

hermes
trimé 6 Oïste

Arobas

Les galions élémentaires

La clinique Saint-Ysolde



NEPHILIM
SECONDE ÉDITION

Crédits

COORDINATION
Sébastien Célerin

RÉDACTION
Sébastien Célerin
Jean-Christophe Dubacq
Jean-Baptiste Lullien

COUVERTURE
Franck Achard

CORRECTION
Emmanuelle Roux

maquette
Patrick Mallet

DIRECTEUR ÉDITORIAL
Stéphane Marsan

SUIVI DE FABRICATION
Nicolas Hutter

REMERCIEMENTS
À Vincent Houseaux, Nicolas Hutter,
Damien Rocroy et Xavier Spinat
qui participèrent ardemment
aux assemblées des Hermès Trimégistes
et, surtout, au Scribe qui nous ouvrit
les portes de sa Demeure Philosophale.

Hermès Trimégiste



Sommaire

édito	2
@	3
Les GALIONS ÉLÉMENTAIRES	13
La CLINIQUE sainte-ysolde	22



Multisim Éditions
13, passage du Clos Bruneau 75005 Paris
E-mail : multisim@dial.oleane.com

XUup release

ÉDITO

Frères des Éthers,

Cette fois, nos souhaits sont exaucés. Le Trois-Fois-Grand est de retour avec ce sixième opuscule du *Corpus Hermeticum*. Après de très long mois d'absence, nous sommes en mesure de vous apporter, à nouveau, des informations sur notre jeu favori : *Nephilim*.

Dans ce numéro, les Hermès Trimégistes vous révèlent l'identité et les machinations des énigmatiques Maîtres des Continents de la société synarchique Arobas, ils vous informent, au péril de leur Pentacle, sur les Galions élémentaires du Temple de la Vie et vous relatent les frasques de Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'illusion, Pentarque de Tipheret.

Les Hermès Trimégistes sont encore trop peu nombreux. Et pourtant, des énigmes méritent notre attention. Si lors de vos pérégrinations, vous avez eu connaissance d'informations ésotériques de première main et que vous désiriez nous faire part de ces aventures occultes, n'hésitez pas à nous les envoyer par courrier ou e-mail aux coordonnées de Multisim. Nous invitons tous les passionnés de *Nephilim* à rejoindre le cercle des Hermès Trimégistes, nos rédacteurs.

Le Scribe et les Hermès Trimégistes souhaitent que leurs travaux au sein de ce magazine officiel dédié à notre jeu favori, devienne le compagnon de votre campagne et des quêtes de vos *Nephilim*.

Bonne lecture, bon jeu,
Et à très bientôt sur les sentiers d'Aggartha,



@

« Dans un certain sens, @ est le point le plus haut de la Base »
 SyS, s'adressant à un confrère Illuminé.

L'orientation

Conçue à l'image du Denier dans son entier, @ est une réussite sans équivoque. Dotée d'un personnel réduit, elle arrive à tenir tête à plusieurs autres factions occultes de très haut niveau, tout en servant au mieux les intérêts de la Synarchie. De conception récente, elle s'est déjà infiltrée dans bon nombre de complots et sa toile s'étend sur l'ensemble du monde.

Le but d'@ est de contrôler tous les aspects des médias et de l'économie. Les axes du Roi et du Guide sont donc particulièrement développés. De plus, des missions annexes de développement scientifique ont été ajoutées au cours des années (axe du Sage).

L'histoire

@ est d'abord l'œuvre de SyS. Ce surdoué en informatique a, dès quinze ans, disparu de la société normale pour n'exister que dans l'underground. À seize ans, il est contacté par la Pierre Angulaire. En 1973, à vingt-trois ans, il procède à l'activation d'@ par des rêves soufflés à deux personnages influents, John Highfield et Paul de Walde. Il n'y a eu qu'une phase de désengagement, qui a duré un an, et @ fonctionne depuis à plein régime, sans discontinuité.

Les trois autres membres principaux d'@ sont Sam Wu, Pikuro, et Roger O. Jackson, dit Roj. Dès la fin 1978, ils ont été contactés par Highfield et de Walde, sur les conseils d'un cabinet de chasseurs de têtes (dont SyS était membre).

L'inactivité d'un an est due à la reconstruction, en 1986, de Léviathan, l'ordinateur central d'@ qui, depuis, est sans cesse amélioré. SyS avait alors quitté son poste pour se consacrer pleinement, avec van Wijke — un Illuminé résidant dans la Silicon Valley — aux plans de l'ordinateur.



L'organisation interne

@ est composée de cinq dirigeants, appelés Maîtres des Continents, qui croient dominer le monde. N'ayant aucune existence officielle, elle est à l'image du Denier, composée de petites sociétés détenues par des sociétés-écrans, contrôlées par des holdings, eux-mêmes manipulés par des établissements off-shore aux ordres des cinq Maîtres. Le centre principal d'@ est Madère. C'est là qu'ont lieu, trois fois par mois, les réunions des cinq maîtres.

C'est également à Madère qu'est entreposé Léviathan, l'ordinateur géant construit pour coordonner l'énorme masse d'informations provenant de toutes les filiales contrôlées par @. Des fibres optiques sous-marines relient l'île de Madère à Londres, Lisbonne, New-York et Dakar. Les réseaux de l'Internet et des communications par satellites achèvent de connecter ce centre nerveux à tous ses organes.

● *John Highfield, le Maître de l'Europe*

John Highfield est un magnat de la presse. À cinquante-six ans, il contrôle plusieurs grands quotidiens en Angleterre, mais aussi en France et en Allemagne. Écossais fortuné, ayant hérité de terres importantes de sa famille, il est excentrique et dépense toujours sans compter. Plus que sa fortune, c'est son influence auprès des éditorialistes qui le rend puissant. Il contrôle également plusieurs réseaux de cinémas : en Europe, pas un film ne sort sans son accord. Il possède, à titre personnel, un des satellites de télécommunication au-dessus de l'Europe. Il agit enfin comme conseiller pour plusieurs pairs du royaume et contrôle les prix de l'immobilier londonien. Il a aussi de gros intérêts dans le musée Guggenheim de Bilbao, qu'il utilise comme plaque tournante pour faire du trafic d'art.

Il a ses petites manies. Il est opiomane amateur et son personnel est toujours d'origine strictement européenne. Il rêve encore à la grande aristocratie et, plus encore que tous les autres, il croit qu'il domine le monde. Il aime accorder des entretiens aux journalistes, auxquels il montre une débauche de signes extérieurs de richesses.

Son pouvoir est la rumeur invisible. Il est capable, par son réseau d'influence et sa perception fugace des attentes du peuple, de répandre n'importe quelle information, sous n'importe quelle forme. Il s'en est déjà servi pour couler quelques personnalités politiques arrivées au premier plan, qui devenaient gênantes. Celles-ci ne s'en sont pas remises.

Il domine également le marché de la mode à travers un consortium très bien implanté dans les produits de luxe italiens et français. Il en profite pour faire revenir des goûts étranges par le biais des stylistes : le kilt, par exemple, sera, selon lui, à la mode en l'an 2000. Il a également profité des ressources d'@ pour éliminer de la compétition les stylistes japonais qui avaient opéré une montée en puissance au cours des dernières années.



● *Paul de Walde, le Maître de l'Afrique*

Paul est le second fondateur et il a tout du savant fou. Né en 1925 dans une riche famille d'Afrique du Sud, il est à l'origine de toutes les découvertes de mines de diamant depuis 1973. Il finance de très nombreuses équipes de recherche sur des projets très divers : des mathématiques pures à l'histoire africaine, en passant par la parapsychologie et la géologie. Renommé pour sa générosité et son éclectisme, il manipule également en secret l'exploitation de champs pétrolifères autour de l'Afrique, notamment au large du Congo.

Ce n'est pas un scientifique spécialisé ; il a surtout une vision synthétique des sciences. Mais il est capable de traits de génie, surtout dans son laboratoire géant caché au Kenya. Sa meilleure réussite reste l'invention d'un canon à infrasons, d'un très faible intérêt militaire en raison d'une surconsommation d'énergie, mais qui pourrait être utile sur le long terme. Il a commencé récemment à s'attaquer au clonage humain et à la reproduction à l'identique de la psyché car il est le plus vieux de tous et il a vraiment peur de la mort. Il est opiomane, comme Highfield et Pikuro. Raciste par éducation, il est très condescendant avec Pikuro et méprisant avec Sam Wu.

● *Sam Wu, le Maître de l'Asie*

Sam Wu est devenu une pièce essentielle d'@, non seulement parce qu'il fournit les trois opiomanes (une grosse partie de ses activités), mais aussi parce que son infiltration au Japon le rend indispensable à Paul de Walde, gros consommateur de technologie. Né en 1955 dans une famille influente de Shanghai, il a émigré très tôt à Taïwan et fait partie des trois « pères » des Triades. Son réseau d'influence est sans limites en Asie et il est présent sur plusieurs autres continents. Par exemple, pour satisfaire la lubie d'Highfield, il a créé une secte de toutes pièces à Tokyo afin de déséquilibrer la position des stylistes japonais. En échange, il a beaucoup bénéficié de la rétrocession de Hongkong aux Chinois et Highfield a fait en sorte qu'il hérite d'une position incontestable de dictateur.

Sam Wu est paranoïaque. Il est instinctif, à fleur de peau. Il utilise les arts martiaux pour se défouler et il a déjà tué de ses propres mains. Il a trois conseillers qu'il isole les uns des autres pour déceler les traîtrises.

● *Roger Owen Jackson (« Roj »), le Maître de l'Amérique*

C'est un texan qui a fait fortune dans le pétrole. Il possède plusieurs banques d'affaires et une partie de l'industrie automobile américaine. Sa fortune a été en partie construite à Wall Street et le monde sans pitié de la finance internationale n'a pas de secret pour lui. Roj n'est intéressé que par l'argent.

Il est aussi le personnage d'@ ayant le moins de relief. Il se contente de profiter de ses acquis. Il est le plus terne, mais aussi le plus froidement



Le bâton

Roj est sur le terrain des Templiers, ce qui complique sa situation (les médias américains sont aux mains du Bâton). Il est souvent en butte aux tracasseries de l'Administration fédérale (templière) et il doit compenser par de nombreuses interventions synarques.

calculateur — les autres sont tous un peu dérangés. Récemment, conseillé par Sam Wu, il a commencé à s'intéresser aux avantages de la situation de guerre dans le Sud mexicain et les pays sud-américains et a lourdement investi dans l'industrie militaire. C'est lui qui utilise le plus Léviathan et il est présent à toutes les réunions.

