

NEPHILIM
SECONDE ÉDITION

les PILLIERS



les TEMPLIERS



LES TEMPLIERS



CRÉDITS

Rédaction

Sébastien Célerin

Avec la participation d'Isabelle « Lil » Collet

Couverture

Franck Achard

Illustrations

Franck Achard

Julien Delval

Maquette

Cyrille Daujean

Directeur de publication

Stéphane Marsan

Suivi de production

Nicolas Hutter

Remerciements

À Frédéric Weil pour les textes de l'édition originale.

À tous ceux qui, au fil des années, ont enrichi Nephilim par les suppléments, les romans et les articles d'Hermès Trimégiste.

Au regretté Duc de Saint-Amand et à son illustre ancêtre, Eudes de Saint-Amand.



Publié par MULTISIM

13 passage du Clos-Bruneau

75005 Paris

e-mail : multisim@dial.oleane.com

XUup release



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4	MALTA INSULA	48
L'ARCANE	5	EUROPA SLAVIA	51
LA COULEUR	6	TERRÆ SEPTENTRIONIS	53
LES SYMBOLES	6	TERRÆ NOVAE	54
Rouge	6	LE BAILLIAGE PERDU	55
Blanc	8	FRANCIA	57
Noir	9	L'ALSACE	59
LE MYTHE	11	L'AQUITAINE	61
HISTOIRE INVISIBLE	16	L'AUVERGNE	62
LE TEMPLE	21	LA BRETAGNE	63
NOIR	22	LA NORMANDIE	64
Les Commanderies	22	LA PROVENCE	66
Les Rites	23	LA BOURGOGNE	68
BLANC	25	LE CENTRE	69
Les Bailliages	25	LE RHÔNE	71
Les Rites	26	LES PYRÉNÉES	72
ROUGE	28	LES ALPES	75
L'Ordre des Veilleurs du Temple	28	LA CHAMPAGNE	77
Les Gardiens d'orichalque	29	L'ÎLE-DE-FRANCE	78
Le Suprême Convent	29	LE LANGUEDOC	81
des Frères Chevaliers	30	LES PAYS DE LOIRE	82
Le Grand Tribunal	30	LA LORRAINE	84
Les Masques	30	LE NORD	84
Les Manteaux Rouges	30	LA PICARDIE	85
Le Prieuré de Sion	31	LE POITOU-CHARENTES	86
G	31	LE ROUSSILLON	87
Le Grand Plan	32	TEMPLIERS TYPES	88
AXIS MUNDI	32	RELATIONS	91
ALTA PATRIA	35	LES ARCANES MINEURS	92
LUSITANIA	37	La Coupe	92
TERRÆ REXUM JOHANNUM	38	Le Denier	92
TERRÆ DESERTÆ	40	L'Épée	93
TERRÆ SANCTÆ	42	LES SOCIÉTÉS SECRÈTES	93
ASIA SLAVIA	43	Les Conjurés d'Arcadie	93
HELVETIA GERMANICA	45	Ibarrolla Lantaxki	93
	47	L'Assemblée du Seuil	94



INTRODUCTION

Nous vous proposons une nouvelle édition du deuxième supplément NEPHILIM, *Les Templiers*, agrémentée de modifications qui s'imposent après six années de développement de l'univers Nephilim. Ainsi, cette édition révisée tente de faire le point sur l'Arcane du Bâton qui fut malmené ces dernières années par les Fraternités de vos Nephilim.

Le Temple possède une histoire double, absente des manuels scolaires. Les profanes ne connaissent bien souvent que l'aspect exotérique, le Temple médiéval. Mais l'initié sait que le Bâton trouve ses origines sur les berges du Nil, dans les ruines du Temple Archaïque.

