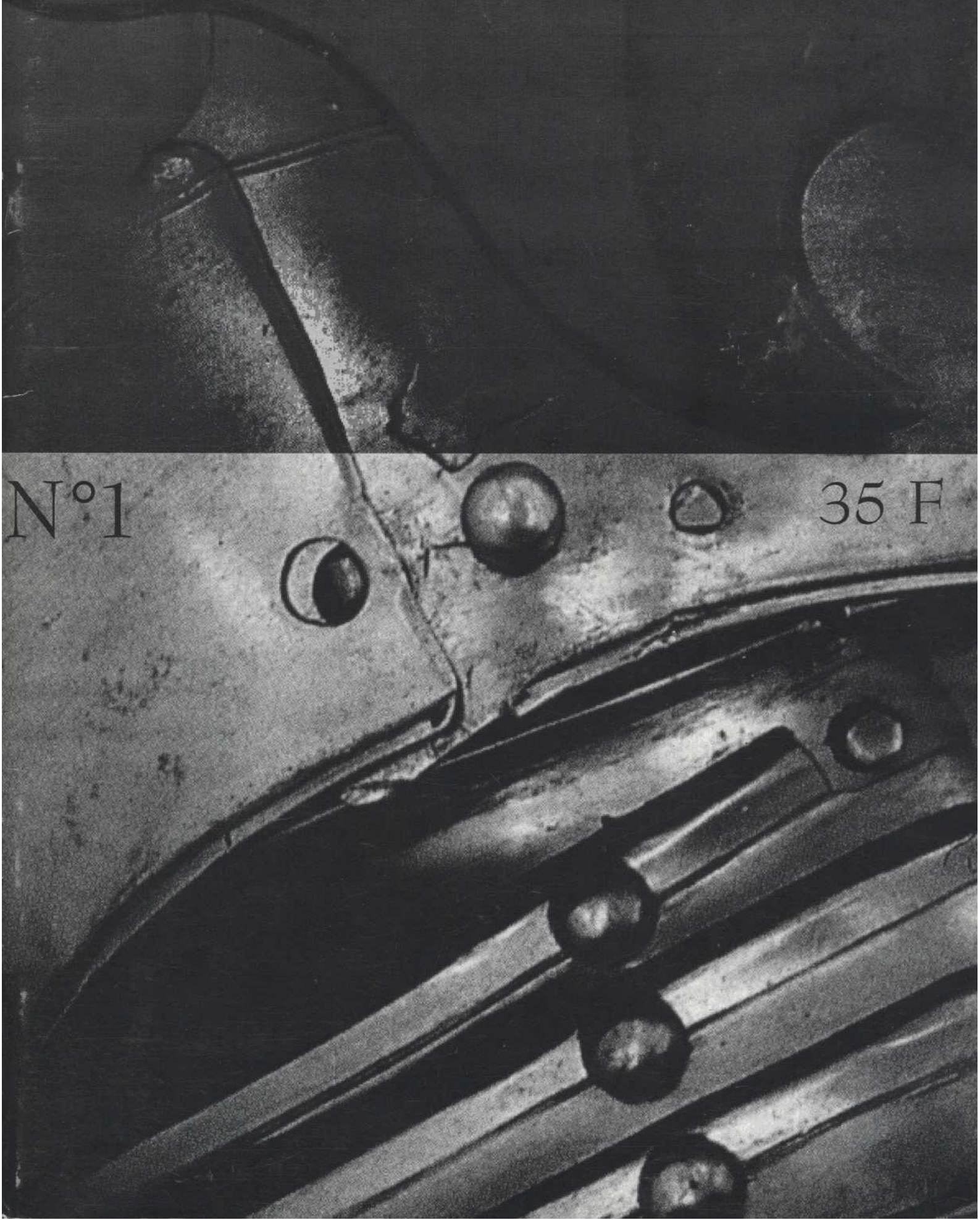


HERMES TRIMEGISTE

c o r p u s N e p h i l i m

N°1

35 F



Je me rappelle le jour où nos destins se sont croisés, il y a déjà trois ans, dans Notre Dame, par un chaud après-midi... Aujourd'hui, les jeunes gens presque innocents des Secrets de ce monde ont su utiliser à bon escient la Sapience distillée au fur et à mesure de nos rencontres. Nephilim est une réussite que je considère d'un oeil bienveillant, du regard du parrain admiratif devant l'enfant qui s'épanouit.

Le cercle s'est agrandi, Arcadium est né et les projets foisonnent. La Quête est longue, les découvertes seront innombrables, leur existence sera longue.

Lecteur d'Hermès, il vous appartient maintenant de les rejoindre.

Franchissez ce pas.

Le duc de Saint Amand



CREDITS

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

Distribution: **MultiSim**

Directeur de publication: Antonin de Saint Amand

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

Ont participé à ce numéro: Benoit Attinost, Lydie Deverre, Cyrille Daujean.

Illustrations: Julien Delval, Franck Achard, Cyrille Daujean

Maquette: Pascal Montagna, Franck Achard, Frédéric Weil

N° Isbn: en cours

Dépot légal: juillet 93

RUBRIQUES

LES SATURNALES



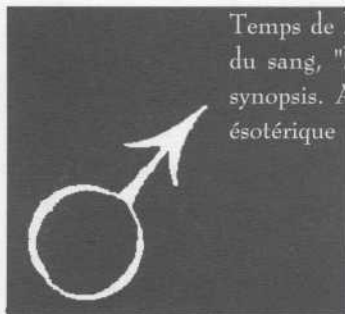
"les Saturnales", temps des humains par excellence est la rubrique qui regroupe tous les éléments de presse ou de bibliographie cachant des événements occultes qui peuvent intéresser les Nephilim ou les maîtres de jeu.

LE LIVRE JOVIEN



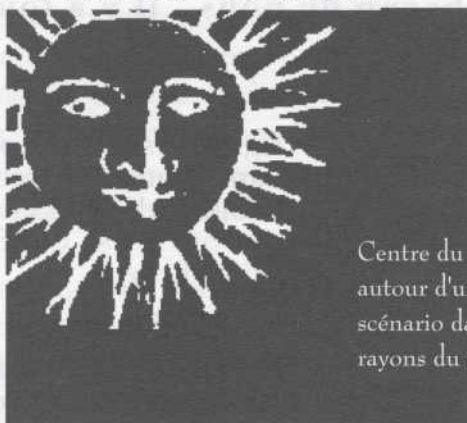
Lieu de la Connaissance, le livre jovien vous ouvre ses pages afin que vous puissiez enrichir votre savoir occulte. Lieux, personnages, événements et légendes occultes sont détaillés et quelquefois dévoilés. Placé sous le signe de Jupiter, cette rubrique est protégée par les anges d'Atiztalth. Tout savoir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

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

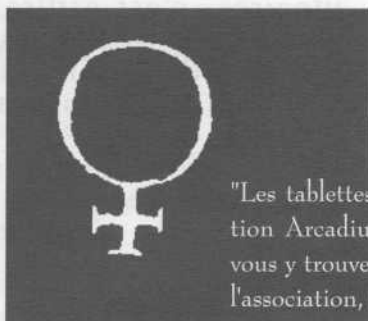


LES CHRONIQUES DE MARS

LE LUTRIN SOLAIRE



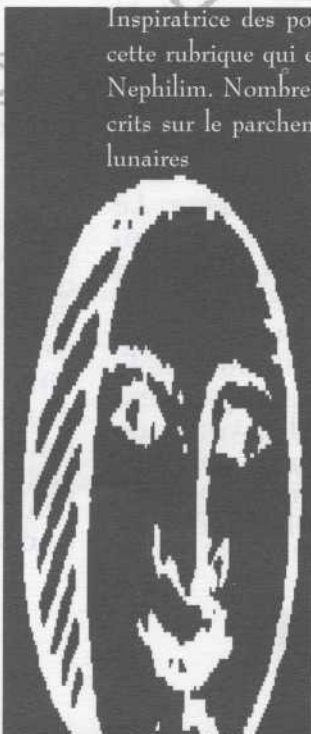
Centre du système, "le lutrin solaire" regroupe autour d'un même thème plusieurs articles et un scénario dans un dossier, l'éclairant comme les rayons du soleil de l'arcane majeur XIX



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

LES TABLETTES ARCADIENNES

LES APOCRYPHES LUNAIRES

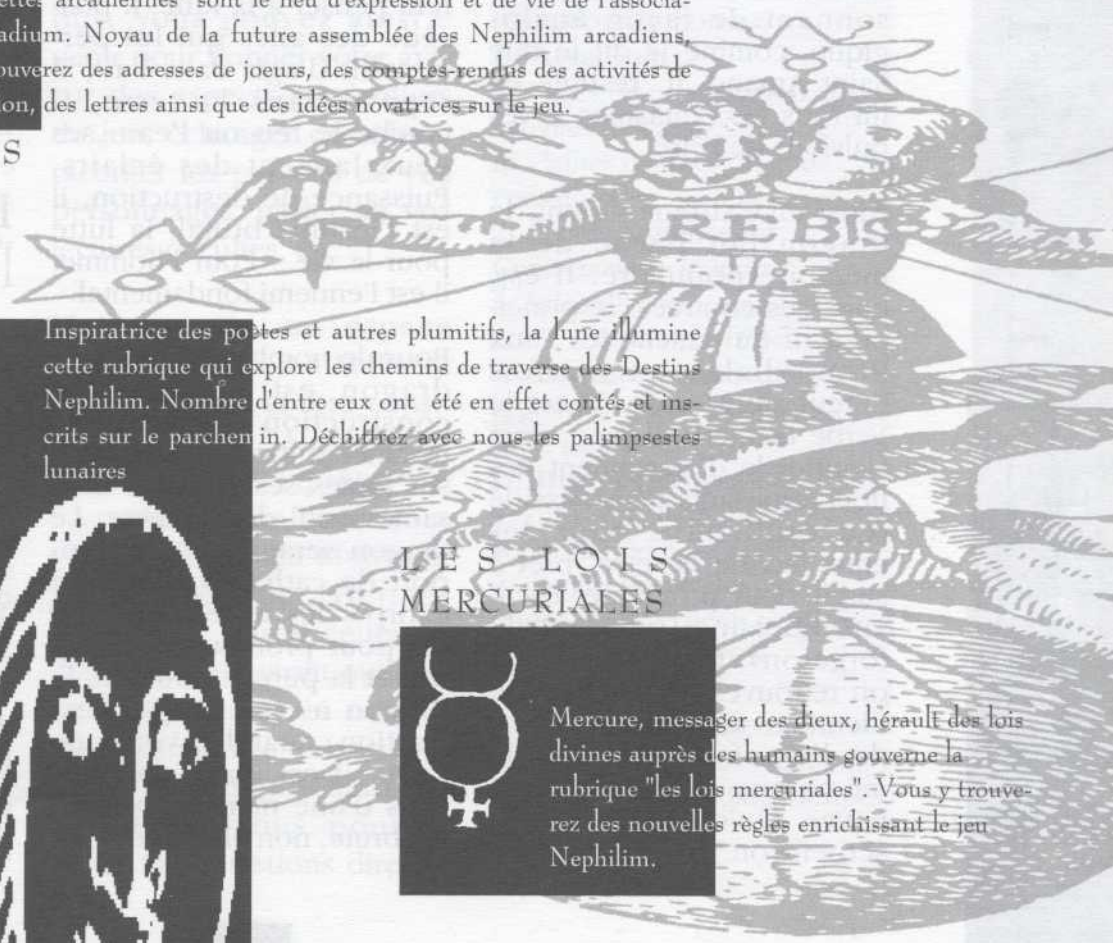


Inspiratrice des poètes et autres plumitifs, la lune illumine cette rubrique qui explore les chemins de traverse des Destins Nephilim. Nombre d'entre eux ont été en effet contés et inscrits sur le parchemin. Déchiffrez avec nous les palimpsestes lunaires

LES LOIS MERCURIALES



Mercuré, 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.





L'Effet Dragon

"Au fond de chacun de nous, il y a toujours un dragon qui sommeille"

C.G. Jung

La Symbolique du Dragon

Le dragon apparaît dans pratiquement toutes les traditions terrestres. Le plus souvent, il symbolise la force brute enfermée dans les profondeurs de la terre. En raisonnant de façon analogique, comme le dit le duc Saint Amand, il "résume en lui tous les fantasmes et les pulsions de l'être".

Ainsi en Extrême-Orient, le dragon fait partie de la mémoire populaire. Il est, dans ces contrées, le principe actif qui crache les Eaux Primordiales et parfois l'Oeuf du Monde. Il est le Verbe créateur. Il peut alors signifier le déversement des flots fertilisants mais aussi le feu qui couve dans les entrailles de la terre, prêt à surgir pour provoquer l'activité humaine (voir l'art du forgeron). Chez les celtes, on retrouve une symbolique identique ainsi que le thème de l'Oeuf du Monde de même que chez les scandinaves. Qu'on le nomme le serpent ou le dragon, cette

figure est ainsi présente dans toutes les traditions y compris dans le christianisme où il est confronté à Saint Michel.

Le dragon est aussi un symbole ésotérique dans le sens où il comporte les cinq éléments. Son allure reptilienne fera penser à la lune, il possède des ailes qui lui permettent d'agir dans l'air, il repose dans la terre, il crache le feu ou l'eau, ses yeux lancent des éclairs. Puissance de destruction, il est l'instinct brutal, la lutte pour la vie... Pour l'homme, il est l'ennemi fondamental.

Pour de nombreux initiés, le dragon est en fait une construction intellectuelle destinée à focaliser l'homme sur toutes ses pulsions malsaines qu'il doit vaincre. Le dragon serait alors un support de catharsis destiné à extirper les aspects instinctifs pour promouvoir la raison et la pureté. Pourtant, le dragon n'est pas que destruction, quand il vomit de l'eau, il est aussi créateur mais d'une manière primitive, brute, non élaborée.

De même, on retrouve ce symbole universel en astrologie où la tête et la queue du dragon sont les noeuds lunaires, c'est à dire les points où se croisent les trajectoires de la lune et du soleil, où se produisent les éclipses.

Le dragon est alors lié à ce qui est caché, ce qui est obscur. Il représente l'inconscient.

Le Combat contre le Dragon

Ainsi le dragon tel que les ésotéristes le conçoivent ne peut être dissocié de celui qui le combat. Que ce soit Michel l'Archange de Lumière dans la tradition chrétienne ou Indra, héros de Lumière, confronté au démon Vritra dans la tradition indienne, le dragon est toujours confronté à la Lumière. Nous assistons alors au combat de deux feux antithétiques, celui du ciel apparenté à la raison et celui de la terre lié aux instincts. Ce combat doit être



une libération pour le chercheur occulte, il ouvre la voie de la Sagesse libérée des égarements du corps, celle de l'Agartha...

L'Effet Dragon

Selon la même idée, les Nephilim n'apprécient pas les déchaînements des champs magiques car ils leur rappellent leur origine la plus primitive. D'une certaine manière, un Effet-Dragon est un Nephilim raté. Il leur appartient donc de les combattre ou de les contrôler tels des Saint Michel. Ainsi les Nephilim mystiques de l'Arcane de la Force doivent lors d'une épreuve initiatique affronter un Effet-Dragon pour être acceptés. L'initié verra dans ces pratiques une amorce de catharsis.

Les effets-dragon ne doivent pourtant pas être seulement considérés comme de vulgaires "monstres". La possibilité de les contrôler peut donner lieu à des scènes d'ambiance intéressantes (pour les meneurs et joueurs à l'âme poétique)... Vous pouvez ainsi imaginer un Nephilim qui va rejoindre à date fixe les Fees-aux-Doigts-de-Glace (Voir Les Veilleurs) pour jouer de la flûte assis au bord d'un lac souterrain devant les effet-dragons charmés. Bien sur, avant d'en arriver là, le Nephilim en question aura du les contrôler ce qui n'est pas de tout repos.

Pour Finir, pour les amateurs de "streumon"...

Voici un nouvel effet-dragon:

L'avanc

Cette créature magique est inspirée d'un "monstre" du folklore celtique. L'avanc se manifeste en eaux douces et influence les phénomènes de tourbillon.

Description:

L'avanc se présente comme une créature vaguement reptilienne avec une tête humanoïde aux yeux jaunes globuleux. Son torse est atrophié avec une cage thoracique développée. Il agrippe ses victimes avec deux bras chenus et noueux. Le reste du corps est en fait une longue queue très souple. Lorsqu'il se manifeste, L'avanc cherche à noyer les imprudents qui nagent dans ses eaux. Il forme alors un tourbillon en nageant à grande vitesse autour du nageur pour l'entraîner sous l'eau puis il l'agrippe jusqu'à ce que mort s'ensuive.

FOR	3D6
CONS	2D6
DEX	4D6
KA-Element	3D6
PDV	Cons
Mouvement	5 m/s
Actions	Selon Dex

Attaques	Att%	Domm.
Former un Tourbillon	Opp. Dex/Dex	Entraîne sous l'eau
Agripper	Opp. For/For	Dégats de Noyade

Note 1: L'avanc choisit la force du tourbillon qu'il crée en se référant à son score de Dex. la Force maximum est ainsi égale à sa DEX. Plus le tourbillon est puissant moins il dure longtemps.

100% Dex : 1 round
75% Dex : 2 rounds
50% Dex : 3 rounds
et ainsi de suite...

Note 2: Si un personnage réussit à se défaire de l'étreinte de l'avanc, il peut regagner la surface en réussissant un jet de Nager puis en vainquant la force du tourbillon crée par l'avanc.



L'effort ultime Solitaire



Le Réveil de Locuste

"La bête tapie dans le puits de ma noirceur se réveille!"

Fields Of Nephilim Live 90

scénario librement inspiré du roman "La Lune Affamée" de R.Campbell

Introduction

Ce scénario prévu pour 3-4 nephilim emmenera les Pjs enquêter dans une île anglo-normande, Sercq, où d'ancestrales puissances vont être réveillées par les agissements inconscients d'une secte d'illuminés. Pris au piège d'une situation qu'ils ne contrôlent plus, les Nephilim devront démêler cet écheveau et endiguer le déchaînement magique qui se prépare... Bonne chance!

A l'aube de notre histoire.

des entités magiques puissantes régnaient encore et terrorisaient les hommes blottis dans leurs huttes. C'était le règne de la nuit, à cette époque où les hommes libérés par Prométhée erraient en quête de guides, désormais maîtres de leur destinée.

Les champs magiques étaient alors plus puissants et pouvaient engendrer des

effets dragon susceptibles de développer une certaine autonomie et même une intelligence canalisant leurs instincts bruts. L'une de ces entités s'était matérialisée lors d'une conjonction astrologique hors du commun dominée par les énergies lunaires. Locuste était née au fond d'un puits de mine et elle était affamée du ka soleil de ces misérables créatures qu'étaient les humains. Lorsqu'elle eut accumulé assez d'énergie en piégeant des mineurs, elle put enfin apparaître dans sa toute puissance et entreprit de calmer sa faim. les humains furent presque décimés et passèrent finalement un pacte avec elle... Locuste devait rester tapie au fond de son puits en échange de quoi les humains lui offraient à chaque pleine lune des sacrifices sanglants. Cependant le réservoir de sacrifices potentiel baissa rapidement et les chefs de clans en arrivèrent à transformer leur peuple en naufrageurs dans le but de fournir à locuste de nouvelles victimes. Celle-ci repue, sombra bientôt dans un

sommeil serein, occupée à digérer.. Les sacrifices s'espacèrent finalement mais les habitants de l'île continuèrent à échouer les bateaux pour leur propre compte. Quant au puits de locuste, une communauté de druides en reçut la charge, présidant aux cérémonies et assurant sa garde...

Cette situation ainsi stabilisée pouvait durer... jusqu'à ce que les romains lors de leur campagne de conquête de l'archipel britannique entreprirent de détruire cette base de naufrageurs qui gênait leur trafic maritime sur la manche. une cohorte débarqua bientôt et commença à pacifier l'île. Alors que les romains continuaient leur progression vers le centre de l'île, les druides menés par Mael, un Nephilim de la terre qui se servait du puits de la Lune comme puissant plexus pour ses recherches, crut à une machination des inities de Mithra. après avoir réuni la communauté, Maël décida de libérer Locuste, en désactivant le "mécanisme" qui la retenait prisonnière, pour anéantir les romains. quand ceux-ci atteignirent le sanc-



taire, le rituel touchait à sa fin et Locuste entamait sa remontée du gouffre... Elle fit son apparition au plus fort du combat et commença à se gaver du ka-soleil de tous, romains et indigènes compris! Ceux qui n'étaient pas vidés de leur substance vitale, rendus fous par la vision du monstre, partaient hurlants dans la lande embrumée. Finalement, un jeune légionnaire, Gaetius, au Ka-soleil fort, se mit en travers du chemin de la bête. La lutte fut acharnée et sentant que Locuste cherchait à posséder son corps pour pouvoir se déplacer librement à la lumière du jour, Gaetius mobilisa ses dernières forces et se jeta dans le puits avec Locuste encore accrochée à lui... L'île fut sauvée par le geste du légionnaire et la population depuis christianisée l'a intégré dans son folklore sous le nom de st Gatien. Chaque année, à la Toussaint, le village se rend en procession au puits - où Locuste, de nouveau prisonnière et affaiblie par la disparition des rituels sacrificiels, attend toujours son heure - pour jeter dans le puits un mannequin représentant saint Gatien. la signification de cette cérémonie s'est perdue dans les tréfonds de l'inconscient collectif des habitants de l'île...

De nos jours.

Sercq a oublié son passé tumultueux et est devenue un petit port de pêche attrayant pour les touristes qui viennent y goûter le charme hors temps des îles anglo-normandes. Malgré cette activité, l'île a gardé son caractère et continue sa vie paisible... Pourtant, l'horreur est toujours tapie, au fond du gouffre et dans les recoins les plus sombres de l'inconscient des habitants et ne demande qu'à

être réveillée!
Les événements vont se précipiter lorsque le gourou d'une secte anglaise commence à mener à grand bruit une campagne de presse où il déclare haut et fort que l'île de Sercq est corrompue par le démon et qu'il entend bien la purger du mal avec l'aide de Dieu! Précédé par ses disciples, Godwin Mann se rend sur l'île pour remettre la population dans le chemin de Dieu, pour qu'elle abandonne ses rites peu chrétiens et pour chasser la mal du gouffre...

Introduction des personnages

Les Nephilim pourront être amenés à s'intéresser aux événements de Sercq par la voie des médias ou l'on parle ces temps-ci du périple de Godwin Mann sur un ton ironique. C'est surtout le discours de celui-ci, lors d'interviews, qui fera lever l'oreille des Pjs. des allusions y sont faites sur d'antiques croyances impies, de sanctuaire démoniaque, de survivances païennes, de col-

lusion avec les démons. De plus, l'illuminé porte autour de son coup un talisman de métal aux reflets inquiétants représentant une croix à la forme enchevêtrée. Voilà qui devrait exciter la curiosité des Nephilim... Une fois leur intérêt éveillé, les pjs pourront entamer des recherches bibliographiques sur l'île de Sercq et trouver des indices quant aux mystères qui ont pu amener un gourou à partir en croisade contre les habitants.