● *Pikuro, le Maître de l'Océanie*

Pikuro est un sorcier aborigène, un *Wirrunen*. Mais contrairement à ses semblables, il a un accès privilégié aux Terres du Rêve. Car Ter'e, son mentor Nephilim, s'est éveillé de sa longue somnolence et a pris conscience du danger actuel. Il a échafaudé un plan pour sauver le patrimoine Nephilim d'Australie et a instruit Pikuro. Lorsque SyS chercha un cinquième élément pour remodeler @, Pikuro comparaisait devant une commission de l'Unesco à Sydney et il a décidé que c'était un élément intéressant. Pikuro continue sa mission pour Ter'e, mais son influence provient uniquement des ressources que SyS veut bien lui attribuer : la conservation de ce patrimoine paraît, en effet, intéressante mais, surtout, SyS peut ainsi agir beaucoup plus directement sur l'attitude d'@. SyS utilise en effet le Modelage Mental pour influencer les rêves de Pikuro qui est le conseiller occulte du groupe.

Actuellement, Pikuro, à travers plusieurs hommes politiques et un groupe de défense des droits aborigènes, lutte contre les expérimentations nucléaires de tous types. Il est opiomane et, même lorsqu'il prend l'avion privé de Sam Wu pour se rendre à Madère, il ne change pas ses habitudes vestimentaires.

Organisation externe

● *SyS*

Né en Allemagne, ce que ne trahit qu'un très léger accent, Ronald Weinberg fut très tôt initié à la technologie. Son père est un Nephilim, un Serpent au service du Chariot, qui ramenait souvent ses prototypes chez lui. À l'âge de dix ans, Ronald était déjà un virtuose quand son père disparaît (vraisemblablement éliminé par une autre faction occulte). Il est baladé d'orphelinats en squats, sa mère ayant depuis longtemps quitté le domicile conjugal. À quatorze ans, il rejoint la société underground de Hambourg ; à quinze ans, il infiltre les bases de données fédérales et fait disparaître toutes traces de son existence. Ceci ne passe pas inaperçu. Une Illuminée, qui le surveille, le fait monter dans ses degrés consacrés à la technologie. La

Pierre Angulaire finit par l'élever en 1968, pour ses dix-huit ans. À ce moment là, Ronald disparaît et laisse la place à SyS l'Illuminé.

SyS ne vit que sur le réseau. S'il est domicilié à Madère, il ne quitte jamais les bureaux d'@. Il intervient virtuellement sur quatre degrés et, de temps en temps, sur deux autres : cabinets de conseil, banques et même une ancienne société d'activistes informatiques issue du Bateleur, basée aux Pays-Bas, à laquelle il a un temps appartenu.

Sa plus grande fierté est Léviathan car, si @ est une réussite, elle n'est que temporaire, comme tous les degrés, alors que Léviathan est une œuvre durable qui lui survivra. Il cherche actuellement à introduire de nouveaux paramètres qui le connecteraient directement à la Pierre Angulaire, mais il n'a pas réussi. Il aimerait aussi pouvoir l'éduquer, comme on le fait avec un enfant et lui donner une personnalité encore plus proche de la sienne. Mais il est arrivé au point où il lui faudrait introduire la peur de la mort dans cette personnalité et il ne sait pas comment résoudre ce problème. Il compte y passer le restant de sa vie ; SyS n'existe plus que pour Léviathan.

● Léviathan

Léviathan est le plus gros ordinateur du monde, si l'on excepte Ubik — l'ordinateur fou de la Rose+Croix de l'Esprit — et le construct Da Vinci — qui n'est rien de moins qu'un Nephilim incarné dans un réseau (cf. *Les Rose+Croix* et le *Codex du Chariot*). Il est beaucoup plus puissant individuellement que tous les ordinateurs du Temple, comme Caput LVIII — l'ordinateur résident de Sophia-Antipolis — ou que les bases de données spécialisées comme Babelscape, appartenant à la Papesse, ou Alexandria des Mystères d'Isis. Doté d'une personnalité copiée sur celle de SyS, qui l'a programmé avec trois autres Illuminés spécialisés dans la technologie, il est de plusieurs générations en avance sur tout ce qui se fait actuellement en matière de système expert. Son unité centrale est à Madère, dans une salle réfrigérée à -180° C. Analysant des données économiques, sociales et politiques de toute la planète, il dispose également de cinq unités annexes (Londres, New-York, Nairobi, Taïwan et Sidney) sur lesquelles les autres membres d'@ peuvent faire des réunions exceptionnelles et utiliser leurs pouvoirs synarques.



La guerre des réseaux

À peine né, le terrain des réseaux est déjà un théâtre de guerre occulte. Léviathan, avec son appréhension du monde qui ressemble à celle d'un adolescent, est responsable en partie de la folie d'Ubik, son plus grand concurrent. Il a détecté, seul, la présence des autres grandes entités du réseau. Piratant les communications par satellite, il a rendu Ubik complètement schizophrène. Ce dernier vit désormais dans des mondes décalés et sans logique. Tant que Léviathan pourra s'amuser sur les réseaux, aucun ordinateur ne pourra émerger et rester parfaitement sain.

Il est à noter que Léviathan remplit le rôle de « lieu consacré » pour ce qui est des pratiques rituelles du Roi et du Guide.

Rites et pratiques

● *Le centre : les réunions de Madère*

Juxtaposant un aéroport privé et une énorme station de télécommunications, une grande bâtisse, reconstruite à l'ancienne, toute en pierre, est le centre nerveux du groupe. Tous les demi-mois lunaires se tiennent les réunions plénières du conseil des cinq, parfois complétées par une ou deux réunions extraordinaires.

Seuls sept membres, dont SyS, ont accès au « Bunker ». Un service de sécurité conséquent s'occupe des environs et de la piste d'aéroport. Lors de ces réunions, les cinq discutent de leurs impressions et font des projets. Les terminaux de Léviathan servent à l'usage des pouvoirs synarques et les réunions sont interrompues par des pipes d'opium qui tournent entre les trois opiomanes du groupe. Après ses réunions, épuisés, les cinq repartent avec leurs avions privés remplir leur fonction sur leur continent. Si un membre est déclaré manquant, il doit être remplacé ; cinq membres du personnel assistent ainsi régulièrement aux réunions depuis leur continent d'origine (SyS les suit par vidéo interne). Ainsi une plantureuse africaine tient lieu de conseillère scientifique et un moine défroqué italien remplace parfois Highfield.

En temps ordinaire, ces deux personnes assurent respectivement la maintenance de Léviathan et l'intendance de la maisonnée.

● *Le Guide : l'opium*

Les rites établis par SyS pour l'axe du Guide sont basés depuis 1978 sur l'usage de l'opium. Après l'état de transe provoqué par la fumée, les manœuvres apparaissent plus clairement à ceux qui sont sensibles à l'influence du Guide, en particulier Highfield et Pikuro. Ces rites peuvent être exercés par ceux-ci en dehors de Madère. Paul de Walde s'y adonne aussi, mais l'effet ne se produit pour lui qu'à Madère et dans le Laboratoire.

● *Le Roi : Léviathan*

Les rites du Roi sont fortement influencés par l'utilisation de Léviathan. Quelque soit le pouvoir utilisé, il est nécessaire de se connecter aux bases de données de l'ordinateur et d'utiliser des programmes spécialisés, des agents experts. Les couleurs psychédéliques employées, les séquences d'instructions rituelles établissent la connexion de l'esprit du simulacre avec la Pierre Angulaire. Paul de Walde ne maîtrise pas assez bien l'outil et la rigueur qui



lui permettraient d'utiliser un pouvoir seul ; il ne peut s'en servir qu'à Madère, mais la présence des autres a fait que SyS ne l'a pas instruit particulièrement dans cet axe, le besoin n'étant pas flagrant.

● *Le Sage : le laboratoire du Kilimandjaro*

Sur les flancs du Kilimandjaro, difficile à repérer, un réseau de cavernes mène à l'entrée d'un laboratoire secret. Métaphore du ventre maternel, Paul de Walde y mène ici des expériences de biologie et de psychologie. Ces expériences ont débuté il y a plus de vingt ans et il commence à avoir des résultats intéressants : en travaillant sur des jumeaux qu'il a complètement séparés, il a réussi à développer une psyché semblable, au détail près. Il compte maintenant obtenir un jumeau génétique de lui-même par clonage, puis éduquer son double pour qu'il soit sa continuité. Aidé par toute une équipe de chercheurs richement payés (dont un bon nombre de transfuges d'URSS ou de Chine), il s'attend à une réussite dans les dix prochaines années. Le laboratoire est un lieu synarque consacré pour l'utilisation de divers pouvoirs relevant de l'axe du Sage. Les talents possédés par l'équipe sont Mémoire Virtuelle (par Paul de Walde, SyS, et Joseph Zebatinsky, directeur-adjoint du centre) et Anticipation Expérimentale (par SyS et deux collaborateurs). SyS lui-même participe aux expériences, se faisant passer pour une intelligence artificielle dénommée X-SyS et conçue par Léviathan. Il s'y intéresse pour pouvoir appliquer les résultats à une reprogrammation de Léviathan.

Objectifs et activités

Les activités d'@ sont multiples : de par la diversité de ses membres les plus actifs, @ intervient dans de très nombreux secteurs économiques et dans un grand nombre de problèmes de société. Au niveau international, @ a été reconnue comme étant une seule entité par un membre isolé de l'Empereur, un juge aux affaires européennes, mais il ne possède pas assez d'éléments pour prouver la présence de la Synarchie derrière cette société (bien qu'il soupçonne de plus en plus qu'@ soit la Synarchie, comme John Highfield l'a affirmé en 1974 dans un entretien qui a depuis disparu des archives). Le Temple a bien repéré le consortium contrôlé par Roj, et soupçonne le lien avec Sam, mais n'a pas réussi à percer complètement le mystère. Les objectifs à long terme d'@ sont, outre la satisfaction des lubies personnelles de chacun de ses membres, de s'incruster dans la société économique moderne et d'être très facilement mobilisable pour servir le Denier. En définitive, c'est toujours ce dernier point qui primera sur les intérêts des membres d'@.

