lancer un jet de Découvrir à -15 % pour un simple coup d'œil dans la pièce) un pan de mur, monté avec des pierres différentes du reste de l'édifice. S'ils désolidarisent ces pierres de l'ensemble, ils découvriront la salle secrète, décrite plus bas.

3. La salle secrète : il s'agit d'un laboratoire alchimique au milieu duquel, sur le sol, un Pentacle de Kabbale est peint. Au fond de cette salle, au plus profond des ténèbres, les Nephilim aperçoivent les lueurs du seuil de l'Eïdos décrit plus bas. De nos jours, l'Athanor, ainsi que tout le matériel alchimique, est encombré par la poussière et les rats. Les Initiés de la rosecroix de l'Aube Dorée qui ignorent l'existence de cette salle secrète n'ont jamais découvert le carnet de note de Phaéton ainsi qu'une dague « main-gauche » qui, en Vision-Ka, se révèle être une stase vide. Un extrait du carnet — aide de jeu n° 4 — est disponible en page 32 du livret 2.

Le Seuil de l'Eïdos : le pourtour de l'arche de pierre circulaire est couvert d'inscriptions maladroites en énochéen. Au centre de l'anneau, on distingue des formes colorées qui dansent. Il s'agit là d'un authentique portail qui mène aux

Akasha qui alimentent l'Eïdos. Si les Nephilim fixent les formes qui hantent l'espace central du Construct, ils seront envahis des souvenirs du don des éclats du Pentacle de Phaéton par la Pierre Angulaire. Un sentiment de vertige frappera leur Pentacle, ils subiront une Ombre — ne jetez aucun dé, elle sera la plus courte possible (cf. *Nephilim II* p. 107). Si l'un d'entre eux franchit ce seuil, il subira le sort de Phaéton : il sera dissout dans les courants solaires qui animent la Sphère des Idées.

Les acteurs

Les ROSECROIX DE L'AUBE DORÉE

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Les Adeptes qui se rendent dans l'ancienne demeure savent que les Nephilim existent. Ils les nomment les « Étincelles d'Éternité ».

Si les Nephilim les agressent de quelques façons que ce soit, ils feront appel à la police qui, bien que ne voyant pas leur « culte » d'un très bon œil, interviendra en leur faveur. N'hésitez pas à impliquer les Templiers dans les rouages de l'appareil judiciaire britannique pour corser la tâche de vos Nephilim s'il ne respectent pas les règles des conflits occultes.

Par contre, si les Nephilim les abordent et que l'une de leurs Métamorphoses excède 11, ces derniers les identifieront. Dans ce cas, ils les aborderont avec respect pour leur Sapience ; on leur enseigne en effet que les « Étincelles d'Éternité » sont des fragments du Principe universel qu'ils révèrent. Dans le cas contraire, ils aborderont le sujet de leur croyance, espérant les convaincre mais sans pour autant insister. En effet, leur doctrine encourage le respect des autres croyances.

Ces Initiés ne sont donc, en aucun cas, un obstacle pour les Nephilim mais jouez sur leur comportement ambigu pour semer le doute et la paranoïa chez eux. Le Maître des Adeptes informera Comte Svareff de la visite des Nephilim. Celui-ci leur recommandera la prudence.

● CE QU'ILS SAVENT

Le temple théosophique : Élise Boyle, le Maître des Adeptes, sait que cette bâtisse fut, autrefois, la résidence d'une « Étincelle d'Éternité ». Elle doit informer Comte

Svareff, par e-mail, si des acteurs occultes s'intéressent de trop près à cette demeure. Elle a déjà signalé les Mystères, et son mentor et maître, convaincu que des Nephilim ne tarderaient pas, lui a ordonné d'ouvrir les yeux.

Le 666 : Arkadio leur a rendu visite il y a des années et seuls les plus âgés de la confrérie se souviennent de sa visite. Ils ignorent tout de cette Fraternité et de ses agissements.

Le Loch Ness : Élise Boyle sait que Comte Svareff demeure sur les berges du Loch dans l'ancienne résidence d'Aleister Crowley. Elle ne peut communiquer cette information mais gageons que la Sapience des Nephilim leur permettra de l'apprendre.

Le Comte Svareff : c'est le faux nom de l'Imperator sous lequel les membres de la rosecroix de l'Aube Dorée connaissent Aleister Crowley. Élise Boyle le soupçonne d'être une « Étincelle d'Éternité ». Elle ignore qui il est réellement. De plus, elle ne sait pas que ce fut l'une de ses identités au XIX^e siècle.

ISIS MYSTERIES : THE NEW CHURCH OF SPLENDOR

Cette Chapelle Rivière du Zénith est présentée dans *Les Mystères* en page 46.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Cette chapelle s'oppose violemment à la présence des Gitans et des Nephilim dans la capitale britannique depuis le XIX^e siècle. Dès que les Nephilim auront été repérés, ces Mystes brûleront les refuges des Nephilim et les attaqueront avec des glaives en Orichalque.

● CE QU'ILS SAVENT

Le temple théosophique : ils savent que la bâtisse appartenait à un Nephilim puissant par le passé et que ce dernier reçut la visite d'un érudit et occultiste illustre : Aleister Crowley. Ils savent que ce Nephilim a disparu du jour au lendemain. Ils savent également que cette bâtisse appartenait déjà à un certain Svareff avant que celui-ci ne fonde sa société secrète en 1988, date d'anniversaire de la Golden Dawn. Ils s'opposent farouchement à la théosophie depuis son apparition car les membres de la Golden Dawn qui s'en revendiquaient « prostituèrent », selon eux, les symboles sacrés de la Belle, Isis, le Titan du Zénith.

L'OHIRE : les Initiés de cette Chapelle du Zénith viennent d'être informés par les membres de leur Fleuve : les Mystères d'Isis, présents en Sibérie orientale que cet Ordre du troisième degré du Temple de la Vie avait acheté un goulag en 1997, dans cette région du monde. Lors d'une mission d'infiltration, les Initiés de l'Épée ont découvert que l'ordre

des Manteaux Rouges abritait un véritable arsenal militaire ainsi que des rampes de lancement pour missiles.

WHITE CHAPEL

Baptisée ainsi suite aux événements sanglants de ce quartier au XIX^e siècle, la basilique de cette Chapelle est installée dans des baraquements des bas-fonds près des docks. Le quartier, véritable repère des marginaux et des criminels de faible envergure, est le théâtre des affrontements entre Gitans et Mystères. Au sein de leur baraquement, les Nephilim pourront découvrir des faxes — aide de jeu n° 5 page 32 du livret 2 — provenant de l'Alliance de Mâât et les informant sur l'avancement de leurs travaux.

Le 666

Vous êtes tout à fait libre d'organiser une rencontre entre les deux membres du 666 déjà présentés et les Nephilim, dans Londres.

AQUILON

Se reporter à *Irysos* page 21 du livret 2 et page 34 du livret 1.

ARKADIO

Elles dépendront bien évidemment de leur éventuelle rencontre dans l'épisode d'Evora (voir plus haut). Pour l'essentiel, elles dépendent du paragraphe le concernant dans la partie précédente mais certaines options ont pu changer la donne. Si les Nephilim l'ont agressé physiquement ou magiquement, il les suivra jusqu'à Londres fermement décidé à les remettre en stase.

tout feu, tout flamme

Les Gitans londoniens se doutent que la rosecroix de l'Aube Dorée n'a pas acquis cette demeure, où Nephilim et Initiés humains se rencontrèrent au XIX^e siècle lors de la guerre occulte qui opposa les Arcanes mineurs, par hasard. Depuis que les Mystes de the New Church of Sleen ont, eux aussi, décidé de surveiller les agissements de cette

société secrète, la méfiance les a gagnés. Mais lorsqu'ils repèrent la présence des Nephilim et qu'ils apprennent que de puissants acteurs occultes arrivent en ville pour les devancer — le Pélican, Aquilon et Arkadio, entre autres — c'en est trop ! Les Gitans, Kumpania célèbre dans le Peuple-Église pour son tempérament fier et fougueux, attaquent la rosecroix de l'Aube Dorée afin d'en apprendre davantage et de semer la confusion parmi les acteurs occultes de Londres.



Une nuit, ils forcent l'entrée du quatrième temple théosophique et, après qu'ils aient tué sauvagement les adeptes de cette société, s'emparent de leurs documents. Découvrant les installations ésotériques de la cave, ils décident de terminer leur besogne en mettant le feu à la bâtisse. Dès lors, ils cherchent à rencontrer les Nephilim pour les sommer de s'expliquer. Quels liens entretiennent-ils avec l'énigmatique Pélican ? Que savent-ils du 666 ?

Devant leur consternation, les Gitans reprendront leur calme et écouteront le récit des mésaventures des Nephilim. Ils leur apprendront ensuite que le Pélican est un tueur redoutable de la rosecroix qui vend ses services au plus offrant. Ils leur confirmeront également que, comme la plupart des Nephilim et des Bohémiens, ils ignorent tout du 666 bien qu'ils connaissent leur existence et qu'ils les soupçonnent de maints crimes.

Si les Nephilim n'ont pas récupéré ces documents et qu'ils n'ont pas remarqué les Gitans, ils auront très certainement perdu toutes leurs chances d'en apprendre davantage sur Phaéton (et donc de le sauver) ainsi que sur la Rose+Croix de l'Aube Dorée.

SAUVEZ PHAÉTON

Les Nephilim chercheront sans doute à ressusciter Phaéton au terme de ces voyages. S'ils contactent les Adoptés de la Tempérance, ils leurs conseilleront le rituel décrit ci-dessus en leur précisant toutefois qu'il s'agit que d'un « remède » théorique qui n'a jamais pu être testé.

● MODE OPÉRATOIRE

Si les Nephilim récupèrent la stase du Pyrim avant que la demeure ne soit détruite par les impétueux Gitans, ils

pourront sauver cette vigie de l'Apocalypse. Pour ce faire, ils devront, à la faveur d'une conjonction de Feu, ayant un coefficient supérieur à 7, se disposer aux sommets des branches d'un Pentacle stylisé représentant celui d'un Nephilim — comprenez celui de la feuille de personnage — en fonction de l'éclat élémentaire qu'ils possèdent en eux. L'éventuel compagnon humain ou l'un des corps du Selenim de leur Fraternité, porteur de l'éclat solaire de l'ancien Simulacre de Phaéton, se placera au centre du pentagone avec la stase. Si l'éclat solaire n'a pas été distribué par la Pierre Angulaire, les Nephilim devront placer, au centre du pentagone, un humain — pas de Bohémien : la Brume ou la Vapeur empêcherait la réalisation du rituel — et la stase.

Chacun des porteurs des éclats élémentaires devra réaliser un sort lié à l'élément qu'il porte avec succès en se remémorant la vie de Phaéton. Pour ce dernier point, demandez aux Nephilim de vous raconter ce qu'ils ont appris de l'histoire de la Salamandre. Cette étape est primordiale car le récit des Nephilim sera l'unique mémoire du Pyrim ressuscité.

Alors que le dernier sortilège sera exécuté, une lueur solaire apparaîtra au cœur du pentagone. De cette forme enflammée surgiront des « pseudopodes » solaires qui happeront les éclats élémentaires de Phaéton des Pentacles, qui les accueillent, pour les attirer en elles. Le Pentacle tracé sur le sol s'animera et fusionnera avec la lueur pour s'incarner dans le corps au cœur du rituel.

Note : Si l'un des sorts échoue, le POT de Khaïba du Nephilim ne peut relancer le sort. Si on ne peut relancer un sort, il faut alors en changer. Dans le cas où le Nephilim n'a plus de sorts disponibles dans son répertoire, il faudra attendre la prochaine conjonction favorable.

Note : *Si celui-ci appartenait à un Selenim, celui-ci est privé de son Simulacre. S'il n'en possède pas d'autre et qu'il n'a nul Royaume ou Imago où se réfugier, il sera détruit. Confiez alors à ce joueur le personnage de Phaéton.*

DOULOUREUX RETOUR

Phaéton est donc privé de tout souvenir. Il est toujours animé par sa soif de connaissance et se joindra volontiers à la Fraternité de vos Nephilim.

Le Pyrim est parvenu à conserver ses Cycles basaltiques — Feu : II, Air : II, Terre : I — bien que les branches de son Pentacle soient considérablement affaiblies — Feu : 10, Air : 8, Terre : 6, Lune : 4, Eau : 2 — et qu'il soit désormais doté d'un fort POT Khaïba : 45.

Effectuez un jet sous ce POT lors du rituel pour chaque Nephilim participant et un autre pour Phaéton une fois celui-ci ressuscité.

Interrogé sur sa quête en Eïdos, Phaéton ne sera guère éloquent. Il se souvient qu'en franchissant le seuil, il découvrit une surface de sable scintillante s'étendant à perte de vue. Il y trônait une pyramide en or éblouissante. Il se souvient ensuite qu'il remarqua des formes solaires en mouvement qui convergeaient jusque vers la pyramide et se ruèrent sur son Simulacre. Il fut ensuite surpris par une vive brûlure à leur contact. Ses souvenirs s'arrêtent ici.

C'est une nouvelle vie qui commence pour Phaéton.

CONCLUSION

● *T*out comme dans les épisodes précédent de ce volume, les Nephilim ont mis à jour des pistes importantes pour les temps troublés à venir.

● Ils ont retracé le parcours de Phaéton et compris ce qu'il avait découvert. De plus, ils ont découvert une nouvelle piste qui confirme la puissance de l'Alliance de Mâât. S'ils ne l'ont pas déjà fait, les Nephilim pourront se rendre à NéoDelphia pour tenter de récupérer l'un des leurs. Ainsi, ils pourront espérer empêcher les Mystères de percer des secrets qui permettraient la réalisation de la Grande Année.

● Par contre, ils n'ont toujours pas de réponse à la question qui désormais les angoisse : comment enrayer l'Apocalypse, ou plutôt la réorienter à leur avantage ? Que faire contre une Némésis de Lune Noire ?

Phaéton pensait trouver les réponses en Eïdos. Mais ils savent, depuis l'épisode somalien des Chroniques de l'Apocalypse, qu'il y fut détruit. Il faudra qu'ensemble, ils poursuivent de nouvelles pistes.

UN MYSTÉRIEUX COUP DE TÉLÉPHONE

Alors que les Nephilim se sont réfugiés quelque part dans le monde, faisant le point sur leur découverte, s'interrogeant sur la résurrection de Phaéton, la sonnerie du téléphone retentit.

Au bout du fil, une voix familière : le Pélican.

« Sans rancune j'espère !

Il est temps de partager nos informations. Je suis désormais dans votre camp et je vous conseille de suivre mon exemple. Il faut que nous collaborions car il se trame des choses trop graves. Croyez-moi nous avons intérêt à nous rencontrer.

Je vous attendrais le 4 juillet à la tombée de la nuit devant le 67 Chancery Lane à Londres.

Ne prévenez pas vos Arcanes majeurs, ils ne peuvent être pour nous d'aucun secours. »

Le Pélican ne laissera pas les Nephilim l'interrompre.

Un jet de Vigilance — majorez la compétence de vingt points — fournira aux Nephilim des indications sur sa position : à un moment de la conversation, la carillon de Big Ben a retenti.

Si les Nephilim se montrent soupçonneux, amorcez une conversation tendue avec eux. Il faut qu'ils se rendent à Londres pour vivre le troisième tome des Chroniques de l'Apocalypse.

Une information sera peut-être en mesure de les appâter, l'adresse donnée par le Pélican est celle d'Aleister Crowley et de son ami Allan Bennet — qu'ils ont rencontrés en rêve grâce au Pentacle fragmenté de Phaéton — lors de la guerre occulte qui agita l'Angleterre victorienne.

RÉVÉLATION

Exceptés les gains de Ka dus à l'utilisation de leurs sortilèges pour se sortir des mauvais pas de ce deuxième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Pentacles des Nephilim sont gratifiés d'un point de Ka supplémentaire s'ils ont remarqué ou compris les choses suivantes :

- Prométhée appréciait tellement les humains qu'il avait « sculpté » son apparence de Kaïm à leur image,
- Avoir triomphé du labyrinthe de Niddogh
- La nature de l'Apocalypse avant que le double magique d'Harabel, le Roi Mendiant, l'Empereur de Pachad, Celui Qui Attend l'Apocalypse, ne le leur révèle,
- Seuls les Mystères de l'essence solaire et, notamment, le Temps pourront permettre aux Nephilim de résister à la mystérieuse Némésis de Lune Noire qui les guettent.

à SUIVRE...



LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME II
LIVRET 2



TABLE DES MATIERES

1. Le GRAND CODEx DES ADOPTÉS 2

2. QUE SONT-ILS DEVENUS ? 8

3. PHAÉTON 9

4. L'aLLIANCE DE mâât 11

5. Les figures et Les Lieux 12

<i>Philippe Ataviella</i>	12
<i>Sotro Raseta</i>	12
<i>Amasha Sandraka</i>	12
<i>Anakao</i>	13
<i>Les Kasakpleiranquatra</i>	13
<i>Andranathoraha</i>	14
<i>Les Fils d'Assurbanipal</i>	15
<i>Les Sages Guetteurs de l'Insondable Secret</i>	16
<i>Les Turbulents Rôdeurs mordorés</i>	16
<i>La Garde du Désert Infini</i>	16
<i>Dushara, l'Ethnarque au Masque serti d'Ombres Dansantes</i>	17
<i>Éaque, Exulte de la Couronne</i>	18
<i>Stentora, Exilée</i>	19
<i>Arkadio</i>	20
<i>Le Jugement</i>	21
<i>Les Gitans</i>	22
<i>La Force et le Mat</i>	22
<i>Les Veilleurs Insoucians de la Nuit Éternelle</i>	23
<i>Les Lumière(s) solitaire(s)</i>	24
<i>Les Grand(es) veilleur(es) du jour pur</i>	24
<i>Les Arpenteurs(ses) subtil(es) des bois et des montagnes sacrés</i>	24
<i>Isis Mysteries : the New Church of Splendor</i>	24
<i>La Sublime esclave aux mains ensanglantées (Luisa Golches)</i>	25
<i>Rêve 1</i>	26
<i>Rêve 2</i>	26
<i>Rêve 3</i>	28
<i>Rêve 4</i>	29

3. Les aides de jeu 30



Le GRAND CODEX DES ADOPTÉS

« De tout le reste, j'en sais bien peu,
mais je sais que peu en savent mieux. »

Les Vélins Carminæ, Sybyl

Vos Nephilim, suite aux événements d'Irysos, chercheront certainement à contacter les Arcanes majeurs, qu'ils en soient des Adoptés ou pas. Les paragraphes suivants vous présentent les enjeux occultes de ces institutions ésotériques suite à l'annonce faite par le Peuple-Mémoire : le retour d'Akhénaton.

Les articles suivants considèrent que l'épopée de vos Nephilim est connue par la plupart des Arcanes majeurs — ou est en passe de le devenir — que leurs Adoptés soient sur leur route ou qu'ils soient membres de ces institutions et qu'ils se soient confiés à leur mentor.

La voie de La conquête

● La force

Depuis qu'il fut tiré par des Nephilim impétueux des sortilèges dans le Souffle du Dragon, Merlin entreprit de reconquérir la Force. Pour ce faire, il regagna l'île de la Grande-Bretagne où il chercha les traces des Chevaliers de la Table Ronde afin qu'ensemble ils posent à nouveau les bases des Compagnies, les piliers de l'Arcane. Alors que le retour d'Akhénaton est annoncé par les Bohémiens, l'Enchanteur surgit sur le devant de la scène occulte en compagnie de Gauvain — ami fidèle à la Force et à son Prince, Merlin — et reprend des mains de Ganesha, le Prince depuis Les Arthuriades, la Lame qui, par le passé, l'avait condamné à voir le futur.