Ce que les pjs peuvent apprendre au sujet de Sercq

on peut trouver différentes mentions de l'île dans plusieurs guides touristiques tels que le guide Émeraude. Sercq y est décrite dans le chapitre de l'archipel anglo-normand.. L'île est présentée comme un havre de paix au charme préservé où les voitures ne peuvent accéder. Les lieux les plus notables sont brièvement décrits (village, falaise, lande,...). des renseignements sont disponibles sur les bacs qui y accostent et sur les lieux d'hébergement (B&B, auber-





ge). on y fait mention aussi d'un folklore intéressant mais pas plus.

Le guide de la France insolite s'attache moins au côté touristique mais plutôt à la légende de saint Gatien qui aurait combattu et vaincu le démon en sacrifiant sa propre vie. On y décrit de même la coutume de la procession de la Toussaint au Gouffre de la lune qui se termine par la chute d'un mannequin représentant saint Gatien, protecteur de l'île.

Le Guide de la Normandie Mystérieuse reprend ces informations et mentionne le passé de naufrageurs des habitants de l'île.

Survivances païennes dans l'ouest parle quant à lui de la cérémonie comme résurgence païenne de type druidique et de la possibilité de sacrifices humains dans un passé lointain. on parle ici aussi de vestiges druidiques et plus précisément du gouffre de la lune entouré de menhirs dans une "lande à l'atmosphère féerique".

Regard sur...

L'île de Sercq...

Sercq est une petite île à l'extrémité nord de l'archipel anglo-normand. Elle fait un peu plus d'une dizaine de kilomètres de long et 4 kilomètres de large. Elle est couverte en majorité d'une lande aride et seulement quelques arpents de terre cultivables y sont péniblement exploités. Les pointes nord et sud sont plus rocailleuses et forment des falaises. Une élévation pelée est aussi visible vers les

falaises du sud. en dehors du hameau, quelques fermes ou cottages parsement la frange de la lande. Sercq abrite environ trois cents habitants avec une moyenne d'âge supérieure à 40 ans. L'île est reliée à Guernesey par un bac qui passe tous les jours et accoste dans le port.

Le hameau

Sercq est un petit port de pêche pittoresque niché au fond d'une anse à la naissance de la falaise. Ses rues sont tortueuses et se transforment parfois en escaliers irréguliers. Les maisons sont en granit et ornées de jardinières de fleurs en été. Les commerces sont regroupés autour de la place de l'église, elle aussi bâtie en vieilles pierres. Au niveau administratif, Sercq dépend du bailliage de Guernesey (aucun rapport avec les structures templières), c'est un connétable qui remplit la charge de maire.

Les endroits les plus notables sont l'église, la maison du connétable qui sert de mairie, l'école qui accueille une quarantaine d'enfants, la capitainerie du port, l'office du tourisme où se trouve la bibliothèque, l'auberge des Trois Tonneaux où les habitants se réunissent pour les veillées, et le pub Wild Garlic. En remontant la route de la falaise, on accède au phare.

La lande

En partant du village, on peut pénétrer dans la lande par l'Allée des Druides, un chemin de terre battue encadrée par des alignements de pierres. cette allée s'estompe bientôt pour laisser place aux bruyères, aux rochers mais aussi à la brume omniprésente qui peut égarer le

voyageur imprudent. Les habitants n'hésitent pas d'ailleurs à mettre en garde les visiteurs du danger de s'aventurer seul dans la lande. On peut s'y perdre et tomber dans un des nombreux puits de mine abandonnés... De plus, les boussoles sont désorientées en ce lieu. Au centre de l'île, on pourra finalement trouver le Gouffre de la lune entouré de menhirs. L'atmosphère est lourde ici, les personnes sensibles au ka de la lune en seront plus conscients que les autres. En période calme, la vision ka permet de distinguer des rayonnements de ka de la lune résiduels s'échappant en filaments du fond du gouffre. Si 'on regarde au fond, le rayonnement est plus intense, les filaments de ka prennent des formes étranges qui se modifient sans cesse au gré des courants.

Un peu plus loin, des affleurements rocheux transforment de plus belle le paysage. L'ancienne communauté de druides était installée en ces lieux dans des petites cavernes troglodytes. Lors de visites guidées, on peut visiter ces caches aux parois inscrites de caractères oghamiques... Les habitants de l'île nomment cet endroit le Chaos.

A la lisière du Chaos, un vieil homme vit seul dans une cabane de pierres branlantes battue par les vents. Certains disent au village qu'ils ont toujours connu le vieux de la lande de même que leurs parents... Il vient de temps en temps au village pour faire quelques courses et aller boire à la taverne. Il aime alors, l'alcool aidant, raconter des légendes de l'ancien temps. on dit qu'il connaît des secrets anciens...



Le talus

Cette élévation domine toute l'île et fait un excellent point d'observation. Une croix y a été élevée pour garder un oeil bienveillant sur les chalutiers qui partent pour la haute mer.; un petit oratoire dédié à saint Michel y a aussi été construit mais n'est guère fréquenté... La nuit, on peut distinguer des lueurs étranges qui émanent du puits de la lune.

La pointe sud

L'île se termine ici aussi en falaise, la côte y est encore plus déchiquetée qu'ailleurs. Un peu plus au large, des récifs acérés brisent les vagues qui recouvrent d'écume les flots jusqu'à la cote. C'était ici que les naufrageurs opéraient en allumant des feux qui amenaient les grottes bateaux vers les récifs. Des grottes au niveau de l'eau percent la paroi de la falaise. On dit que certaines de ces cavernes contiennent le butin accumulé des naufrageurs...

les habitants de l'île

Lawrence de Bois-Guibert connétable de l'île

Agé de plus de 80 ans, le connétable est un gentleman farmer typique, coiffé d'une casquette, vêtu de tweed et chaussé de bottes de cuir.. Sa fonction est essentiellement symbolique, il a depuis longtemps abandonné l'administration de l'île à son adjoint, Michael Chamfort. Les seules occasions où il revêt son écharpe sont les cérémonies officielles telles

que la commémoration de l'appel du 18 juin auquel une partie des hommes de l'île répondirent et rejoignirent Angleterre en chalutier...

Michael Chamfort adjoint du connétable

L'adjoint est un homme très sec dans ses manières et son apparence. D'après certains, il prend sa tâche trop au sérieux. Il est très croyant et fera une cible de choix pour les sermons de Godwinn Mann.

Isabelle Delparre institutrice

c'est elle qui a la charge d'enseigner aux enfants. Malgré l'éloignement de son école, elle prend très à coeur son travail au contraire des deux autres instituteurs, les époux Malhort - aigris par l'isolement. Elle est arrivée, il y a

deux ans, et est toujours mal vue par les Malhort qui considèrent ses méthodes trop libérales avec hostilité. Son investissement dans son travail l'a faite apprécier par la majorité des habitants. Pour les autres, elle reste une étrangère, une citadine.

Tim Horson - gentil baba cool

Tim est un ancien de Woodstock qui s'est retiré sur l'île pour échapper au stress de la société de consommation. Il tient une boutique d'artisanat fonctionnant pendant la saison touristique (vente de bracelets de cuir graves, diffuseurs de parfum en terre émaillée,...). Le reste de l'année, il élève ses quelques moutons pour la laine et s'occupe de ses ruches pour le miel. Certains habitants parmi les plus conservateurs pensent qu'il se drogue. On dit aussi

T e x t e p a r
S t é p h a n e
A D A M I A K



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



qu'il rencontre fréquemment le vieux de la lande. Enfin, secrètement amoureux de l'institutrice, il cherche toujours la manière de lui déclarer sa flamme. Il lui arrive aussi de jouer de la guitare lors des veillées de l'auberge.

le père Jean - prêtre catholique de l'île

Agé de 70 ans, le prêtre est un homme affable qui continue ses offices devant un parterre de grenouilles de bénitier. Très permissif, il considère aimablement les survivances païennes de sa paroisse. Il peut fournir une source de renseignements sur le passé de l'île pour les Nephilim.

les deux gendarmes - Auguste Hurtaux et André Lafleur

Aigris par leur retraite sur l'île, ils s'ennuient à mourir. Lorsque la saison arrive, ils n'hésitent pas à faire des excès de zèle auprès des touristes. En général, dès que des étrangers mettent le pied sur l'île, ils cherchent à "enquêter" sur eux... Ils poseront certainement des problèmes aux Nephilim. De plus, lorsque Godwin mann étendra son emprise sur la population, les deux gendarmes ayant pas mal de choses à se reprocher tomberont sous sa coupe après une confession publique.

Le vieux de la lande -

vieillard d'âge canonique, le vieux quitte toutefois sa cabane de temps en temps pour aller boire aux veillées de l'auberge des trois tonneaux. Il est pratiquement aveugle, ses yeux sont rongés par la cataracte mais il

est très réceptif aux atmosphères, aux auras et il connaît par coeur tous les recoins de l'île.

Vous pouvez ainsi inventer d'autres pnjs pittoresques qui rendront encore plus vivant la petite île et fourniront aux pjs alliés ou ennemis potentiels

la secte des light bearers of the holy heart

Sous la houlette de Godwin mann, la vingtaine d'illuminés est arrivée par petits groupes à Sercq et à commencé à modifier insidieusement l'atmosphère bienveillante de l'île. Les quelques enfants qui ont rejoint l'école font systématiquement leur prière, dénoncent toute faute et racontent des histoires terrifiantes aux autres sur le danger que court leur âme s'ils persistent à rester hors de la voie du seigneur... Les parents organisent des rencontres avec les habitants, envahissent le pub et l'auberge le soir pour gêner les habitués et leur faire moult remontrances au passage. Cependant leur travail de sape commence à porter ses fruits et la ferveur religieuse gagne la population petit à petit. Le prêtre, jugé trop permissif, est de plus en plus seul dans son église déjà désertée auparavant... Faites bien sentir au fil des jours cette dégradation des rapports entre les membres de la communauté de Sercq ponctuée de séances de confessions publiques orchestrées par Godwin mann... Les disciples de la secte se ressemblent tous. Ils sont austères dans leur apparence et leur comportement, toujours prêts à se lancer dans des sermons stéréotypés.

Godwin mann

Le guide spirituel de la secte est un homme très sec, émacié, au regard halluciné et au charisme indéniable. Ses vêtements sont usés et il marche toujours pied nu. Ses disciples aiment à dire qu'il est venu du Pays de Galle à pied. En fait, il était suivi par un van d'assistance et ne marchait que pendant de brèves périodes surtout lorsque les médias étaient dans les parages ou lors des traversées de zones habitées. Pour résumer son apparence, imaginez Jésus en blond, sous acides... Mann porte autour du cou un talisman datant de l'époque chrétienne celtique très ouvrage fait d'un alliage d'orichalque. Il soupçonné le pouvoir - malgré tout limité - du pendentif et compte l'utiliser pour exorciser le puits de la lune (l'inconscient...). Les Nephilim qui examineront Mann en vision Ka ne manqueront pas d'être surpris et inquiets par cet objet.

Godwin Mann

Age: 34 ans
 Niveau social: 15 grâce aux revenus des disciples
 Opportunité : 45
 Education : 12
 Culture XXe : 36
 pot proches : 16 (secte)

for 10
 cons 14
 int 16
 dex 11
 cha 19
 ka-soleil 17

Compétences:

COM éloquence 120%, sermonner 80%, sens du spectacle 100%
 REL catholique 50%, paganisme 40%, syncrétisme personnel 100%
 ATL escalade 40%
 OCC rites golden dawn 40%



A l'intention du mj: Godwin Mann avait un père occultiste qui travaillait beaucoup sur les druides et délaissait son fils pour ses recherches. Godwin Mann en a conçu un ressentiment prononcé pour tout ce qui touche au paganisme et se croit investi d'une mission divine. Il a déjà effectué plusieurs séjours en hôpital psychiatrique mais ces informations ne sont pas accessibles directement, Godwin Mann étant un pseudonyme.

Locuste

Puissant effet dragon multi millénaire aux pouvoirs effrayants.

En vision-Ka, Locuste revêt plusieurs apparences suivant la quantité de ka-soleil qu'elle a déjà absorbé. Lorsqu'elle ressortira du puits, accrochée à Godwin Mann les pjs pourront distinguer une forme arachnoïde argentée à l'abdomen encore flasque d'où émane une lueur blafarde. La tête est posée sur le crâne de Godwin Mann même et ses yeux globuleux aux pupilles verticales fixent toute proie potentielle d'un air concupiscent... Les pattes plongent dans le crâne du porteur. Lorsque Locuste se nourrit du Ka-soleil, elle prend du poids et son abdomen pend bientôt dans le dos du porteur qui commence à se modifier physiquement. La peau devient blanche, le visage se dilate pour se rapprocher d'une forme lunaire, la peau se craquèle, se creuse de cratères suppureux, et commence à projeter une lumière proche de celle de la pleine lune mais presque palpable à la manière des ectoplasmes...

pouvoirs

Hypnotisme/fascination . Grâce à ce pouvoir, Locuste peut en plongeant son regard dans celui de la cible, figer un être dans un état d'hébétéude et de fascination qui la rend plus vulnérable à ses autres pouvoirs ou plus simplement à une attaque physique. Pour tester une réussite, on opposera le Ka de lune de Locuste au Ka-soleil de l'humain ou celui de lune du Nephilim. A chaque round, la victime peut essayer de se délivrer en retentant une opposition.

Sondage de l'inconscient; Locuste en fixant le regard de sa cible, notamment après une hypnose réussie, peut lire dans l'inconscient et y détecter les peurs et les fantasmes les plus profondément enfouis. Lorsqu'elle est d'humeur facétieuse, Locuste se sert de ce pouvoir pour modeler un de ses globules à l'image de ce qu'elle exhume de l'inconscient de sa cible...

modeler un globule

Locuste peut pondre un morceau de Ka qu'elle peut modeler à volonté et qui agit selon sa volonté ou selon les pulsions de l'inconscient d'une personne qui a été précédemment sondée... Le résultat peut être effrayant! L'émission d'un globule lui coûte autant de points de Ka que de points de taille de la chose en question (ex pour un globule blafard de taille moyenne, 10 points de Ka)

Vampirisme

Permet à locuste de restaurer sa toute-puissance. Le pouvoir fonctionne en opposant le ka-élément de locuste et le ka-soleil des humains ou lune des Nephilim. Pour chaque réussite, locuste pompe 3 points

qui sont convertis en un point de ka de lune pour elle. Un humain ainsi vidé de son Ka, ressemblera à une momie blafarde et très fragile.

Vent de folie

Locuste irradie une aura qui pousse les pulsions des humains à s'exprimer dans toute leur violence. La portée de ce pouvoir dépend du Ka-lune de la Bête. La portée de base est égale à ce score en mètres. Pour chaque point de Ka supplémentaire gagné, on multiplie le fixe par le nombre de points reçus.

Ex: ka de base:30 points plus 4 points après avoir vidé une victime. Le rayon du vent de folie sera donc de 30X4 mètres soit 120. Les effets de ce pouvoir sont proches de l'invocation des Kerubim de l'Exaspération mais en plus meurtrier et plus insidieux. Le pouvoir mine petit à petit le moral des victimes humaines et on peut assister après quelque temps à des scènes de lynchage par exemple.

Un test est effectué toutes les 6 heures, en cas d'échec le comportement des humains se modifie sensiblement.



L e x t r i m S o l a i r e



- 1 échec : accroissement de l'agressivité
- 2 échecs: agressions verbales possibles, débuts d'hallucinations
- 3 échecs: passages a l'acte possibles, hallucinations
- 4 échecs: psycho-killer en puissance persuade d'avoir une mission a accomplir (selon croyances)

caractéristiques

for	18
cons	20
dex	25
ka-lune	30
pdv	20
mouvement	5
actions	5

Attaques at dommages

- pattes 40% 1D6
- morsure 60% 2D6

Protection: peau croûteuse et purulente - 2d6

Note1: notez bien que Locuste ne peut être blessée que par des moyens ou des armes magiques.

Note2: La capacité de ka maximum de Locuste est de 60. au delà, elle pond des globules de TAI 2 jusqu'à ce qu'elle revienne a 60. Si le porteur de Locuste vient à mourir, elle peut essayer de sauter sur un autre hôte avec une chance de 60%

Synopsis

J - 21. Les suivants de Godwin Mann débarquent sur l'île et commencent à s'immiscer dans tous les endroits de l'île. Ils envoient leurs enfants à l'école, s'installent au pub, commencent à distribuer des tracts, font du porte à porte. Cette procédure va s'accélérant et quand les Nephilim arrivent

3 semaines plus tard, une bonne partie de la population est déjà gagnée à leur cause. Tous attendent la venue de Godwin Mann...

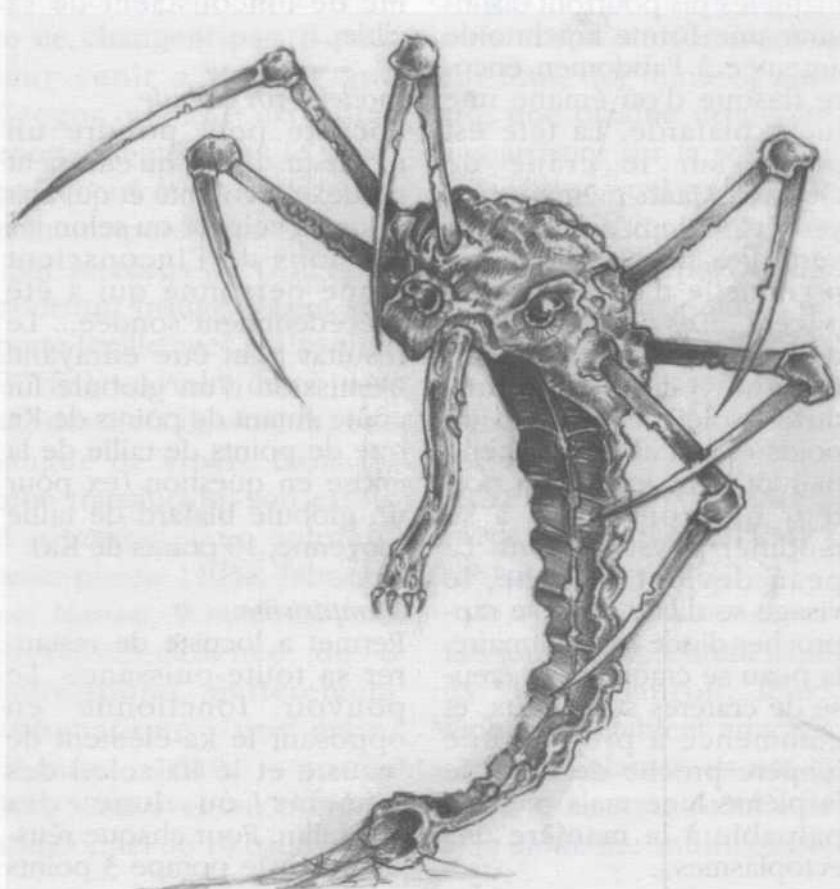
J - 4. La presse s'intéresse à Godwin Mann qui est interviewé sur plusieurs chaînes de télévision. Les pjs peuvent commencer à enquêter et projeter un voyage sur Sercq.

J. Après un voyage agite en bateau, les Nephilim débarquent sur l'île peu avant la nuit. Ils peuvent commencer à repérer les lieux et goûter l'ambiance des lieux. Des clivages sont déjà apparents au sein de la population.

J + 1. Les préparatifs de la fête de Saint Gatién sont perturbés par les disciples de Mann. Au camp des suivants, on prépare un autre événement; la venue de leur gourou. Une scène est construite en bordure de la lande avec lasers, grosse sono...

J + 2. Le temps se dégrade ainsi que l'ambiance sur l'île. Le prêtre intervient pour tenter de rétablir la paix mais il se fait vertement reconduire et perd toute sa crédibilité auprès de ses paroissiens.

J + 3. Godwin Mann arrive par le bateau et est accueilli en grandes pompes. Cantiques, procession, grand meeting avec show laser annoncé pour le soir même. Toute la population est invitée et une bonne partie se rend au sermon. Après un discours fleuve destiné à "endormir" l'assemblée qui se tient debout durant deux heures, les habitants sont invités à confesser leurs péchés publiquement. Lorsque l'ambiance tourne à l'hystérie collective, Mann galvanise son troupeau en vue de son exorcisme. Il interdit finalement à la population de continuer leurs rites impies.





J + 4. Les suivants de Mann saccagent les panneaux de fleurs destinés à la fête, des habitants se joignent à eux. l'institutrice, jugée trop libérale est remerciée par le directeur, gagné à la cause de Mann. Une femme de la secte la remplace... Pour ajouter à l'atmosphère tendue, à l'occasion des grandes marées, une tempête se lève et aucun bateau ne pourra revenir avant quatre jours - la durée de la tempête-.

J + 5. Godwin Mann entame sa procession vers le gouffre. Encore une fois, le spectacle est particulièrement bien orchestré. Arrivée au puits de la lune, la foule se masse autour et les cantiques redoublent de puissance. Enfin, le gourou lève les bras au ciel et entame un nouveau sermon dans le silence le plus total puis revêt un équipement de spéléologue et entame sa descente... En attendant sa remontée, l'assemblée semblera retenir son souffle puis au bout d'une heure, l'échelle de corde s'agite et le gourou refait son apparition. Cependant, son visage paraît altéré, son regard est fiévreux, sa bouche est déformée par un rictus difficile à interpréter (douleur ? ricanelement sadique ?). Un frisson parcourt à ce moment la foule puis lorsque Mann se redresse et hurle "J'AI VAINCU !!!", les viva fuseront et beaucoup se précipiteront vers lui pour se faire bénir... Si les Nephilim basculent en vision Ka, ils pourront comprendre l'horreur de la situation en voyant Locuste accrochée au crâne de Mann, jetant des regards vicieux et affamés sur le festin qui l'attend!

En fait, au fond du gouffre, Godwin Mann a essayé un exorcisme contre Locuste

qui a lamentablement échoué. Le monstre a alors pris possession du corps du prédicateur ce qui lui a enfin permis de remonter à la surface pour assouvir sa terrible faim. Des lors, prétextant un accès de fatigue, Locuste demandera à revenir à son hôtel ou elle accueillera toute personne qui veut se confesser (en fait, elle va commencer à les "vampiriser")

J + 7. Les événements se précipitent sur l'île. Les pouvoirs de locuste se développent et les événements étranges se multiplient. Le vent de folie, notamment commence à faire son effet. Les villageois qui ne soumettent pas à la volonté de Godwin Mann sont emmenés de force devant lui. On ne les reverra pas mais les habitants ne se posent plus de questions. Godwin Mann ne se montre plus sinon à ses victimes avec qui il joue à cache-cache dans l'hôtel qu'il a réquisitionné avant de les vider de leur substance.