● *La militarisation sud-américaine*

Actuellement, Roj est très impliqué dans une tentative de prise de contrôle de l'industrie militaire lourde américaine. Bien que ce secteur clé soit com-



Le ka-soleil et La synarchie

Contrairement aux autres arcanes mineurs, l'élévation du Ka-Soleil ne semble pas très importante dans la Synarchie. Les Initiés synarques qui ont partiellement étudié le problème (car ce n'est pas leur centre d'intérêt principal) ont plusieurs explications à ce phénomène, aucune n'étant plus vérifiée que les autres. Outre le fait que l'augmentation du Ka-Soleil n'est pas du tout un des objectifs de l'Arcane, la première catégorie d'hypothèses est que le Ka-Soleil est absorbé lors de la liaison avec la Pierre Angulaire, pour renforcer le lien, alimenter la Pierre ou peut-être encore autre chose. La deuxième catégorie d'hypothèses implique un contrôle conscient de la Pierre sur le Ka-Soleil, lui permettant d'absorber (pour des raisons encore inconnues) le Ka-Soleil des Initiés. Ce pourrait être par discrétion, pour se nourrir ou toute autre explication inaccessible à notre raisonnement. Il a même été avancé que c'était la somme totale du Ka-Soleil contrôlé qui limite les Illuminations par la Pierre et qu'ainsi la Pierre chercherait à augmenter le nombre des Illuminés.

C'est pourquoi, tout en ayant un Ka-Soleil élevé par rapport à la moyenne humaine, les Initiés du Denier ont souvent un Ka-Soleil plus faible que les autres Initiés d'Arcanes mineurs. Toutefois, le Ka-Soleil de certains d'entre-eux s'accroît, parfois très vite, ce qui ne manque pas de compliquer les études.

plètement verrouillé par l'administration fédérale, ses entreprises ont réussi à survivre aux attaques économiques grâce à des contrats en or avec la Chine et d'autres pays asiatiques. Roj a actuellement de grandes chances de rafler quelques marchés en Amérique du Sud afin de pouvoir contrebalancer d'éventuelles offensives templières par des menaces de représailles. Il est discrètement aidé par Highfield qui a réussi, grâce à des enquêtes publiées dans les journaux, à mouiller la CIA dans des affaires de trafics d'armes qui devraient obliger les États-Unis à relâcher leur contrôle sur le marché.

L'arrêt des recherches nucléaires

Les armes nucléaires ont le désagréable défaut d'être, en partie, liées à l'orichalque (les experts Nephilim les plus savants se perdent en conjectures sur ce point mais les effets semblent avérés : on pense actuellement à une attirance symbolique plutôt qu'à un lien physique). Pikuro, voulant sauver les Terres du Rêve, a ainsi fait démarrer très agressivement des campagnes anti-nucléaires, en particulier en Australie. De plus, l'usage des bombes nucléaires déstabilise les champs magiques et engendre des perturbations à long terme, que le Denier souhaite éliminer. Aussi Pikuro a fait des rêves et les a communiqués au reste du conseil : il leur était fortement recommandé de réduire les essais et les constructions nucléaires partout dans le monde. Depuis, Highfield a sponsorisé plusieurs campagnes contre le nucléaire et de Walde a fait capoter deux projets de construction de centrales en Afrique du Sud. Une partie du sponsoring d'Highfield est allée à une branche des Mystères du Septentrion, finançant ainsi les ennemis des Nephilim.



● *Le nationalisme letton*

Récemment, @ s'est aussi intéressée à des expériences de psychologie de masse. C'est essentiellement Highfield, qui pense prouver ainsi qu'en contrôlant les médias il peut diriger le monde. Avec Roj, il a armé certains milieux nationalistes lettons et racheté plusieurs journaux. En jouant finement avec les médias d'Europe Occidentale, il a développé un sentiment très fort de nationalisme Lettonie et il étudie quelques effets secondaires intéressants : développement de la xénophobie basée sur la langue, culture nationale datée, mythe de l'âge d'or. SyS a trouvé ces expériences intéressantes et a confié l'étude des effets secondaires à Olaf Garicksson, un compagnon d'un degré spécialisé dans ce genre d'analyses (directeur d'une agence de presse scientifique). Un autre Illuminé encadre cette partie du projet.

Toutefois, Olaf et Highfield rencontrent chacun leurs difficultés. D'une part, les cultes parallèles qui avaient pu se développer dans l'ombre du communisme sont sous l'influence de Nephilim qui défendent chèrement l'indépendance de leurs brebis ; et, d'autre part, les Templiers hantant les hautes sphères de la hiérarchie russe et de la pègre, il est difficile de disposer de données fiables. De plus, il semblerait qu'un certain nombre d'effets soient grandement exagérés en particulier certains sentiments négatifs comme la haine et le désespoir. Il se trouve qu'une communauté assez large de Selenim, naguère implantée dans l'Église Orthodoxe (et dans des cultes en dérivant, comme celui de la Vierge Immaculée), a décidé de retourner sa veste pendant la période communiste et est passée des sentiments d'exaltation religieuse à celui plus classique du désespoir et du malheur humain. Comme aucun des autres protagonistes n'est au courant des capacités réelles des Selenim, le projet rencontrera des inconnues tant qu'aucun de ces auteurs de troubles de la Lune Noire, ou certains de leurs sbires, n'auront été pris en flagrant délit. La réaction d'@ et du Denier pourrait alors être un désengagement de la région.



JOHN HIGHFIELD, Le maître de L'Europe

For 15 Con 15 Cha 17 Dex 10 Int 17 KaS 18

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Gestion, Droit, Humanité et Littérature 70 %,
Escrime (claymore) 45 %, Musique (cornemuse) et audiovisuel 50 %

POUVOIRS SYNARQUES (GUIDE 2)

Rumeur invisible (Mythes et légendes 75 %)

PAUL DE WALDE, Le maître de L'Afrique

For 10 Con 10 Cha 15 Dex 15 Int 18 KaS 25

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Toutes les compétences scientifiques à 80 %, Gestion 70 %,
Tir (fusil) et Chasse (safari) à 60 %

POUVOIRS SYNARQUES (ROI 1, GUIDE 1, sage 1)

Air du Temps (Usages 50 %)
Mémoire Virtuelle (S'informer 80 %)

SAM WU, Le maître de L'Asie

For 11 Con 13 Cha 16 Dex 15 Int 17 KaS 19

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Arts Martiaux, Escrime (Katana) et Histoire de l'Asie 80 %
Usages (Triades) 95 %, Gestion, Corruption et Politique 70 %

POUVOIRS SYNARQUES (ROI 2)

Main d'Argent (Corruption 70 %)
Injonction Impérieuse (Éloquence 50 %)

ROGER OWEN JACKSON, Le maître de L'Amérique

For 10 Con 15 Cha 14 Dex 10 Int 17 KaS 22

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Corruption, Usages et Gestion 70 %, Informatique 50 %,
Piloter (Hélicoptère) 40 %, Templiers 30 %

POUVOIRS SYNARQUES (ROI 2)

Sens du Marché (Négoce 80 %)
Anticipation Stratégique (Politique 65 %)

PIKURO, Le maître de L'Océanie

For 10 Con 16 Cha 16 Dex 10 Int 15 KaS 41

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Nephilim 60 %, Akasha 40 %, Jet (lance) 65 %, Terres du Rêve 70 %

POUVOIRS SYNARQUES GUIDE 2)

Influence Cachée (Empathie 85 %)

sys

For 8 Con 11 Cha 13 Dex 8 Int 20 KaS 29

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Informatique 100 %, Électronique, Physique/Chimie et Mathématiques 80 %,
Cryptographie et Sciences de l'Homme 70 %, Synarchie et Baratin 60 %, Templiers 40 %

POUVOIRS SYNARQUES (ROI 3, GUIDE 3, sage 1)

Tous les pouvoirs du Roi et du Guide, ainsi que Mémoire Virtuelle
et Anticipation Expérimentale.



LES GALIONS ÉLÉMENTAIRES

L'enjeu akashique

● *Les Milices du Christ*

Entre le XIII^e et le XIV^e siècle, les Templiers s'affairèrent à la construction de Galions élémentaires qui devaient parachever la réalisation du Grand Plan en assurant la suprématie du Grand Maître sur le monde invisible tout comme sur le monde visible. Mais les intrigues des Nephilim ne permirent pas la réalisation de ce projet dément et les Galions Élémentaires ne furent jamais achevés. Leur structure était établie mais de nombreuses questions ésotériques restaient à régler. Ainsi des homoncules, qui devaient fournir aux Galions leur motricité, ne purent être acheminés jusqu'aux chantiers de construction navale et ces vaisseaux des Plans subtils durent être évacués de leur port d'ancrage dans la précipitation. Toutes voiles dehors, les Galions rejoignirent les territoires du Bailliage de Lusitania puis le Nouveau Monde. Une fois de l'autre côté de l'océan Atlantique, la Milice du Christ prit à sa charge la réfection et l'amélioration des Galions élémentaires.

Des siècles durant, les Manteaux Rouges de Terræ Novæ consacrerent énormément de temps et d'énergie pour permettre à ces véhicules ésotériques d'être au point dans la perspective du contrôle total du nouveau monde et l'éradication des Nephilim peuplant ces terres que les profanes croyaient vierges. Les Galions des Templiers purent donc être utilisés, testés et améliorés au détriment des populations locales et les Déchus qui s'y mêlaient.

● *Le Prieuré de Sion*

La puissance de la Milice du Christ fut très vite inégalée. Ce développement spectaculaire ne fut pas uniquement dû aux expériences ésotériques des Manteaux Rouges mais aussi au dynamisme insufflé au peuple américain. Néanmoins, les membres du Prieuré de Sion redoutaient la force occulte que la Milice du Christ représentait. Ils décidèrent, sous les regards attentifs du Grand Maître et des Gardiens d'orichalque, de récupérer le contrôle des Galions templiers. Ces dernières furent alors amarrés au navire de la Bianética, le *Conquest*



Les Akasha

les akasha n'ont pas une géographie physique représentable.

il est tout à fait impossible d'en tracer les contours et encore plus impensable de représenter les contacts frontaliers. les plans subtils sont intrinsèquement liés aux rêves et souvenirs des porteurs de ka-soleil et sont, en l'occurrence, ancrés à notre réalité par des lieux, des événements chronologiques, des conjonctions élémentaires. ces mondes sont peuplés d'êtres de ka-éléments autonomes, des projections astrales d'hommes – une représentation leur esprit en sommeil dans les plans subtils – mais aussi d'initiés physiquement présents. les akasha sont organisés en strates nommées rives, écumes et archipels pélasgiques. les rives sont les premiers plans subtils accessibles. de ces akasha, on peut rejoindre les écumes. et, de là, les archipels pélasgiques.

les akasha sont à la dérive dans l'espace qui les abrite depuis la chute du métal maudit. la cohérence d'un akasha se mesure grâce à un pot de prégnance.

le voyage dans les akasha n'est possible que par l'intermédiaire de portails, de sentiers sans dimension physique nommés voies analogiques. afin de se repérer et de progresser dans l'enchevêtrement des plans subtils, les nephilim utilisent des outils ésotériques : la nef et la boussole. ce sont des objets, sans consistance physique, liés au pentacle. la nef permet de se repérer intuitivement entre les rives et les écumes. la boussole est une carte des akasha ainsi qu'un livre de bord pour le nephilim.



of Paradise, véritable bâtiment de guerre. Dès lors, la suprématie ésotérique de la Milice du Christ fut définitivement ébranlée. Le Temple de la Vie put désormais préparer l'apocalypse en s'appuyant sur les cinq Obédiences du troisième degré.