Le Temple que l'on vous présente dans les pages suivantes ne constitue que la partie visible d'un iceberg ésotérique qu'il vous appartient de détailler. Des groupes ont été laissés volontairement dans l'ombre afin que vous puissiez les inventer, les utiliser dans vos propres campagnes. Jusqu'à ce que les temps de l'Apocalypse viennent, l'Ordre n'est pas un ensemble monolithique, obéissant d'une même voix aux volontés du Grand Maître. C'est une mosaïque de petits groupes dont la cohérence est souvent fragile. Il arrive très souvent que ces groupes soient en lutte les uns contre les autres pour des questions de pouvoir, de conquête exotérique.

Mais au-delà de ces questions matérielles, l'Ordre forme une unité spirituelle, un tout, un Temple au sein duquel les membres se reconnaissent. Cette unité repose sur le partage d'un mythe originel et de rites communs. Les Templiers sont une communauté d'individus ambitieux, rongés par le goût du secret, qui évoluent dans un monde machiavélique de crimes discrets. Gardez à l'esprit que les Templiers ne sont pas tout-puissants. Ils doivent composer avec les conspirations des trois autres Arcanes mineurs, sans compter les groupes ou les sociétés de l'ombre semblables à ceux que détaillent les Archives Secrètes du Duc de Saint-Amand.





L'ARCANE

La réponse est toujours « oui, Maître ».

- Enseignement aux jeunes Templiers



LA COULEUR

Le Bâton est la couleur du tarot des initiés associée à l'Ordre du Temple de la Vie. Sa correspondance élémentaire est le feu, ce qui l'inscrit comme la marque de la force et du pouvoir... par la violence. Cela les Profanes peuvent le découvrir aisément et les initiés le savent sans s'interroger davantage. Mais le Temple puise son origine symbolique dans l'histoire des contemporains de Tubalcaan, dans les secrets de l'Égypte pharaonique.

Lors du Grand Compromis d'Égypte, le Bâton était le symbole de la puissance des pharaons, alliant la force physique et la connaissance spirituelle. Il était le secret de sa domination sur les hommes et les dieux. Lors de son intronisation officielle, ce pouvoir était décerné au pharaon par le Grand Prêtre qui lui remettait un bâton d'or renfermant une parcelle de l'énergie des origines, le Neter. Dans son combat contre les Nephilim, Tubalcaan désira que cet emblème pharaonique lui serve d'arme. Le Bâton de Tubalcaan initierait les hommes de la vallée du Nil à la Sapience jalousement gardée par les Nephilim.

LES SYMBOLES

Le Temple de la Vie s'organise en trois degrés symboliquement représentés par le noir, le blanc et le rouge. Ces couleurs habillent les initiés du Bâton et gardent les rites des grades initiatiques. Comme toute confrérie ésotérique, les Templiers ont conservé la liturgie de leur heure de gloire, qui fut aussi une époque douloureuse : les Croisades.

Rouge

La lettre G de tous les alphabets connus, qui s'écrit parfois C — chez les latins — ou gamma — chez les Grecs —, est la marque du Grand Maître, des pouvoirs qui l'entourent et donc des initiés de l'Arcane sous son influence directe. Cette lettre-signature est souvent inscrite au sein d'une mandorle, ceinte de rayons de lumière solaire, à la façon d'un cachet attestant de la volonté du Grand Maître du Temple de la Vie. Aucun initié de l'Arcane ne doit prétendre usurper cette marque sans encourir les pires sévices dans sa chair et dans celle de ses proches. Des rumeurs circulent sur des membres de l'Ordre qui auraient apposé ce sceau sur des documents sans l'approbation du Grand Maître. Les traîtres furent emprisonnés. Les membres de leur famille furent sauvagement assassinés par les sbires du Grand Maître avant d'être donnés comme seule nourriture aux usurpateurs.

Nul ne peut être digne de G.

...viam quibus aut ventis... videt quae...
...etiam si alii ad alia prope...
...quidem aut ambulemus voluntatis esse...
...responsiones... propter... naturae...



Q 11
211

Certains initiés, dans l'entourage du Grand Maître, prétendent que la lettre G fut choisie car elle est l'initiale de Geb, le roi de l'Amantha, dont les pharaons revendiquaient l'ascendance. Ainsi, le Grand Maître serait l'égal de ceux qu'il méprisait, le prétendant au titre de maître des Nephilim et des hommes, de Rex Mundi.