J + 8. Si les Nephilim n'interviennent pas, Locuste éliminera plus de la moitié de la population. ceux qui auront survécu seront tous fous, et une fois la tempête finie, attaqueront le ferry pour mener Locuste vers une autre île! Gageons que les pjs seront déjà hors circuit à ce moment. Locuste ne permettra pas qu'un petit groupe lui mette des bâtons dans les roues une fois que son pouvoir sera affermi.

les solutions

Prisonniers sur l'île à cause de la tempête, les pjs auront bien du mal à maîtriser la situation et à vaincre Locuste pour éviter un massacre et

sauver leur vie (le Ka de lune intéresse plus Locuste - elle l'absorbe intégralement, c'est à dire un point pour un point). La solution n'est pas dans l'assaut physique frontal qui se terminerait très mal pour les pjs. Il faudra donc décrypter les secrets de l'île et vaincre Locuste après des recherches occultes.

Une fois familiarisés avec l'endroit, les Nephilim chercheront certainement à entrer en contact avec le vieux de la lande. Cette phase du scénario devrait passer par une excursion dans la lande (forcez sur l'atmosphère) au cours de laquelle les pjs devront s'égarer et seront finalement trouvés par le vieux qui les mènera à sa cabane... Il sentira certainement l'aura magique des pjs et arborera une expression de conspirateur sans vraiment comprendre ce qui se passe. Sa cabane est encombrée d'un fatras de bouteilles contenant des serpents, de pots de terre remplis d'onguents moisis, de vieux livres dans le même état... Si les personnages essayent de lui tirer les verres du nez, il commencera à délirer sur son statut de druide, sur les choses anciennes qui rodent dans l'île. Parmi ce pitoyable discours de vieillard gâteux, on notera tout de même des allusions à un parcours initiatique pour découvrir le secret de l'île et "à ce jeune présomptueux qui cherche à me voler mon savoir mais je ne me laisserai pas rouler comme ça... il est trop tôt". Si les pjs l'interrogent à ce sujet, il refusera d'en dire plus et se lancera dans un monologue incohérent.

Le petit jeune en question n'est autre que Tim Horson, l'ancien hippie de la boutique d'artisanat. Il se rend depuis des années à la caba-



ne du vieux pour recueillir son savoir druidique. Les Nephilim pourront découvrir cet élément en discutant avec les habitants ou en croisant Horson dans la lande. Son arrière boutique contient aussi de nombreux livres plus ou moins sérieux sur le druidisme et des notes concernant sa recherche des cavernes des druides. Si les pjs essayent d'entrer en contact avec lui à ce sujet, il se méfiera puis monnera ses informations contre une aide occulte et la possibilité de les accompagner dans leur recherche, il leur fera miroiter ses capacités mais il est en fait plutôt inepte. Son savoir est essentiellement livresque. Une fois, le marche conclu, il pourra guider les pjs jusqu'aux

anciennes habitations troglodytes des druides mais elles sont inaccessibles sans une clef ésotérique qu'il ne possède pas (elle se trouve dans le bric à brac du vieux). Une fois, le souterrain ouvert magiquement, les personnages devront se soumettre à une série d'épreuves sous la forme d'un parcours initiatique qui les mènera à la cache ou se trouve le secret qui permet de vaincre Locuste.

les cavernes des druides

Une fois munis de la clef de pierre, les Nephilim peuvent desceller l'entrée des cavernes initiatiques. Le réseau se présente sous la forme d'un tunnel qui suit

un parcours en forme de spirale. Les parois sont suintantes d'humidité et parfois couvertes de plaques de champignons phosphorescents. On peut distinguer des bas reliefs abstraits ou bien représentant Locuste et des scènes du culte qui lui était rendu. Après quelques minutes de progression, les pjs sentiront intuitivement une altération du Ka. La vision Ka permettra alors de distinguer une forme diffuse et tremblotante presque ectoplasmique faisant penser à une silhouette d'homme encapuchonné appuyé sur un bâton sculpté (cette apparition est une trace magique de Maël, le druide Nephilim qui a relâché Locuste pour vaincre les romains)... L'apparition leur





fera alors signe de la suivre et ils continueront leur avancée dans le souterrain pour finalement déboucher sur une caverne circulaire bien singulière...

La première caverne L'Abred, l'épreuve physique

La première chose que les Nephilim remarqueront est la lumière presque argentée qui illumine cette salle. Le sol est recouvert d'une herbe vert flamboyant, les parois sont couvertes de signes oghamiques. La lumière provient d'une ouverture dans le plafond par laquelle passe les rayons de la lune. Sur la paroi opposée, une gravure de cheval primitive luit d'une étrange lueur. Dans un coin plus sombre, l'ectoplasme de Mael attend et montre au groupe les inscriptions sur les murs puis désigne un mégalithe couvert d'inscriptions oghamiques au centre de la salle...

En fait, les Nephilim vont devoir s'asseoir en cercle autour du mégalithe et suivre les inscriptions du doigt. Durant la procédure, les pjs se sentiront envahis de courants Ka et devront réussir un jet de sorcellerie + 20%... Si le jet est réussi, la vision des Nephilim se brouillera et ils ressentiront un effet d'aspiration pour finalement ouvrir les yeux sur un paysage qui n'a rien à voir avec la grotte!

Le micro-plan subtil de l'abred

Par le rituel effectué dans la grotte, les personnages ont eu accès à un micro-plan où ils devront réussir une épreuve qui leur permettra d'accéder à la deuxième caverne.

Le paysage qui s'offre aux

yeux ébahis des pjs est magnifique. Autour d'eux, ce ne sont que collines et plaines verdoyantes battues par des rafales de vent, illuminées par un soleil éclatant masqué par instants par de gros nuages qui projettent leurs ombres sur la prairie. Une fois qu'ils auront admiré le panorama, les Nephilim s'apercevront qu'ils sont équipés chacun d'un lasso. A ce moment, ceux qui réussiront un jet d'Ecouter (si tous échouent, arrangez vous...) pourront distinguer un grondement que les cavaliers pourront reconnaître comme un roulement de sabots. En gravissant la colline la plus proche, les pjs pourront voir un troupeau de chevaux sauvages proche d'un petit lac où ils s'abreuvent tandis que les autres se lancent dans des galops effrénés. Si les pjs sont perspicaces, ils comprendront alors qu'ils doivent capturer un cheval sinon permettez leur un jet d'idée.

Pour capturer le cheval, les Nephilim devront réussir plusieurs jets de compétence. N'hésitez pas à récompenser l'astuce par des bonus. Ainsi, un jet réussi en chasse permettra de mettre en place le dispositif et de donner quelques recommandations aux autres membres du groupe ce qui donnera un bonus de 10% à tous les autres jets. L'approche est testée par un jet de Discrétion et si elle est réussie permet de tester une attaque au lasso (racine athlétisme). En cas de réussite, il faudra réussir une opposition contre la force du cheval pour l'immobiliser pendant qu'un autre Nephilim tentera de monter la bête. Un jet d'équitation est alors nécessaire pour rester en selle. Une fois le cheval maîtrisé, les pjs sont renvoyés

dans la grotte. Ils sortent alors de leur transe et tous ceux qui ont participé activement à la capture du cheval tiennent dans leur main un pendentif représentant le motif grave sur le mur. Dans leur tête résonnent encore le bruit du galop et les hennissements. Si les Nephilim ont réussi, le fantôme de Mael esquisse un sourire et leur indique la paroi du fond. Pour accéder à la deuxième épreuve, un Nephilim doit posséder le talisman de l'épreuve précédente pour voir la roche s'estomper et pouvoir passer à travers la paroi.

Deuxième épreuve - le micro plan du gwenved

Derrière le mur, un nouveau couloir remonte vers la surface où une lumière est visible. Arrivés au bout, les Nephilim seront surpris de se trouver dans une clairière enchantée baignée d'une lumière dorée. Un homme vêtu à la manière celte les attend et se présente comme un barde. Dès que les pjs prononceront une phrase, ils entendront des petits rires cristallins venant de la lisière de la forêt. En réussissant un jet d'Observer, on peut alors distinguer des petites formes humanoïdes faisant penser à des lutins et autres êtres-fées. Le barde reprend finalement son discours et déclare que les pjs doivent se soumettre à un duel avec lui... Le barde répond au nom de Cynfan et propose deux épreuves de compétences aux Nephilim à choisir parmi éloquence, savoir ancien et poésie/chant. L'épreuve d'éloquence consiste à improviser un récit et à le conter avec le plus d'emphase possible. Celle de poésie/chant reprend le même principe

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



mais en musique tandis que celle de savoir ancien consiste à tester le savoir religieux et légendaire païen des personnages.

Compétences de Cynfan: éloquence 60%, savoir ancien 50%, poésie/chant 70%

A chaque épreuve, réussites et échecs seront salués par des applaudissements, ou au contraire des sifflets voire des projectiles divers, de la part des fées qui se cachent dans les buissons.

Si les personnages réussissent les deux épreuves, Cynfan perd de sa superbe un instant puis se force à sourire et leur déclare "je m'incline, étrangers. vous êtes plus dignes de porter cette harpe que moi...". Alors il leur donne son instrument, superbe harpe de bois sculpte puis partira sans plus discuter vers la lisière de la forêt qui sera de nouveau silencieuse...La scène se brouillera ensuite et les pjs seront ramenés, un peu perturbés par ces différents voyages, dans la grotte d'où ils étaient partis. Après un frisson, ils ouvriront les yeux et les vainqueurs de l'épreuve verront dans leurs poings crispés un pendentif de bronze représentant la harpe de Cynfan. Le seul chemin qui s'ouvre à eux maintenant est au delà d'un gouffre qu'ils devront franchir...

l'abîme

De l'autre côté, la silhouette spectrale du druide est toujours là et leur fait signe doucement de la main pour que les pjs le rejoignent. Si les pjs passent en vision Ka, Ils pourront distinguer une passerelle qui enjambe le précipice. Au fond de celui-ci, on peut voir des volutes de Ka prenant par instants la

forme de visages torturés de douleur. Les esprits imaginatifs et sensibles seront pris de vertiges et entendront des plaintes désespérées en se penchant au dessus du gouffre. Seuls les Nephilim qui portent deux talismans qu'ils auront eux-mêmes ramenés pourront rendre le pont de l'abîme assez consistant pour rejoindre l'Autre Coté. Les inconscients qui ne répondent pas à cette condition et qui suivent les Élus seront précipités, hurlants, dans l'abîme...

La salle du keugant révélation du secret.

Une fois arrivés de l'autre côté, les élus peuvent accéder à la dernière salle où le fantôme de Mael les attend. Les murs de cette salle sont couverts de peintures racontant l'histoire de Locuste. Le fantôme du druide est ici plus substantiel et d'une voix sépulcrale commencera de leur raconter l'histoire de l'île et les raisons qui l'ont amené à désactiver le mécanisme qui retenait Locuste au fond du puits. Depuis sa destruction par les initiés de Mithra, il erre rongé par le remord et attendait depuis des siècles que des Nephilim viennent réactiver le cromlech du gouffre de la lune. Une fois qu'il aura terminé son discours, il montrera du doigt une niche dans le mur où les pjs pourront trouver cinq sceaux en pierre. Il expliquera alors que ces cinq sceaux doivent être apposés sur les cinq mégalithes autour du puits puis il leur apprendra un rituel destiné à diminuer le Ka de lune de Locuste. Ce rituel ne fonctionne que si Locuste se trouve dans le cercle de pierre. Les pjs devront donc l'y attirer. La confrontation finale à armes

égales pourra alors avoir lieu afin de précipiter de nouveau le monstre dans le gouffre, pour toujours espérons-le...

Note: pour apprendre le rituel, les pjs devront réussir un jet d'INT X 3 puis de KA de lune X 3 pour l'inscrire en eux.

Le cercle de mégalithes -

Cinq menhirs forment un pentacle autour du puits de la lune. Ils sont gravés de bas reliefs dédiés au culte de la lune. Chaque pierre dressée comporte une petite niche pouvant recevoir un talisman que les pjs auront trouvé lors de leur "initiation" dans les cavernes. Une fois les cinq sceaux de pierre enchâssés, Locuste - si elle se trouve à l'intérieur du cercle - verra son ka diminuer de 50%. Les Nephilim pourront alors la combattre et la contrôler. Une fois trop affaiblie, Locuste retournera dans le gouffre.

Conseils d'ambiance et suggestions de situations

A partir des éléments fournis ici, vous devrez mettre en place une situation de plus en plus stressante puis qui basculera dans l'horreur et l'urgence. Au début du scénario, les éléments magiques devront être légers et concerner essentiellement l'atmosphère plutôt que le tangible. La lande est ainsi le lieu qui permettra aux Nephilim, dotes de la vision ka, de prendre conscience des puissances qui dorment au sein de l'île.



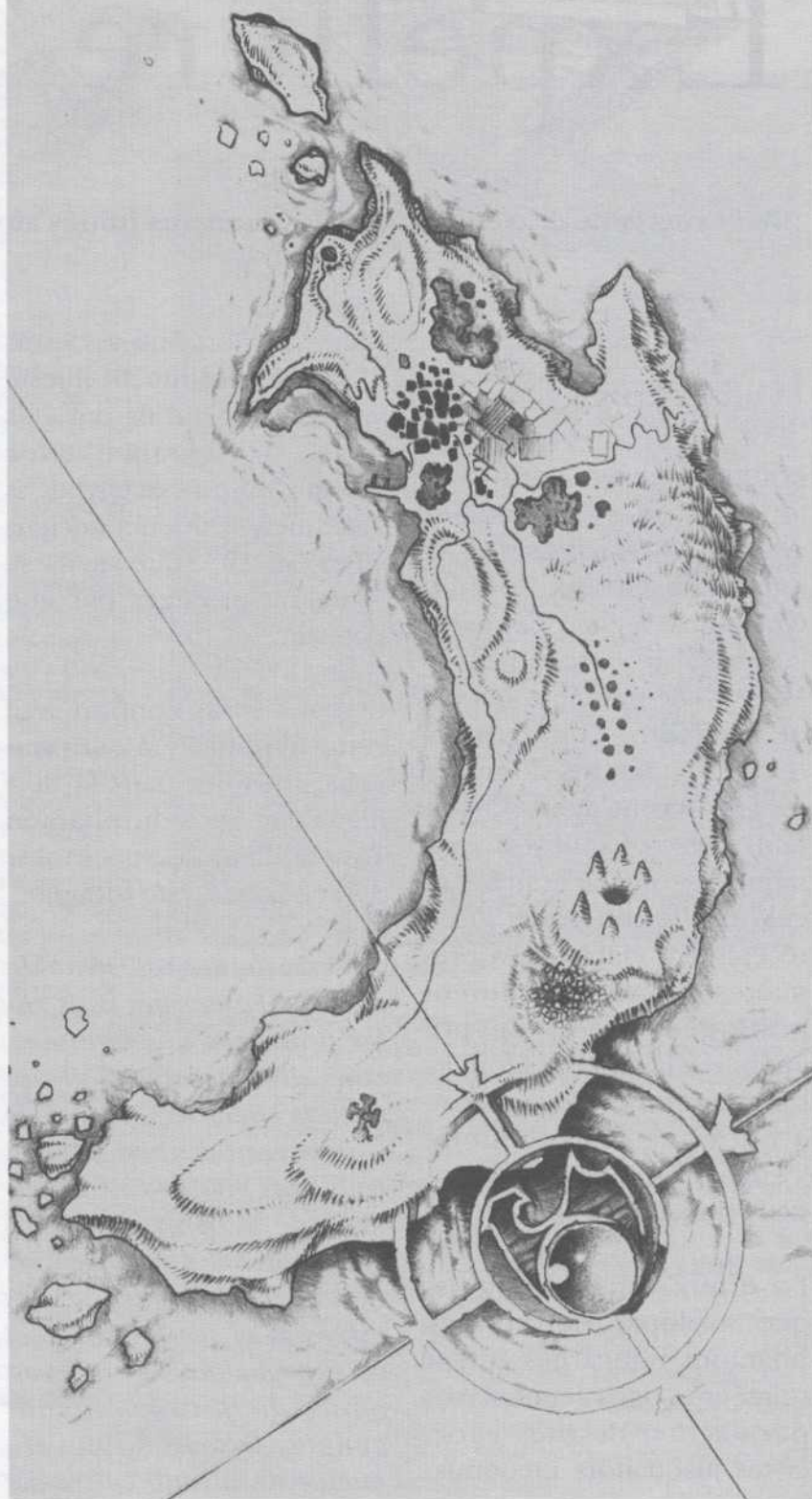
Les différents pouvoirs de Locuste doivent être utilisés de manière subtile et même lorsque Locuste n'est pas encore sortie, on peut apercevoir au fond du puits des formes spectrales, des globules qu'émet Locuste pour se divertir, en attendant sa remontée. Ces globules affectent des formes effrayantes vaguement insectoïdes qui rampent le long de la paroi verticale mais qui tombent avant d'arriver au sommet...

Le vent de folie permettra aussi une ambiance façon Shining avec les paisibles villageois transformés en psychopathes lancés à la recherche des Nephilim, boucs émissaires désignés à leurs nouveaux problèmes ("ici, on n'aime pas les étrangers!")

Après quelque temps, Locuste émettra des globules pour déranger les Nephilim dans leurs recherches. N'hésitez pas alors à puiser dans le passé tourmenté des pjs des images qui les mettront mal à l'aise. Un globule pourra ainsi prendre la forme d'un templier ravagé par la décomposition qui poursuivra le Nephilim apeuré dans toute l'île. Par défaut, vous pouvez vous inspirer des silhouettes tourmentées de Jérôme Bosch (voir illustrations)

De même, la tempête devrait fournir un supplément de tension. il faudra alors forcer les descriptions sur le vent hurlant, les vagues déchaînées qui se brisent sur la côte déchiquetée, les nuages lourds qui semblent effleurer le faite des collines laissant apparaître par instants la lune plus grosse et lumineuse que d'habitude.

L'ILE DE SERCQ



L e x t r i m S o l a i r e



Nephilim Vita Expellere

De l'exorcisme de Nephilim par les humains initiés aux mystères de la Croix

Historique

Longtemps les Nephilim, toutes arcanes confondues, se sont interrogés sur la naissance de l'exorcisme. Grâce aux recherches méticuleuses de l'arcane de la Maison-Dieu, dont le but est de détruire les objets occultes humains, l'origine de l'exorcisme non plus en tant que croyances shamaniques mais comme puissance rituelle magique a été récemment établie. Les premières conjurations furent pratiquées en Égypte antique à la suite des forfaits d'Akhénaton et de la guerre à outrance dans laquelle s'engagea l'élite religieuse de l'époque.

En effet, Akhénaton ainsi que la plupart des anciens pharaons réincarnés furent réintégrés dans leurs stases par l'action de rites exorcistes jusqu'alors inconnus.

Bien que l'on puisse désormais dater ces rituels, il reste à savoir par qui ils ont été créés. L'assurance avec laquelle les prêtres égyptiens s'attaquèrent à leurs anciens alliés laissait croire qu'ils se sentaient protégés par une Puissance.

Certains écrits confirmèrent cette hypothèse; Ainsi pouvons nous lire dans la dernière demeure du pharaon Toutankhamon, successeur d'Akhénaton, cette formule:

"O êtres du dessus! O être du dessous! Fantômes assis sur les poitrines des hommes, vous des carrefours et des grands chemins, errants de l'ombre nocturne, (...) et vous, des gouffres de l'occident sur les bords du crépuscule, hôtes des cavernes de l'obscurité qui suscitez les terreurs et les frissons, et vous promeneuses sombres, amies de la lune, et vous peuples insaisissables du monde de la nuit! O être des

tombeaux, venez tous! et soyez mes témoins et mes répondants. (...) Qu'elle soit néant la main qui se lève contre ma forme! Qu'ils soient néant ceux qui s'attaquent à mon nom, à mes effigies, aux images de mon Double, à ma fondation! Le Royal "uraeus" qui domine mon front vomira sa flamme contre leurs têtes, et leurs têtes seront ou sont leurs pieds. Ils seront privés de leur Nom, de leurs corps, de leur double, de leur Ka (...). Ils tomberont dans le brasier de mon père Amon! Qu'ils se méfient de mon père Amon! Un malheur est vite arrivé! Et telle est ma malédiction, et telle est ma vengeance, méditée et cachée au fond de ma poitrine de toute éternité."

Chacun sait qu'Amon était un Dieu local comme tant d'autres. Mais il fit la gloire de Thèbes, capitale du nouvel Empire, et devint une divinité Impériale dont les prêtres formaient une caste



de plus en plus influente. De là à croire que le mythe soit devenu réalité par un Nephilim ou une créature de l'Atzeluth, il n'y a qu'un pas que de nombreux quêteurs de l'Agartha franchirent.

