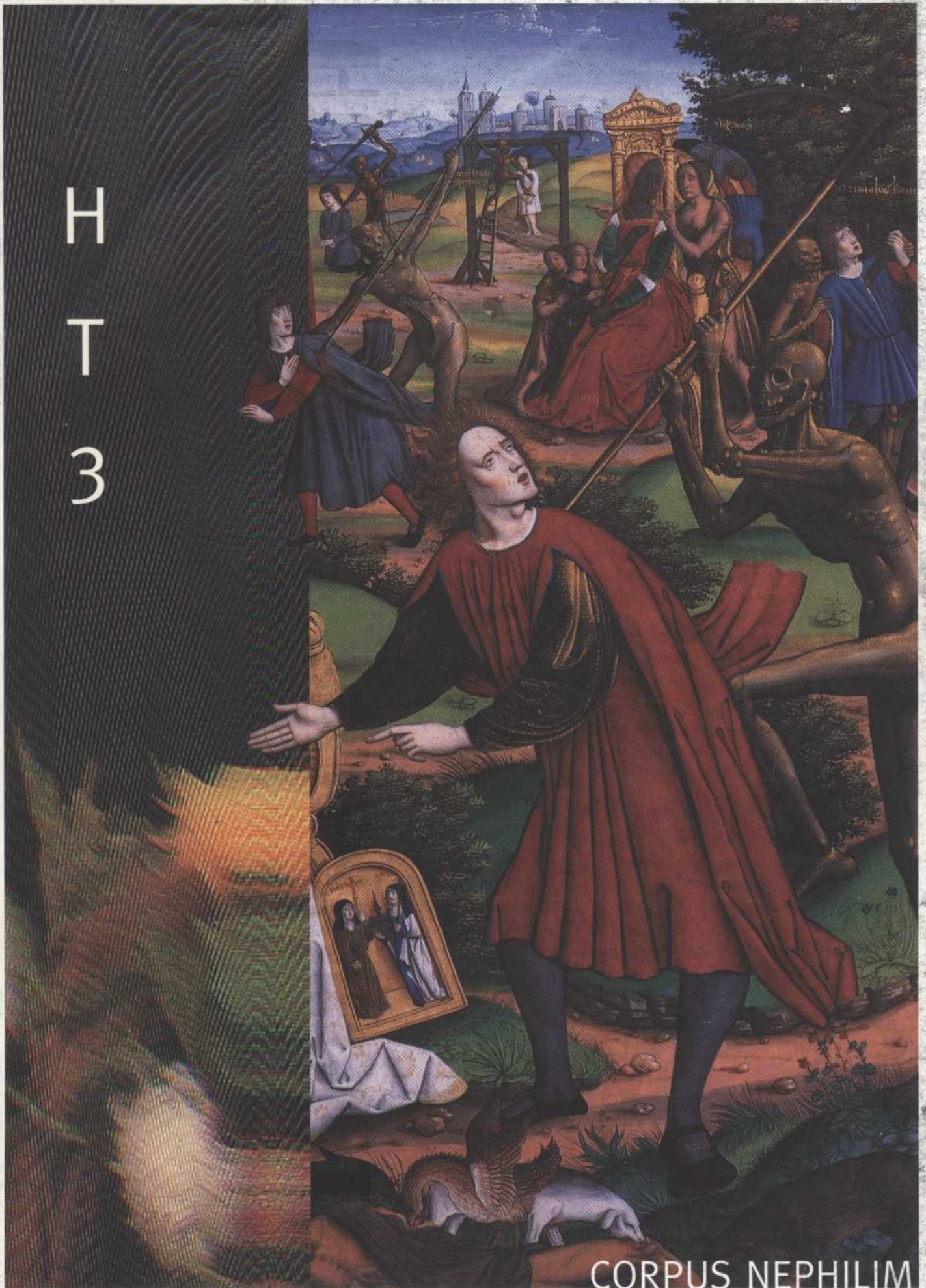


H
T
3



CORPUS NEPHILIM

35 F

EDITORIAL

Hermès Trimégiste continue son bonhomme de chemin et nous voilà bientôt arrivés à un an d'existence. L'heure n'est pas encore aux bilans mais le fanzine est un succès malgré les retards de publication. Profitons-en pour faire une petite mise au point. Hermès n'est pas le magazine officiel de Multisim (à l'image de Tatou ou de Plasma) mais bien un fanzine publié par les membres de l'association Arcadium. Aussi, je demanderai aux plus exigeants d'entre vous de l'indulgence. En effet, il n'est pas facile de concilier études ou travail avec le fanzinat. Nos confrères ne nous démentiront pas sur ce point... Profitons-en aussi pour renouveler notre désormais traditionnel appel à contribution ! Hermès est le fanzine des passionnés de Nephilim et nous attendons les bras ouverts vos articles ou scénarios, même modestes !

Ceci dit, vous avez peut-être entendu la bonne nouvelle... C'est officiel, Nephilim est en cours de traduction aux Etats-Unis. Chaosium compte bien faire de notre jeu de rôle favori son nouveau fer de lance ! Attendez vous donc à trouver d'ici la rentrée une version Nephilim américanisée dans vos boutiques... Américanisée ?! Aurons-nous des poursuites en voitures, des rafales d'Uzi, des héros aux mâchoires carrées à la place de l'ambiance feutrée que nous apprécions tant dans la VO ?... Rassurez-vous, connaissant Greg Stafford et son équipe, ce ne sera pas un massacre comme nos amis d'outre Atlantique ont l'habitude de le faire (je pense aux adaptations de films tels que le Retour de Martin Guerre ou les Choses de la Vie). Allez, j'arrête là, on va croire que je suis un fanatique de "l'exception culturelle"... Donc, sans arrière-pensée aucune, bienvenue à nos Frères américains qui vont bientôt découvrir la Vérité. Puisse cet événement tisser de fructueux liens entre les joueurs américains et français par l'intermédiaire d'Arcadium. Nous travaillerons dans ce sens !

Comme je vous le disais un jour, bientôt le Monde !

Stéphane Adamiak

CRÉDITS

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

Distribution : MultiSim

Directeur de publication : Stéphane Markaldamiak

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

Contribution : Denis Hanosset, Jean-Luc Taton, Bernard Randhaxe

Illustrations : Christian Fish

Couverture : Ranch Kafard

Maquette : Sir Hill Johnback

Corrections : Steven Without-Laugh

N°ISSN : en cours

Dépot légal : à parution

RUBRIQUES

Corpus Nephilim

“Les Tablettes Arcadiennes” sont le lieu d’expression et de vie de l’association Arcadium. Noyau de la future assemblée des Nephilim Arcadiens, vous y trouverez des adresses de joueurs, des compte-rendus des activités de l’association, des lettres d’adhérents.

LES TABLETTES ARCADIENNES

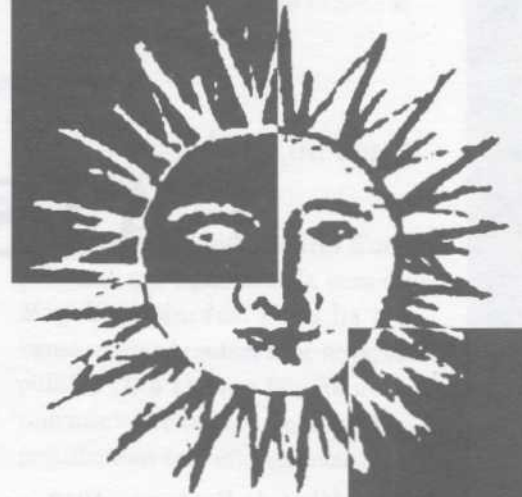
LES SATURNALES

“Les Saturnales”, temps des humains par excellence, est la rubrique qui regroupe tous les éléments de presse ou de bibliographie cachant des événements occultes qui peuvent intéresser les Nephilim ou les meneurs de jeu.

LES CHRONIQUES DE MARS

Temps de la guerre et de l’action, sous la domination de la planète du sang, “les Chroniques de Mars” sont dévolues aux scénarios et synopsis. Ainsi les Nephilim peuvent mettre en pratique le savoir ésotérique glané au hasard des autres rubriques.

LE LUTRIN SOLAIRE



Centre du système, “le Lutrin Solaire” regroupe autour d’un même thème plusieurs articles et un scénario dans un dossier, l’éclairant comme les rayons de l’Arcane majeur XIX.

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

LES LOIS MERCURIALES



LE PAYS DES FAISEURS D'OR



Au début de l'automne 1912, un journaliste du "Soir" eut la surprise de trouver dans son courrier l'étonnante lettre que voici :

- Monsieur,

"J'ai l'honneur de porter à votre connaissance que j'ai procédé ces jours-ci à des essais de reconstitution de l'or, réunissant les mêmes conditions que l'or naturel, y compris la couleur et la densité. J'ai fait cette expérience au foyer d'une forge de maréchal située à proximité de chez moi. Le mélange des matières contenues dans le creuset s'est parfaitement combiné et cristallisé et a donné l'or en métal. Il n'y a plus qu'à le purifier au moyen d'une température plus élevée (à obtenir par électricité), afin d'obtenir l'or extrêmement pur, c'est-à-dire l'or idéal, donc un corps simple.

"Le problème de la reconstitution de l'or est définitivement résolu par le géologue Pasquet, de Gilly.

"La fameuse recherche des alchimistes n'est donc plus une chimère comme on l'a toujours cru jusqu'ici. Je montrerai les échantillons obtenus

à toute personne qui serait désireuse de venir les voir."

Suivaient adresse et signature avec un post-scriptum plus ambitieux encore : "P.S.: Prochainement, je procéderai à des expériences pour la reconstitution du platine".

On ne reçoit pas tous les matins au petit déjeuner, se dit notre journaliste, des lettres comme celle-là. Pensez donc! Voilà qu'un homme aurait découvert le secret de la transmutation des métaux, de la pierre philosophale, la panacée universelle! Et d'aussitôt imaginer quelque mystérieux laboratoire, poussiéreux, pareil à celui qu'évoque une gravure de Brueghel, où tant d'alchimistes du Moyen-Age se sont acharnés à dépister la fabuleuse formule. Il est vrai que s'ils ont été légion, depuis l'égyptien Zosime au troisième siècle, à tenter la fabrication de l'or, ceux-là ne connaissaient pas les instruments dont dispose la chimie moderne, et notamment des moyens d'obtenir des températures très élevées.

Le but de ses adeptes était de reproduire les corps en imitant la nature, par la connaissance des lois qui ont présidé à leur formation."Ce que la

nature a fait dans les commencements, affirmaient-ils, nous pouvons le faire également, en remontant au procédé qu'elle a suivi. Ce qu'elle fait peut-être encore à l'aide des siècles, dans ses solitudes souterraines, nous pouvons le lui faire achever en un instant, en l'aidant et en la mettant dans des circonstances meilleures. Comme nous faisons le pain, de même nous pouvons faire les métaux."

Qu'un monsieur Pasquet prétende avoir ainsi réalisé à Gilly le grand rêve des Anciens et posséder le secret de la production artificielle de l'or méritait vérification. Notre journaliste résolut donc de sauter dans le premier train en partance pour Charleroi et d'aller sur place voir ce Paracelse du pays noir, cet Avicenne des bords de Sambre à ses fourneaux!

"J'AI VU DE
L'OR ALCHIMIQUE!"

Jules Pasquet reçut le reporter du Soir dans sa cuisine, assis au coin du feu. Il habitait à la chaussée de Lodelinsart une ancienne maison qui avait appartenu à ses grands-parents déjà et gar-



dait à l'intérieur de charmantes portes encadrées de colonnettes, des escaliers délicatement sculptés. Descendant lui-même d'une longue lignée de maîtres-mineurs, mais sans avoir le titre d'ingénieur, il possédait une compétence indiscutée dans les domaines de la géologie et de la minéralogie. Il avait naguère reconnu d'importants gisements houillers dans le bassin du Centre et, dans les cas d'accidents, d'affaissements ou de dégâts miniers, on faisait toujours appel à lui pour les arbitrages.

A soixante-sept ans, le géologue paraissait en bien frêle santé. Il vivait là avec sa soeur, une petite vieille qui le contemplait, extasiée, pendant qu'il exposait son credo scientifique, qu'il discourait avec une sorte de religiosité de l'éther, de l'unité et des transformations de la matière, de l'électrochimie et de la reconstitution des métaux à haute température.

Il opérait dans une forge de maréchal-ferrant voisine où, grâce à un riche Bruxellois qui s'intéressait depuis peu à sa découverte, il allait pouvoir installer un four électrique capable d'atteindre des températures de 2500 et 3000 degrés nécessaires pour la dernière phase de l'opération électrochimique : l'épuration. Mais laissons plutôt la parole au témoin...

- "J'ai vu, rapporta scrupuleusement le journaliste, le petit creuset de plombagine dans lequel M. Pasquet vient de faire les expériences qu'il dit concluantes. Puis devant moi, il a retiré d'une vieille boîte à cigares une sorte de caillou brillant qu'il a obtenu par la combinaison de substances métalliques que, naturellement, il ne veut pas nommer : c'est son secret ! Ce qui est remarquable, c'est la densité de ce fragment. La couleur est moins convaincante, d'un jaune moins beau que celui de cette poussière d'or de mine que M. Pasquet me montre sur un morceau de quartz qu'il s'est procuré. Il est vrai que M. Pasquet doit

encore épurer son caillou d'or".

Le géologue se lança ensuite dans une étonnante péroraison, d'où il résultait que

l'expérience qu'il avait réussie ouvrait une ère nouvelle dans le domaine de la science.

A la timide objection du journaliste, que nul n'avait jusqu'alors démontré la possibilité de transmuter les corps simples, il répliqua avec un sourire en coin de lèvres :

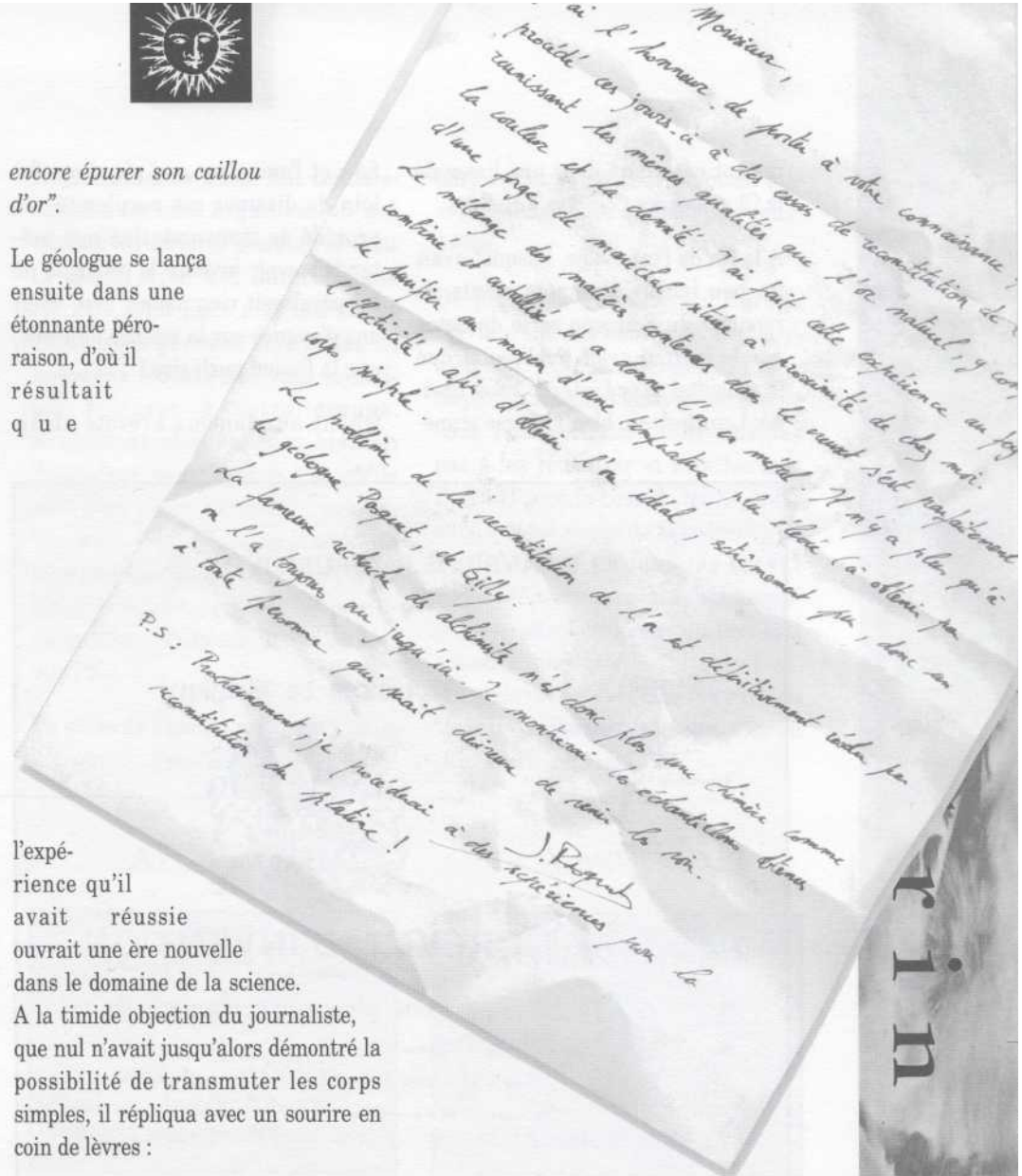
- "Je me suis basé sur les procédés de la nature. Il n'y a pas de corps qui ne soit sujet à transformation. Par la sublimation, les vapeurs métalliques se combinent, s'interpénètrent et forment des corps nouveaux. Faire de l'or, c'est élémentaire. Qu'on me coupe le cou si je n'ai pas réussi ! Le plus difficile sera la synthèse du cuivre ou de fer..."

Et Pasquet de s'abandonner aux confidences, d'ouvrir un tiroir et d'exhiber les copies de brevets qu'il venait, confia-t-il sans réfléchir, de déposer chez le commissaire d'arrondissement de Charleroi. Des brevets qui, s'il n'avait pas menti, plaçaient le géologue gillicien au rang des plus grands alchimistes de tous les temps, les Flamel, les Valois, Trismosin, Valentin et autres disciples heureux du Trismégiste !

LA FORMULE DE...

LA BOMBE ATOMIQUE !

Il est assez piquant, voire déconcertant, de penser qu'alors que des centaines de chercheurs s'évertuent encore à l'heure actuelle à trouver la formule de la transmutation des métaux en or, celle-ci est tout simplement classée dans les archives d'une administration, à la libre consultation de chacun ! Ce paradoxe n'est pas neuf. Au milieu du dix-septième siècle déjà, l'alchimiste René de Cerclaires qui opérait dans le nord de la principauté au château de Hornes, n'avait pas hésité à demander au roi Philippe IV d'Espagne une patente pour transformer le minerai de fer en or, "quand il l'aura épuré selon son invention", lequel brevet se trouvait très réguliè-



rement enregistré dans une liasse de la Chambre des Comptes à Malines.

A la fin de l'interview, Pasquet avait un peu inconsidérément remis au reporter du Soir une série de notes que le journal avait publiées et que je consultai avec l'intérêt qu'on devine. Leur lecture, bien vite, me stupé-

fia ; et l'avis d'un ami physicien fut loin de dissiper ma perplexité : le procédé de transmutation que prétendait avoir inventé le géologue ne lui paraissait rien moins, avec vingt ans d'avance sur la science officielle, que la fission nucléaire !

Quant aux fameux brevets alchi-

miques déposés en 1912, ils auraient en fait été ceux de... la bombe atomique !

La chose semble inconcevable, énorme. Pourtant, le regretté Jacques Bergier dont on ne peut nier la compétence en la matière - Attaché à la Recherche Scientifique, c'est lui qui a déposé en 1947 le premier brevet pour le refroidissement électronique des piles nucléaires - assure dans son "Matin des Magiciens" qu'il est possible de fabriquer une bombe à hydrogène sur un fourneau de cuisine. Et l'essayiste Canseliet, alias Fulcanelli, de jurer ses grands dieux qu'on peut réaliser la fission atomique "en partant d'un minerai relativement commun et bon marché, et cela par un processus ne réclamant rien d'autre qu'une bonne cheminée, un four de fusion au charbon, quelques brûleurs Meker et quatre bouteilles de gaz de butane..."

Pasquet, lui, s'était servi des installations d'une vieille forge...

S'il en était ainsi, la redoutable formule devait sans doute traîner dans un tas de brevets carolorégiens dont j'appris bientôt qu'on les avait transférés en vrac dans les caves bruxelloises du ministère des Affaires Economiques. Il me fallait à tout prix les retrouver ! Le personnel se mit, avec une parfaite amabilité, à ma disposition. Trois heures plus tard, je feuilletais les dix-huit pages en question, couvertes sous le grand sceau du royaume, et l'écriture serrée et régulière de Jules Pasquet...

ON A VOLE LA FORMULE !

J'avais comme un pressentiment. Rentré chez moi avec les photocopies du dossier, je les relus fébrilement. En mai 1912, Pasquet avait en réalité déposé trois brevets d'invention auxquels il avait apporté en septembre et en octobre des additions relatives à la fabrication du four à

LE PAYS DES FAISEURS D'OR

ROYAUME DE BELGIQUE



BREVET D'INVENTION

LE MINISTRE DE L'INDUSTRIE ET DU TRAVAIL,

Vu la loi du 25 mai 1834 ;

Vu le procès-verbal dressé le 24 Mai 1912 à 12 heures

au Commissariat d'arrondissement de Charleroi

ARRÊTE :

Article 1^{er} — Il est délivré à M. J. Pasquet,
à Gilly,

un brevet d'invention

pour : des procédés pratiques, industriels et
économiques de reconstitution artificielle
de l'or natif réunissant les mêmes propriétés
et comprenant la couleur et la densité.

Article 2. — Ce brevet lui est délivré sans examen préalable, à ses risques et périls, sans garantie soit de la réalité, de la nouveauté ou du mérite de l'invention, soit de l'exactitude de la description, et sans préjudice du droit des tiers.

Au présent arrêté demeurera joint un des doubles de la spécification de l'invention (mémoire descriptif et dessins) signés par l'intéressé et déposés à l'appui de sa demande de brevet.

Bruxelles, le 15 Juin 1912

Pour le Ministre et par délégation :
LE DIRECTEUR GÉNÉRAL,
J. Dumortier

TAV. - L. 401516 - N° 28

Le brevet de la bombe !



utiliser. Le troisième et le plus important, enregistré sous le n° 246570, était intitulé sans détours : *Procédés pratiques industriels et économiques de reconstitution artificielle de l'or natif réunissant les mêmes propriétés y compris la couleur et la densité*. Or, au bas de la troisième feuille, la phrase était coupée, la suite logique brisée, le raisonnement trébuchait. J'appelai mon physicien à la rescousse. Je courus vérifier au ministère. Plus de doute : des pages manquaient, cinq au moins... celles de la formule !

Que s'était-il passé ? Et première inquiétude, qu'était devenu le génial inventeur ? Je me précipitai à Gilly où le bureau de la Population m'aida à rétablir les événements.

À peine les additions apportées aux brevets que voilà sa soeur Adèle gravement malade. Pasquet abandonne ses travaux pour la soigner. Elle décède en juin 1913. Resté seul et le partage de la succession l'obligeant à quitter les lieux, il déménage en novembre rue de la Discipline, pas loin et peut-être à l'endroit de sa forge-laboratoire. Il va y reprendre les expériences quand la guerre éclate. Le géologue qui sait les dangers de sa découverte et s'est réfugié dans le silence, meurt avant l'armistice, le jour de l'an 1918.

Et la formule ? Rien n'empêche d'imaginer qu'à l'invasion allemande, Jules Pasquet soit retourné au Commissariat d'Arrondissement faire disparaître les dangereux feuillets, pour que son invention ne puisse servir à l'ennemi. Cependant, il reste étrange qu'aucune trace ne puisse être trouvée du mécène bruxellois mis en cause par le journaliste. Ce mystérieux personnage que l'article du *Soir* n'avait pas manqué de prévenir du dépôt des brevets, paraît bien n'avoir jamais livré le four électrique proposé. N'était-ce qu'un leurre et n'avais-je pas éventé la plus extraordinaire affaire d'espionnage industriel du siècle ?

Il est trop tard, quoi qu'il en soit, pour s'improviser détective. Le drame d'un homme vidé de son oeuvre n'est plus qu'un jeu où mon rôle est de distribuer les cartes, abandonnant au lecteur le soin de recomposer à sa guise l'intrigue policière. Dans le domaine des recherches auxquelles se livrait Pasquet, Charleroi était à l'époque une sorte de métropole avec l'usine Solvay de Couillet. Le spécialiste à l'étranger était alors un simple fonctionnaire bernois, précisément attaché à l'Office des brevets. Il correspondait avec ses collègues belges et se nommait Albert Einstein. Le hasard veut qu'en 1913, il se soit trouvé à Bruxelles, participant en compagnie de Rutherford et d'autres physiciens au congrès Solvay. Quelques mois plus tard, ce même Rutherford expérimentait la toute première transmutation par fission de l'atome... Un roman policier est souvent construit de pareilles coïncidences. Mais le dénouement n'est pas toujours celui qu'on souhaite.

DU COTÉ DES INTRA-TERRESTRES

J'ai retrouvé avec un brin d'émotion au bout de la chaussure de Lodelinsart, intacte ou presque, la maison de briques aux encadrements régence de pierre bleue, où Jules Pasquet a œuvré pendant la moitié d'un siècle. J'ai même vu à l'intérieur la rampe ciselée d'un lion qu'avait remarquée le reporter du *Soir*. Depuis, seul a changé l'environnement : une usine à viande a remplacé les larges prés que le géologue, géomètre à ses heures, aimait à parcourir en de longues randonnées, se baissant parfois pour ramasser un caillou, l'examiner attentivement et l'enfouir dans sa besace. Pasquet avait de la sorte reconnu et livré à l'exploitation d'importants gisements de houille.

Sa passion des minerais plongeait très profond ses racines dans son propre sang, comme dans la tradition mosane. Sa terre, n'était-ce pas celle où le charbon avait été découvert et son usage appris ? De passage en 1546, le grec Nicandre se faisait déjà raconter comment un génie, ayant pris l'aspect d'un vieillard barbu, coiffé d'un bonnet phrygien, avait indiqué la bouche de la toute première mine à un pauvre forgeron liégeois, qui alimentait jusqu'alors ses fourneaux aux bois.

Curieuse entité que ce détecteur de houille, ressemblant comme un jumeau au dieu Vulcain d'un certain autel gaulois, déterrée à Arlon. Le Florentin Guicciardini qui arpenteait vingt ans après Nicandre les mêmes rives, n'en avait pas été dupe : "On ne cesse, a-t-il noté dans sa "Description des Pays-Bas", d'y battre, forger, fondre, marteler et affiner en tant de fournaies parmi tant de flammes, étincelles et fumées qu'il semble proprement qu'on soit là, dedans les boutiques et forges étincellantes de Vulcain"... ce dieu difforme qui est aussi le portrait tout craché d'un autre et industrieux citoyen du monde souterrain, le Nuton. Et des trous à Nutons, ce n'est pas ce qui manque en bords de Meuse !

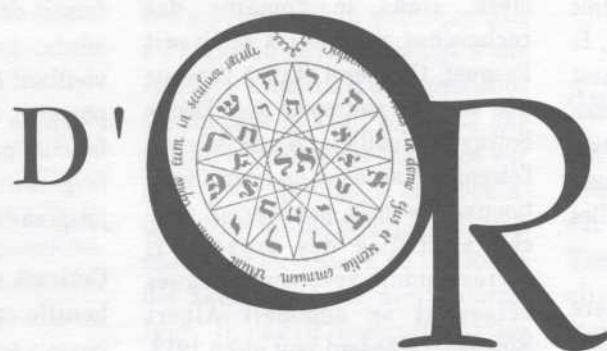


*D'après "Liège et Meuse
Mystérieux", de Saint-Hilaire*

Recherches :
Denis HANOSSET



LES FAISEURS



1. AVANT-PROPOS

Dans ce scénario aucun personnage n'est décrit en termes techniques. Leur force, leurs capacités ont été volontairement oubliées afin que le maître puisse tout à loisir créer lui-même les caractéristiques des PNJ en fonction de la puissance des joueurs.

Il est très difficile de prévoir un enchaînement précis des événements dans ce scénario car il n'est pas du tout linéaire. Les personnages sont amplement décrits afin que le maître du jeu puisse les faire réagir suivant ce qui se passe durant l'aventure. Un effort important est donc requis de la part du maître qui devra pouvoir réagir instantanément aux différentes actions des PJ. Aucune fin certaine ne saurait être prévue car elle dépend trop de la manière dont les joueurs vont aborder le scénario. Les événements se dérouleront de toute façon quelle que soit l'attitude des PJ. Ils sont la plupart du temps décrits en ce sens. Deux aventures sans aucun rapport direct se superposent, ce qui devrait dérouter les PJ. Les joueurs peuvent tout gagner comme tout perdre. Il est conseillé que l'aventure ne dure pas plus de cinq jours, et se termine un mardi, après quoi il est plus que probable

que des Templiers arrivent en renfort, ayant été appelés par Hugues Garedeur, le Templier de l'aventure, ou s'inquiétant de ne plus avoir de nouvelles de ce dernier (s'il lui est arrivé malheur).

2. RESUME

Dans la petite ville de Gilny, près de Charleroi, un jeune ingénieur chimiste, du nom de Henri Foxtown, vient de mettre la main sur l'héritage de son arrière grand-oncle : une forge d'alchimiste du 17ème siècle. Très vite il se passionne et commence lui aussi ses recherches. Un reportage sur la ville et son étrange maison attirera l'attention des Nephilim qui devraient rendre visite à cet apprenti-alchimiste. Bien entendu, ils ne seront pas seuls sur la piste. Un Templier sera lui aussi intéressé par cette histoire d'autant qu'un fait insolite s'était produit dans la même ville au début du siècle. Autre intervenant, un Nephilim du feu, celui qui enchantait la forge dans le passé et qui, allant bientôt se réincarner, compte bien récupérer ce qui lui appartient.

Mais en même temps, une autre histoire se déroulera. Près de Gilny, un

monastère en ruine d'un ordre de moines alchimistes recevra la visite d'un Nephilim de l'air, attiré aussi par le reportage mais pour une toute autre raison. Les moines avaient en effet réussi à créer au début du siècle un golem de feu qui échappa hélas à leur contrôle. Il détruisit le monastère avant d'être enfermé par les moines survivants dans une salle protégée magiquement. Le Nephilim est là lui pour détruire une fois pour toute le golem. C'est sans compter la curiosité de certains humains et la folie d'autres.

3. HISTOIRE

Au 17ème siècle, Zayoll D'Hinn, un Nephilim du Feu, se réincarne dans le corps d'un riche bourgeois de la région de Liège, Gaston Grandpin. Très vite, il entreprend de retrouver le trésor qu'il a caché quelques siècles plus tôt en Italie. Après un voyage sans problème, il remet la main sur les importants manuscrits, ouvrages et traités d'alchimie qu'il dissimulait près de Rome. L'alchimie est sa passion et cela fait plusieurs incarnations qu'il l'étudie.