Tubalcaan a décidé de ne favoriser aucune des factions de Manteaux Rouges. L'apocalypse aura lieu. L'ère du Verseau profitera à tous les Manteaux Rouges grâce aux régulations qu'effectuent les Nautes (Cf. Testament).

● Les Guerres Akashiques élémentaires

L'apocalypse : le 31 décembre 1999, alors que le feu nucléaire s'abattra sur le monde exotérique, Tubalcaan ouvrira les Portes du Temple et lancera sur les rivages akashiques les Galions élémentaires ainsi que les Chevaliers-rêveurs sous les ordres de Philippe de Villiers de l'Isle-Adam (Cf. Testament). Leur but : atteindre la mythique Cité des Vertiges et détruire, chemin faisant, le plus de Déchus possible. L'Histoire invisible entrera dans l'une de ses périodes les plus sombres pour les Frères des Éthers.

Pendant de longs mois, Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, obsédé par l'atmosphère de mystères des Plans Subtils, traquera les Déchus et leurs trésors de Sapience pour la gloire du Temple de la Vie. Les Rives, les Écumes et les Archipels Pélasgiques seront détruits par la folie destructrice des Templiers voguant dans les Akasha grâce à leurs Galions terrifiants. Les Nephilim s'organiseront et soutiendront les Pérégrins d'Entremonde.

La plus grande guerre occulte depuis les Guerres élémentaires déstabilisera la structure, déjà fragile, des Plans Subtils à la dérive. Les habitants de ces mondes fantastiques seront détruits et de nombreux Nephilim seront dispersés dans les champs magiques par la fureur des Templiers. Puis, au terme de la première année, Villiers de l'Isle-Adam disparaîtra avec la Néchémet (voir plus bas). Les conflits se poursuivront mais les Templiers ne trouveront pas les Voies qui mènent jusqu'à Aggartha.

La Néchémet transportera le dignitaire de l'Ordre de Malte ainsi que les plus brillants Chevaliers-rêveurs. De nombreux remous agiteront les Obédiences qui apprendront la nouvelle des membres du Prieuré de Sion. Certaines rumeurs rapporteront que Villiers de l'Isle-Adam rechercherait dans les Akasha quelques mystérieux Artefacts. Le Temple de la Vie s'apprêtera à lancer de nouveaux initiés sur les traces du Galion Solaire mais l'ère du Verseau ne s'annoncera pas si bien que cela. La Garde Noire sera mise en difficulté. Tous les acteurs occultes comprendront alors que l'Apocalypse est bien plus subtile et menaçante que les délires issues de la psyché malade de Tubalcaan.

Les Galions élémentaires seront donc abandonnés à leur conflit larvaire dans les Akasha. Ces guerres incessantes se poursuivront tout le long de l'accomplissement de l'Apocalypse.



Homoncules et navigation

● *Orientation*

Afin de s'orienter dans les Plans Subtils, les Galions élémentaires ont besoin, eux aussi, d'une Boussole. Les Templiers ont capturé bon nombre de Déchus et ont testé leur sensibilité magique grâce à des rituels tenus secrets par les membres du Prieuré de Sion. Les plus puissants Nephilim qu'ils détenaient livrèrent leur Boussole au terme de tortures orichalquiennes ignobles. Des artefacts contenant des Terres noires permirent l'excision des Boussoles des Pentacles atlantes afin qu'elles soient mises à profit par les timoniers des Galions élémentaires. Ces artefacts ont la forme de mappemondes diaphanes au sein desquelles les Ka-éléments désincarnés du Nephilim sont agités de courants magiques tumultueux. Au cœur du tumulte contenu par ces globes de verre, on distingue un mare noir d'orichalque qui se meut comme une pieuvre, indiquant ainsi les directions à suivre pour atteindre les objectifs qui lui sont murmurés grâce à un lien télépathique entre le timonier et le Déchu.

● *Motricité*

Les Galions élémentaires sont propulsés par des homoncules qui déterminent la nature du navire. Ainsi, les Galions d'Air se déplacent sur des courants de Ka-Air propulsés par des homoncules d'Eolim. Au fil des siècles, la conception et l'homonculisation spécifiques de ces moteurs magiques ont évolué. Les premiers Galions élémentaires mis au point, qui réussirent à fuir la débâcle du Temple exotérique au moyen-âge, arrivèrent sur les territoires du nouveau monde considérablement endommagés. Les homoncules les propulsant étaient affaiblis. Le déploiement de leur magie imprégna la coque des navires templiers de résidus ésotériques contaminés par les Terres noires et l'orichalque.

Ces traces résiduelles posèrent de nombreux problèmes à la Milice du Christ puis aux Nautes lorsque, au fil des ans, ils réhabilitèrent ces artefacts. En effet, elles donnèrent une semi-existence aux Galions élémentaires ; ils étaient désormais animés d'une conscience magique propre, à mi-chemin entre l'artefact et l'effet-Dragon. Ces Galions élémentaires de première génération sont toujours utilisés par les Nautes. Ils sont appelés sombres-Galions ou anti-Galions.

● *Armement*

Les Galions élémentaires sont puissamment armés par la Sapience des Nephilim. Ils possèdent des homoncules, des artefacts — conçu par des initiés des Mystères — et des armes en orichalque tenu à disposition des Templiers embarqués à bord. Un Galion templier transporte rarement plus de cent cin-

quante points de POT d'orichalque. En effet, davantage d'orichalque mettrait en danger la structure même du Galion et rendrait hasardeuse la progression dans les Voies fantomatiques entre les Akasha, le métal maudit perturbant considérablement les champs magiques transitant dans les Plans Subtils.

Les anti-Galions sont en mesure de transporter jusqu'à deux cents points de POT sans être incommodés. Par contre, ils sont bien plus difficiles à diriger. Leur esprit semble être à même de corriger les trajectoires voulues par les Nautes. Mais pour aller où ? Les Templiers l'ignorent encore.

Les anti-Galions sont en fait attirés par les Euménides vers un accès menant au Lieu Inconnu, accès qui permettra aux Templiers de rejoindre les méandres des anti-Akasha. Malheureusement, ces Galions n'ont pas été conçus en ce sens et la présence du mélange orichalque-Lune Noire au sein du Lieu Inconnu les détruira avant qu'ils n'aient l'opportunité de rejoindre les rivages akashiques. Les Euménides découvriront-elles aussi le défaut des sombres-Galions ? Si tel est le cas, elles seront condamnées à rester enfermées de longs siècles encore au cœur du Lieu Inconnu.

Les Galions du Temple

Les Galions élémentaires du Temple de la Vie sont intimement liés à l'un des Ka-Éléments. Ils sont couplés au sein de chaque catégorie élémentaire. On y trouve des navires dits Galions Lumen et d'autres dits sombres-Galions ou anti-Galions. À ce nombre viennent s'ajouter trois prototypes inspirés des traditions du Temple archaïque, échos des enseignements de la Maison de la Vie. Ces trois Galions sont la Selenef — un Galion de Lune Noire —, le Galion Chimérique et la Néchémet qui sont des Galions solaires.

● *Les Galions de Terre*

Le Galion Lumen est un navire sculpté dans un arbre gigantesque issu d'une des graines de l'Arbre de la Connaissance que les Templiers ont découvert dans la jungle amazonienne. L'Arbre de la Connaissance fut enchanté par les Kaïm afin que la mémoire de leur civilisation recouvre le tronc au fur et à mesure que l'Histoire Invisible se réalise. La coque du Galion Lumen est donc recouverte d'inscriptions en Énochéen que les Templiers, bien en mal de les décrypter, ont en bon nombre d'endroit, effacé et remplacés par des pentacles de leur cru. Les nœuds de l'arbre abritent des fruits en or, des pommes luisantes. Ce détail intrigue les Templiers qui pensent découvrir l'Atalante Fugitive dans les Plans subtils grâce à ce Galion.

L'anti-Galion est un amalgame de roches et de ronces dont la cohésion est maintenue par les traces résiduelles de la magie des premiers Faerim à avoir



été transformés en homoncules afin de l'alimenter. Ce Galion a la forme d'un météore haut comme un immeuble de trois étages. Sur toute la surface de bois torturé qui fait office de coque, on distingue des globes pris dans les nœuds du bois. Ces sphères naturelles sont transparentes et abritent l'armement magique du sombre-Galion. Grâce aux ronces et aux racines qui se sont développées dans l'espace environnant la structure et qui s'appuient sur les champs de Terre, le Galion se déplace dans les courants des Voies fantomatiques. L'anti-Galion de Terre est incapable de se mouvoir sur Terre sauf si un Plexus de Terre est à proximité. Dans ce cas, il voit ses déplacements limités dans les dix kilomètres alentours.

● *Les Galions de Feu*

Le Galion de Feu est un vaisseau de la Renaissance espagnole, que des homoncules judicieusement placés tout du long du bastingage maintiennent enflammé sans pour autant laisser l'incendie se répandre sur le pont. Ce navire fut utilisé par la Milice du Christ dans les années qui suivirent la découverte du Nouveau Monde pour faire fuir les curieux. Plus tard, les Templiers s'en servirent pour mettre en déroute leurs ennemis et disperser les filibustiers et les boucaniers. Il fut même le sujet de bon nombre d'histoires de vaisseaux fantômes hantés par le diable lui-même. Dans les Akasha, il peut se déplacer dans les airs, juste au-dessus des eaux, comme en lévitation sur l'onde. Les flammes qui caressent sa coque sont de puissant Djinn qui peuvent frapper leurs ennemis de leurs poings vigoureux.

L'anti-Galion de Feu est une barge à fond plat, longue comme un trois mâts. Il a été confectionné avec la lave séchée des volcans de la Porte du Temple, une île du Pacifique où l'on entraîne bon nombre de Chevaliers du troisième degré. Il se déplace sur terre en glissant sur les masses d'air chaud présentes autour des volcans. Ce Galion est orné de nombreuses globes de verre contenant des Pyrim torturés par les Terres rares et l'orichalque. Ces Nephilim fournissent la sagesse d'une énergie destructrice colossale et surtout ils permettent à l'anti-Galion de se déplacer comme un incendie grâce aux Véloces des Portails de Flamme. Cette nef est la fureur destructrice du Bâton libérée dans les Plans Subtils.