À leur retour d'Altiplano, les Nephilim apprennent que Merlin a restructuré son Arcane et réhabilité les cinq Compagnies élémentaires. Il a confié à Gauvain la responsabilité de la sixième Compagnie, celle de l'Or, qui traque les humains qui manipulent grossièrement les Nephilim. La responsabilité de l'ultime Compagnie, celle du Plomb, dont les membres portent des lames en Orichalque, fut confiée à la sagesse angélique de Pellinor.

Les Nephilim peuvent être encouragés par les Adoptés de la Force à rejoindre leur Arcane. Ceux-ci seraient en effet

très fiers d'accueillir des personnalités telles que les leurs — dès lors que le contenu du Testament ésotérique d'Épiméthée aura été révélé — au sein de leur assemblée chevaleresque.

● Le pape

Alors que les Nephilim sèmeront le trouble parmi les Fleuves des Mystères, à la recherche des connaissances de Phaéton sur l'Apocalypse, les Initiés de l'Épée, convaincus que la Grande Année approche, recontacteront les Adoptés du Pape pour les encourager à sceller leur alliance. En effet, l'Arcane a envisagé de partager la domination du monde occulte avec les Mystes. Le Roi de l'Orage, le Prince de l'Arcane, étant toujours absent, les Adoptés s'engagent dans cette alliance.

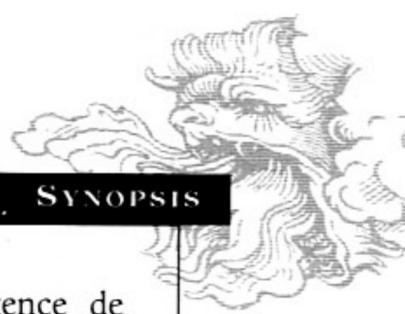
Mais chacune des parties a bien l'intention de régner seule. Les Mystères mettent au point des Artefacts à la puissance dévastatrice pour éliminer les puissants Nephilim qui dirigent l'Arcane — certains rêvent même d'enchaîner le Prince dos à dos avec Prométhée — tandis que les Adoptés du Pape entraînent une nouvelle race d'êtres magiques qu'ils nomment les demi-dieux. Ces derniers sont les enfants que les membres les plus avancés sur la Quête ont eus avec des humains et qu'ils ont éduqués selon la tradition ésotérique de l'Âge d'Or des Compacts Secrets, l'Aïon. Ces humains sont équipés de nombreux Talismans et seront capables d'utiliser leur Ka-Soleil au terme des bouleversements de l'Apocalypse.

Les Nephilim seront donc amenés à rencontrer — si vous le souhaitez — ces Adoptés au côté des Mystes de cet épisode. Peut-être que leur présence convaincra les « Dieux » du Pape de ne pas se compromettre dans une alliance avec les serviteurs de l'Épée ?

● L'empereur

La mort de l'Eïdolon et/ou de certains Nautes du Prieuré de Sion donnera une impulsion nouvelle aux machinations de l'Arcane. En effet, ces Adoptés vont guetter la panique qui gagnera, ces prochains mois, les Templiers et profiteront de leurs erreurs pour subtiliser les places au pouvoir qu'ils contrôlaient jusqu'alors, aux États-Unis d'Amérique notamment. Au fil des ans, cet Arcane risque de devenir bien plus dangereux que le Bâton.

De plus, cet Arcane prépare, dans le secret, lui aussi, son nouveau Sentier d'Or grâce à une branche de son organisation appelée le Sceptre. Ces Adoptés produisent des « plus qu'humains » qu'ils nomment les « thaumaturges ». Ces deux mille personnes disséminées en Europe et aux États-Unis d'Amérique sont douées des pouvoirs occultes reconnues par les instituts de parapsychologie : voyance, vision des auras, prescience, etc. Au terme de l'Anaphé de l'Apo-



calypse, des bouleversements de Champs magiques faciliteront l'Illumination de la Synarchie des « thaumaturges ». Les Nephilim rencontreront un des plus puissants Adoptés de l'Empereur, à Évora, au Portugal, où ils seront confrontés aux machinations qui agitent l'Arcane.

La voie de L'errance éternelle

● L'étoile

Les Adoptés de l'Étoile triomphent lorsqu'ils apprennent que la plupart des Arcanes majeurs, reconnus sérieux par tous les Nephilim, s'accordent sur le projet du Chariot, l'Exode Sidéral. Dès l'annonce de ce voyage vers les étoiles, l'Arcane propose ses volontaires entraînés aux voyages spatiaux pour aller à la rencontre de la race des origines, les Voors. Car, pour eux, il est clair que le seul autre monde que les Nautes éthérés découvriront est la planète mère d'où les Nephilim viennent.

Les Saturniens, des Adoptés de l'Étoile, membres d'une société secrète révisionniste, verront la plupart de leurs théories sur l'Histoire Invisible et ses origines s'effondrer. Les vérités révélées par les Bohémiens et celles à venir par les Nephilim lors des *Chroniques de l'Apocalypse* détruisent leur doctrine mais suivant un adage ancien, « ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort », les Saturniens passent à l'offensive. Contactés par le Dévoreur, ils décident de s'allier avec le 666. Ensemble, ils sont décidés à détruire les Nephilim et leurs idéaux agarthiens. Ils vont donc devenir l'ennemi des Nephilim, le bras armé du 666 et, surtout, un pion sacrificiable.

● La roue de fortune

Les Adoptés de la Roue de Fortune ont compris que l'Is était de retour et que ce paramètre s'accordait à d'autres pour « provoquer » l'Apocalypse. Conseillés par l'Étoile et les Bohémiens, ils ont également découvert l'existence de l'Équation et pressentent celle de la Pierre Angulaire. Ils seront en mesure d'expliquer à la communauté ésotérique que l'Apocalypse est un Anaphé qui a débuté avec le Grand Éveil au début du siècle et qu'il ne s'achèvera pas cette année bien que 1999 soit un moment de conjonction important. Forts de ces informations, ils seront très enthousiasmés par le projet Répliquant du Chariot lorsqu'il sera révélé.

Malgré tout, cela ne règlera pas les problèmes des hautes instances de l'Arcane. Bien au contraire. En effet, il est écrit que le Prince doit quitter le Graal Primordial à bord d'une fusée qui cible une comète afin qu'il puisse fusionner avec elle pour accéder à un autre degré de conscience. Mais depuis 1742, date du dernier départ, le Prince en place

refuse de prendre le départ. Apprenant l'existence de l'Exode Sidéral il semble plus enclin à se joindre à cette entreprise plutôt que d'entrer en collision avec une comète pour une hypothétique renaissance.

● L'ermite

Si les Nephilim n'annoncent pas leur découverte faite dans la cité troglodyte du Roi Jean, le Prince de l'Arcane détruira la Lame par un procédé occulte exceptionnel afin d'altérer le Carrefour des Destinées et de changer le déroulement de l'Apocalypse. Bien qu'il soit presque impossible de contacter les Initiés de l'Ermite, si leur Prince parvient à apprendre — par un moyen laissé à votre discrétion — l'existence du Testament ésotérique d'Épiméthée et qu'Akhénaton avait donc prévu les événements en cours, il ne détruira pas la Lame et contactera les Nephilim afin d'être initié au secret de l'Arcane. Quelles que soient leurs décisions, les Nephilim seront encouragés par les Initiés de l'Ermite à révéler l'emplacement du Testament afin que le Prince de l'Arcane puisse contempler cette œuvre de Sapience exceptionnelle qui, il l'espère, pourrait lui permettre de percer les secrets du futur lui échappant encore. Bien évidemment, n'étant pas doté du Prisme, il ne découvrira rien de plus.

En songe, il comprendra, le moment venu, que les Nephilim ont passé un lien solaire avec Prométhée. Il gardera la nouvelle secrète, devinant dans les méandres des possibles, que révéler une telle chose compromettrait les volontés du Pharaon hérétique. Par contre, il ordonnera aux Initiés de son Arcane d'offrir la protection de leur Demeure Philosophale aux Nephilim.

La voie du trône d'or

● Le pendu

Ces dernières années les Adoptés du Pendu ont pris conscience que l'Apocalypse ne serait qu'une étape transitoire qui devrait conduire à l'Âge des Hommes. Forts de cette certitude, ces Nephilim sont absolument persuadés que l'humanité va atteindre un nouveau niveau de conscience et qu'en conséquence, ils atteindront l'Agartha. Mais l'ère des Révélations n'est pas que porteuse de bonnes nouvelles. En effet, les hasards de la Quête des Nephilim leur apprendront que les Jardins prométhéens de Madagascar — où, pour eux, de nombreuses choses commencèrent — sont désormais sous l'emprise de puissants Selenim.

Les Nephilim du Pendu sont hantés par des songes, que leur envoie Perséphone, un Nephilim constitué aujourd'hui d'un amalgame de plusieurs Pentacles, contenant un singulier message : Azare — qui, comme le soupçonnaient certains Adoptés, s'avère être un Nephilim — le Prince ori-

ginel, que tous croyaient dissous en un syndrome du Ka, reprendra la direction de l'Arcane et unifiera les Adoptés du Pendu et les victimes du « syndrome Azare » en une même communauté initiatique.

● Le Bateleur

Certains des Adoptés de l'Arcane, appartenant à ce qu'ils nomment la Fondation Morphée, rêvent de libérer Prométhée de ses chaînes grâce à la première des Lames. Ainsi, s'ils découvrent que les Nephilim sont liés à Prométhée, ils les contacteront pour qu'ils les aident, malgré eux s'il le faut, à le localiser. Si les Nephilim résistent ou tentent de les trahir, les membres de la Fondation Morphée, qui ont infiltré tous les Fleuves des Mystères, deviendront des adversaires redoutables dans ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse*. Si les Nephilim acceptent, ils deviendront très vite des personnalités à part entière pour les Adoptés du Bateleur qui les considéreront un peu comme les fils spirituels de Prométhée. Malgré la fascination qu'ils éprouvent, leur dévouement ne sera pas total.

● Le Chariot

La fièvre millénariste, qui enflamme le monde occulte à la nouvelle du Testament ésotérique d'Épiméthée, pousse les Adoptés du Chariot à révéler leur projet quant au futur de la civilisation Nephilim. Ces Initiés possèdent en effet des laboratoires génétiques où, grâce aux Sciences occultes, ils ont mis au point des Simulacres humains adaptés à la vie dans l'espace : les Répliquants. Associés à l'Étoile, ils ont mis au point une navette spatiale à laquelle est amarrée une nef éthérée qui sera larguée dans le vide sidéral. Embarqués à son bord, les Répliquants seront emportés par l'Iz vers de nouveaux mondes. Cette opération a été baptisée l'Exode Sidéral. Beaucoup espèrent de ce projet insensé qui demandera certainement encore de longues années avant d'être concrétisé.

Ce que tout le monde ignore, c'est que la nef sera connectée à une infosphère électro-akashique où De Vinci, le Prince agarthien de l'Arcane, vit, telle une intelligence artificielle. C'est d'ailleurs lui qui, depuis des années, manipule des Adoptés des Arcanes II, VII et XVII pour permettre la réalisation de ce projet. Ainsi, malgré les oppositions qui troublent l'ordre de cet Arcane majeur, ce Prince accomplira sa Quête arcanique : conduire les siens vers de nouveaux horizons ésotériques.

● L'Amoureux

L'existence des Anti-Terres fait l'effet d'une gifle à l'Amoureux. En effet, celui-ci, dans la construction de ces Akasha historiques, en quête de la douceur de l'époque atlante n'avait jamais envisagé ces Plans subtils souterrains. Ten-

tant de remédier à cet oubli, les Adoptés de cet Arcane se lancent à corps perdu dans la conquête de ces Plans subtils. Nombreux sont ceux qui périront. Mais cette Quête désespérée, à la veille de l'Apocalypse, va leur permettre de découvrir les dangers et les menaces tapis dans les ténèbres du Lieu Inconnu. Ils vont effectivement découvrir le Temen-An-Ki (le repaire de Shaïtan, le Prince du Diable) et les horreurs qu'il contient ainsi que les processus de cristallisation de ces Anti-Akasha.

Au fils des mois de l'année 1999, les Adoptés de l'Amoureux découvriront donc l'existence du Lieu Inconnu et s'approcheront dangereusement du Royaume des Euménides, grâce à une alliance inattendue avec les Selenim de l'Arcane XIII.

La voie HÉDONISTE

● Le mat

Depuis que le squelette d'Akhénaton a « parlé » et, par là même, transmis son prisme à Aleister Crowley, le vaisseau-monde est ancré la plupart du temps dans une Demeure Philosophale dans Londres, et Moor, la Princesse de l'Arcane, est réfugiée dans un Akasha solaire pour accoucher du fils qu'elle a conçu avec Shaïtan, le Prince du Diable, dans le but d'engendrer le Kwisatz Haderach, le nouveau messie des Éthers. De plus, le retour d'Akhénaton, qu'elle n'avait pas prévu, la plonge dans l'inquiétude. A-t-elle bien agi ? Elle, qui déroba la stase des Princes gémeaux du Soleil, pour que la Sapience de cet étrange objet facilite la conception de cet Homme Parfait qui surgit, sans son aide, du cours de l'Histoire Invisible. L'Arcane, sans les directives de sa princesse, n'a plus beaucoup d'activités ésotériques. Seuls quelques Adoptés isolés — comme Den en Bretagne — entretiennent encore la flamme de leur Quête.

Bien qu'elles ne le manifestent guère, les personnalités de l'Arcane sont intéressées par le projet du Chariot. Elles ne répondent pas non plus aux interrogations des Bohémiens qui ont bien reconnu les traits d'Aleister Crowley sur le Simulacre d'Épiméthée. Au fil des mois de l'année 1999, leurs questions se feront en vain plus pressantes alors que le comportement du Pharaon réincarné devient de plus en plus étrange.

Les Adoptés de cet Arcane majeur s'agitent et entreprennent des actions qui inscrivent leur faction sur un plan exotérique peu discret.

● Le Jugement

Certains Adoptés du Jugement, les Percuteurs de Nuit annoncent à la communauté Nephilim l'imminence du danger que représente l'OHIRE qui s'est doté d'ogives



nucléaires. Mais nul n'écoute ces oiseaux de mauvais augure qui annoncent une fois encore la fin du monde alors que les Bohémiens affirment à tous que le Kwisatz Haderach est là et qu'Akhénaton est de retour.

D'autres, les Chanteurs de Cratères, sont convaincus qu'une pluie de météores, en provenance de Saturne, va s'abattre sur l'Athamor Céleste. Ils annoncent également qu'une conspiration agite les Arcanes majeurs depuis un siècle maintenant avec la connivence de certaines Kumpania. Ces météores seraient pilotés par des comètes-Nephilim sur les conseils de la Roue de Fortune, de l'Étoile et du Chariot.

Seuls, les Nephilim au cours de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse* seront en mesure de faire entendre raison au Jugement en les rencontrant et en leur rapportant les confidences du Gardien du Pendulum de Pétra.

● Le diable

Lorsque Shaitan apprend que l'Apocalypse a, en quelque sorte, déjà commencé, il ordonne à son entourage d'accélérer le rythme des Révélations au sein de l'Arcane. Ainsi, de plus en plus d'Adoptés sont informés que le Prince du Diable a conçu une Anti-Terre baptisée Temen-An-Ki contenant un axe magique, Antémonde. Elle mûrit grâce aux sacrifices de Pentacles d'Adoptés.

Depuis deux siècles, Shaitan — avec l'aide des Adoptés qui vivent avec lui dans le Temen-An-Ki — découpe la Lame pour transmuter ce qui reste des Nephilim, sacrifiés à la gloire de l'Antémonde, en des créatures qu'il nomme « Horreurs ». Le Prince Khaïba a pour objectif, au terme de cet Anaphé, de lâcher les Horreurs que contient l'Antémonde sur le Graal Primordial afin que l'Apocalypse soit à la hauteur des espoirs les plus déments et terrifiants : tuer les Agarthiens et détruire leur Cité des Vertiges, Aggartha.

Si les Adoptés rencontrent les Nephilim, ils tenteront de leur insuffler la bête qui sommeille en eux. Leur but est clair : il faut alimenter les rangs du Diable.

La voie du sceau transcendant

● La justice

Les Adoptés de la Justice craignent que l'Omphale de Néodelphia ne soit un portail dimensionnel leur permettant de faire resurgir la Dévoreuse, un effet-Dragon doté du pouvoir terrifiant de dévorer l'essence pentaclique des Nephilim. Lors du Compromis égyptien, les Initiés de la Justice avaient exilé la Dévoreuse, sans en être pleinement conscients, dans le Lieu Inconnu.

Depuis des années, l'Arcane a confié à l'un des siens, un Cyclope du nom d'Hunefér, la lourde tâche de faire émer-

ger un Nexus pour piéger et capturer la Dévoreuse. Mais, pour permettre au piège de fonctionner, Hunefér a besoin de l'Omphale. S'il apprend le parcours des Nephilim, il n'hésitera pas à les aiguiller sur l'Alliance de Mâât. Ensuite, il organisera une rencontre fortuite où il leur proposera de récupérer l'Omphale pour le compte de la Justice. En échange, Hunefér s'engagera à faire disparaître les dossiers, justifiés ou non, que l'Arcane possède sur les erreurs de parcours des Nephilim.

Si les Nephilim ont participé aux événements de *L'Assemblée du Seuil*, le Chien Jaune Qui Parle, un Adopté ayant voué son existence de Déchu à traquer le Lion Vert, surveillera les Nephilim — dont il avait remarqué la présence à Prague lors du congrès européen statuant sur la République tchèque — dès qu'ils auront pris contact avec Hunefér dans l'espoir qu'ils le mènent jusqu'à lui.

● La maison-dieu

Cet Arcane majeur sera vraisemblablement le premier à être informé des événements d'Altiplano par Arkel qui a pu suivre les Nephilim jusqu'à la citadelle troglodyte du Roi Jean. À l'annonce de la nouvelle, Dracka, le Prince de l'Arcane, contactera les Nephilim afin qu'ils rejoignent les rangs de la Maison-Dieu et que le plus grand secret entoure les événements qu'ils viennent de vivre. Pour ce Prince, la situation est des plus claires : Akhénaton vient de donner le signal du plus important règlement de compte de l'Histoire Invisible. La Maison-Dieu va profiter du chaos qui s'installe dans les rangs des Templiers pour les attaquer sur tous les fronts.

Arkel et sa Phalange sont affectés à la surveillance et à la protection des Nephilim avec ou sans leur accord. Dès que le Lien solaire — que les Nephilim finiront par passer, malgré eux, avec Prométhée — sera découvert, les Phalangistes enlèveront les Nephilim afin que ce mystérieux rituel serve le but occulte de l'Arcane : tuer Prométhée. Dracka rêve en effet de retrouver le « Traître » afin de le terrasser dès sa naissance. Pour ce faire, il est presque parvenu à mettre au point une machine à remonter le temps, baptisée Kang.

● L'impératrice

Les hautes instances de l'Arcane ont décrété un nouveau Sentier d'Or qui débiterait au terme des bouleversements ésotériques qui agiteront la communauté Nephilim tout au long de l'année 1999. Si les Nephilim entrent en contact avec les Adoptés de cet Arcane, ces derniers remarqueront les éclats du Pentacle de Phaéon ainsi que ses forts potentiels solaires. Dès lors, ils tenteront de se les procurer afin de construire le premier Pentacle où la Lune serait remplacée par une branche solaire issue des traces résiduelles du séjour en Eïdos de Phaéon. S'ils mènent

leur projet à terme, l'expérience sera un échec total. Les rêves et la conscience ésotérique de Phaéton seront à tout jamais perdus.