De retour à Liège, il liquide ses affaires et quitte la région pour ne



pas répondre aux questions que suscite son étrange comportement. Il s'installe dans une autre région riche en gisement houiller, dans un petit village du nom de Gilny (près de l'actuelle Charleroi), célèbre pour son monastère.

Là, à prix d'or, il se fait construire secrètement une forge souterraine, qu'il camoufle par une autre forge de maréchal-ferrant au dessus. Il installe alors son petit laboratoire secret et reprend ses recherches. Il engage aussi un ancien forgeron, Auguste Pasquet, qui doit s'occuper de la forge du dessus. Celui-ci, très bien payé, lui est tout dévoué. Il connaît l'existence de la forge cachée mais pas le moyen d'y accéder.

Dans son laboratoire, Zayoll D'Hinn commence par enchanter la forge et conclut un pacte avec un effet Dragon, un Nuton de la vallée de la Meuse, Kahpett. Celui-ci sera lié à la forge. Zayoll continue ses diverses

expériences sans problèmes jusqu'au moment où son simulacre meurt (en 1698) à cause des émanations de gaz toxiques. Une nouvelle réincarnation se prépare en 1994.

Peu après la mort de Zayoll D'Hinn, un groupe de moines de l'Ordre de Saint Eloi arrive dans la communauté de Gilny. Personne ne sait exactement ce qu'ils sont venus faire. Après un mois, ils achètent des terres situées sur une colline assez proche de Gilny et commencent à y construire un monastère avec de nombreuses forges, Saint Eloi étant le patron des forgerons et des métallurgistes.

En fait, les moines ont été attirés dans la région par le plexus de feu créé par Zayoll D'Hinn avec sa forge (ils ont en effet certains moyens de découvrir les plexus de feu). Avant qu'ils n'arrivent à Gilny, Zayoll D'Hinn "mourait" et le Nuton arrêta sa magie. Bien qu'ils ne trouvè-

rent pas le plexus, les moines décidèrent néanmoins de créer un monastère dans cette région riche en charbon et où les champs magiques de feu étaient nombreux, pouvant donner naissance à des plexus de feu.

Ne voyant plus son maître depuis quelques temps, Auguste Pasquet prévient la maréchaussée. Une rapide enquête ne donne absolument rien. Le forgeron continue alors à s'occuper de la forge et en devient le propriétaire après quelques années, Gaston Grandpin ne réapparaissant plus et aucun descendant ne s'étant présenté. La forge passe de père en fils jusqu'à ce que le dernier forgeron soit Gédéon Pasquet, à la fin du 19ème siècle. Aucun n'a jamais vu le Nuton de la forge. La forge souterraine a fini par devenir une légende dans la région car, en effet, Auguste Pasquet ne révéla jamais l'existence de celle-ci de peur d'avoir des ennuis.





En 1900, Gédéon Pasquet meurt et lègue sa forge à son neveu, Jules Pasquet, un jeune géologue plein d'avenir. Alors que Jules se balade seul dans la forge, il a le sentiment qu'il y a quelque chose d'étrange dans ce lieu, comme une présence. A ce moment, un feu s'allume dans l'âtre et un petit être apparaît. Il se présente comme Kahpett, le Nuton protecteur de cette forge. Pasquet n'a pas peur. Bizarrement il le savait et l'avait toujours su. Une nouvelle alliance allait naître. Le Nuton lui fait alors découvrir la forge secrète et tous les trésors qu'elle contient : un athanor, des poudres alchimiques et un humanoïde de fer totalement inerte, ainsi que de nombreux livres anciens. Pasquet est émerveillé devant ces vieux traités d'alchimie et décide de les étudier de plus près.

Un autre événement important survient peu avant cette époque. En 1899, le monastère de Saint Eloi est en proie à un violent incendie qui le ravage presque entièrement. De nombreux moines y trouvent la mort et l'on dit que leur fabuleuse bibliothèque est perdue. Les moines restant décident alors de quitter Gilny et de se réfugier dans les autres monastères de leur ordre avec ce qu'ils ont pu sauver des flammes. Les raisons de l'incendie restent obscures, personne ne sait ce qui s'est réellement passé ce soir du 7 avril. Le monastère est laissé à l'abandon.

Les Pasquet, famille de forgerons, avaient d'excellents rapport avec le monastère. Jules dans sa jeunesse accompagnait souvent son oncle lorsqu'il rendait visite aux moines. Il s'était pris d'amitié avec un moine, le Frère Adelain, qui lui montra les différents souterrains du monastère et les nombreux symboles gravés sur les colonnes. Néanmoins Adelain ne lui montra jamais les souterrains secrets où les moines de Saint Eloi s'adonnaient à l'alchimie, mais le garçon, curieux et subtil, se doutait,

ou rêvait, que quelque chose de caché était gardé dans les profondeurs des souterrains. Un jour, il suivit en cachette le Frère Adelain et découvrit l'entrée secrète des derniers souterrains, près de la statue de Saint Eloi. Il n'osa quand même pas y pénétrer, sauf en 1900 quand les moines abandonnèrent définitivement le monastère.

Se souvenant des symboles qu'Adelain lui montrait dans les souterrains et découvrant leur similitude avec ceux de sa propre forge, Jules Pasquet décide d'explorer les souterrains cachés, s'il le peut. Il découvre les restes des forges alchimiques noircies de suie, mais dont certains symboles étranges sont encore visibles. Il n'ose pas ouvrir la porte scellée par peur, mais tout ce qu'il a vu en ces lieux attise encore plus sa passion et sa curiosité pour l'alchimie. Celle-ci existe, il en est persuadé.

Néanmoins, Jules Pasquet se rend compte qu'il ne possède pas toutes les connaissances nécessaires. Il décide alors de reprendre des cours de latin et de chimie à l'université de Louvain. Là, il fait la connaissance de Patrick Chandieu, un riche bourgeois de la capitale. Les deux hommes sympathisent et après quelques temps, Pasquet lui parle de sa passion pour l'alchimie sans toutefois lui révéler l'existence de la forge secrète et du Nuton, secrets qu'il garde jalousement pour lui. Chandieu a l'air très intéressé et lui propose de lui prêter des fonds pour ses recherches en échange d'être mis dans la confidence de ses découvertes. Devant une telle aubaine, Pasquet accepte.

De nombreuses années passent et Pasquet a traduit tous les livres de la forge sauf un seul, écrit avec des signes intraduisibles et inconnus de lui, étranges caractères qui sont aussi gravés sur les côtés de l'âtre de la forge secrète. Il se doute néan-

moins que le livre doit être en rapport avec l'étrange humanoïde de fer inerte qui se trouve dans sa forge. Les expériences sont de plus en plus nombreuses et Pasquet finit par acquérir d'excellentes connaissances dans le domaine de l'alchimie. Le Nuton aide Pasquet dans ses recherches et lui dévoile aussi certains moyens de découvrir des gisements de houille, ce qui assure au géologue une bonne réputation.

En 1913, Chandieu présente Pasquet à ses amis en lui disant qu'eux aussi sont très intéressés par ses expériences. Ceux-ci lui proposent de lui fournir des fonds supplémentaires et des livres peut-être intéressants si Pasquet pouvait leur montrer quelque chose et leur assurer l'exclusivité de ses découvertes. Devant une telle insistance, Pasquet devient méfiant et répond évasivement. Il accepte l'aide mais demande du temps avant de leur montrer ce quelque chose. Il ne sait pas encore dans quel piège il vient de tomber. Dès ce moment, il se sent surveillé et a l'impression que l'on veut le déposer de ses découvertes.

Quelques temps plus tard, fin avril 1914, au cours d'une expérience un soir de conjonctions extrêmement favorables, Pasquet découvre par hasard le moyen de transmuter les métaux. Il arrive à obtenir de l'or à partir de plomb. Il pense avoir découvert le secret de la pierre philosophale, mais il a eu juste de la chance. Ayant peur qu'on ne lui vole sa découverte, il dépose un brevet à Bruxelles, à ses frais et sans passer par l'examen de scientifiques, car il doit faire vite, pense-t-il. Il décide même de convoquer un reporter du journal *le Soir* pour lui faire part de ses découvertes.

Lorsque Patrick Chandieu découvre l'article quelques jours plus tard, il est fou de rage. Il se rend immédiatement chez Jules Pasquet, à Gilny. La discussion est tendue et



Chandieu sort de chez Pasquet de fort méchante humeur, en le menaçant presque. A ce moment, Pasquet est de plus en plus sûr qu'il se trame quelque chose derrière son dos, comme s'il était manipulé depuis le début. Il se rend à Bruxelles et se renseigne un peu sur Chandieu et ses amis auprès du journaliste qu'il a rencontré. Celui-ci après enquête dans son journal lui apprend qu'ils font partie d'un club privé, appelé "Les Compagnons de la Vérité". C'est un club apparemment philosophique et très fermé, regroupant beaucoup de personnalités de Belgique, aussi bien des industriels que des aristocrates et des écrivains. On lui sait une importance politique non négligeable. Pasquet se rend compte alors que l'on s'est joué de lui. Il décide de retourner à l'Office des Brevets pour récupérer sa formule. Il vole les trois pages comprenant la démonstration de sa formule et les quelques références aux livres qu'il a utilisés. Il se doute que des hommes si influents n'auraient aucune peine à faire disparaître le brevet et à s'approprier ses recherches. Il prend peur en se disant toute la puissance qu'ils pourraient acquérir s'ils possédaient la formule de la transmutation du plomb en or. Néanmoins il a du mal à se résoudre à détruire le résultat de ses travaux. Il décide alors de cacher ses manuscrits dans le monastère de Gilny.

Avant de se rendre au monastère, Pasquet écrit une lettre codée à son frère, comme il en a l'habitude (cf. annexes), et décide de l'envoyer le jour même en Angleterre où vit son frère (il n'envoie pas la formule car il a trop peur qu'elle ne se perde en route).

Pasquet entre alors dans les souterrains et se dirige vers la salle secrète. Seulement, le temps et l'incendie ont rendu certains passages dangereux. Dans un des tunnels, le sol s'effondre subitement sous les pieds de Pasquet, et celui-ci tombe dans la

salle du golem, derrière la porte scellée (cf. description du monastère). Celui-ci se met en marche, le sort de Pasquet est sans issue, c'est la mort.

Pasquet disparaît avec ses formules. Les Templiers tentent en vain de le retrouver, mais comme ils ne connaissent ni l'existence de la forge, ni celle du Nuton, ni celle des livres et traités, ils ne donnent pas de suite à cette étrange affaire. Tout au plus fouillent-ils la maison de Pasquet dans l'espoir d'y récupérer les formules. De plus, la guerre éclate et permet difficilement à la loge de fonctionner, surtout que Gilny tombe vite sous domination allemande.

La lettre, quant à elle, est arrivée en Angleterre, mais le frère de Pasquet, Leopold, vient juste de décéder. Sa femme Judith ne prête pas attention à la lettre et la range avec la correspondance de son défunt mari. La lettre y restera jusqu'à ce qu'un jeune garçon très curieux la retrouve dans les malles du grenier de sa grand-mère. Après la guerre, on signale la disparition et sans doute la mort de Pasquet au reste de sa famille en Angleterre. Le fils de Judith, Edgard Pasquet, hérite alors de la maison et de la forge. Peu intéressé par cette maison sur le continent, il ne la met néanmoins pas en vente, pensant la garder comme maison de vacances ou comme seconde résidence lors de ses voyages en Belgique. Il la lèguera à sa fille, Hester, qui louera, après la seconde guerre, les services d'un jeune homme, du nom de Michel Remy. Celui-ci s'occupe encore de la maison en 1994. Hester épouse Richard Foxtown. Le nom des Pasquet disparaît.

Les années passent et il faudra attendre le début des années nonante (90) pour que la forge connaisse un nouveau locataire. Le dernier descendant en date de Jules Pasquet est son arrière-petit-neveu, Henry Foxtown. Celui-ci est arrivé en Belgique vers 1994, après que son

père, cadre dans une compagnie belgo-anglaise, ait obtenu la direction d'une usine dans les alentours de Charleroi. C'est l'occasion rêvée pour Henry de découvrir la forge où son arrière-grand-oncle travaillait. En effet, Henry a retrouvé les lettres que Jules Pasquet envoyait à son frère Léopold. Il s'est passionné pour cet étrange oncle qui faisait de l'alchimie (cf. PNJ : Henry Foxtown).

Henry Foxtown arrive à Gilny un jour froid de novembre. Sans trop de difficultés, il retrouve la maison et la forge qui est toute proche, entretenues par leur serviteur (qu'il n'a jamais vu) Michel Remy (cf. PNJ : Michel Remy). Celui-ci est maintenant un vieil homme un peu fou, mais qui accueille chaleureusement Henry, trop content de recevoir la visite de quelqu'un. Il raconte à "son jeune maître", les étranges événements de la forge et l'existence d'un petit être qui vivrait dans le feu. Henry se contente de sourire face au récit du vieil homme. Dès le lendemain, il se rend dans la forge, gardée curieusement dans un état impeccable depuis le 17^{ème} siècle (le Nuton veille). Soudain, le même phénomène qui arriva à Jules Pasquet se produit avec lui : Kahpett, le Nuton, lui apparaît. Un instant effrayé, Henry se rend alors compte que la magie existe bel et bien et que son arrière-grand-oncle était sans doute réellement un alchimiste. Il communique avec le petit être sympathique et découvre lui aussi la forge secrète et ses livres mystérieux. Après avoir découvert le journal de son aïeul et un peu d'or restant dans la forge, il décide d'entamer lui aussi ses propres recherches. Un nouvel alchimiste est né.

La semaine suivante, Henry a fait une liste de tous les livres que son oncle avait utilisés dans ses recherches. Celui-ci en avait emprunté certains à des bibliothèques. Il se rend alors à Bruxelles et se met à la recherche de tous ces



ouvrages. Il met de nombreuses annonces dans les bibliothèques où il mentionne son adresse à Gilny. Il se rend aussi à l'Office National des Brevets, afin de compiler le brevet déposé par son oncle. En remarquant qu'il manque des pages, il en demande la raison. Personne ne sait lui répondre avec certitude, mais il est fort possible que le brevet ait été perdu lors du déménagement des archives pendant la première guerre mondiale. Il retourne à Gilny et commence ses recherches.

Quelques mois après qu'il se soit installé, il reçoit la visite d'un de ses voisins, Bernard Manian, un jeune architecte. Celui-ci aimerait visiter la forge car il trouve extraordinaire qu'elle soit dans cet état impeccable. Henry Foxtown refuse et comprend bien que Manian va essayer de s'immiscer dans ses affaires. Il redouble alors de prudence.

Un peu plus tard, des journalistes de la télévision belge viennent tourner un petit reportage sur la région de Charleroi. La courte halte qu'ils font à Gilny permet à Manian de remettre son grain de sel. Il parle de cette maison étrange et de son état. Les journalistes essayent d'en savoir plus, mais ne parviennent qu'à pénétrer dans le hall de la maison. C'est un Henry Foxtown visiblement fatigué qui les renvoie et refuse de répondre à leurs questions. Les journalistes laissent tomber et se rendent sur les ruines du monastère pour la suite de leur reportage. Là ils tombent sur un autre phénomène, Jacques Legoudeur dit Honorius. Le vieux les chasse des souterrains et va même jusqu'à leur jeter quelques pierres.

Un mois plus tard, le reportage passe à la télévision. C'est ce qui motivera les PJ à se rendre à Gilny.

C'est ici que l'aventure commence.

4. LE REPORTAGE

Dans le cadre d'une série d'émission sur les phénomènes étranges de la Belgique, une des émissions est consacrée à la région de Charleroi. Quelques minutes de cette émission parlent de Gilny et de son monastère en ruine. On peut y voir :

- l'interview de Bernard Manian, architecte, qui donne son avis sur cette étrange maison du 17ème siècle qui semble avoir échappé aux ravages du temps ;

- la tentative des journalistes de rentrer en contact avec le propriétaire (dont le nom n'est pas cité), qui refuse de répondre à leurs questions et de les laisser rentrer plus loin que le hall (à cet endroit les PJ peuvent voir (jet d'observer) un détail qui les intéressera : un arrêt sur image permettra de voir un livre assez vieux en arrière plan posé sur une petite table dans le hall) ;

- une vue des ruines du monastère et une (petite) partie des souterrains dont les colonnes sont parsemées de symboles ésotériques ;

Dans le reportage, on relate aussi l'histoire de ce monastère de l'Ordre de Saint Eloi, monastère qui brûlât dans des circonstances étranges, de sa légendaire bibliothèque riche en documents anciens, etc. La réputation d'alchimiste des moines de Saint Eloi est aussi brièvement abordée (propos toujours démentis par les moines, qui se disent simplement métallurgistes et forgerons). Les journalistes ont même retrouvé l'article écrit par l'un de leurs confrères au début du siècle. Cet article parle de la rencontre du journaliste avec un "faiseur d'or" dans la petite ville de Gilny, et de son brevet dont on ne retrouve pas les formules.

Voilà pour la partie officielle du reportage. Le maître du jeu devrait parler des auteurs du reportage

(noms, adresse, etc.) au cas où les PJ auraient la bonne idée d'essayer de prendre contact avec eux.

En effet, il est possible avec un peu d'astuce d'essayer de rentrer en contact avec les réalisateurs (aux PJ de trouver comment). Ceux-ci, Bernard et Jean-Luc Rantaxe, parleront sans problème de leur tournage. Ils montreront les parties du film qui ont été retirées lors du montage. Ce qu'on peut apprendre d'eux ou du film :

- c'est Bernard Manian qui leur a parlé de la maison. Sans cela, ils ne l'auraient pas remarquée, mais celui-ci semblait y porter un vif intérêt et aurait visiblement voulu bien rentrer dans la maison ;

- le propriétaire de la maison se nomme Henry Foxtown. Il est arrivé il y a peu dans la région. Il semblait très fatigué et très peu enclin à ouvrir sa porte ;

- lors de la visite des souterrains du monastère, ils sont tombés sur un vieux fou qui les a chassés avec des pierres, c'est pourquoi ils n'ont pu s'enfoncer plus avant dans les souterrains. Ils montreront la partie du film où l'on voit Honorius. Celui-ci les insulte, les traite de suppôt de Satan et leur hurle même : "l'Ange Rédempteur baigné de ses Flammes Purificatrices abattra sa colère divine si vous osez vous aventurer dans ses souterrains sacrés dont lui seul est le gardien". L'agent communal a juste dit que c'était un vieux fou pas très méchant qui errait dans les ruines. Visiblement, cela n'avait pas l'air de le tracasser tellement.

- ils ont retrouvé par hasard le vieil article en fouillant dans les archives des journaux. Les formules ont vraiment disparu. D'après les employés, elles auraient été perdues lors des grands déménagements au début de la première guerre mondiale.



5. LA PETITE VILLE DE GILNY

Gilny est une toute petite ville qui ne contient pas plus de 5000 âmes. On distingue la ville haute sur la colline qui est bâtie sur l'ancienne ville et la ville basse comprenant les quartiers plus populaires. Elle a été assez prospère au début du siècle grâce aux charbonnages. Maintenant, toutes les mines sont fermées et la ville s'est transformée peu à peu. La population est composée essentiellement d'ouvriers dont la plupart travaillent à Charleroi. C'est une ville assez pauvre et sale, aux rues serpentes et sombres. Les maisons y sont généralement petites et laides, avec une façade grise et terne. Elles datent pour la plupart de la fin du siècle passé au moment où les charbonnages belges étaient en pleine expansion. Il y a néanmoins quelques belles bâtisses et maisons de maître situées pour la plupart dans la vieille ville. Elles appartiennent aux familles bourgeoises qui sont les descendantes des riches propriétaires fonciers du début du siècle. C'est là que se trouvent la maison des Pasquet et la forge.

La vieille ville possède encore quelques ruines de la cité du 15^{ème} siècle, mais sans grande valeur historique ou architecturale. Néanmoins, au centre de la petite place, assez jolie au demeurant, on peut remarquer une très vieille fontaine datant du 16^{ème} siècle, appelée la "Fontaine de la Source Chaude". Son nom lui vient que de temps à autre, l'eau de cette fontaine, puisée dans une nappe souterraine, se réchauffe jusqu'à une température de 30 degrés. La légende veut que l'eau de la source soit utilisée par les Nutons, petits lutins des environs, pour tremper ce qui sort de leur forge magique, située sous la ville. L'explication avancée par les scientifiques est le contact de la nappe d'eau avec une quelconque source de chaleur. Rien n'a encore été vérifié.

Le meilleur et le seul hôtel de la ville, "La Source des Nutons", se dresse lui aussi sur la petite place. C'est une grosse bâtisse datant du siècle dernier qui connut ses heures de gloire quand Gilny possédait encore ses mines de charbon. Aujourd'hui, seuls quelques touristes y descendent encore de temps à autre, pour se promener dans la région, qui est assez belle avec sa grande forêt, malgré les horribles ruines des usines désaffectées et des charbonnages abandonnés. L'hôtel-restaurant est géré par Dominique Bradouin, une veuve d'une quarantaine d'années assez jolie. C'est une femme méticuleuse et exigeante vis-à-vis de son personnel. Elle dirige son hôtel de main de maître et a su obtenir deux étoiles bien méritées. Malgré cela, les affaires ne sont pas très florissantes et s'il n'y avait pas la taverne-restaurant, il y aurait longtemps que l'hôtel serait fermé. Chaque jour sur le temps de midi, les notables de la ville se donnent rendez-vous dans la taverne afin de discuter de choses et d'autres devant un bon petit verre.

Au sud de la ville, sur une colline proche, les restes de l'ancien monastère fondé par les moines de l'Ordre de Saint Eloi, un ordre de faible importance créé au 6^{ème} siècle, miroitent sous le soleil d'automne. Il fut bâti à la fin du 19^{ème} siècle et recela, dit-on, de fantastiques trésors dont les reliques du Saint Patron. Ce monastère de moines-forgerons n'était pas seulement célèbre pour la finesse de ses fers forgés mais aussi pour son impressionnante bibliothèque, comprenant des ouvrages très rares et précieux. D'aucuns disent que les moines de cet ordre se livraient à l'alchimie et qu'ils échappèrent plusieurs fois de peu à l'excommunication ou au bûcher. Vers la fin du 19^{ème} siècle, un violent incendie, inexpliqué, ravagea le monastère entier et détruisit l'impressionnante biblio-

thèque. Les moines purent néanmoins sauver les reliques du Saint. Ils partirent vers un autre monastère et celui de Gilny fut complètement laissé à l'abandon.

Aujourd'hui, il est le repaire d'une bande de loubards, les Bloody Angels, dirigée par Fred Renier, le fils du bourgmestre de la ville. Fred se fait appeler par sa bande "L'Archange Rouge" (cf. PNJ : Fred Renier).

Quelqu'un d'autre erre aussi dans les ruines du monastère, Jacques Legoudeur (cf. PNJ : Legoudeur), ancien garde-chasse à la retraite devenu un peu fou à la suite d'un accident où il fut blessé à la tête par des braconniers. Il se fait appeler Honorius et pense qu'il est le dernier descendant des moines. Il vit au cœur de la forêt proche, dans une cabane qu'il a construit quelques années avant son accident. La commune ferme les yeux sur ce particulier, comme sur bien d'autres choses.

5.1 Ce que l'on trouve sur Gilny :

Le guide touristique mentionne ce qui a été dit plus haut, y compris la légende sur la fontaine. On fait allusion aux ruines du monastère, mais sans plus. La forêt alentour est dite digne d'intérêt pour le promeneur amoureux de la nature.

Le Livre de la Meuse Mystérieuse mentionne l'histoire d'un faiseur d'or du nom de Jules Pasquet, en relatant un article d'un journaliste du Soir et la disparition d'étranges formules à l'Office National des Brevets.

On y parle aussi du monastère qui brûla dans d'étranges circonstances, et qu'il devait contenir de précieux livres et manuscrits traitant de l'alchimie, mais ce ne sont que suppositions.

Le Livre du Soleil



6. PERSONNAGES IMPORTANTS

HENRY FOXTOWN, l'héritier

Henry Foxtown, fils d'un industriel, Richard Foxtown et de Hester Pasquet, est le dernier descendant de Jules Pasquet. C'est un jeune garçon assez sympathique, intelligent, très cultivé et à l'esprit très ouvert. Issu d'une famille de la bourgeoisie anglaise, ses parents l'obligèrent à suivre des études classiques (grec et latin), nécessaires à sa bonne éducation. Ensuite, le garçon choisit d'étudier les sciences et obtint avec brio un diplôme d'ingénieur chimiste. La famille de sa mère étant d'origine belge, Henry parle aussi bien le français que l'anglais, avec toutefois un léger accent anglais.

Quand il était petit, il allait souvent fouiller dans les grandes malles du grenier de son grand-père, Edgard Pasquet. Là, il découvrit les lettres conservées soigneusement que son arrière-grand-père recevait de son frère de Belgique, Jules Pasquet. Il se prit d'admiration pour cet étrange homme qui faisait des recherches sur l'alchimie, comme il l'écrivait, et très vite pour le jeune garçon d'imaginer un laboratoire secret où d'étranges alambics faisaient circuler des liquides de toutes les couleurs, où le vieil oncle habillé de vêtements parsemés d'étoiles invoquait d'étranges formules magiques. De plus, le fait que certaines des lettres étaient codées alimentait son imagination. Les rêves de l'enfant influencèrent très fort la vie de l'étudiant, puisqu'il devint ingénieur chimiste. Lorsque son père fut nommé en Belgique, ce fut l'occasion pour Henry d'aller visiter la maison de cet aïeul qui l'avait tant marqué.

Henry est l'un de ces humains dont le Ka-Soleil est très important. Il est alors tout disposé à percevoir des émanations magiques (il a pu voir le Nuton grâce à cela), et en général possède les dons pour devenir de bons praticiens en sciences occultes. Henry n'a jamais été en contact avec la magie avant qu'il n'arrive à Gilny. Il a de bonnes connaissances historiques, mais n' imagine pas un seul instant que l'ordre des Templiers ou toute autre société secrète ésotérique puissent encore exister de nos jours. C'est sans méfiance qu'il écrira ses annonces.

Henry Foxtown possède au moins 25 en Ka soleil. Ses compétences sont laissées au choix du maître (conseil : occultisme, sciences, techniques).

HUGUES GAREDEUR, le Templier (Chevaliers de la croix pattée)

Hugues Garedeur est un Manteau Blanc, chevalier banneret d'une loge située à Bruxelles. C'est un homme intelligent, très respectueux de la règle et qui a un bel avenir devant lui. Dans la vie, il dirige une petite société d'import-export en livres rares et anciens. Cela fait qu'il a d'étroites relations avec les bibliothèques en général.

Il porte toujours au petit doigt de la main droite une chevalière avec la croix templière, contenant 10 points d'orichalque. Il possède une épée non magique dont il ne se sépare que rarement. Il est passé expert dans son maniement.

Hugues Garedeur a de très bonnes connaissances magiques et a déjà été en contact avec des Nephilim. Il tentera de se lier d'amitié avec Henry Foxtown, et pourquoi pas d'essayer d'en faire un Templier plus tard, surtout s'il voit qu'Henry a de réelles capacités pour la pratique de la magie.

Il préfère toujours les méthodes d'infiltration et de persuasion plutôt que les attaques frontales. S'il repère les Nephilim, il préférera les attaquer indirectement. Fred Renier et le policier communal pourront certainement lui être d'une aide précieuse, une fois qu'il leur aura graissé la patte.

Hugues Garedeur viendra tout d'abord seulement accompagné de son écuyer, Damien Poiton, jeune Templier sans expérience mais totalement dévoué à son maître.

Poiton est un ancien para-commando qui a été recruté par les Templiers pendant son service militaire. Il sert de garde du corps à Garedeur.

Hugues Garedeur possède au moins 30 points en Ka-Soleil. Compétences conseillées : Combat, Communication, Occultisme, Perception, Social.

Damien Poiton possède 10 points de Ka soleil. Compétences conseillées : Athlétisme, Combat, Discrétion, Extérieur, Techniques.



MICHEL REMY, le serviteur

Michel Remy est le serviteur qui vit dans la maison de Gilny depuis 1950. Il n'a plus de famille et ne compte pas plus d'amis. Agé en 1994 de 71 ans, il a toujours vécu dans la solitude de la maison. Il est devenu un peu fou surtout le jour où il vit des objets bougés seuls dans la vieille forge (c'était le Nuton). Cela lui a un peu gâté l'esprit et il est maintenant persuadé qu'un fantôme hante la forge. Dans la ville, bien entendu, personne ne le croit. Le seul qui s'intéresse un peu à la maison est Bernard Manian, un jeune architecte venu s'installer dans la région. Michel Remy s'est toujours très bien occupé de la maison mais cela fait longtemps qu'il n'a plus mis les pieds dans la forge, depuis plus de 20 ans, depuis le début de sa folie. La forge quant à elle est toujours en excellent état, car le Nuton la protège toujours.

Remy accueillit très bien Henry Foxtown, trop content d'avoir un peu de compagnie. Il sert son "jeune maître" comme il l'appelle avec beaucoup de zèle. Il n'hésitera pas à le défendre contre toute agression. Pour son âge il est encore assez vigoureux et il garde un fusil dans une petite armoire dans le salon, dont il apprit à se servir au cours de parties de chasse. C'est lui qui servira de simulacre à Zayoll D'Hinn.

KAHPETT, le Nuton

Kahpett est un effet Dragon appelé Nuton (cf. le Nuton). Il a été invoqué par Zayoll D'Hinn afin de rendre la forge magique. Le Nuton est lié à la forge et aux bâtiments qui lui sont attachés. Etre de feu, il permet à un alchimiste d'obtenir des températures très élevées, de les maintenir et de les contrôler sans problème. Un autre aussi de ses terribles pouvoirs est de créer un plexus de feu pendant un court laps de temps et sous des conjonctions extrêmement favorables (par exemple le mardi d'un mois de grande conjonction pour le feu). Kahpett a aussi un effet bien-faisant sur la maison. En effet, sa magie fait en sorte que la maison est protégée magiquement contre les agressions naturelles et contre le temps. C'est pourquoi les bâtiments sont toujours en excellent état malgré qu'aucun entretien n'ait jamais été fait. Kahpett sert toujours avec zèle ceux qui possèdent la forge et leurs amis. Néanmoins, il obéit en priorité à celui qui

l'a invoqué, à savoir Zayoll D'Hinn. Aussi détruira-t-il la forge si celui-ci le lui ordonne.

Physiquement Kahpett ressemble à un nain avec un bonnet rouge et un costume orange. Sa peau est très sombre, comme si elle était brûlée. Il ne dépasse pas les 30 cm. Sa voix est un peu étrange, comme le feu qui crépite, si bien qu'il arrive que l'on ne comprenne pas bien ce qu'il dit.

FRERE JUSTIN, moine de Saint Eloi, (Katléra, Nephilim de l'air, Sylphe)

Katléra est le moine Nephilim envoyé afin de détruire le golem de feu. C'est souvent lui en effet que l'Ordre envoie en mission afin de récupérer des objets, de découvrir des livres anciens etc. Katléra est assez calme de nature, mais n'hésite pas à s'emporter surtout lorsqu'il est contrarié. La plupart du temps, tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins, bien qu'il évite de tuer, sauf si cela est réellement nécessaire. Il préfère de loin les infiltrations, les cambriolages habiles afin de dérober ce qu'il est venu chercher. Il agit toujours dans la plus grande discrétion. Il met toujours un point d'honneur à s'acquitter de ses missions.