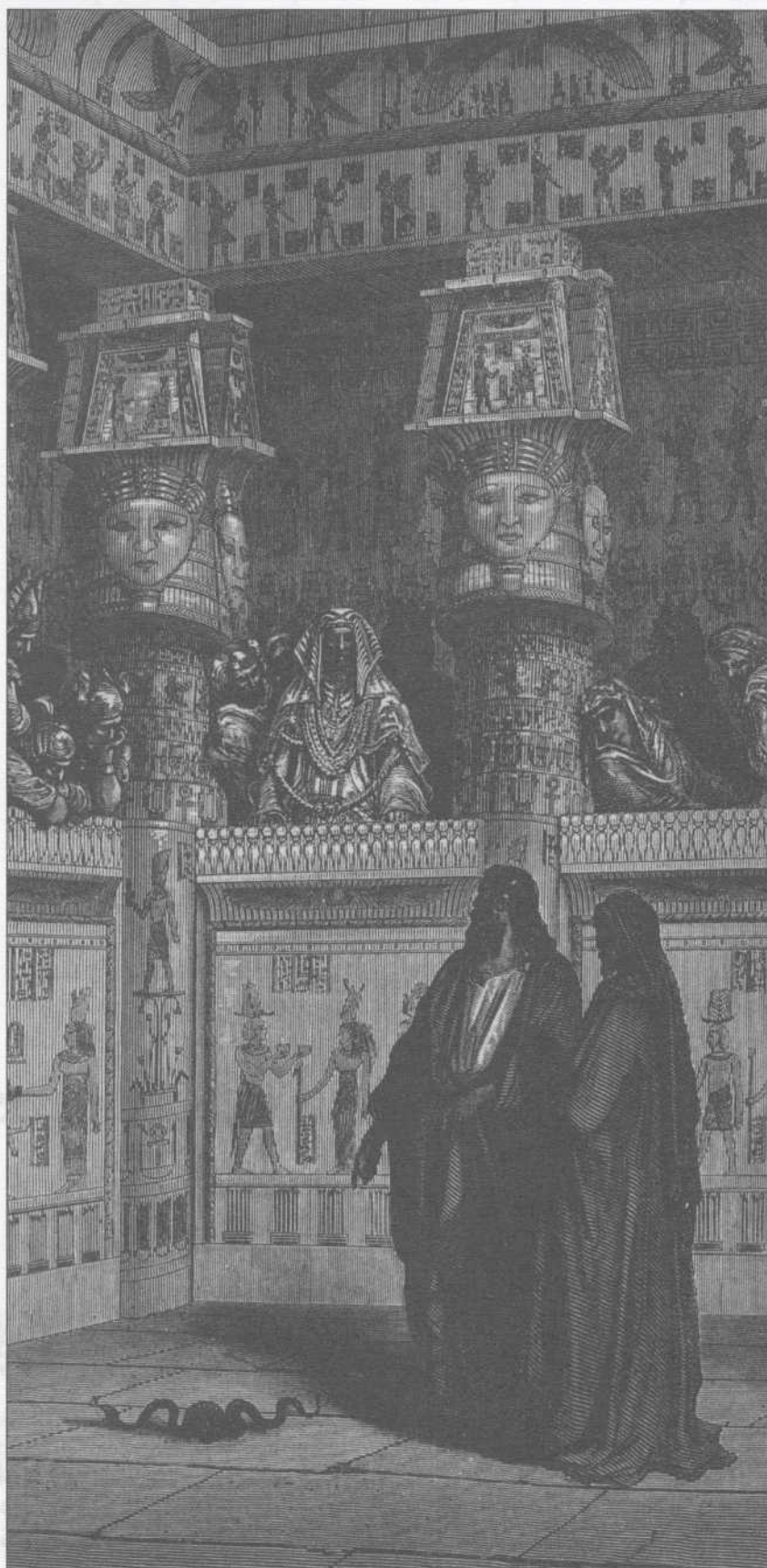
Beaucoup de noms furent prononcés dont celui de l'inévitable Prométhée-Loki mais aucune preuve ne put être avancée. Il ne semblait toutefois exister aucune structure, même secrète, reliant les différentes loges d'exorcistes. Les Nephilim en profitèrent pour continuer la lutte et assassinèrent Toutankhamon par vengeance. Cependant ils ne purent empêcher le développement des rites en Égypte et leur expansion à d'autres contrées.

La Maison-Dieu a répertorié des régions qui d'après les témoignages de Nephilim auraient connu avant l'ère chrétienne des phénomènes d'exorcismes réels. Ainsi, elle en retrouve des traces en Mésopotamie (Chaldée), en Grèce, dans la Rome primitive comme dans la Rome Impériale, en orient (Chine et Inde), en Asie centrale jusqu'au Tibet, et même au sein de l'Islam.

Le ministère de l'exorcisme, avec les infrastructures que cela comprend, fut créé par Jésus Christ ou du moins les conjurateurs chrétiens rapportent cela aux paroles de Jésus. Nous pouvons lire dans les quatre évangiles: "Puis Jésus réunit les apôtres et leur dit : Guérissez les

malades, ressuscitez les morts, purifiez les lépreux, chassez les démons en mon nom. "Le terme même d'exorcisme est propre à

l'Église catholique et romaine qui en a fait une fonction sacerdotale. Il correspondait au troisième degré précédant l'ordination sacerdotale.





Cette approche officielle est le plus grand mystère de la conjuration; A la différence de l'ordre des templiers, il semblerait que l'exorcisme soit un véritable acte de foi dans l'illusion et la croyance en un dieu bon luttant contre les hordes démoniaques.

La maison-Dieu ne pensait pas de la sorte et bien qu'acceptant que l'Église n'avait pas découvert la réalité des champs, elle voyait dans le Pape et plus particulièrement certains membres de son entourage les descendants du savoir égyptien. Les nombreuses bulles papales à l'encontre des "envoûteurs" ou tout être pratiquant la magie donnaient aux yeux de certains raison à cette théorie(en particulier les actions de Sixte). Plus la chrétienté prospérait, plus cette hypothèse semblait plausible; en effet l'Église ne niait pas tous ces phénomènes mystiques, mais au contraire s'efforçait de les comprendre et de les analyser. De nombreux ouvrages confirmaient

ces recherches; celui de Jacques Stuziot, Armand Fernen et Henri Vatucci, trois inquisiteurs, mettait en avant la doctrine de l'Église au sujet des cas de possessions et d'hypnotismes diaboliques. (il fut rédigé de 1484 à 1488 à Cologne, ou il fut publié). De toute part l'Église, sous l'impulsion de la Papauté, essayait de prouver la réalité des possessions, et cela, jamais une véritable société secrète ne l'aurait tentée. Différents discours de théologiens et de magistrats, ou autres démonsologues, sur les "sorciers" et "les créatures infernales" fleurissaient à l'époque.

L'apocalypse évitée:

Devant sa réussite et l'écho favorable de la population, l'Église faillit répondre aux vœux des sociétés secrètes en réalisant le Grand Plan. Poussée par un noyau extrémiste, soumis sans doutes aux mêmes influences discrètes que les prêtres égyptiens, l'Église mit en marche une structure de répression qui dérouta les Nephilim

:L'inquisition, qui était un tribunal ecclésiastique chargé de rechercher, de poursuivre et de condamner les hérétiques de la foi chrétienne, donc les Nephilim.

L'ordre du temple, organisation à l'efficacité redoutable, avait tous pouvoirs pour mener des enquêtes. Le plus inquiétant c'est qu'elle ne cachait pas le contenu de ces découvertes. Les Nephilim ne furent pas les seules victimes de cette machine impitoyable. Ses actions répressives se portèrent également sur les sociétés secrètes qui de part leur héritage occulte étaient tout aussi diaboliques. Ceci exaspéra également la papauté qui n'avait plus d'emprise sur sa progéniture. Ne pouvant plus être maître de sa destinée, elle choisit de noyer sa descendance. A fin de mieux comprendre cela, reprenons l'histoire de l'inquisition.

C'est sous le pontificat de Lucius III que commença à se structurer l'Inquisition et cela grâce au décret du





concile de Vérone (en 1184) qui instaura les premières mesures inquisitoriales. L'arcane de la Maison-Dieu s'est longuement interrogée sur ce Pape qui se séparait de la masse du clergé. Ce dernier, contesté par la commune de Rome, résidait la plupart du temps à Vérone; Et c'est dans cette ville qu'il fut soupçonné d'être rentré en contact avec des templiers. Encore une fois aucune preuve ne put être avancée, mais on ne pouvait nier que lui et sa cour de favoris menaient une vie bien trop discrète et impossible à infiltrer.

Le véritable combat commença sous Innocent III (Pape de 1198 à 1216). Il fut le théoricien de la théocratie pontificale, ainsi que l'instigateur de la quatrième croisade (étrange pour quelqu'un qui n'aurait aucun lien avec les templiers). Il fut, d'après les dires d'exorcistes contemporains, l'un des plus puissants conjurateurs de tous les temps et surtout un puissant ennemi des Nephilim. Innocent III lança contre eux toute sa haine et s'efforça de nuire à leurs projets. Son plus haut fait fut la croisade contre les albigeois et l'hérésie cathare. Les Nephilim étant au cœur de cette "secte", la croisade était un bon prétexte pour mettre un terme à leurs agissements. Ainsi Innocent III nomma les premiers inquisiteurs parmi les hauts dignitaires du collège égyptien. Ceux-ci exorcisèrent les

Nephilim albigeois et rapportèrent leurs stases le plus rapidement et secrètement possible à Rome. Cependant la plus grande réussite du Pape fut la constitution officielle du tribunal ecclésiastique par les conciles de Latran (1215) et de Toulouse (1229).

La Maison-Dieu constata qu'à partir de ces dates, les inquisiteurs étaient essentiellement choisis dans les ordres mendiants dont les dominicains en grande majorité. On put établir par divers rapports qu'il y avait de nombreux exorcistes confirmés dans cet ordre. De plus, une correspondance entre le Saint siège et un collège restreint de dominicains fut interceptée. Elle prouvait donc l'existence d'une société occulte au sein même de l'Église qui possédait des connaissances non négligeables sur les Nephilim qu'ils appelaient démons. Même si beaucoup de choses leurs échappaient encore, ils en savaient assez pour devenir une source sérieuse de danger.

Malgré l'acharnement des fidèles de la Maison-Dieu, l'inquisition ne cessa de se transformer et de s'organiser. À partir de 1542, le tribunal ecclésiastique, par décision du Pape Paul III, devint le Saint Office. C'est également à partir de ce moment que les enquêtes se tournèrent, mystérieusement, de plus en plus souvent, vers des Nephilim.

Bien que ce soit en France que l'inquisition naquit, c'est dans ce même pays que les Nephilim en souffrirent le moins. Il s'étaient arrangés pour en limiter les pouvoirs en jouant sur les rivalités des rois et de la Papauté. Devant ces difficultés le collège égyptien se tourna vers l'Espagne qui devint le centre des congrégations exorcistes et de la répression de l'inquisition.

Avec le soutien de la couronne d'Espagne, l'inquisition fonctionna de façon admirable de 1427 jusqu'à la fin du XIX^e siècle. C'est dans ce royaume que se distingua le plus grand exorciste inquisiteur: Torquemada, le prieur des dominicains de Ségovie. Un autre grand exorciste fut Ximenes. Mais rapidement des différends apparurent entre les désirs des inquisiteurs espagnols et la papauté. Cette dernière ne pouvait plus les maîtriser. Enfin était née une véritable société inquisitoriale, et de ses 75 membres 38 étaient, d'après la Maison-Dieu, des conjurateurs initiés aux rites égyptiens. Le conseil se réunissait sous la présidence du grand inquisiteur, qui était également le maître du collège exorciste espagnol, assisté de 6 juges.

Tous les suspects étaient emmenés dans la Casa Santa et c'était en ce lieu que le collège faisait le tri entre "possédés" et hérétiques. Les premiers étaient exorcisés puis brûlés, les seconds



directement brûlés, habillés de robes jaunes brodées de démons et d'une croix rouges. L'action conjuguée de la papauté et des Nephilim obligea l'ordre des jésuites à affronter l'inquisition. Mais celle-ci fut victorieuse et l'ordre fut dissous. Toutefois de nombreux jésuites en profitèrent pour noyauter le conseil inquisitorial qui sombra dans la barbarie. Le collège secret a perdu et les rites exorcistes semblaient se raréfier, tout comme l'inquisition et le Saint Office qui s'effacent au fil des décennies. En France, Napoléon dissout l'inquisition en 1808 et en Espagne elle subira le même sort et disparaîtra au 18e siècle. Quant au Saint Office, il devint sous le pape Paul VI la congrégation pour la doctrine de la foi (en 1967) et se contentait d'actions humanitaires et pacifiques. De toute façon, depuis le 18e siècle en France et le 19e siècle en Italie et en Espagne, le Saint Office n'est plus qu'une nostalgie utopique sans aucune fonction à l'instar de l'inquisition.

L'ordre de saint Dominique

De nombreuses années, la Maison-Dieu a cru son combat contre l'exorcisme terminé. Les cas étaient peu conséquent et les praticiens peu sérieux. Chaque diocèse devait avoir son conjurateur, mais ce n'a jamais été le cas, et s'il en existait un, il ne

connaissait la totalité des rituels. Or depuis le début des années 70, une congrégation internationale prit forme, ... le ministère de Jésus n'était pas mort, le collage non plus.

Dans un premier temps, cette congrégation officielle était l'initiative d'un seul homme, un jeune prêtre d'origine hollandaise passé du protestantisme au catholicisme et qui officiait en France.

Ce prêtre, Paul Neerlinden, obsédé par la recherche ésotérique de toutes cultures ne semblait, d'après les dossiers de la Maison-Dieu posséder les véritables rites exorcistes. Toutefois, il commença à faire parler de lui suite à sa consécration en tant qu'évêque en 1972. Il publia un livre en 1974, "Exorcisme et réalité ésotérique" et effectua divers passages à la télévision pour en parler.

Mais son attitude exaspérait ses supérieurs, qui voyaient en lui une atteinte à l'intégrité de l'Eglise. Il n'en resta cependant pas là et imagina la fondation d'une association radicale religieuse dont le but serait de former des prêtres missionnaires dans la rigueur traditionaliste et qui parcourraient le monde à la recherche des suppôts de Satan afin de les exorciser. Mais son archevêque refusa catégoriquement et décidant de le sanctionner, lui proposa de partir en mission humanitaire en Afrique.

Au lieu de cela, Paul Neerlinden préféra se retirer des structures officielles de l'Eglise suivi de son clergé. C'est ainsi que naquit en 1978 l'ordre religieux de Saint Dominique.

Jusque là, il faut reconnaître que cette congrégation ne présentait aucun danger pour les Nephilim. Toutefois, à partir de 1979, une rencontre allait changer le cours des choses. Cette rencontre était celle de Neerlinden et du cardinal André Fortance. Ce dernier, théologien réputé à Rome, était prélat d'honneur de sa sainteté le Pape. Mais ce n'est pas en cela qu'il constitue une menace pour les Nephilim. Ce charmant dignitaire de l'Eglise n'était autre que le maître spirituel du collège des exorcistes dans la plus pure tradition des rites égyptiens. Et c'est à ce titre qu'il s'intéressa au jeune et fougueux Neerlinden.

Retiré dans une chapelle de la banlieue romaine (pour raisons de santé supposées graves), le cardinal en profita pour nouer des contacts avec le jeune prêtre. Il l'initia aux rites égyptiens et le prit sous sa protection. Ainsi en 1983 il le fit introniser par trois évêques traditionalistes et initiés comme archevêque, primat de l'ordre de saint Dominique dans sa petite chapelle. Cet ordre allait enfin jouer un rôle de premier plan et de surcroît international. Dans 6 pays



allaient naître des clergés indépendants de saint Dominique qui ne dépendaient en réalité que du cardinal. Le plus important est celui de France puis viennent ceux de Suisse, de Belgique, d'Espagne, d'Italie et d'Allemagne. La mort du cardinal Fortance, le 12 février 1985, allait porter préjudice aux ambitions de l'ordre, celui-ci étant le seul lien entre le collège et l'archevêque-primat, entre ce dernier et les autres clergés indépendants. Chaque ordre allait donc suivre sa voie, et seul celui de France continua à rayonner.

D'ailleurs Paul Neerlinden sortit un nouveau livre en 1989: "Du moraliste à l'exorciste".

La même année l'ordre s'installa dans le monastère de Ferronais à seulement 30 kilomètres de Lille.

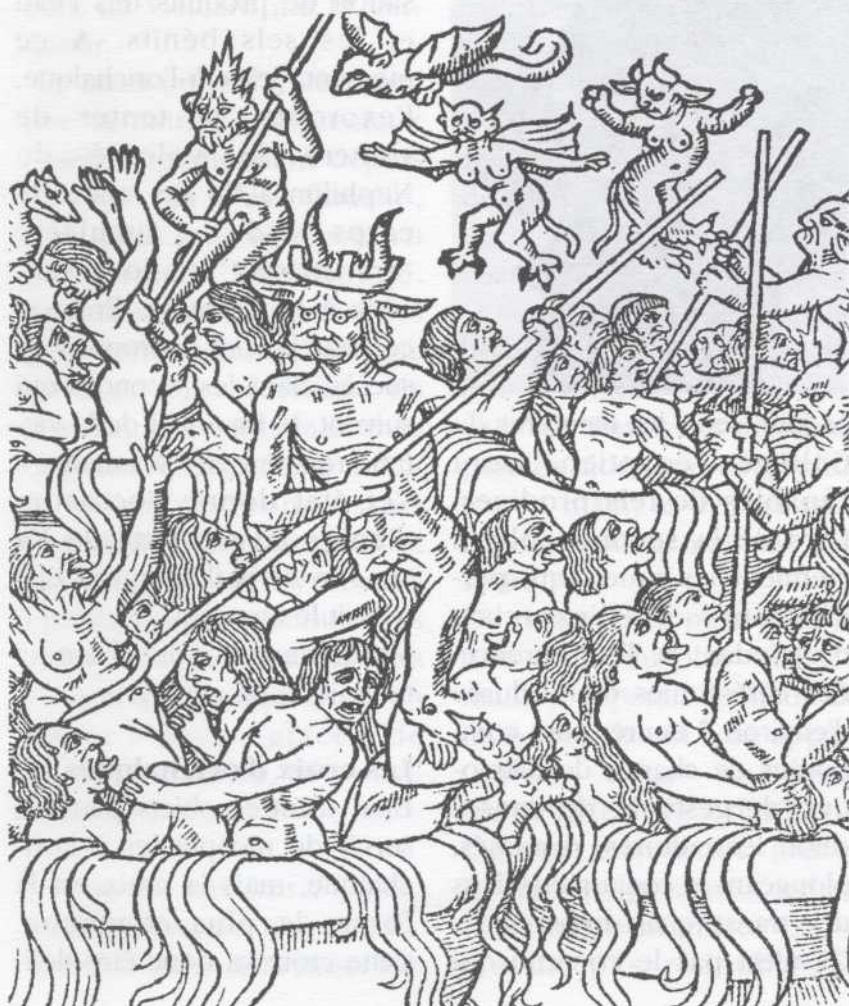
En tant qu'expert des possessions démoniaques, l'archevêque-primat, Paul Neerlinden s'est acharné à classifier les différents cas. Dans son premier livre, il ne s'avança pas trop et n'établit que deux grandes familles qui se rapprochaient cependant fortement de la réalité Nephilim. Or, cette distinction bien que moins lumineuse fut déjà mise en avant dans un autre livre reconnu par le saint siège: "Précis mystique" de Touquelain. Ainsi, la première forme est celle de la possession inter-

ne; La description faite du possédé ressemble à s'y méprendre à certaines khaïbas. La victime est sujette à des crises de démences, il crie et hurle tout en "blasphémant". Quant à la possession externe, elle se rapproche plus de la situation classique de possession d'un corps par un Nephilim. Elle est décrite comme une forme d'hypnotisme.

Dans ce même livre, Neerlinden s'efforce de donner une liste et une hiérarchisation des démons. Le deuxième livre est beaucoup plus précis sans doutes grâce aux enseignements du cardinal Fortance. Reprenant dans un premier temps les 7 critères reconnus de possessions par le Pape Léon XIII, grand exorciste, il en établit de nouveaux plus "réalistes".

Dans les critères fondamentaux, nous retrouvons les cris, la glossolalie (c'est le fait de parler plusieurs langues généralement considérés comme inconnus par le possédé), le surcroît de connaissances, la violence physique ou verbale, la réaction à l'eau ou au sel bénits, les blasphèmes, et les formes de contorsionismes inhumaines.

Ces nouveaux critères issus des connaissances égyptiennes permettent la plupart du temps de faire la différence entre les pauvres fous et les véritables possédés. Ces critères sont la télékinésie, l'embrasement spontané





(d'objet ou de créatures) ,les bruits effrayants ,la déformation des visages ou des voix ,et enfin les coups venus d'on ne sait où..

Mais, pour être sur d'avoir à faire à des possessions, l'exorciste s'entoure d'un psychanalyste et d'un psychiatre. Ensuite commence les rituels et les litanies qui chasseront le démon. Pour bien vous faire comprendre à qui auront à faire nos Nephilim, il faut signaler que chaque exorciste de l'ordre de Saint Dominique est équipé d'un talisman d'orichalque empêchant toute prise de son corps par un Nephilim , et de robes de cérémonie ignifugées. A fin de conclure et préciser cet exposé, n'oubliez pas que ces hommes savent que les "démons" sont liés à des objets pour s'incarner sur la terre de Dieu ,et qu'ils connaissent également certains emplacement sacres ou les pouvoirs des démons ne peuvent plus leur permettre de s'échapper (il s'agit tout simplement de lieux ou ne passent aucun champs magique ,comme le monastère de Ferronais par exemple !).

Les canons de l'exorcisme

Recourir aux pratiques exorcistes n'est pas chose aisée car elles sont liées à différentes phases aux rituels distincts, dont l'observance est rigoureuse. Le premier acte

de l'Oeuvre exorciste consiste en une manipulation complexe des champs d'Orichalque. En les déstructurants et les restructurants à fin de les rendre sensibles à la Résonance, le conjurateur concentrera ces essences dans un objet métallique de son choix (Les métaux attirent par nature l'Orichalque).Mais, dans le même temps, cette opération fera perdre à l'orichalque sa faculté de dissoudre les autres champs magiques au contact. Quoi qu'il en soit, à



ce jour, seuls les membres du Collège égyptien sont capables de tels prodiges. Lors de la seconde phase viennent les rituels qui permettront à l'exorciste d'atteindre la Transparence. Ces cérémonies d'une durée d'environ 7 heures sont composées de chants, de leitmotifs, de gestuels, de danses selon les cultures, ressassés, plongeant le conjurateur dans une transe quasi hypnotique. Ce n'est pas le contenu qui

prime mais la structure et la symbolique qui agissent directement sur l'esprit et "l'âme" de l'exorciste. Ainsi l'homme s'oublie et devient Transparence laissant vibrer, tel un diapason, le Ka-Soleil qui est en lui. Ensuite, après une heure de méditation intense, débute la troisième partie des pratiques exorcistes dont la finalité est de porter la Résonance du prêtre vers le possédé. D'une durée variable proportionnelle au Ka-Soleil du conjurateur, elle est la période la plus libre des rites exorcistes. Le prêtre peut ainsi se déplacer à sa guise et mêler aux rituels classiques paroles et actes personnels comme des formules d'exécration à l'encontre du démon et l'utilisation de produits tels l'eau et les sels bénits. A ce moment, grâce à l'orichalque, l'exorciste va tenter de vaincre la volonté du Nephilim à fin de rendre le corps du simulacre "Transparent" et donc sensible à la vibration. Enfin si ces rituels sont couronnés de succès, dans les secondes qui suivent, le Ka-Soleil de la victime rentrera en "Résonance". Cet état donne l'occasion d'une nouvelle lutte de Ka avec le Nephilim qui si elle réussit le chassera. Maintenant voyons l'aspect technique de cet art...

Les croix d'orichalques

Bien d'autres objets peuvent servir de réceptacles à l'orichalque, mais la croix est la forme la plus commune. Cette croix va donc être défi-



nie par un capital en Ka orichalque; C'est ce score qui permettra de diminuer les capacités du Nephilim. Or ce capital en orichalque au fur et à mesure des exorcismes peut connaître une perte comme nous le verrons lors d'un échec critique de la part du prêtre et seulement dans ce cas là. Du fait que les rituels nécessaires à la création de nouveaux objets magiques ne sont connus que par le collège égyptien, il a fallu trouver des techniques permettant de sauvegarder les anciens. C'est ainsi que l'on a découvert que les croix peuvent se recharger en les plaçant sur un champ d'Orichalque, tout en exécutant un rituel relativement long (environ 24 heures par point que l'on désire récupérer, sans pour autant dépasser le score de base). La difficulté réside dans la localisation de ces sources, et cela même si certains humains ont remarqués qu'il y avait plus de chances près d'importants gisements de métaux. D'autre part, bien que l'orichalque ne réagisse plus au contact physique avec un Nephilim, il lui dissout ses champs lors des phases de confrontation de Ka. Sans objet d'orichalque il est impossible de pratiquer les rites exorcistes car c'est lui qui porte la résonance du prêtre vers le possédé.