Le Baphomet permit aux hommes du roi de France d'accuser les Templiers exotériques du Moyen Âge de satanisme pour les juger et les condamner au supplice que nous raconte l'histoire profane. Mais le Baphomet est bien plus qu'une hypothétique idole. C'est aussi un réceptacle que façonna Tubalcaan pour contenir sa puissance au cours des âges. Redécouvert au XII^e siècle par des Chevaliers Nautes, certains racontent qu'il aurait été placé dans une cage ovoïde de verre et de plomb afin d'être transporté à Paris. Dès lors, cet énigmatique cocon de Sapience disparaît et devient source d'inspiration pour les Templiers qui l'utilisèrent, symboliquement, afin de marquer les emplacements de leurs trésors magiques.

De nombreux mystères entourent le Baphomet. Par exemple, l'Arcane de la Maison-Dieu prétend détenir des informations sur le rôle que les Manteaux Rouges feront tenir au Baphomet dans l'apocalypse, tandis que des Nephilim s'enorgueillissent de la destruction de l'artefact.

Un Temple à colonnades grecques est apposé sur les documents du Bâton en face d'un représentant du troisième degré.

Les Templiers nomment leurs lieux de rencontre les tours de Babylone.

Blanc

L'Abraaxas est un homme en armure dont la tête est celle d'un monstre reptilien. Ce symbole fut imposé par Tubalcaan lui-même lorsqu'il conçut les douze bâtons de pouvoir des premiers Templiers. Il leur aurait confié que ce monstre annoncerait l'ère des révélations qu'il nomma apocalypse. Cette créature mi-homme mi-diable devint l'obsession des Templiers dans la construction du Grand Plan dont ils accoucheront lors de l'apocalypse. L'Abraaxas fut représenté bien souvent sans que sa signification ésotérique ne soit comprise par les initiés de l'Ordre. Ainsi, l'ère du Verseau annoncée nous révélera peut-être le secret que Tubalcaan cacha dans ce symbole.

Chaque Bailliage possède un emblème appelé Bâtons qui a bien souvent une tout autre apparence. Il s'agit d'un symbole que l'on tatoue sur les Frères du Temple lors de leur initiation. Il symbolise le don de Tubalcaan à ses premiers compagnons, les Chevaliers Invisibles : il leur avait remis des bâtons qu'il avait lui-même confectionnés.

Le Simorgh est une créature mi-homme mi-oiseau — un faucon ou un aigle — dont les ailes sont celles d'un dragon. Cet animal issu des légendes orientales surgit des flammes tel un phénix. Ce symbole est apposé sur les timbres qu'utilise le Temple et qui ont la particularité d'être valable sur tout le globe terrestre. Les Templiers croient que cette créature mythique est une monture cachée aux profanes par le Temple, qui sera chevauchée par les plus purs d'entre eux à l'aube de l'apocalypse templier.