Katléra possède au moins 35 points de Ka. Ses métamorphoses sont arrivées à au moins 4 chacune. Il a atteint 75% dans l'Oeuvre au Blanc, les autres compétences occultes étant très faibles. Compétences au choix, mais en accord avec le personnage.

JACQUES LEGOUEUR, dit Honorius

Ancien garde-chasse de la commune, Jacques Legoueur est un homme pour qui la région alentour n'a aucun secret. Il est âgé de 67 ans mais arpenter les chemins de la forêt à longueur de journée lui a forgé une constitution des meilleures. Il est bien bâti, a l'oeil vif et une très bonne oreille. Il connaît bien les secrets de la nature, comme la vertu des plantes ou à quelle saison il faut cueillir tel champignon. Blessé un jour à la tête par deux braconniers qu'il poursuivait, il perdit un peu la raison. Le bourgmestre décida alors de le mettre à la retraite ce qui porta un coup supplémentaire au vieux homme. On lui permit toutefois de vivre dans la petite cabane dans les bois qui lui servait de repaire autrefois.

Un jour, Legoueur commença à explorer les ruines du



monastère. Il finit par bien les connaître, y compris les souterrains. Il découvrit l'éboulement dans le couloir, qui menait à la salle du golem. Il y descendit et vit le corps de Pasquet. Il eut aussi le temps de voir un être gigantesque tout entouré de flammes bleues qui se dirigeait vers lui. Malgré sa panique, il parvint à remonter dans le couloir, mais encore plus fou qu'auparavant. Avec le temps, il finit par croire que l'être merveilleux lui avait parlé et l'avait épargné afin qu'il garde le monastère. Tous les soirs, il fait d'horribles cauchemars où celui qu'il pense être un ange de feu le jette dans les flammes de l'enfer s'il le trahit et ne s'acquitte pas de sa tâche. La seule qui est au courant de son histoire, mais qui n'y croit pas, est Dominique Bradouin, la patronne de l'hôtel. Croyant être investi d'une mission divine, il a décidé de protéger le monastère, même au prix de sa vie. Il se fait appelé Honorius, le descendant des moines et le gardien des souterrains. Afin de cacher l'entrée de la salle, il a placé des planches au-dessus du trou dans le couloir.

Depuis, il erre le jour dans la forêt et dans les ruines. Il n'aime pas les curieux et essaye toujours de leur faire peur afin qu'il quitte les lieux. Au soir, il rentre chez lui, ou il se cache dans les souterrains, car les Bloody Angels l'ont déjà malmené. Il les prend d'ailleurs pour les envoyer de Satan et il est fort probable qu'un jour il se décide à les chasser de la "Maison de Dieu".

Quand les journalistes sont venus sur les lieux, il les a presque agressés, les effrayant à tel point qu'ils n'osèrent pas pénétrer plus avant dans les souterrains. Ils filmèrent Honorius et son sermon, mais ne le passèrent pas lors de l'émission.

FRED RENIER, dit l'Archange

Fred Renier est le fils du bourgmestre, Arnaud Renier. Il perdit sa mère très jeune et fut élevé par son père. Celui-ci n'avait que peu de temps à lui consacrer tant sa carrière politique lui prenait ses journées. Fred grandit seul, sans réelle affection de la part de son père. Celui-ci pensait compenser son peu d'attention en offrant à Fred tout ce qu'il voulait. Agressif et autoritaire de nature, Fred devint vite le caïd du coin. Son père, trop mou, ne parvenait plus à le maîtriser. Bientôt, Fred prit le dessus sur lui et ne supporta plus aucune remarque de sa part. Il créa alors une petite bande de loubards qui se réunit tous les soirs dans les ruines du monastère. Il décida que

sa bande s'appellerait les "Bloody Angels" et lui-même prendrait le nom "d'Archange". Ils peignirent toutes les statues d'ange en rouge et se firent tatouer deux ailes rouges sur le bras gauche, symbole de leur groupe. Depuis, ils sillonnent la région à moto et cherchent la bagarre à gauche et à droite.

Fred et ses Bloody Angels pourraient bien servir le Templier pour lutter contre les Nephilim. Fred accepterait facilement (contre de l'argent, de la drogue ou des armes) et lancera sa bande aux trousses des Nephilim afin de leur faire peur. Les Bloody Angels ne sont pas des enfants de chœur et n'hésiteront pas à tabasser les PJ avec des chaînes ou des bâtons. Toute manifestation magique les surprendra mais ne les effraiera pas outre mesure. Fred est un violent qui possède même une arme à feu qu'il utilisera si les choses tournent mal.

BERNARD MANIAN, architecte

Bernard Manian est un jeune architecte qui est venu s'installer dans la région. Il habite une des maisons dans la vieille ville près de la forge. Très vite il remarqua la vieille bâtisse et fut surpris de son état. En effet, elle datait du 17ème siècle mais n'avait apparemment subi aucun dommage du temps. De plus, malgré la violente tempête qui ravagea la ville et la région quelques mois auparavant, elle était restée intacte ainsi que la demeure juste à côté. Pourtant, Bernard qui avait bien observé la maison trouva que le toit aurait dû être soufflé par le vent, mais pas une tuile ne bougea. Il lui sembla même que les tuiles elles aussi dataient du 17ème, ce qui lui paraissait extraordinaire. En interrogeant le vieux Remy, celui-ci lui parla d'un fantôme dans la forge. Manian en sourit, mais resta néanmoins perplexe.

Manian veut absolument percer le secret de cette maison. Curieux de nature, il observera souvent les lieux. Il a pris contact avec Henry Foxtown mais celui-ci refusa de lui faire visiter la forge. L'embarras de ce dernier attisa encore plus la curiosité de Manian. L'arrivée des PJ et du Templier le décida encore plus à mettre son nez là dedans. Il y a de forte chance pour qu'il soit le témoin de phénomènes extraordinaires. Il gardera tout pour lui mais cherchera toujours à en savoir plus. Il est un allié potentiel pour les Nephilim.

C'est Manian aussi qui parle de la forge et de la maison à la télévision, ce qui a fort embarrassé Henry Foxtown.



ZAYOLL D'HINN, Phénix

Zayoll D'Hinn est un Nephilim du feu qui s'est surtout spécialisé dans la recherche alchimique. En général, il savait prévoir la mort de son simulacre de sorte qu'il cachait précieusement ses formules et les différents livres et traités d'alchimie qu'il récoltait au cours de ses réincarnations. Zayoll D'Hinn a toujours travaillé seul. Ses rapports avec les autres Nephilim sont assez distants bien qu'il les considère comme ses frères. Dès qu'il aura trouvé ce qu'il cherche, il essaiera d'en faire part au plus grand nombre de Nephilim. Il a toujours su rester très discret, et ne s'est jamais fait repérer par les Templiers.

Afin d'éviter de se réincarner n'importe où, chaque fois que sa stase est déplacée, il a décidé cette fois d'enchâsser sa stase (une statuette égyptienne antique en or en forme de tête de lion) sur la poutre du haut de sa forge alchimique. De plus, comme le Nuton a la particularité de pouvoir créer un plexus de feu pendant un certain temps, sa stase se recharge en feu automatiquement.

Zayoll D'Hinn était à la recherche de la création d'un golem de feu mais doué d'une intelligence bien supérieure à la normale. Le livre en énochéen ("Principes subtils pour donner vie et intelligence à la matière brute et stupide") contient un sort puissant du second cercle qui sert à cela. Le golem lui aurait servi aussi bien de garde que d'aide dans ses recherches. Malheureusement, au cours d'une expérience, il respira des émanations toxiques ce qui le "tua". Auparavant il avait utilisé une grande partie de l'énergie de sa stase pour lancer un sort, de sorte qu'à la mort du simulacre, Zayoll D'Hinn fut contraint de réintégrer sa prison.

Lorsque Jules Pasquet, puis Henry Foxtown réactivèrent la forge avec le Nuton, celui-ci créa par deux fois un plexus de feu qui rechargea la stase. Aujourd'hui la stase est pleine et Zayoll D'Hinn s'apprête à sortir. Il a déjà essayé de prendre possession du corps de Henry Foxtown, mais il n'y est pas parvenu.

Zayoll D'Hinn entrera dans le corps de Michel Remy, seul corps qu'il trouvera au moment où il sortira. Un changement d'attitude du vieil homme se marquera alors fortement.

Le but de Zayoll D'Hinn est de récupérer le maximum, mais surtout le livre en énochéen. Il demandera cer-

tainement au Nuton de détruire la forge afin de ne pas laisser de trace.

Stase : statuette égyptienne de l'ère antique, en or en forme de tête de lion. Feu 40, Air 20, Terre 20, Lune 15, Eau 5.

La stase a donc été assez vidée à cause de la construction de l'athanor, mais Zayoll D'Hinn avait un jour pu localiser un nexus au cours de l'un de ses voyages. Il en avait profité pour recharger entièrement sa stase. Hélas, un jour Zayoll a dû réintégrer sa stase, car au moment où il est mort, il avait essayé de lancer un puissant sortilège et avait utilisé des points de sa stase pour avoir plus de chance de réussir.

La stase, grâce au plexus de feu créé par le Nuton de la forge à la demande implicite de Jules Pasquet, puis d'Henry Foxtown, s'est totalement rechargée. Actuellement, elle est pleine à 100% ce qui permet à Zayoll de sortir et d'essayer de reprendre possession d'un nouveau simulacre.

Zayoll D'Hinn possède au moins 45 points de Ka-Feu. Ses métamorphoses ont toutes un minimum de 5. Il possède déjà 15% dans le Grand Oeuvre, par contre les autres compétences occultes sont peu développées. Il connaît quelques sorts à son réveil. Compétences au choix.





6. PERSONNAGES SECONDAIRES

FRANÇOIS BRILMIN, le policier communal

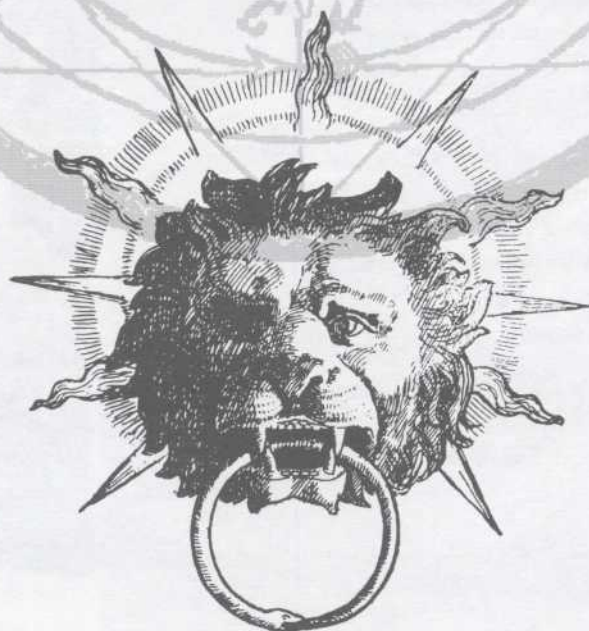
François Brilmin est le policier de la petite ville de Gilny. Sûr d'avoir raté sa vie, il a sombré dans l'alcoolisme qui lui permet d'oublier sa misère. C'est un homme plein de rancœur envers la vie, qui pense qu'il était destiné pour devenir un grand policier et non pas un simple flic communal. Il passe ses journées dans son bureau à jouer aux fléchettes et fait de temps en temps un petit tour en ville quand il n'est pas saoul, ce qui est rare. Il ferme les yeux sur la bande de voyous du monastère, car il est payé par le bourgmestre qui ne veut pas voir son fils en prison. De toute façon, il est bien trop lâche pour agir seul, et son orgueil lui défend d'appeler des renforts. Il se moque bien de tout ce qui se passe en ville et ne sera d'aucune aide à personne. Si les choses tournent mal, il sera dépassé par les événements et l'un des habitants risque fort de prévenir à sa place la gendarmerie.

DOMINIQUE BRADOUIN, la patronne de l'hôtel

Dominique Bradouin est une jolie femme d'une quarantaine d'années possédant un charme certain. Elle continua à s'occuper seule de l'hôtel-restaurant à la mort de son mari, décédé à la suite d'une crise cardiaque. Elle tient de main de maître son commerce et met un point d'honneur à ce que tout soit impeccable.

Elle a toujours l'espoir qu'un jour son hôtel sera célèbre dans la région. L'arrivée d'autant de visiteurs à la fois sera pour elle une aubaine aussi s'occupera-t-elle très bien d'eux.

Les bruits courent qu'elle est la maîtresse du bourgmestre, qui alimenterait un peu la caisse de l'hôtel mais c'est faux. Elle a toujours refusé les avances de ce dernier et c'est grâce à sa méticulosité si son commerce se maintient toujours. Elle connaît bien la région et la forêt où elle aime se promener. C'est elle qui amène de temps en temps à manger au vieux garde-chasse pour lequel elle éprouve beaucoup d'affection. Elle est la seule au courant que le vieux Honorius a découvert une salle secrète dans le monastère. Mais ses propos sont si confus qu'elle n'en a pas tenu compte. Elle y voit les divagations d'un vieil homme qui a pour seule compagnie la solitude. Elle ne sait absolument rien d'autre. Elle ne peut être d'aucune utilité pour les PJ mais peut servir de fausse piste.





8. QUELQUES LIEUX

8.1. La maison des Pasquet

En plein coeur de la vieille ville, au numéro 13 de la rue des Violettes, se dresse une imposante et vieille bâtisse datant du 17ème siècle, toute construite en pierres de taille. Malgré son âge respectable, elle est dans un état impeccable, et paraît construite pour résister aux siècles. Quelques connaissances en architecture dévoileront que la maison n'a jamais été restaurée, ce qui est assez étrange vu son âge. La bâtisse comprend un rez-de-chaussée, un étage et un grenier mansardé. Les soupiraux au bas des murs témoignent de l'existence d'une ou plusieurs caves. Une lourde porte à deux battants perce la façade avant. De chaque côté, deux fenêtres blanches avec volet permettent de jeter un regard à l'intérieur de la maison. Cinq fenêtres peintes en blanc s'alignent au premier étage, contrastant avec le gris de la pierre. A l'arrière, derrière un petit muret haut de 2 mètres se cache un petit jardin avec un potager. Une petite porte en bois renforcé par des fers permet d'y accéder de la ruelle qui court derrière la maison.

L'intérieur cossu témoigne qu'elle appartient à une famille bourgeoise aisée. De vieilles tapisseries ornent les murs et apportent une certaine chaleur aux lieux. La plupart du mobilier date de la même époque que la maison, si ce n'est le salon en cuir, quelques fauteuils et les lits des chambres. Chaque pièce contient un vieux coffre en parfait état. Le rez-de-chaussée comprend une jolie petite cuisine en bois ancien dont une des portes donne sur le jardin, une salle-à-manger assez austère avec une grande table en chêne entourée de chaises à dossier haut, un hall avec un escalier menant à l'étage, un salon avec tout le confort possible, ainsi qu'un petit bureau contenant

une petite bibliothèque peu fournie. Récemment le chauffage central a remplacé les quelques poêles à charbon que l'on trouvaient dans la plupart des pièces. Dans la cuisine, une trappe donne sur un escalier menant aux caves. Celles-ci sont assez grandes et servent actuellement de remise et de garde-manger. Un passage secret derrière des étagères mène à la vieille forge alchimique. On l'actionne en faisant pivoter l'un des fers forgés qui renforcent le mur, à droite.

L'étage comprend quatre jolies chambres ainsi qu'une salle-de-bain. Une seule des chambres est occupée actuellement, par Henry Foxtown. Un escalier mène au grenier qui contient quelques affaires ayant appartenu à la famille Pasquet, comme de vieilles photos, quelques vêtements du début du siècle et d'autres reliques poussiéreuses.

Dans le fond du jardin, une petite maison sans étage sert de demeure à Michel Remy, le serviteur et gardien des lieux. C'est lui-même qui l'a aménagé, car il ne voulait plus dormir dans la maison. Il ne va dans la maison que la journée et se barricade le soir venu dans sa cabane.

A côté de la maison se dresse une imposante forge du 17ème siècle. La porte donnant sur la rue n'a plus été ouverte depuis longtemps, seule l'entrée à l'arrière donnant sur le petit jardin de la maison est utilisée pour y pénétrer. A l'intérieur quelques outils et un âtre de belle dimension témoignent de l'activité qu'il y eut auparavant en ces lieux. Il y a bien longtemps que le feu n'a pas été rallumé, mais pourtant des volutes de fumée s'échappent de la cheminée. Il s'agit des fumées provenant de la forge secrète. En effet, la cheminée du dessous rejoint celle du dessus. Henry Foxtown a oublié que cela pourrait soulever quelques questions, surtout de la part de l'architecte Manian.

8.2. La forge alchimique

Après avoir ouvert le passage secret, la forge alchimique se découvre, éclairée par le feu d'enfer qui brûle dans son âtre. La chaleur y est très élevée et difficilement supportable à cause du manque d'air. Le long de l'âtre, de nombreux symboles étranges et luminescents tapissent les pierres noircies par la suie. Ce sont eux qui donnent son caractère magique à la forge et qui ont permis à Zayoll D'Hinn de lier le Nuton aux lieux. Ces symboles seront incompréhensibles pour toute personne n'ayant pas atteint l'Oeuvre au Blanc. Un jet réussit en alchimie du second cercle permettra de découvrir leur signification. Une vision Ka permettra de voir qu'un plexus de feu peut apparaître à cet endroit, créé par les symboles et la magie du Nuton, les jours de grandes conjonctions pour le champ magique du feu. C'est dans l'âtre que vit le Nuton. Dans la poutre au-dessus de l'âtre est enchâssée une splendide tête de lion en or (la stase de Zayoll D'Hinn). Une vision Ka permettra de remarquer sa véritable nature.

A côté de la forge un établi est encombré de dizaines d'alambics, de pots en terre cuite et en métal, de cuvettes en fontes et de plein d'autres instruments si courants dans les recherches alchimiques. Dans une petite boîte en fer, Foxtown a mis les fragments d'or qu'il découvrit en même temps que la forge.

Dans cinq petites fioles, on trouve les poudres élémentaires créées par Zayoll D'Hinn. Les fioles sont chacune marquées du signe élémentaire correspondant. Ni Pasquet, ni Foxtown n'ont compris à quoi elles pouvaient servir. Mais Foxtown compte bien le découvrir, c'est à cela qu'il travaille actuellement.

A côté de l'établi, près de la forge, se trouve l'athanor de Zayoll D'Hinn.



Pasquet, puis Henry Foxtown s'en sont servi pour leur mélange mais ignore tout de ses réelles capacités magiques. Ils s'en sont servi comme d'une simple cuve. C'est là que Pasquet a réalisé son or par hasard un soir de conjonction extrêmement favorable.

Quelques étagères servent de bibliothèque. Elles sont couvertes de livres et de manuscrits très anciens traitant de l'alchimie. La plupart sont en latin et en grec, l'un ou l'autre en vieil allemand. Ils sont extrêmement rares et valent une fortune, surtout qu'il s'agit en général d'originaux (certains peuvent être des focus, au maître d'en décider). Un autre livre beaucoup plus important est ouvert sur une petite table. Il s'agit du livre en énochéen contenant une formule alchimique du second cercle, avec un seuil de 75%. C'est ce livre qu'Henry Foxtown aimerait traduire, car il est apparemment en rapport avec les symboles de la forge et des fioles. Il est évident qu'une telle découverte laissera pantois les PJ. A moins qu'ils ne possèdent au moins 30% dans l'Oeuvre au Blanc, ils seront incapables de comprendre à quoi sert le sort contenu dans l'ouvrage. Ils pourront tout au plus traduire quelques passages mais qui resteront incompréhensibles. Ce livre est le plus précieux pour Zayoll D'Hinn et il fera tout ce qu'il peut pour le récupérer. Il contient une importante et très compliquée formule pour la création d'un golem plus "intelligent" que les autres.

Henry Foxtown a déjà commencé quelques expériences, en suivant le journal de son aïeul qui se trouvait aussi dans la bibliothèque, mais il n'est encore arrivé à rien. En effet, il n'est pas encore arrivé à comprendre réellement les livres et le langage caché qu'ils contiennent.

Dans un coin à l'arrière de la pièce, un être de fer à la forme vaguement humanoïde se tient immobile, recou-

L'ATHANOR :

C'est une cuve assez grande de 50 cm de diamètre environ.

Il est assez puissant, surtout en ce qui concerne le Ka du feu. En effet, Zayoll recherchait surtout une formule avec l'élément du feu. Le plexus lui permettant de recharger sa stase assez facilement, il n'a pas hésité à sacrifier beaucoup de point de sa stase.

Feu 30, Air 15, Terre 15, Lune 10, Eau 3.

vert de poussière. Il s'agit du golem inachevé de Zayoll D'Hinn. Il n'est pas encore enchanté.

Un soupirail au-dessus de l'athanor mène au petit jardin à l'arrière de la maison. Il est fermé par une petite trappe située sous un gros tonneau récoltant l'eau de pluie.

8.3. LE MONASTERE DE GILNY

8.3.1. Les moines de Saint-Eloi

Ces moines forgerons font partie d'un ordre créé par Saint Eloi, un Nephilim du feu de l'arcane 1 le Bateleur versé très fortement dans l'alchimie. Ils connaissent donc l'existence des Nephilim et les aident en général. De plus, certains Nephilim font encore partie de l'Ordre actuellement. En général, ils deviennent les maîtres de l'Ordre, ou ont du moins des fonctions importantes, surtout dans le domaine de la recherche alchimique. L'Ordre est peu important et n'a jamais connu de véritable essor. L'Ordre a toujours su garder ses distances avec le monde politique et ecclésiastique. Cela lui donna la tranquillité pour mener à bien ses recherches. De nombreuses fois on essaya de prouver que les moines s'adonnaient à l'alchimie, mais jamais cela ne fut établi.

Eloi était un des Nephilim précurseur de l'alchimie. Certains disent qu'il dirige encore l'Ordre actuellement.

8.3.2. Histoire du monastère

Les moines ont été attirés dans les environs par la présence d'un important plexus de feu (ils ont certains moyens de les localiser). Ce plexus était bien entendu celui créé par la forge magique. Pendant que certains faisaient leur voyage, Zayoll D'Hinn mourrait. Le Nuton a alors arrêté la forge et le plexus a disparu de même.

Les moines ne trouvant rien ont quand même remarqué l'importance de la région, assez riche en charbon. Après avoir acheté des terres, l'Ordre a fait construire un monastère dans les environs de la ville de Gilny, terminé en 1715. Depuis cette époque, les moines travaillaient sans relâche à leurs recherches, notamment à celle de la création d'un golem de feu.

Lorsqu'en 1899, le mardi 7 avril exactement, les moines parvinrent enfin à créer un golem, celui-ci échappa à leur contrôle. En effet, une grave erreur dans la dernière formule rendit le golem incontrôlable. Le golem dévasta alors une bonne partie du monastère et déclencha un gigantesque incendie. Les moines survivant parvinrent à renfermer le golem dans les profondeurs du monastère mais ne purent le détruire. Ils décidèrent de quitter le monastère et de revenir en des temps plus propices. Les deux guerres causèrent beaucoup de problèmes à l'ordre de Saint Eloi qui



faillit disparaître. Le golem lui tomba dans l'oubli. Ce n'est qu'en 1994, par hasard, que les moines de cette époque tombent sur le reportage de Gilny. Gilny leur évoque de suite le golem. La peur que quelqu'un l'ait découvert resurgit. Ils envoient alors l'un des leurs avec cette fois pour mission de détruire définitivement le golem en brisant sa "Pierre de Vie".

8.3.3. Description des lieux

Situé sur une petite butte, le monastère offre une vue sur toute la région avoisinante. Ravagé par un incendie au 19ème siècle, il ne fut jamais reconstruit et tomba en ruine. La plupart des murs se sont écroulés laissant des passages en de nombreux endroits. Les statues représentant différents saints qui se dressent encore dans l'ancienne cour intérieure du monastère sont toutes recouvertes de peinture rouge.

Il est assez facile de pénétrer dans les souterrains. Ceux-ci s'étendent sur deux niveaux en dessous des bâtiments principaux du monastère. Le premier niveau est un véritable dédale où il est facile de se perdre si l'on n'y prend garde. Les colonnes de soutènement sont ornées de différentes représentations et de symboles semblables à ceux que l'on trouve dans certaines cathédrales. Un jet d'alchimie permettra de voir leur relation évidente avec le Grand Oeuvre.

Dans un des couloirs les plus reculés, un trou est visiblement protégé par quelques planches. C'est une des entrées vers la salle du golem en contrebas. C'est Honorius qui a placé les planches. Si on poursuit le couloir, on arrive un peu plus loin à une petite chapelle. Dans cette chapelle, sur le côté gauche, une statue représente le Saint Patron frappant de son marteau l'enclume du forgeron. En faisant tourner l'enclume, le socle de la statue pivote difficilement et

avec bruit et dévoile un escalier s'enfonçant dans les ténèbres. Après une courte descente, de petites caves voûtées se dévoilent à la lumière des lampes: les lieux où les moines s'adonnaient à l'alchimie.

On y trouve des forges éteintes, différentes salles contenant des instruments pour les préparations alchimiques. Tout semble néanmoins avoir été dévasté comme par un gigantesque incendie. Plus loin, une double porte de fer cache l'entrée de la dernière pièce, où le golem est enfermé. Un sceau magique est apposé sur la porte. Pour le briser, il suffit d'opposer son Ka avec la force du sceau qui est de 20 sur la table universelle. Une fois le sceau brisé, il est possible d'entrer dans la dernière pièce secrète.

Dans cette dernière pièce, on trouve une forge alchimique ainsi que le moule qui a servi à la formation du golem. Le golem lui se tient debout au fond de la salle, complètement immobile. Il y a 20% de chance qu'il s'anime lorsque quelqu'un entre dans la pièce.

Les moines ont tout emporté, du moins ce qui n'avait pas été détruit par l'incendie créé par le golem lorsqu'il échappa au contrôle des moines.

Sur la gauche de la pièce, quelques débris témoignent de l'effondrement d'une partie du plafond, y laissant un trou d'environ un mètre de diamètre à une hauteur de 4 m. C'est par là que Jules Pasquet est arrivé dans la pièce sans le vouloir. Il a déclenché le golem qui s'est dirigé contre lui. Le pauvre Pasquet n'a rien pu faire face à la force du golem. Derrière les éboulis, le cadavre de Jules Pasquet, brûlé et les os broyés, gît dans des restes de papiers calcinés. Ceux-ci sont maintenant illisibles et inutilisables, tout au plus peut-on lire sur l'une des pages qu'il s'agit des formules manquantes du brevet.

8.3.4. Le golem

Une vision Ka permet de voir que c'est un golem de feu. Les énergies qui le composent sont encore en "sommeil" et gravitent autour d'une pierre incrustée dans son front. Il représente une créature vaguement humanoïde de plus de 2 mètres de haut, à la stature imposante. Il est fait de fer qui semble avoir rouillé, ce qui lui donne une couleur vaguement rouge. Lorsqu'il entre en action, la température de son corps augmente et est nimbé d'une aura de petites flammes bleues. Toute matière inflammable dans un espace de 30 cm autour de lui risque de s'enflammer facilement. S'il entre en contact avec quelqu'un, la personne prend 1d6 points de dégâts à cause des brûlures et 1d6 points de dégâts magiques: le golem absorbe le Ka de feu et le Ka soleil s'il s'agit d'un humain. On se sent véritablement vidé de son énergie.

La pierre frontale est appelée sa "Pierre de Vie", à savoir son réceptacle d'énergie. Cette pierre est un rubis ovoïdal long de 5 cm sur 3 cm de large.

Le golem n'a pas de "Pierre de Vérité" de sorte qu'il n'est doué d'aucune intelligence. Il représente l'homme à l'état brut, une sorte de bête sauvage guidée par un seul but: la destruction de tout. Il est hors de tout contrôle.

S'il ne s'est pas animé lorsque le sceau a été brisé, le golem se mettra en action dès que quelqu'un le touchera. Sinon, le golem a 20% + 10% par heure de s'animer seul (un tirage est nécessaire toutes les heures). Une fois que le golem s'est animé, il cherchera à sortir du monastère après y avoir détruit toute vie. Il est attiré par le Ka de feu et le Ka - Soleil. Il se dirige toujours vers le plus haut potentiel d'énergie en premier lieu.



LE GOLEM

Caractéristiques:

KA (feu) : 20

FOR : 25

CONS : 25

INT : 1

DEX : 5

CHA : 1

Points de vie : la pierre de vie contient 20 points de Ka de feu et possède 15 "points de vie". Si on essaye de la toucher, le malus est de 30% (à cause de sa petite taille et de l'endroit où elle est située). Lorsque le Ka est égal à zéro, le golem s'arrête. Il se recharge de 1 point de Ka par heure. Dès qu'il possède 5 points de Ka, il se remet en action.

Attaques : poings : 40% (1d3+2d6(force)+1d6(feau) par poing)

Attaques Spéciales : absorption d'énergie : 1d6 au toucher. Le Ka de la gemme doit être opposé au Ka de feu du Nephilim, ou au Ka-Soleil si c'est un humain sur la table universelle. Si le golem gagne, la victime perd automatiquement 1d6 points de Ka-Feu ou de Ka -Soleil. Le golem absorbe les énergies afin de "remplir" sa Pierre, jusqu'à concurrence de son maximum soit 20 points. Si la Pierre est au maximum, les points de Ka absorbés par la suite sont perdus à jamais.

Défenses Spéciales : toute attaque de contact autre qu'une attaque contre et touchant la gemme se retourne vers celui qui l'a portée, lui infligeant les dégâts que le golem aurait subi. Les attaques à distance ne lui font aucun dégâts à moins que la gemme ne soit touchée.

Le seul moyen de l'anéantir est donc de détruire sa Pierre de Vie.

L'ANÉANTISSEMENT DE L'INEFFABLE VIE D'UN GOLEM DE FEU

Cercle : 2ème

Seuil : 75%

Poudre : Feu

Focus : le livre des machines humaines et inhumaines, Trebualf, 19ème.

Langue: française

Durée: jusqu'à l'anéantissement

Portée: 2 m

Description: Ce sort permet à un alchimiste de détruire un golem de feu construit à l'aide du focus cité plus haut (et uniquement celui-ci, car les modes de fabrication des golems diffèrent selon les alchimistes). Le lanceur de sort doit se trouver à moins de deux mètres de la Pierre de Vie du golem de feu qu'il veut détruire. Après avoir entamé les premières paroles de la formule, l'alchimiste prend alors dans sa main droite une pincée de poudre de feu et la projette sur la Pierre, tout en psalmodiant la formule. Cette opération doit être répétée autant de fois que la Pierre possède de points de Ka. A chaque fois, la Ka de la Pierre diminue de 1 points. Lorsque le Ka de la Pierre est de 0, celle-ci se fissure puis tombe en poussière. Le golem n'est plus alors qu'un tas de métal sans vie et sans pouvoir.





Frère Justin viendra avec un sort d'alchimie du second cercle permettant de détruire la pierre. Le problème est que ce sort doit être lancé dans une portée assez courte et requiert un certain temps. Si le golem est en action, il y aura quelques difficultés, d'autant plus qu'il se dirigera immédiatement vers le lanceur de sort.