La voie de L'ORGUEIL immanent

● Le soleil

Depuis le XVI^e siècle, les Adoptés du Soleil cherchent à mettre au point des nefs solaires. Or, des agents du Denier sont parvenus à dérober des documents sur leurs premiers essais de voyage couronnés de succès. Depuis lors, les Adoptés sont extrêmement vigilants quant aux agissements de cette force occulte. Ils ont ainsi appris que certains Illuminés travaillaient sur des appareils de techno-Sapience solaire qu'ils voudraient envoyer dans le passé et dans le futur.

Lorsque le Chariot annonce son projet de nef éthérée, les Adoptés du Soleil s'intéressent au projet afin de mettre au point un appareil capable de poursuivre les techno-Artefacts de la Synarchie dans les méandres du temps. Mais une nouvelle récente les effraie. La Synarchie se serait alliée à la Rose+Croix afin de mettre toutes les chances de leur côté. L'Arcane verra d'un très mauvais œil les Nephilim, si leur Fraternité ne comporte aucun de ses Adoptés. Dans ce cas, il les approchera dans le but d'initier ceux qui en sont dignes, les Orphelins, et les mettront en garde contre les Onirim. Les Nephilim devront s'en faire des alliés — la tâche sera très difficile si l'un d'entre eux est un Onirim — car ils pourraient avoir besoin d'eux dans les futurs tomes des *Chroniques de l'Apocalypse*. De plus, le Soleil s'impose de plus en plus comme l'Arcane « leader » du conseil des Arcanes majeurs alors que tous les Initiés comprennent que le monde post-apocalyptique verra l'émergence de nouvelles forces liées au Ka-Soleil.

● La tempérance

L'annonce des Révélations des Bohémiens confirme aux Adoptés de la Tempérance que l'Apocalypse est inéluctable, qu'elle ne sera pas la fin du monde et mieux encore qu'elle avait été prévue par Akhénaton comme un bouleversement nécessaire. La Tempérance, qui défend cette opinion depuis des siècles, gagne davantage de crédit que par le passé auprès de la plupart des autres Arcanes majeurs. À l'annonce des projets du Chariot, la Tempérance révèle son avancée dans le domaine du clonage — clonage d'un humain avec maturation de dix années physiologiques en un an — ainsi que son projet Phoenix : le clonage de l'écosystème de l'Athanor Céleste. L'Arcane a l'intention de demander au Chariot de construire une deuxième nef éthérée afin de concevoir une Arche de Noé sidérale qui rejoindra les Répliquants lorsqu'ils auront découvert le « nouveau monde ».

● La papesse

Les Adoptés de la Papesse travaillent depuis des années à un projet de bibliothèque ésotérique interactive on-line baptisé « Projet Babelscape ». S'ils apprennent que les Nephilim sont les « héritiers » d'Akhénaton, ils commenceront un véritable travail de fourmi pour tout savoir sur eux et leurs incarnations passées. Des Adoptés extrémistes, proches du Bateleur, tenteront de les convaincre de pratiquer certains rituels des Mystères pour que leurs mémoires ésotériques soient dupliquées comme un vulgaire brin d'ADN, numérisées, stockées et mises en ligne sur le Babelscape. Grâce à ce dispositif, les Nephilim pourront plus facilement repérer les lieux des rêves de Phaéton. Par contre, ils apprendront que les Adoptés ont repéré le Lien solaire — s'il a été contracté — et qu'ils le considèrent, dans leur ignorance des faits, comme un risque potentiel de Khaïba jusqu'alors inconnu. Très vite les Nephilim seront identifiés à la bête décrite dans le Nouveau Testament.

La voie de L'AUTHENTIQUE FIDÉLITÉ

● L'ARCANE SANS NOM

Cet Arcane est certainement le plus porteur d'espoir. Ses Adoptés savent depuis qu'ils ont découvert le livre de l'exil, extrait du Livre Interdit, que les Sauriens reviendront lors de l'accomplissement de l'Apocalypse. Préparés au retour de leurs cousins antédiluviens, les Selenim de l'Arcane ont mis en branle des projets qui, mis bout à bout, permettront aux Nephilim de trouver une solution au danger que représente Mu. Malheureusement, ils auront certainement d'énormes difficultés à les rencontrer. À moins, bien sûr, que l'un d'entre eux soit un Selenim...

Dans leurs explorations du Lieu Inconnu, ils ont découvert des Adoptés de l'Amoureux, voyageant dans les Anti-Terres. Ils ont passé des accords avec eux. Cette alliance inattendue va leur permettre d'apprendre l'existence d'un centre à cet agencement de Royaume Selenim et d'Akasha infecté par l'Orichalque et la Lune Noire. Ces Adoptés ne tarderont pas à découvrir le Royaume des Euménides.

Bien qu'ils ne puissent certainement pas encore côtoyer les Adoptés de cet Arcane majeur, les Nephilim et l'ensemble de leur peuple trouveront, en eux, un allié déterminé et puissant. Depuis toujours, l'Arcane sans Nom est appelé la Mort. Mais les hiéroglyphes qui couvrent la Lame ont livré aux Baals, les dirigeants de l'Arcane, un message qu'ils ne surent décrypter : la Mort conduit à la Renaissance.

À l'aube de l'Apocalypse, les Selenim du XIII vont devenir des acteurs essentiels du monde occulte.

Le monde

EXTRAIT OMÉGA XXX TAU

« Nous avons d'abord cru qu'il s'agissait d'un murmure comme on en entend souvent en Aggartha, un murmure que le Temps laisse comme empreinte de son passage. Puis nous avons compris qu'il s'agissait d'un message, venant d'ici et d'ailleurs, du passé et du futur, d'une missive du vingt-deuxième fondateur, Épiméthée. Tous, Sentinelles Lithiques, Pèlerins du Monde et même Couronnés, nous avons entendu ce terrible hurlement se propager dans la résille de la Cité des Vertiges.

Ils nous appellent à l'aide, pensa l'un d'entre nous. Et, tous, nous partageâmes sa crainte qui s'insinua en nous telle un poison lent et brûlant. Nous étions heureux. Il était de retour et cela confirmait ce que nous pensions : les temps étaient enfin venus... L'Apocalypse. Et nous étions terrifiés. Nous ignorions tout de ce qui pouvait arracher une telle plainte à Épiméthée. Alors, dans le silence le plus absolu, nous avons écouté.

Sa voix que, tous, nous connaissions était tourmentée, comme étranglée par une force surgie d'un autre âge. Il hurlait qu'on lui rende son corps, son destin, l'Apocalypse. Il suppliait. Mais, qui que fût son agresseur, il triompha et le Pharaon poète se tut. Ce jour-là, nous l'avons maudit de permettre aux Bohémiens de se dissimuler, eux et leurs Caravanes, aux yeux de tous et, surtout, des nôtres. Nous étions alors certains qu'il aurait pu nous expliquer, nous rassurer. Ce jour fut le premier de la longue peur qui nous assaillit.

Peur, d'avoir gardé Aggartha, en vain.

Peur, d'avoir commis une erreur. »

LA COURONNE

Les sept Couronnés attendaient, patiemment, le retour d'Épiméthée afin qu'avec l'aide de la Sapience accumulée par les vingt-et-un Fondateurs de la Cité des Vertiges, il puisse enfin donner aux Nephilim une réelle civilisation. Les Fondateurs savaient, en effet, depuis le Compromis égyptien, que Kwisatz Haderach serait le nouveau nom de celui que tous connaissaient comme Akhénaton-Épiméthée. Ils transmirent cette connaissance interdite aux Couronnés afin qu'ils préparent Aggartha à l'accueillir. Des sommets de la Cité des Vertiges, il devait diriger de sa Sapience immanente le Conclave des Arcanes majeurs et servir la vingt-et-unième Lame, en étant son Prince, le Prince de tous les Princes, le Rex Aggartha. Mais l'arrivée de Mu, alors qu'Épiméthée était en Ombre, n'avait été prévue par personne. Et, nul, aujourd'hui, à part Épiméthée condamné au silence, ne sait pourquoi le Pharaon semble si différent. Les Fondateurs ont, de tout temps, enseigné à la Couronne qu'une fois de retour, Épiméthée révélerait ce qu'il était advenu des Tsiganes et de leur Prince chimérique, Morphée. Il ne le fit pas et, au lieu de cela, il fit résonner un lent hurlement dans la résille magique du Monde.

Désormais, les interrogations et les craintes agitent ceux qui veillent sur la Cité des Vertiges et sur le Monde.

Tous espèrent que le Conclave décrété par le Kwisatz Haderach sera, un jour, uni et gouverné par ce dernier.

● La Lune

L'Eïdolon assassiné, la Lune lance l'Oursin Fossile — le pendant zoomorphique du Kwisatz Haderach conçu par le Prince, Keridwen, de l'Arcane — à l'assaut de Black Creek pour terrasser Tubalcaan et détruire, une bonne fois pour toute le Bâton. Le Roi Jean apprend la nouvelle, dans sa forteresse d'Altiplano, et envoie l'un des hommes à tête de chien demander de l'aide aux Nephilim. Il souhaite qu'ils s'opposent à l'Oursin Fossile. Comme il a dû leur « expliquer », Tubalcaan vaut bien mieux que n'importe quelle monstruosité surgissant de nulle part pour réaliser l'Apocalypse. Si les Nephilim acceptent, l'homme à tête de chien

leur remettra des Lames en Orichalque ainsi que l'emplacement du repère du Temple. S'ils refusent, l'homme à tête de chien repart ; le Roi Jean devient un ennemi supplémentaire pour les Nephilim. Quelle que soit la décision des Nephilim, l'Oursin Fossile sera abattu par les Milices chrétiennes, avant qu'il n'ait pu atteindre Tubalcaan, au cœur de Black Creek.

L'Arcane se considère de toute façon dissoute. Les zoomorphes rejoignent la Bretagne, réenchântée lors des événements du Souffle du Dragon, afin de soutenir le gouvernement occulte d'inspiration celtique et le Dragon, « l'époux » de Keridwen et le père de l'Oursin Fossile.



QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Les NEPHILIM

● 666

L'Hydrim du 666, Aquilon, a informé les siens des agissements de vos Nephilim, avant de rejoindre Londres, muni du papyrus que le Pélican lui remit après l'avoir dérobé aux Nephilim. Dans la capitale britannique, ces Déchus tentent de découvrir le point d'ancrage du vaisseau-monde afin d'en savoir davantage sur l'Apocalypse et l'état des recherches des Adoptés du Mat sur le Kwisatz Haderach.

Une fois réunis, ils exécutent le rituel du Lien solaire. Le 666 sera très actif dans le troisième tome des *Chroniques de l'Apocalypse* qui se déroulera essentiellement dans Londres.

● ARKEL

La FRATERNITÉ DE JUDAS

S'il accompagne toujours les Nephilim depuis Irysos, il pourra les renseigner sur ces Frères des Éthers qui mirent à jour Pachad, le Monde de l'Apocalypse. Judas n'est, en fait, rien d'autre qu'Isariote, la Chimère de la Phalange de Caïn, le groupe d'intervention de la Maison-Dieu le plus extrême mais le plus efficace de tout l'Arcane majeur. Pour l'avoir rencontré, Arkel peut affirmer qu'Isariote conduisit une Fraternité, sans rapport avec l'Arcane XVI, sur les voies de l'Apocalypse. L'Onirim prétendit que, lors de sa trahison, il aurait entr'aperçu dans les méandres des Champs magiques des conséquences néfastes pour le Graal Primordial. Il ne le crut pas, ne faisant aucune confiance aux Onirim en général et aux Chimères en particulier.

L'ALLIANCE DE MÂÂT

Arkel a appris par son Arcane majeur l'existence de l'agence Maati i Filii. Il sait également que celle-ci possédait en quelque sorte les Portes du Temple avant que ces dernières ne soient dérobées par les Templiers. Il mettra en garde les

Nephilim contre ces Mystes mais s'ils se montrent déterminés à en découdre avec eux, son tempérament colérique le poussera à accompagner les Nephilim. S'ils décident de se rendre à NéoDelphia, Arkel leur recommandera la prudence et leur demandera au moins d'attendre la venue de ses compagnons de la Maison-Dieu. Cette option est une véritable folie que seuls les Adoptés de l'Arcane XVI sont capables de tenter. Vos Nephilim risquent leurs Simulacres et leurs Pentacles dans cette affaire !

● PROMÉTHÉE

Le frère d'Épiméthée réalise que, grâce à la Sapience de celui-ci, il est lié à une Fraternité de Nephilim. Il est en mesure d'analyser les Pentacles de ceux qui ont exécuté le Lien solaire et donc de connaître leur puissance, leur POT de Khaïba et leur appartenance à un Arcane majeur. Prométhée est absolument incapable de comprendre les implications de l'Adoption et n'obtiendra des explications sur ces dernières que grâce aux Nephilim auxquels il est lié.

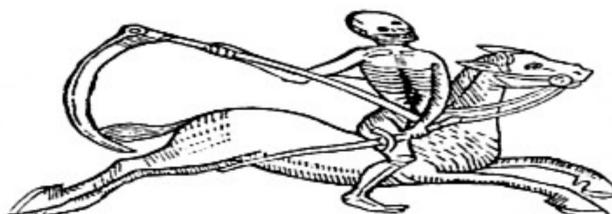
Si ceux-ci sont initiés à des Arcanes qui ne condamnent pas ses actes, il leur enverra des songes, leur révélant son identité et sa situation. Ces visions se feront plus précises dès le troisième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Les CHEVALIERS TEUTONIQUES

Quels que soient les exploits réalisés par vos Nephilim lors du premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*, ces Templiers sont à la poursuite des Nephilim depuis que l'Eïdolon a rencontré le Naute de l'Ordre de Malte. Ils ne lâcheront pas les Nephilim une seule seconde. À vous de mettre en scène une traque sans pitié entre les Nephilim et ces Frères du Temple de la Vie qui sont conscients de jouer leur honneur et celui de leur Ordre. Ils sont donc déterminés à affronter les Nephilim dès qu'ils les auront localisés.

À aucun moment, le Temple n'engagera plus de deux Chevaliers Teutoniques pour retrouver les Nephilim. Par contre, ils sont en mesure de convaincre — à votre discrétion — les Commandants locaux de les aider.

Si les Nephilim ont abattu l'Eïdolon, un Assassin est également sur leur trace. Inspirez-vous des caractéristiques des Chevaliers Teutoniques pour le quantifier.





PHAÉTON

Phaéton fut un impulsif Pyrim. Salamandre enflammée, il fut un artiste insouciant, ouvert à tous les horizons et enclin à la joie de vivre. Il n'avait pas d'opinion tranchée sur les humains et le Ka-Soleil ; mais surtout, il entretenait des liens amicaux avec la communauté Kaïm dans son entier et il n'était pas rare de le voir converser avec Épiméthée et les autres.

La Chute fut une tragédie. Résolu à fonder un nouveau royaume où la paix règnerait entre tous, il s'allia à Prométhée et l'accompagna à Madagascar où il le seconda dans ses recherches. De leurs efforts naquirent de magnifiques jardins. Émerveillé par le fruit de sa nature magique intime, Phaéton décida de consacrer ses talents à la préservation d'une telle beauté. Aussi choisit-il de se former pour être capable de parer à n'importe quelle éventualité. Dès lors, déterminé à comprendre les raisons intrinsèques de la Chute pour qu'elle ne se reproduise pas, Phaéton entama sa Quête initiatique.

Enfermé dans son sanctuaire, il étudia longtemps les Champs magiques pour acquérir la certitude que leur nature recelait une fin en soi. Intrigué par le rôle ponctuel du Ka-Soleil, de la Lune Noire et de l'Orichalque, Phaéton s'ouvrit vers l'extérieur et renoua le contact avec ses compagnons. Son influence augmenta largement et beaucoup des membres de la petite communauté humaine, installée sur l'île, commencèrent à le considérer comme leur nouveau guide. C'est pourquoi lorsque Prométhée partit pour profiter de la Diaspora humaine, Phaéton devint le « roi » de Madagascar. Bien décidé à dissimuler la véritable nature de ses recherches, il endossa l'identité d'un Myste influent et forma une des premières Rivières, attachées aux Mystères d'Hécate. Certain que les effluves de Lune Noire feraient fuir de terreur ses congénères, il put alors s'enfermer à nouveau dans son sanctuaire sous la surveillance étroite de ses nouveaux disciples. Ses travaux attirèrent pourtant l'attention du 666 qui dépêcha un de ses représentants à Madagascar : Arkadio, un Nephilim de l'Air.

Cette rencontre fut capitale. Phaéton réorienta ses recherches sur l'Équation, et plus précisément sur l'Oméga, le symbole ésotérique de l'Apocalypse. De plus, faisant fi de l'avancée des travaux d'Azare, il s'attira l'inimitié de ce dernier. Néanmoins, sous l'impulsion d'Arkadio, Phaéton tenta d'appréhender la nature de l'Oméga et entreprit de nombreuses expériences. Tel Icare, Phaéton se brûla les ailes et commit une terrible erreur aux conséquences dramatiques.

L'un de ses outils magiques explosa en libérant des flots de Champs magiques irradiés de Lune Noire, mais aussi de Ka-Soleil et d'Orichalque. Madagascar devint une île peuplée de Champs magiques mutagènes, engendrant des effets-Dragon uniques, comme les Lémuriens. En outre, la quasi-totalité des humains ayant été désintégrée dans l'explosion, les survivants perdirent foi en leur meneur et se retournèrent contre lui sous la direction du fourbe Azare qui avait enfin trouvé le moyen de se venger. Phaéton connut l'amer baiser du métal maudit et fut enfermé dans une stase. Celle-ci mise à l'abri dans les cales d'un navire, les Mystes quittèrent définitivement l'île pour rejoindre les terres civilisées. Ils prirent soin, au préalable, de libérer les malheureux Selenim emprisonnés depuis des années afin de préserver les secrets de leur sanctuaire devenu maudit.

Phaéton connut son premier Éveil en Égypte au XIV^e siècle avant Jésus, à l'époque du Grand Compromis. Il avait profité de la maladresse de Pallantides, Archonte-Frère Émerveillé aux yeux serts d'étoiles, pour en faire son Simulacre et était ainsi devenu un membre influent au sein des Mystères d'Osiris. Profitant de sa nouvelle quiétude, il tira les enseignements de ses erreurs. Il profita de son statut pour rencontrer Épiméthée, le Pharaon vivant. Leur entrevue fut riche. Aggartha, la Quête, Aggartha, le Lieu, et Oméga furent les principaux sujets de discussion. Grâce aux indications délivrées par Épiméthée, Phaéton comprit qu'au cœur du cirque rocheux de Pétra, en plein désert, se trouvait le secret de l'Orichalque. Dans la perspective d'une Apocalypse devenue désormais irrémédiable, Phaéton voulut découvrir le rôle de l'Orichalque pour en contrer les effets. Il fonda une Rivière, les Fils d'Assurbanipal, et se prépara à affronter son destin. En 587 avant l'Incident Jésus, accompagné par ses serviteurs, il se rendit à Pétra et conquit la cité du désert. Puis, en suivant les indications ésotériques d'Épiméthée, il trouva un sanctuaire, le ed-Deir, la demeure du Gardien d'Orichalque. Seuls ses sens et perceptions Nephilim lui permirent d'en franchir la porte. A l'intérieur, après avoir triomphé des trois épreuves de Vérité, il rencontra Nidhogg, le légendaire Gardien d'Orichalque. Celui-ci, intrigué par un Nephilim qu'Aggartha n'intéressait pas, accepta de répondre aux questions posées. Sa réponse fut incontournable : l'Orichalque ne jouerait aucun rôle dans l'Équation. Satisfait, Phaéton prit congé en jurant le secret, bien décidé à concentrer ses efforts sur le Ka-Soleil et la Lune Noire. Mais, à l'extérieur du ed-Deir, dans le monde réel, les choses avaient bien changé. En effet, enfermé dans un sanctuaire, situé dans un Akasha séparé de notre vortex temporel, de nombreux siècles s'étaient écoulés depuis que Phaéton en avait franchi le seuil. Ses serviteurs, patients et fidèles, avaient élu domicile sur le site de Pétra en devenant

les puissants Nabatéens. Certains continuaient à se transmettre la légende de leur mentor « disparu en Hadès pour revenir l'esprit rempli de secrets immémoriaux ». Le message originel de Phaéton ne subsistait plus et les Nabatéens n'avaient pu empêcher l'arrivée des Romains et le sac de leur cité en 65 avant l'Incident Jésus. C'est ,durant cette période confuse, que Phaéton réapparut. Il fut aussitôt capturé par des Romains qui le menèrent devant le grand Pompée, le chef du corps expéditionnaire. Celui-ci identifia rapidement le Nephilim et confia le soin de son homonculation à un des Mages de son aréopage, Scaurus. L'opération réussit et condamna Phaéton à une éternité de souffrance. Mais l'histoire ne s'arrêta pas là.