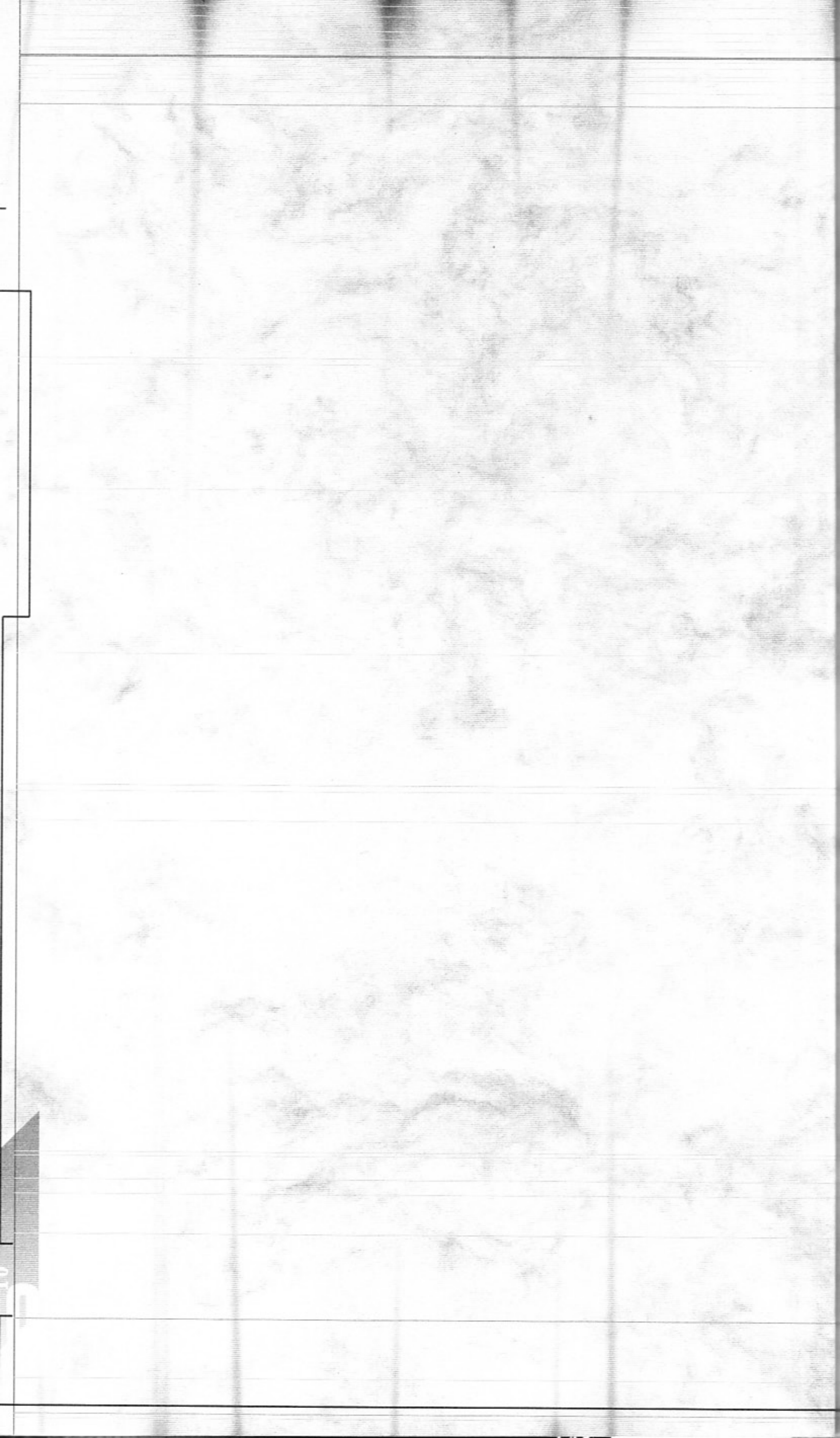
Le sceau du deuxième degré est une nef médiévale à la voile rectangulaire arborant la croix du Temple qui vogue paisiblement sur une mer déchaînée. Au XIV^e siècle, ce sceau marquait les correspondances du Temple sur le Nouveau Monde. Puis ce symbole fut apposé sur les correspondances secrètes des Manteaux Blancs. C'est toujours le cas de nos jours.

Noir

Les armes du chevalier — l'épée, la lance, l'armure, le casque et l'écu — avec le cheval sont des symboles qui s'imposèrent au Temple lorsque celui-ci triomphait aux yeux des profanes, à l'époque des Croisades. Depuis lors, ces emblèmes furent conservés par les Templiers comme pour se souvenir d'un passé glorieux et inaccessible.

Le sceau du premier degré est un cheval cabré qui porte deux chevaliers. Il incarne la première des valeurs des initiés du Bâton : la fraternité. Ce sceau est confié aux jeunes adoubés afin qu'ils puissent se reconnaître. Il est utilisé pour marquer des courriers internes de l'Ordre. Il s'agit d'un symbole très usité pour des pages de garde de documents du Temple ou de page d'accueil de site web.