8.4. La cabane du vieux garde-chasse

C'est une petite mesure en bois construite au milieu des bois. La porte est toujours fermée par une lourde chaîne attachée grâce à un cadenas. Legoudeur garde toujours la clé sur lui. Il vit seul avec un vieux berger allemand qui lui obéit au doigt et à l'oeil. Il n'y a que 30% de chance qu'il soit là le jour, et 70% pendant la nuit. La plupart du temps, il erre dans le monastère ou dans les bois.

Dans sa cabane, on trouve quelques toiles malhabiles que le vieil homme a faites lui-même. Elles ont toutes en commun la représentation d'un être gigantesque, au corps brutal nimbé de flammes bleues et au regard vide, qui dévaste tout sur son passage. Au centre de son front brille de mille feux une pierre rouge sang. Un jet en psychologie montre que l'artiste devait être en proie à une terreur infinie lorsqu'il réalisait ses peintures. Elles représentent bien évidemment le golem.

9. LES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS

9.1. Comment les Nephilim vont-ils être au courant ?

La manière la plus simple pour le MJ d'introduire cette histoire est que l'un des Nephilim voit le reportage à la

télévision sur Gilny. Il se peut aussi que l'un d'entre eux travaille dans une bibliothèque, qu'il voit que quelqu'un cherche des livres assez rares et précis, témoignant d'une apparente bonne connaissance dans le domaine de l'alchimie. La meilleure solution reste néanmoins la vue du reportage. Les Nephilim devraient tout de suite comprendre qu'il y certainement quelque chose d'intéressant à Gilny et que cela mériterait un petit voyage là-bas.

Les Nephilim ne sont pas les seuls à regarder ce genre de reportage. A Bruxelles, un Templier, Hugues Garedeur, a lui aussi l'impression qu'il serait intéressant de partir faire un tour à Gilny. D'autant qu'il se souvient de cette histoire de Jules Pasquet du début du siècle. L'étrange comportement de Henry Foxtown le pousse encore plus dans cette voie. Avec l'accord de ses supérieurs, il partira pour Gilny après avoir compulsé les archives de l'Ordre pour bien se rappeler tous les éléments de l'histoire Pasquet. De plus, il aura la présence d'esprit d'aller voir les journalistes responsables du reportage. Si les PJ vont voir les journalistes, ils le verront sortir. Ils remarqueront très vite sa prestance et son air un peu dédaigneux. Les journalistes seront surpris d'avoir en aussi peu de temps autant de personnes s'intéressant à leur reportage, aussi en feront-ils la remarque. Hugues Garedeur n'a pas dit son nom, mais n'a pas laissé une trop bonne impression aux journalistes.

Comme le propriétaire de la forge se nomme Foxtown et non Pasquet, Garedeur ne fera pas le rapprochement. Il se dit que peut-être cet Henry Foxtown est tombé sur ce que les Templiers du début du siècle ont vainement cherché après la mort de Pasquet, à savoir ses formules et les livres dont il s'est servi pour ses recherches.

Si les PJ ne sont pas assez discret et se révèlent maladroitement être des

Nephilim, le Templier agira en conséquence et préviendra son Ordre. S'ils sont discret, il pourra les prendre pour d'autres personnes intéressées par ce que peut cacher Henry Foxtown et essaiera alors de les dissuader de rester (menaces, argent...).

Hugues Garedeur se fera passer pour un journaliste d'une revue d'ésotérisme, "Emergence de l'Irréel", revue qui existe bel et bien. Il s'est fourni l'article de 1912 sur Jules Pasquet, article dont il parlera à Foxtown. Si ce dernier entre en contact avec le Templier et voit l'article, il lui dira bien entendu qu'il est le descendant de Jules Pasquet. A ce moment l'affaire prendra énormément d'importance aux yeux du Templier qui en référera à son conseil. Au MJ de décider si Garedeur est assez fort pour agir seul ou s'il demande des renforts. N'oublions toutefois pas que les Templiers prennent très au sérieux cette affaire et qu'ils ne comptent pas subir un nouvel échec. Garedeur essaiera d'embobiner Foxtown et envisagera même de le faire entrer dans l'Ordre des Templiers par la suite. Bien entendu, il cherchera à éloigner tout gêneur éventuel.

Garedeur connaît un peu d'énochéen et pourra épater Foxtown s'il lui montre un passage du livre qu'il aura copié. Il ne tombera pas dans le piège tendu par Henry (voir plus loin). Il fera tout pour écarter d'éventuels importuns. Tous les moyens lui sont bons, mais il n'aime pas les affrontements directs. Il préfère utiliser des "intermédiaires".

9.2. L'arrivée à Gilny

Les Nephilim seront les premiers arrivés à Gilny. Le Templier n'arrivera qu'un jour après. Le seul hôtel où ils peuvent aller est celui tenu par Dominique Bradouin. C'est là aussi que descendront le Templier et son acolyte, ainsi que Frère Justin. Une



telle abondance de visiteurs hors saison ne manquera pas de surprendre et d'être remarquée. Les PJ devront en être conscient, surtout que le Templier prendra contact avec tous les arrivants, afin d'en savoir plus sur eux et juger ainsi s'ils représentent un danger réel et dès lors d'agir en conséquence. L'hôtel peut devenir un lieu étrange où tout le monde espionne tout le monde. Garedeur n'hésitera pas à envoyer son acolyte fouiller les chambres des nouveaux arrivants, ce qui peut se révéler très dangereux pour les Nephilim. Tout objet étrange, inhabituel (une épée, une statuette en or, un pistolet mitrailleur, etc.) ou ayant des rapports avec l'ésotérisme sera subtilisé. Garedeur prendra alors les mesures qui s'imposent (au choix du maître).

Les PJ auront tout intérêt à prendre contact le plus tôt possible avec Henry Foxtown. Laissez les d'abord s'imprégner de l'ambiance de cette petite ville triste où il ne se passe jamais rien.

Les PJ peuvent aussi rencontrer Manian. Celui-ci est assez loquace et fera part de ses observations, surtout s'il voit que son auditoire est captivé. Il dira tout ce qu'il sait de Foxtown et de la forge ("De la fumée sort de la cheminée mais la forge est éteinte, étrange n'est-ce pas ?"). Mais à son tour, il se montrera très curieux de savoir pourquoi eux aussi s'intéressent à cela. A partir de ce moment, il risque d'espionner aussi les PJ. On le verra dans tous les endroits, apparaissant au moment où l'on s'y attend le moins, même la nuit.

Henry est tout prêt à travailler avec quelqu'un qui saura lui prouver qu'il sait lire l'énochéen, ou qui lui démontrera qu'il possède des connaissances magiques fondées (tout sort invoqué devant lui, avec un effet montrant bien qu'il s'agit de magie). Le problème est que le reportage lui a profondément déplu, aussi s'attend-il à voir apparaître des illuminés de tout aca-

bit, venant mettre le nez dans ses affaires. Il "testera" ses éventuels visiteurs, s'il les reçoit, en leur montrant sur une feuille ce qu'il dit être un passage d'un livre en langage secret. Intelligent, il remplacera certains signes par des faux. Si on lui traduit le texte sans mentionner ces erreurs de signes ou que l'on bluffe en lui donnant une traduction erronée, Henry s'en apercevra de suite. Il se débarrassera alors de ces personnes qu'il considérera comme des fumistes. Les Nephilim devraient être abasourdis de voir de l'énochéen dans les mains d'un jeune homme qui ne sait même pas à quoi il a à faire.

Henry travaillera avec le ou les premiers qui le contacteront et lui prouveront leurs connaissances. Après deux ou trois jours, il sera disposé à montrer le livre et la forge avec le Nuton. Voir le Nuton sera une autre preuve de bonnes connaissances en magie (il ne peut être vu que par des Nephilim ou par des humains avec un Ka-Soleil de 20 minimum). Il racontera alors ce qu'il sait de son aïeul, grâce aux lettres, et qu'il pense que la dernière lettre indique peut-être l'emplacement des formules manquantes. Il ne connaît malheureusement pas le code, et n'a jamais vraiment essayé de le percer à jour. Celui-ci est assez simple (cf. annexes). Ce code avait été mis au point par les deux frères alors qu'ils étaient adolescents, d'où sa simplicité.

Un jour après les PJ arrivera le Templier. Il descendra à l'hôtel et prendra directement contact avec Henry Foxtown. Celui-ci le recevra de toute façon. La confrontation entre les PJ et le Templier est laissée libre au maître. Foxtown pourrait très bien accepter le Templier aussi dans son "équipe" de recherche. Les PJ ont tout intérêt à essayer de convaincre Henry Foxtown de ne pas accepter l'aide de cet homme, surtout qu'il porte une bague avec une croix templière à la main droite. A eux d'en trouver les raisons.

Si les PJ n'ont pas pris contact avec Henry Foxtown, celui-ci accueillera le Templier surtout que celui-ci saura prouver ses bonnes connaissances en magie. Les choses tourneront forcément au désavantage des Nephilim qui ont manqué d'intelligence.

Le Templier et son acolyte n'hésiteront pas à s'introduire secrètement dans la maison afin de la fouiller et de voler tout ce que Garedeur jugera intéressant. N'oublions pas que le vieux Remy garde les lieux en permanence et qu'il est armé.

Un jour (au choix du maître), ZayollD'Hinn parviendra à sortir de sa stase (un mardi de préférence) et partira à la recherche d'un nouveau simulacre. Il tombera alors sur le vieux Remy, dont il prendra possession sans problème. Il faudra un certain temps à Zayoll D'Hinn pour s'habituer à sa nouvelle époque. On ne verra alors plus le vieux Remy dans la maison. Il restera le premier jour dans sa cabane, prétextant un malaise si on s'enquiert de lui. Ensuite, il se mettra à se balader en ville et dans la maison. Ce changement d'attitude se remarquera très vite, surtout qu'apparemment, il n'a subitement plus peur de la forge et semble même lui porter un réel intérêt. A la première occasion, Remy cherchera à s'emparer du maximum de livres et surtout du livre en énochéen ainsi que de sa stase. Il essaiera aussi de récupérer ses poudres élémentaires afin de pouvoir lancer ses sorts. Il ne partira pas sans son livre en énochéen. S'il prend conscience que les PJ sont des Nephilim, il évitera le contact. Mais s'il est reconnu, il cherchera à convaincre les PJ et Henry Foxtown de lui rendre ses biens. Il saura prouver qu'ils lui appartiennent, surtout que le Nuton le reconnaîtra comme celui qui l'a invoqué. Il proposera aux Nephilim de garder de bons contacts avec eux et de leur enseigner l'alchimie s'ils le désirent.



Il ira même jusqu'à faire cette proposition à Henry Foxtown, si cela s'avère nécessaire. N'oublions pas que son but est de récupérer ses biens et de détruire la forge.

S'il apprend qu'un Templier est sur l'affaire, il agira certainement seul et ne se révélera pas aux PJ (sauf s'il est mis à jour). Il essaiera de prendre le plus vite contact avec le Nuton, afin de détruire la forge. Il devra alors se rendre dans la forge secrète et commencer un rituel qui durera plus d'une heure. S'il est interrompu, il devra recommencer depuis le début. Le rituel aura pour effet de libérer le Nuton et de détruire la forge. Il préférera perdre ses livres s'il n'a pas le temps de les récupérer plutôt que de les laisser ainsi que la forge alchimique dans les mains de Templiers. Il est important que les PJ comprennent qu'ils ne peuvent pas conserver la forge et qu'il est impératif de la détruire, même si Garedeur ne semble au courant de rien.

Zayoll D'Hinn n'est pas violent et hésitera à aider les PJ s'ils tentent une action contre le Templier. Cela est toutefois possible s'ils se montrent convaincants.

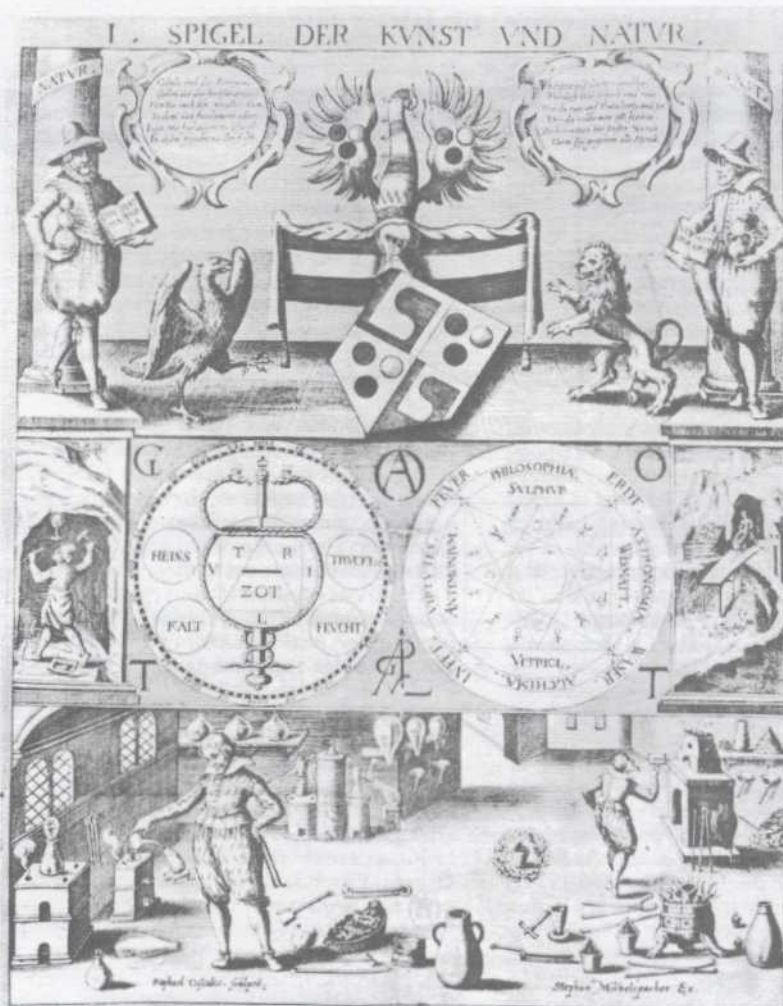
Autre intervenant, mais pour une autre histoire, Frère Justin, Nephilim de l'air, venu pour détruire le golem. Il arrivera le lendemain soir de l'arrivée de Garedeur. Il cherchera à se montrer le plus discret possible, mais n'échappera pas à l'attention de Garedeur. Le comportement très distant de Frère Justin éveillera ses soupçons. Il chargera alors son acolyte de le suivre, mais celui-ci le perdra dans les souterrains. Le lendemain en fin de matinée, Justin se rendra dans les ruines du monastère afin de retrouver le golem. Il tombera sur Honorius. Voyant qu'il est fou, il utilisera un sort assez simple (membre pyrétique) pensant l'effrayer. Honorius

sera en effet effrayé et verra en lui un nouvel ange rédempteur. Il se précipitera en ville et entrera dans l'auberge en pleine heure de midi en disant qu'il vient de voir encore un ange descendre sur terre. Personne ne prendra en compte les divagations du vieil homme, sauf Garedeur qui y verra un nouveau fait assez étrange. Maintenant, il surveillera plus activement Justin.

Si les PJ sont là eux aussi pourront s'inquiéter, car ils reconnaîtront facilement le sort membre pyrétique à la description qu'en fera Honorius. S'ils tentent de prendre contact avec Justin, celui-ci évitera tout rapport. Il est très distant, même avec les Nephilim. Il ne parlera pas de sa mission car il tient à agir seul et elle ne regarde que lui. Dès ce moment, il se méfiera toujours et tentera de semer ses éventuels poursuivants.

Au soir, Garedeur se rendra sur les ruines du monastère. Là il fera la connaissance des Bloody Angels et de leur chef, Fred Renier. Garedeur verra vite l'aide que peut lui apporter cette bande. Il s'alliera avec eux et les questionnera sur ce qu'ils savent des lieux. A part les divagations du vieux Honorius, ils ne sont au courant de rien d'autre, si ce n'est aussi que les souterrains sont assez complexes et qu'on s'y perd facilement.

Le lendemain soir (si possible un mardi, et le même jour que le réveil de Zayoll D'Hinn), Justin ira détruire le golem. Il aura découvert auparavant l'entrée secrète. Garedeur le suivra mais le perdra lui aussi dans les souterrains. Si les PJ montent aussi au monastère, ils tomberont sur la bande des Bloody Angels qui n'ont pas envie de les laisser continuer.





Vers 23 heures, Justin commencera son rituel, mais le golem se mettra en action, ce qu'il n'avait pas prévu. Il fuira alors devant la machine de destruction qu'est le golem. Là il cherchera sans doute l'aide des PJ s'il sait que ce sont des Nephilim. Le golem cherchera à sortir du monastère mais empruntera aléatoirement les couloirs des souterrains. Il lui faudra donc un certain temps pour sortir. Le golem agira comme décrit plus haut. Il sèmera derrière lui mort et terreur.

Devant de tels événements, le but de Garedeur sera alors de s'emparer par tous les moyens de Justin et de son livre (transformé en homoncule,

il se révélerait d'une aide extrême pour l'Ordre). Il en oubliera le but premier de sa visite.

Les PJ peuvent bien évidemment découvrir l'entrée de la salle secrète bien avant, s'ils parviennent à déchiffrer le message codé de Pasquet. Le golem pourrait alors se réveiller comme il est décrit plus haut. Dès ce moment, Justin arrivera et essaiera de détruire le golem. L'ambiance sera celle de l'Apocalypse devant cette machine de destruction invincible qu'est le golem de feu.

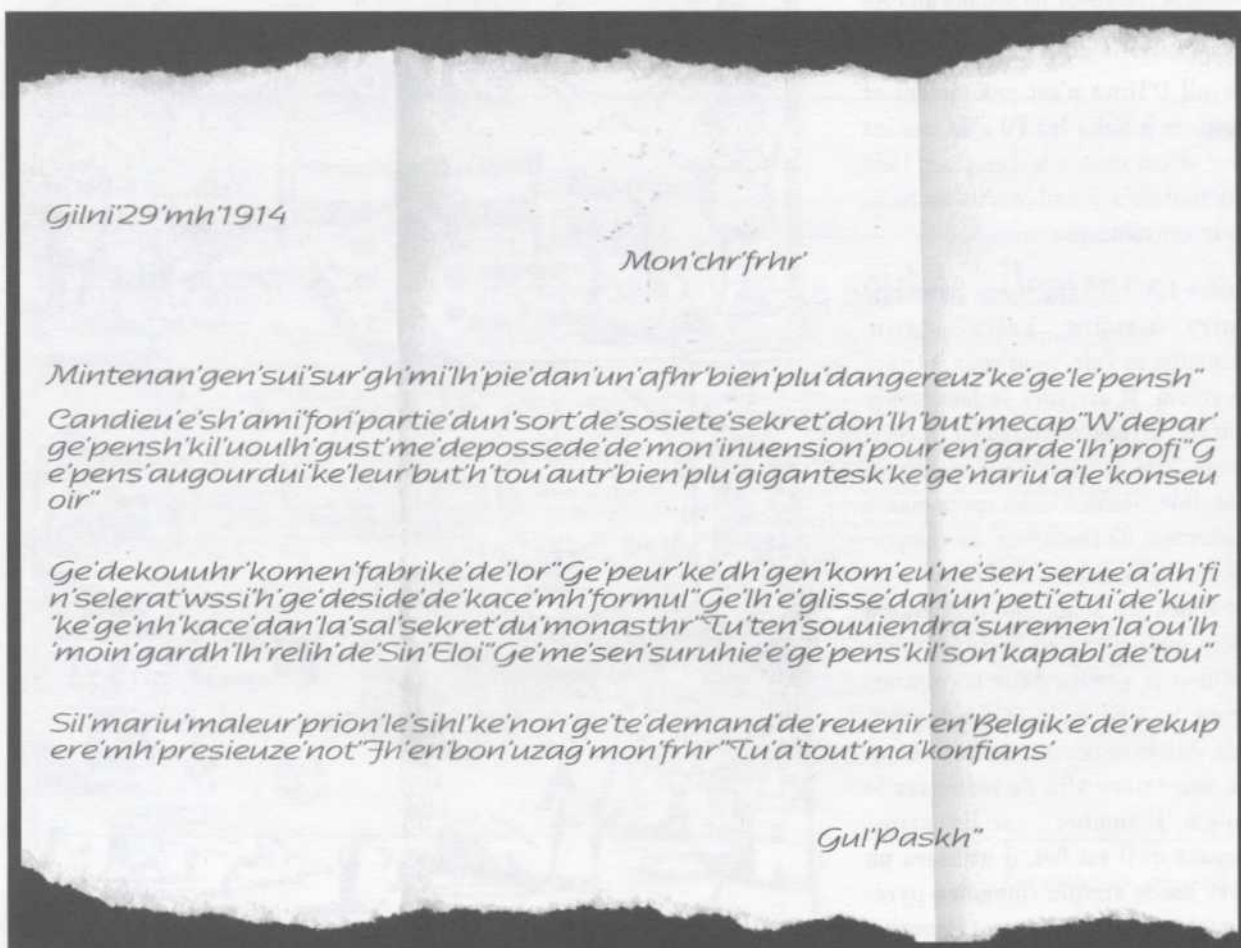
Les événements vont tellement se précipiter autour des PJ qu'ils devront faire preuve de beaucoup d'attention

et d'intelligence s'ils veulent y comprendre quelque chose et surtout pouvoir intervenir. En effet, la forge alchimique et le golem n'ont aucun rapport entre eux. Aux PJ de réagir en conséquence, car tout peut arriver sans qu'ils aient fait quoi que ce soit.



10. ANNEXES

10.1. MESSAGE CODÉ DE JULES PASQUET





Voici donc le message codé. Chaque groupe de lettres entre apostrophes correspond à un mot, écrit phonétiquement. Lorsque ce sont des guillemets, cela signifie qu'il s'agit d'un point et donc d'une fin de phrase. Remarquons aussi que l'alphabet grec n'est pas tout à fait identique au français. Aux joueurs à trouver le code. Si vous voulez corser un peu plus, libre à vous d'intervertir les lettres deux à deux. Dans la réalité, c'est comme cela, sinon il serait beaucoup trop facile à traduire par des experts.

10.2. TRADUCTION

Gilny, le 29 mai 1914.

Mon cher frère,

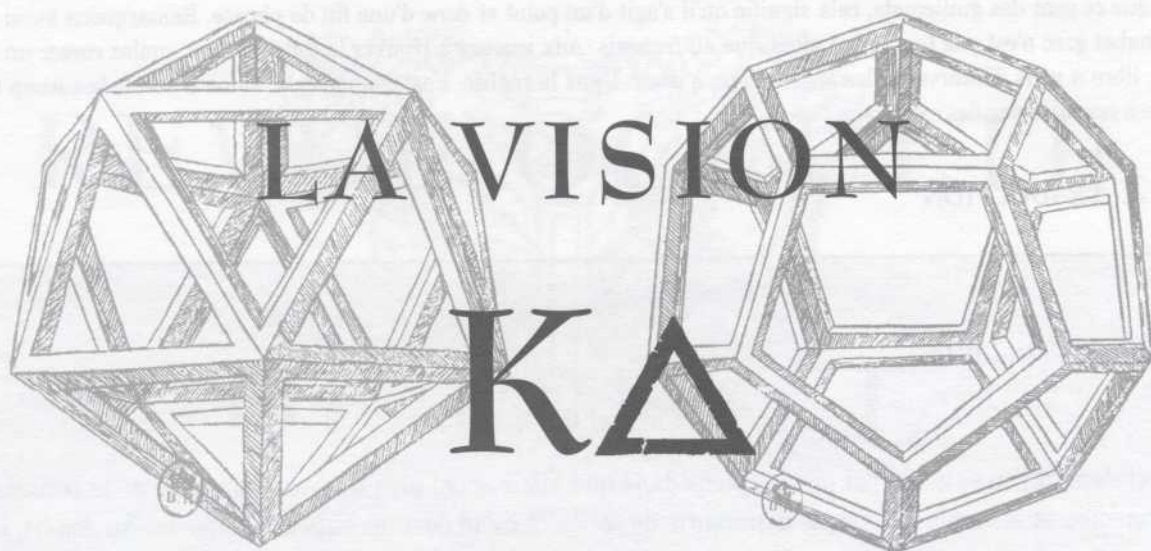
Maintenant j'en suis sûr j'ai mis les pieds dans une affaire bien plus dangereuse que je ne le pensais. Chandieu et ses amis font partie d'une sorte de société secrète dont les buts m'échappent. Au départ, je pensais qu'il voulait juste me déposséder de mon invention pour en garder les profits. Je pense aujourd'hui que leur but est tout autre, bien plus gigantesque que je n'arrive à le concevoir.

J'ai découvert comment fabriquer de l'or. J'ai peur que des gens comme eux ne s'en servent à des fins scélérates, aussi ai-je décidé de cacher mes formules. Je les ai glissées dans un petit étui de cuir que je vais cacher dans la salle secrète du monastère. Tu t'en souviendras sûrement, là où les moines gardaient les reliques de Saint Eloi. Je me sens surveillé et je pense qu'ils sont capable de tout.

S'il m'arrive malheur, prions le ciel que non, je te demande de revenir en Belgique et de récupérer mes précieuses notes. Fais-en alors bon usage mon frère. Tu as toute ma confiance,

Jules Pasquet.





La caractéristique Ka, comme les autres caractéristiques de Nephilim, sert à calculer un jet de caractéristique. Pour être plus précis, il permet de simuler trois types de pouvoirs atlantes du Nephilim : l'énochéen, la vision-Ka et les prédictions.

Avant le Déluge, les Nephilim pouvaient directement manipuler les champs magiques. Mais depuis leur Blessure par l'orichalque, ils sont maintenant incapables de retrouver l'Harmonia Mundi des temps anciens. Engoncés dans les simulacres, affaiblis par l'orichalque, ils sont obligés d'utiliser des sorts et des formules difficiles à maîtriser et souvent peu efficaces pour rentrer en contact avec

les champs magiques. Seuls trois types de pouvoirs directs sur les champs magiques leur restent encore accessibles. Ils sont appelés les Trois Pouvoirs Primaires Atlantes. Concentrés dans le Ka, ils sont simulés en terme de règles par les jets de Ka. Ces trois pouvoirs sont la vision-Ka, l'énochéen et les prédictions astrologiques.

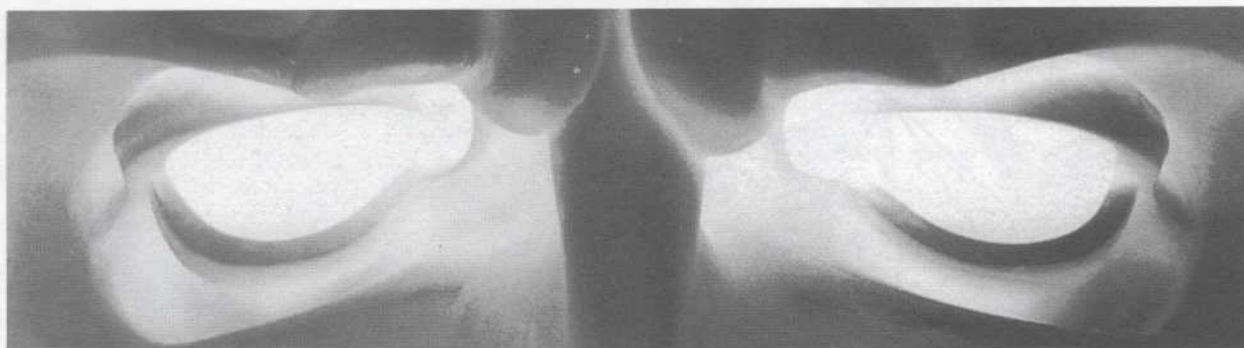
LA VISION-KA

L'ensemble des règles concernant la vision-Ka étaient pour le moins confus dans le livre de base. Elles se trouvent à la page 32 et à la page 105. Pour homogénéiser l'ensemble, nous vous proposons les règles suivantes :

Dans le corps humain, le Nephilim

voit normalement par le sens visuel du simulacre. Or les yeux humains sont incapables de distinguer les rayonnements des champs magiques, le Nephilim est donc normalement aveugle dans le monde magique. Pour être plus précis, il est borgne. En effet, le Nephilim en se concentrant peut quitter la perception humaine pour déployer l'un de ses sens-Ka, la vision-Ka. Celle-ci va lui permettre de percevoir les champs magiques comme des flux de couleurs dont il est capable d'analyser l'intensité pour en retirer des informations sur le monde magique qui l'entoure.

En terme de règles : la vision-Ka se déclenche quand le Nephilim



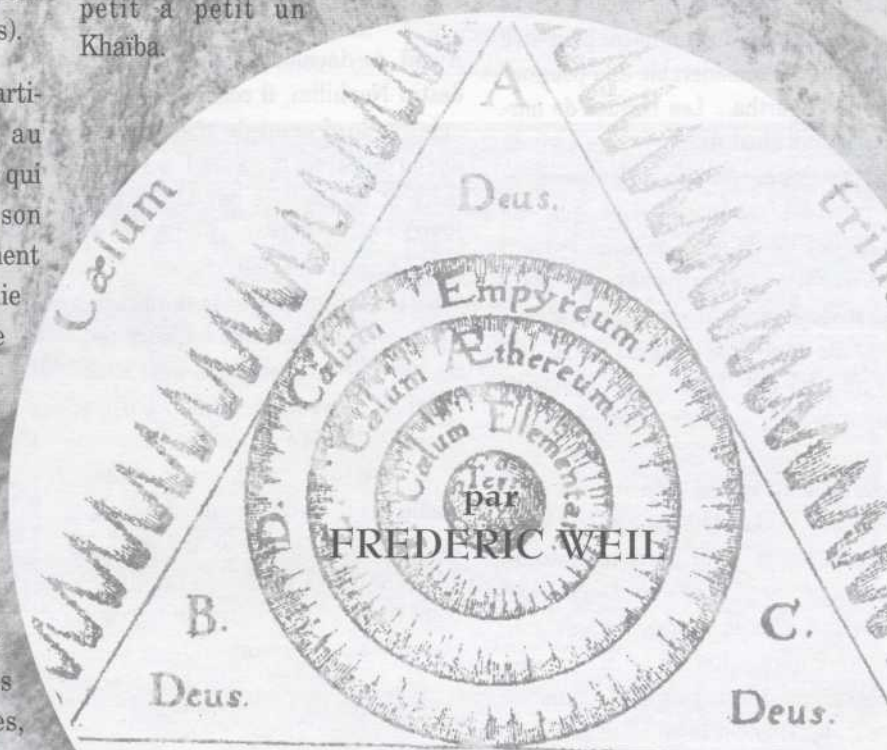
réussit un jet de Ka x 3. Les yeux du simulacre se révulsent et le Nephilim ne voit le monde qui l'entoure qu'en termes de rayonnements magiques changeants. Pour prendre un raccourci, c'est comme si le Nephilim passait en infra-vision. Cela lui permet donc de "voir" durant la nuit et d'apercevoir des dépôts de champs magiques dans certains matériaux. L'essentiel de la vision-Ka est de permettre aux Nephilim de se reconnaître entre eux surtout au début de leur métamorphose (ce qui est le cas pour la plupart des Nephilim qui viennent de se réveiller au XXème siècle). La règle essentielle est que la vision-Ka réagit aux mêmes règles que la vision humaine. Elle est bloquée par des matériaux solides, la distance de vision est identique à celle de la vision humaine (la ligne d'horizon). La vision-Ka permet de voir aussi l'orichalque et tous les objets contenant des Ka-éléments (comme les homoncles, le Ka-soleil des humains).