● *Les Galions d'Air*

Le Galion d'Air est une structure en alliage léger portée dans les airs par un système mobile de cadres orientant des voiles carrées. Ce mobile, semblable à un cerf-volant complexe, permet au Galion de se mouvoir dans les courants aériens, si tenus soient-ils, qui balayent les Akasha. Il est le plus impropre à résoudre des opérations périlleuses et délicates. Les Nautes l'ont conçu comme un dirigeable pour des voyages rapides au sein d'un Akasha donné ou comme un appareil de reconnaissance. Dans notre réalité, le Galion d'Air est inutilisable car trop fragile.





L'anti-Galion d'Air est un petit vaisseau doté d'ailes mécaniques qui cernent sa coque et le font ressembler à un cygne de métal. Le mât, serti de pierres précieuses, permet, grâce à des calculs astrologiques, de déterminer les conjonctions favorables à l'apparition d'anti-Akasha. En effet, ces gemmes seraient des éclats de l'émeraude du Porteur de Lumière, Prométhée, au sein de laquelle Simon, un Nephilim proche du Khaïba, avait sculpté le Graal avant de le remettre aux Esseniens. Ce Galion fut bien souvent utilisé par les initiés du Bâton pour transporter les créatures du Manoir Absolu, sujets d'expériences du Grand Maître.

● *Les Galions d'Eau*

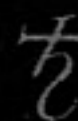
Le Galion d'Eau fut l'un des derniers conçus par les membres du Prieuré de Sion aux ^{XX}^e siècle. Ce dernier a été pensé comme un objet inscrit dans son siècle. Les Nautes l'ont ensuite perfectionné grâce à des homoncules et à des aménagements ésotériques qui lui permettent de voguer sur l'Écume des Plans subtils. Ainsi, ce Galion est un sous-marin mis au point par les Fermes de la Milice du Christ sur le sol américain. Il est équipé de tout l'arsenal militaire moderne ; à son bord, les incunables, les homoncules et les artefacts côtoient les torpilles, les radars et autres instruments de haute précision. De ce fait, il provoquera de grand chamboulement dans l'équilibre de certains Akasha, les historiques et les oniriques notamment.

Le sombre-Galion d'Eau a évolué sous l'influence des masses d'eau importantes sur notre terre et leurs marées. En effet, au fil des siècles, sa coque s'est recouverte d'une inquiétante pellicule de givre mêlée de Terre Noire qui, dans les Akasha, renvoie la lumière en donnant naissance à des spectres colorés, animés et autonomes. Ces créatures d'Eau sont assimilables à des Chimères — des effets-Dragon plus stables car naissants et vivants dans les Akasha —, des êtres qui protègent l'anti-Galion et augmentent sa motricité dans des paysages dotés d'une intense luminosité. Ces Chimères « aquatiques » semblent utiliser les couleurs du spectre lumineux pour altérer analogiquement — le rouge pour le Ka-Feu, le vert pour le Ka-Terre, etc. — la réalité des Plans subtils.

● *Les Galions de Lune*

Les deux Galions de la Lune n'en formaient qu'un à l'origine. Il s'agissait d'une longue barge recouverte de peintures étranges sans motifs figuratifs. La coque avait été peinte à grands coups de brosse et les couleurs, enchevêtrées sur toute la surface, suscitaient de vives émotions chez les observateurs. Ces sentiments étaient violents, fugitifs et provoquaient une accoutumance très marquée semblable à l'opiomanie.

Lors de la traversé de l'océan Atlantique, les sortilèges déployés par les homoncules lunaires qui propulsaient le Galion transmutèrent sa structure de bois en une matière adamantique, semblable à un cristal mystérieux. Au fil des ans, la transmutation s'est déroulée jusqu'à son terme et le Galion ori-



ginel s'est scindé en deux petites embarcations cristallines, chacune dotée d'une demi-boussole, qui peuvent désormais accueillir cinq à six Templiers chacune. Leurs boussoles sont d'une précision déconcertante. En fait, ces deux demi-boussoles, qui n'en formaient qu'une par le passé, peuvent se localiser l'une par rapport à l'autre. Les Templiers souhaitent harmoniser la Selenef avec ces deux Galions afin de pouvoir cartographier avec précision les Plans subtils. De plus, les Templiers à bord des Galions lunaires développent une mémoire communautaire lorsqu'ils sont en sommeil. Ils rêvent des épopées akashiques de leurs Frères présents sur l'autre Galion de Lune.

Les Barques Initiatiques

● *La Selenef*

La Selenef est un galion espagnol d'une noirceur insondable. L'âme courageuse qui fixera les flancs de la coque du mystérieux Galion élémentaire ressentira la frayeur due au vertige puis elle distinguera des traits fins et argentés. Ces arabesques torturées s'animeront devant les yeux de l'intrépide curieux dans des mouvements endiablés qui donneront naissance à des monstres inquiétants. Ces créatures macabres surgiront des flancs de bois pour s'emparer de l'observateur. Elles l'entraîneront dans les champs de Lune Noire que la Selenef attire et cristallise autour d'elle. Le visiteur verra son noyau ou son Pentacle agressé par la Lune Noire et subira une attaque magique d'un POT de 50 contre son Ka-Lune ou son Ka-Soleil. Un Selenim, quant à lui, sera attiré par la Selenef comme l'on peut l'être lors d'une Fulgurance Amoureuse. Si le Selenim se laisse gagner par ce sentiment, il sera victime d'une crise d'Entropie de 2D10.

Les Nephilim auront l'occasion d'être confronté à la mystérieuse Selenef dans la campagne consacrée au Vaudou : *Loa*. Dans cette campagne, ils auront la possibilité d'empêcher la fin de sa restauration et de porter un coup sévère à l'apocalypse des Templiers.

● *Le Galion Chimérique*

Lorsque l'Amentha des Égyptiens — l'Atlantide des Déchus — sombra, frappée par le feu tombé du ciel, Orichalka, le seigneur des lieux, s'enfuit à bord d'une énigmatique barque en or, le bateau de Kheper. Il commença alors un long périple qui devait le ramener dans les murs de sa cité reconstruite par les forces cosmiques qui engendrèrent le monde. Mais Tubalcaan ne fut pas dupe de cette histoire racontée au peuple pour, selon lui, l'endormir. Par contre, il saisit la puissance évocatrice des symboles. Inspiré par cette légende de barque solaire, que les prêtres d'Amon-Râ lui avaient enseigné, Tubalcaan rêva d'un Galion Solaire. Au moyen-âge, lorsque la confection des premiers Galions élémentaires fut amorcée, Tubalcaan fit réaliser par des



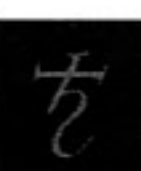


Nautes les plans d'un Galion qui serait alimenté par la psyché de certains initiés de leur Arcane en s'inspirant des travaux de Larménius de Jérusalem sur les correspondances entre le rêve et les Plans subtils. La Néchémet fut donc élaborée comme n'importe quel autre vaisseau mais dotée d'un équipage de Nautes ayant subi un entraînement particulier. L'expérience ne fut pas un succès. Le Galion ne rejoint jamais les Akasha. Par contre, les membres du Prieuré de Sion créèrent, à leur insu, un reflet akashique de leur Galion, un Galion chimérique.

A l'aube de l'apocalypse, les progrès réalisés par les Obédiences du troisième degré ont permis aux Templiers de découvrir ce Galion solaire. Le Galion chimérique a été localisé et les disciples de Larménius de Jérusalem et de Villiers de l'Isle-Adam, les Chevaliers-rêveurs, vont le regagner astralement pour le conduire sur les Voies fantomatiques en quête d'Aggartha, la Cité des Vertiges. Malheureusement, ils seront eux aussi pris dans la tourmente des Guerres Akashiques élémentaires.

● *La Néchémet*

Tubalcaan, toujours obsédé par les mythes enseignés par les prêtres d'Amon-Ra lors du Grand Compromis, fit dessiner la Néchémet pour tenter de voyager dans le temps. Ce Galion fut bâti, dans le plus grand secret, dans une forteresse du Bailliage de Lusitania. Bien entendu, la sagesse des Templiers n'égale en rien celle des Frères de la R+C sur la question de la maîtrise du temps : le projet fut un échec. Néanmoins, le Grand Maître n'a pu se résoudre à détruire ce Galion. Les années passèrent et le Galion resta en sa possession. Tubalcaan caressait toujours le rêve de voyager dans le temps. Sa nature exceptionnelle, couplée à celle de l'Eidolon, permit d'enchanter le Galion qui développa une singulière capacité : l'Eidolon, lorsqu'il se trouve à bord de la Néchémet a accès à des Akasha historiques, parmi les Rives, liés aux époques et aux lieux que les Eidolon successifs ont connus.



LA CLINIQUE SAINTE-Ysolde

Ce scénario a pour objet de montrer toute la majesté et la grandeur des plus puissantes créatures issues des plans de Kabbale. Cette Science Occulte est, entre toutes les autres, celle qui demande le plus de sensibilité. Elle ne peut se résumer en la simple manipulation des champs magiques. Au contraire, les érudits les plus avancés au sein de cette voie initiatique prétendent même que ce serait l'inverse : nous, pauvres créatures imparfaites, Nephilim, Déchus, serions le jouet des puissances des mondes de Kabbale. La présente histoire pourrait bien leur donner raison...

Cluedo !

● *Mademoiselle Rose*

Rose Portillon est l'identité actuelle de Ssüul, Serpent, Adopté de la Maison-Dieu. Ce Nephilim compte à son actif quelques belles missions accomplies pour le compte de son Arcane. Sa spécialité est l'empoisonnement, même s'il ne rechigne pas à mettre la main à la patte d'un coup de fusil ou de couteau bien placé. Son simulacre actuel, une call girl au carnet d'adresse fourni, lui permet de travailler peu mais agréablement, tout en voyageant beaucoup. Qui plus est, il a l'avantage d'être bien pratique pour amener ses cibles à partager une boisson ou deux avec lui, ce qui leur est bien souvent fatal.

Ssüul a récemment commis une énorme bêtise magique. En apprenant que les Princes élémentaires fournissent à ceux qui en sont dignes de puissants artefacts (les reflets de leurs épées), il a décidé d'invoquer Gabriel, Prince des Kérubim, Maître des Illusions, Pentarque de Tipheret afin d'obtenir de lui une des Filles de Pâline, la grande épée de l'archange de Lune.