La transparence du simulacre

Il ne s'agit bien sûr que d'une transparence symbolique et non réelle du corps du simulacre. Cette "transparence" est

l'objet de la troisième phase; A l'aide de l'orichalque, l'exorciseur va s'efforcer de vaincre la résistance du Nephilim. Le conflit se résout sur la table universelle (p.71 du manuel des règles) ; Le Ka-Soleil du conjurateur est la caractéristique active et le Ka du Nephilim, après retrait du Ka d'orichalque de la croix, est la caractéristique passive.

En cas de réussite, le Nephilim subit une perte minimum égale en Ka à la moitié du capital de l'objet d'orichalque (Minimum dans le sens où on perd toujours le nombre de points de stase engagés dans un conflit, même si dans ce cas il est supérieur à la perte calculée). Si cette réussite est critique, c'est la totalité. L'objet ne perd aucun point de Ka en réalité, il ne s'agit que d'un calcul des pertes du Nephilim. Dans les deux cas, le simulacre devient "transparent" et son Ka-Soleil commence à "vibrer". Cependant le Nephilim est toujours maître de son simulacre (pour quelques secondes encore).

En cas d'échec, le Nephilim résiste et rien ne se passe; Mais si l'échec est critique, l'exorciste ne peut plus essayer le rituel avant 24 heures et la croix d'Orichalque perd un point de son capital.

La résonance du simulacre

La vibration du Ka-Soleil du possédé recrée une situation similaire à celle de la prise de possession du corps par

le Nephilim. Ce sont les mêmes règles qui régissent ce conflit (la caractéristique active devenant le Ka du simulacre), tout en tenant compte des points de Ka éventuellement perdus par le Nephilim lors des phases précédentes. Cette fois-ci, en cas de réussite, le Nephilim perd à nouveau la moitié du capital en Ka de la croix (arrondi à l'inférieur) et est rejeté du simulacre. Le tableau ci-dessous donne le temps pendant lequel il ne peut plus intégrer un corps au cas où il ne serait pas directement absorbé par sa stase. En cas de réussite critique, le Nephilim perd la totalité du capital d'Orichalque et le temps de non-intégration est doublé. Au contraire si c'est un échec, le Nephilim reste dans son simulacre et ne sera plus inquiété pendant une période variable détaillée dans le tableau. Si l'échec est critique, la croix perd un point d'Orichalque et le Ka-Soleil du possédé ne réagira plus à la Résonance en présence du même objet ou du même exorciste.

Le rôle de la stase

La perte de points de Ka que peut entraîner un exorcisme à un Nephilim n'est souvent pas suffisante pour le détruire. La puissance de ces rites ne réside pas là mais dans leur faculté à emprisonner de nouveau le Nephilim dans sa stase. En effet, ce dernier pour résister aux divers rituels peut utili-

Les Lois Mercuriales



ser des points de sa stase. Il y sera encouragé par le fait que les points de Ka que dissoudra la croix seront en priorité ceux de cette même stase.

Mais en agissant de la sorte, le Nephilim va sans doute prolonger les rituels et de ce fait commencer à vider sa stase. S'il ne peut plus sacrifier de points, le Nephilim cédera tôt ou tard et se retrouvera dès lors prisonnier de sa stase. Rappelons une dernière fois que tout point de stase utilisé pour augmenter ses chances de réussite est perdu.

Les pouvoirs du Nephilim

Pendant tout le temps des différentes phases, le Nephilim contrôle toujours son simulacre et peut donc s'en servir pour tenter de lancer des sorts. Dans bien des cas l'exorciste attache le possédé, voir le bâillonne, ce qui restreint de façon conséquente ses actions. Si, malgré ses précautions, le Nephilim voulait tenter un sortilège, la croix d'orichalque est là pour limiter ses chances. En effet, il faut soustraire, de part la nature des rituels exorcistes, la moitié du capital de Ka d'orichalque du Ka élément concerné par le sort. (Cette perte en Ka orichalque n'est pas réelle et ne sert qu'au calcul de réussite magique).

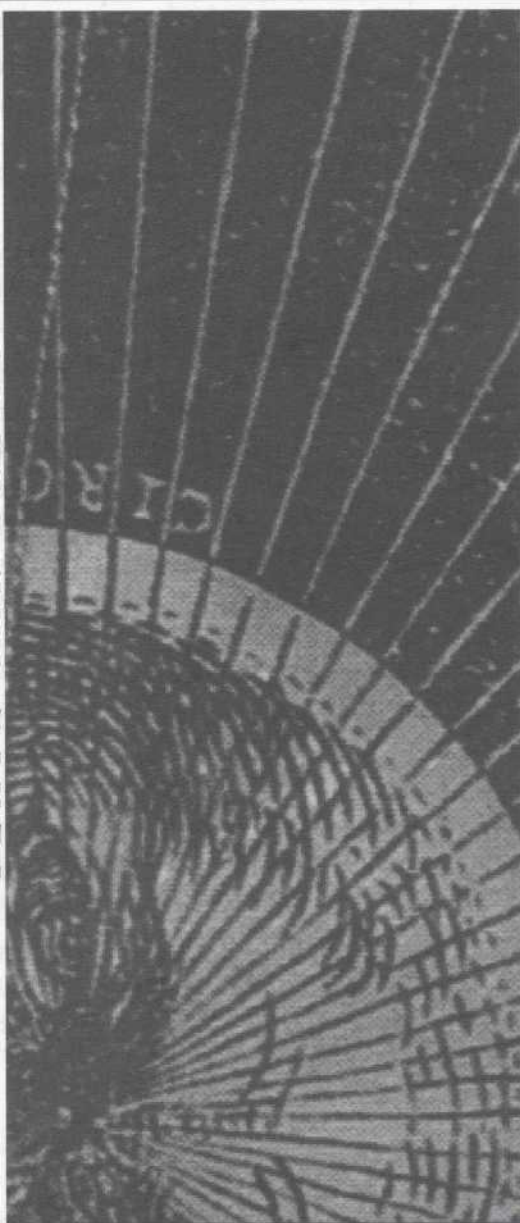
KA-SOLEIL	PERIODICITE DES PHASES DE RESONANCE	TEMPS D'EXCLUSION DU CORPS
1 à 5	6 Heures	1 Heure
6 à 9	5 Heures	3 Heures
10 à 13	4 Heures	5 Heures
14 à 17	3 Heures	10 Heures
18 à 21	2 Heures	15 Heures
22 à 24	1 Heures 30 Min.	20 Heures
25 et +	1 Heure	24 Heures

La première colonne représente le Ka-Soleil de l'exorciste.

La deuxième colonne donne la durée, cumulée, des phases 3 et 4.

La troisième colonne donne le temps pendant lequel le Nephilim ne peut plus intégrer de corps après la phase 4.

TEXTE PAR BRUNO DA LOMBA





Exemple

Féel-Dolone, Nephilim de la terre ,s'est fait capturer par un prêtre de l'ordre de ST Dominique. Le conjurateur qui va pratiquer l'exorcisme a un Ka soleil de 20. Il n'a pas besoin de faire la première phase car il possède déjà une croix dont le Ka orichalque est de 10.

Seul dans une pièce il va mettre en pratique des cérémonies ,pendant environ 7 heures ,à fin de se rendre "transparent" (c'est la deuxième phase).Ensuite il méditera 1 heure et rejoindra le possédé sans doute ligoté.

Alors débute la troisième phase qui a pour but de rendre le corps du simulacre "transparent" et de faire raisonner son Ka soleil. Cette action se règle par une lutte de Ka sur la table universelle; La caractéristique active est le Ka du prêtre donc 20 et la caractéristique passive est le Ka du Nephilim moins le Ka orichalque de la croix donc $12-10=2$.

Féel-Dolone décide d'utiliser des points de sa stase pour pouvoir résister. Il en prend 10 ; La caractéristique passive passe donc à 12.

Comme le prêtre a 20 en Ka les rites ,de cette phase, dureront 2 heures. Le prêtre a 85% de chances de réussir et fait 47.

Le Nephilim devrait donc perdre au minimum la moitié de la valeur en Ka orichalque de la croix, donc

$10/2=5$.Mais comme il a engagé plus de points de stase que la perte calculée, il perdra réellement les 10 points et non 5 car tout point de stase utilisé est perdu.

S'il n'avait engagé que 8 points de stase et que le prêtre avait fait une critique, la perte calculée serait de 10. Il perdrait donc ses 8 points de stase plus 2 de Ka. En cas d'échec normal du conjurateur, il pourra recommencer dans 2 heures une lutte.

En ce qui concerne le cas de *Féel-Dolone*, le conjurateur a réussi. La quatrième phase peut donc commencer. Maintenant le Ka du simulacre rentre en résonance et ce dernier peut donc réemprunter le Nephilim sur la table universelle.

La caractéristique active sera le Ka soleil du simulacre: Dans ce cas il est de 13 , et la caractéristique passive sera le Ka du Nephilim moins le Ka orichalque de la croix et moins les points de Ka qu'il aurait pu perdre à la phase 3. dans ce cas nous aurons donc $12-10-0=2$. Encore une fois *Féel-Dolone* décide d'engager 10 de stase ce qui donne à nouveau au prêtre 85% de chances de réussir.

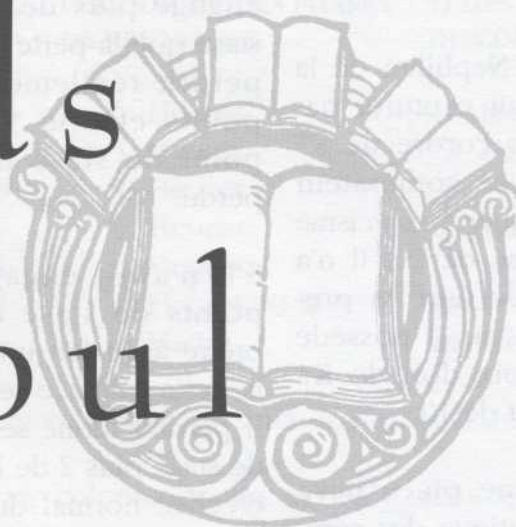
Malheureusement pour *Féel-Dolone* le prêtre obtient 25 .Il est donc chassé du simulacre et ne pourra pas tenter de reprendre un corps avant 15 heures. Il a également

une chance de se retrouver de nouveau prisonnier dans sa stase. Cette chance est de 20% (car il a dépensé 20 points pour tenter de résister au prêtre). Le pauvre joueur n'a pas de chance et fait 16 se retrouvant ainsi de nouveau prisonnier et peut être cette fois ci pour l'éternité.





Chords Of Soul



Genèse d'une équipe de Nephilim

Un homme sur le point de mourir revoit sa vie défiler à grande vitesse. Pas moi. Les seuls moments que je revois sont nets, lents, douloureux, trop réels.

-De l'eau, de l'eau, qui veut de l'eau !-

Ce rendez-vous, ce maudit rendez-vous !

Il faut bien dire que cela aurait dû m'étonner quand cette blonde à l'accent german m'avait abordé pour me défiler tout mon curriculum vitae !

Belgique : L'Oeil Du Chat, Varsovie : Les Dormeuses de Stubeck, Londres : Les colliers de la Duchesse d'Avallon, Paris : La collection des Paysages Alpains de Violard, etc....

-Fuyez ! Fuyez ! Hérode en veut à nos fils ! Fuyez, il...-

"La Police" avais-je pensé au début. Mais non. Elle me donna juste une heure, une adresse et une liasse de billet capable de régler mon ardoise dans ce bouge où l'on ne servait que des Blue Lagoon mal dosés, et où les filles sentaient le parfum bon marché.

En disparaissant dans les volutes de fumées âcres, elle lança une dernière phrase: "Nous avons besoin de vos services monsieur Gorshak, Dieu fasse que vous soyez à la hauteur."

Evidemment, pour un voleur professionnel comme moi, cela fleurait le défi. Un défi que j'allais relever.

-Par le grand Salomon ! Tu vas brûler dans les flammes de l'enfer !-

A l'heure dite, je me trouvais devant la grille en fer forgé de ce petit pavillon de banlieue, rendu gris par la pluie du soir.

Deux énormes dogues m'accueillirent et me confirmèrent que la protection

était plus solide qu'elle n'en avait l'air. Il aurait fallu être aveugle pour ne pas voir les caméras cachées dans les buissons, ainsi que les détecteurs à infrarouge, dissimulés dans les bornes de lumière diffusant une pâle lueur dans le jardinet laissé à l'abandon.

Quand ma mystérieuse interlocutrice vint m'ouvrir, je m'aperçus qu'elle portait sur un costume strict le même symbole que j'avais vu un instant plus tôt sur la sonnette : un triangle marqué d'une étoile à cinq branches. Sûrement une organisation internationale de trafic d'art désirant m'engager. Ce ne serait pas la première fois que je refuserais ni la dernière. A un moment ou à un autre ce genre de groupe se voit obligé de porter atteinte à ce qui, pour moi, a le plus de valeur : la Vie. Jamais je ne tue, jamais je ne travaille avec des tueurs.

C'est en réfléchissant à cela que je la suivais jusqu'à un



salon tout de pourpre et d'or, d'où émanait une impression (et une odeur) d'ancienneté.

Face à une cheminée, un vieil homme assis sur une chaise roulante me fit signe de m'installer dans un des fauteuils.

Ma charmante guide sortit d'un épais dossier cinq photographies grand format. Elle me les tendit et je les observais, attendant que mon hôte rompe ce silence de plus en plus gênant.

Il y avait une urne funéraire étrusque, un crucifix carolingien en or, une pièce d'argent d'Athènes, une lampe à huile gallo-romaine et enfin un superbe calice en or.

"Ils nous ont été volés !" La voix du vieillard me fit sursauter.

"Ils nous ont été volés voici une semaine. Ces précieux objets appartiennent depuis des siècles à ma famille, dont vous avez sûrement vu les armes." Mensonge. Apparemment, même si ces gens connaissaient la longue liste de mes forfaits, ils devaient tout ignorer de mes origines. Venant d'une famille noble, je connaissais l'héraldique parfaitement et savais que les symboles visibles un peu partout dans cette maison n'étaient pas ceux d'un lignage. Tout en fixant l'image glacée de l'urne funéraire, je continuais à l'écouter.

-Frères des mystères d'Osiris, voici le démon à tout jamais enfermé dans cette stase. Pro

tégeons-la, cachons-la. Et que jamais cette urne maudite ne soit à nouveau ouverte ! Prions mes...-

...et au matin tout avait disparu." L'homme en chaise roulante, fatigué d'avoir tant parlé se tut, laissant les crépitements du feu finir son récit.

Une histoire somme toute banale. Un cambriolage, des objets non assurés et un désir de discrétion pour la récupération.

Ils savaient même où aller les chercher...

Bref, pas un travail pour moi : Trop simple et trop de mystères.

Quand je déclinais leur offre, c'est la jeune femme qui eut un mouvement de surprise, puis un geste de colère, comme si elle n'avait pas l'habitude de se voir refuser quelque chose. Le vieil homme, lui, se contenta de sortir une énorme liasse de billets: de quoi me faire changer d'avis.

"Et n'oubliez pas jeune homme, c'est la rapidité qui compte dans ce petit travail." Ce furent ses dernières paroles alors que déjà, photos en main, je disparaissais dans le couloir menant à la sortie.

De retour chez moi, je décidais d'agir au plus vite. Au matin je repérais les lieux de mon futur larcin : un appartement dans un petit immeuble de banlieue Ouest. Le quartier, plutôt bourgeois, paraissait calme et si cette maudite pluie n'avait pas redoublé, je

serais bien resté jusqu'au soir pour cambrioler. Cela m'aurait peut-être évité tous ces problèmes par la suite.

Une fois de plus, je regardais les photos des objets à subtiliser et m'aperçus qu'au dos de l'une d'elles était resté collée une feuille couverte d'écritures. La lecture n'en fut pas aisée mais très instructive.

-Parfait, le temps est venu de répandre nos justes dogmes et d'affirmer nos positions. Vous m'avez choisi pour entrer en symbiose avec l'un des vôtres. Que dieu me donne la force de...-

Ainsi j'apprit que l'urne étrusque avait échappé aux troubles de l'histoire, en restant aux mains d'une organisation chargée de surveiller certaines oeuvres d'art. Quelques mots pour moi étaient obscurs, mais le temps me manquait pour réellement en chercher une signification. Je compris tout de même que ce feuillet était issu d'un rapport retraçant l'historique de l'objet antique. Un historique d'une précision fantastique, puisqu'on y apprenait même la fonction de son premier propriétaire : Porteur d'eau. La fin de la page faisait référence à des guerres de religions et des trésors pillés parmi lesquels on retrouva l'urne intacte.

Mais plus inquiétant encore, je lu en marge ses quelques mots d'allemand que je traduisais sans peine: "La des-



truction de ces êtres peut à présent avoir lieu."

Voilà qui ne me plaisait guère. Il faudrait ruser par la suite pour être sûr que mort d'homme, il n'y aurait pas.

-A mort ! Au bûcher les hérétiques ! A mort les Cathares !-

Aussi le soir quand je me postais dans la petite rue au coin de l'immeuble, j'étais bien décidé à savoir ce que, qui, et pourquoi je volais.

Sans problème, je me faufilais dans l'appartement vide de tout occupant. Aidé d'une torche électrique, je visitais rapidement les lieux et trouvais, dans le salon, les objets recherchés. Le bruit de l'ascenseur s'arrêtant à l'étage attira mon attention. Je mis rapidement les antiquités dans mon sac et me figeais en entendant les clefs tourner dans la serrure.

une odeur d'iode emplie l'obscurité et je vis apparaître une jeune femme aux cheveux longs, fins et bleus-noirs. Sentant ma présence, elle s'avança dans la pièce et, proche de la fenêtre scruta les ombres pour poser son regard d'azur droit sur moi !

-Tuez les tous ! Dieu reconnaîtra les siens ! Attrapez moi cette sirène. Il faut qu'avant la fin du jour cette Poétesse retourne en enfer d'où elle vient. Trouvez aussi ce vase ! Et surtout, pas de quartier !-

La vitre explosa. Doucement, la jeune femme tomba à genoux, transpercée par une balle venue se

ficher dans le mur d'en face. Un point rouge m'indiqua qu'un tireur utilisant la visée laser se trouvait sur le toit d'en face.

Peu importe si je pouvais encore la sauver, je devais agir.

Trop tard. Je cherchais ses papiers et ne découvrais qu'une carte à jouer, maculée de sang.

N'attendant pas la police, je m'éclipsais, la rage au ventre, avec la ferme intention de savoir de quoi il retournait.

Sur le toit d'en face je ne trouvais évidemment rien.

Quand j'arrêtais à nouveau ma voiture, c'était devant le pavillon de banlieue. Machinalement, je vérifiais si tout mon matériel était là, et sentis la carte dans ma poche intérieure; une carte de tarot divinatoire : la lame de la Papesse. A son verso, ces quelques mots : "Cachez les Stases, ils ont pénétré nos dossiers et connaissent votre adresse, faite vite."

Ainsi j'avais peut-être joué pour le mauvais camp. Si cela était le cas, quoique put signifier le mot stase, j'étais prêt à tout pour me venger et racheter ma faute.

Les diverses alarmes ne furent que plaisanterie à éviter. Les chiens ne se relevèrent jamais. Mais avant de passer le large mur, hérissé de pointes, qui courait le long de la résidence je regardais derrière moi pour voir qu'à différents coins de la rue des personnes, immobiles, observaient, chacune de mes actions !

Ainsi je n'étais pas seul sur la place.

Les fenêtres du pavillon allumées m'indiquèrent que mes employeurs étaient encore debout. Parmi une dizaine de grosses voitures, une porche noire était garée devant la porte principale. Me cachant derrière, je pus voir, à la place du mort, un fusil à visée laser...

-L'anarchie n'est pas une simple mode compagnons. Regardez, alors que nous sommes au début du XIX siècle, la misère et l'autoritarisme sont partout. Ces décadents se vautrent dans l'occultisme et cherchent un échappatoire à une nouvelle ère de révolution. Prenons les armes contre l'ennemi Autrichien !-

Je ne pris pas l'arme, préférant le couteau et un fin lacet lesté de plomb. Heureusement pour moi, ce que je cherchais était dans la seule pièce éteinte du bâtiment: Le bureau. Une fois dans la place je du m'emparer dossier d'où provenaient les photos.

Apparemment, l'histoire de chacun des objets d'art avait été soigneusement épluchée. Un simple résumé sur une fiche bristol me suffit alors.

L'urne étrusque était citée à trois grandes époques: Jérusalem au début de notre ère (mais cela je le savais déjà.), au XIII siècle durant la grande hérésie Cathare et enfin à Venise au début du XIXe siècle parmi les vestiges de famille, non dépen-



sés, d'un anarchiste. A chaque époque était liés un nom ou même de simples initiales en latin ou en grec que je ne reconnus pas.

Alors que je m'intéressai à la seconde fiche (celle du splendide crucifix carolingien en or.) je m'aperçus qu'un individu d'une agilité extraordinaire venait de passer le mur..

Etrangement, l'histoire de cet objet avait un précédent sous le règne d'Akhenaton. Etait mentionnée l'existence d'une Prêtresse d'Isis, liée à un démon de feu que la culture moyenne-orientale qualifierait plus tard de Djinn. Puis son histoire se perdait pour aboutir dans les mains d'un évêque excommunié qui finit sur le bûcher avec les Cathares. Enfin, de fil en aiguille le crucifix termina son périple dans la collection d'un aristocrate anglais du siècle dernier..

J'observai toujours l'intrus pour voir qu'il se tenait immobile sur le mur, malgré les pointes, et que d'autres le rejoignaient en exécutant des sauts dignes des plus grands gymnastes olympiques. Mais une fois perchés, tous se figeaient, attendant quelque chose ou quelqu'un..

Le troisième objet était lui aussi antique: une pièce d'argent d'Athene. Son histoire, beaucoup plus intéres-

sante, était associée en majeure partie à la mer ou à l'eau. Elle avait appartenu à un Druide vivant dans les marais du Poitou au Veme siècle. L'homme était connu pour le pacte diabolique qu'il avait fait avec la mer. En échange d'une protection de la grande dame bleue, il

quelques protestants. Toujours est-il qu'il ne passa pas l'hiver 1609.