Toutefois maintenir ce type particulier de vision demande au Nephilim un effort particulier qui peut se répercuter soit sur son essence magique, soit directement sur le simulacre dont il atrophie les sens, puisque d'un point de vue analogique, le Nephilim en passant en vision-Ka désincarne toutes les sensations du simulacre. Les nerfs sensitifs de l'humain meurent petit à petit.

Au bout d'une heure de vision-Ka, le Nephilim, sous peine de subir des dommages,

doit quitter cet état et se reposer pendant une nouvelle heure. A partir de ce moment, le Mj peut alors lui demander de faire un nouveau jet de vision-Ka.

Si le Nephilim veut rester en vision-Ka ; toutes les cinq minutes, il doit faire un jet de Ka. Si le jet est inférieur ou égal à Ka x 2, il peut sortir de sa vision-Ka sans conséquences. Si le jet est inférieur ou égal à Ka x 3, il est obligé de continuer sa vision-Ka sans conséquences. S'il échoue, son simulacre perd automatiquement 1% dans sa racine Perception (donc 1% par talent développé dans la racine). Si la racine atteint zéro, le simulacre perd définitivement l'un de ses 5 sens (à déterminer aléatoirement) et le Nephilim est obligé de continuer sa vision-Ka. Enfin, si le Nephilim fait un échec total, il prend automatiquement un point de Khaïba. Il doit alors refaire un jet de Ka. S'il fait à nouveau une maladresse, il reste à tout jamais bloqué dans la vision-Ka, devenant petit à petit un Khaïba.



Les Trois Mercuriales



FUNESTES DESTINS LES NARCOSES

Extrait d'une communication de Kaïl, Nephilim Adopté de l'Arcane XIV devant les stagiaires de l'Hospice Narcosis.

"Nous autres Nephilim, êtres magiques réputés immortels, enchaînés dans un corps imparfait, n'en sommes pas moins exposés aux dangers d'une existence dangereuse. De plus, par notre nature, nous sommes exposés à des dangers liés à notre substance même. Ainsi outre les périodes d'Ombre, le carcan de la stase, la perte du simulacre peut-être un obstacle considérable à la poursuite de l'Agartha... Les risques de narcose sont ainsi évoqués avec crainte et nos Frères n'aiment pas aborder ce funeste phénomène. Lorsque les langues se délient, on commence à parler d'un tel qui passa de nombreuses heures angoissées à retrouver un simulacre au milieu d'une forêt profonde. Ceci dit, on évoquera un autre qui n'eut pas cette chance et qui, depuis, hante les ruines d'une chapelle au milieu d'un marais dans le Poitevin. Les témoignages ne manquent pas mais la narcose reste un phénomène bien nébuleux qu'il convient d'éclairer sous un jour nouveau pour que chacun prenne conscience des risques et de la manière d'appréhender le problème..."

RAPPEL ET INTERROGATIONS

D'un point de vue technique, les règles actuelles concernant la Narcose sont minces par rapport aux possibilités de jeu de rôle qu'offrent ce phénomène. Cet article a donc pour objectif d'exposer des propositions tout à fait optionnelles pouvant être utilisées ponctuellement, par exemple dans un scénario mettant en scène un Nephilim en narcose.

Avant de développer cet aspect du destin Nephilim, il convient de rappeler ce bref point de règles. Ainsi lorsqu'un personnage perd son simulacre et qu'il passe par la suite 24 heures sans pouvoir réintégrer un corps humain, il doit réussir un jet sous $Ka \times 3$ pour éviter la narcose. En cas d'échec, il peut toujours tenter par la suite jets sous $Ka/10$ successifs. Cette règle a le mérite d'être claire mais reste plutôt expéditive et pose plusieurs problèmes. Ainsi, quelle est la fréquence de ces jets de Ka, que se passe-t-il en cas d'échec, existe-t-il des procédés magiques pour tirer un Nephilim de narcose, et bien d'autres encore...

DEVELOPPEMENT ET PROPOSITIONS

La Notion d'Ancrage

Le phénomène à l'origine de la narcose est appelé ancrage par les spécialistes. Ainsi lorsqu'un Nephilim reste trop longtemps désincarné, les champs magiques qui le composent commencent à perdre leur cohésion et se fondent dans les champs environnants. Selon le Ka dominant du Nephilim, on parle ainsi de dissolution, de cristallisation, de dispersion, etc... En vision-Ka, il est alors possible de distinguer la silhouette du malheureux Nephilim se fondre petit à petit dans les champs environnants. Dès lors, il devient de plus en plus difficile pour lui de sortir volontairement de la narcose. D'un point de vue technique, la règle pour éviter l'ancrage est modifiée comme suit pour rendre compte de cet enkystement du pentacle du Nephilim :

2 jets (Ka -nbre d'échecs)%

En cas d'échec, la périodicité des tentatives augmente selon l'échelle suivante : Jour, semaine, mois, saison, année, lustre, décennie, génération, siècle. Il est nécessaire de comptabiliser



ser ces tentatives infructueuses car elles rendent compte de l'enkystement du Nephilim, ce qui a une grande importance en cas d'extraction du Nephilim par un rituel magique.

DE LA NATURE DES NARCOSES

Malheureusement si le Nephilim ne réussit pas à vaincre l'inertie qui gagne son pentacle, il tombe en narcose, son esprit se dilue dans l'environnement et il n'est plus capable d'agir de manière volontaire. Toutefois, le Nephilim continue d'influencer le site de sa "chute" et des occurrences pour le moins étranges aux yeux des humains peuvent survenir. Ainsi, les cas de hantise sont bien souvent des indices de narcose...

Ceci dit, un tel phénomène est toujours unique et correspond, de fait, aux humeurs des Nephilim. Ainsi, même si un Nephilim est prisonnier des champs magiques qui l'environnent, il se manifeste en accord avec son humeur. Les témoins initiés parlent alors de phénomènes colériques, mélancoliques, etc...

De manière plus précise, une narcose colérique sera agressive et aura tendance à utiliser ses pouvoirs pour nuire à ceux qui s'introduisent dans son Domaine. Les narcoses mélancoliques au contraire sont plus subtiles dans leurs manifestations et s'intègrent bien dans leur environnement qu'elles modifient de manière substantielle. Les "intrus" qui pénètrent dans un tel territoire peuvent être frappés par l'étrangeté des lieux et une sorte de lien empathique peut s'effectuer. Les Nephilim de l'Air et de l'Eau quant à eux sont plus portés sur la communication et l'adaptation. Enfin les narcoses lunatiques, comme leur nom l'indique, sont les plus imprévisibles et se manifestent de manière chaotique, oscillant entre la mélancolie la plus profonde et la colère la plus destructrice... Grâce à cette simple catégorisation, les narcoses prennent une autre dimension, plus intéressante à rendre en jeu.

A partir de cette base "caractérologique", chaque narcose peut se différencier par ses différents modes de

manifestation, eux même en rapport avec le Ka élément dominant du Nephilim à l'origine de la narcose.

MANIFESTATIONS

Etant immergés dans les champs magiques, les Nephilim en narcose peuvent continuer de manière plus ou moins intuitive à utiliser des "pouvoirs" de nature magique. Un exemple de ce qu'une narcose peut effectuer se trouve dans le scénario "Le Voile Levé" de la campagne "Le Souffle du Dragon".

Une fois prisonnier des champs magiques, le Nephilim n'a évidemment plus la même liberté qu'en étant incarné. L'utilisation de ses compétences magiques n'est par

POTENTIEL DU SITE

1d6 - potentiel de points de Ka

1. Résiduels	- 1 point
2. Dispersés	- 1 + 1d3 pts
3. Organisés	- 2 + 1d6 pts
4. Puissants	- 3 + 1d10 pts
5. Plexus	- 4 + 2d10 pts
6. Plexus puissant	- 5 + 3d10 pts

Si par un heureux hasard, un Nephilim "tombe" sur le lieu d'un nexus, son destin peut être considérablement affecté. Tout d'abord, il peut utiliser indifféremment les cinq éléments mais surtout, il peut espérer profiter d'une sorte de bain de jouvence au sein même des champs magiques et en sortir plus fort...

Une fois le potentiel déterminé, on obtient celui de la narcose même en faisant la moyenne entre POT Site et Ka-élément du Nephilim.

Ex : un Nephilim de l'eau tombe en narcose dans un site offrant un POT de 11 tandis que l'infortuné a 16 en Ka de l'Eau. Le POT de la narcose est donc de $16 + 11/2$, 14 points.

Extension du territoire : une narcose peut affecter une zone plus ou moins importante suivant son potentiel. Ainsi, les narcoses les plus puissantes peuvent étendre leur territoire sur toute une région (Cf. Hermès n°2, "La Bieria"). D'un point de vue technique, la table suivante peut être adoptée pour rendre compte de ce phénomène d'extension.

POT	Diamètre de la zone d'influence
1 - 4	5 m
5 - 9	10 m
10 - 14	20 m
15 - 19	50 m
20 - 25	100 m
par tranche de 5 sup. + 50 m	
Ex : une narcose avec un potentiel de 42 s'étendra sur une zone de 300 m.	



exemple plus possible... Par contre, la victime de la narcose peut, selon son degré de conscience, utiliser de manière plus ou moins volontaire, le potentiel magique du lieu de sa chute. Ces effets magiques sont relativement bruts et peu élaborés et se rapprochent par certains côtés des sorts de sorcellerie. Toutefois, à la différence des sciences occultes, aucune compétence n'est nécessaire pour que l'effet soit mis en oeuvre. A la place, la narcose puise dans un réservoir de points de Ka, proportionnel au potentiel du site où elle est fixée à son propre score en Ka.

POUVOIRS DE NARCOSES

Plutôt que donner une liste limitative, nous vous faisons ici des suggestions de ce type de magie intuitive et nous vous invitons à innover pour chaque cas particulier...

△ FEU

Chaleur : en dépensant 3 points de sa réserve, la narcose peut augmenter la température ambiante de son domaine d'un degré pendant une heure. Ce pouvoir presque insignifiant à bas niveau peut devenir terrifiant entre les mains de puissantes narcoses...

Feux Follets : proches d'effets Dragon, ces manifestations presque autonomes ressemblent à des globes de lumière dansante qui peuvent aller jusqu'à attaquer les intrus (Domm : 2d6). Chaque Feu Follet demande 5 points et ne se dématérialise qu'après une heure.

Foudre : cet effet dévastateur est long à se manifester. Pendant 1à tours, la narcose dépense un point de sa réserve. Ceci fait, la foudre tombe dans la zone choisie et contenant un objet vertical assez élevé tel qu'un arbre, un poteau, une antenne, une



tour ou... un agité brandissant une épée. Les dégâts sont de l'ordre de 10d6 et baissent d'un dé pour chaque tranche d'1 mètre autour du point d'impact (ex : 6m = 4d6).

▽ EAU

Retour aux sources : ce pouvoir affecte une personne par 5 points de Ka dépensés. La cible est alors touchée par une grande quiétude proche du sentiment de l'enfant au sein du ventre de la Mère et se couche en position foetale. Toute activité cesse,

surtout si elle est agressive. Il est nécessaire de réussir un jet sous Ka x 3 pour sortir de cet état sous peine de rester béat pendant une autre heure.

Contrôle des Eaux : grâce à ce pouvoir, la narcose peut agiter ou calmer les surfaces d'eau ou bien provoquer ou dissiper les chutes de pluie. Un point dépensé peut agiter l'eau de quelques rides très esthétiques, deux points de faire des vaguelettes, cinq et on passe à une vague de dimension honnête, 10 et c'est le déchaînement ! Ceci dit le pouvoir ne dure qu'une minute....



Pour les autres éléments, vous pouvez développer les suggestions suivantes...

AIR

- Poltergeist
- Communication
- Manipulation des courants d'Air

TERRE

- Croissance végétale
- Harmonie

LUNE

- Illusions
- Songes
- Sommeil

Les points dépensés pour utiliser un pouvoir sont récupérables à raison du POT du site par jour. Ex : une narcose en zone dispersée regagne un 1+1d3 points par jour...

SORTIR DE NARCOSE ?

Les Nephilim Adoptés de la Tempérance et regroupés au sein de l'hospice Narcosis ont accès à des rituels et des sortilèges puissants mais difficiles à mettre en oeuvre permettant de faire réintégrer une narcose à sa stase. Le processus, lent et douloureux pour le Nephilim n'est pas exempt de danger et le Nephilim qui échappe à l'ancrage n'en sort pas toujours intègre dans son essence...

Ceux de la Tempérance sont d'ailleurs réticents à l'idée d'accomplir cette tâche et il faut que le

nephilim à sauver soit "valable" ou que ses compagnons acceptent de payer un "prix" non négligeable. Une fois les Adoptés de l'Arcane convaincus, la première tâche à effectuer est de retrouver la stase du malheureux. Ceci fait, l'étape suivante consiste à délimiter la zone d'influence de la narcose puis à la marquer par des bornes magiques. Ces dernières sont au nombre de cinq et sont disposées en pentacle de manière à circonscrire les influences magiques du rituel suivant. Le maître du rituel peut alors entonner son invocation principale qui a pour effet de faire vibrer les champs magiques. Ainsi, le Nephilim en narcose qui a déjà subi les effets de l'ancrage devient plus sensible à la phase suivante destinée à tamiser les champs. Cette phase est la plus délicate car une partie des Ka-éléments de la narcose peuvent rester fixés aux champs. Enfin, le résultat de ce rituel est capté et condensé vers la stase. Dès lors, le Nephilim a été arraché à la narcose avec plus ou moins de casse. De même, plus la narcose est étendue, plus il est difficile de tout récupérer...

Ainsi pour chaque point de Ka "ancré" dans les champs, il est nécessaire de réussir un jet sous le Ka de l'invocateur x 3. En cas d'échec, ce même point reste fixé aux courants de Ka environnant la narcose et le Nephilim atteint dans sa substance se voit attribué un point de Khaïba...

Exemple : un nephilim en narcose a échoué 6 fois dans ses tentatives désespérées pour sortir de narcose. Heureusement pour lui, les Adoptés de la Tempérance arrivent à la rescousse dans le but de l'arracher aux courants de Ka dans lequel il se fond inexorablement. L'invocateur du rituel doit donc tester 6 fois de suite un jet de Ka. Malheureusement, il échoue deux fois et le Nephilim se voit réintégré dans sa stase avec deux points de Ka en moins et deux points de Khaïba supplémentaires.

On ne fait pas d'omelettes sans casser les oeufs disent les humains...

Comme nous venons de le voir, quitter la narcose n'est pas de tout repos et peut traumatiser un Nephilim. D'après certains documents, il existerait d'autres méthodes d'extraction mais plus hasardeuses quant aux résultats et surtout plus longues.

Les obstacles sur le chemin de l'Agartha ne manquent pas et nous serons certainement amenés à décrire plus amplement les péripéties de la réincarnation et du Khaïba entre autres. En attendant, espérons que ces règles donneront plus d'âme et d'ampleur aux narcoses que vos Nephilim seront amenés à rencontrer voire vivre...



Texte :

Stéphane
Adamiak



REVUE OCCULTE DE PRESSE



FOCUS

Les contacts par courrier, les différentes rencontres lors des conventions ou du Salon de la Porte de Versailles nous ont permis de noter à plusieurs reprises votre désir de voir dans ces colonnes des références à des livres exploitables dans le jeu ou tout simplement pour bâtir une culture de l'occultisme. Désormais, nous nous efforcerons de pointer pour vous au moins un ouvrage intéressant dans chaque numéro. Focus sera donc une rubrique régulière. De votre côté, n'hésitez pas à nous envoyer le résultat de vos propres recherches bibliographiques...

Pour cette première fois, nous parlerons donc de "L'Occultisme dans la Politique" écrit par le célèbre Gérard de Sède qui a déjà défrayé la chronique dans les années 60 avec son célèbre "Les Templiers sont parmi nous". Cette fois-ci, assisté de sa femme, l'auteur nous propose d'examiner les éléments occultes de l'Histoire plus ou moins connue.

D'un abord facile, ce livre aborde sous forme d'articles concis et bien documentés les thèmes, ô combien débattus, des Templiers et de leurs rapports avec le pouvoir, des légendaires Cagliostro et Comte de Saint Germain pour les plus connus. L'amateur de conspirations sera tout de même satisfait de se voir exposé sous un jour nouveau le cas Jeanne d'Arc ou l'histoire du Chiïsme entre autres. Notons aussi le récit de la sanginaire épopée du baron von Ungern (que les fidèles lecteurs de Corto Maltese connaissent déjà) et ses rapports avec le mythe du Roi du Monde...

D'époque en époque, cet ouvrage présente donc un intérêt certain pour tout meneur de jeu ou joueur de Nephilim dans l'objectif de tirer des éléments de scénarios ou tout simplement pour apprendre de manière plaisante des éléments troublants de notre histoire. Vraiment intéressant et certainement pas aussi délirant que l'ensemble des publications sur ce genre de thèmes. N'hésitez pas !

"L'Occultisme dans la Politique"
- Gérard et Sophie de Sède -
Albin Michel

CONCOURS

LE MYSTERE DU POETE AUX CENT VISAGES

Les témoignages des Nephilim ou des sociétés secrètes dans les médias humains ne sont pas monnaie courante. Pourtant, il arrive parfois qu'un article rende compte d'éléments étranges, de manière parcellaire... Les imaginations les plus débridées s'agitent alors et les hypothèses les plus folles voient le jour. C'est précisément ce que nous vous proposons dans ce concours.

Vous trouverez ci-dessous un article tiré d'une publication municipale parisienne évoquant un étrange poète au destin encore plus étrange...

"De l'avis de tous, le poète Armand Robin semble avoir été un monsieur bien étrange. Natif de Bretagne, Robin ne parla que le dialecte Fissel jusqu'à son entrée à l'école. Devenu jeune homme, il vint s'installer à Paris où il apprit très vite et -dit-on- à la perfection 26 langues. Dans "Visa pour une autre Terre", Jacques Bergier déclare à son sujet qu'il devint le "plus grand poète bulgare et le plus grand poète swahili du XXème siècle". Il fut d'ailleurs aussi poète français publié chez Gallimard. Bergier affirme que Robin présentait des dons parapsychologiques considérables, tels la télépathie, la clairvoyance et la prédiction de l'avenir". En 61, Robin, arrêté pour des raisons obscures, disparaît... Bergier précise qu'il mourut après avoir agonisé sur une banquette de commissariat, frappé par la police sans aucune raison.

L'histoire est déjà étonnante. Mais Bergier, dans son ouvrage, ajoute que Robin est totalement tombé dans l'oubli et que ses poèmes sont introuvables. Il précise qu'on enquêta sur le poète afin de lui consacrer un film. Les témoignages ne se recoupèrent absolument pas. Ni les descriptions physiques, ni les portraits psychologiques, philosophiques ou politiques ne permirent de dégager d'image unique et cohérente du personnage...

Armand Robin serait-il plus qu'un nom, une sorte de fonction assurée par plusieurs personnes ? Etait-on Armand Robin comme on pouvait être le Comte de Saint Germain ?

Tiré de "Quartiers de Paris" 12/93

Le but du jeu est simple, laissez parler votre imagination et proposez-nous votre interprétation de cet étrange personnage, en accord avec le mythe Nephilim. Le résultat de vos fébriles hypothèses devra tenir sur deux pages dactylographiées.

Pour vous récompenser de vos efforts, les 3 meilleurs textes se verront offrir un abonnement de 4 numéros à Hermès Trimégiste !

La date limite de réception est fixée au 15 Juillet 1994. A vos plumes !

Comme un cheval fou...

Pris de panique sous l'orage, une quarantaine de chevaux se jettent dans le vide d'une falaise du Vercors.

Quarante trois juments et leurs poulains, pris de panique dimanche sous un violent orage, se sont jetés dans le vide, du haut d'une falaise du Vercors, à Saint-Julien-en-Quint et se sont fracassés 200 mètres en contrebas, mais ce carnage n'a été découvert que deux jours plus tard.

Le drame s'est déroulé dans une zone isolée, sauvage et difficile d'accès où les chevaux vivaient en quasi-liberté durant cette période de l'année. Leur propriétaire, la famille

Isnard, a expliqué qu'elle déplaçait chaque année, au rythme ancestral de la transhumance, ses troupeaux de chevaux depuis la ferme du Vaucluse jusqu'à la Drôme où les bêtes étaient lâchées en semi-liberté.

La famille Isnard a précisé qu'elle était spécialisée, à Château-Renard (Vaucluse), dans l'élevage de chevaux de race « barbe-arabe », originaires du Maghreb et destinés aux randonnées et loisirs. Ces animaux sont transportés chaque année depuis un

quart de siècle, par camions de Château-Renard jusqu'à la Drôme.

« Pris d'affolement, les bêtes ont dû fuir face au vent pour éviter la pluie et la grêle mais cette explication n'est pas suffisante, a estimé la propriétaire, Mme Françoise Isnard. Les juments avaient l'habitude de l'orage et il a vraiment fallu un élément extraordinaire pour les faire fuir », a-t-elle dit.

Saisies de panique, les juments se sont jetées dans le vide suivies par leurs poulains et se sont fracassées 200 mètres plus bas dans cette région escarpée du Vercors.

Lors de la macabre découverte, une odeur nauséabonde dégagée par les cadavres éventrés en décomposition, planait sur le site.

La sous-préfecture de Valence a été prévenue mardi après-midi du carnage et a tenté de mettre en place une opération de récupération des carcasses. L'opération ne pourra cependant être mise en œuvre qu'aujourd'hui, avec l'aide des pompiers, de la sécurité civile, des services vétérinaires et de l'armée, en raison d'un terrain difficile d'accès et un temps incertain. La destruction sur place des animaux par incinération est en effet impossible du fait des risques de feux de forêt, tandis qu'un terrain rocaillieux interdit de creuser des tranchées pour brûler les corps à la chaux vive, a indiqué le

sous-préfet de Valence, M. Paul Laville.

Un hélicoptère a survolé la zone hier matin, en constatant que les cadavres disloqués des chevaux s'étaient sur près de deux kilomètres en bas de la falaise. Les éleveurs, chargés de matériels, ne pourront descendre qu'à l'aide d'une « main-courante » longeant une voie spécialement aménagée le long de la descente dans laquelle se sont tués les chevaux. Les carcasses, d'un poids de plus d'une dizaine de tonnes, devront être hélitreuillées. Selon M. Laville, « l'évacuation des carcasses est urgente », bien qu'aucune pollution de la nappe phréatique n'ait encore été notée dans la région.

Le courrier picard

PAGE 8 - 24/25-7-1993

Le Courrier Picard

FAITS DIVERS

Noyon : les fouilles dévoilent deux corps de soldats allemands

Au cours de fouilles effectuées dans la cour du cloître de la cathédrale de Noyon, les restes de deux corps de soldats allemands ont été retrouvés. Les corps ont été transférés dans le cimetière militaire.

Noyon, ville martyre, haut lieu des combats sanglants de la première guerre mondiale garde encore dans son sol bien des vestiges de cette tragique épopée. Les restes de deux corps de l'armée allemande ont été retrouvés par des archéologues au cours de fouilles effectuées dans la cour du cloître de la cathédrale.

Avant d'entreprendre leurs recherches, Bruno Desachy et Vincent Coustard (les deux archéologues municipaux) savaient qu'au cours de la première guerre mondiale, les lieux avaient été occupés par les Allemands. Après la guerre, une dizaine de corps avaient été exhumés dans le cimetière militaire allemand de Noyon.

D'ailleurs, les fouilles effectuées ces derniers jours ont mis au jour une dizaine de sépultures vides sur un premier niveau, là où les archéologues recherchent les anciennes fondations des galeries du cloître détruites en 1851.

Il semble bien que deux de ces corps aient été oubliés : ils ont été retrouvés dans la

même lignée et au même niveau (à environ un mètre de profondeur), contre le mur nord du cloître.

L'origine des deux corps a pu être facilement identifiée. A proximité des squelettes, les chercheurs ont retrouvé des masques à gaz identiques à ceux portés par l'armée allemande en 1914 et 1918. Sur les ossements de l'un des deux corps, se trouvait un chargeur dont les balles portaient l'inscription encore visible sur la culasse : mars 1915 (date de fabrication en allemand). Après ces quelques vérifications, les ossements ont été recueillis par les services spécialisés de la gendarmerie pour être transférés dans le cimetière

militaire.

Les trouvailles macabres se sont poursuivies hier avec la mise au jour au même endroit dans une couche inférieure de deux fosses où étaient enchevêtrés les ossements provenant des sépultures des chanoines de la cathédrale inhumés à cet endroit avant la destruction des galeries du cloître en 1851... Sept crânes à un endroit et trois autres à deux mètres de là parmi le paquet d'ossements laissent supposer qu'au cours de la destruction de l'édifice, la terre a dû être remuée à cet endroit qui servait de cimetière à l'ensemble canonial de la cathédrale. D'ailleurs à ce sujet, les découvertes ne font que commencer.

Le courrier picard

Des statues vieilles de 2 000 ans

Les archéologues chinois ont mis à jour près de Xian, la capitale des premières dynasties chinoises, 50 statues en argile de femmes soldats montées à cheval datant de la dynastie des Han antérieurs (206 avant J. - C. à 24 de notre ère).

Ces femmes sont vêtues d'armures en bois et portent des épées. C'est seulement la deuxième découverte d'un tel genre après celle en 1974 de l'armée en terre cuite de l'empereur Qinshihuang de la dynastie Qin (221 à 206 avant J. - C.), dont les 6 000 soldats contenus dans la première cavité sont devenu l'un des plus importants centres touristiques chinois.

Le courrier picard

Sept fois le feu à l'hôpital

L'hôpital de Tarbes (Hautes-Pyrénées) a fait l'objet depuis 48 heures de sept tentatives d'incendie d'origine criminelle et les services de police, qui ont placé le bâtiment sous surveillance, recherchent toujours l'auteur des faits.

Lundi vers 21 h 00, le premier incendie avait touché une réserve du service de chirurgie digestive. Il était suivi de trois autres tentatives durant la nuit, à divers étages du bâtiment.

Mardi, le même scénario s'est reproduit.

Le courrier picard

CULTE DES PIERRES Des cailloux contre la foudre ou les brûlures

Nous sommes à Monastier, à quelques kilomètres du Puy-en-Velay, aux confins de la Haute-Loire, des Cévennes et de l'Ardèche. Jean Pradier, garagiste, accueille le visiteur dans sa demeure en pierre de taille. Une maison bâtie entièrement de ses mains. Jean voue un culte aux pierres, et particulièrement à celles qui font partie de sa collection : « Ces pierres, elles sont dans ma famille depuis le XIII^e siècle. Nous les transportons partout avec nous, de génération en génération. Les grosses, qui sont des pierres de haches polies, servent à écarter la foudre. Lorsqu'il y a un orage, nous les disposons sur la table pour repousser les éclairs. D'autres ont le pouvoir de lutter contre le venin des serpents ou soigner les brûlures. Avant d'appliquer une pierre pour guérir, on doit la mettre pendant vingt-quatre heures dans une cruche spéciale, remplie d'eau. L'eau de la cruche doit être bue par la personne que l'on veut soigner avant d'appliquer la pierre

sur sa blessure. Il y a aussi un rituel pour reconnaître une bonne pierre d'une mauvaise. Il faut entourer la pierre d'un fil de laine, et la poser sur une flamme. Si le fil brûle, la pierre est mauvaise. » D'après Régis Shauc, historien et linguiste de la région, il existerait plus de trois cents familles dans la région du mont Mézenc pratiquant ce culte. Et selon Gérard Enjores, brillant archéologue et ethnologue, certaines d'entre elles remonteraient au néolithique. « Un peu partout dans la région, les gens ressortent leurs pierres », ajoute Régis Shauc. En fait, toute la population de cette région renoue avec des rites païens qui n'ont jamais vraiment disparu. Le vieil André Vessalre témoigne : « Ben oul, c'est souvent qu'il y en a des gens qui m'demandent d'aller à la pierre de Saint-Maurice... Faut dire que si on connaît pas l'chemin, on trouve pas... Alors j'en ai conduit pour mettre leur gamin d'ssous. Ça soigne les os malformés. »

Un os de Bouddha volé

Un os de Bouddha révéral par des millions de fidèles a été volé hier dans une chambre souterraine d'un temple de Katmandou où il était conserve

La relique dérobée était conservée dans un récipient hermétiquement scellé et à l'épreuve des flammes. Seul le couvercle a été retrouvé par la police à proximité des lieux du vol.

Selon l'école bouddhiste de Katmandou, cet os est l'un des huit prélevés sur le corps de Bouddha avant sa crémation pour être distribués à ses disciples.

Le courrier picard



V.S.D



FRATERNITÉ BOTANIQUE



Cette aventure convient à un groupe d'au moins quatre Nephilim vivaces et pas empotés. Ils devront enquêter sur des incidents dus à l'invasion d'une plante mystérieuse, lutter contre un club occulte de botanistes, et découvrir les secrets enfouis d'un satyre jardinier. Le scénario se déroule dans une ville de France d'importance moyenne, entourée de campagnes et pourvue d'un vieux quartier.

L'HISTOIRE

Au XVII^e siècle un Nephilim satyre nommé Clusius élit domicile dans une grande propriété proche de la ville : le Domaine de Trifoylle, qui comprend un château, un vaste parc et une serre. Sous son identité officielle de botaniste, Charles de l'Escluse, Clusius y cultive des plantes étranges dotées de pouvoirs occultes, pour élaborer de nouveaux rituels. Mais dans la ville un certain Augustin Lamoigne marche sur ses plates-bandes : il a créé un club de savants, la Fraternité Botanique, qui se passionne pour les mystères de l'herboristerie. Bien vite, Lamoigne s'intéresse aux recherches de Clusius et fomenté un complot pour lui dérober ses découvertes et son Domaine. Il fait appel à une faction templière locale pour chasser le pauvre Clusius, qui doit s'enfuir. Mais le satyre a le temps de cacher son testament, la somme de ses travaux, sous la forme d'un grimoire qu'il enterre magiquement. Pour pouvoir le découvrir il faut pratiquer un rituel secret

fondé sur l'horticulture ésotérique, de sorte que seul un puissant mage à l'écoute de la nature pourra mettre au jour ses secrets. Ce rituel nécessite la graine d'une plante extrêmement rare, la Cyrilla Spontanea, qu'il faut planter à l'endroit indiqué pour que l'arbre naissant ramène le texte à la surface.