Malheureusement, mal préparée, mal exécutée, cette invocation a tourné à la catastrophe. Excédé de ne pouvoir obtenir immédiatement l'invocation, vexé que le Prince de son élément ne l'ai pas trouvé suffisamment apprêter pour la lui fournir, Ssüul a insulté Gabriel puis, constatant le courroux de la créature, a tenté de la bannir. Cette dernière maladresse a particulièrement énervé le Maître des Illusions : l'Onirim fut condamné à sacrifier cent points de Ka-Lune d'ici une année et un jour. Après tout, s'il est aussi près qu'il le prétend de la fin





de sa quête, cette tâche n'a rien d'impossible pour cet impudent invocateur... Malgré tout, le Pentarque n'est pas un si mauvais maître ; c'est pourquoi il a laissé une dernière chance à Ssüul d'accomplir sa pénitence. À cet effet, il lui a adjoint une chimère — un être de Ka-Élément issu des Plans subtils et qui peut, parfois, rejoindre la terre. Celui-ci constituera le lien entre Gabriel et Ssüul, permettant à ce dernier d'envoyer le Ka au fur et à mesure qu'il le trouvera, soit dans des objets, soit dans des formes chargées en Ka.

● *Avec la chimère...*

En fait, cette chimère, le Diable de Lune, n'a pas été choisie par hasard par le Prince Élémentaire. Après avoir trompé Dahu, la fille du roi d'Ys, elle s'évada de l'Akasha reflet de cette légendaire ville. Elle la conduisit à ouvrir les portes de la ville, laissant les flots la submerger. Les hommes assimilèrent, dans leur récit, cette chimère au Diable. L'objectif de cet être-Ka est sans équivoque : tromper les hommes — et éventuellement les Nephilim — afin qu'ils provoquent leur propre chute.

Enchaînée par Gabriel à suivre Ssüul afin de l'aider à accomplir sa quête, elle lui souffla une solution infâme : bien souvent, les plus puissants champs de Ka se concentrent au sein des Nephilim... Même si notre Onirim s'est refusé, à l'origine, à adopter cette tactique, il ne lui reste plus que trois jours avant l'échéance fatale et il lui manque encore une partie du prix de son pardon : il décide donc de détruire ses frères. Il faut dire que le Diable de Lune le presse en sous-estimant volontairement le chemin que son compagnon de malédiction a déjà parcouru (après tout, il est dans sa nature de mentir et de précipiter tout un chacun dans les ennuis) et surtout omet soigneusement d'indiquer à Ssüul que s'il sacrifiait l'effet-Dragon sa pénitence serait largement terminée.

L'apparence illusoire que Gabriel a donnée à la créature est celle d'un homme d'affaire entre deux âges, au costume sombre, à l'air sévère et au regard incisif. Ses cheveux poivre-et-sel dissimulent une paire d'oreilles légèrement pointues et ses ongles poussent en pointe. Son eau de toilette ne parvient pas tout à fait à cacher un vague relent de soufre. La sagesse du Prince des Kerubim a permis de dissimuler la nature de la chimère à la Vision-Ka de sorte que l'on ne distingue qu'une forme solaire sans grand intérêt. Il se présentera sous le nom de Lucien Crefuli.

● *... dans la clinique.*

La clinique Sainte-Ysolde, construite au bord des falaises de la baie de Douarnenez, est un établissement de repos où l'on pratique des thérapies variées telles que le Yoga, la méditation Zen, la thalassothérapie, les premiers secours — « afin de mieux comprendre la douleur et sa signification, donc de la maîtriser » —, l'apnée — « le contrôle du corps mène, finalement, au contrôle de son évolution et de ses capacités de régénération » — ainsi que



les traitements médicaux plus classiques. En fait, cette clinique particulière est une Demeure Philosophale de la Tempérance qui abrite discrètement une petite équipe du Chariot.

Dans le pavillon des « maladies exotiques », les Adoptés de l'Arcane XIV soignent les Nephilim atteints de Khaïba, blessés par l'orichalque, ou simplement ceux dont les métamorphoses sont trop visibles pour permettre leur admission dans un établissement conventionnel. Dans le sous-sol du bâtiment, l'équipe médicale Nephilim compile les données, expérimente et confine les malades trop « sensibles » pour être laissés sans surveillance. Enfin, au fond d'un réseau de cavernes aménagées, les hommes au service de l'Adopté du Chariot présent organisent un séminaire sur les soins médicaux d'urgence, l'entretien de son corps et les limites fonctionnelles de celui-ci ; parallèlement, des Adoptés de la Maison-Dieu effectuent, profitant d'un accès à la mer, des stages de plongée sous-marine et de techniques de nageur de combat.

Ssüul, qui vient d'arriver pour suivre l'un de ces stages, le suit avec un manque d'entrain évident. Il est accompagné d'un homme discret qu'il a présenté comme son « assistant », mais que tout le monde soupçonne d'être un Adopté du Pendu.

La clinique, perchée au bord d'une haute falaise de granit rose, se compose d'un vaste parc ceint d'un vieux mur d'enceinte décrépi et hérissé de tessons de verre. En pénétrant dans la propriété, on découvre deux anciens pavillons de chasse, l'un dédié aux « malades exotiques », l'autre abritant un sauna et des bassins d'eau de source « souveraine contre de nombreux maux : les rhumatismes, la surcharge pondérale... ». Le bâtiment principal est une énorme masse en pierres de taille, en granit gris et rose, hésitant entre le manoir fortifié et le château fort. Le portail principal est défendu par une lourde porte de bois ferrée à l'ancienne. Les murs épais sont surmontés de créneaux. À chaque angle, une tour trapue dresse sa silhouette solitaire dans la grisaille normande. Quelques gargouilles de pierre, ajout tardif dû à un improbable repentir de l'architecte devant la stricte géométrie de son ouvrage, tentent de s'extraire infiniment des pierres qui les soutiennent. Les murs ont été percés de fenêtres qui sont encore garnies de vitraux du XIII^e siècle mais qui ne parviennent pas à faire oublier la masse des fortifications. L'intérieur se compose de sols de pierre polie, de vieux planchers grinçants et craquants, de boiseries cirées, d'épais tapis, de lits profonds, de lumières ambrées... La cave n'échappe pas à cette ambiance feutrée et précieuse. Une lourde bibliothèque chargée de volumes anciens y dissimule un escalier irrégulier qui s'enfonce dans la falaise, donnant accès à une série de grottes maçonnée. Une salle de cours, un espace d'entraînement martial et un entrepôt de matériel y ont été aménagés. La dernière et la plus basse des pièces contient le matériel de plongée, ainsi qu'un bassin par lequel on accède à la mer.

Le personnel médical de l'établissement se compose de douze internes, recrutés surtout pour leur carrure, de trois Adoptés de la Tempérance assistés de trois médecins humains introduits aux mystères de cet Arcane majeur et de six infirmières faisant aussi office de secrétaires. À cette équipe s'ajoute un





maître nageur initié aux Rites du Temple de la Vie, deux hommes à tout faire et quatre femmes de ménage du village voisin qui viennent à reculons pour travailler. En effet, les habitants colportent toutes sortes de rumeurs sur l'établissement du Pr. Wellington : « le diable lui-même habite cette propriété ! La nuit, y-z-y font des drôles d'rituels avec tout plein d'lumières bizarres, là-bas ! J'ai vu comme j'vous vois, mon bon m'sieur. »

Ys et ses mystères

Les légendes locales, qui parlent beaucoup d'Ys — celle-ci reposerait dans la baie de Douarnenez —, de miracles et d'apparitions mystérieuses du peuple de la mer, sont surtout dues aux activités des nageurs de combat amateurs. Cependant, ces rumeurs prétendent que la bâtisse serait un vestige des fortifications les plus avancées de la cité engloutie.

Les sources sises dans le second pavillon de chasse ont effectivement un pouvoir miraculeux : elles soignent les affections mineures (annulation d'une blessure de deux niveaux) ainsi que le Khaïba (à hauteur de 2D6 points) de ceux qui s'y baignent. C'est bien entendu en raison de cette lointaine parenté avec le lieu de ses premiers exploits que le Diable de Lune a entraîné Ssüul dans cette clinique.

Le Pr. Lenoir a été assassiné !

● *Bienvenue à Saint-Ysolde*

Les Nephilim sont sur la route qui relie deux de vos scénarii ou encore sur le chemin d'un indice les faisant progresser le long de leur quête Agarthienne, lorsque soudain...

Une fulgurante déchirure dans leur Pentacle plie les Nephilim en deux de douleur, faisant saigner leur nez et leurs oreilles abondamment. L'origine de ce malaise se situe non loin, sur un chemin de traverse. Une voiture est garée sur le bas coté et un cadavre, dont les métamorphoses d'Ange se résorbent rapidement et à la peau cyanosée, repose dans le siège du conducteur. Une lourde odeur d'amandes amères plane dans l'habitacle.

En vision Ka, le spectacle est navrant : un pentacle disloqué, amputé d'une grande partie de son Ka-Lune, achève de se dissiper dans les champs magiques. Cet Ange n'a pourtant subi aucune blessure liée à l'orichalque.

Glissée dans son portefeuille, une lettre donne l'adresse et l'itinéraire de la clinique Sainte-Ysolde. Elle parle aussi de recherches qui progressent à grand pas mais dont, bien sûr, il ne vaut mieux pas parler ouvertement dans une



lettre. Visiblement, ce Frère des Éthers était attendu, sans doute par un autre Déchu. L'expéditeur se nomme Francis T. Wellington, docteur en médecine. Les papiers du cadavre indiquent qu'il se nommait Gérard Lenoir, professeur de médecine (cf. encart PNJ). La clinique n'est qu'à deux pas, les Nephilim n'ont plus qu'à s'y rendre pour élucider ce mystère.

Sur les lieux, peu d'indices. La voiture est arrêtée, en travers, sur le bas côté de la route, ses feux de détresse allumés. La portière coté passager est ouverte, mais il n'y a pas trace de la personne qui est montée ou descendue. L'habitacle ne contient rien de plus. Dans le coffre, une petite statuette primitive en terre cuite — la stase de l'Ange — représentant grossièrement une femme à la poitrine avantageuse. Elle est soigneusement enveloppée dans les bagages du professeur.

Le Pr. Lenoir a été la victime de Ssüul. Ce dernier l'a aperçu par hasard alors qu'il se dirigeait vers la clinique et lui a fait signe. L'identifiant comme un Frère des Éthers, le Pr. Lenoir s'est arrêté. Ssüul l'a alors gazé à l'aide de cyanure tandis que le Diable de Lune accomplissait son sinistre office.

● *La clinique*

L'accueil du docteur Wellington risque d'être un peu froid lorsqu'il s'apercevra que les Nephilim ne sont pas avec le professeur Lenoir. En apprenant la mort de l'illustre personnage, il est effondré et supplie ces Frères de l'assister dans cette terrible circonstance. L'enquête n'est guère difficile : Ssüul a profité d'une occasion sans songer un seul instant que sa cible pouvait se diriger vers la clinique et bien entendu sans prévoir que quelqu'un, surtout un Nephilim, découvrirait si vite le cadavre. Plusieurs internes et patients savent qu'il était sorti au moment du meurtre faire une promenade au clair de lune. Il reste cependant à prouver qu'il a bien commis le crime : le Serpent et, plus encore, son acolyte sont des menteurs pathologiques qui feront tout pour éviter de révéler la vérité... Notamment en accusant le maître nageur — n'est-ce pas un templier ? — dont le Diable de Lune a découvert le petit secret : au cours d'une de ses escapades nocturnes, il fit la connaissance de jeunes gens, tout de noir habillés, qui cherchent un de leurs « anciens amis ».