On nageait en plein conte de fée. Les Cathares existaient-ils encore ? J'en doutais. Mais alors, que faisait la vingtaine de gus, perchés sur le mur d'enceinte à braver la nuit, la pluie et le vent? Qu'attendaient-ils ?

-Nous sommes heureux que tu sois de retour ma soeur Ondine. Il va falloir réveiller nos autres frères rapidement. La société de la Rédemption nous traque. Il semble qu'elle soit en la possession d'une pierre d'Orichalque et qu'elle ait déjà détruit plusieurs d'entre nous. Imagine si elle vole les Stases pleines ! Pour le moment un membre de l'arcane majeur de la Papesse doit nous contacter pour une affaire urgente. Après nous mettrons les stases en lieu sûr.-



TEXTE DE BENOIT ATTINOST

devait petit à petit prendre l'aspect d'un de ses habitants...Les chevaliers de la toison d'or le capturèrent et le brûlèrent.

Plus tard, c'est un navigateur anglais qui réapparut avec la pièce. Lui aussi fut bñit de l'eau mais périt par le feu. Peut-être que sa maladie de peau avait fait peur à quelques catholiques ou

La quatrième pièce était une lampe à huile gallo-romaine. Trouvée parmi le trésor Cathare (encore?) de Monségur en 1243 elle appartenait semble-t-il à un troubadour amoureux, mais dont la voix sifflante comme le serpent entravait considérablement sa carrière. Là, une note en marge me fit sursauter. Apparemment, ce trouba-



dour connaissait non seulement l'évêque excommunié mais aussi la poétesse à qui appartenait l'urne étrusque ! Comment ces gens pouvaient-ils être liés, par quel hasard ces objets leur ayant appartenus pouvaient-ils être à nouveau réunis des siècles après.

Je me replongeais dans ma lecture tout en espérant que la troupe à l'extérieur n'interviendrait pas. Ce qui déclencherait l'alarme à coup sûr !

La fameuse lampe voyagea beaucoup, puisque, aux dires de l'auteur de ces fiches, elle aurait été retrouvée en la possession d'un Kabbaliste Juif pragois un peu avant l'hiver 1410. Enfin, on évoquait pour la dernière fois la présence de cet objet durant le siège de Münster en 1534. Elle aurait fait partie d'un butin appartenant à un bourgmestre aux moeurs étranges.

Ce ne fut pas l'alarme qui attira mon attention, mais le bruit des pneus sur la petite allée de gravier. En cherchant à savoir qui arrivait j'observai que c'était ma voiture qui entrait dans la propriété !

Les silhouettes sur le mur avaient disparu, et quand la femme blonde sortit avec mon butin et un appareil électronique ressemblant à un radar je sus qu'ils avaient placé une sonde dans mon bolide !

C'en était trop pour moi. J'étais entré dans une affaire qui me dépassait. En espérant trouver quelque chose

d'intéressant, je me plongeais dans la lecture rapide de la dernière fiche.

Elle résumait le périple d'un superbe calice en or volé par un grand viking aux cheveux dorés à Rouen en 911.

-Ils savent où tu habites, ils veulent récupérer les stases ! Attendons que toutes les arcanes présentes dans la ville arrivent ! Tu ne peux pas y aller seule ma soeur ! Ils sont dangereux et toi trop faible ! Ondine...-

Le viking en question fut l'un des premiers à se convertir, et créa même un petit monastère où la relique resta jusqu'en 1431, époque à laquelle on croyait que le père fondateur était un ange venu du ciel. C'est une nonne mystique qui le déroba et s'enfuit avec. Elle fut pourchassée en vain et, la guerre de cent ans aidant, ses poursuivants furent massacrés par les Anglais.

-La porte est fermée à clef mais je sens la présence de quelqu'un. Méfions-nous. Personne en vue mais je le sens. Par là. Oui. Faisons comme si je ne l'avais pas vu. Mâle, la trentaine, odeur d'alcool et de parfum féminin bon marché, il n'a pas peur mais s'interroge. Un bruit dehors ! Non !.....-

Le calice refit surface pour la dernière fois parmi le butin d'un corsaire du roy en 1630.

Rien ! Absolument rien qui puisse m'aider...

Je fus tiré de ma rêverie par un coup de feu ! Dans le jardin une ombre tomba doucement et, sûrement à cause de l'obscurité, elle sembla se dissoudre dans le sol sur un cercle fumant ! Je décidai de bouger au plus vite. Je n'avais que trop perdu de temps. D'abord demander des explications à cette Allemande, puis agir en conséquence. Tous le pavillon résonnait de pas de course. J'entrouvrais la porte du bureau pour voir des hommes et des femmes de tout âge enfiler des costumes rouges et noirs montés de grandes capuches. Des satanistes ! Il devait y avoir une secte de satanistes dans ce pays et elle était pour moi ! Attendant que l'éternel retardataire de la troupe soit seul dans le couloir, je l'assomma et lui volai son costume de clown.

Mais quelque chose me fit accélérer un peu plus le mouvement : La poignée de la fenêtre du bureau tournait toute seule !

Alors que je filai en vitesse de la petite pièce sombre elle s'ouvrit et je laissai derrière moi le grincement sinistre.

Des voix graves résonnèrent me permettant ainsi de retrouver ces charmants dingues. A choisir, ils me paraissaient moins étranges que ceux qui prenaient d'assaut leur demeure.

De plus si le moindre crime ou sacrifice il y avait,



je pouvais toujours intervenir dans un sens ou dans l'autre.

Ils étaient tous dans la cave, placés autour des objets que j'avais volé. Sans peine je me glissai parmi eux et reconnaissais le seul à être en chaise roulante et dont les ornements vestimentaires étaient, par ailleurs, plus importants.

C'est lorsque ce dernier commença à sortir de sa manche de velours rouge un objet que la porte de la cave explosa.

Un jeune homme au visage fin pénétra rapidement dans la pièce suivi d'un lumineux et imposant colosse, épée en main.

De suite, les fous en rouge se précipitèrent sur les nouveaux venus mais furent arrêtés dans leur élan par l'arrivée d'une cohorte de personnages, incroyables et bigarrés, par le même chemin.

Les deux groupes se positionnèrent en silence et, ne sachant quel camp choisir, je décidai de me réfugier sous une arcaïe et de m'éclipser au plus vite dès que possible. Le jeune homme sortit d'un vieux sac U.S. un parchemin, et se baissa lentement pour le poser à terre; je m'aperçus alors que ses oreilles étaient légèrement pointues ! Après qu'il eut reculé et laissé, sans un mot, le papier à terre, une femme en rouge s'avança pour le prendre, le lut et rit à gorge déployée.

"Nous rendre, hurla-t-elle, mais c'est vous qui êtes piégés!"

Le rat que nous savions si repérable et qui a volé les stases de vos frères enfermés, c'est nous ! L'ondine abattue pour stimuler votre colère et vous faire venir tête baissée dans notre piège, c'est nous. Je pense qu'à présent, ce misérable voleur à qui vous avez fait mille tortures vous a dit où nous trouver, et qu'il est mort..."

La porte, au sommet de l'escalier, se referma et un nouvel arrivant, tout de rouge vêtu se posta sur les dernières marches brandissant une médaille devant lui. Tous les intrus reculèrent, quand soudain le vieil homme fit le même mouvement. secouant à son tour un médaillon identique.

Le groupe, terrifié, pour qui je ressentais tout d'un coup plus de sympathie, il faut bien le dire, tenta vainement de trouver une autre issue. Dans le silence, le bruit de leurs pas et leurs visages figés par la terreur conférait à certains un air de clown triste prêt à succomber.

Et d'ailleurs quand le molosse s'approcha, épée en main pour décrocher la tête du vieillard, ce dernier brandit à nouveau l'objet ce qui fit reculer le guerrier tel un vampire face à un crucifix !

J'étais tombé chez des satanistes chasseurs de vampires! Mais de voir tous ces gens en passe de se faire exterminer par ma faute: cela m'était insupportable. Lentement je m'approchai du vieillard et sortis mon lacet lesté de plomb. Grâce à un système identique à celui des bobines

installées sur les cannes à pêche, je déroulai doucement le filin.

Quand j'entendis l'homme en chaise dire qu'il fallait en finir à présent, et que certains fous en rouge commencèrent à sortir des armes, je me précipitai sur lui, arrachant la médaille d'une main et de l'autre projetant à travers la pièce mon filin. Le plomb s'enroula comme prévu autour du talisman tant craint il ne me restait donc plus qu'à tirer...

C'est là que le coup de feu retentit. Je me retournai, blême, tremblant. Elle était là, derrière moi, le pistolet encore fumant: elle m'avait reconnu. Je ne voyais que ses yeux, bleus, une mèche rebelle, blonde, sous la capuche, rouge, rouge, rouge...rien.

Un homme sur le point de mourir revoit sa vie défiler à grande vitesse. Pas moi...Je ne meurs pas, mais je devrais...

-Je suis Manaël, Nephilim de l'eau, je suis l'Ondine. Ma prison, ma stase: une urne funéraire étrusque. Porteur d'eau je fus, poétesse je fus, anarchiste je fus. Voleur de renom je suis.

Tu nous as sauvé, humain, et tu ne mérites pas la mort. Je te sauve en prenant ton corps. j'en aurai soin, je le promets. Mais déjà je dois réveiller mes frères, enfermés dans leurs stases. Je dois les mener à l'Agartha, dépassant le Temps, l'Espace; et fusionner un jour, avec ce noble corps, en un être nouveau, pur, noble, bref...renaître..



Revue occulte de presse



ARTICLE PARU DANS "PLANETE"
DU JEUDI 20 MAI 1993

EGYPTE: sur le site du palais des Ptolémées

Les travaux de la Bibliothèque d'Alexandrie ont commencé sans fouille préalable

LE CAIRE

de notre correspondant

« Pour faire du neuf, rasez l'ancien. » Telle semble être la devise des constructeurs de la Bibliotheca Alexandrina. Durant toute la semaine écoulée, les bulldozers des promoteurs ont en effet fait un trou de 2 hectares sur 4 mètres de profondeur là où doit s'élever, sur le bord de mer, à Alexandrie, la future Bibliotheca. Ces travaux ont été réalisés sans aucune fouille archéologique préalable alors que la déclaration d'Assouan pour la renaissance de la Bibliothèque d'Alexandrie, signée le 12 février 1990 par une trentaine de personnalités, dont le président Mitterrand, précisait que la Bibliotheca serait « édifiée sur le palais des Ptolémées ».

Le début des travaux de ce qui devait être une reconnaissance « de l'apport irremplaçable de l'ancienne Bibliothèque d'Alexandrie à notre patrimoine commun » a en fait commencé par la destruction de ce patrimoine puisque les

couches romaines tardives ont sans doute été déjà rasées par les bulldozers.

Mais si l'on ne sait pas ce qui a pu être emporté par les incessants convois de camions partant du site, on sait en revanche qu'une tour antique qui s'y trouve a été endommagée par les travaux puisque plusieurs blocs s'en sont détachés. Cette tour, qui faisait partie de l'enceinte de la ville antique dont elle marquait la limite est, avait été identifiée en 1866 au cours d'un sondage réalisé par Mahmoud El Falaki Pacha dans le cadre de l'établissement d'un plan de l'Alexandrie antique ordonné par le khédiva Ismaïl qui voulait satisfaire le désir de son ami Napoléon III. Ce sont d'ailleurs les seules fouilles entreprises sur ce site resté archéologiquement vierge puisqu'il a été successivement caserne britannique puis égyptienne et donc zone militaire interdite.

Le mal irréparable déjà fait risque de s'aggraver si les travaux se poursuivent. En effet, la Biblio-

theca Alexandrina nécessitera des excavations allant à plus de 12 mètres de profondeur. Cela signifierait la disparition pour toujours d'une bonne partie des palais des Ptolémées puisque le site de la bibliothèque est de 4 hectares. Ces palais, qui constituaient une véritable cité interdite, occupaient près du quart de la superficie d'Alexandrie.

La Bibliotheca Alexandrina, dont la réalisation devrait coûter plus de 150 millions de dollars et dont l'inauguration devrait en principe avoir lieu le 26 juillet 1995, est notamment prévue pour être la référence en ce qui concerne la période gréco-romaine. Le projet norvégien qui a remporté le 25 septembre 1989 le concours international de l'UNESCO ressemble à un soleil incliné sortant de terre pour bien marquer que la Bibliotheca est « enracinée dans le passé et ouverte sur l'avenir »!

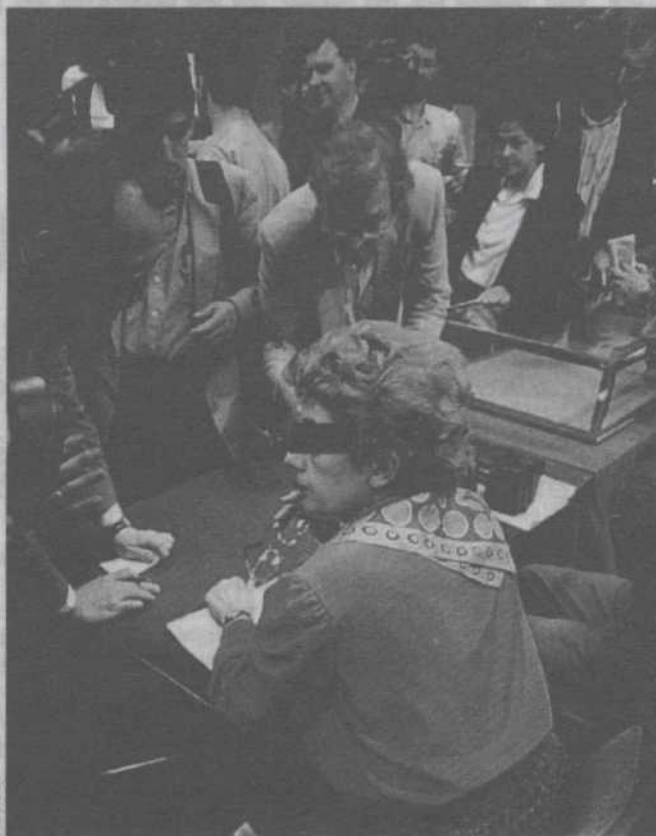
HOLD-UP. Deux convoyeurs indemnes malgré 14 coups de feu. Mardi soir, deux convoyeurs, qui sortaient d'un magasin de Gonesse (Val-d'Oise) avec la recette, ont été menacés par deux hommes cagoulés et armés. Ils ont couru en louvoyant vers leur fourgon blindé qu'ils ont pu atteindre sans être touchés et où ils ont trouvé refuge. Les deux agresseurs, bredouilles, ont pu prendre la fuite en voiture.

ARTICLE PARU DANS "DELIBERATION" DU JEUDI 18 MARS 1993

ARTICLE PARU DANS "POINT-VIRGULE" DU 15 MAI 1993

DU GOLGOTHA À DROUOT

La vente aurait dû déchaîner les passions. Pensez, un morceau de la sainte Croix, la vraie Croix du Christ, vieille de près de 2 000 ans, mise aux enchères ! En fait, ce mercredi, la minuscule salle n° 3 de l'Hôtel des ventes Drouot, où étaient dispersées la relique et les archives de l'épouse d'Edouard Thouvenel, ministre des Affaires étrangères de Napoléon III, n'était même pas bondée. Les manuscrits, les souvenirs historiques, les décorations, les lettres privées trouvèrent à peine preneurs, et beaucoup furent retirés de la vente en quelques secondes. Les lots défilaient si vite que la vente de la sainte relique, prévue vers 18 h 30, eut lieu à 17 heures, sans passion ni engouement. La hantise des commissaires-



Drouot, 12 mai : l'acheteuse de la relique

priseurs, qui n'osèrent pas exposer la veille, comme il est de coutume, les petits bouts de bois sacrés, montés en croix, ne fut pas justifiée. Leur crainte de voir cette vente - inédite et historique - perturbée par des manifestants indignés que la Croix puisse ainsi se retrouver sous le marteau d'un marchand, ou par des croyants désireux d'approcher de si près ce à quoi le Christ fut crucifié, était à l'évidence infondée. Pourtant, ce ne furent pas les certificats d'authenticité qui manquèrent. Offerte par le patriarche de Jérusalem à Thouvenel en 1856, accompagnée d'un certificat du Vatican signé par le pape Pie IX et le patriarche de Jérusalem de l'époque, la sainte relique, mise à prix 10 000 francs, trouva preneur à 100 000 francs. La vente ne dura que dix minutes. L'acheteuse, la quarantaine, vêtue de rose, s'est éclipsée très vite, tenant à garder l'anonymat. Bref, il ne s'est rien passé cet après-midi-là à l'Hôtel Drouot. Il est vrai que le profit de la vente est destiné à une association d'enfants autistes, ce qui peut être de nature à la « purifier ». Et vrai que l'Eglise elle-même, via l'Archevêché de Paris, ne s'est indignée qu'après coup de cette vente contraire au droit canon. « *Tout n'est pas à vendre ni à acheter* », proteste le cardinal Lustiger. N'empêche : minuscules, enfermées dans une châsse d'argent frappée du sceau de cire du patriarche de Jérusalem, les échardes de bois apparurent donc, puis disparurent aussi vite.

La Légende du Trois Fois Grand

La légende de l'Hermès Trimegiste vu par un Nephilim de la Renaissance

Les textes qui suivent ont été traduits de l'énochéen blanc par votre fidèle Eclairer le duc de Saint-Amand. La complexité de cette langue étant telle que nous avons été obligés de travailler par approximation. Nous avons pu déchiffrer ce texte grâce aux cahiers secrets de Ludovico Ariosto mis à jour après son réveil sicilien.

"Qu'y a-t-il donc qui soit vrai, demanda Tât, et Hermès Trismégiste lui répond: "ce qui n'est pas pollué, mon enfant, ce qui n'a point de limite, point de couleur, point de figure, ce qui est immuable, nu, brillant, et qui ne peut être appréhendé que par soi seul, le Ka inaltérable, l'Incorporel."

Corpus Herméticum

C'est ainsi que l'un des nombreux textes du Corpus Hermeticum commence. Ces

traités de sciences occultes ont été rédigés d'après les meilleurs ésotéristes humains par un certain "Hermès Trismégiste". Il semble que ce type d'interprétation ait été volontairement propagé parmi les humains assoifés de nos connaissances occultes. Peut-être peut-on voir ici l'action classique de Nephilim de la papesse ou plus secrètement les agissements des adeptes du vrai Hermès Trimégiste, protecteur de notre race déchue.

En effet, la réalité occulte n'a pas grand chose à avoir avec le Hermes Trismégiste. D'après mes recherches personnelles, Hermès serait le nom collectif d'un groupe de Nephilim dévoués à la transmission des connaissances cachées depuis la pose du Voile occulte d'Akhénaton. Le nom vient du symbole d'Hermès parmi les humains. Ce "dieu" étant en effet considéré comme le messenger de l'Olympe aérien et éthéré vers les basses terres ou

règne l'ignorance et où les hommes sont aveuglés par les rayons brutals du soleil. Derrière "Trismégiste" qui semble vouloir signifier "trois fois grand en latin", il faut entendre Tri Megiste qui veut dire les trois voies de Magie. La faute de sens semble volontaire afin de faire comprendre aux humains la puissance des choses occultes. Ces Nephilim doivent être vus comme des passeurs à la manière de Charon. Ils sont les gondoliers des barques du savoir sur les voies fluviales d'Anubis. Les "Hermès Trimégistes" sont capables de voir à travers le voile de tous les jours. Ils peuvent du premier regard déchiffrer tous les symboles ésotériques, mystiques, occultes qui nous éloignent de notre réalité pré-atlante. Ils possèdent le même regard que nos frères pré-atlantes. Mais ceci n'est pas acquis sans peine. Ils faut disposer de capacités occultes bien pré-

cises comme une bonne maîtrise des champs magiques de l'ai, des sortilèges de clairvoyance de l'esprit. Ensuite, il faut soumettre son Ka à une ascèse particulièrement rigoureuse

afin qu'il puisse supporter la vision nue des puits de Pharphar.. Cette confrérie de Nephilim est constituée en dehors des clivages des arcanes majeurs. Ceci fait sa force et nous devons tous

rechercher leurs enseignements.

Rapport occulte 47+24

Atlant 8 millième 54 Jour de l'air

Le regard du visiteur occulte qui pénètre dans la cathédrale de Sienne est accroché d'emblée par le portrait d'Hermès Trimégiste figurant dans la nouvelle mosaïque installée depuis 2 ans. C'est là la preuve évidente que Hermès Trimegiste n'est point mort mais continue d'oeuvrer dans le manteau de la réalité voilée. Hermès est flanqué de deux sybilles, chacune ayant à la main sa prophétie de la venue de Jésus le Kabbaliste. Derrière, nanties elle aussi de leurs prophéties respectives, sont rangées les huit autres. Ici Hermès apparaît clairement comme le grand prophète des "Gentils". L'inscription à ses pieds situe ce vénérable personnage à une époque post-diluvienne, le définissant comme "Hermes Mercurius Contemporaneus Moyses". Un personnage d'aspect oriental portant le turban, peut-être Moïse, son "contemporain", se tient à la gauche d'Hermès dans une attitude respectueuse, s'inclinant à moitié; derrière lui un individu à la mine grave, sans doute quelque égyptien pieux, interlocuteur d'Hermès dans les dialogues, Asclépius, peut-être, ou Tât.

La main gauche d'Hermès repose sur une tablette, soutenue par des sphinxes, qui porte l'inscription suivante:

DEUS OMNIUM CREATOR
SECUM DEUM FECIT
VISIBILEM ET HUNC
FECIT PRIMUM ET SOLUM
QUO OBLECTATUS EST
VALDE AMAVIT PROPRIUM
FILIM QUI APPELLATUR
SANCTUM VERBUM

Le Moïse en suppliant (si le personnage est vraiment censé représenter Moïse) tient un livre, le même qu'Hermès, sur lequel est écrit:

SUSCIPE O LICTARAS ET LEGES EGIPTII

La phrase provient évidemment de la description d'Hermès par Cicéron que cite Lactance, où il apparaît comme celui qui donna aux égyptiens leurs lettres et leurs lois. Mais l'inscription comporte une modification par rapport au texte original de Cicéron que j'ai eu la chance de parcourir. Cela ressemble à un code difficile à déchiffrer. Mon intuition d'Eolim est que le message caché dans cette tablette permettrait de lire dans les différents livres de pierre de la mosaïque de Sienne. Je n'ai pas eu le temps de faire ce travail délicat, empêché par les problèmes d'amis à la recherche du fleuve Arcadio. Mes notes préparatoires quant au décryptage sont disponibles dans les édition Cosme de Médicis des traités obscurs¹ d'Artus le Jovien.

1 Nous avons cherché ces traités obscurs sans résultat. Il semble que d'après le Catalogue Argentinum Artus le Jovien ait signé d'autres ouvrages sur l'architecture sacrée et le nombre d'or. Peut-être est-ce un pseudonyme de de notre ami occultist et Renaissant..