LE MYTHE

*Le Mythe du Temple de la Vie
tel qu'il est enseigné aux chevaliers alsaciens.*



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

L'Égypte, berceau des Arts, des Sciences et de la Philosophie, fut aussi la matrice nourricière de notre fraternité. La grande légende de la plupart des Obédiences en est la meilleure preuve et, comme elle est la base de presque toutes les initiations, nous devons débiter par elle, comme étant la racine de l'arbre dont le bois sert à fabriquer le Bâton Runique.

Les prêtres d'Amon-Râ régnaient tout-puissants dans Thèbes la fière et l'orgueilleuse. Ils gouvernaient aussi bien les corps, les esprits que les âmes des hommes et des femmes de bonne volonté. Leurs Mystères dérobés au Pharaon, fils du Soleil, étaient conservés dans le grand Temple de la Maison de la Vie.

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

Organisant ces hommes de religion comme une armée secrète, il la dirigeait au moyen de 3 300 grands prêtres d'Amon-Râ et, pour ne pas risquer d'instruire le grand prêtre comme le prêtre, le prêtre comme le scribe, il avait institué des initiations. Pour chaque grade, il y avait des mots, des signes et des attouchements secrets. Ainsi, il put préserver pour lui et ses coreligionnaires les secrets dérobés au Pharaon. Mais la profonde injustice dans laquelle était plongé le peuple égyptien révolta le cœur ardent d'un premier d'entre les hommes : Tubalcaan.

Grand manieur de l'Épée, Tubalcaan commandait l'élite des troupes égyptiennes comme cela se devait pour un membre de sa lignée. En effet, Tubalcaan descendait en droite ligne des plus-qu'humain, les défenseurs de Seth. Il pouvait tuer neuf hommes d'un seul coup d'épée. Il commandait à sept lions et à trente-trois chevaux d'une voie impérieuse. Mais par la faute des prêtres d'Amon-Râ, il lui manquait l'arme la plus puissante pour défendre convenablement le peuple, celle qui devait lui revenir de par son ascendance : la connaissance cachée détenue par les prêtres.



Tubalcaan



Avec onze fidèles compagnons, il se plia aux commandements des fidèles d'Amon-Râ ; ensemble, ils devinrent les douze gardiens de la Maison de la Vie, les Chevaliers Invisibles. Ils purent alors poursuivre l'Initiation. Étant tous des hommes de valeur, ils gravirent rapidement les grades initiatiques. Après avoir escaladé les versants cachés de la Moria, ils accédèrent aux derniers secrets délivrés par Irysos lui-même.