De nos jours, les successeurs de Lamoigne, au sein de la Fraternité Botanique, sont toujours à la recherche des secrets de Clusius, et sont proches d'aboutir. Ils ont réussi à se procurer la graine en faisant chanter l'herboriste local, Blaise Renardeau, car ils ont enlevé sa fille Pétunia. Puis ils ont tenté le rituel dans la serre du Domaine. Mais il leur manquait un texte essentiel que Clusius a inscrit dans un grimoire laissé dans l'herboristerie de Blaise par un ancien locataire elfe. Leur expérience a donc été désastreuse : la plante à peine sortie s'est animée d'une vie propre, et s'est échappée vers la ville. Or la Cyrilla Spontanea est attirée par le Ka, et étrangle les Nephilim pour leur voler leur Ka-élé-

ment Terre. Ainsi plusieurs meurtres ont eu lieu : les simulacres ont été assassinés, et les Nephilim très affaiblis, ayant perdu leur rapport à la terre, ont dérivé loin de là avant de se réincarner. Les PJ ne pourront donc pas profiter de leurs témoignages.

Les Nephilim vont devoir découvrir la plante meurtrière, explorer le Domaine et comprendre les agissements de la Fraternité Botanique. Puis ils se lanceront eux-mêmes à la recherche de nouvelles graines pour réaliser le rituel.





Introduction :

PSYCHOSE PRINTANIERE

C'est le printemps. Les oiseaux chantent, la nature s'éveille, et les Faërim sentent que l'Agartha n'est pas loin. Cette ambiance bucolique est hélas perturbée lorsque les PJ sont alertés par des faits divers, dans la presse ou les médias, concernant une série de meurtres mystérieux. Ces crimes ont été perpétrés à quelques jours d'intervalle, et présentent de curieux points communs. C'est d'abord un clochard qui a été retrouvé étranglé, près d'un banc, au petit matin. Sans mobile apparent, le meurtre fut vite classé sans être résolu. Puis c'est un enfant de sept ans dont on a retrouvé le corps sans vie. Dans la ville en émoi, les rumeurs ont eu vite fait de se répandre : l'assassin rôde, le psychopathe attend sa prochaine victime, l'étrangleur se moque de la police etc. Mais les PJ se sentent vraiment concernés lorsqu'ils voient les photos de la seconde victime avant sa mort : les fines oreilles, les yeux en amande ne leur laissent aucun doute, c'était un elfe. Si les PJ n'envisagent pas tout de suite d'enquêter sur la mort étrange de leur frère de race, un contact Nephilim ou bohémien leur apprendra que cet elfe effectuait un transit d'informations très précieuses. Sa mort laisse donc présager qu'une Société secrète s'est emparée de ces données.

Quand ils arrivent en ville, l'ambiance est extrêmement tendue. Tout le monde parle de l'affaire, qui fait les gros titres des journaux. Les mères ne quittent pas leurs enfants des yeux. Le moindre cri génère la panique. Dès leur arrivée, qui en général ne passe pas inaperçue, les PJ sentent glisser sur eux les murmures et les regards méfiants. Les bourgeois font des remarques sur leur allure et leur aspect bizarre. Au café de la place de l'église, on s'arrête de boire lorsque passent les PJ.

Dans cette ville de province qui aurait voulu rester bien paisible, les iconoclastes sont les premiers suspects. Durant toute l'enquête, les PJ seront donc souvent accostés par des policiers, ou pris à parti par les gens respectables, sous divers prétextes.

Mais cependant que les PJ commencent leurs investigations, il faut faire intervenir le développement de la plante : cette invasion progresse très vite à mesure que les PJ amassent les informations, et jusqu'à la fin du scénario. Ainsi, l'enquête devient de plus en plus urgente tandis que la panique s'empare de la ville. Vous pouvez par exemple établir une table d'événements pour intercaler les phases de recherche, les rencontres, et les incidents dus à l'invasion végétale.

ASPHALT JUNGLE

Tout au long de leurs pérégrinations dans la ville, les PJ remarquent peu à peu la présence d'une plante aux nombreuses tiges, couvertes de petites feuilles effilées. Cette découverte doit d'abord paraître accessoire, à l'occasion d'un jet raté par exemple : un PJ laisse tomber un objet qui se perd dans un petit buisson, dans la grille d'un arbre infestée de Cyrilla ; il bute dans une racine en courant après les gamins qu'il veut interroger ; il surprend un couple d'amoureux dont le garçon tient une tige de la plante entre les dents etc. S'ils interrogent des habitants au sujet de cette plante, le premier ne voit pas où est le problème ("vous n'avez jamais vu une touffe d'herbe?"), le second ne l'avait pas remarquée, le troisième se plaint qu'il y en a plein son jardin depuis quelques jours. En Vision-Ka la plante ne détient rien de particulier (le Ka est concentré dans la base de la plante, dans les tiges la teneur en est trop faible pour être décelée).

Rapidement, la Cyrilla se répand à travers la ville, de plus en plus

embarrassante. Elle s'est introduite entre les pavés, court sur les trottoirs, s'enroule autour des monuments... Tant et si bien que, en deux ou trois jours, toute la ville en parle. Les journaux locaux et la télévision régionale titrent sur le mystérieux envahisseur, accusent la mairie de ne pas faire son travail de voirie, s'en prennent aux laboratoires scientifiques qui ne contrôlent plus leurs expériences ("à la limite, ça fait peur"). Pour finir, la ville ressemble à une petite jungle, les rues sont tapissées de feuilles, les arbres croulent sous le poids de ce parasite, jardins publics et privés sont devenus inextricables.

De nouveaux incidents se produisent : en deux endroits successifs, la plante a généré un fruit énorme et coloré, une sorte de bulbe animé de pulsations, qui a déposé une graine. Mais celle-ci a explosé dans les minutes qui ont suivi. Si les PJ sont sur les lieux au moment où cela se produit, empêchez-les évidemment de s'en emparer. S'ils tentent une Vision-Ka sur l'explosion, ils s'aperçoivent qu'une décharge de Ka Terre est libérée par la graine.

Premier crime :

LE CAS PALETOT

Les articles de presse et les bavardages des commerçants permettent de noter rapidement quelques détails sur la première victime. "Paletot", le clochard, était bien connu pour sa truculence et sa saleté. On le voyait au marché évaluer finement la qualité des légumes. Il aimait dormir dans les jardins, à même la terre. Sa grosse voix grave faisait peur aux enfants et aux jeunes filles qu'il poursuivait de ses assiduités (c'est bien sûr un comportement de satyre). Il paraît qu'il est mort sous un arbre, à moitié enterré, comme si "le monstre" qui l'a tué pesait des tonnes.



En effet, le clochard est mort au "Jardin des deux colombes", à l'Est de la ville, au coeur d'un quartier résidentiel assez morne. Six platanes et quatre bancs de pierre encerclent une statue de déesse portant une colombe dans chaque main. Paletot a été retrouvé contre l'un des platanes, enfoncé dans le gravier, étranglé. Des indices négligés par les policiers sont encore visibles : l'écorce de l'arbre porte des traces en spirale tout autour du tronc, sur deux mètres à partir du sol, comme si une corde l'avait serrée. Ses affaires se trouvent au commissariat. En cherchant bien, les PJ trouvent aussi des sillons assez profonds sous le gravier, qui mènent de l'arbre à la sortie du square et se perdent dans les pavés de la rue. De petites feuilles vertes traînent par ci par là, qui ne ressemblent à aucune plante connue.

Si les PJ s'intéressent à la statue, ils remarqueront des traces de griffes et des poils bruns à ses pieds. La nuit venue, la statue luit joliment dans le silence du square. Si un satyre est présent, les colombes de pierre se mettent à discuter entre elles. Elles parlent de tout et de rien, de la pluie et du beau temps. Elles donnent aussi quelques indications sur la mort de Paletot, à laquelle elles ont assisté. La bête est sortie de nulle part, ses tentacules ont rampé sur le sol et se sont dressés tout autour du satyre, le ligotant contre l'arbre.

Second crime :

LE CAS JÉRÉMIE

Quant au gamin, Jérémie Fourcade, il jouait dans un square avec deux camarades, qui ont déclaré avoir été attaqués dans les fourrés par un serpent immense, qui a saisi leur copain tandis qu'ils s'enfuyaient. Mais le choc les empêchent d'en dire plus. Les PJ devront être très précautionneux pour avoir d'autres

informations : le serpent les a surpris parce qu'il se confondait parfaitement avec les fourrés. Il était si long qu'ils n'en ont pas vu l'extrémité. En fait, il n'avait pas de tête, et portait des piquants. Il s'entortillait comme une grosse liane.

Au domicile de Jérémie, les PJ accédant à sa chambre trouveront des cahiers remplis d'inscriptions et de dessins incompréhensibles. La maman effondrée pensait que c'était là le début d'une grande vocation artistique. Les PJ sauront sans doute déchiffrer le journal intime de l'elfe Dorindel, racontant ses premiers contacts avec cette époque, et son goût pour la transmission du savoir antique (un PJ Adopté de la Papesse sera sensible à cette profession de foi, et pourra remarquer un signe particulier revenant régulièrement dans le texte, attestant de l'appartenance de Dorindel à cet Arcane : le dessin stylisé d'une main sur un livre ouvert). Mais rien concernant des documents éventuellement volés.

Le meurtre a eu lieu au square Morlay, où de nombreux enfants vont s'ébattre à la sortie de l'école. Depuis le drame, les bambins l'ont bien sûr déserté. Beaucoup plus touffu que le jardin des deux colombes, il ne contient qu'un seul indice : la stase de Dorindel, un anneau doré, qui en Vision-Ka se révèle plein de Ka-éléments, à l'exception du Ka Terre.

L'ARBRE DE VIE

Si les PJ font des recherches au sujet de la plante, ils peuvent se diriger vers la bibliothèque municipale. Au rayon Botanique, ils ne trouvent qu'une référence vague et fantaisiste à une plante correspondant à la description du parasite qui s'empare actuellement des rues. "La Cyrilla Spontanea est une espèce quasi-

légendaire. Renommée pour son développement capricieux, elle a donné naissance à des récits absurdes concernant sa croissance ultra-rapide. Sans doute un bon exemple du mélange d'imaginaire et de vérité qui marque la botanique médiévale."

Au rayon Occultisme, en revanche, un traité marginal et relégué au fond du département : le "Rariorum plantarum historia", signé Clusius, informe les PJ sur la nature étrange de la Cyrilla. Cette plante aux qualités surprenantes a été trouvée par Clusius lors d'un lointain voyage, dans une ville qu'elle avait envahie, forçant les habitants à fuir leurs maisons. L'auteur décrit l'état pitoyable des bâtiments, couverts de feuillage et rongés par le réseau membraneux de la Cyrilla. Les ruelles et les places avaient sombré sous l'assaillant, qui avait fini par perdre toute énergie, et jaunissait dans ces lieux désertés. Clusius parvint à retrouver la racine vivante, et la ramena en son laboratoire pour l'étudier à loisir. Ses principales découvertes sont que la Cyrilla est attirée par une force que seuls connaissent les initiés. C'est pourquoi les grands mages sont aptes à contrôler la croissance de la plante, tandis que les hommes seraient fous de s'y essayer, car ils iraient au-devant de désastres.

Mais la ville contient une autre mine de renseignements. Il s'agit d'une herboristerie, cachée au coeur de la vieille ville. Pour y accéder, il faut rentrer dans le vieux quartier : là, les façades grises des maisons séculaires, aux volets souvent clos, et aux fenêtres murées, n'abritent plus que des souvenirs poussiéreux destinés à de prochaines aventures... Dans les ruelles mal pavées, les chats assistent immobiles au passage des PJ, et une femme sans âge encastrée dans sa chaise leur indique que la boutique est dans l'impasse du vieux chêne.



Au bout de cette rue sans trottoir, assombrie par le mur qui la clôt, se dresse effectivement un énorme chêne, dont les branches imposantes couvrent presque toute la voie. En voyant cet arbre, les PJ ont un sentiment de complicité et de respect, à l'égard de cet être qui, comme eux, traverse les siècles. Autour de lui baigne une atmosphère de protection et de conservation du passé. Les longues branches du chêne touchent l'enseigne tordue d'une boutique aux grosses poutres apparentes, qui apparaît presque comme leur rejeton. Elle se nomme "L'Arbre de vie". Les lettres peintes délavées gardent pourtant encore un peu de leur éclat d'autrefois. Surtout en Vision-Ka : quelques traces de Ka Terre leur donnent une couleur cuivrée. Sous le dessin stylisé d'un arbre à sept branches, les vitres sales laissent à peine voir l'étalage de bouquets séchés et de sachets de pétales, et les flacons de porcelaine sur les étagères.

A l'intérieur, les PJ pourront déceler d'autres indices attestant de la présence d'un elfe en ces lieux : runes gravées dans les poutres, décorations de fleurs séchées dorées façon Lorient... Mais le tenancier, Blaise, n'est pas un Nephilim. L'elfe qui tenait cette boutique l'a quittée il y a bien des siècles.

Quand la porte de bois de la boutique s'ouvre, une clochette tinte, Blaise surgit de l'arrière boutique. Il a la soixantaine, une barbe broussailleuse dévore son visage et gagne sur son tablier bleu. L'œil est vif et le sourire naïf. Au cours de la conversation, Blaise est d'abord très heureux de voir de nouveaux clients : ça le change des vieillards du coin. Il ne perd pas une occasion de proposer des articles aux PJ, il farfouille dans ses flacons, bredouille des noms latins rigolos (inventez les d'avance, pour faire croire aux PJ qu'ils sont importants), brandit des bouquets sous le nez des PJ qui éternuent, etc. Mais dès qu'il est interro-

gé sur la plante, sa bonne humeur se voile d'inquiétude. Mal à l'aise, il prétend n'être au courant de rien (il ment très mal), et demande sèchement si ces messieurs ne désirent rien d'autre, au plaisir... Enfin, si les PJ insistent, gagnent sa confiance, il jette un coup d'œil effrayé dehors, et leur demande une adresse pour les contacter ce soir. Puis il les expédie.

Quand ils sortent, les PJ sont surveillés par les membres de la Fraternité Botanique. Des ombres furtives les suivent dans les escaliers tortueux de la vieille ville, les volets grincent sur leur passage. Mais ils ne peuvent identifier personne. A partir de ce moment, les FB soupçonnent les PJ d'avoir été appelés par Blaise, d'appartenir à la police ou à une société concurrente. Mais ils ne tenteront rien contre eux avant qu'ils ne s'approchent du Domaine.

Mais le soir de ce jour, Blaise contacte les PJ, et leur donne un rendez-vous discret à l'ancien Jardin des Plantes, devant la grille. Voici ce que les PJ peuvent apprendre au sujet du Jardin des Plantes. Il avait été installé dans l'ancien parc du Domaine de Trifoylle, propriété d'un aristocrate excentrique au XVII^{ème} siècle : Charles de l'Eccluse. Ce personnage est décrit comme extravagant, très chaleureux, à l'éternel sourire noyé dans une énorme barbe rousse. Il passait son temps à parcourir l'Europe. Sa vaste propriété, située aux portes de la ville, n'est plus habitée depuis la disparition du maître des lieux, parti un beau soir de 1687 sans laisser d'adresse. Mais heureusement, le patrimoine ne fut pas laissé à l'abandon, car une noble association de la ville proposa de prendre en charge le Domaine : la Fraternité Botanique. Cela dura quelques années, jusqu'à ce que meure Augustin Lamoigne, le président du club. Ce fut à ce moment que la municipalité décida d'implanter le Jardin des Plantes : ce site de

conservation et de culture d'espèces rares devait aider à la classification générale des végétaux. Ce ne fut pas un grand succès. Les savants se plaignaient de vols et d'incidents fâcheux [dus à quelques faeries mécontents de cette intrusion] et mirent bientôt fin à leurs activités. Le Jardin des Plantes et le Domaine de Trifoylle sont depuis abandonnés.

PROMENADE DE SANTÉ

Malheureusement pour les Nephilim, la plante a détecté la présence de nouveaux porteurs de Ka sur son terrain de chasse. Les PJ vont être attaqués. Cela se passe à la nuit tombée, dans un lieu sombre, à l'abri des témoins, et par surprise. Cette phase peut correspondre à la progression des PJ vers le Jardin des Plantes. Au début de leur chemin, ils entendent des froissements dans le noir, il leur semble que le sol bouge près d'eux. Puis l'un d'eux se prend le pied dans une racine, et a du mal à s'en dégager. Il aurait juré qu'elle n'était pas là quand il a posé le pied. Enfin ils voient distinctement une liane s'enrouler autour de leurs jambes, et c'est l'attaque ! Le combat est acharné entre cette entité avide de Ka, qui agite ses tentacules pour leur arracher leur énergie, et les pauvres Nephilim qui comprennent rapidement que les blessures physiques ne sont rien par rapport à ce que risque leur essence vitale.

Ils peuvent se débarrasser de cet envahisseur en taillant rapidement dans les lianes pour se dégager, en les brûlant, en attaquant magiquement le Ka Terre de la plante. De toute façon, la plante se calmera d'elle-même lorsqu'elle aura volé son lot de Ka. Mais laissez planer l'angoisse sur les PJ, car la plante est partout autour d'eux, par terre, et de plus en plus à mesure qu'ils approchent du Jardin.



LE DOMAINE DE TRIFOYLLE

Les PJ arrivent enfin à destination. En dehors de l'agglomération, ils traversent une petite bande d'herbe, une route qui encercle la ville, et parviennent aux hautes grilles noires de fer forgé. Au sommet du portail le métal forme des lettres : Jardin des Plantes, et une plaque commémorative à peine lisible rappelle son inauguration en 1778. Derrière cette barrière, le parc est endormi : de grands arbres de toutes variétés dressent leurs silhouettes macabres sous la lune blafarde.

La porte est entrouverte, et à travers les barreaux, Blaise est là, qui appelle les PJ et leur chuchote l'histoire tragique qui a provoqué les événements récents : la Fraternité Botanique l'a menacé de faire disparaître sa fille bien-aimée, Pétunia, s'il n'exécutait pas leurs ordres. Pour leur compte, il a cherché pendant des mois, et a finalement trouvé cette fameuse graine de *Cyrilla Spontanea* pour leurs terribles machinations. Dieu sait quelles expériences infernales ils ont commises avec, mais on peut en voir les conséquences dévastatrices : la plante a envahi la ville. Et, comble de malheur, ils lui ont imputé l'échec de leur stratagème, et retiennent toujours sa fille prisonnière. S'il s'est décidé à parler aux PJ, c'est qu'il a décelé en eux une volonté hors du commun, qui lui inspire confiance. Blaise leur demande de sauver sa fille, c'est son bien le plus cher. Les membres de la FB ont élu domicile dans le Domaine de Trifoylle, qui se trouve au-delà du Jardin des Plantes. Il leur faut continuer à traverser le parc. Quant à lui, il s'empresse de rentrer chez lui avant de se faire repérer.

Dans le parc désert, on peut juste distinguer des plaques au pied des arbres, indiquant leur espèce. Le sol

est complètement recouvert du tapis de la plante, et les PJ peuvent suivre ses ramifications pour atteindre l'origine de la gigantesque arborescence. Après une demi-heure de marche, ils parviennent en effet à une aire découverte, face à un château Renaissance, qui dut être superbe en son temps, mais n'est plus qu'une ruine aujourd'hui. Les vitres sont brisées, le toit s'est affaissé, les moulures et les balcons sont tombés. Autour de la bâtisse une promenade subsiste, ainsi qu'un élégant perron qui mène du gazon à la porte d'entrée. Au dessus du perron, une tonnelle couverte de la plante garde encore les insignes distinctifs du Domaine : une sorte de trèfle, l'inscription "Trifoylle", et la devise : "Sous les trois feuilles dort la sagesse". Mais le déluge de verdure ne vient pas de là, il prend sa source dans une belle serre, à 50 mètres du château. Cet édifice surprend par son état impeccable : pas une vitre ne manque, l'espace autour est délicatement dégagé.

Dès cet instant, il y a de fortes chances que les FB repèrent les Nephilim. Les sociétaires connaissent le Domaine depuis trop longtemps pour laisser qui que ce soit s'y aventurer sans en être prévenu. Ils sont actuellement en train d'observer les PJ à la jumelle, depuis un arbre creux situé non loin de la serre. Leur tactique est la suivante : ils n'attaqueront les Nephilim qu'en dernière extrémité. En revanche ils doivent protéger leurs installations dans la serre et dans les souterrains. Mais en même temps, ils comptent sur les PJ pour découvrir des éléments qu'ils n'ont pas compris eux-mêmes. Les FB vont donc les espionner, tenter de les éloigner par de faux incidents plus loin dans le parc (cri étouffé, démarrage de voiture...). Mais s'ils pénètrent dans la serre, les FB se préparent à mettre fin à leurs investigations.

LE LABORATOIRE DE CLUSIUS

Les nombreuses pièces de cette impressionnante bâtisse sont pour la plupart encombrées ou obstruées par les débris du toit, les lambris, les charpentes, les fauteuils moisissés, les cloisons écroulées etc. Mais quelques indices bien placés permettent aux PJ de trouver le chemin du laboratoire secret de Clusius. Dans un coin poussiéreux, une fiole encore bouchée portant une étiquette en latin et un pentacle; sous une poutre effondrée, les pages pourries d'un recueil de parchemins rédigés en Bas Enochéen; enfin, en Vision-Ka on distingue de petites runes dissimulées dans une moulure, qui désignent un passage secret, menant dans les profondeurs du château de Trifoylle...

Au bas de cet escalier de pierre, un laboratoire est creusé dans le sous-sol, ses murs de terre consolidés par des étais de bois. Le sol pavé s'orne d'un large pentacle aux tracés sauvages et aux branches fourchues. Et au centre de la pièce, un magnifique athanor, constitué d'un creuset de cuivre entouré de signes étranges, et relié à de longs alambics de verre où gouttèrent quelques élixirs parfumés. Un grand buffet abrite une rangée de traités jaunissants. En les consultant, les Nephilim apprennent l'identité du propriétaire, Clusius le satyre, son goût pour les mystères végétaux, ses idées sur l'utilisation des plantes en alchimie. Il raconte aussi dans un autre carnet, daté de la fin 1686, qu'il se méfie d'un certain Augustin Lamoignon et de ses associés. Non seulement les Frères Botaniciens l'espionnent et ont tenté plusieurs fois de s'introduire par effraction dans la serre, mais un ami de la Maison-Dieu l'a prévenu que le respectable Lamoignon venait de se rendre à la commanderie voisine. Il craint de devoir fuir très vite ce Domaine qu'il aime tant, mais se console en sachant



que ses secrets resteront bien gardés, à l'abri dans la terre bienfaitrice. Et si jamais les Templiers tentaient de les découvrir, la vengeance de Gaïa provoquerait la fin de toutes leurs manigances. Le texte se termine par une diatribe contre le monde des hommes et leurs constructions qui heurtent l'ordre naturel.

LA SERRE, SES PIEGES, SES SOUTERRAINS

La serre s'ouvre sans résistance. Elle ne semble pas avoir subi de modifications modernes depuis l'époque de son installation. Il n'y a notamment pas de lumière électrique. Seul un jet d'observer critique (sans lumière) permet de déceler de discrets raccordements entre la serrure de la porte et le sol. Les fils se perdent ensuite dans les couches de verdure de la Cyrilla qui jonche la surface. Car

l'épais tapis de Cyrilla a complètement recouvert le sol dallé de pierre. Les pots alignés dans l'ombre ne contiennent plus de vie, les sacs de terreau sont secs depuis longtemps. Mais cette serre est un infâme traquenard. En effet, dès que les PJ laissent la porte se fermer, des valves dissimulées dans l'armature métallique de la serre chassent l'air du lieu devenu hermétique, condamnant les simulacres des Nephilim à l'asphyxie. Les PJ n'auront alors que très peu de temps pour découvrir une trappe vers laquelle convergent les flots de Cyrilla. En l'ouvrant on remarque que les tiges ont été sectionnées à cet endroit, mais pas assez pour laisser l'accès au sous-sol tout à fait libre. Une échelle métallique descend dans un puits aux parois tapissées de tiges de Cyrilla.

Les PJ pénètrent ainsi dans le repaire de la FB. Les botaniciens ne s'attendent pas à les revoir si vite

(les méchants sous-estiment toujours les PJ), mais s'ils se montrent imprudents, les PJ seront repérés et attaqués. Les botaniciens abandonneront les premiers, n'ayant pas naturellement le tempérament guerrier. Un dédale de couloirs se présente aux Nephilim, qui vont pouvoir découvrir de nombreuses pièces d'usage courant (vestiaire, commodités sanitaires, réserve de nourriture etc.). Parmi ces cachettes, trois lieux seront plus intéressants. Mais dans toutes les pièces le réseau envahissant de la Cyrilla s'est engouffré.

Le premier est l'ensemble de laboratoires dont la FB se sert pour ses recherches sur les plantes ésotériques. Ces pièces, disposées en enfilade, abritent un gros matériel d'analyse chimique, des mini-serres, des placards remplis de fioles. Ajoutés à cela, du matériel d'enseignement (paillasses, sièges, tableaux noirs) montre que la FB est une





organisation scientifique de bon niveau, qui se donne les moyens d'accomplir ses travaux occultes. Elle est certainement de mèche avec une société secrète de plus grande envergure, et en effet, certains symboles templiers accompagnent les insignes de la FB : deux mains enlacées tenant une branche feuillue, qui ressemble plus à un bâton qu'à une brindille printanière. Finalement les PJ parviennent à un laboratoire plus grand, complètement détruit, où les débris de verre et les morceaux de bois cachent mal l'origine du sinistre : une sorte de creuset, dans une grande vasque de bois gravé, où le gigantesque bulbe de la Cyrilla a littéralement explosé, lançant ses rejets sur toute la région.

Le deuxième lieu important est une grande salle de réunion, décorée de nombreuses gravures médiévales représentant des herboristes, et de planches botaniques. Dans le lutrin qui se trouve sur l'estrade, les Nephilim pourront mettre la main sur un album relatant l'histoire de la FB depuis sa fondation par Lampoigne. Ils y liront aussi la tentative d'utilisation de la graine et son échec dû (selon eux) au mauvais choix de Blaise.

Enfin, une cellule retient prisonnière une jeune femme: Pétunia, la fille de Blaise. Plus énervée qu'affaiblie par son kidnapping, elle se montre pleine d'énergie: à peine délivrée, elle poursuit les FB jusqu'à ce qu'ils quittent leur repaire.

LA COURSE AUX GRAINES

Lorsque les PJ ramènent Pétunia chez son père, ils trouvent la porte entrouverte. Dans l'arrière boutique gît le corps de Blaise, égorgé. Il est derrière le bureau où l'herboriste traitait les herbes, les prenant dans un panier pour les placer dans de

petites boîtes. Une petite ampoule descend du plafond et éclaire faiblement le plan de travail. Dans l'ombre, le panier dissimule entre ses branches sèches un petit grimoire que Blaise a placé là au dernier moment pour le confier aux PJ. Le cuir est orné d'étoiles ondulantes, sans titre, mais le livre est entièrement codé. Sauf la dédicace : "Pour mon frère elfe, amoureux comme moi des fruits de Gaïa, à qui je confie mes ultimes secrets. Puisse croître la sapience. Clusius".

Après décryptage, le grimoire se révèle un focus pour contrôler la Cyrilla Spontanea. Ce sortilège permet de faire pousser convenablement la plante magique à l'aide

d'une de ses graines. Or le nombre de graines de la Cyrilla, déposées par ses fruits, excède rarement le chiffre de cinq ou six. Quand les PJ auront fini de décrypter le texte et se seront échangés leurs informations, ils découvriront que des micros ont été placés dans la boutique, et donc que les FB vont tenter de s'engager sur la même piste qu'eux.

Alors commence la recherche des graines. Cette phase doit être urgente et précipitée. Il faut passer la ville au peigne fin, pour mettre la main sur les graines avant les FB. L'une après l'autre les graines disparaissent. Les deux premières se sont détruites dans la journée. Très vite leur nombre se réduit : les PJ aper-





çoivent l'explosion d'un fruit et assistent à la disparition de la graine à quelques secondes près. Ils rencontrent les FB, et sont obligés de les affronter, tandis que le fruit éclate sous leurs yeux. Ou bien ils les poursuivent pour récupérer un fruit qui éclate dans les mains du botanicien.

Quand il ne reste qu'une ou deux graines, un nouvel obstacle s'oppose aux PJ. La graine semble saine et sauve, rien ne la menace. Le fruit vient de la déposer au milieu d'une touffe de Cyrilla. Mais lorsque la graine est à portée de main, un lutin surgit de la touffe, et entreprend de la grignoter, avec un air studieux et appliqué. Interrompu ou pris à parti, il s'étonnera de l'affront qui lui est fait, dérangé en plein repas, pour une friandise qu'il a lui-même conquis de haute lutte. Il semble en effet se régaler du Ka Terre qui gorge la graine. Les PJ sauront-ils le raisonner, ou lui offrir autre chose en échange ? S'ils n'y arrivent pas, le lutin finit son repas, tout joyeux et repus, et les quittent... et revient gentiment leur donner la seconde graine qu'il se réservait pour plus tard.

LA RÉCOLTE DU GRIMOIRE

Le rituel va pouvoir être effectué à l'endroit indiqué par Clusius dans sa devise : sous la tonnelle, devant l'entrée du château, où "dort la sagesse". Il s'agit d'y planter la graine, et de pratiquer le sortilège de contrôle : "Croissance spontanée". Vous pouvez décider de l'ambiance de cette scène. Soit les FB laissent éclater leur rage meurtrière, prêts à tout pour empêcher les Nephilim de mener à bien leur mission. Ou bien ils attendent dans l'ombre que le travail soit terminé pour s'emparer des secrets enfouis. A moins que vous ne pensiez, à juste titre, que les combats ont assez duré, la FB a abandonné, et l'heure est au recueillement devant les merveilles végétales de Clusius.

En réussissant le sort, une nouvelle Cyrilla Spontanea sort de terre, et pousse à toute vitesse, dans un nimbe bleuté. Autour du tronc dansent des étoiles elfiques, et le feuillage s'épanouit dans l'ordre et

l'harmonie, toutes les tiges unies, tendues vers le ciel. Quand les branches sont tout à fait développées, elles se couvrent de feuilles, pales et rectangulaires, couvertes d'une écriture touffue. Une fois récoltées et mises en ordre, les PJ ont en main les centaines de pages d'un texte hermétique : les mémoires de Clusius.

La mission est alors terminée : la Cyrilla a fini de terroriser la ville, les Nephilim peuvent s'y promener librement, et les secrets d'un grand mage sont en sécurité, hors d'atteinte des sociétés secrètes. En sauvant le testament de Clusius, les PJ ont montré une véritable "fraternité botanique". Les informations occultes du grimoire reconstitué peuvent lancer un autre scénario, ainsi que les nombreuses questions qui restent en suspens : qu'est devenu Clusius, sur quoi travaillait-il, les Templiers l'ont-ils capturé ?...