Conscient de la richesse ésotérique du lieu, Pompée laissa une cohorte en stationnement permanent à Pétra. Scaurus fut nommé consul et Pompée lui confia l'Homoncule contenant Phaéton. Les années passèrent. La cité connut une période de gloire et de prospérité mais Scaurus mourut sans avoir jamais été capable de percer les secrets du site. L'Homoncule fut oublié au milieu des trésors d'une cité qui perdait de sa superbe, au fil des décennies. Un tremblement de terre en 363 en détruisit une bonne partie, condamnant l'Homoncule de Phaéton à l'oubli. Ce n'est qu'en 1157 qu'un Croisé découvrit par hasard l'objet, lors d'une halte. Intrigué, il le rangea dans sa sacoche et partit rejoindre ses compagnons, en route pour Jérusalem. Quelques jours plus tard, le petit groupe fut décimé par une bande de Maures, l'avant-garde de l'armée de conquête d'Al-Khereb. Celui-ci fit de l'Homoncule ramené par ses hommes son symbole et partit conquérir de nouvelles terres au nom d'Allah.

Les Maures, sous l'influence des Assassins, emportèrent Phaéton — sous forme d'homoncule —, dans leur conquête de la péninsule ibérique. Al-Khereb et ses hommes s'installèrent sur les terres de l'actuel Portugal, dans une vallée fertile où se dressent vers les cieux des monolithes, depuis les Guerres élémentaires, à Evora. Des années plus tard, les Chrétiens, conduits à la victoire par Geraldo Sempavor — le Simulacre d'Éaque, un Sphinx Adopté de l'Empereur —, reprirent la cité des mains des Maures. Parmi eux, des Nephilim retrouvèrent l'Homoncule et, avec l'aide des Adoptés de la Tempérance, parvinrent à libérer Phaéton. Ses Ka-éléments furent absorbés par une tiare qui devint ainsi sa nouvelle stase. Malheureusement pour le Pyrim, les Champs magiques de cette région étaient corrompus depuis des siècles par les expériences successives des Initiés de l'Épée et du Bâton. Son Pentacle affaibli par des années d'asservissement magiques ne lui permit pas de regagner les Champs élémentaires pour s'incarner à nouveau.

Au XVI^e siècle, la tiare de Phaéton se trouvait en la possession du roi Manuel Ier. En 1512, les Champs magiques qui traversaient le Palais royal engendrèrent un Nexus, à la faveur d'une conjonction exceptionnelle, qui alimenta la stase de Phaéton et l'en libéra. Son Pentacle déambula au-delors du palais, dans les jardins, avant de « choisir » un homme qui longeait les jardins royaux pour Simulacre. Dans les minutes qui suivirent son incarnation, Phaéton rencontra Éaque. Le Sphinx dirigeait alors la garde royale. Il prit Phaéton sous sa protection et l'introduisit à la cour. Cette rencontre fut une aubaine pour le Pyrim qui put apprendre au contact des érudits de la cour l'existence des Mondes de Kabbale. Il apprit également que des artistes, Initiés et profanes, étaient venus à Évora des quatre coins de la planète pour y faire des recherches sur l'un de ces mondes, dédié à l'Apocalypse. Cette nouvelle rendit à Phaéton son courage, sa bravoure et sa détermination. La Quête du Pyrim avait donc un sens !

Aidé par Éaque, Phaéton fouilla la région d'Evora en quête d'indices sur la venue de cette Fraternité. Ils découvrirent que ces artistes étaient conduits par Iscariote, un Onirim plus connu sous le nom de Judas, et que des personnages devenus célèbres depuis (Bosh, Dioclos, etc.) les accompagnaient. Marchant dans les pas de la Fraternité de Judas, Phaéton fouilla chaque bosquet et regarda sous chacun des cromlechs de la région d'Évora. Les mois s'écoulaient et la Salamandre ne parvenait pas à retrouver la trace des Découvreurs de Pachad. Il fit tout de même une rencontre qui le surprit : Arkadio. L'inquiétant Éolim qui l'avait tant aidé en Lémurie se trouvait lui aussi à Évora à la recherche du Monde de l'Apocalypse. Ce dernier expliqua à Phaéton qu'il devait rejoindre la Fraternité de Judas dans la région mais qu'elle semblait avoir disparu. Bien entendu, tout cela était faux ! Arkadio était bel et bien à la recherche des Découvreurs de Pachad mais c'était davantage pour déterminer ce qu'ils avaient appris de l'Apocalypse dans les Marches de Pachad — et éventuellement les détruire — que pour les aider. Il parvint donc à tromper Phaéton et, ensemble, ils furent confrontés à une Chapelle du Septentrion qui veillait sur les menhirs de la région : les Mystères de Diane. Lors d'un affrontement sanglant, Arkadio perdit son Simulacre et regagna sa stase. Phaéton poursuivit seul ses recherches et parvint, enfin, à pénétrer dans les Marches de Pachad. Au sein de cet Akasha et de cette Anti-Terre, mêlés l'un à l'autre par les caprices des Champs solaires, il rencontra les Chimères et les créatures de la Kabbale qui servent Hara-bel, le Roi Mendiant, l'Empereur de Pachad, Celui Qui Attend l'Apocalypse. À leur contact, il eut un pressentiment qui lui fut très vite confirmé par un double magique d'Hara-bel : l'Apocalypse verra la venue d'une Némésis de Lune



Noire. Quelle serait-elle ? Phaéton l'ignorait mais il fut décidé à la combattre. Harabel enchanté — via son double magique — la stase de Phaéton afin qu'elle lui permette de rejoindre ces Plans subtils quand il le désirerait.

En sortant des Marches de Pachad, Phaéton fut de nouveau confronté aux Mystères de Diane. Ces derniers, au terme d'une traque nocturne, portèrent un coup mortel au Simulacre de Phaéton qui regagna sa stase. Les Initiés de l'Épée s'en emparèrent et se livrèrent sur elle à quelques expériences ésotériques. Les Mystères transférèrent l'essence de la Salamandre d'une stase à l'autre et organisèrent son convoi vers une Chapelle, alliée des îles britanniques. Éaque qui avait perçu dans les fluctuations des Champs magiques la perte du Simulacre de Phaéton attaqua les serviteurs de l'Épée. Mais il était trop tard ; les Mystes avaient transféré l'essence de la Salamandre et Phaéton était déjà loin. Lorsqu'il retrouva la stase de son compagnon Pylim, Éaque comprit que celle-ci avait été influencée par les Champs magiques. Il ignorait comment et pourquoi mais il décida tout de même de la conserver en un lieu sûr à Évora.

Au XIX^e siècle, à la faveur des troubles qui agitaient les communautés ésotériques londoniennes, Phaéton s'éveilla. Des siècles s'étaient écoulés mais le fougueux Pylim n'avait pas perdu son temps. Seul, « emmuré » dans sa stase, il avait eu le loisir de réfléchir. Ses pensées le conduisirent à rencontrer des Selenim londoniens, au côté desquels, il découvrit le phénomène d'entropie dont ils sont les victimes. Il comprit alors que le Temps est l'arme qui permettra aux Déchus de triompher de la Lune Noire.

Lors de ces investigations, sa route a croisé bien souvent celle de la Rose+Croix et il a reconnu dans la théosophie de la Golden Dawn l'influence de la Coupe. Pour découvrir les refuges des Selenim, il dut les côtoyer et découvrit ainsi que leur philosophie ésotérique mettait en évidence un royaume de Ka-Soleil, l'Eïdos, la Sphère des Idées, et découpait les influences du Ka-Soleil en quatre domaines : l'Espace, le Corps, l'Esprit et le Temps.

Ces Révélations firent germer dans son esprit millénaire une idée, un plan pour triompher de la Lune Noire dans les heures sombres de l'Apocalypse qui guettent ses Frères des Éthers. Il décida de se rendre en Eïdos, pour extraire de ce monde mystérieux un secret sur le Temps qui lui permettrait de triompher de l'Apocalypse. La Sapience acquise au côté des Frères Rose+Croix lui permit d'ouvrir un passage sur la Sphère des Idées.

Malheureusement, les Nephilim ne peuvent survivre dans ce domaine du Ka-Soleil ; le Pentacle du Pylim fut dissout dans les Fleuves solaires et regagna en éclats la Pierre Angulaire.

L'aLLIANCE de mâât

Les Nephilim sont désormais en mesure de mener des investigations poussées sur l'Alliance de Mâât. En effet, suite aux informations obtenues via le manuscrit du compagnon d'Émile Bourget trouvé dans le premier volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Nephilim détenaient déjà un sérieux indice. Celui-ci vient s'étoffer de nouveaux éléments : la découverte de la réalité de l'Omphale et le rôle des Métadaïmons dans la formation de l'Alliance de Mâât. De plus, les Nephilim ont pu découvrir que Marco Lemorre, un mystérieux émissaire de l'Alliance de Mâât, a rendu visite à Andranatoraha, un puissant Selenim. Il est donc clair que les connaissances des Mystères relatives aux Selenim sont plus étendues que les Nephilim ne l'avaient sans doute jamais supposé. La situation est donc limpide : les Mystères se réunissent sous l'égide de l'inquiétante Alliance de Mâât et mettent en place leur Grande Année. Dès lors, les Nephilim peuvent décider de contrer les plans de l'Alliance de Mâât. A ce sujet, toutes les informations dont vous pouvez avoir besoin se trouvent dans *Testament* de la page 42 à la page 65. Sachez simplement que les Basileis ont réussi à s'emparer d'un Exilé. Installés à Skopje, en Macédoine, ils profitent des horreurs des combats opposants les Serbes, les Kosovars et les forces de l'O.T.A.N. pour mettre en place un plan d'action qui va bientôt leur permettre de se saisir de la tête d'Orphée. Julius Maati est toujours à Rome et coordonne toutes les opérations. Néo-Delphia est toujours placée sous la garde sévère et impitoyable des Citoyens et des Guerriers de l'Adyton.

Inexorablement, les méandres se réunifient. Bientôt, les Basileis auront tous leurs atouts en main. Inéluctable, le destin de l'Épée est en marche : 2012 sera la Grande Année. Mais ceci est une autre histoire. Les Nephilim n'ont aucune chance d'endiguer cette machination, bien qu'ils aient plusieurs chances de situer NéoDelphia.

Vous devriez les dissuader de se rendre sur place, à moins que leur Pentacle soit puissant et qu'ils soient accompagnés d'Adoptés de la Maison-Dieu ou d'autres Arcanes majeurs susceptibles de mener un combat contre une telle Chapelle de l'Épée.

PHILIPPE ataviella

FOR 14 CONS 11 INT 14 DEX 12 CHA 10

- ka-soleil : 11
- gÉRANT DU CENTRE CULTUREL ALBERT CAMUS
- âge : 39 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 15
- éDUCATION : 15
- PROCHE : 17

compétences

Athlétisme : 60% ; Géographie de Madagascar : 70% ; Baratin : 90% ; Politique : 50% ; Usages : 60% ; Audiovisuel : 60% ; Gestion : 80%

POSSESSIONS

Il habite un petit appartement cossu et roule dans une Méhari jaune citron.

HISTOIRE

Philippe Ataviella, un ancien coopérant qui est tombé amoureux de la capitale malgache, connaît bien la ville et le pays qui l'entoure. C'est un informateur précieux pour les Nephilim.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Personne hautaine, il est maniéré à l'extrême. Il ne tolère pas le tutoiement et adore raconter sa vie. Il est souvent rasoir et dégage une telle impression de pédanterie qu'il devient rapidement désagréable.

CITATION TYPIQUE

« On ne peut rien me refuser. Vous comprenez. Privilège de mon rang, sans doute. »

SOTRO Raseta

FOR 11 CONS 12 INT 16 DEX 11 CHA 10

- ka-soleil : 12
- recteur de La B.N. malgache
- âge : 56 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 15
- éDUCATION : 15
- PROCHE : 17

compétences

Géographie de Madagascar : 90% ; Éloquence : 60% ; Histoire de Madagascar : 90%

POSSESSIONS

Il occupe un appartement de fonction dans l'aile nord de la bibliothèque. Il a, à sa disposition, sur simple demande de sa part, une Peugeot 306 et un chauffeur pour se déplacer.

HISTOIRE

Sotro Raseta est né à Antananarivo et ne s'est jamais soucié de quitter sa ville. Après des études brillantes, il a refusé d'embrasser une carrière politique pour se consacrer à sa famille.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Sotro Raseta est un bonhomme jovial qui, voyant que ses interlocuteurs sont intéressés par son savoir encyclopédique, n'hésite pas à se plier en quatre pour satisfaire leur curiosité.

CITATION TYPIQUE

« Oui, oui, c'est cela même. Mais attendez donc de savoir la suite. »

amasha sandraka

FOR 13 CONS 11 INT 11 DEX 14 CHA 10

- ka-soleil : 10
- JARDINIER AU PARC BOTANIQUE et zoologique de tsimbazaza
- âge : 32 ANS

- NIVEAU SOCIAL : 09
- éDUCATION : 11
- PROCHE : 12

compétences

Géographie de Madagascar : 70% ; Sciences naturelles : 70% ; Usages : 70%

anakao

FOR 13 CONS 10 INT 12 DEX 16 CHA 14

- ka-soleil : 43
- ombiasy DU VILLAGE DE SARODRANO
- âge : 42 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 12
- ÉDUCATION : 12
- PROCHE : OO

COMPÉTENCES

Athlétisme : 70% ; Nager : 80% ; Mythes et Légendes des Vazimba : 90% ; Sciences de l'homme : 60% ; Pister : 60% ; Survie : 80% ; Vigilance : 80% ; Se cacher : 80% ; Silencieux : 70% ; Mystères : 30%

POSSESSIONS

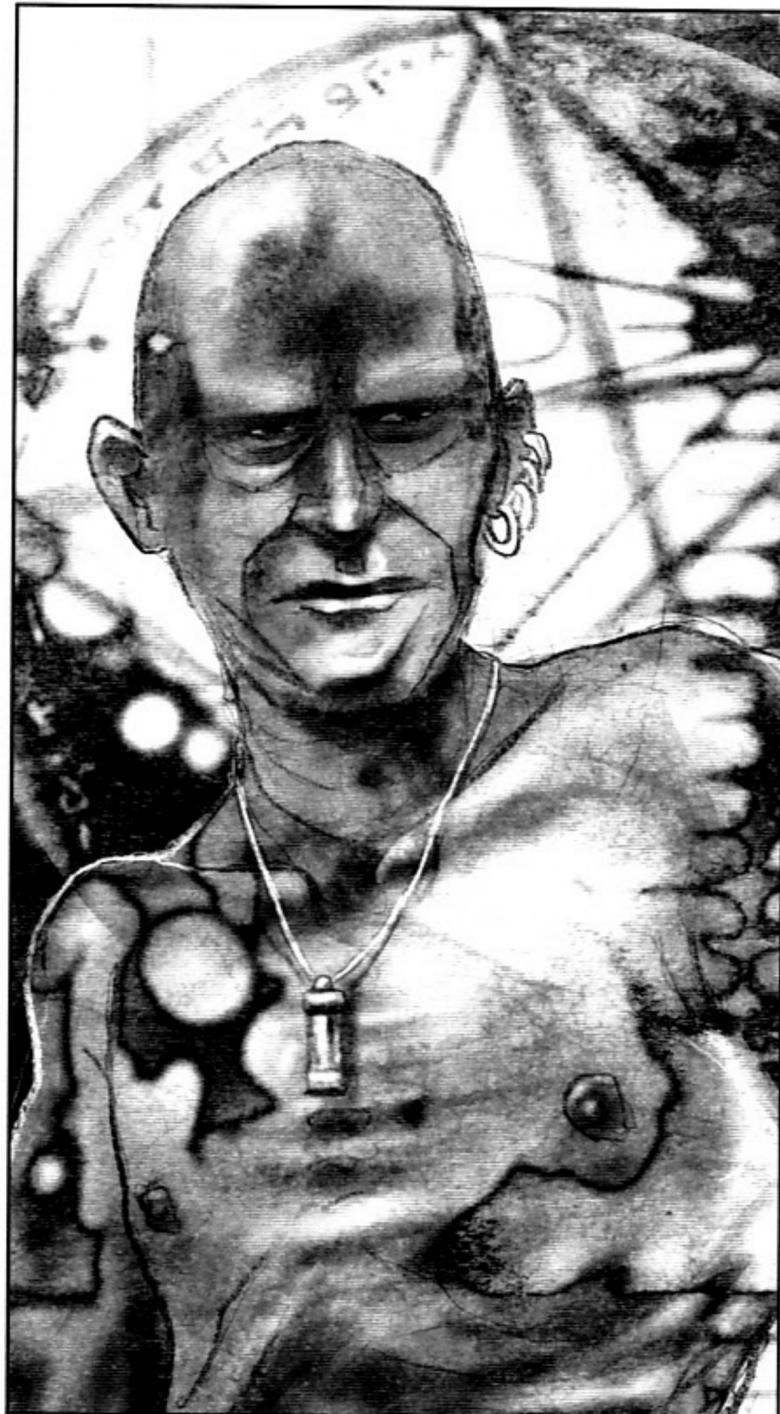
Anakao possède un puissant sort d'évocation qui lui permet de contrôler les Kasakpleiranqatra. Ce sort est inscrit en énochéen archaïque sur un parchemin que l'ombiasy porte en permanence roulé dans un petit étui monté en chaîne, autour du cou.

HISTOIRE

Anakao est le dernier Vazimba. Initié dès son plus jeune âge par son père, il vit s'éteindre son dernier parent en 1977. Dépositaire des derniers secrets déformés par le temps de Madagascar, Anakao devint naturellement ombiasy dans son village natal. Il a oublié le temps de ses ancêtres mais se souvient de Phaéton et continue à lui vouer une haine immortelle pour avoir provoqué la destruction d'une partie de l'île, il y a quelques millénaires.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Anakao est sans doute le personnage central de ce scénario. Il convient, par conséquent, de bien le faire sentir aux Nephilim. Toujours est-il qu'une fois qu'il a pris sa décision, rien ne le fait revenir en arrière. Auréolé de mysticisme, il est fier et orgueilleux. D'instinct, il dispose de pouvoirs importants qu'il appréhende mal et peut devenir un allié précieux pour les Nephilim. Il est regrettable qu'il hâisse Phaéton mais les Nephilim doivent composer avec cet état de fait.