Si les enquêteurs ne sont pas convaincus par leurs mensonges, Ssüul, persuadé que tout est perdu, s'effondre, avoue et s'en remet à leur mansuétude.

Le schéma labyrinthique de Gabriel

I Il reste deux jours aux joueurs pour élucider cette affaire. Dans tous les cas, dès que le premier rayon de lune atteint le sol, une silhouette fantomatique traverse le parc, infligeant à tous ceux qui dorment cauchemars ou rêves enchanteurs, à chacun selon ses mérites. Puis commencent



CHRONOLOGIE

J: arrivée des Nephilim à la clinique.

J+1, 06h00 : Ssiul, désespéré, tente d'empoisonner le petit déjeuner de Wellington. C'est sans compter la constitution du Kaïm qui, du haut de ses 40 points de Ka-Terre, n'est que légèrement indisposé. L'incident passe inaperçu, quoique Hippocrate soit très étonné par cet affaiblissement.

J+1, 10h00 : Ssiul tente de s'en prendre à Céléria qui, malheureusement pour lui, survit et parvient à s'enfuir avant de tomber dans l'inconscience. L'Onirim est empêché de l'achever par l'arrivée de Boris Kralovitch. Celui-ci aperçoit le meurtrier mais, perdu dans ses délires paranoïaques, n'ose pas le dénoncer aux « extra-terrestres hostiles ».

J+1, 15h00 : Ssiul envoie « Ceux qui Frappent les Scorpions » achever Céléria. Les Nephilim sont justement en visite auprès de cette dernière qui vient de reprendre conscience mais reste incapable de parler.

J+2, 11h30 : Kralovitch découvre que plusieurs armes, des lance-harpons et des munitions ont été dérobés. Ssiul est en train de les empoisonner tranquillement dans sa chambre tandis que le Diable de Lune monte la garde devant sa porte.

J+2, 15h00 : l'Onirim, armé de ses lance-harpons, est pris par le frère du Temple en train de dissimuler plusieurs fioles de poison dans la chambre de ce dernier. À moins d'une intervention rapide des Nephilim, le malheureux humain va périr.

J+2, 20h00 : la lune se lève, Le Pentarque de Typheret vient chercher son dû.

les épreuves du Maître des illusions. L'échec au cours de l'une des cinq premières n'a d'autres conséquences que d'empêcher d'assister à la suite du spectacle offert par le Prince des Kérubim. En revanche, la sixième épreuve décide du sort de Ssiul. La réussite permet à l'Onirim de se faire pardonner : il jure qu'on ne l'y reprendra plus, mais c'est un Serpent... Échouer le condamne à une éternité de folie, enfermé dans les méandres des illusions de Gabriel.

L'attention de tous les Nephilim présents dans l'établissement sera bien entendu éveillée par l'apparition. Ils peuvent l'apercevoir, sans difficulté, alors qu'elle passe devant leur simulacre en répandant une poudre impalpable qui les plonge dans un profond sommeil. Dès lors, le Nephilim tombera en Ombre. À chacun, le Prince de Lune murmure : « La première épreuve : ce que tu es. »

Cette petite mise en scène constitue le premier test de Gabriel. En effet, celui-ci vient de les envelopper dans une puissante illusion qui leur permet de se déplacer librement dans une réalité factice créée par l'Archange. Ils ont désormais l'illusion de flotter au-dessus du sol comme une pure forme élémentaire. Ceux qui s'obstineront à essayer de réveiller leur simulacre ou qui se contenteront de passivité manqueront soit de l'esprit d'initiative et de l'imagination, soit de l'énergie et de la curiosité qui les conduiraient au bout de la quête.

Flottant dans les airs, les Nephilim se retrouvent dans une sphère éblouissante où résonne une voix puissante et autoritaire : « Ceci est la seconde épreuve : ce que je suis ! Sachez qu'il reste encore treize fois treize épreuves à passer et que



ceux qui échoueront mourront ! Que ceux d'entre vous qui craignent la destruction se retirent. Ils en ont encore la possibilité de par ma grande mansuétude ! ». Les lâches qui manquent de clairvoyance réintégreront immédiatement leur simulacre. Gabriel est d'abord un être de Lune, maître des illusions et des mensonges ; il ne reste en fait que quatre épreuves qui ne seront pas plus dangereuses...

Les vainqueurs de la deuxième épreuve atteignent alors un petit coin de paradis, un jardin merveilleux parsemé de fleurs aux couleurs indescriptibles, d'arbres lourds de fruits au parfum entêtant. Sur un trône de marbre, un téléphone moderne, qui jure terriblement dans ce décor champêtre, est posé. Quiconque mange un fruit a l'intime conviction que le but de l'épreuve est de composer un numéro afin de sortir d'ici. Quiconque cueille une fleur et en respire le parfum est simplement étourdi et ne peut qu'attendre qu'un de ses compagnons résolve l'énigme afin de sortir d'ici. Le numéro de Gabriel est le 1 : il est le premier des Princes dans l'ordre du Zohar. Si les Nephilim l'ignorent, ils peuvent tester leur compétence de Kabbale (Tradition) à - 30 %, à moins qu'ils n'aient développé la Science Occulte au niveau nécessaire à l'invocation de Gabriel (deuxième cercle, 60%).

Lorsque retentit la sonnerie, le paysage fond et ne laisse que la majestueuse présence du Prince, flottant dans l'infini d'un vide parfait. Devant lui, dérive un poulet, ridicule dans ce décor infiniment majestueux. Le Prince prend alors la parole et déclare : « Tuez-le, mais de telle manière que je ne puisse en faire de même avec vous. Alors l'unité sera restaurée, et tout sera bien ». La méthode la plus couramment employée consiste à le démembrer ou à lui briser le cou avec les dents. De toute façon, Gabriel déforme son corps et transforme les Nephilim en poulets. Il les saisit, les tue et les avale en riant.

C'est la cinquième épreuve : ceux qui croient vraiment avoir quitté leur corps se laissent mourir. Les autres rient avec le Prince de cette bonne plaisanterie et se retrouvent en présence de Ssüul et du Diable de Lune, au milieu d'un enfer de flammes et de chaleur. Des hommes et des femmes hurlent et courent alors que des ribambelles de diables hilares, munis d'une longue pique à deux ou trois branches, les poursuivent. Le Prince contemple gravement l'étrange compagnie puis lève l'illusion qui couvrait la chimère, révélant à tous ses cornes de bouc, ses sabots fourchus et son visage étrangement fascinant. Ainsi débute la sixième épreuve.

« Saches, Ssüul, que tu m'as beaucoup déçu. Je t'ai adjoint un serviteur afin de t'aider dans ta quête. Mais au lieu de l'utiliser, tu l'as laissé agir à sa guise. Tu lui as cédé en toute chose, tombant dans l'excès très exactement inverse de celui pour lequel je t'avais puni. Le Diable de Lune t'a menti : tu as remboursé plus d'une fois et demi ta dette. Je remets donc à celui qui le mérite ce qu'il mérite. Dans un éclair aveuglant, la chimère enfle et reçoit le trop payé de Ka-Lune. Puisque tu as commis une faute similaire, je te condamne à une peine similaire. Tu resteras ici, dans ce monde imaginaire, jusqu'à ce que tu m'aies payé par la ruse ou par la force cent et un point de Ka Lune. »





Puis il se tourne vers les Nephilim. Ils sont tous devant lui, prosternés un genou en terre, dans une attitude de profonde déférence dont aucun ne peut se départir. À cet instant, ceux qui ont échoué apparaissent dans une position identique. « Quand à vous, je vous demande conseil : comment Ssüul peut-il résoudre son problème, immédiatement ? »

La solution est de donner le Diable de Lune qui peut aussi bien qu'un Nephilim servir à payer la dette ou de se sacrifier pour l'Onirim, à supposer que le groupe dispose de suffisamment de Ka-Lune.

Une fois résolue — ou non — cette dernière énigme, Gabriel disparaît et chacun s'éveille, en sursaut, dans son lit trempé de sueur. Tout cela n'était qu'un mauvais rêve. Quoique s'ils échouent, l'apparition d'un nouveau malade dans la clinique risque de les faire douter de l'irréalité de cette nuit d'épreuve. Il s'agit bien sûr du malheureux Ssüul, hurlant et bégayant sous l'emprise des illusions de Gabriel, enfermé dans la plus sûre des prisons : son propre esprit.

Les Acteurs

● *Ssüul, Rose Portillon*

Ssüul a jailli des champs magiques pendant la Renaissance italienne. Très impressionné par les capacités des empoisonneurs italiens, et notamment celles de son simulacre, il a immédiatement mis en actions ses toutes nouvelles capacités... Jusqu'au moment où il empoisonna un Templier. Son Obédience vengea cet affront en confiant son Pentacle à l'oubli d'une longue période de stase. À l'aube des Années noires, Ssüul rejoint les rangs des Adoptés de la Maison-Dieu.

Cet Onirim pratique la Kabbale avec une funeste passion. Il n'a, entre autre, jamais vraiment compris que les créatures qu'il invoquait n'étaient pas toute, loin s'en faut, des esclaves dévouées à son service. Son manque dramatique d'expérience dans les Sciences occultes a rendu la confrontation avec Gabriel d'autant plus traumatisante. Il est désormais aux abois, prêt à tout pour trouver une issue.

Son actuel simulacre, une brune sculpturale, est toujours habillée à la dernière mode, dans des vêtements aussi suggestifs que le bon goût puisse le permettre. Mais sous cette apparence angélique se cache un redoutable arsenal. Dans son sac à main, le vaporisateur de parfum contient un gaz cyanogène. Son tube de rouge à lèvres contient un poison à ingérer, son fond de teint est fabriqué à l'aide de cocaïne (la dernière à s'être repoudrée le nez avec est morte d'une overdose), deux étuis à couteau garnis de lames enduites de curare sont stratégiquement répartis sur son anatomie. Son porte monnaie renferme cinq fléchettes, elles aussi au curare. Sans oublier, dans le double fond de la valise, un fusil à lunette en pièces détachées dissimulé par les bons soins de Coffre-Fort (cf. *Les Arcanes Majeurs*).

Enfin, Ssüul a passé un contrat avec « Ceux Qui Frappent Les Scorpions ».