Texte : Stéphane MARSAN,
sur un rêve de Cyrille DAUJEAN

PERSONNAGES NON JOUEURS

BLAISE

FOR 9 CON 11 INT 16
DEX 12 CHA 10
Ka Soleil 17
PV 11
Actions 3

PÉTUNIA

FOR 13 CON 16 INT 12
DEX 13 CHA 12
Ka Soleil 10
PV 10
Actions 3

LES BOTANICIENS

FOR 12 CON 14 INT 15
DEX 13 CHA 10
Ka Soleil 16 Pistolet 32 : 30%
PV 14 Plantoir, sécateur : 80%
Actions 3

LA CYRILLA SPONTANEA

Caractéristiques d'une liane (il y en a 2D6 par attaque):
FOR 10 CONS 8 DEX 14
Ka Terre 1D6 PV 8 Actions 4
Mouvement : 1m par action
Ligoter : 50% Etrangler : 40%

SORT : CROISSANCE VÉGÉTALE

Focus : Carnet secret de Clusius, XVIIème.
Langue : français.
Cercle : Haute Magie
Seuil : 30 %
Élément : Terre
Portée : toucher

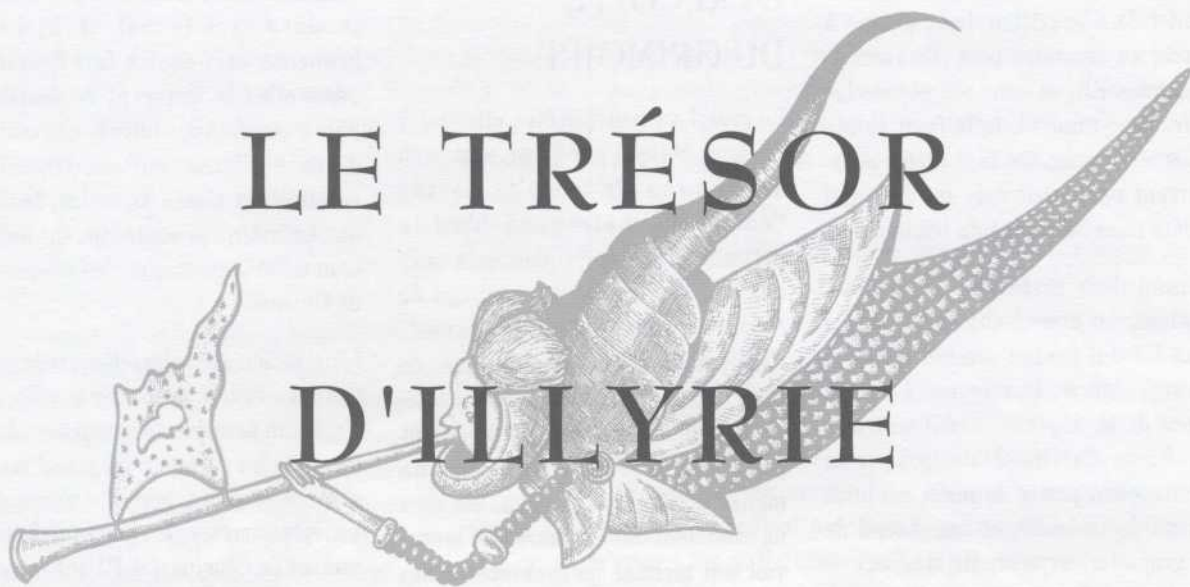
Durée : (Ka Terre du lanceur) minutes

Effets : La plante s'épanouit à grande vitesse, variable selon sa taille : une fleur met 5 minutes, un arbuste une heure, un grand arbre une journée.





LE TRÉSOR D'ILLYRIE



• UN PEU D'HISTOIRE...

L'Illyrie est cette région montagneuse qui se trouve sur les bords de la mer Adriatique et dont le littoral est découpé en plusieurs petites îles. Ce fût la première province conquise par Rome hors Italie. Elle doit son nom au peuple qui l'habitait : les Illyriens. Aujourd'hui cette région appartient à la toute nouvelle république indépendante de Croatie. Elle fût le théâtre d'un drame qui trouve son origine en 1945 et dont les répercussions vont se faire sentir jusqu'à aujourd'hui en France, près du lieu où se trouvent vos personnages. Voici l'histoire telle que vos Nephilim auront à la découvrir au cours de leurs investigations pour sauver nombre des leurs qui sont en danger.

• TOUT A COMMENCÉ IL Y A CINQUANTE ANS

A la fin de la deuxième guerre mondiale, l'armée allemande, bousculée de toutes parts dans les Balkans par les armées soviétiques, se replie de ses positions tenues en Yougoslavie sur les bords de la mer Adriatique. Les haut dignitaires nazis de la région s'enfuient également non

sans avoir pillé préalablement toutes les richesses du pays. C'est ainsi qu'un groupe de partisans yougoslaves intercepte un convoi allemand, appartenant à la vingt-deuxième unité et transportant, non pas des armes et des munitions, comme semblait leur avoir indiqué leur contact, mais d'antiques œuvres d'arts d'origine étrusque et latine à la facture toutefois grossière et primitive.

Ces objets, sans autre valeur semble-t-il qu'historique, sont répartis entre les cinq chefs du groupe de maquisards : Milan Stoykovic, Arthur Goyan, Pavlic Idrac, Igor Ivanisevicz et Pierre Tcholac-Anticz. A la fin du conflit ils devinrent de hauts responsables du Parti et poursuivirent une carrière sans problèmes.

L'histoire aurait pu en rester là.

Mais vers le milieu des années soixante-dix Milan Stoykovic est retrouvé mort dans son appartement et sa collection disparaît. Inquiets, ses anciens compagnons d'arme mènent une rapide enquête et retrouvent dans ses papiers une lettre signée d'un certain monsieur Polock et provenant directement de Tchécoslovaquie, lui proposant de lui

racheter, pour une somme considérable, la totalité de sa collection. Ils n'ont en revanche trouvé aucune trace de la réponse qu'a bien pu lui renvoyer Milan.

Dans les mois qui suivirent Pavlic Idrac et Igor Ivanisevicz reçurent une lettre similaire signée du même Polock. Sans en avertir leurs collègues ils firent le voyage jusqu'à Prague où l'on n'entendit plus parler d'eux. Arthur Goyan et Pierre Tcholac-Anticz, conscients que quel qu'un en voulait à leur "trésor de guerre", décidèrent d'agir et de retrouver ce Polock.

Tout d'abord ils orientèrent leur enquête vers d'anciens nazis qui auraient retrouvé leurs traces et voulaient leur faire payer leur passé de résistant. Ils saisirent des commissions à l'O.N.U., utilisèrent tout ce qui était en leur pouvoir pour retrouver les membres de l'unité qu'ils avaient attaquée ce jour-là. Mais ceci n'eut d'autre effet que de jeter un coup de projecteur sur un événement historique qui sans cela serait resté dans l'ombre. Un article de la presse à sensation française, daté du 22 février 1978, relata même la "malédiction de la vingt-deuxième unité" qui transportait le trésor d'un



antique pharaon égyptien"... pillé par les nazis et volé par des résistants yougoslaves qui l'auraient payé de leur vie."

Mais les recherches ne donnaient rien et Polock semblait avoir disparu de la circulation. Puis la vie reprit son cours. Arthur Goyan sombra dans un état de paranoïa de plus en plus aiguë et Pierre Tcholac-Anticz s'enferma dans sa villa sur les bords de la mer Adriatique et ne sortit plus sans ses gardes du corps. Le 29 avril 1985 à 23 heures 46, Arthur Goyan, après une crise particulièrement intense de délire de persécution où il prétendit apercevoir des créatures ramper et lui grignoter les orteils, abattit sa femme et ses enfants et se tira une balle dans la tête. Ses infirmiers n'avaient rien pu faire pour le maîtriser car, prétendirent-ils, sa force avait décuplé.

Dans son testament, que l'on retrouva plus tard dans ses affaires il légua à "ce vieux bouc puant de Tcholac-Anticz" dix statuettes de pierre portant des inscriptions étrusques incompréhensibles. La lettre de ses dernières volontés se terminait par ces phrases écrites en latin :

"Nous avons voulu réveiller le sphinx dont la vue n'est réservée qu'aux seuls initiés. Pour cela nous avons été punis et toi Pierre tu seras le dernier à mourir dans les affres d'une douleur sans nom si tu ne perces pas le secret de l'énigme. Je l'ai vu s'approcher de moi, j'ai plongé dans son regard de braises et il a brandi son épée du mal sur mon cœur. Maintenant je suis maudit à jamais. Puisses-tu me rejoindre bientôt dans les flammes de l'enfer car toi non plus tu n'échapperas pas à ses griffes."

Fin juin 1992 Pierre Tcholac-Anticz habite à Dubrovnik. La guerre fait rage dans l'ancienne Yougoslavie

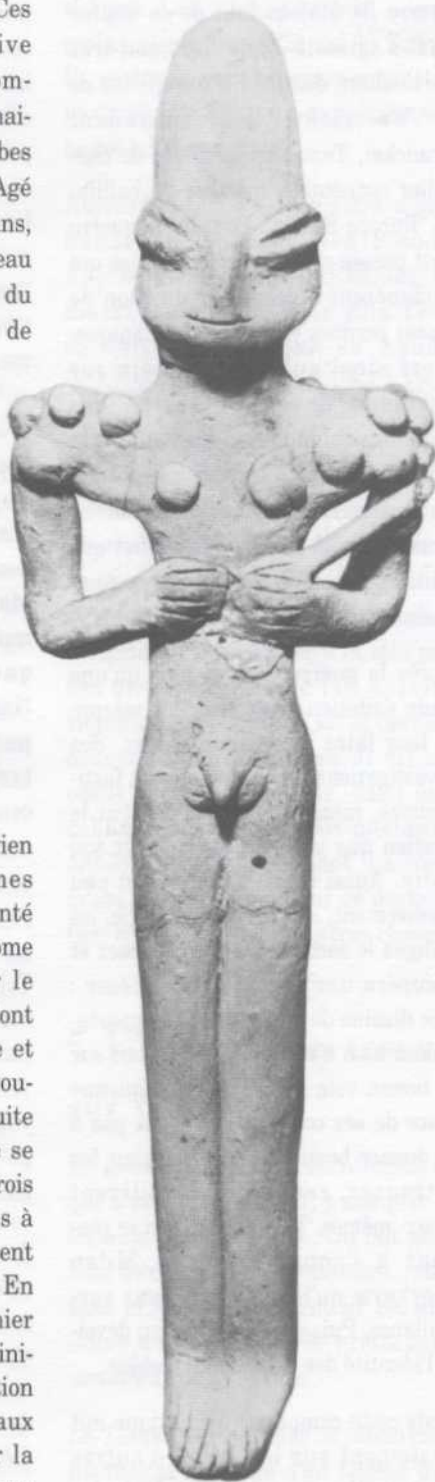
entre les Croates et les Serbes. Ces derniers lancent une offensive d'envergure sur la ville. De nombreux obus tombent près de la maison de Tcholac-Anticz que les Serbes semblent avoir pris pour cible. Agé maintenant de soixante-dix huit ans, il profite de la présence d'un bateau français, occupé par des officiels du gouvernement français au large de la ville, pour être évacué. Toutefois il refuse de partir sans emporter avec lui une lourde malle dont il refuse de dévoiler le contenu. Le transport s'effectue de nuit.

Le lendemain matin les bombardements cessent sur la ville.

• IL Y A TROIS MILLE ANS DE CELA

Rappelez vous, dans le Livre Jovien du numéro deux d'Hermes Trismegiste nous vous avons conté l'histoire de la conspiration de Rome pour rétablir son empire sur le monde. Y était relatée la façon dont Romulus a créé la cité éternelle et comment il a tué son frère qui voulait s'opposer à ses projets. A la suite de cet épisode le peuple d'Enée se divisa et parmi les Latins, seuls trois cent d'entre eux restèrent fidèles à Romulus. Ils fondèrent les trois cent familles patriciennes originelles. En compagnie de Nephilim du premier Arcane Majeur ils devinrent des initiés et en échange de cette initiation ils devaient assurer protection aux Nephilim qui les guidaient sur la voie de l'occultisme. Ceux-ci leur confièrent donc leurs stases à garder loin des convoitises des sociétés secrètes.

Parmi ces Nephilim il en fût un qui s'occupa personnellement de l'initiation de Romulus. Il s'appelait Isope, un phénix particulièrement turbulent qui incita Romulus à régner sur son peuple d'une poigne de fer. Sa



stase était une statuette en bronze représentant un cheval tirant le soleil sur un char.

• QUELQUES EXPLICATIONS

Lorsque les partisans yougoslaves attaquèrent le convoi à la fin de la



guerre ils étaient loin de se douter qu'il s'agissait d'une livraison très particulière destinée à un officier de la Wehrmacht, le commandant Trunckel, Templier du grade de chevalier connétable, membre du bailliage "Europa Slavia". Pour lui la guerre s'est passée en recherches occultes qui l'amènèrent à découvrir un filon de stases perdues en Europe balkanique. C'est ainsi qu'il mit la main sur quelques unes des stases des Nephilim qui initièrent les Latins à la sagesse. Aussi imaginez sa rage lorsqu'il apprit que son chargement avait été pillé par des incultes et que toutes ses années de recherches tombaient en poussière.

Après la guerre il n'eut plus qu'une seule ambition : retrouver les voleurs et leur faire payer leur crime. Ses investigations furent longues et fastidieuses, mais il bénéficia de tout le soutien que pouvait lui apporter son ordre. Aussi il mit la main, un peu tardivement, sur Milan Stoykovic, lui infligea le sort que vous connaissez et récupéra une partie de son trésor : une dizaine de statuettes qui appartenaient bien à sa collection. Il était sur la bonne voie mais il n'avait aucune trace de ses complices. Il n'eut pas à se donner beaucoup de peine pour les retrouver, ceux-ci se dévoilèrent d'eux-mêmes. Tout d'abord en se rendant à l'appartement de Milan Stoykovic qu'il avait mis sous surveillance. Puis par la presse qui dévoila l'identité des derniers coupables.

Mais cette campagne médiatique mit également sur les rangs d'autres organisations secrètes et alerta les membres de la conspiration de Romulus sur la réapparition de quelques unes des stases antiques qu'ils vénèrent tant. Aussi crut-il bon de se faire oublier un peu, tout en gardant un œil sur Pierre Tcholoc-Anticz et en terrorisant Arthur Goyan, le poussant au suicide. Il lui faudra attendre l'arrivée de ce dernier à Paris pour faire sa réap-

parition. Il est maintenant âgé de soixante-dix ans, est monté dans la hiérarchie, et est accompagné d'une dizaine de sbires qui vont exécuter pour lui les basses besognes. La récupération de ces stases est pour lui d'une importance primordiale car ses investigations supplémentaires l'amèneraient à penser que la collection contiendrait celle d'Isope, le mentor de Romulus.

PREMIER ÉPISODE

C'est à ce moment-là qu'interviennent les joueurs. Nous sommes en Mars dans le mois des poissons. La multiplicité des situations dans lesquelles peuvent se trouver vos Nephilim à ce moment ne permet pas d'envisager une introduction type. Aussi prévoyez qu'ils soient contactés par un Nephilim de leur connaissance dont le simulacre exerce une profession médicale, ce qui lui permettra pour l'occasion de faire partie de l'équipe sanitaire du vieux Tcholoc-Anticz. En effet il avertira ses compagnons, les joueurs du scénario, qu'il est chargé de la surveillance médicale d'un vieil homme yougoslave dont l'histoire bien étrange mérite d'être examinée par les joueurs.

Aussi arrange-t-il un rendez-vous entre eux et Tcholoc-Anticz sous le prétexte de lui faire rencontrer des amis français qui pourraient l'aider et l'accueillir. Le rendez-vous est pris dans un restaurant huppé (la Tour d'Argent ou bien au Benkaï, restaurant japonais de l'hôtel Nippon, par exemple) de la capitale et l'accueil doit avoir lieu dans le parking souterrain. Malheureusement ils ne seront pas les seuls à attendre et si les joueurs n'ont pas pris de précautions il seront surpris de voir apparaître un commando de cinq hommes qui ouvriront le feu sans autre forme de présentations dès l'arrivée de la voiture de Tcholoc-Anticz. Ils pren-

dront pour cible la voiture bien évidemment mais les joueurs également. Dans la fusillade qui s'en suivra ceux-ci pourront peut-être blesser un, voire plusieurs de leurs adversaires et tenter de le capturer pour le faire parler plus tard. Mais dans tous les cas de figure ils n'ont pas intérêt à s'attarder s'ils veulent éviter d'avoir à faire à la justice des hommes car très rapidement les brigades spécialisées de la police seront sur les lieux et boucleront le quartier. Le chauffeur de Tcholoc-Anticz, lui, n'a de toute façon pas demandé son reste et est parti avec son passager dès les premiers coups de feu.

DEUXIÈME ÉPISODE

Quelques temps plus tard (le temps de panser ses blessures ou de faire parler les prisonniers qui prétendront appartenir à une organisation terroriste serbe qui sont en fait des Templiers d'Europa Slavia) le contact des joueurs redonne signe de vie pour leur apprendre que son protégé leur a faussé compagnie et qu'il aurait emporté avec lui sa fameuse malle. Aux questions sur ce sujet le Nephilim prétendra ne rien avoir découvert mais qu'après une observation la plus discrète possible en vision-Ka il lui aurait semblé que ce qu'elle contient dégage en tous cas un rayonnement magique. Il semble donc qu'elle dissimule des objets de la plus haute importance pour les joueurs.

Le meilleur moyen pour récolter des informations est encore de se rendre dans les appartements laissés vides de Tcholoc-Anticz. Le contact des joueurs y a ses entrées et peut ainsi leur faire passer le barrage des trois gardes du corps qui ont l'air un peu perdu après ce qui vient de leur arriver. En effet, une rapide conversation avec eux permet de faire ressortir un phénomène étrange. Tcholoc-Anticz a faussé compagnie à



ses gardes du corps après une crise d'hystérie particulièrement violente. En tentant de le maîtriser ils se seraient opposés à un individu doué d'une force et d'une vigueur surprenantes pour un vieillard de son âge.

Il réussit en effet à étaler l'un d'entre eux et à empêcher les deux autres de le maîtriser, tellement il se débattait. En s'enfuyant il tenait dans une main une statuette en bronze, que les gardes du corps n'ont pas réussi à identifier et en tirant de l'autre main une malle qui leur avait valu des courbatures lorsqu'ils l'avaient transportée à deux. Puis il est monté dans la voiture et a démarré, lui qui ne savait pas conduire. En demandant aux gardes du corps d'essayer de se souvenir d'un détail qui n'aurait pas paru évident au premier abord, ils pourront répondre que Tcholoc-Anticz avait commencé à "disjoncter" très peu de temps après la fusillade. Dans la voiture déjà il se mettait d'un seul coup à débâter dans un langage incompréhensible.

Peut-être les joueurs en déduiront-ils judicieusement que Tcholoc-Anticz aurait été finalement la proie de l'un des leur, dont la stase se trouvait dans la malle, qui s'est incarné en lui lors d'un passage sur un Nexus. Puis il s'est enfui en emportant toutes les autres stases avec lui après s'être lancé un sort de Force (sorcellerie, 1er cercle). En tous cas il devient maintenant urgent de le retrouver et de l'aider. En fouillant dans ses appartements pour y trouver des indices, les joueurs pourront remarquer que tous ses bagages n'ont pas été défaits. Sur la table de nuit on pourra trouver un carnet d'adresses qui semble avoir été consulté à la hâte puisque de nombreuses feuilles ont été déchirées et éparpillées un peu partout autour du carnet. Dans ce carnet seules trois adresses sont à Paris.

La première est celle de Hugues de Morlay, curé à l'église d'Auteuil ; la seconde celle de Milena Boisrond, antiquaire, habitant près du cimetière du Montparnasse, et la troisième adresse est celle de Alain Ricket, gérant d'hôtel, habitant place des Vosges. Après une rapide observation de la feuille où est inscrite l'adresse de Ricket, on remarquera que la moitié de celle-ci a été arrachée. Cette moitié contenait l'adresse exacte de l'hôtel dont Ricket est le gérant et où est allé se réfugier Tcholoc-Anticz ou du moins le Nephilim qui l'habite désormais.

Dans la chambre ils trouveront également la coupure de presse du journal à sensation français de 1978 ainsi que le testament d'Arthur Goyan adressé à Tcholoc-Anticz où est rédigé le fameux passage en latin qui vous est donné en introduction. Celui-ci est l'œuvre d'un déséquilibré mais où tout n'est pas totalement délirant. Lorsqu'il fait référence au sphinx il rappelle en fait l'effet sphinx qui met aux prises les hommes avec les secrets occultes. Tout le reste n'est que pure divagation d'un homme qui a perdu l'esprit.

TROISIEME ÉPISODE

A part cela aucun autre indice ne permettra de trouver la moindre trace de ce qu'est devenu le désormais simulacre Tcholoc-Anticz et sa précieuse malle. Aussi les seules pistes qui restent à exploiter sont celles des adresses à Paris.

Ce que les joueurs pourront apprendre en cherchant dans les différentes directions proposées :

Chez Alain Ricket

Il s'agit d'un vieil homme qui consentira à recevoir les joueurs dans son appartement et à répondre à leurs questions. Toutefois il prétendra ne

pas connaître Tcholoc-Anticz et ne pas comprendre ce que son adresse faisait dans son carnet. En fait il l'a bien connu car ils se sont rencontrés lors de différents meetings du Parti Communiste après la guerre, Ricket était en effet militant actif à cette époque. Il l'a même aidé dans ses recherches pour retrouver les nazis qu'ils soupçonnaient d'être à l'origine de leurs malheurs. De plus Ricket est versé dans les secrets occultes puisqu'il est membre de la conspiration romaine et Patres, c'est-à-dire chef de "clan" de l'illustre famille Julia. Son nom romain est Julius-Martius-Æmilianus. Il utilisa sa situation de militant communiste comme couverture pendant près de quarante ans puis se retira. Il ne posera pas de problème à donner l'adresse de son hôtel. Il s'agit ni plus ni moins que du prestigieux Lutetia dans le quinzième arrondissement (ce qui pourrait paraître étrange pour un ancien militant communiste de diriger un établissement d'un tel luxe). Julius-Martius-Æmilianus n'est pas dupe et il se doute bien que si des gens s'intéressent de près à Tcholoc-Anticz c'est qu'ils ont dû découvrir des informations sur son "trésor". Or il sait également qu'il n'est pas dans les méthodes des sociétés secrètes de poser des questions aussi directes à quelqu'un dont on ne connaît pas la véritable identité. Aussi laissera-t-il partir les joueurs sans rien leur dire de plus. Mais dès à présent ils seront sous étroite surveillance. La conspiration cherchera en effet à découvrir leurs intentions avant de prendre la moindre décision à leur égard.

Chez Milena Boisrond

Si les joueurs se rendent chez Boisrond c'est pour s'apercevoir qu'elle ne se trouve pas à son domicile. Elle habite un petit pavillon au fond d'une ruelle dans le quatorzième arrondissement. Les voisins ne semblent pas non plus être présents.



Aussi la tentation sera peut-être grande pour les joueurs de forcer la porte discrètement pour rentrer et avoir quelques informations. En fouillant dans le bureau ils trouveront des papiers leur apprenant que le nom de jeune fille de Milena était Ivanisevic. Elle est la fille d'un certain Igor Ivanisevic disparu en 1975, veuve de Henri Boisrond mort dans un accident de voiture en 1989. Des lettres d'une correspondance en allemand avec Pierre Tcholoc-Anticz échangeant des banalités sur l'existence se trouvent dans un coffret ainsi que ce qui semble être un carnet intime où Milena raconte la vie de son père et de ses compagnons jusqu'à sa disparition. Y sont notamment mentionnés les épisodes où Igor se trouvait à Prague. Il semblait continuer à donner des nouvelles à sa fille puisqu'elle raconte les différents lieux et les différentes personnes qu'aurait rencontré Igor au cours de ses investigations (voir le cinquième épisode). Dans la bibliothèque des ouvrages de culture générale ainsi que trois livres de spiritisme sans aucun intérêt.

Mais ce qui est plus important que tout, dans une grande vitrine remplie de divers objets d'art, une statuette antique d'origine étrusque sur le socle de laquelle est collée une étiquette portant l'inscription "à ma fille". L'étiquette peut être facilement décollée et l'on peut lire alors, gravé sur le socle en énochéen "Adriel-Sempronius" et à côté de l'inscription un croissant de lune. Si l'on regarde la statue en vision-Ka, elle irradie en effet, ce qui permet de l'identifier sans erreur comme une stase.

En continuant les recherches on pourra trouver près du téléphone un carton d'invitation pour une séance de spiritisme ayant lieu au château de Puy-la-forêt, à 50 kilomètres à l'Est de Paris, pour le samedi à venir. Sur le carton on peut lire "venez

interroger l'esprit de l'empereur Néron".

A l'église d'Auteuil

En interrogeant le curé, Hugues de Morlay, ils pourront apprendre que celui-ci connaît bien Tcholoc-Anticz puisqu'il fut le témoin de Milena Boisrond lors de son mariage que Hugues de Morlay a célébré en 1980. Il a également officié à l'occasion du baptême de ses deux enfants et à chaque fois Pierre Tcholoc-Anticz assistait à la cérémonie. Depuis il est devenu un ami de la famille et chaque fois que Tcholoc-Anticz était en France il ne manquait jamais de lui rendre une petite visite mais il n'avait pas eu de nouvelles récentes. Si les joueurs lui apprennent qu'il est en ce moment à Paris, il leur répondra de revenir un autre jour. Peut-être qu'entre temps il lui aura rendu visite.

En fait Tcholoc-Anticz est déjà passé la veille et a confié à Hugues de Morlay la garde de la malle contenant les stases. Celui-ci l'a cachée dans la crypte sous l'église. Les joueurs pourront peut-être aussi passer la nuit à effectuer des fouilles dans l'église. Ils auront la surprise de rencontrer d'autres cambrioleurs en train de tenter de s'emparer de la malle. Il s'agira en fait d'Alain Ricket et de deux de ses hommes de main, dont les investigations les ont menés droit à la crypte avant les joueurs.

A l'approche des joueurs, Alain Ricket et ses hommes ne tenteront rien s'ils ne montrent pas de signe d'hostilité à leur égard. Dans le cas contraire ils se défendront et tenteront de fuir. Si les joueurs interrogent Alain Ricket en le prenant pour un membre d'une quelconque société secrète, celui-ci ne répondra que vaguement aux questions et entretiendra la confusion. Si les discussions amènent les deux parties à

relativiser la menace exercée par l'autre groupe, Alain Ricket proposera un accord aux joueurs. Tout le monde embarque dans la camionnette des complices de Ricket, en emportant la malle, jusqu'à l'appartement de ce dernier où Alain Ricket leur proposera des explications sur sa véritable identité et la nature de son organisation.

Sitôt l'accord conclu une mauvaise surprise attendra le groupe à la sortie. Une fourgonnette de police et une cadillac noire les cueillera avant qu'ils aient atteint leur véhicule. De la cadillac noire la voix d'un vieillard avec un fort accent allemand leur demandera de déposer leurs armes et de monter dans la fourgonnette. Il s'agit en effet de Trunckel qui a lui aussi suivi ses pistes pour retrouver la malle. Il va de soit que si les joueurs obtempèrent et se laissent embarquer, le sort que leur réserve Trunckel n'aura rien d'une retraite de santé. Un des Templiers en uniforme de police possède en effet une amulette d'orichalque qu'il brandira dès que les joueurs se seront livrés. Aussi leur seul salut est dans la fuite. D'autant plus que s'ils réagissent ils bénéficieront d'aide non négligeable en la personne d'Alain Ricket et de ses hommes. Ce qui, s'ils en réchappent, pourrait bien affermir les liens entre eux et les joueurs.

Dans la fusillade qui ne manquera pas de s'en suivre les deux parties risquent d'y laisser quelques plumes. Si la fortune tourne du côté des joueurs, Trunckel n'attendra pas d'avoir à leur adresser ses plus plates excuses pour s'enfuir. Dans tous les cas, encore une fois, mieux vaudra ne pas traîner dans le quartier après la fin des hostilités car un commissariat tout près ne manquera pas d'appeler des renforts qui arriveront très peu de temps après le dernier coup de feu.



QUATRIEME ÉPISODE

Le Lutetia

Peut-être que les joueurs souhaiteront aller le plus tôt possible vérifier à l'Hôtel Lutetia si le simulacre Tcholac-Anticz ne s'y est pas réfugié. De toute façon qu'ils s'y rendent avant ou après avoir rendu visite à Milena Boisrond et à Hugues de Morlay ne changera rien à ce qui va suivre.

Ils seront accueillis à la réception qui leur confirmera bien que monsieur Tcholac-Anticz est ici, dans l'hôtel. Toutefois sa conscience professionnel-le lui interdira de leur donner le numéro de la chambre où il est descendu. Aussi faudra-t-il qu'ils se fassent annoncer, auquel cas ils pourront lui rendre visite si bien sûr il veut bien les recevoir. Malheureusement Tcholac-Anticz ne répond pas et il n'a pas laissé sa clef indiquant qu'il aurait quitté l'hôtel. Aussi c'est à contre cœur qu'il acceptera de les accompagner jusqu'à sa chambre.

A la vue du spectacle à l'intérieur de la chambre le garçon sera pris d'un fort malaise qui lui fera perdre connaissance quelques minutes. Suffisamment en tous cas pour laisser aux joueurs le soin d'examiner et de fouiller la chambre. En effet, près de l'entrée, le corps de Tcholac-Anticz gît dans une marre de sang. Après examen il semblerait qu'il ait reçu plusieurs coups d'une arme blanche, plus qu'il n'en faudrait pour abattre un simple vieillard tel que lui. En fouillant son corps on pourra trouver un carton d'invitation identique à celui trouvé chez Milena Boisrond, si les joueurs sont passés par là avant et, caché dans la chaussure de la victime un papier rédigé en latin disant ceci.

"Je suis Ezechiel, parrain des Albinus. Le monde a bien changé depuis l'existence paisible que je menait sur les bords du Tibre et je

me sens un peu perdu. Je ne sais pas ce qui peut m'arriver et avant d'avoir rassemblé plus d'informations je rédige cette note à la hâte au cas où il m'arriverait quelque chose. Il me semble que je suis suivi, aussi j'ai caché les autres dans le temple du prêtre et Isope dans ..."

Le texte s'arrête aussi abruptement. Rien d'autre ne sera trouvé dans la chambre. Le garçon reprendra ses esprits au bout de quelques minutes. Les joueurs auront intérêt à s'être éclipsés avant s'ils ne veulent pas avoir à rendre des comptes à la police.