Le Livre Jovien



Abu'l-Hawl



CHAPITRE PREMIER::

LA BATAILLE DE L'ÉTERNITÉ

(A.E. Van Vogt)

Les joueurs, certainement curieux à propos des arcanes, sont invités par un de leurs amis à participer à l'assemblée générale annuelle de l'arcane 0 (Le Mat).

Il est minuit, et les personnages ont rendez-vous au 26 de la rue des saisons, leur parrain les attend devant la porte, il s'appelle Jean Hossard et est conservateur du musée Flaubert à Rouen. Au cours de cette soirée un cycle de conférences est prévu pour que tous ceux qui ont un plan puissent en discuter et ainsi tout peut alors être mis en oeuvre pour aider à la réalisation du plan proposé.

On accède au 26 rue des saisons par une petite porte cochère, là, un concierge nephilim du nom de Talus informe le poste de garde à l'aide d'une sonnette que

des individus descendent vers la cave qui abrite la société.

Arrivés en bas, les visiteurs sont introduits par des humains salariés dans une pièce où se trouve un miroir sans teint qui la sépare du poste de garde et où quelques gardes nephilim vérifient par la vision-ka leur vraie nature. Par la suite, si tout va bien ils pourront déambuler dans le réseau de galeries qui circule sous le 20ème arrondissement et arriver aux salles de l'arcane. S'il y a un problème, l'alarme est donnée et il y a évacuation par différentes caves et égouts.

Donc les personnages sont d'abord conviés à une série de conférences puis un buffet leur est offert jusqu'à la deuxième série, le tout se terminera dans les salons au petit matin.

Lors des conférences, le Maître du Jeu est encouragé à inventer les plans les plus rocambolesques au possible

(augmentation du pourcentage de sucre dans les produits alimentaires car le sucre est aphrodisiaque; promotion d'une superstar du rock comme nouveau prophète; faire subir des expériences mystiques à un leader de la Haute-Couture et lui faire éditer un livre dessus -note: ce plan sera mis en action- ; un conférencier attirera l'attention de l'auditoire sur la naissance d'un nouveau chef spirituel facile à manipuler au sein du football français - et il a des preuves! -), jusqu'à ce qu'un nephilim du nom de baron Gregor prenne la parole...

"Frères! l'heure est grave, l'ennemi de partout nous encercle, il nous faut réagir... nous n'avons pas le droit de voir notre rêve être détruit sous nos yeux! il faut, je le répète, mettre un terme à cette démente! mais je lit dans vos regards l'interrogation... de quoi je veux parler? mais des tueries, de la Fin des



Temps, de l'holocauste qui est exercé sur nous par ces infâmes mais puissantes Sociétés qui ont juré notre perte! et qu'allons-nous faire? rien? moi, j'ose, j'ose dire "non!", ne nous laissons pas lier pieds et poings, reagissons ! nous avons déjà pu observer ce que donnait la voie passive il y a deux mille ans! le resultat? un echec: il est mort, assassiné, avant d'avoir fait le gros du travail: le Grand Oeuvre! , la voie d'or! , l'Agartha! nous avons cette mission sacrée définie - et ébauchée- du temps d'Atlantis! tout cela pour rien? moi, Gregor souhaite y apporter la dernière pierre qui parachèvera notre oeuvre a tous...il y a une semaine que je l'ai débuté car je ne puis douter de votre réponse! voilà les grandes lignes de ce plan: si nous n'avons pas la puissance nécessaire a notre époque pour combattre les Sociétés, il nous faut les écraser a leur naissance, pour cela je vais trouver un moyen de voyager dans le temps, deviendrais facilement chef grace a mes connaissances, ainsi je mènerais l'humanité et les nephilims sur la voie d'or et empêcherais par la force la naissance de toute association suspecte grace à des espions habilement cachés! rejoignez-moi mes frères, je suis sur le chemin...".

Plusieurs applaudissements saluent ce discours, mais on sent quand même que l'atmosphère s'est alourdie. Par la suite plusieurs intervenants vont faire remarquer

les vices de ce plan: outre la dimension lourdement fasciste, l'impossibilité de voyager dans le temps et surtout les conséquences que cela entraînerait pour ce futur qui est notre present: combien de ceux presents ne seraient pas libérés et combien d'humains patiront de ce nouvel ordre des choses; après moult réflexions, le plan du Baron Gregor sera rejeté, il s'en ira furieux, criant qu'il guerira le monde tout seul avec l'aide toute fois d' "HARMAKHIS".

Toutefois avant qu'il ne sorte il sera accosté par un nephilim connu sous le nom de Selim qui lui dira a voix basse (jet d'écouter) "je suis tout a fait d'accord avec vous, permettez moi de vous accompagner je peux vous être très utile car j'ai un accès privilégié a la Bibliothèque Nationale", ce à quoi le Baron Gregor répond "Vous êtes tout a fait le nephilim qu'il me faut, soyez demain matin a dix heures à l'accueil j'ai en effet besoin de votre aide: vous me facilitez les choses."

Près des personnages se trouve un vieil homme qui, a l'évocation du nom HARMAKHIS, se tournera vers les joueurs et leur demandera "n'est-ce pas là un nom égyptien?" et lorsqu'il verra Selim s'approcher du Baron Gregor il s'exclamera si les joueurs ne les entendent pas "mais, c'est le petit Selim, celui qui travaille a la Bibliothèque Nationale. Depuis quand donne-t-il son aide a quiconque?".

Gregor sort, et les conférences reprennent...10 mm plus tard, la police investit les lieux: ils n'hésitent pas à tirer a vue et a lancer des grenades lacrymales, ils portent tous des gilets pare-balle (armure 4/10). Scènes de tueries des deux cotés, des cadavres jonchent le sol, le feu se déclare, les organisateurs font fuir les invités par les carrières qui débouchent sur certaines caves choisies et secrètes. Ils apprendront qu'il y a eu 10 policiers morts et 26 nephilims tués (apparemment les balles en orichalque auraient été fournies avant l'assaut), les contacts dans la police indiquent que "cela venait de haut, certainement du cabinet ministériel". Même si Gregor est louche, il n'en est pas coupable! mais les joueurs vont le soupçonner...

Après prise de renseignements, Selim habite au 7 rue du Four et il travaille a la B.N. en tant que bibliothécaire adjoint il aurait accès dit-on aux livres interdits a accès réservé. Son nom de simulacre est Claude Dupain.

L'accès a la B.N. étant restreint, les joueurs pourront avoir une autorisation écrite de la part de leur parrain. Ceci bien-sur s'ils ont l'intelligence de lui demander.



**CHAPITRE DEUXIEME:
LE GRAND JEU DU TEMPS**
(F. Leiber)

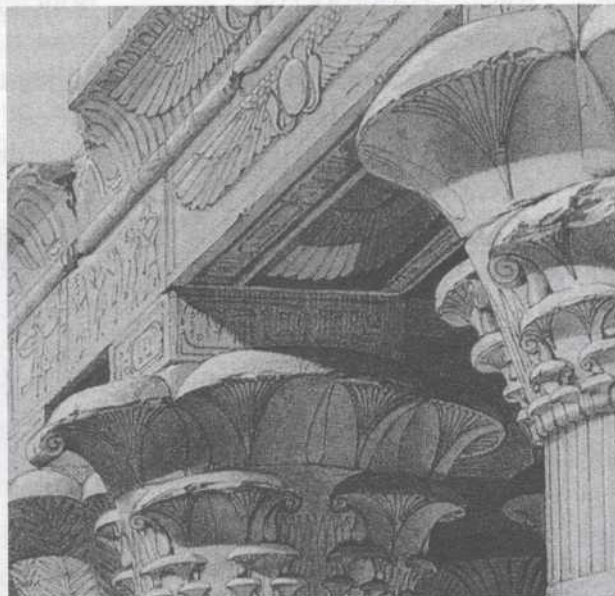
Arrivés a la Bibliotheque de bon matin , ils pourront assister à la rencontre entre les deux Nephilim, ils les verront alors se diriger vers la salle de lecture principale. Ils s'arrêteront quelques minutes au guichet ou le Baron Gregor notera quelque chose sur le registre de lecture. Les joueurs astucieux réclamant un livre pourront voir le titre des ouvrages :

- "NEKATH-RA": Accès réservé (non accessible aux joueurs), il n'y a pas d'auteur marque pour cet ouvrage.

- "Repertoire actualisé des possessions d'antiquités égyptiennes des musees parisiens", dernière edition. Disponible a la lecture

- "Tabulae Rudolphinae", écrit en 1627 par J. Kepler. Accessible aux joueurs, mais qui demeurera introuvable. - "Legendes de l'Egypte pharaonique", écrit en 1923 par T. Bertholet. Dans ce livre les joueurs trouveront grâce a l'index des noms cités a la rubrique HARMAKHIS; traduit par "Horus en l'horizon"; c'est en fait un Dieu... qui n'est autre que le Sphinx du plateau de GIZEH en Egypte. Il est dit qu'il y a plus de 14 siècles avant notre ère, ce géant aurait été pris dans des sables mou-

vants puis enterré par le sable. Le jeune thoutmosis IV, un jour ou il chassait avec sa suite se serait assoupi aupres de ce colosse a demi-enterré et aurait rêvé du Dieu lui promettant la couronne s'il jurait de le sortir de son carcan de sable, malgré l'improbabilité de cette accession au trône, le jeune THOUTMES (nom égyptien) accepta. Lors d'une procession, la statue du Dieu se dirigea vers Thoutmes, ce qui le dési-



gnait automatiquement comme le successeur d'Amenothep II. Par la suite il tint sa promesse. On peut lire cette legende sur la plaque que le Sphinx tient entre ses pattes.

Le Baron, curieusement ne restera qu'un quart d'heure après obtention de ses livres. Ceci parce qu'il a demandé à Selim de sortir le premier de ces ouvrages et de lui fournir des renseignements précis avec l'aide des autres .

Selim s'eclipsera après le départ du Baron au bureau des expéditions ou il emballera le NEKATH-RA et le fera expédier chez le Baron sous l'etiquette "photocopies".

**CHAPITRE TROISIEME :
DES RAPPORTS ETRANGES**
(P.J. Farmer)

Au 7 rue du Four, au troisième, vit Selim, dans un 4 pièces très mal rangé. Il répondra en personne aux coups de téléphone ou de sonnette si les joueurs ne se sont pas fait remarquer. Dès qu'ils entrent, il se précipitera vers sa table pour cacher les ouvrages qu'il a rapporté de la B.N. Il existe deux méthodes pour faire avouer Selim sur ce qu'attend de lui le baron :

- La manière brutale (il est chétif, peureux, couard, lâche, et la liste n'en finit pas),

- La méthode psychologique (la simple menace de le dénoncer pour le vol du livre, voire des deux ouvrages, ou même la révélation que certains joueurs ont envie de le torturer suffiront).

Les joueurs trouveront sur sa table le TABULAE RUDOLPHINAE de J. Kepler ainsi que des notes partielles sur ce livre qui contient les éphémérides de quelques



planètes dont a besoin le Baron Gregor pour compléter ses rituels.

Ce que pourra révéler Selim c'est que Gregor a cherché dans le répertoire au chapitre "musée du Louvre" sous la rubrique "Momies" la situation de "NUBIA, grande prêtresse d'HARMAKHIS", Selim révèle qu'elle se trouve actuellement à l'étude aux laboratoires A. LAUGIER 40 Rue des Carmes 75005 PARIS, Selim fut très étonné de découvrir qu'elle venait d'être découverte: comment Gregor l'a-t-il su? Gregor lui a fixé rendez-vous ce soir à 23h32, après qu'il eut regardé l'éphéméride du TABULAE RUDOLPHINAE, il lui a aussi demandé de calculer avec l'aide du livre l'emplacement des étoiles point par point et heure par heure pendant une semaine et ce, il y a 3404 ans! dernier point, il lui a bien souligné qu'il n'était pas indispensable à l'entreprise et que les calculs pourraient être réalisés antérieurement, là il s'est repris, postérieurement donc qu'il avait tout intérêt à se trouver au rendez-vous à l'heure dite avec les calculs ou sinon le départ se ferait sans lui.

Les joueurs ne doivent pas laisser Selim seul s'il est libre de ses mouvements, les seules solutions sont de le tuer ou de le ligoter (il aura alors 5% cumulatifs toutes les heures pour se libérer), s'il est laissé seul, il téléphonera à Gregor (le calepin téléphonique est sur lui, s'il ne l'a plus il a droit à un jet

sous IDEE :2, même système pour l'adresse du laboratoire).

Ce que l'on peut trouver dans son trois pièces: (outre les objets usuels d'un simulateur travaillant dans une bibliothèque) un automate modèle 45, une centaine de balles, ses papiers d'identité, un calpin (note: il n'y a aucune mention de Gregor ni d'un laboratoire seulement le numéro de téléphone et l'adresse). NOTE: le maître de jeu est libre d'inclure tout objet occulte caché dans quelque recoin de l'appartement, mais il doit toujours garder à l'esprit que Selim est d'un caractère très lymphatique et que les recherches occultes ne sont pas sa "tasse de thé".

CHAPITRE QUATRIEME: LES VOIES D'ANUBIS

(T. Powers)

23h32, la rue des Carmes est déserte, mis à part ce petit groupe de (nombre de joueurs+ 3) personnes. Ils ont tous des gueules patibulaires (y compris Gregor), des carures de boxeurs (y compris Gregor) et sont tous armés (y compris...).

Les aides de Gregor sont des gangsters qu'il a payé grassement pour une tâche qui va devenir évidente: Gregor a quand même peur d'être surveillé et qu'on veuille l'empêcher de mener à terme son Grand Oeuvre.

Il aura l'air mécontent puis donnera un ordre bref, à la

suite de quoi les gangsters vont ouvrir les portes arrières d'une Espace et vont, à deux, sortir une plaque recouverte d'un drap.

Pendant ce temps-la, Gregor va seul devant la porte du laboratoire et frappe à la porte, le gardien n'arrive qu'au bout de deux minutes de bourrinage intensif, l'air ensommeillé. Aussitôt qu'il l'a en face de lui, Gregor utilise son pouvoir d'hypnotisme renforcé par un ankh en or massif qu'il porte autour du coup et en même temps serre dans sa main. Par la suite il utilise un sortilège du premier cercle appelé RENDRE LIQUIDE, couplé avec un sort d'ETENDRE SURFACE.

La double porte en verre est devenue liquide et reprendra consistance après que Gregor et ses complices soient passés. Le garde est plongé dans un coma profond proche de la mort tellement Gregor déborde de haine et de mépris envers les humains.

La bande de malfrats se rend au deuxième étage en prenant l'ascenseur. Par la suite, Gregor va placer un homme dans le couloir avec tâche de surveiller la rue par la fenêtre il aura ainsi le dos tourné à l'ascenseur et aux escaliers.

La, Gregor a dix minutes pour préparer la momie (la mettre debout contre le mur et ouvrir le sarcophage puis enlever une première couche de bandelettes de manière à ce que la momie



puisse bouger) et lancer son incantation finale. Il ne la lancera qu'à l'ultime moment de l'entrée en conjonction de la queue du dragon dans la maison de Brug-pa Kagyu-pa (ça proviendrait d'un ouvrage ésotérique qu'il a volé il y a deux mois au Bhutan) cela aura pour effet de réveiller la momie qui ouvrira délicatement ses yeux morts puis, d'une démarche maladroite et peu assurée s'avancera vers l'incantateur (toute personne ayant réussi son jet de LANGUE en Dzong-ka ou utilisant le sort de COMPRENDRE LES LANGUES pourra comprendre la poésie qui émane de cette prière bouddhique aux morts).

"Bien que tu sois la-bas, tu connais ce qui est ici,

bien que proche tu vois ce qui est au loin,

de toi émanent sept souffles,

sept flammes, sept buches, sept langues,

et les sept mondes dans lesquels vont les souffles

doivent être déposés sept par sept dans le foyer secret"

Il prendra délicatement la main de la momie et l'amènera vers la plaque bâchée. La bache, otée, révélera un miroir en or massif richement décoré de motifs égyptiens ; il posera la main de la momie sur le miroir et fera de même puis il commencera un autre sortilège (inscrit dans un livre qu'il tient en main écrit en GREC) destiné à envoyer tout esprit (Nephilim) qui toucherait le miroir dans (ce qu'il croit être) les méandres du temps:

"Que la mémoire des champs s'ouvre toute grande a moi,

car je vais y puiser ma réalité abattre les tenants du temps

dissoudre la semence du présent et ebranler l'espace"

...Après la dernière syllabe les corps chutent. (Le sortilège est récité en égyptien du plus pur style de la XVIII^e e dynastie, langue que Gregor a étudié avec un confrère plus âgé)

Il faut que les joueurs en profitent ! Ils doivent sauter sur les malfrats, affaiblis par le départ des deux seuls Nephilims de l'assemblée ; un bref combat doit s'engager alors pour la possession du miroir et du livre qui contient l'incantation que Gregor vient de lire (oui, celle soulignée et corrigée).

Note : si les joueurs se demandent pourquoi la réalité ne change pas, il peut leur venir à l'esprit que Gregor venant de notre époque il agit dans le passé en accord avec le déroulement temporel actuel.

Sur le corps de Gregor, il pourront trouver outre son porte-feuille avec ses papiers (77 frs), un Ankh en or massif, des clefs de voiture, une langue de vipère dans un tube translucide, son carnet d'adresses et un schnellfeuer-pistole (1932, fabriqué par Mauser, 9 mm , 10 cartouches, cadence de 8 balle/round, entièrement automatique , une main, dégats 0 1d10, portée 30m/50m) avec un chargeur additionnel de 10 balles.

Sur le corps de la momie, ils trouveront : doigtiers d'or, bagues d'or, colliers, bracelets, diadème, dagues, pendentifs, pectoraux, amulettes, (en tout 53 objets faits des plus précieuses matières : or, argent, cuivre, orichalque, ébène, lapis-lazuli, turquoise et ivoire) et des habits de cérémonie en lin (jet sous histoire avec modificateur de -50% pour tout Nephilim n'ayant pas vécu à l'époque de la XVIII^e dynastie pour reconnaître des habits et bijoux attribués d'une grande pretresse).

Quant aux corps des bandits, ils ne présentent qu'une centaine de francs chacun et aucuns papiers.

Tout ce que les joueurs ont à faire c'est de toucher le miroir et de réciter la formule soulignée pour se lancer à la poursuite du baron Gregor. A ce moment-là, leurs corps s'effondrent à leur tour, dix minutes plus tard, une dizaine de nephilims arrivent sur la scène et replacent ce qu'il y a à replacer et emmènent le reste dans un endroit plus calme et propre aux manipulations mystiques délicates (corps des joueurs, du Baron, et des malfrats).

CHAPITRE CINQUIEME : DANS L'ABIME DU TEMPS (HP Lovecraft)

Les joueurs se sentent aspirés vers le miroir, leurs Nephilims semblent arrachés à leurs simulacres, ils ont la vision d'une sorte de tube de taille humaine multicolore,



prenant souvent des tournants violents ; de plus, ils ne font plus la différence entre le haut et le bas. Ce "trip" dure pour eux comme un an de chute, en fait, cela ne dure que 2 heures 30 minutes et 24 secondes de temps réel (1.790.367.840,00 minutes de temps raccourci).

ils se sentent tout d'un coup propulsés vers l'extérieur sous une forme "liquide" (comme l'eau d'une fontaine). Ce faisant, il flottent dans une salle de 10x10x5 metres, dans une atmosphère lourde d'essences rares ; la décoration est manifestement égyptienne (beaucoup de représentations de dieux) et récente ; au centre de la pièce se trouve un groupe de 5 personnes (tous des hommes) autour d'un même miroir que celui qu'ils ont quitté . Quand ils ouvrent les yeux, trois personnes quittent la

pièce il leur est évident que deux de ces personnes faisaient parties du groupe car il y a deux places vides (Un jet réussi sous histoire égyptienne révélera qu'ils sont tous princes, bien que de couleur de peau différentes et, quant aux trois personnes, qu'il y a une

princesse et que l'homme qui leur montre le chemin est un grand prêtre).

Arrivé à ce moment, ils se réveillent et ouvrent les yeux : ils sont dans la peau des princes qui étaient en profonde méditation attendant quelque message des



dieux (l'assistant du baron Gregor a créé sept mois auparavant le Kep sous un aspect religieux pour faciliter la transition spirituelle des nephilims amenés par Gregor).

Si les joueurs réussissent un jet "d'écouter" ils pourront entendre :

(le prince-Gregor)-"as-tu bien préparé, comme je te l'avais dit il y a un an pour toi, les gardes et les esclaves pour aller voir Harmakis ?",

(Le grand prêtre) -"ils nous attendent à ses côtés, ô mon Maître!"

(La princesse) -"je vois que peu de choses ont changé dans les temples de Khafrà... "

note: KHAFRE: nom égyptien de Chephren, roi d'Egypte de la IVème dynastie (-2620); il est le fils de Cheops.

Ceci juste avant que les 3 nephilims ne sortent par l'unique porte de la salle. Ils vont ensuite traverser la grande salle (d'où on peut entendre des chants) en direction du temple bas où ils sortiront pour aller vers le Sphinx (le temple se trouvant sur le plateau de Gizeh, leur trajet à pieds ne durera que 15 minutes.

Tout irait bien pour les Nephilims, si à la sortie de la salle, ils ne tombaient en pleine cérémonie (les autres y ont échappé car ils étaient accompagnés par un grand prêtre) ,deux solutions s'offrent à eux: se fondre dans le cortège (qui se rend à Memphis distante de 10 km) ou rentrer dans la pre-



mière salle venue, en l'occurrence ils ont deux choix de chaque cote avec trois salles au choix.

Salle 3: salle de garde, 8 soldats sont présents, la les questions sont inévitables et les réponses aussi...d'autant plus que certains gardes connaissent les simulacres;

salle 4: salle des plans et des archives, il n'y a personne de présent; si ils ouvrent des parchemins, ils les trouveront vierges...quand survient l'archiviste (un vieil homme, très curieux qui en sait long sur les choses étranges et les longues plaintes que l'on peut entendre au crépuscule dans le désert aux abords du Sphinx-Harmakhis)

salle 5: entrepôt d'étoffes et de grandes jarres de terre cuite (remplies d'huile...) attention! on entend (jet) des pas approcher (ce sont des esclaves qui viennent prendre quelques étoffes en cachette pour leur famille (si un Nephilim a sauté dans une jarre il provoquera une jolie peur à ces deux Ethiopiens);

salle 6: salle de repos des prêtres, d'ailleurs il y a deux qui dorment, un jet de VOIR révélera que leurs bijoux dépassent de sous l'oreiller (un scarabe en or et un collier chacuns)...le tout est de s'en emparer (jet de FURTIVITE puis de DEXTERITE).