Les kasakpleiranqatra

FOR 4D6 CONS 3D6 DEX 3D6

- ka-élément : eau
- mvt : 12
- ACTIONS : 2
- CONTRÔLE : OUI
- PROTECTION : 4 POINTS D'ÉCAILLE

attaques

Mâchoires : 60% ; Pattes griffues : 30% ; Queue 50%

DESCRIPTION

Les Kasakpleiranqatra sont les légendaires « hommes-crocodiles » qui sont réputés peupler les eaux de Madagascar. Mi-hommes, mi-crocodiles, ils sortent des eaux pour exécuter les ordres de celui qui les invoque. Terribles et sans pitié, ce sont de redoutables prédateurs qui n'apparaissent qu'en groupe de 1D6 + 2.

Note : *Seul le lanceur de l'invocation a le pouvoir de renvoyer les Kasakpleiranqatra dans leur dimension.*

ANDRANATORAHA

NOYAU

KLN : 70 Réserve de Ka : 110 Ka-Soleil : 12

FOR 18 CONS 18 INT 12 DEX 15 CHA 14

SCIENCES OCCULTES

Kabbala Noire : 40%

Nécromancie : 60%

Pavane : 70%

Son Imago est repoussant. Une tête d'homme aux yeux énucléés orne un tronc aux membres tordus et aux chairs éclatées. Au milieu du tronc palpite un noyau de Lune Noire. Il glisse sur une gigantesque queue reptilienne tandis que ses trois bras gargantuesques giflent l'air en faisant s'entrechoquer les énormes griffes d'ébène dégoulinantes de poison qui les terminent.

COMPÉTENCES

Il ne possède aucune compétence inférieure à 65 %. Ces compétences principales sont :

Athlétisme : 80% ; Combat : 70% ; Discrétion : 90% ; Mystères : 80% ; Rituels : 70%

HISTOIRE

Alors qu'il était encore un intrépide Onirim, Andranatoraha se perdit dans les Plans subtils. Lorsque sa longue errance

prit fin, il se retrouva dans une île enchantée dont le roi était un de ses Frères. Il se nommait Phaéton et le reçut avec faste et majesté, allant jusqu'à l'installer dans ses propres appartements. Trois fois hélas car ce fut pour mieux endormir sa méfiance. Lorsque son Simulacre sombra dans les bras de Morphée, Andranatoraha connut la brûlure de l'Orichalque. Phaéton s'empara de lui et l'enferma dans son sanctuaire où il se livra sur lui à une série d'abjectes expériences qui transformèrent sa malheureuse victime en un effroyable Selenim à l'esprit pervers. Phaéton l'enferma ensuite dans une prison souterraine d'où il fut libéré quelques années plus tard par des humains. Atrocement marqué, Andranatoraha hante, depuis, les lieux de sa captivité à la recherche d'une illusoire rédemption qui s'est progressivement transformée en une inextinguible soif de sang. C'est pourquoi Andranatoraha hante les pourtours de son royaume à la recherche de Phaéton qu'il espère tuer de ses propres mains.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Andranatoraha est brutal et sanguinaire. En fait, il est tout simplement terrifiant. Vous devez faire ressentir cette indicible terreur qu'Andranatoraha éveille au sein des Pentacles des Nephilim.

CITATION TYPIQUE

« Te tuer. Oui... Je veux te tuer Phaéton, te broyer, te briser, tatouer mon nom sur ton Pentacle... »



Les fils d'Assurbanipal

Les Fils d'Assurbanipal sont composés de représentants de tous les grades liturgiques. Liés aux Mystères d'Osiris, ces Initiés connurent leur heure de gloire du VI^e siècle avant l'Incident Jésus jusqu'en 363. Tombés dans la désuétude et l'oubli, les Fils d'Assurbanipal ont aujourd'hui retrouvé une nouvelle dynamique sous l'impulsion de leur nouveau mentor, déterminé à prouver l'importance de ses acquis pour prétendre à une place de choix au sein de l'énigmatique Alliance de Mâât.

Les Mystères du Midi sont présents dans tous les pays du monde, tentant de s'associer à des groupes et des secteurs dont les tendances rejoignent les leurs. Cette dispersion constitue un avantage indéniable. Mais l'envers de la médaille réside dans la difficulté à fédérer les minuscules Chapelles éparpillées sur la surface du globe qui n'ont en général aucune nouvelle les unes des autres. Certaines savent à peine que leurs Mystères refont surface après des siècles de clandestinité. Partie intégrante du schéma du dédale propre aux Mystères d'Osiris, les Fils d'Assurbanipal ne se sont pas perdus dans cette Quête longue et solitaire. Ils attendent avec confiance l'inévitable rédemption qui doit les mener au message salvateur. Aujourd'hui, ils contrôlent une grande partie des activités culturelles du royaume de Jordanie et coordonnent pour cela deux Chapelles Ruisseaux. L'une est basée à Ammân, l'Étoile du Matin. L'autre se trouve à Pétra, la Garde du Désert Infini.

NIVEAU

Cette Chapelle regroupe des Initiés du premier au quatrième Masque.

DESSEINS

Initiés par Phaéton en personne, les Fils d'Assurbanipal fourbirent leurs armes et aiguisèrent leurs sens en attendant le moment choisi par leur guide pour frapper, tels des fléaux farouches. Dans les déserts arides des confins babyloniens, ils se préparèrent à accomplir des prouesses. Tels des oiseaux de proie, ils s'abattirent sur le royaume des Édomites et s'installèrent à Pétra. Là, assuré de la protection des siens, Phaéton s'enfonça dans le sanctuaire de ed-Deir et disparut. Ses disciples attendirent patiemment son retour. Les Fils d'Assurbanipal devinrent les Nabatéens (en araméen, la langue archaïque de ces Mystes, « fils » se traduit par le mot *nabatu* ; c'est donc suite à une déformation phonétique qu'ils se transformèrent en nabatéens). Ils transformèrent la cité troglodyte de Pétra en un entrepôt de denrées et un dépôt pour les trésors. D'humeur peu belliqueuse, ils ménagèrent les souverains des dynasties mises en place par les lieutenants

d'Alexandre le Grand, en Syrie et en Égypte, afin d'assurer la liberté de leur culte. Les progrès des Asmonéens les obligèrent à lutter contre les juifs et Obodas I^{er} vainquit Alexandre Jannée. Aréas III Philhellène (vers 84 avant l'Incident Jésus) réussit à étendre ses conquêtes jusqu'à Damas. Pompée répondit à ce coup d'audace en assiégeant Pétra avec ses légions. Il conquiert la ville puis se retira moyennant une forte quantité d'Orichalque. Les Fils d'Assurbanipal ne se relevèrent jamais de l'échec, de l'humiliation de la défaite et de la capture de leur mentor. Au contraire, ils tombèrent dans une vassalité de plus en plus étroite vis-à-vis de Rome. Finalement, en 106 de notre ère, l'empereur Trajan annexa le royaume nabatéen et l'incorpora à la province romaine d'Arabie. Les Fils d'Assurbanipal eurent alors de grandes difficultés à assurer le bon fonctionnement de leur Chapelle. Dévoqués dans leurs rites et égarés par leurs erreurs, ils avaient perdu la foi. Au III^e siècle, la prospérité de Pétra commença à décliner obligeant les Fils d'Assurbanipal à scinder leurs forces en deux : la haute hiérarchie s'installa à Ammân et forma l'Étoile du Matin tandis qu'une petite troupe de fidèles demeurait à Pétra, la Garde du Désert Infini. Ravagée par un tremblement de terre en 363, la cité du désert ne fut plus bientôt que l'ombre de ce qu'elle avait été. Seuls demeuraient les Fils d'Assurbanipal, déterminés à percer les secrets du site. Aujourd'hui, les Fils d'Assurbanipal vivent un grand changement. L'Étoile du Matin a décidé de frapper un grand coup et des chantiers de recherches mandatés par le Musée archéologique de Jordanie ont été officiellement engagés. En Jordanie, les Fils d'Assurbanipal surveillent tous les lieux où se trouvent des informations sur Pétra afin de pouvoir capturer et interroger toutes les personnes qui, de près ou de loin, se sont intéressées à l'histoire du site. Ils espèrent ainsi découvrir de nouvelles informations qui leur permettraient de retrouver le sanctuaire où leur mentor disparut pendant plusieurs siècles.

ICÔNE

Un Masque couleur sable

HIÉRARCHIE

Au sein de l'Étoile du Matin, l'Ethnarque au Masque serti d'Ombres Dansantes est l'unique Initié du quatrième masque (cf. p. 17). Il assure les fonctions de guide spirituel de la petite communauté. Il coordonne les actions de tous ses disciples, divisés en deux grands groupes composés d'Initiés du premier au troisième Masque : les Sages Guetteurs de l'Insondable Secret et les Turbulents Rôdeurs mordorés (cf. p. 16).

BASILIQUE

Les Fils d'Assurbanipal sont présents à Ammân et à Pétra. Le centre de leurs activités occultes est le Temple d'Hercule à Ammân qui est aujourd'hui leur lieu de rencontre. N'ayant toujours pas réussi à percer les secrets du site des sanctuaires de Pétra, les Fils d'Assurbanipal continuent pourtant à y maintenir une présence régulière et s'y rendent ponctuellement pour y former les jeunes Initiés.

ÉQUIPEMENTS OCCULTES

Tous les Initiés de cette Chapelle disposent de glaives en Orichalque de POT 8.

INTRIGUES

Oubliés dans leur désert natif, les Fils d'Assurbanipal n'intriguent pas contre les Nephilim ou un groupe occulte en particulier. Sous la nouvelle impulsion de Dushara, ils tentent d'exhumer les secrets de Pétra. Possesseurs d'Artefacts et de trésors magiques inestimables, ils pourront alors prétendre jouer un rôle important dans la grande réunification des Mystères, orchestrée par l'Alliance de Mâât.



Les sages guetteurs de L'insondable secret

Ces Mystes sont des vigies chargées de surveiller discrètement les lieux, contenant des informations ésotériques sur l'histoire de Pétra afin de s'assurer que nul ne vient troubler la quiétude de leur petit univers. Ils ont entièrement noyauté le Musée archéologique de Jordanie et dirigent, d'une main de fer, les fouilles archéologiques menées sur le site de Pétra.

FOR 13 CONS 12 INT 12 DEX 14 CHA 11

- ka-soLeIL : 17
- NIVEAU SOCIAL : 12
- ÉDUCATION : 13
- PROCHES : 10

compétences

Découvrir : 60% ; Vigilance : 80% ; Baratin : 60% ; Corruption : 70% ; Déguisement : 50% ; Filature : 70% ; Se cacher : 40% ; Silencieux : 50% ; Histoire Invisible de Pétra : 80% ; Mystères : 40%

Les turbulents rôdeurs mordorés

Ces Initiés sont le bras armé des Fils d'Assurbanipal. Ils sont également chargés d'enlever d'innocents promeneurs pour les rites de sacrifices humains auxquels ils se livrent lors des grandes commémorations : solstice, équinoxe, jour de l'an, éclipse ou rencontres exceptionnelles.

FOR 16 CONS 14 INT 11 DEX 13 CHA 09

- ka-soLeIL : 16
- NIVEAU SOCIAL : 11
- ÉDUCATION : 11
- PROCHES : 08

compétences

Armes de poing : 70% ; Bagarre : 70% ; Esquive : 60% ; Mêlée : 60% ; Tir : 70% ; Pister : 70% ; Se cacher : 50% ; Silencieux : 80% ; Mystères : 40%

La garde du désert infini

C'est une caste de guerriers mystiques qui jouent le rôle de sentinelles à Pétra. Ces Mystes sont moins d'une dizaine et assurent la surveillance de Pétra en se dissimulant dans les hautes falaises qui surplombent la cité. Ils ne quittent jamais leur cachette à moins de recevoir un ordre « express » de l'Ethnarque.

FOR 15 CONS 13 INT 11
DEX 16 CHA 11

- ka-soLeIL : 21
- NIVEAU SOCIAL : 12
- PROCHES : 00
- âge : 36 ans
- ÉDUCATION : 12

compétences

Acrobatie : 70% ; Armes d'épaulé : 70% ; Armes de poing : 80% ; Bagarre : 80% ; Couteau : 70% ; Escalade : 0% ; Esquive : 70% ; Jet : 60% ; Mêlée : 60% ; Tir : 80% ; Découvrir : 70% ; Pister : 80% ; Survie : 90% ; Vigilance : 80% ; Mystères : 40%

DUSHARA, L'ETHNARQUE AU MASQUE SERTI D'OMBRES DANSANTES

FOR 15 CONS 13 INT 16
DEX 14 CHA 15

- ka-soleil : 41
- PROFESSION : SECRÉTAIRE D'INTENDANCE AU MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE DE JORDANIE
- âge : 49 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 14
- ÉDUCATION : 15
- PROCHE : 12

COMPÉTENCES

Esquive : 60% ; *Baratin* : 80% ;
Corruption : 80% ; *Politique* : 80% ;
Usages : 80% ; *Histoire Invisible de Pétra* : 60% ; *Mystères* : 80%

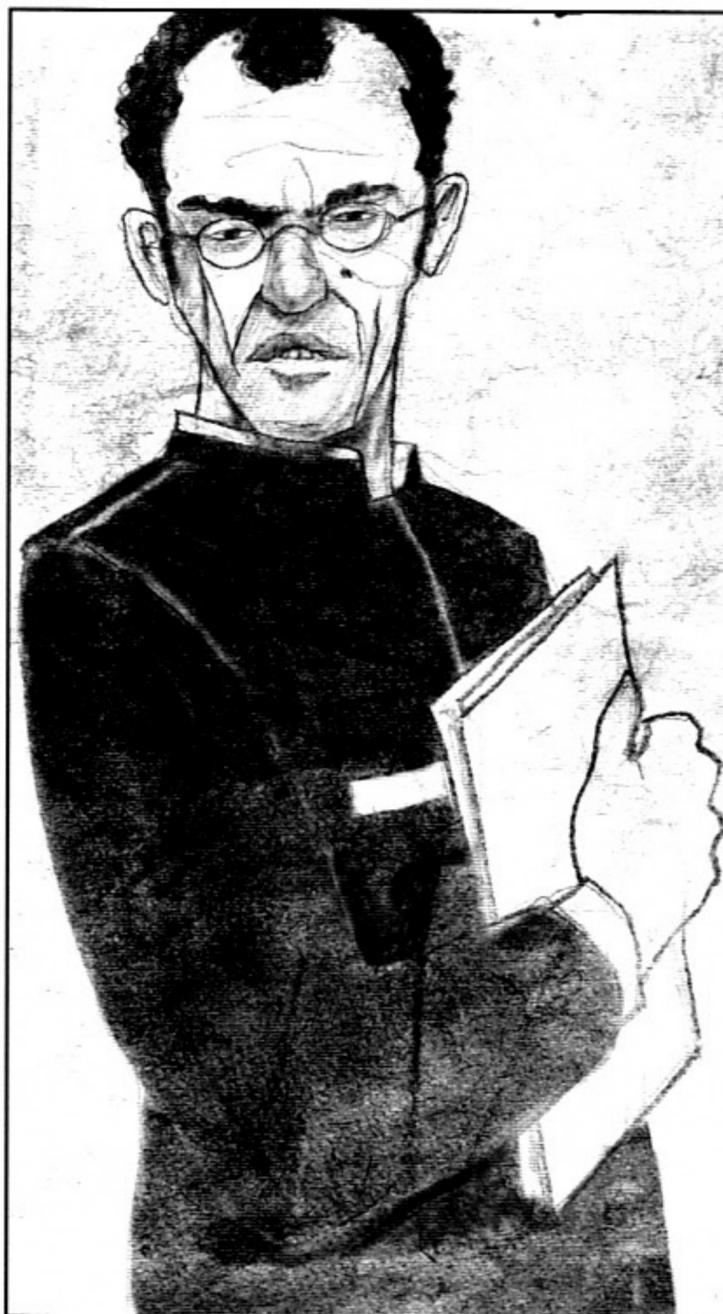
HISTOIRE

Dushara est né dans le village rupestre du même nom, à plusieurs kilomètres au sud de Pétra. Très jeune, il se rendit dans la cité troglodyte et fut capturé par les Turbulents Rôdeurs mordorés. Ramené vivant à Ammân, il fut initié aux rites des Fils d'Assurbanipal qui avaient deviné en lui un énorme potentiel. Cet enseignement ouvrit de nouvelles perspectives au jeune homme qui, à force d'acharnement et de persévérance, atteint le quatrième Masque, remarquable prouesse, qui n'avait plus été égalée depuis plusieurs siècles par aucun des membres de l'antique Chapelle. Il prétendit au poste d'Ethnarque au Masque serti d'Ombres Dansantes et, lorsque le tenant du titre décéda, il lui succéda naturellement. A quarante-deux ans, Dushara devint ainsi le nouveau meneur des Fils d'Assurbanipal. Il appliqua immédiatement une nouvelle politique et concentra les efforts de la Chapelle sur l'exhumation du mystérieux sanctuaire où un Nephilim du

nom de Phaéton s'était jadis engagé. Ses recherches demeurèrent, et demeurent, infructueuses. Il réorganisa néanmoins la structure qu'il dirigeait et réussit à noyauter le Musée archéologique de Jordanie. Contacté récemment par un envoyé de l'Alliance de Mâât, Antigone (cf. *Testament* p. 47), il a compris que la situation était enfin en passe d'être débloquée et que les Mystères s'étaient réunis à nouveau. Il ne put répondre aux interrogations de son visiteur mais amorça un nouvel élan afin de prouver l'importance de ses acquis et prétendre à une place de choix au sein de l'Alliance de Mâât. Déterminé à percer les secrets millénaires de Pétra, il est un adversaire de poids qui se dresse sur la route des Nephilim. Froid et calculateur, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour capturer les Nephilim, dès que les Fils d'Assurbanipal les auront repérés. Il souhaite les interroger en toute tranquillité pour pouvoir leur tirer les vers du nez.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Dushara est un Arabe fin et racé. D'une intelligence remarquable, ce n'est certes pas un grand Initié mais il possède des facultés de réflexion étonnantes. Il est vicieux et ne connaît pas la pitié lorsqu'il s'agit d'acquérir des informations ésotériques. Il met tous les rouages de la Chapelle en marche dès que les



Nephilim ont été repérés. Dès lors, il représente une menace voilée, mais constante pour les Nephilim.

CITATION TYPIQUE

« Par Osiris, demeure. »

Note : *Dushara possède un canope (cf. Les Mystères p. 65). Il s'agit d'une main de serpent qui tient, serré, un tube hermétique contenant un parchemin qui permet de lancer un puissant sort de protection : les tissus impérissables du temps, vêtements animés d'argent. Seul Dushara peut desserrer les doigts crispés du Nephilim.*

Éaque, exulte de La COURONNE

métamorphe : SPHINX

pentacle

terre : 65 feu : 39 air : 13
eau : 26 lune : 52

métamorphoses

- yeux de chat : 12
- mains griffues : 16
- pelage blond : 10
- odeur de fauve : 20
- voix ronronnante : 18

méta-caractéristiques

FOR : 7 (+ 8)
CONS : 9 (+ 11)
DEX : 8 (+ 7)
INT : 16 (+ 4)
CHA : 15 (+ 10)

- ka-soleil : 22
- simulacre : VALERIO HERNANDES
- notaire - conseiller municipal
- âge : 98 ans
- niveau social : 18
- éducation : 17
- proche : 13

compétences

Connaissance de l'Empereur : 80 % ;
Escrime : 60 % ; Société : entre 70 et
90 % ; Adaptation : entre 60 à 75% ;
Arts : entre 50 et 60 % ; Falsification :
50 % ; Sécurité : 80 % ; Templier :
60 % ; Langues : Éaque parle les langues
utilisées dans les rencontres internationales
à 60 %.

sciences occultes

Basse Magie : 95 % ; Haute Magie :
50 % ; Sceaux : 95 % ; Pentacles :
45 % ; Œuvre au Noir : 115 % ; Œuvre
au Blanc : 95 % ; Grand Œuvre : 80 %
(Élixir de longue vie)

HISTOIRE

Déjà, Kaïm, Éaque s'intéressait au
jouet des hommes : le pouvoir d'un
seul être sur plusieurs de ses sem-
blables. C'est afin de percer ce mystère

du Ka qu'il participa au Sentier d'Or.
Depuis lors, il en garde un sentiment
vivace de responsabilité envers les
hommes et les siens.