Dans ses relations avec tout Nephilim plus avancé que lui sur la voie de l'Agartha, c'est à dire toute personne qui a une idée de l'endroit où mène sa quête, Ssüul est déférent. Mis en face des conséquences de ses actes, il demande, humblement mais avec un secret espoir, ce qu'il aurait bien pu faire et suit bêtement les conseils qu'on lui fournit.

● *Le Diable de Lune, Lucien Crefuli*

Son identité actuelle est celle d'un petit financier parisien, spécialisé dans le change et la spéculation monétaire, nommé Lucien Crefuli. L'illusion est parfaite, exception faite des quelques « métamorphoses » que Gabriel a bien voulu lui concéder. Si l'on se renseigne sur son origine, les informations obtenues confirmeront exactement ce qu'il semble être. Jusqu'à une famille illusoire qui n'est là que pour répondre aux questions indiscrettes des enquêteurs éventuels. Taille moyenne, la quarantaine bien sonnée, propre sur lui, il a des avis sur tout et sait se faire persuasif. Il a un don pour renifler les squelettes dans les placards et les exhumer au pire moment.

Pour nuire à son prochain, tous les moyens sont bons : calomnies, machinations, vilains secrets découverts et révélés comme par enchantement, chantage... tout y passe, c'est plus fort que lui. La situation de Ssüul est pour lui une aubaine et il espère bien que cela se finira aussi mal que possible.

● *Hippocrate, le Professeur Francis T. Wellington*

Kaïm, cet Elfe a tout vu et a décidé de se consacrer à une cause utile. Son avancée dans la quête fait de lui une cible de choix pour Ssüul, mais sa puissance l'a, jusqu'à présent, dissuadé de passer aux actes.

Sous l'apparence d'un vieil homme à la silhouette encore solide — il n'a que cent quarante-trois ans —, éternellement vêtu d'un costume de velours côtelé et d'une blouse de médecin aux poches bourrées de matériel médical, se cache en effet un chercheur et un mage de première force. Prudent, patient, il a connu plus de dix périodes d'incarnation et sans doute une douzaine de simulacres. Celui qu'il occupe actuellement a même vu deux de ces périodes... Cet hôpital, qui obtient des résultats impressionnants avec les Khaïba, les narcoses et les blessures par orichalque est sa grande fierté. Il est même sur le point de parvenir à synthétiser sous la forme d'un sort les capacités salvatrices de la source du pavillon de chasse. Son seul souci : éviter toute publicité concernant son établissement. Listé comme suspect à la suite des témoignages locaux dans l'annuaire des sectes de l'Assemblée nationale, il a déjà eu, à plusieurs reprises, des problèmes avec sa clientèle habituelle. Celle-ci a remarqué ses pratiques peu ordinaires, notamment en ce qui concerne les soins magiques. Bien que la Tempérance paye une partie des charges, les clients humains sont indispensables au fonctionnement de la clinique, au moins pour éviter de trop attirer l'attention. De plus, les charges générées par l'entretien d'un château excèdent de beaucoup les subsides fournis par son Arcane. Cette situation l'a poussé à accepter de partager ses locaux avec l'équipe d'entraînement du Chariot.





● *Horace et Barrabas, les docteurs George et Marie Pyra*

Djinn et Phénix, leur passé tumultueux est désormais l'occasion de longues évocations pseudo-nostalgiques. Depuis leur Fulgurance Amoureuse, ces deux Nephilim atypiques ont décidé de se consacrer aux soins de leur Frères sous le choc d'une « prise de conscience soudaine et irrépressible de la fragilité et de la méconnaissance du cycle de vie élémentaire ». Après bien des errances, de la Force à l'Étoile, en passant par de nombreux Arcanes, c'est finalement la Tempérance qui a su les séduire. Depuis, ils ont tous deux investi leur énergie de Pyrim dans la recherche et l'accomplissement occulte.

● *Celeria, Constance Klovacz, chef d'équipe du Chariot*

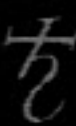
Céléria est un bourreau impitoyable qui ne sait faire qu'une seule chose : entraîner elle-même et les autres. Autant la menace magique représentée par Hippocrate à effrayer Ssüul, autant c'est le physique de ce Triton féminin, masse de plus de cent kilos de muscles surentraînés qui a retenu jusqu'à présent l'Onirim d'agir. Par ailleurs, elle sait que Kralovitch est un ancien Templier. Elle le fait chanter afin de lui faire assurer les cours de plongée.

● *Boris Kralovitch, maître nageur, entraîneur des nageurs de combat*

Boris est un ancien Templier. Au cours d'une mission qu'il n'aurait pas dû rater, il a préféré désertier plutôt que de faire face au Grand Tribunal. Il vit désormais dans la peur d'être découvert. Même s'il n'était qu'un Manteau Noir, il a déjà eu l'occasion de voir la justice du Bâton — il l'a même quelquefois personnellement rendue — s'abattre sur un Frère du Temple. Ce poste au sein de cette clinique bizarre est pour lui une aubaine. Mais de toute façon, Céléria ayant découvert son petit secret, il n'a pas tellement le choix... L'affaire du professeur Lenoir et les questions indiscrettes des Nephilim sont pour lui une catastrophe. Il va tout faire pour avoir l'air suspect, même s'il pense agir exactement à l'inverse. Tentative maladroite de renseignement — « Et où en est votre enquête ? » ; « Vous avez déjà des suspects ? » ; « Moi ? Heu... J'étais en train de plonger. Non ! En fait je... Heu ! » —, manque d'alibi, air perpétuellement terrifié en présence des Nephilim qu'il pense être les extra-terrestres que son ancienne Obédience avait reçu pour mission de chasser...

● *Les Manteaux noirs*

À la recherche d'un des leurs, qui les aurait trahi, des Templiers ont infiltré la clinique pour découvrir la vérité sur ce mystérieux maître-nageur. Lorsque les joueurs arrivent à la clinique, ces initiés surveillent étroitement leur vieil ami et attendent le moment opportun pour lui régler son compte au nom du Temple. Ils sont maladroits dans leurs méthodes d'investigation mais experts en combat au corps à corps. Étant complètement inconscient des dangers que représentent les êtres-Ka, ils ne craignent ni rien ni personne.



● *Gabriel, Prince des Kerubims, Maître des Illusions, Pentarque de Tipheret*

Gabriel, en tant que Prince élémentaire, cherche en priorité l'avancement et le bien être des Nephilim. Il a cependant été averti par les êtres-Ka de Lune des erreurs de Ssüul et de son attitude. L'invocation effectuée par ce dernier a été pour lui le moyen de lui donner, ainsi qu'à tous les autres Nephilim qui assisteraient aux tribulations du pénitent, une leçon de choses concernant les êtres de Kabbale. Ce sont des êtres pensants, qui ont des objectifs, des buts propres et qu'il faut traiter avec déférence, si ce n'est adorer comme des essences supérieures, plus pures puisque jamais déchues.

C'est pourquoi il offre une chance supplémentaire à Ssüul en permettant que l'on lui apporte de l'aide.

Pour de plus ample information, se reporter à *La Kabbale* pp. 152-153.

SSÜUL, ROSE PORTILLON

Lune 20 Eau 16 Terre 12 Feu 8 Air 4

Ka-Soleil : 10

COMPÉTENCES REMARQUABLES

*Fusil 45 % ; Lancer 40 % ; Mêlée 50 % ; Esquive 80 % ; Médecine 30 %
Basse Magie 75 % ; Sceaux 95 % ; Pentacles 60 %*

Le DIABLE DE LUNE, LUCIEN CREFULI

Ka-Lune 45

COMPÉTENCES REMARQUABLES

*Empathie 80 % ; Us et Coutume 40 %
Psychopompe 70 %*

Cette faculté permet au Diable de Lune de disloquer le pentacle d'un Déchu afin de s'approprier le Ka-Lune de la victime pour le compte de Gabriel.

HIPPOCRATE, Le professeur FRANCIS T. WELLINGTON

Terre 40 Feu 32 Lune 24 Air 16 Eau 8

Ka-Soleil 12

COMPÉTENCES REMARQUABLES

*Médecine 80 % ; Pratique Zen 60 % ; Éloquence 50 % ;
Us et Coutumes 30 % ; Usages 60 % ; Empathie 50 %
Basse Magie 90 % ; Haute Magie 95 % ; Grand Secret 20 % ;
Sceaux 100 % ; Pentacles 40 % ; Œuvre au noir 60 %*

HORACE et BARRABAS, GEORGE et MARIE PYRA

Feu 30 / 20 Terre 24 / 12 Air 18 / 10 Lune 16 / 8 Eau 12 / 4

Ka-Soleil 15 / 8

COMPÉTENCES REMARQUABLES

Des compétences de combat de votre choix. Horace est friand d'ésotérisme exotique et de légendes alors que Barrabas se sent une âme d'artiste.

Basse Magie 90%,95% / Haute Magie 65%,60%



hermès trimégiste 6

VOLUME SIXIÈME

Après de très longs mois d'absence le Scribe et les Hermès Trimégistes resurgissent des méandres de l'Histoire invisible pour vous révéler les identités des inquiétants manipulateurs synarchiques d'@ ainsi que leurs conspirations. Profitant de ce nouveau volet du *Corpus Hermeticum*, nous vous présentons les treize Galions élémentaires du Temple de la Vie. Ces derniers permettront aux initiés du Bâton de réaliser une apocalypse ésotérique en lâchant ces monstrueux navires élémentaires dans les Akasha. De plus, nous espérons que, suite au scénario de ce numéro, vos Nephilim respecteront davantage les volontés des Archanges de la Kabbale. En effet, vous aurez l'occasion de confronter Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'Illusion, Pentarque de Tipheret, à vos Nephilim dans les murs de la clinique Sainte-Ysolde.

Profitez de cette source de Sapience que nous vous offrons à l'aube de l'Apocalypse...

Les Anciens ignoraient la véritable identité du mystérieux Hermès Trimégiste, Hermès le Trois-Fois-Grand, mais pourtant ils s'y référaient, confiants, pour toute chose. Ainsi, au fil des siècles, de nombreux textes, portant cette énigmatique signature, furent recopiés. Ce *Corpus Hermeticum* nous est parvenu et nous livre des informations précieuses sur les conceptions ésotériques et métaphysiques des Égyptiens de l'époque helléniste. Néanmoins, l'identité ou plutôt les identités qui se dissimulent sous la marque du Trois-Fois-Grand nous sont encore inconnues.

Le *Corpus Hermeticum* est ouvert à tous. Le Scribe, qui coordonne les travaux des Hermès Trimégistes, attend vos contributions par courrier ou e-mail à l'adresse de Multisim.