Si ils trouvent la sortie, ils auront la surprise de se trouver entourés d'une escorte de deux gardes par personne, ces gardes doivent assurer leur protection, ils en

repondent sur leur têtes.

Si ils ont choisi l'option "salles", il leur suffit de sortir du temple, ainsi, ils pourront les voir au loin sur une dune aller vers (jet d'ORIENTATION) le sud-sud-est ; si ils sont dans la procession, il les verront et devront alors entamer un sprint avec les gardes (qui doivent de toute façon veiller sur leurs personnes).

Le plateau n'est pas très dangereux en soi, des patrouilles (on peut en rencontrer une nez-a-nez sur un 1 sur 3d10 et en voir une de loin sur un 2 du même jet) permettent une relative sécurité au niveau de bandits, il n'en est hélas pas de même avec les animaux...tels les serpents et les scorpions (à chaque 1 sur 3d10/personne)

CHAPITRE SIXIEME: LA MAISON DU SPHINX (Lord Dunsany)

Quand les joueurs arrivent devant le sphinx, la scène se présente ainsi: un autel est placé devant le sphinx, sur cet autel, les joueurs (VOIR) voient le grand prêtre-assistant de Gregor attaché, devant l'autel se trouvent la princesse revêtue (HISTOIRE, ce ne sont pas exactement les mêmes décorations) d'attributs d'une grande prêtresse et le prince Gregor à ses cotés vêtu d'un costume étrange vaguement égyptien (certains Nephilims ont-ils eut des descriptions de costumes de l'Atlantide? Au choix du Maître); légèrement

en retrait, ils peuvent voir un groupe d'une vingtaine de prisonniers encadrés par une dizaine de gardes (tous sous le sort de CHANGER LES CONNAISSANCES pour ne pas s'étonner du choix du premier sacrifice).

La princesse-momie-grande prêtresse commence alors un Chant de Reveil des Disparus (ce sort est inscrit en elle, il faut un jet d'ARABE pour comprendre le sens du titre de la prière qui est en EGYPTIEN de la XVIIème dynastie).

Un sort de COMPRENDRE LES LANGUES permettra de saisir ceci:

"Ce qui était ton premier jour fut notre premier mois, n'est-ce pas toi qui a desséché la mer,

les eaux du grand abîme de Doussal-Karath

pour faire du creux du ravin un chemin de Savoir

afin que les âmes perdues à ta connaissance le traversent;

dans cette nuit ténébreuse j'ai perdu le chemin de la quête,

apparaît donc, o toi l'Etre-Qui-Guide

toi qui fut un des nôtres mais qui a jamais demeurera Autre

car ou que j'aïlle, mon angoisse ne fait que croître repais-toi à nouveau de la chair contre nature, frère!"

A ce moment-la, les nuages s'ammoncellent au-dessus de la région et un orage fantastique éclate, inondant toute la zone, l'obscurité s'est presque faite et seuls de très fréquents éclairs



permettent de voir ce qui se passe, les joueurs sont soudains empêchés d'agir par le spectacle surprenant dont ils sont témoins entre deux éclairs: la terre tremble mais le bruit est assourdi par le bruit du tonnerre et le Sphinx prend lentement une couleur de peau noire puis lentement, il ouvre ses yeux sans iris puis s'accroupi, les deux jambes de devant tendues comme seul un quadrupède peut faire, les secondes sont lourdes comme des gouttes de plomb, la menace se fait danger lorsque les joueurs n'ont pas d'éclair pour leur permettre de voir...il incline la tête vers l'autel et, de sa patte, saisit la victime, dont les liens lachent, puis il sort ses griffes dont une transperce le malheureux, suffisamment pour qu'il ne meure pas...(jet de VOIR: mais, c'est une griffe d'Orichalque!) et le porte à sa bouche...les personnages voyent que l'intérieur de sa bouche est noire. L'homme atterit brutalement parmi les crocs d'ébène et la bouche monstrueuse se referme, plusieurs filets de sang coulent du menton de la créature maintenant éveillée et dont les yeux luisent d'un éclat brillant. Et c'est d'une voix sonnante comme le tonnerre dans la plus profonde des failles que la terre ait jamais portée que le Sphinx s'adresse à la femme:

le sphinx - *"Qui Est-Tu? Toi Qui Porte La Marque De Mes Serviteurs Mais Qui N'Est Pas D'Ici? Que Me Veut-Tu Toi Qui N'Est Pas Encore Née?"*

la prêtresse-" O mon Maître, je viens du temps qui n'est pas encore pour quemandes des connaissances que Toi seul peut dispenser, l'homme à mes côtés désire connaître les Voies de l'Asservissement qui furent jadis en toi consignées!"

le sphinx - *"Très Bien Ecoute-Moi Toi Qui Est Ce Que Je Fus Jadis, Je Vais D'Abord T'Enseigner Les Trois Formules Telles Que L'On Pouvait Les Lire Dans LE CHANT DES CHANTS Qui Vont Te Permettre De Marquer Tes Paroles Dans Toute Ame Qui T'Entendra Ton Discours A Toutes Les Créatures Intelligentes Du Globe Et De Les Rendre Fidèles A Ta Personne...Je Te Réclame Maintenant Mon Sacrifice Pour La Première De Ces Formules!"*

Un des gardes amène, lentement, craintivement et visiblement à contre cœur, une prisonnière d'une vingtaine d'années brune à la peau mat. Elle, apathique, jusqu'à ce qu'elle réalise que l'énorme patte vient pour la saisir...elle crie...et le sphinx de grogner de plaisir alors que l'on peut entendre les os se briser, le crâne exploser et une main tomber...sectionnée nette!

À cette vue, les prisonniers savent qu'ils vont subir une fin atroce et se lancent sur les gardes! le combat fait rage qui du nombre ou de la qualité va l'emporter?

Le sphinx commence alors à réciter une formule dont Gregor ne perd pas une syl-

labe. C'est là que les personnages doivent réagir et attaquer Gregor et ses acolytes (la grande prêtresse, et autant de gardes que vous souhaitez suivant la force du groupe pour que cette lutte soit dure), Gregor doit être le plus difficile à tuer et en tout cas, le dernier; les autres peuvent par exemple le protéger pendant qu'il écoute, de toutes les façons il ne jetera pas de sorts car il garde toujours une oreille sur ce que dit le sphinx (il emploie un sort d'ATTENTION).

S'ils tardent à agir, ils peuvent voir que les esclaves perdent, et que quelqu'un arrive à s'échapper si ils attendent la fin de l'apprentissage, Gregor pourra utiliser tous ses sortilèges plus ceux qu'il vient d'apprendre (le dernier d'abord sur les personnages pour s'en débarrasser plus facilement).

Dès que Gregor sera mortellement blessé, le sphinx s'emparera de lui et l'avallera...des qu'il meure, le paysage commence à onduler et les sons de s'atténuer jusqu'à ce qu'ils soient dans le noir complet sans qu'il y ait possibilité de sons...

EPILOGUE: LE DIEU FOU
(M. Moorcock)

Viennent alors des sons très faibles, "ou sont-ils?" et "on y croit!"; ils lancent tous un jet de KA, la plus grande marge de réussite se fait "repêcher" par les quatre mages qui prennent soin des corps des personnages puis tous ceux



qui ont réussis, ceux qui ont echoues rejettent, a moins qu'ils ne tirent de jet critique, auquel cas, le Nephilim fera une tres belle momie (meme etat mental que celle du debut...sa conscience s'est perdue dans un ether en marge de son etre!)

Revenus a eux, les Nephilims se retrouvent dans l'appartement de leur parrain entoures de quatres hommes qui leur explique que tout cela n'a jamais eu lieu!...que tout ce deroulait dans la tete de Gregor (il a eu un arret cardiaque) ou le sortilege les avait envoyes, il avait tellement prepare le miroir qu'il avait cree un lien mystique entre eux. cela fait maintenant dix heures qu'ils tentent de les ranimer.

SORTILEGES

(Tous ces sorts se trouvent dans le NEKATH-RA, le livre que tient Gregor de Selim; le maitre du jeu a toute latitude pour rajoutter les sortilèges qu'il souhaite, mais il est vivement recommandé que les joueurs n'arrivent pas a comprendre la majorité du livre ce qui permettra de donner un air de mystère continuel qui ne pourra etre éclairci que par une amélioration des connaissances du personnage en Sorcellerie)

ÉTENDRE SURFACE: sortilege du premier cercle qui rend capable de multiplier la zone d'effet par son intelligence. Sortilege en GREC, minimum requis dans le second cercle requis: 40%.

ATTENTION: sortilege qui permet au jeteur de focaliser une partie de son attention sur une chose a l'aide d'un de ses sens; en outre le sort donne a la personne (si c'est une personne) qu'elle lui prête une attention particuliere. Sorilege ecrit en Grec, minimum requis dans le premier cercle: 30%.

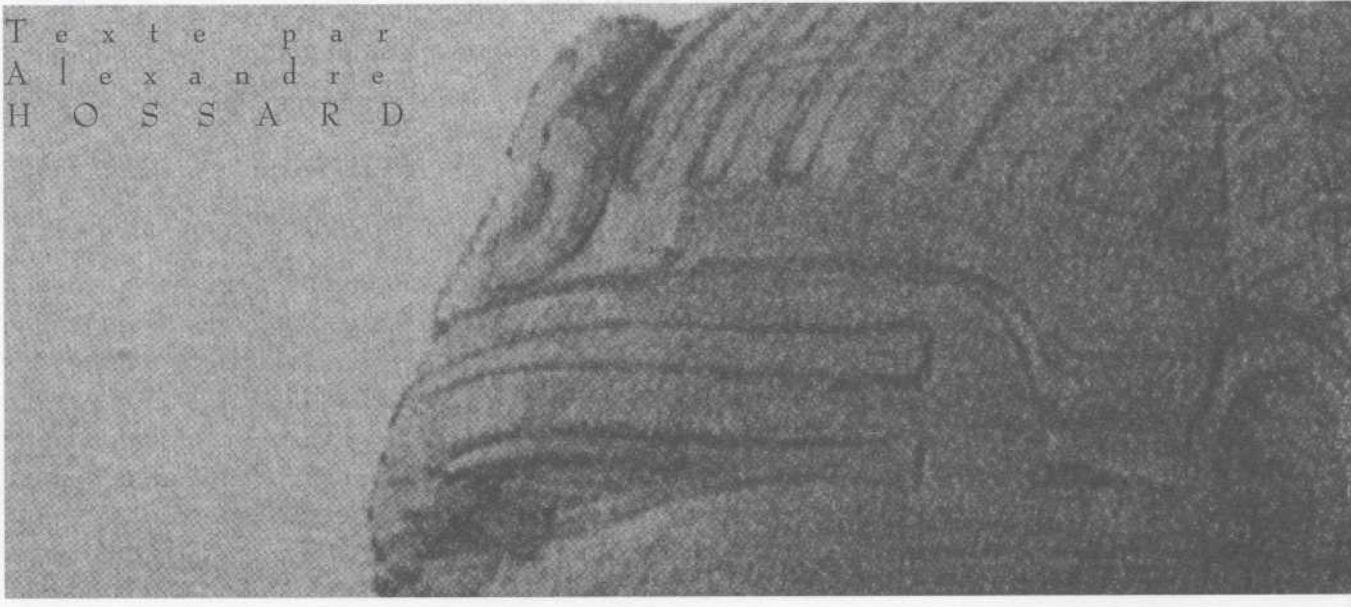
général de son de qui se
passer les heures d'attente
dans un état de calme et de
sérénité. Le sortilège est
écrit en grec et est très
difficile à réaliser. Il est
très puissant et est très
difficile à réaliser.

ACCESSOIRES

LA SURFACE ESSENTIELLE DE KEMPHRET-KA: est un miroir en or massif d'origine pre-dynastique (bien que decore lors de la XIVeme dynastie) ayant une renommee mystique reconnue; en fait il fut façonne par les Selinims lors de la periode de l'Atlantide et comporte un morceau de lune noire de la taille d'un poing en son centre; son pouvoir s'étend sur la zone irrationnelle de chaque individu, a savoir, sa faculte d'abstraction (qui réalise les reve et les concepts).

L'ANKH DE SETH-LE FOURBE: est un objet en or massif qui a son centre fait d'argent et qui permet 1d10 hypnotismes a 60% par tout nouveau possesseur.

Texte par
Alexandre
H O S S A R D





SELIM: Nephilim de l'Eau
 age 33 ans **Ka: 8**
Profession: bibliothécaire
for 4
cons 7
int 12
dex 8
cha 6
pdv 7 **act.** 2

mod dommages-1d6
 courrir 80, mentir 70,
 esquive 65, pistolet 35, poi-
 gnard 45(poison), baratin
 80, écouter 40, voir 30,
 astrologie 85 histoire 30,
 latin 85, grec 65

Sorcellerie: illusion
 auditive, illusion visuelle
 tromperie, caméléon

Description: un petit
 individu brun, craintif mais
 vif au regard fuyant. Son
 nom pour l'instant est
 Claude Dupain.

POLICIERS :for12 cons12
int 8 dex15 cha 10
pdv12
mod dommages+1d4
act 4 esquive30 pistolet75
 matraque75 grenade60

TRUANDS: for12 cons15
int 8 dex15 cha8
pdv15
mod dommages+1d4
act4 esquive45 pistolet75
 couteau85 déplacement
 silencieux 80 écouter 65

GARDES:for15 cons15
int6 dex15 cha6
pdv1
mod dommages+1d4
act4 esquive60 lance60
 couteau60écouter40 voir40

GREGOR:Nephilim du Feu
 age:39ans **Ka: 20**
profession. Libraire
for 15
cons 15
int 18
dex 10
cha 12
pdv 15 act. 3

mod. dommages +1d4
 courrir 45, esquive45, pistolet
 40, poignard 60, baratin 75
 deplsil 55,écouter 60, voir 45
 hypnose 40, adaptation 75
 commander 85,
 histoire 95, astrologie45
 Egyptien ancien 65, arabe 85
 dzong-ka 85, grec 8
 latin 95

Sorcellerie: force, epee-
 defeu manteaudefeu, cri,
 corps pyretique

Description: un homme
 blond dans la force de l'age
 au traits nobles imperieux et
 severe; son regard impose le
 silence comme si il cherchait
 quelque secret primordial
 cache dans l'ame.

Le nom qu'il porte pour
 l'instant est Bjorn Eriksen et
 il habite 26 rue de l'amiral
 Mouchez Paris 13

PERSONNAGES NON JOUEURS

MOMIE Nephilim du Feu
for 9 **Ka: 20**
cons 10
int 18
dex 18
cha 18
pdv 10 act.4

mod dommages0
 esquive70 couteau70
Sorcellerie: epeedefeu
 manteaudefeu
 corps pyretique, cri.



Arcadium

"Dans le fleuve souterrain je voguai à la recherche des bergers d'Arcadie, après avoir franchi la tombe marquée de l'étrange formule *In arcadio sum*, je trouvais l'Assemblée Magique. Là je pus à nouveau renaître..."

Nicolas Poussin, carnets de rêves

L'association Arcadium

L'association arcadium a pour but de réunir tous les passionnés de Nephilim et de servir de lien entre eux par le biais de la revue *Hermès Trimégiste* et par un annuaire. Elle souhaite un développement du jeu et surtout une confrontation des idées pouvant ainsi amener une amélioration du jeu. Mais l'association veut aller plus loin.

Les activités ludiques

Premièrement, elle souhaite organiser des événements ludiques autour des thèmes développés dans *Nephilim*. Ainsi un *Killer* ou un grandeur *Nature* paraissent envisageable rapidement. Mais on peut imaginer aussi d'autres formes de jeu comme du jeu par correspondance, du semi-réel ou même du *Live-Action* à la manière de ce que développe *White Wolf* pour *Vampire*

ou *Sandy Pertesen* pour *RuneQuest*.

Les recherches occultes

Deuxièmement, l'association souhaite développer un réseau de correspondants réguliers dans les différentes régions françaises ou pays étrangers. Ces correspondants seraient chargés de la vie de l'association au niveau local. A l'identique des sociétés savantes comme il en existe un peu partout, ils seraient chargés de regrouper des renseignements concernant l'occultisme et l'ésotérisme de leur région. Ces renseignements peuvent alors être publiés dans *Hermès* ou distribués sous forme de publications semi-professionnelles aux autres membres d'*Arcadium*. Ainsi, une véritable banque e donnée ésotérique pourra se mettre en place et alimenter votre imaginaire. Ainsi nous avons pu mettre en place *Arcadium Suisse*

Les avantages

Enfin l'association propose des réductions conséquentes à ses membres pour les produits *MultiSim* de la gamme *Nephilim*. Pour plus de renseignements voir le bon de commande et d'adhésion à la fin de cette rubrique.

Prométhée Déchainé

Dans ce paragraphe, *Arcadium* donne la parole à des intervenants extérieurs par le biais du courrier afin d'instaurer des débats et des réflexions. Comme c'est le premier numéro, il n'y a pas de lettres! Suite au prochain numéro.

Appel à contribution

Comme vous avez pu le remarquer, *Hermès* est une revue ouverte à ses lecteurs. Si vous cachez dans vos



archives un article, ne le laissez pas moisir et envoyez le nous!

Les textes que vous nous ferez parvenir devront être dactylographiés le plus simplement possible (sans enrichissements du style polices bizarres, taille de caractère impossible à mettre en page) et devront pouvoir être insérés dans une de nos rubriques permanentes (voir sommaire). L'idéal serait de nous faire parvenir vos oeuvres sur disquette 3 pouces 1/2 sauvées aux formats suivants: Rédacteur pour Atari, tout traitement de texte sur PC ou Mac.

Date limite pour le Numéro 2 : 10 Septembre

Même de courtes contributions sont les bienvenues (métamorphes, nouveaux sorts, effet-dragons, ...). N'hésitez plus et rejoignez l'équipe! Ceux qui tentent l'aventure seront dignes d'être agarthiens et recevront un point de Ka supplémentaire...

Annuaire

Arcadium se veut le lien entre tous les joueurs de Nephilim. Si vous êtes esseulés dans vos recherches occultes, si vos compagnons de route sont partis pour d'autres horizons, si vous ne pouvez pas vous déplacer, Arcadium vous propose ses services!

Dès maintenant, vous pouvez nous faire parvenir vos noms, adresse et messages sous forme de petite annonce. Ces informations seront compilées et reprises dans le futur Annuaire des Membres d'Arcadium!

Nephilim sur le serveur Akela

Depuis maintenant cinq ans, le serveur minitel Akela continue son bonhomme de chemin et s'est même imposé comme LE serveur dédié aux jeux. Arcadium a donc choisi Akela pour y ouvrir son ambassade télématique!

Pour l'instant, seule une xbal (boite à lettres publique) est dédiée à Nephilim mais les débats et discussions y sont déjà menés à bâtons rompus. Vous pouvez ainsi y venir pour donner votre avis sur des aspects particuliers du jeu, échanger des idées, raconter les exploits de vos personnages, parler de vos lectures occultes, etc...

Mais bientôt, un espace entier sera ouvert à Multisim et à Arcadium et sera considérablement étoffé! Le Nephilim en quête de l'Agartha pourra ainsi trouver les rubriques Multisim, Arcadium, et Hermès Trimegiste. Parmi celles-ci, des concours seront ouverts, vous serez tenus au courant des nouveautés Multisim, des manifestations Arcadium, vous pourrez poser vos questions directe-

ment aux auteurs du jeu. La liste de vos possibilités est trop longue pour être ici exposée et un Nephilim digne de ce nom ne peut que se rendre sur les lieux pour se faire son idée...

Arcadium et Multisim visitent régulièrement Akela sous les pseudonymes MULTISIM, FLEURETTE et MORIEN. Ils sont vos guides vers l'Agartha Télématique...

N'hésitez donc plus, courez vous procurer un minitel! En plus Akela est accessible aussi en 3614!

36 15 AKELA ou 3614
195150660

ESPACE MULTISIM

A/ Prométhée déchainé
(Débats)

B/ La Parole du sphinx
(Questions/Reponses)

C/ Arcadium

1/ Pages de présentation des activités de l'association et modalités d'adhésion et de cotisation.

2/ Petites Annonces et Contacts entre joueurs

3/ Infos diverses; manifestations, conventions, GN,...

4/ Annuaire des joueurs par régions (seulement en écriture pour les users)

D/ Hermès Trimegiste

1/ Infos prochain numéro ; sommaire, annonces

2/ Contributions des joueurs (aides de jeux, lieux occultes, synopsis de scénarios, concours)

3/ Concours permanent de "tranches de vie" de Nephilim avec reprise dans Hermès pour lesmeilleurs.



Bon d'adhésion à Arcadium

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

Nom::

Prénom:

Adresse

Ville:

Code Postal:

Adresse d'envoi du bon d'adhésion:

Arcadium

24/26 rue des prairies 75020 Paris

Note d'information concernant les inscriptions d'Arcadium:

Toutes les informations que vous avez pu voir auparavant concernant les adhésions et leurs tarifs variés ne sont plus valables. L'adhésion est fixée à 50 francs un point c'est tout.

Bon de commande de la gamme Nephilim

	exemplaires	prix	prix arcadium¹
Nephilim		224 FF	200 FF
Ecran		40FF	35 FF
Les Veilleurs		79FF	70 FF
Les Templiers		179FF	160 FF
Le Lion Vert		119FF	105 FF
T-shirt couverture Nephilim		120FF	100 FF

Les frais de port sont inclus; Prix total:

1 Les prix arcadium ne sont valables que pour les adhérents de l'association.

Nom::

Prénom:

Adresse

Ville:

Code Postal:

les chèques sont à faire à l'ordre d'Arcadium lors que vous commandez en étant adhérent et à envoyer à l'adresse suivante: Arcadium 24/26 rue des prairies 75020 Paris

Si vous faites une commande normale, veuillez mettre comme ordre Multisim et l'envoyer à la même adresse.

Bon d'Abonnement à Hermès Trimégiste

Pour être abonné pendant 1 an à Hermès Trimégiste (quatre Numéros), joindre un chèque de 120 FF à l'ordre d'Arcadium où 100 FF si vous êtes adhérents à ce bon et envoyez le à l'adresse suivante: Arcadium 24/26 rue des prairies 75020 Paris

Nom::

Prénom:

Adresse

Ville:

Code Postal:



LE LUTRIN SOLAIRE

L'Effet dragon.....p.2
Scénario: Le réveil de Locuste.....p.4



LES LOIS MERCURIALES

Nephilim Vita Expellere.....p.16



LES APOCRYPHES LUNAIRES

Chords of soul.....p.26



LES SATURNALES

Revue occulte de presse.....p.32



LE LIVRE JOVIEN

La légende du Trois Fois Grand.....p.34



LES CHRONIQUES DE MARS

Scénario: Abu'L-Hawl.....p.36



LES TABLETTES

ARCADIENNES...p.46



ASSOCIATION LOI 1901

ARCADIUM