Lors du Grand Compromis égyptien,
alors que le Pharaon hérétique quittait
sa capitale pour mourir dans le désert,
Éaque hésita à rejoindre les rangs du
Soleil. Ce fut son compagnon de Quête,
Ashurban, qui le convainquit de
rejoindre à ses côtés l'Arcane de l'Empe-
reur. Ensemble, ils réorganisèrent avec
quelques autres les structures de l'É-
gypte avant de traverser la mer Méditer-
ranée. De l'autre côté, ils découvrirent
une civilisation qui leur permit de satis-
faire leur soif de pouvoir.

Au XV^e siècle, il découvre un Portugal
occupé par les Maures et voit dans la
situation de ce pays un moyen d'asseoir
le pouvoir de l'Empereur.

Grand stratège, Éaque mène
alors une troupe de soldats de
fortune à la victoire et reprend
Evora au Maure. En quelques
années, il fait de la cité un
symbole et une capitale. Son
Arcane attiré par son succès
lui permet de monter les
niveaux de l'échelle de l'ini-
tiation. En moins d'un siècle,
il devient Exulte de la Cou-
ronne et découvre que son
ancien compagnon qui avait
accédé au titre suprême en
1946 a été défait de ses res-
ponsabilités. Éaque assure
alors son pouvoir au Portugal
et au cœur des institutions de
l'Arcane.

Son succès déplaît très vite,
et après un revers de for-
tune politique et un retour
en stase de deux cent cin-
quante ans, Éaque fait son
retour à Évora et permet à
Ashurban de remonter sur
le trône de l'Empereur.
Depuis lors, il protège de
toute son influence son
Prince.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

*Vous êtes calme en toute circonstance car
vous savez que votre Sapience et votre posi-
tion chez l'Empereur vous assurent l'auto-
rité sur les hommes et, bien souvent, sur les
Nephilim.*

*Vous savez écouter et vous profitez de cette
patience pour réfléchir posément. Vous
méprisez les Templiers et la Synarchie ainsi
que les Nephilim qui ne prêtent aucun cré-
dit au pouvoir des hommes (argent,
influence, etc.).*

*Vous ne tolérez pas que l'on vous contredise
quand, au terme d'une mûre réflexion, vous
avez arrêté votre décision.*

CITATION TYPIQUE

*« Taisez-vous ! Je règne sur ces terres. C'est
donc à moi de décider. »*



stentora, exilée

métamorphe : naïade

pentacle

terre : 72 feu : 18 air : 36
eau : 90 lune : 54

métamorphoses

- CHEVEUX LONGS et ONDULANTS : 20
- MAINS LONGUES et FINES : 16
- PEAU BLANCHE et IRISÉE : 20
- ODEUR FRAÎCHE : 16
- VOIX COULANTE : 18

méta-caractéristiques

FOR : 11 (+ 5)
CONS : 9 (+ 11)
DEX : 12 (+ 12)
INT : 10 (+ 8)
CHA : 14 (+ 10)

- ka-soleil : 14
- simulacre : ALICE STREWER
- garde forestier
- âge : 32 ans
- niveau social : 9
- éducation : 12
- proche : 6

compétences

Armes de poing : 25 % ; Athlétisme : 50 % ; Nager : 35 % ;
Savoir : entre 30 et 70 % ; Adaptation : entre 40 et 60 % ;
Débrouillardise : 50 % ; Premiers secours : 40 % ; Tradition :
entre 40 et 90 %.

sciences occultes

Vous pouvez considérer qu'elle connaît tous les sorts avec le niveau suffisant pour les lancer. En tant qu'Exilée, elle a les pouvoirs d'un quasi-Agarthien.

HISTOIRE

Après avoir découvert les Champs Élysées, Stentora, tout comme les autres Exilés, resta quelques siècles dans les Plans subtils à la recherche des autres tablettes orphiques et des membres d'Orphée démembré. Elle regagna le Graal Primordial, peu de temps après la mort de Jésus et rencontra Iscariote. Ils échangèrent quelque mots et se séparèrent. Lorsqu'elle apprit que la Fraternité de Judas se trouvait à Évora, Stentora s'y rendit. Malheureusement, les membres de la Fraternité de l'Onirim avaient déjà rejoint les Marches de Pachad. Elle les rechercha de longs mois durant, en vain. Elle décida à la suite de cette quête vaine de s'établir à Évora

en espérant qu'un jour, les Découvreurs de Pachad ressortiraient. Ce ne fut jamais le cas et on ignore encore comment leurs découvertes nous sont parvenues.

Au fil des années, Stentora préserva le site d'ancrage des Marches de Pachad.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes sereine. Plus rien ne peut plus vous atteindre. Par contre, le monde doit être protégé pour que vos Frères des Éthers découvrent l'Agartha. Votre rôle est important et vous pensez être l'un des rouages du cosmos. Vous avez depuis bien longtemps accepté votre condition et vos devoirs envers le Graal Primordial.

Les autres Nephilim qui vous rencontrent qualifient cet événement de « mystique ».

CITATION TYPIQUE

« Ne nous plaignez pas. Nous aussi avons notre rôle à jouer. L'Agartha vous attend, si vous savez prendre le temps nécessaire pour l'amadouer. »

Note : les Exilés sont des Nephilim qui se sont précipités sur une voie de l'Agartha qui les a conduits à ne jamais l'obtenir bien qu'ils aient les caractéristiques requises. Leur statut est présenté dans Les Mystères de la page 154 à la page 156.



arkadio

métamorphe : sylphe

pentacle

terre : 26 feu : 53 air : 66 eau : 40
NOYAU DE LUNE NOIRE : 55

métamorphoses

- yeux totalement bleus : 12
- mains froides : 20
- peau translucide : 4
- odeur d'ozone : 20
- voix tonnante : 10

méta-caractéristiques

FOR : 7 (+ 10)
CONS : 9 (+ 7)
DEX : 11 (+ 9)
INT : 12 (+ 11)
CHA : 11 (NON applicable)

- simulacre : bibliothécaire
MARIO BRATES
- âge : 40 ans
- niveau social : 9
- éducation : 14
- proches : 15

compétences

Confrontation : entre 30 et 60 % ; Savoir : entre 50 et 70 %
Société : entre 40 et 50 % ; Tradition : entre 45 et 75 %
Filature : 70 % ; Silencieux : 50 %

sciences occultes

Basse Magie : 90 % ; Haute Magie : 90 % (La Voie du Dédale de l'Âme) ; Grand Secret : 20 % ; Œuvre au noir : 70 % ; Pavane : 80 % ; Nécromancie : 70 %

HISTOIRE

Lors de l'Exode des Rôms, au terme du règne d'Akhénaton, les Mystères ont confectionné une stase à laquelle Arkadio fut aliéné pour l'éternité. Cet enchaînement a nourri en lui une haine envers les Initiés de la Coupe que son intelligence prend un malin plaisir à ridiculiser en faisant échouer leur plan mesquin et sans intérêt à ses yeux. Ce n'est qu'en 1870, lors des événements de la Commune de Paris, qu'il refit surface. Il fut surpris que les hommes aient pu, dans le même temps, atteindre un tel degré de technicité et continuer à s'entre-tuer. Répondant à l'appel de ses compagnons, ils rejoignent Londres dans le but d'infiltrer la Golden Dawn. Une fois infiltré dans la société secrète, vous

n'eut de cesse de semer la zizanie entre les Initiés des multiples ordres qui la constituaient. L'affaire tourne mal lors de la débâcle qui succéda au rituel raté d'Aleister Crowley (cf. *Le Compagnon* p. 135) et Arkadio fut contraint de rejoindre sa stase.

En 1999, il sort de sa stase et reçoit l'ordre du Dévoreur de rejoindre Evora pour y surveiller les actions de vos Nephilim qui se dirigent dans cette direction. Contraint de faire vite, il s'incarne dans le bibliothécaire de l'université mais dissimule maladroitement son cadavre.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Le Dévoreur est certes le chef du 666 mais vous avez un avantage sur lui : vous savez que vous êtes plus intelligent que lui. Nul n'égale la rapidité de votre esprit... ni son arrogance.

*Questionné sur votre Pentacle, vous imitez Aquilon (cf. *Irysos*, livret 2, page 21) mais vous vous montrerez plus agressif devant l'ignorance des Nephilim. Faites leur comprendre qu'ils ne sont rien à vos côtés et qu'ils devraient se fournir un Simulacre plus noble s'ils veulent poursuivre la conversation.*

Vous ne tolérez pas d'être interrompu et réagissez violemment, en dehors de toute proportion, le cas échéant.

CITATION TYPIQUE

« Réfléchissez deux minutes et vous verrez bien que votre cerveau atrophié vous a conduit dans l'erreur. »





Le Jugement

métamorphe : presque tous Les métamorphes SONT REPRÉSENTÉS BIEN QU'IL Y AIT UNE MAJORITÉ DE PYRIM.

pentacle

Les adoptés présents à évora ont un ka DOMINANT COMPRIS ENTRE 30 et 45.

métamorphoses

● EN GÉNÉRAL, ILS ONT UNE MÉTAMORPHOSE AU MAXIMUM. CELLE-CI EST CHOISIE EN FONCTION DE L'INCOMMODITÉ INQUIÉTANTE ET IMMÉDIATE QU'ELLE PROVOQUE CHEZ LES PROFANES. IL S'AGIT BIEN SOUVENT DE L'ODEUR.

- ka-SOLEIL : entre 8 et 11
- SIMULACRE : essentiellement DES MARGINAUX
- âge : entre 18 et 70 ans
- NIVEAU SOCIAL : entre 1 et 4
- ÉDUCATION : entre 9 et 12
- PROCHES : 16

compétences

Confrontation : entre 40 et 60 %

Adaptation : entre 50 et 60 %

Discretion : entre 20 et 50 %

Kabbale : 50 %

Mystères, Templiers, Rose + Croix et Synarchie : entre 40 et 60 %

Langues mortes : entre 30 et 50 %

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie : 90 %

Haute Magie : entre 30 et 50 %

Sceaux : 90 %

Pentacles : 90 % (Pachad)

Clefs : entre 10 et 30 %

Œuvre au Noir : entre 10 et 50 %

Dérision mortelle

● **Focus** : stellaire de l'Arcane XX

● **Langue** : verlan

● **Cercle** : Basse Magie

● **Seuil** : 10 %

● **Ka-élément** : Feu

● **Portée** : 10 m

● **Durée** : immédiat

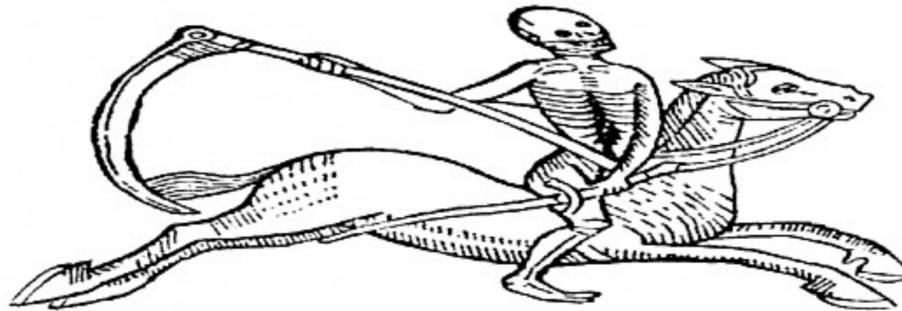
● **Description** : ce sort permet au Nephilim de sortir un trait d'esprit particulièrement virulent sur la cible, le remettant à sa place en le plongeant en Ombre.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous passez votre temps à hurler que l'Apocalypse est proche et vous ingurgitez toutes sortes de substances illicites dans des proportions que le corps médical réproouve.

citation typique

« C'est la fin du monde ! Les signes sont clairs ! Un déluge de feu va s'abattre sur nous, car les temps sont venus... »



Les gitans

FOR : 2D6 + 6

CONS : 2D6 + 4

DEX : 3D6

INT : 3D6

CHA : 3D6

- ka-soleil : entre 2D6 + 6
- ka-brume : entre 3D6 + 15
- éducation : 12
- niveau social : 11
- éducation : 8
- proches : 18

compétences

Confrontation : entre 30 et 50 %

Mythes et Légendes : 50 %

Adaptation : entre 30 et 55 %

Usages : 40 %

Musique : 30 %

Bohémiens : entre 40 et 60 %

Tarologie : 60 %

Note : aucun d'entre eux ne possède de Vapeur. Tous les Gitans sont condamnés à ressentir le danger avec (Ka-Brume x 3) % de chance.

La force et Le mat

FOR 14 CONS 14 INT 12

DEX 16 CHA 11

- ka-soleil : 40
- ka-brume : 60
- âge : 70 ans
- niveau social : 11
- éducation : 8
- proches : 18

compétences

Acrobatie : 80 %

Mêlée : 70 %

Mythes et Légendes : 80 %

Adaptation : entre 40 et 60 %

Usages : 50 %

Musique : 30 %

Bohémiens : 70 %

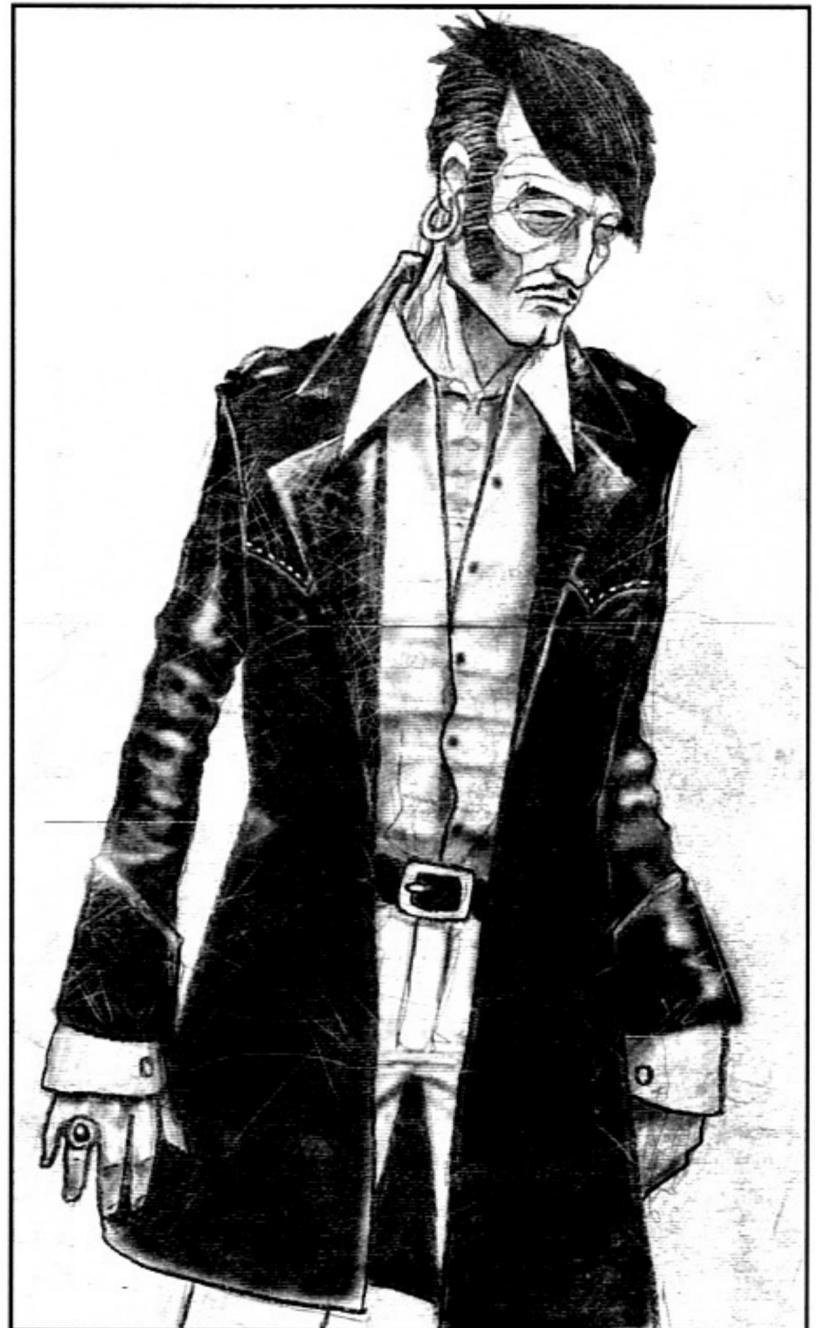
Tarologie : 80 %

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes le Guide de la Caravane, sans vous les Gitans d'Évora ne sont rien. C'est à vous qu'il appartient de gérer les affaires courantes et de mener les vôtres à la victoire s'ils doivent livrer bataille.

citation typique

« Approche petit... Regarde les Lames sur le sol, et vois dans les reflets que dessine le soleil sur leur surface les flammes qui, bientôt, consumeront nos ennemis. »



Les veilleurs insouciant de la nuit éternelle

Les Mystères de Diane sont composés de représentants de tous les grades liturgiques. Liés aux Mystères d'Éleusis, ces Initiés ont eu pourtant bien souvent l'occasion de disputer cette place au Septentrion des cultes à Mystères. Mais la suprématie de ces derniers sur les berges de la mer Méditerranée leur assurèrent le contrôle de ce sens cardinal.

Bien que le Septentrion ne possède habituellement qu'une Chapelle Rivière par pays européen, les Mystes dévoués à Diane partagent aujourd'hui le contrôle du Portugal avec la Demeure Pastorale de Lisbonne (cf. *Les Mystères* p. 104). Alors qu'ils s'intéressent exclusivement aux sites ruraux — les cercles de pierres levées, les tumulus et dolmen — la Demeure Pastorale s'inquiète des ruines romaines et des résurgences en milieu urbain des vestiges de leurs cultes ancestraux.

Les Mystères de Diane coordonnent deux Chapelles Ruisseaux. L'une liée à l'Été, la Compagnie d'Artémis (cf. *Les Mystères* p. 107) et l'autre à l'Hiver, les Veilleurs Insouciant de la Nuit Éternelle, décrits ci-dessous.

NIVEAU

Cette Chapelle regroupe des Initiés de la troisième à la sixième vague.

DESSEINS

Les textes sacrés de la liturgie des Veilleurs Insouciant de la Nuit Éternelle leur enseignent que les premiers d'entre eux n'étaient que des esclaves qui suivaient les armées romaines dans leurs conquêtes. Arrivant à Pedras Talbas, lorsqu'ils contemplèrent les pierres dressées vers les cieux, alors que le soleil se levait comme pour célébrer cet alignement, l'un des esclaves fut pris d'une transe extatique qui lui conféra la force suffisante pour se libérer de ses liens. Enthousiasmés par cette prouesse, les autres malheureux se révoltèrent et éventrèrent leurs geôliers de leurs mains nues.

Le premier d'entre eux avança dans le cercle de pierres, contemplant silencieusement le soleil qui arrosait de sa douce chaleur les terres environnantes. Il se retourna vers les siens alors que le silence s'était abattu sur ces hommes et ces femmes redevenus libres à la force de leurs poignets. Il leur dit qu'il avait eu une vision. Les saisons cesseraient un jour de se succéder les unes aux autres. Ce serait alors l'Hiver, la Nuit Éternelle, qui annoncerait la Grande Année. Il leur expliqua également qu'une femme nue, errant dans des bois vierges de toute présence humaine, lui avait demandé de préserver les sites sacrés alentours. Un jour viendrait où les galeries souterraines déverseraient sur la terre les ombres tapies dans leur obscurité. Ce jour-là, ces créatures auront besoin de guides.