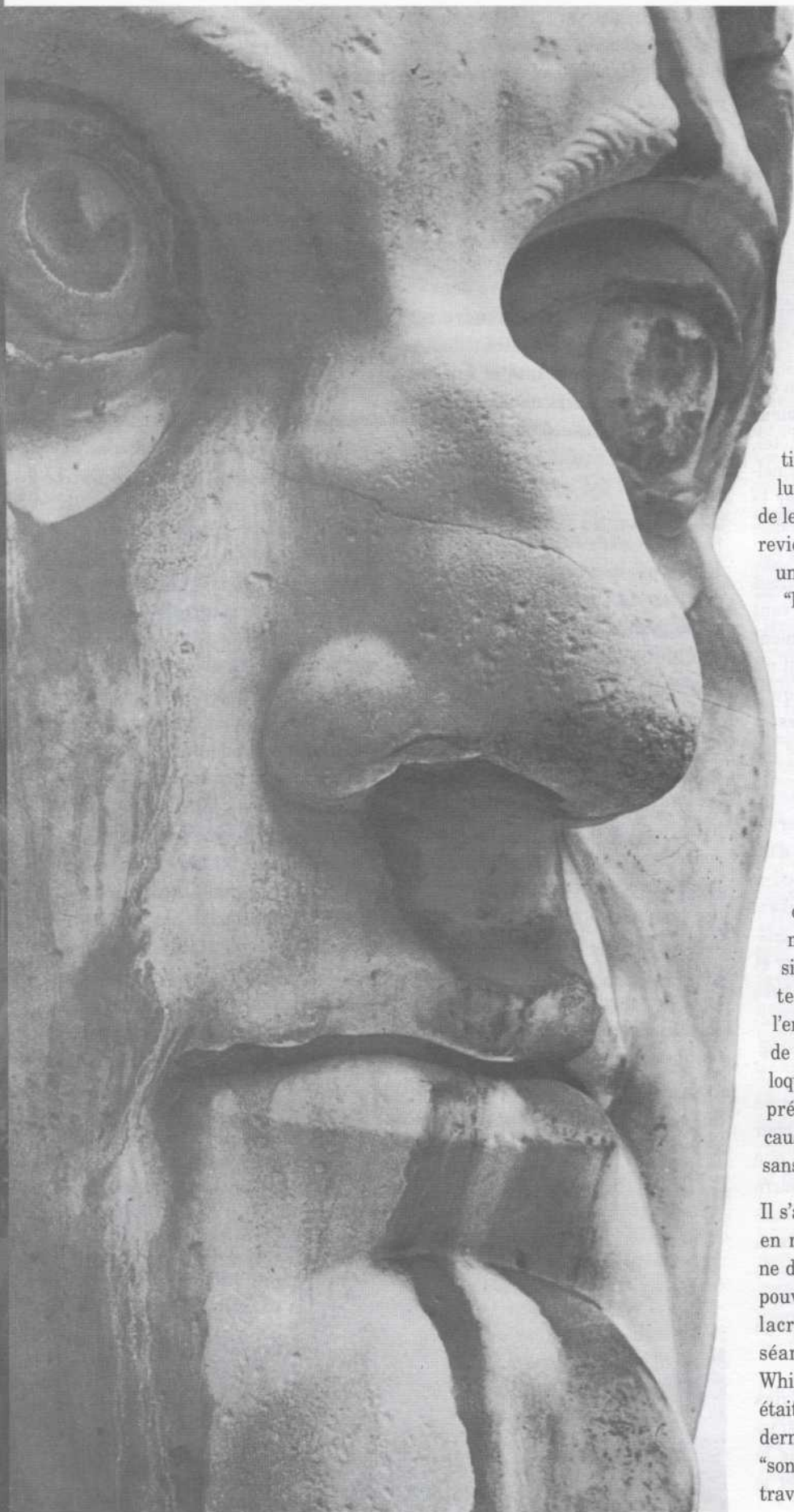
La séance de spiritisme

Il n'est pas bien difficile de trouver le château de Puy-la-forêt. Il s'agit d'une grande bâtisse en forme de L semblant dater pour moitié du Moyen-Age et pour l'autre de la Renaissance. On accède à la cour par la porte grillagée de la clôture qui encercle le domaine. L'accueil est très mondain et d'ailleurs si les joueurs ne sont pas habillés, la présentation du carton ne suffira pas à leur faire ouvrir la porte. Il leur faudra prétendre être des amis de monsieur Tcholac-Anticz pour attirer l'attention d'une des convives en train de prendre un cocktail dans la cour. Il s'agira de Milena Boisrond,

une femme blonde, d'âge mûr, assez belle et très distinguée qui parle français avec un léger roulement de R, ce qui ne fait que rajouter à son charme et son standing. Elle les fera rentrer, intriguée que Tcholac-Anticz ne soit pas avec eux. S'ils sont passés à l'hôtel avant d'aller au château ils pourront lui raconter leur macabre découverte. Cela la mettra dans un état de profonde affliction qui permettra aux joueurs de se voir accorder une profonde sympathie s'ils se montrent assez prévenant pour la consoler. Milena se lamentera sur son misérable sort et sur le destin tragique qui touche tous ses proches.

A ce moment-là les joueurs seront peut-être tentés de lui poser, de manière insidieuse, des questions sur Prague. Dans ce cas, le maître du jeu doit faire extrêmement attention à sa réaction car les joueurs ne sont pas censés connaître quoi que ce soit sur sa vie. Le fait de commencer à la questionner de manière grossière risque de lui mettre la puce à l'oreille et d'éveiller en elle les vieux soupçons qu'elle nourrit à l'égard de quiconque s'intéresse de trop près à sa vie. Il faut se rappeler en effet qu'elle vit depuis la disparition de son père dans un climat de crainte et de suspicion, que le décès de son mari n'a fait que renforcer. Donc, si les joueurs font preuve d'un manque de tact évident,





elle affectera une attitude renfrognée et il ne sera plus possible de tirer d'elle le moindre renseignement.

Si tel n'est pas le cas, après quelques verres supplémentaires, elle commencera à leur expliquer qu'elle a reçu une visite étrange et brève de Tcholac-Anticz. Il semblait apeuré et tenait une statuette en bronze à la main. Comme elle est antiquaire elle put reconnaître facilement une représentation antique du soleil tiré sur un char par un cheval. Il lui confia l'objet en lui demandant de le mettre en lieu sûr le temps qu'il revienne le chercher car il revêtait une importance considérable pour "l'Empire". Elle ne comprit pas ce qu'il voulut dire par là. La discussion continuant, elle leur expliquera le but de la séance de spiritisme. Une de ses amies, madame Whippet, anglaise et passionnée de spiritisme a fait l'acquisition de ce château il y a quelques années. Après en avoir retracé l'histoire elle se rendit compte qu'un meurtre y avait été commis dans la cave au XIXème siècle. Cela lui donna l'idée de tenter d'appeler l'esprit du mort à l'endroit exact du crime. A sa grande surprise celui-ci se montra très loquace, voir excessivement bavard, prétendant être un ange (et pour cause) et s'appeler Fael et réclamant sans cesse son "appareil photo" !

Il s'agit en fait d'un Nephilim tombé en narcose à cet endroit précis qui ne disposait plus d'assez de Ka pour pouvoir intégrer un nouveau simulacre. Aussi profitait-il des rares séances de spiritisme de madame Whippet pour réclamer sa stase qui était un vieil appareil photo du siècle dernier. Madame Whippet trouvant "son fantôme" amusant fit faire des travaux dans la cave, y installa une



massive table ronde en marbre et invita ses amis au cours de cérémonies telles que celle-ci pour discuter avec "son fantôme".

Milena Boisrond continue son explication, disant qu'elle avait tenté une fois une expérience étrange. En plaçant une statuette étrusque que son père lui avait offerte pour ajouter à sa collection (celle que les joueurs ont dû trouver dans la vitrine), au centre de la table ce n'était plus le fantôme de Fael qui prenait la parole mais celui d'un certain Adriel se prétendant parrain des Sempronius. Elle avait trouvé l'expérience intéressante et voulait la renouveler avec l'objet que lui avait apporté Tcholoc-Anticz.

Si les joueurs restent assister à la séance ils auront la surprise de découvrir effectivement l'existence de ce Nephilim du nom de Fael tombé en narcose lors de l'assassinat de son simulacre. Puis lorsque Milena posera la statuette en bronze sur la table ce sera au Nephilim du nom de Isope de prendre la parole. Pour une description détaillée reportez-vous à l'annexe du scénario.

Bien sûr, Fael et Isope ne manqueront pas de remarquer la présence des Nephilim des joueurs. Ils s'adresseront à eux en énochéen pour leur demander de l'aide et s'engageront dans une longue discussion avec les joueurs dans un langage incompréhensible pour les invités, ce qui en déroutera plus d'un.

CINQUIEME ÉPISODE

A Prague

Voici ce qui est mentionné dans le carnet de Milena sur le voyage de son père jusqu'à sa disparition le 15 août 1975 :

« Mon père arriva à Prague au milieu du mois de juillet 1975. Il était parti

avec son camarade Pavlic Idrac afin d'éclaircir le mystère qui pesait sur la mort de Milan Stoycoviz. D'après leurs sources il semblerait qu'un certain monsieur Polock soit à l'origine de ce drame. Or ce dernier avait également pris contact avec eux et leur avait proposé un rendez-vous, chez lui, à Prague.

Ils descendirent à l'hôtel "Bohemia" car c'était là que devait avoir lieu leur première rencontre. Mon père m'écrivit qu'il avait été reçu par un homme grand et robuste, très largement entré dans la cinquantaine et se présentant comme monsieur Polock. Il fut surpris de voir à quel point ce monsieur Polock était familier avec le personnel de l'hôtel et plus particulièrement avec le gérant, qu'il appelait son "ami". L'entretien se déroula en allemand, langue dans laquelle Polock ne semblait avoir aucun accent. Il n'aboutit à rien.

Quelques jours plus tard ils se rencontrèrent de nouveau, au café "Jan Hus" dans la rue Nerudová. Là Polock devint menaçant, affirmant que s'ils ne lui cédaient pas leur collection il risquait de leur arriver un grand malheur. Pavlic Idrac s'emporta et menaça Polock en l'attrapant par le col de sa veste. A ce moment-là mon père fut effrayé de voir arriver trois "gorilles" qui se précipitèrent sur Pavlic et l'écartèrent avec force de Polock. Puis ils furent accompagnés à l'hôtel par les trois molosses après que Polock leur ait adressé un dernier avertissement en ces termes : "Après tout je ne vois pas pourquoi je me fatiguerais à négocier avec vous alors qu'il me suffit de me servir". En effet, Pavlic et mon père avaient emporté avec eux leur collection afin, m'avaient-ils dit, que la transaction se fasse rapidement s'ils arrivaient à un accord.

Mon père m'écrivit ensuite qu'ils furent surveillés pendant tout le reste de leur séjour. Un jour qu'il voulut aller dans la chambre de

Milan il ne le trouva pas. Ses valises avait disparu et le personnel de l'hôtel se refusait à lui donner la moindre information, affectant de ne pas comprendre ce qu'il leur demandait. Les jours suivants il n'eut plus aucune nouvelle de son camarade. C'est alors qu'il prit sa décision de rentrer. Il m'écrivit une dernière lettre que je conserve toujours. Depuis je ne l'ai plus revu. »

Voici ce que dit la dernière lettre d'Igor. Elle est datée du 15 août 1975.

« Ma petite fille, l'atmosphère ici devient oppressante. Je t'écis depuis la gare centrale où j'attends le train qui doit m'amener à Vienne. Deux hommes m'ont suivi depuis l'hôtel. Je ne les ai remarqués qu'après avoir été cacher ma collection chez un ami juif, Johann Brafman, qui habite rue Wallenstein. Grâce à lui j'ai appris des choses étranges que je ne peux t'expliquer par écrit car elles dépassent tout ce que la raison peut admettre. Pourvu qu'il ne soit pas inquieté à cause de moi. Je pense être de retour dans quelques jours. A bientôt. Ton père. »

Les joueurs, à la lecture de ces notes, peuvent avoir pris la décision d'aller continuer leur enquête jusqu'à Prague. Le voyage peut se dérouler sans problème. Toutefois, vous pouvez prendre l'initiative de l'agréments de quelques aventures pouvant leur faire comprendre qu'ils sont suivis. Une fois arrivés dans la ville il n'auront aucune difficulté à trouver les trois adresses qui sont mentionnées dans le carnet de Milena ainsi que l'adresse de Johann Brafman.

L'hotel Bohemia.

C'est en arrivant à cet hôtel que les joueurs arriveront de plain pied dans un des repères des Templiers de l'ordre des Chevaliers Teutoniques. Il n'a plus rien du bâti-



ment de luxe qu'il était dans les années soixante-dix. Non pas qu'il soit laissé à l'abandon, mais l'impératif de discrétion dont a besoin la société secrète, pour éviter l'afflux de nouveaux touristes venus de l'Ouest, l'a amené à en délaissier l'entretien, pour en faire un hôtel de troisième rang, tout en gardant une couverture sociale acceptable.

L'accueil est tenu par un vieil homme. Celui-là même que Polock, alias Trunckel, appelait son "ami". Membre de l'ordre, il fut personnellement chargé du cas de Pavlic Idrac et se rappelle absolument de tous les détails de l'histoire. Aussi, si le groupe de joueurs a le malheur, sous le prétexte d'avoir des nouvelles d'un vieil ami par exemple, de se renseigner sur un certain Ivanisevicz ou Idrac, cela n'aura d'autre effet que de lui mettre la puce à l'oreille et d'éveiller ses soupçons sur le groupe dont il surveillera désormais tous les faits et gestes.

L'hôtel en lui-même n'a rien de singulier, si ce n'est son état de laisser-aller propre à repousser tout touriste voulant y séjourner. Dans le sous-sol se trouvent les caves. C'est par l'une d'entre elles que l'on accède, grâce à une porte dérobée, à un des hauts lieux de réunion des Chevaliers Teutoniques. S'y trouvent des appartements, une bibliothèque remplie de livres occultes, une grande salle de conseil et des cellules. C'est ici qu'est enfermé Johann Brafman. Y séjournent de manière continue au moins cinq membres de l'ordre qui assurent une surveillance minimum.

Si les joueurs n'ont pas l'impression de s'être jetés dans la gueule du loup, en tout cas leur arrivée ne manquera pas de mettre en émoi tout le personnel de l'ordre qui ne réagira de manière violente que s'ils découvrent la véritable nature Nephilim des joueurs. Dans ce cas les cinq chevaliers seront alertés et

entreront en action pour tenter de les capturer.

Chez Johann Brafman

Ce cher Johann avait fait la connaissance d'Igor pendant qu'il séjournait à Prague en 1975. Alors âgé d'une vingtaine d'années il était passionné d'occultisme et avait accumulé une grande connaissance théorique sur la tradition alchimique et kabbalistique dans la ville de Prague. Il était également au courant de l'existence des Templiers et en avait informé Igor. Il l'avait instruit sur les grandes conspirations et l'existence d'un Grand Plan secret visant à prendre le contrôle du monde. Toutefois Johann n'avait jamais été mis directement en contact avec les phénomènes magiques et lorsque, après avoir été mis en confiance, Igor lui avait révélé son histoire, l'existence de sa collection et l'intérêt qu'elle suscitait pour certain, sa curiosité et son intérêt furent piqués et il expliqua à Igor dans quelle mesure il soupçonnait les Templiers d'être à l'origine de ses malheurs.

Sceptique mais tout de même inquiet Igor ne porta crédit aux explications de Johann qu'après la disparition de Pavlic. Aussi décida-t-il de lui confier sa collection et de s'enfuir au plus vite du pays. Non sans avoir fait jurer auparavant à Johann de la cacher en lieu sûr et de la lui rendre quand il se serait fait oublier. Johann eu le temps de cacher les stases dans une tombe du cimetière juif de Prague. Mais il fut retrouvé rapidement par les Templiers qui l'emprisonnèrent. Depuis il est toujours séquestré et ne leur a jamais révélé la cachette.

En se rendant à l'adresse de Johann les joueurs n'y trouveront qu'une maison délabrée et abandonnée depuis longtemps et que personne ne semble avoir réclamée, si ce n'est quelques

squatteurs. Si les joueurs parviennent par la suite à le libérer il leur faudra lui prouver leur nature magique pour le mettre en confiance et lui faire accepter de révéler la cachette, dont les stases n'auront pas bougé depuis vingt ans.

Au café "Jan Hus"

Cet endroit discret, puisqu'il se trouve au fin fond d'une ruelle étroite, est lui aussi un repère pour les Templiers. Non pas que tous les clients qui s'y rendent soient membres de l'ordre mais le propriétaire au moins en fait partie et il existe en sous-sol une cave qui sert de lieu de rendez-vous discret.

D'ailleurs, à leur arrivée, les joueurs auront la très grande surprise d'y rencontrer Trunckel. En effet, lui aussi de retour de Paris, il est allé au "Jan Hus" y retrouver ses hommes. Il n'y en aura que deux à l'arrivée des joueurs et si ces derniers ne reconnaissent pas Trunckel, au moins pourront-ils remarquer les deux gardes. En tout cas, eux ne les ont pas oubliés et réagiront promptement. Pendant que leur chef se précipitera vers une porte située dans l'arrière-salle du café, ils couvriront sa retraite en ouvrant le feu sur les joueurs sans se soucier des éventuels clients qui pourraient se trouver là.

Se débarrasser d'eux devrait les retenir assez longtemps pour permettre à Trunckel d'aller se cacher dans la salle du sous-sol. Là il attendra les joueurs, armé d'une épée d'orichalque, et leur livrera un combat à mort. S'ils en sortent victorieux, les joueurs pourront découvrir dans la salle de réunion un plan de la ville avec de nombreuses marques, dont une indiquant l'endroit où est situé l'hôtel. Il s'agit des différents repères utilisés par l'ordre pour se cacher dans la ville. Une autre carte représentant l'ex-



Yougoslavie avec entourée au stylo la ville de Split à côté de laquelle est indiquée une date : "le 25 janvier 1995, 23h30". Dans un carnet une liste de noms dont celui de Johann Brafman. Certains des noms sont suivis d'une croix (†), celui de Johann ne l'est pas.

ÉPILOGUE

Les fins proposées aux joueurs pour ce scénario sont multiples.

Tout d'abord s'ils se sont sortis du guet-apens tendu par les Templiers, ils auront non seulement récupéré et sauvé une trentaine de stases de

Nephilim, mais aussi fait connaissance avec une organisation qui combat les sociétés secrètes et dont la description est donnée dans Hermes Trimegiste n°2. Les stases récupérées peuvent être celles de nouveaux joueurs que vous souhaitez intégrer à votre groupe. Seulement précisez-leur bien en détail leur histoire et le rôle qu'ils ont joué dans l'empire romain. Toutefois évitez de faire d'Isope un personnage-joueur. Il s'agit d'un Nephilim très puissant et pernicieux. Aussi utilisez-le plutôt en tant que PNJ.

La stase de Fael ne sera pas difficile à trouver. Peut-être pourra-t-elle

faire l'objet d'une mini aventure que vous souhaiterez développer vous-même.

De plus, les Templiers d'Europa Slavia n'ont pas encore dit leur dernier mot. En effet ils ont capturé le Nephilim Ezechiel qui s'était incarné dans Tcholac-Anticz. Aussi n'hésitez pas à les réutiliser et à rechercher Ezechiel pour le tirer de leurs griffes ainsi que les stases de la collection de Pavlic Idrac. En tout cas sachez qu'ils préparent un très gros "coup" qui sera développé dans un prochain scénario mais que la carte de l'ex-Yougoslavie, trouvée dans la cave du "Jan Hus", permet de soupçonner où et quand il aura lieu.

ANNEXE

LES SBIRS DE TRUNCKEL (10)

FOR 13 CON 11 DEX 12
Ka-Soleil 15
Actions : 3
 Pistolet automatique 50%

ALAIN RICKET

FOR 8 CON 13 DEX 10
Ka-Soleil 19
Actions : 3
Gilet pare-balles : protection 4/8
 Pistolet automatique 70%

LES COMPAGNONS DE RICKET

FOR 15 CON 15 DEX 12
Ka-Soleil 15
Actions : 3
Mod Force : +1d4
 Mitrailleur légère 50%

LA SÉANCE DE SPIRITISME

Les humains se mettent en cercle autour d'une table et se tiennent par la main. En faisant le vide dans leur esprit ils peuvent arriver à concentrer en eux tout le Ka-soleil de chaque personne participant au cercle, de manière à se protéger contre toute tentative d'incarnation définitive d'un Nephilim. Celui-ci s'incarne temporairement dans l'un d'entre eux et parle par sa bouche. Dès que l'être humain souhaite le rejeter, il est expulsé immédiatement et l'individu retrouve le contrôle de son corps.



Texte : Pascal Montagna



ARCADIUM



TALARIA

Commençons d'abord par cette innovation Arcadium. Depuis maintenant le début de l'année, nos adhérents ont pu recevoir deux numéros du courrier de l'association. Talaria, théoriquement mensuel, se présente sous la forme de plusieurs pages maquettées contenant les nouvelles de l'association et un nombre variable de contributions de notre part mais aussi de nos membres adhérents (sorts, métamorphes, périodes d'incarnation, mini scénarios, etc...).

LES PRECHEURS

Suite à un déplacement des équipes Multisim et Arcadium à Caen, en Normandie à l'initiative du club de la Prairie, nous avons été très intéressés par le contact qui pouvait s'établir entre nous et les joueurs vétérans ou débutants. Invités par ce club, nous avons joué et beaucoup discuté et nous pensons que de telles initiatives devraient se multiplier. De telles rencontres sont fructueuses pour chacun d'entre nous dans le sens où les joueurs peuvent s'exprimer et jouer tandis que nous pouvons, de notre côté, prendre en

compte critiques et propositions. Dans le même sens, l'association "Si Evreux m'était joué" propose la même idée et nous nous rendrons là-bas dans un proche avenir. Arcadium se transforme donc, dans la mesure de notre disponibilité en avant-garde de prêcheurs convaincus prêts à dispenser où on l'appelle la Bonne Parole. Aussi, si vous faites partie d'un club, n'hésitez pas à entrer en contact avec nous et nous essaierons de nous rencontrer !

REPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

"J'ai un problème en ce qui concerne le gain de ka des personnages de mes joueurs. Il se trouve que ceux-ci passent très souvent en vision ka, font beaucoup de sorts mais peu de recherches ésotériques. Les voir grimper de quatre points de ka en fin de partie uniquement parce qu'ils ont invoqué les Lumières des Forêts de Feu de Pharphar et trouvé un plexus de Lune, ça me fait un peu mal. Bien sûr, c'est à moi de dire si oui ou non ils gagnent des points de Ka, mais sur quelles bases dois-je poser mon jugement ?

D'une lettre angoissée de M.Dahan

Cette question tombe à pic, Mathieu car je m'interrogeais justement sur ce point quand j'ai reçu ta lettre. Je considère en effet que la progression du ka telle qu'elle est présentée dans le jeu n'est pas satisfaisante et souvent trop rapide. Atteindre l'Agartha peut être rapide si l'on se réfère à la page 170 des règles et ne doit surtout pas être une affaire de jets de dés ! Une fois cette constatation faite, je te propose de te servir des indications fournies à cette même page...

Ainsi le gain maximum de points de Ka à l'issue d'une aventure ne peut plus dépasser 4. L'acquisition de ces points se fait selon les conditions exposées dans les règles, à savoir :

- Une occasion de gagner un point quand le personnage a deux croix d'expériences dans un ka élément et pas plus. Ceci devrait limiter les progressions à coups de dés.
- Si le personnage a fait preuve d'une grande activité occulte (recherches d'informations pertinentes, découverte de manipulations des sociétés secrètes, bonne interprétations des activités magiques, preuve de savoir occulte), c'est à dire s'il joue en accord avec l'ambiance du jeu, tu peux attribuer



un ou deux points de ka selon la prestation du joueur concerné.

- Enfin, si le joueur se documente hors partie et qu'il restitue son savoir de manière pertinente pendant le jeu, il peut se voir attribuer un point car pour lui l'Agartha est une quête de tous les jours !

En suivant ces propositions, tu devrais limiter une progression trop rapide et surtout encourager tes joueurs à jouer encore plus en accord avec le thème et développer la part du rôle...

D'autres questions ?...

"Dans le jeu, le Nephilim a besoin de trouver des livres qui contiennent des sorts, ce que l'on nomme des focus. Peut-on imaginer d'autres supports comme par exemple un casque celtique ouvragé avec d'étranges symboles runiques gravés dessus ? Ou une simple phrase en latin au bas d'une tapisserie, voire même l'ouvrage lui-même, l'agencement des scènes formant le sort ? Mais dans le cas du livre, sans doute le plus courant, le sort est-il écrit textuellement ou est-il plutôt contenu dans le livre entier, chaque page révélant une partie, un mot, une indication ?"

De notre dynamique correspondant belge, Jean Luc Taton.

En effet, les supports "exotiques" sont tout à fait possibles et les exemples que tu donnes sont particulièrement dans l'ambiance du jeu. Ainsi dans la campagne "Le Souffle du Dragon", les adeptes du culte du Dragon ont pour focus de certains de leurs sorts des tatouages mystiques ce qui va dans le sens de tes propositions. Donc, n'hésitez pas, innovez ! La compréhension de la structure d'un focus peut même être jouée sous forme d'énigmes plutôt qu'encore une fois à coups de dés... En ce qui concerne les livres je me range à ta deuxième proposition et l'exemple de

la Nouvelle Atlantys dans le livre de base conforte cette position puisque ce sont les dessins qui contiennent les sorts et non le texte.

Et maintenant, un petit tour sur le serveur Akela...

" Dans les arcanes "bourrines" (c'est moi qui met les guillemets), y-a-t-il des équipes d'intervention prêtes à agir à tout moment et possédant de gros moyens (comme des armes lourdes, des explosifs, des véhicules d'intervention rapide ?"

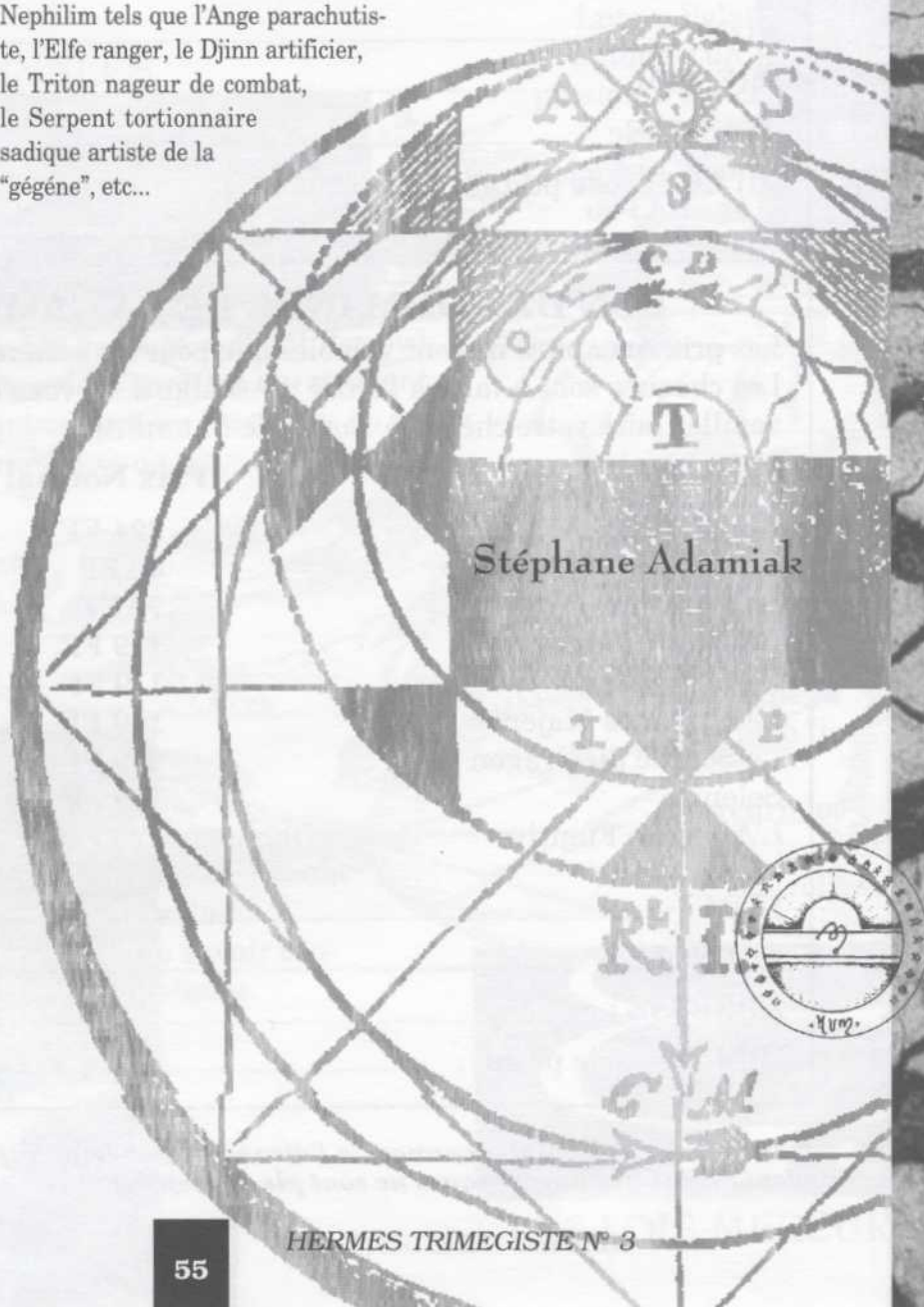
Du turbulent Smith

Un supplément est prévu contenant des listes d'armes très détaillées qui proposera des "packages" d'entraînement militaires. Ainsi tu pourras jouer tout un éventail de types de Nephilim tels que l'Ange parachutiste, l'Elfe ranger, le Djinn artificier, le Triton nageur de combat, le Serpent tortionnaire sadique artiste de la "gégène", etc...

Trêve de plaisanteries, n'oubliez pas qu'Akela propose une multitude d'espaces de débats et de discussions et que Multisim et Arcadium y animent une rubrique. Venez nombreux et ce genre d'interventions risibles se feront rares !

Pour finir, je lance un appel à identification !

Nous avons reçu deux lettres d'une personne qui signe sous le nom de Magali de Mardae. Si tu lis ces lignes, reprend contact avec nous, tu oublies (?) à chaque fois de nous communiquer tes coordonnées. Tes contributions sont intéressantes !





Pour toute correspondance avec Arcadium, veuillez utiliser l'adresse suivante
:Arcadium 24/26 rue des prairies 75020 Paris

BON D'ADHÉSION À ARCADIUM

Je souhaite devenir membre de l'association loi 1901 ARCADIUM en envoyant un chèque ou un mandat postal de 50 FF à l'ordre d'ARCADIUM (*).

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE et code postal :

BON D'ABONNEMENT À HERMÈS TRIMÉGISTE

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

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE et code postal :

BON DE COMMANDE DE LA GAMME NEPHILIM

Les prix ARCADIUM ne sont valables que pour les adhérents ARCADIUM.

Les chèques sont à faire à l'ordre d'ARCADIUM. Si vous commandez au prix normal, veuillez faire votre chèque à l'ordre de MULTISIM.

TITRE	Prix Normal	Prix Arcadium
Nephilim (2ème tirage)	224 FF	200 FF
Ecran	40 FF	35 FF
Les Veilleurs	79 FF	70 FF
Les Templiers	179 FF	160 FF
Le Lion Vert	119 FF	105 FF
Les Arcanes Majeurs	149 FF	135 FF
Le Souffle du Dragon	219 FF	180 FF
Selenim	189 FF	160 FF
L'Atalante Fugitive	120 FF	105 FF

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE et code postal :

** Tout paiement en provenance de l'étranger doit impérativement être effectué par virement postal (les Eurochèques ne sont plus acceptés).*

HERMES TRIMEGISTE N°3 SOMMAIRE

Page 2

LE PAYS DES FAISEURS D'OR
LE LUTRIN SOLAIRE

Page 26

LA VISION KA

LES LOIS
MERCURIALES

LES
NARCOSES

Page 28

REVUE OCCULTE DE PRESSE
LES SATURNALES

LE
TRESOR
D'ILLIRYE

Page 44

Page 32

LES CHRONIQUES DE MARS

FRATERNITE BOTANIQUE

Page 36

LES

Page 54

TABLETTES

DE L'ASSOCIATION

ARCADIENNES