Ils seraient ces terribles guides.

ICÔNE

Un disque solaire surgissant dans un alignement de pierres levées, disposées en arc de cercle.

HIÉRARCHIE

Les Veilleurs Insouciant de la Nuit Éternelle peuvent accéder à tous les grades culturels, qu'ils soient hommes ou femmes et cela quel que soit leur âge. Les deux premiers grades culturels peuvent être tenus par des Initiés de la troisième ou de la quatrième vague (cf. p. 24). Les Arpenteurs(ses) subtils(es) des bois et des montagnes sacrés sont des Initiés de la cinquième vague (cf. p. 24). Le Sublime esclave aux mains ensanglantées est l'unique Initié du sixième grade de la liturgie du Septentrion (cf. p. 25).

BASILIQUE

Les Veilleurs Insouciant de la Nuit Éternelle ne sont pas présents qu'à Évora, bien qu'elle soit le centre de leurs activités occultes, mais également à Conímbriga, près de Coimbra. Ce dernier site fut érigé sur un bourg celte par les Romains. Les vicissitudes de l'Histoire n'ont laissé à la postérité que l'aqueduc et la Maison aux Jets d'eau qui est aujourd'hui le lieu de rencontre des Mystères.

ÉQUIPEMENTS OCCULTES

Tous les Initiés de cette Chapelle disposent de lames courtes en Orichalque — assimilables à des couteaux de boucher — de POT 8.

INTRIGUES

Depuis leur libération du joug romain, les esclaves devenus Veilleurs Insouciant de la Nuit Éternelle veillent sur la vallée au nom de la déesse solaire Diane, gardant la Porte subtile des Marches de Pachad, attendant que les horreurs de l'Apocalypse se déversent sur le monde. Les Mystes de cette Chapelle tentent de réaliser le clonage des Ka-éléments à partir de Nephilim en stase dans l'exploitation agricole factice située non loin du menhir d'Almendres.

L'ultime projet de ces Mystères est bien entendu lié au plan ésotérique initié par les Mystères du Septentrion : réveiller le Titan du Septentrion et lui donner un véritable corps pour qu'il s'impose comme l'un des acteurs de l'Apocalypse. En effet, depuis les Guerres élémentaires, les Initiés de la septième vague affirment que le Titan se réveillera à l'aube de l'Apocalypse. Ces derniers ont d'ailleurs compris que cet événement serait sans rapport avec la Grande Année.

Ces Mystes savent que leur Fleuve, comme tous les autres, a un rôle à jouer dans la Grande Année. Ils n'ont pas été conviés à participer aux travaux de NéoDelphia et sont convaincus que cette piste est un écueil pour l'Épée. Ils connaissent l'identité de la Chapelle les représentant à NéoDelphia, les Élus de l'Omphale, et les croient incapables de décrypter les énigmatiques inscriptions. L'actuel Sublime esclave aux mains ensanglantées est également convaincu que Prométhée a abandonné ses enfants spirituels et que, seul, le Titan du Septentrion pourra diriger les Mystères dans les temps troublés qui succéderont à son réveil. À cette date commencera la Grande Année. Cette croyance ancre en lui et en ses compagnons une détermination sans faille.

LUMIÈRE(S) SOLITAIRE(S)

Ces Mystes sont des vigies nomades, chargées d'arpenter la vallée des Pedras Talbas afin de s'assurer que nul ne vient troubler la quiétude des lieux. Ils sont chargés également d'enlever des promeneurs éventuels pour les rites de sacrifices humains auxquels ils se livrent lors des grandes commémorations : solstice, équinoxe, jour de l'an, éclipse, rencontres exceptionnelles, etc.

FOR 15 CONS 10 INT 11 DEX 13 CHA 13

- ka-soleil : 35
- NIVEAU SOCIAL : 12
- ÉDUCATION : 13
- PROCHES : 10

COMPÉTENCES

Découvrir : 40% ; Vigilance : 70% ; Baratin : 70% ; Corruption : 30% ; Déguisement : 60% ; Filature : 70% ; Se cacher : 0% ; Silencieux : 40% ; Mystères : 60%

ARPEUTEURS(S) SUBTIL(ES) DES BOIS ET DES MONTAGNES SACRÉS

Ces Mystes s'abreuvent de gouttes de rosée que laisse la déesse sur les pierres levées les jours de solstice et d'équinoxe. Ces gouttes miraculeuses leur permettent de voyager dans les Plans subtils et, notamment, dans les Marches de Pachad.

FOR 12 CONS 16 INT 14 DEX 12 CHA 12

- ka-soleil : 50
- âge : 36 ans
- NIVEAU SOCIAL : 12
- ÉDUCATION : 12
- PROCHES : 08

COMPÉTENCES

Acrobatie : 70% ; Bagarre : 80% ; Couteau : 70% ; Escalade : 60% ; Esquive : 70% ; Jet : 60% ; Mêlée : 60% ; Tir : 80% ; Pister : 80% ; Survie : 90% ; Vigilance : 80% ; Mystères : 70% ; Rituels : 40% ; Connaissance des Plans subtils : 30%

GRAND(ES) VEILLEUR(SES) DU JOUR PUR

Ces Initiés sont les exécutants des rituels liés à Diane comme figure solaire. Ils sont responsables des rites sacrificiels. Ils sont aussi chargés de calcul astrologique. Les Mystères de Diane s'intéressent de très près au rapport entre la position du soleil dans les maisons astrologiques et les dons de voyance.

FOR 14 CONS 16 INT 11 DEX 12 CHA 11

- ka-soleil : 40
- NIVEAU SOCIAL : 11
- ÉDUCATION : 11
- PROCHES : 08

COMPÉTENCES

Armes de poing : 50% ; Bagarre : 70% ; Esquive : 60% ; Se cacher : 30% ; Silencieux : 80% ; Sciences naturelles : 60% ; Médecine : 60% ; Mystères : 60% ; Tarologie : 50% ; Ésotérisme : 70%

ISIS MYSTERIES : THE NEW CHURCH OF SPLENDOR

Cette chapelle est décrite dans *Les Mystères* en page 46.

FOR 14 CONS 15 INT 11 DEX 13 CHA 12

- ka-soleil : 70
- NIVEAU SOCIAL : 8
- ÉDUCATION : 9
- PROCHES : 11

COMPÉTENCES

Acrobatie : 70% ; Bagarre : 80% ; Couteau : 70% ; Escalade : 60% ; Esquive : 70% ; Survie : 30% ; Vigilance : 70% ; Filature : 50% ; Se cacher : 40% ; Silencieux : 60% ; Mystères : 70% ; Rituels : 40% ; Rose + Croix : 30% ; Bohémiens : 15%



SUBLIME esclave aux mains ensanglantées

Depuis qu'ils eurent à verser le sang de leurs mains nues pour acquérir leur liberté, les Mystères de cette Chapelle tuent leur guide lorsque celui-ci oublie qu'il n'est pas leur maître mais bien un esclave, tout comme eux, obéissant à la volonté de la Déesse lumière.

FOR 17 CONS 12 INT 14
DEX 16 CHA 11

- ka-soleil : 75
- Luisa golches
- médecin
- âge : 41 ans
- niveau social : 16
- éducation : 15
- proche : 12

COMPÉTENCES

Acrobatie : 60 % ; Esquive : 60% ;
Baratin : 80% ; Bagarre :
90 % ; Corruption : 80% ; Médecine :
80% ; Empathie : 60 % ; Usages :
80% ; Premiers secours : 50 % ;
Mystères : 80% ; Rituels : 60 %

ONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes le Sublime Cavalier des Colères élémentaires, l'Initié de la sixième vague, de cette Chapelle de Mystes et vous vous devez de participer à la Grande Année. Vous consacrez tous vos efforts à la réalisation des enjeux locaux dans l'espoir de rejoindre l'Alliance de Mâât.

CITATION TYPIQUE

« Tremble, car tu vas périr ! Mes mains nues feront couler ton sang... »



Rêve 1

Vous vous êtes endormi. Soudain, un courant d'air chaud vous frappe en plein visage. Vous vous éveillez lentement et vous commencez à ouvrir les yeux lorsque vous entendez une puissante voix s'adresser à vous dans un énochéen parfait.

« *Alors mon ami, encore en train de ruminer d'amères pensées ??? A moins que tu ne rêves encore de la peau soyeuse de cette charmante servante. Vilain compère !* »

L'être qui marche à vos côtés est un Kaïm à l'aura éblouissante. Il a une forme humaine parfaite, étonnant athlète aux longs cheveux noirs déliés. Vêtu d'un unique tissu noué autour des hanches, il ne manifeste aucune inquiétude. Bien plus, vous vous sentez envahi d'une grande sérénité à sa proximité. Vous vous entendez alors lui répliquer.

« *Fi, vile canaille. Loin de penser à nos coupables concupiscences, je m'interrogeais en réalité sur le bien-fondé de nos dernières expérimentations. L'apport de Ka-Soleil me paraît bien trop élevé. Ne sommes-nous pas en train de précipiter les événements ?*

– *Allons Phaéton, n'en avons-nous pas déjà suffisamment discuté ? Il me paraît incontournable, dans une telle Équation, d'avoir recours au Ka-Soleil.*

– *Certes, certes...* »

À nouveau absorbé dans vos pensées, vous vous arrêtez. Vous réajustez le magnifique tissu rouge sang qui ceint vos reins. Vous contemplez ensuite longuement la végétation luxuriante qui vous entoure. Tous vos sens sont en alerte. La forêt vierge et ses turbulences vous entourent. Pins, raphias, palmiers, eucalyptus et autres espèces que vous ne connaissez pas vous entourent. Baobabs, pachypodium, allua-dia et nepenthès sont légion. Des bancs d'orchidées, des fleurs mauves et des acacias aux tons orangés offrent un étonnant spectacle de couleurs vives. Vous êtes ébloui par la beauté de ce décor. Des papillons aux multiples couleurs voletent tout autour de vous et, par instant, vous apercevez des mammifères primates aux lobes olfactifs très développés, qui agitent les branches d'un arbre ou se fauillent entre

leurs troncs. L'atmosphère est lourde. Il fait chaud et moite. Des parfums lourds et capiteux montent à vos narines et les senteurs de la forêt étourdissent momentanément vos sens. Qu'il serait bon de vous laisser aller sur les sentiers envoûtants créés par ces arômes de roses sauvages ou de ravinala. « *En vérité, nous avons réalisé un merveilleux ouvrage. Ces jardins sont splendides.*

– *Mais n'est-il pas vrai que l'Agartha passe par la beauté ? Dans ce sens, il est légitime que notre persévérance ait été récompensée. Pourtant, des interrogations subsistent. Attends...* »

Votre compagnon s'est arrêté à vos côtés. Vous remarquez alors plusieurs humains qui jusque là se tenaient respectueusement à plusieurs mètres derrière vous. D'aspect vigoureux, ils sont tous de toute petite taille. Leur peau est cuivrée, proche du noir, et leurs visages, couverts de cheveux crépus et éclairés par de grands yeux, arborent sans cesse un grand sourire bienveillant. Votre Frère s'adresse à eux dans une langue gutturale :

« *Manao ahoana tompoko ny zazakely, hijanona telo izahary. Mazotoa hemana andoha. Aza fady.* »

Le visage radieux, il se tourne alors vers vous.

« *Voilà, désormais les dés sont jetés. Les Porteurs vont tout préparer. Il ne nous reste plus qu'à entamer le rituel et nous serons fixés. Je suis certain que la formule est correcte et qu'elle nous permettra de faire éclore une nature végétale porteuse de Ka-Soleil. Vois, j'aperçois ton sanctuaire. Nous allons enfin savoir.*

– *Puissent les Forces élémentaires t'entendre, Prométhée.* »

Vous levez les yeux et vous apercevez, à travers les frondaisons, les flancs de votre volcan. La source brûlante coule toujours à proximité en laissant jaillir ponctuellement des jets de vapeur sifflants. Vous apercevez l'entrée de votre sanctuaire, surmontée de gravures dédiées à votre élément primordial, le Feu, lorsque le paysage se met à tourner autour de vous. D'un seul coup, vous perdez conscience et vous vous réveillez à l'endroit où vous vous étiez assoupi. À peine deux heures se sont écoulées...

Rêve 2

Vous vous êtes endormi. Un brusque souffle de vent vous rappelle brutalement à la réalité. Vous ouvrez les yeux. Vous êtes dans une allée verdoyante en train de cheminer d'un bon pas. L'allée est bordée de Sphinx à tête de bélier entre les pattes desquels repose une figurine qui n'est autre que la représentation d'Akhénaton, le Pharaon vivant. Autour de vous, entre les frondaisons et les fontaines d'où jaillit

une eau claire, s'étendent, à perte de vue, des petits temples de toutes tailles et de toutes formes, tous entourés par de grandes étendues d'eau artificielles. Il fait chaud et le soleil est déjà haut dans le ciel. Vous êtes revêtu de la tenue d'apparat qui sied à votre rang. La peau de léopard qui vous recouvre intégralement jusqu'aux épaules est décorée de nombreux bijoux et saphirs ainsi que d'une panoplie com-



plète d'amulettes aux formes insolites. Votre crâne est soigneusement rasé et le corps de votre Simulacre est fraîchement épilé. Vos sandales de cuir ne font pas de bruit sur les grandes dalles impeccablement nettoyées et vous serrez un grand bâton couvert de hiéroglyphes compliqués dans votre main droite. Vous vous dirigez vers le premier pylône qui permet d'accéder à la grande salle hypostyle où le Pharaon, en personne, vous attend. Des gardes, surgis de nulle part, vous entourent dès que vous parvenez sous le porche du premier pylône. Ils sont équipés de petites armures brillantes qui couvrent efficacement leur torse. Des sagaies courtes et de petits sabres courbés qu'ils portent dans un fourreau à la ceinture sont leurs seules armes apparentes. Leurs visages glabres sont graves et silencieux. Leur teint et la couleur de leurs cheveux trahissent leurs ascendances égyptiennes. L'un d'eux s'adresse obséquieusement à vous avant de s'effacer et de vous laisser le passage.

« Sois loué Pallantides, nous guettions ton arrivée, mes compagnons et moi. Pharaon t'attend. Ta présence est requise. Va en paix, Myste. »

Vous vous engouffrez sous le porche et atteignez la grande cour après être passé devant une rangée de créatures silencieuses, tapies dans l'ombre des colonnes : les gardes silencieux du Pharaon. Bordée de portiques de chaque côté, la grande cour est immense, sans doute la plus grande du royaume. Des colonnes hautes de plus de vingt mètres l'entourent et soutiennent un plafond en bois travaillé. Vous apercevez, au milieu, les barques sacrées, posées sur leurs reposeirs en granit et entourées par une nuée d'humains affairés qui répondent aux injonctions de plusieurs Nephilim. Vous empruntez alors une allée sur la gauche et parvenez à la salle hypostyle où Pharaon vous attend. Là, le spectacle est étonnant.

Un extraordinaire ensemble de cent trente-quatre colonnes massives et imposantes, dont les chapiteaux sont en forme de papyrus, encadrent une salle aux dimensions exceptionnelles (cent deux mètres de long et cinquante-trois mètres de large). Elle est peuplée d'une cour bigarrée et animée qui entoure un immense piédestal sur lequel Pharaon est installé. Il est assis sur un immense trône en ivoire, recouvert de soyeux coussins. En Vision-Ka, le spectacle est saisissant. Des Champs magiques de Ka-Soleil tressent partout des formes incroyablement élégantes qui donnent à la salle une impression de tangibilité concrète. Partout luisent des Pentacles, témoignant de la présence de nombreux Nephilim, tandis que des Plexus se font et se défont dans le crépitement des Champs magiques qui s'entrechoquent avec délice. D'immenses braseros consomment des encens aux arômes veloutés et des pages agitent lascivement d'immenses branches de palmier pour apporter un souffle d'air

frais dans une atmosphère sèche et moite. Vous apercevez, dans la multitude de familiers qui entourent le trône, des visages connus et vous saluez, d'une voix avenante, Leïmar, le sage Sphinx ainsi qu'Imhotep, le fougueux Phénix. Vous vous dirigez ensuite vers Pharaon tandis que des hérauts clament votre nom et votre rang.

« Pallantides, Archonte-Frère Émerveillé aux yeux sertis d'étoiles, demande à voir Pharaon... Que le privilège lui soit octroyé. Viens et parle. Pharaon t'attend... »

Vous arrivez enfin devant Pharaon et le saluez. Il fait alors un signe et le temps s'arrête. Vous remarquez la majesté du personnage et inclinez respectueusement le visage. L'homme est grand et beau ; le prisme qui palpète devant vous embrase vos sens. Vous entendez, claire et pure, une voix à la rythmique régulière s'adresser à vous.

« Salut à toi, Phaéton mon ami. Cela fait bien longtemps que nous ne nous sommes vus.

– Salut à toi, Épiméthée. Il est vrai que cela fait bien des éons. Il me semble que la dernière fois remonte aux temps bénis qui précéderent la Chute. »

Pharaon vous sourit et le visage que vous voyez évoque un tel réconfort que vous êtes momentanément désorienté. C'est d'une voix un peu plus faible que vous reprenez.

« Elle ne se reproduira pas car je souhaite empêcher l'inéluctable Oméga. C'est pourquoi je suis venu te voir.

– Ainsi donc tu te désintéresses de l'Agartha ?

– Certes non, je choisis simplement la voie du Savoir et je souhaite empêcher le renouvellement de l'Équation. Je sais que, dans ton infinie Sapience, tu approches des notions qu'une éternité d'études ne me permettrait même pas d'appréhender. Je souhaite m'en remettre à toi et que ta Sapience m'éclaire. Je veux sauver mes Frères de leur destinée.

– Soit. Alors écoute et comprends. Là où règne le silence éternel des espaces infinis, il y a un décor hérissé de montagnes abruptes avec des horizons découpés par les crêtes rocheuses aux couleurs troublantes. Ce lieu est unique. Une ancre sera jetée, passerelle diaphane vers un Monde subtil où les Élus trouveront leur place, et mon corps reposera dans un tombeau inconnu, sculpté dans la terre. Une part de l'Équation vit dans un sanctuaire que seul l'Initié peut contempler. Là-bas, Nidhogg acceptera peut-être de t'entendre. Il connaît les éléments maudits et sauras t'indiquer la voie. Ton destin est maintenant en marche. Va et agis. Je serai toujours avec toi pour t'apporter mon soutien. Les fils se nouent et se dénouent. Les temps sont proches... »

Brusquement, vous perdez pied avec la réalité. Le décor tournoie furieusement autour de vous. Vous perdez le contrôle de la situation. Vous vous réveillez à l'endroit où vous vous étiez assoupi. À peine quelques heures se sont écoulées...

Rêve 3

Vous déambulez, à la recherche d'un de vos compagnons, dans les rues d'une cité quand, soudain, des chevaux tirant un attelage, surgissent devant vous, manquant, par chance, de vous écraser sous la sarabande de leurs sabots. Vous avez eu juste le temps de vous jeter au sol, face contre terre. Alors que vous relevez la tête, essuyant la terre sur votre visage, une voix vous interpelle. La langue ne vous est pas inconnue mais vous ne parvenez tout de même pas à l'identifier. Sûrement, un dérivé de galicéen.

« Alors l'ami, tu ne regardes pas où tu vas ? D'où sors-tu ainsi ? Tu ne sais donc pas que c'est par cette porte que sort notre roi ? »

Vous écarquillez les yeux, étonné. La poussière et la terre qui ont envahi vos narines, vos oreilles et votre bouche vous font tousser et verser quelques larmes. Maintenant vous distinguez l'homme à cheval et vous pouvez le détailler. Les traits félins de son visage et sa chevelure rousse et abondante sont les marques des Métamorphoses du Sphinx. Ce cavalier porte des éperons étincelants et de somptueux habits : bas de soie, veste matelassée, fraise en dentelle et chapeau au sommet duquel trône une longue plume verte, bleue et blanche. Une fine lame pend à son côté. Sa garde complexe vous évoque une sphère armillaire.

Les rues de la cité où vous progressiez ont disparu pour laisser place à un imposant jardin verdoyant où poussent les palmiers et un tapis de fleurs colorées. L'air est alourdi d'une chaleur étouffante. Dans la moiteur, vous apercevez, derrière le cavalier au pelage blond, un magnifique palais dont la façade est percée d'arcades. Vous devinez, à l'ombre des éclatantes voûtes, des faïences bleues et blanches. Pendant que vous détaillez l'édifice, un soldat vient à votre rencontre. Il interpelle l'imposant cavalier félin.

« Y a-t-il un problème votre Excellence ? »

– Non. Merci soldat. Rejoignez la garde de notre roi. Je m'occupe de ce jeune étourdi. »

Le Sphinx pose son regard de félin sur vous. Vous devinez, dans ses pupilles obliques, la sagesse d'un Pentacle puissant. Il semble amusé par votre surprise.

« Je ne te connais pas Frère, il cligne de l'œil alors qu'il prononce ce dernier mot, mais tu me semble avoir besoin d'aide. »

Encore tout étonné de contempler les splendeurs de ce jardin, vous le fixez dans les yeux. Vous réfléchissez quelques instants. Vous cherchez un détail que votre Simulacre souffle à votre conscience. Vous vous décidez enfin à lui répondre.

« Je ne sais pas. Où sommes-nous ? Quand sommes-nous ? Cela me revient, de... de sa mémoire. Vous... vous êtes Geraldo Sem... »

Avant même que vous n'ayez terminé votre phrase et que les souvenirs vous reviennent, tout vacille de nouveau

autour de vous. Le sol se dérobe sous vos pas. Vous êtes emporté dans un tournoiement de bleu et de blanc.

Vous êtes désormais parmi des orangers et des citronniers dans une vallée fleurie. Vous apercevez au loin des fortifications romaines qui enserrant une cité. Vous la reconnaissez sans pour autant être capable de la nommer. Vous cherchez son nom dans la mémoire de votre Simulacre. En vain. Pourtant une certitude vous gagne : c'est la ville des maisons en faïence bleue et blanche, et du palais aux arcades où vit ce Sphinx à cheval.

Votre attention se porte alors sur le soleil qui se lève et qui vous éblouit déjà. Son ascension est lente. Ses rayons filtrent entre des pierres dressées fièrement vers les cieux par des hommes préhistoriques. Elles sont là, devant vous, fières et froides, uniques spectatrices de l'aube naissante. Le soleil semble prendre à témoin leur alignement circulaire. Vous remarquez alors des hommes et des femmes rassemblés autour d'un nuage de poussière qui s'élève parmi eux. Vous vous approchez, convaincu que votre discrétion sera votre seul et unique salut.

Vous êtes maintenant à quelques pas de l'attroupement. Vous comprenez qu'ils attendent la fin d'un combat à mains nues qui se déroule entre deux hommes. Ces hommes sont épuisés et couverts d'ecchymoses mais ils poursuivent tout de même le combat devant l'assemblée silencieuse. La lutte s'éternise, ils n'ont presque plus besoin de se porter de coups pour que leurs corps endoloris vacillent et manquent de s'effondrer. Puis, l'un d'entre eux agrippe l'autre à la gorge. Il semble décidé à ne pas lui laisser le moindre répit. L'étreinte vigoureuse entraîne une longue agonie. Puis, le vainqueur se penche sur sa victime, s'enduit les mains de son sang et les brandit vers le ciel où le soleil trône, majestueux et aveuglant.

Ces hommes et ces femmes emboîtent ensuite le pas au vainqueur qui s'éloigne du cercle de pierres en titubant. Vous les suivez dans la chaleur des premières heures du jour. Vous sentez que leur destination vous est primordiale sans pour autant parvenir à vous souvenir pourquoi. Au bout de longues minutes (plus d'une heure, vous en êtes certain) à progresser dans des champs envahis par les ronces, le cortège arrive enfin en vue d'un rideau de végétation qui dissimule des grottes. Le sol se dérobe une fois encore sous vos pas. Tout vacille.

Vous vous éveillez, allongé sur l'asphalte, une demi-heure s'est écoulée. Des hommes et des femmes sont penchés sur vous, le regard inquiet.

Rêve 4

Une heure que vous arpentez inlassablement les boulevards de la cité, quand vous réalisez que vous évoluez péniblement, depuis de longues minutes, dans une brume oppressante. D'où vient-elle ? Vous l'ignorez. Tout semble irréel. Le coton brumeux qui vous enveloppe se déchire devant vous, à quelques pas, et vous découvrez des façades de briques rouges, noircies par la suie. Derrière vous le sol tremble. Vous vous retournez et vous constatez que la rue est éventrée. Cette plaie urbaine vomit une opaque fumée de locomotive à vapeur qui glisse dans les entrailles de la terre, tel un ver métallique. La brume a cédé la place à la fumée de la cheminée qui, à son tour, se dissipe pour vous laisser découvrir qu'une sombre impasse a remplacé les boulevards du XX^e siècle.

Vous faites quelques pas dans cette impasse sordide, laissant derrière vous le bruit familier du ressac des eaux fluviales qui, vous en êtes sûr, s'écoulent non loin de là. Alors que vous pénétrez dans les ombres inquiétantes qui se referment sur l'impasse, vous entendez au loin le carillon d'une horloge imposante. Une certitude vous gagne : l'horloge, énorme et majestueuse, domine les voitures à cheval qui hantent les rues et les marins qui crient sur les quais. Vous entrez ensuite dans l'une des maisons. Vous refermez la porte à clef derrière vous et faites quelques pas pour accrocher votre pardessus à un perroquet en bois. Vous vous apprêtez à gravir l'escalier lorsque des coups sourds heurtent la porte d'entrée avec insistance. Vous faites volte-face ; vous ouvrez la porte. Deux hommes portant des hauts-de-forme vous dévisagent dans l'embrasure. L'un d'entre eux s'appuie sur sa canne qui, vous en jureriez, est plombée. L'autre homme, pendant ce temps, retire l'un de ses gants en chevreau et vous tend une poigne vigoureuse. Un sentiment étrange s'abat alors sur vos épaules, telle une chape de plomb. Ces hommes vous sont familiers. Vous les connaissez et les côtoyez fréquemment mais, malgré cela, ils ne vous inspirent aucune confiance. La voix de l'homme à la canne vous surprend.

« Vous souhaitiez nous rencontrer, mon cher Algernon. Enfin, c'est ce que votre billet laissait entendre. »

Vous hésitez une interminable seconde qui lui arrache un soupir glacial avant de lui répondre en serrant la poigne de l'autre homme.

« C'est exact Allan. »

Vous regardez fixement l'homme au gant de chevreau dont vous ne parvenez pas à lâcher la main, froide et rigide comme la mort.

« Vous êtes Edward Crowley, je présume ? »

– Appelez-moi Aleister, vous répond l'homme aux gants.

– Enchanté. Mais je manque à tous mes devoirs ! Veuillez entrer, je vous prie.

– Enchanté », répondent de concert les deux hommes.

Ils pénètrent dans l'une des pièces voisines. Vous vous installez dans un confortable fauteuil tandis qu'ils prennent place dans un sofa en face de vous.

« Je vous ai demandé de venir parce que... Comme je l'ai expliqué à Allan, je vous vois dans mes rêves. »

– Vous voulez dire dans ceux de votre Simulacre. C'est bien le terme qui convient ? »

Vous êtes poignardé par les propos de cet homme. Comment sait-il cela ? Est-il vraiment celui qu'il prétend ?

« Oui, réussissez-vous à articuler. C'est le mot juste. Mon Simulacre rêve de vous depuis que j'ai repris mes recherches. Je vous ai vu sur les berges d'un lac prisonnier d'une terre escarpée. »

– Vous m'intéressez. Avez-vous des détails ?

– Non. Très peu. Il faisait nuit, je ne vous ai d'ailleurs pas reconnu tout de suite...

– Quel est l'objet de vos recherches ? »

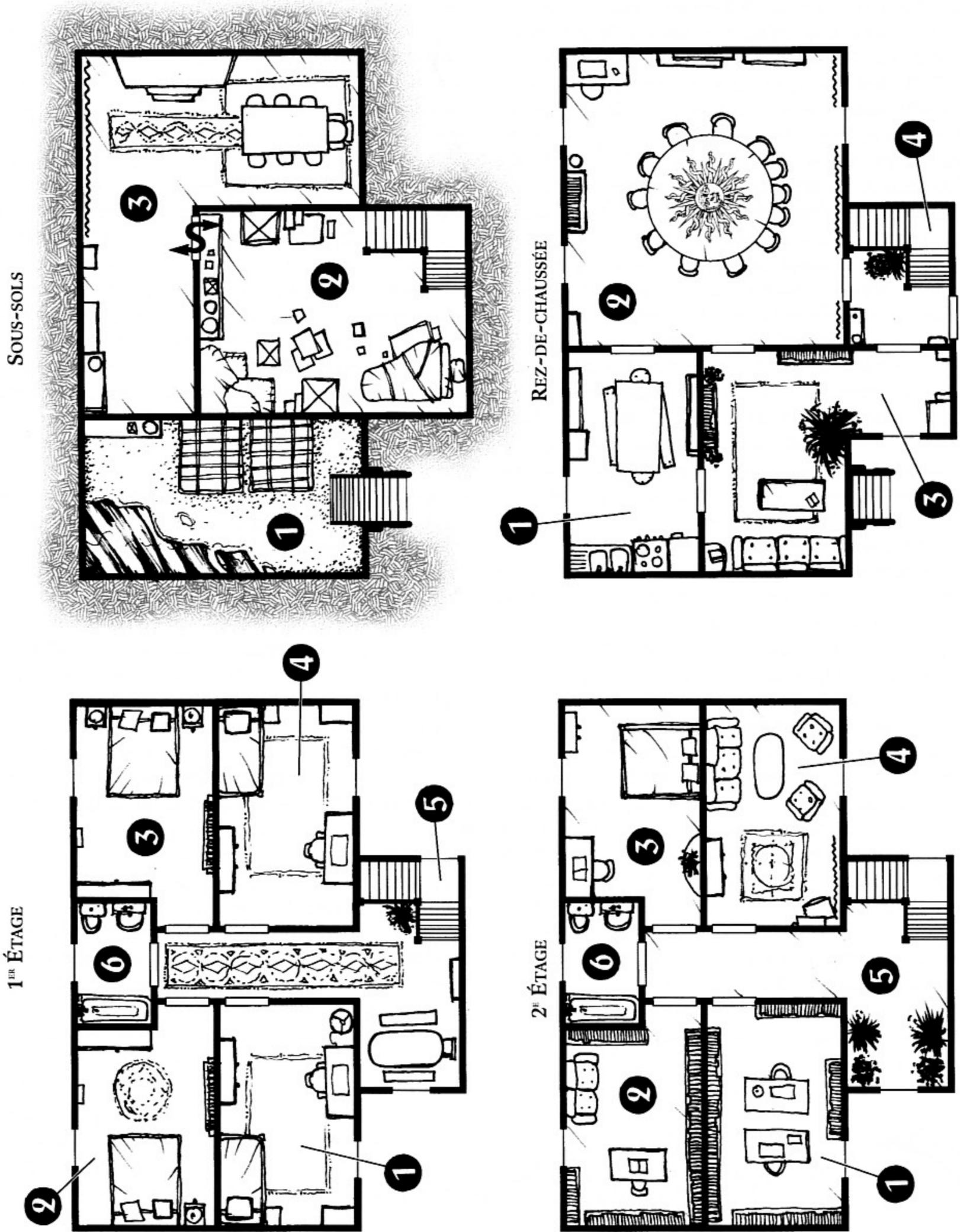
Vous hésitez quelques instants. Allan, silencieux, vous dévisage, vous et Edward Alexander « Aleister » Crowley, depuis le début de votre conversation. Ses traits maladifs vous inspirent une crainte irraisonnée. Vous vous décidez enfin à lui répondre.

« Je cherche à empêcher l'Apocalypse. »

À peine votre phrase est-elle achevée que vous êtes interrompu par le rire strident d'Aleister Crowley. Le décor vacille autour de vous. Les couleurs se fondent les unes dans les autres. Vous ouvrez les yeux. Vous êtes figé au beau milieu du boulevard. Les passants vous jettent des regards méfiants.



PLAN DU QUATRIÈME TEMPLE THÉOSOPHIQUE



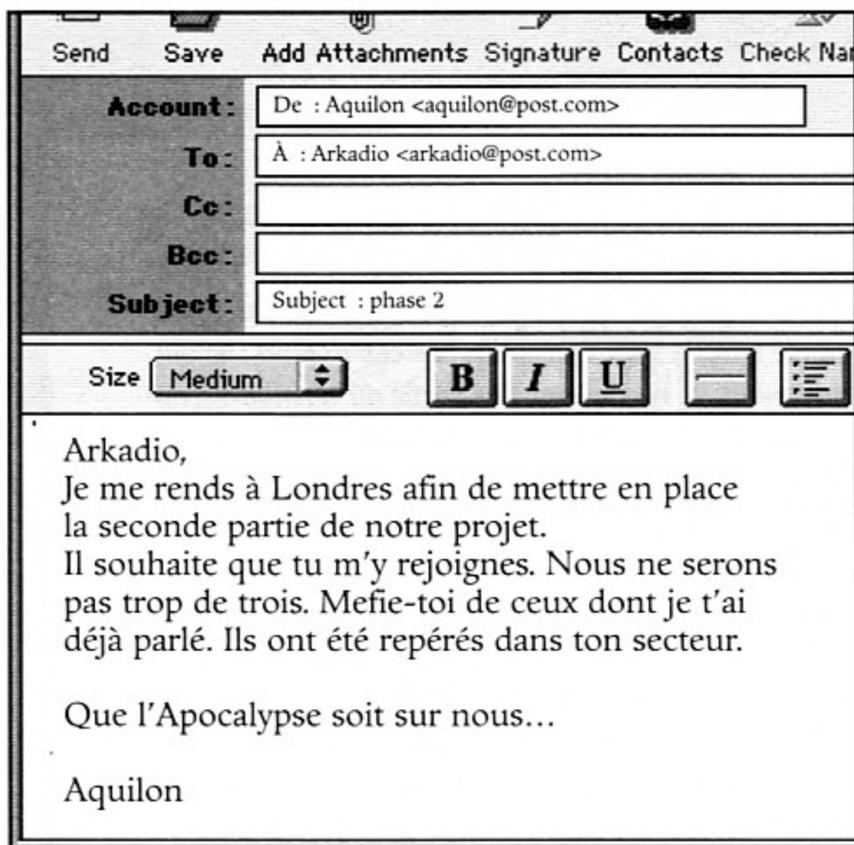
Les Antaimoro, qui sont d'ascendance arabe, ont apporté jadis avec eux, de leur terre d'origine, l'écriture connue des magiciens et des souverains. Pour pouvoir noter leurs connaissances, ils fabriquèrent un papier dont la pâte incorpore des fleurs séchées, artistiquement réparties sur la surface des feuilles. Les anciens écrits des Antaimoro, rédigés dans un dialecte arabo-malgache appelé sorabe sont consignés sur ces papiers. Ils ont aujourd'hui une valeur inestimable. Ils sont classés trésors nationaux et ne doivent pas sortir du territoire. L'un de ces parchemins est le témoignage d'un chef de guerre malgache qui captura des Vazimba.

" L'aube achevait de se lever lorsque nous attaquâmes le groupe de Vazimba. Ils venaient d'achever leurs rituels et je savais que leurs pouvoirs ne reviendraient pas avant la prochaine lune. Il fallait agir...
 En compagnie d'Andrakalastara, nous rampâmes jusqu'à la première sentinelle qui nous tournait le dos. Je l'égorgeai promptement et pus contempler le campement des Vazimba. Ils étaient tous couchés en étoile autour d'un feu qui formait une masse rouge au-dessus de leurs visages. L'atmosphère semblait vivante et j'eus du mal à détacher mon regard des formes nébuleuses qui semblaient fondre sur moi. Une brume rouge voila mes yeux. Poussant le cri de guerre des miens, je m'élançai pour abattre ces maudits magiciens qui empoisonnaient notre pays depuis trop longtemps déjà. Mes compagnons me suivirent. Emportés par la fureur du combat, nous nous livrâmes à un joyeux massacre. Totalement surpris, les Vazimba ne purent réagir. Leur contre-attaque fut trop lente et nous balayâmes les créatures putrides que certains avaient invoquées. Alors, les Vazimba survivants s'enfuirent mais nous nous élançâmes à leur poursuite. C'est ainsi que nous parvîmes à capturer plusieurs d'entre eux...
 Ils étaient tous les trois tout petits. Leur peau cuivrée me surprit, d'autant plus qu'elle était étonnamment chaude au toucher. J'interrogeais longuement celui que je pensais être le chef car il était vêtu d'un pagne rouge sang contrairement aux autres vêtus d'un pagne noir. Il me dit s'appeler Braganatha, Ménade de Thaéton. Assurément il était fou et je ne compris rien à ses propos où il était question de messagers, de jardins et d'êtres magiques. Oui, les Vazimba étaient bel et bien des illuminés. Je les fis jeter en prison et décidai d'aller fêter notre victoire... "

aide de jeu N° 1

aide de jeu N° 2

TEL L'ASTRE ROUGEYANT À SON FIRMAMENT, TU ES BRÛLANT, ASSUR-BANIPAL. TOI QUI AS TRAVERSÉ LES DÉSERTS POUR NOUS RETROUVER ET FAIRE DE NOUS TES ÉLUS, TU AS SU NOUS CONDUIRE À LA VICTOIRE. MAIS POURQUOI NOUS AS-TU ABANDONNÉS ? NOUS, TES ENFANTS, NOUS TE PLEURONS ET NOUS REGRETTONS AMÈREMENT DE NE PAS AVOIR ÉTÉ PRÉSENTS LE JOUR DE TA RÉSURRECTION. ENTENDS-NOUS ET PARDONNE-NOUS. REVIENS ET QU'AVEC TOI RENAISSÉ NOTRE FIERTÉ...



16 février 1900

10 h 00

J'ai rencontré Crowley hier soir. Lui et son ami Allan Bennett. Ils m'ont quitté à une heure très avancée. Il est vraiment fou. Il m'a expliqué qu'il était l'Antéchrist, qu'il allait exécuter un rituel millénaire pour déstabiliser les rapports de force londoniens, puis mondiaux.

Je ne sais vraiment pas quoi penser...

Le plus fort dans tout ça, c'est qu'Allan n'a même pas réagi.

18 h 00

Je me suis rendu chez eux pour reparler de cette histoire de Sphère des Idées. Ils n'étaient pas là. J'ai ensuite visité nos amis communs au sein des Ordres. Personne n'a vu Crowley. Florence m'a dit qu'Allan est passé à la Sphère, seul.

4 h 00

J'ai bien réfléchi. Je viens de réveiller mon Simulacre. Cette nuit, je franchirai le seuil. Ils ont raison ; le Ka-Soleil doit permettre de lutter.

J'espère trouver quelque chose en Eidos.

Aléa jacta est