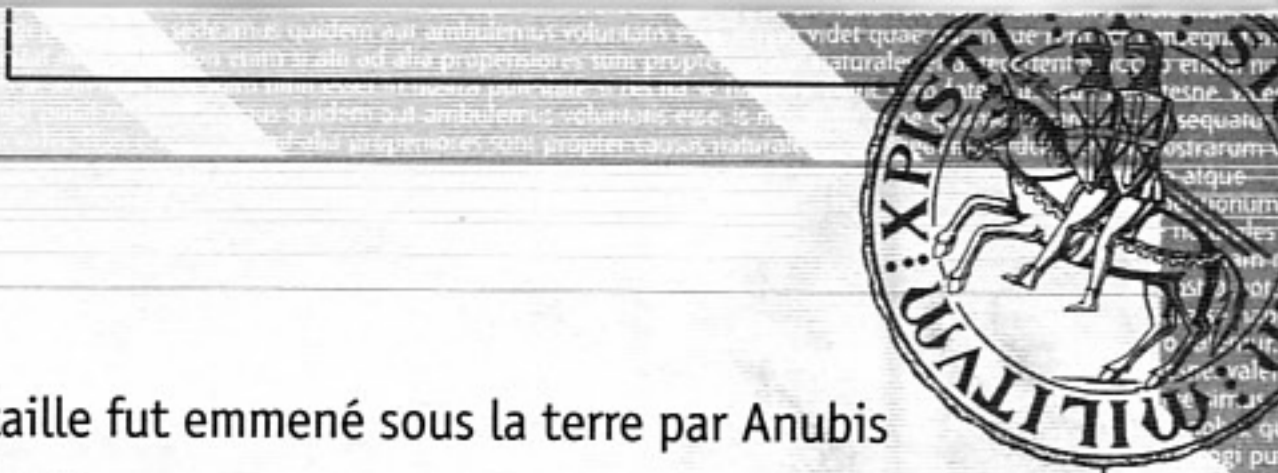
Arrivés à ce stade, les douze Chevaliers Invisibles parvinrent à voir l'envers de la réalité et à toucher de leur esprit les vingt-deux Arcanes majeurs d'Akhénaton. Tubalcaan fut comme foudroyé par cette découverte mystique. En ces lieux secrets était rassemblées les vingt-deux tablettes magiques de l'unique arme sublime et vraie, qu'il convoitait pour lui et ses compagnons. Il décida de lever une armée dont les soldats auraient été capables d'utiliser sa découverte mystique. Il fit bâtir un temple gigantesque afin de défier le pouvoir des prêtres de Thèbes. Ce temple mesurait plus de la distance que parcourt en un jour un homme en bonne santé. Ses bases étaient aussi larges que les pyramides des pharaons. Elles prenaient appui aux quatre coins du monde connu et inconnu.

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

Ce fut le premier Apogée du Temple. Tubalcaan s'apprêta à prendre le pouvoir sur la terre. Mais les prêtres d'Amon-Râ prirent peur et commencèrent à comploter contre les Templiers. Pour cela ils s'allièrent aux Maudits, aux Déchus et aux Supérieurs Invisibles comme ils l'avaient déjà fait lors de la fondation de l'institution des Pharaons et de la fuite de l'Atlantide, la Mère de toutes les Mères. Tubalcaan arma alors ses chevaliers des Épées de l'Esprit et de la Matière.

Mais, à la grande stupéfaction des compagnons de Tubalcaan, l'armurerie du Temple fut trouvée vide. En effet, les prêtres d'Amon-Râ préparaient depuis longtemps la mise en place d'une initiation spirituelle afin de s'emparer de tous les secrets des Déchus. Ces initiés avaient réussi à passer la porte du Temple et à dévaliser son armurerie. Heureusement, Tubalcaan était plein de ressources. Il enleva une poutre qui soutenait l'immense toit chrysolite. Grâce à sa science, il en fit des armes, douze bâtons de pouvoir qu'il donna à chacun des Chevaliers Invisibles. L'attaque des prêtres d'Amon-Râ eut lieu lorsque l'Étoile du Chien se trouva au plus haut dans la voûte céleste. Le combat fut terrible et de nombreux Templiers y perdirent leur âme.

Au milieu du combat, Tubalcaan réussit à concevoir l'ultime bâton, le Bâton Runique. Il se leva et s'apprêta à frapper. Mais au même moment, l'alliance contre nature des prêtres d'Amon-Râ et des Déchus déversa le feu du ciel sur le Temple de la Vie. Les Déchus invoquèrent le Chien de la Mort, l'Aboyeur de Sirius, le Chacal qui, venant des Enfers, désarma et blessa Tubalcaan. Les Chevaliers Invisibles durent s'enfuir à travers le monde. Ils ne réussirent qu'à conserver les bâtons de pouvoir. La fuite de Tubalcaan s'acheva en un lieu désormais connu comme la Cité Sainte de Jérusalem.



Le Bâton Runique perdu lors de la bataille fut emmené sous la terre par Anubis le Chacal, qui dit-on le détient toujours.

Les Déchus et les prêtres d'Amon-Râ subirent eux aussi, un grand nombre de pertes. Honteux, ils effacèrent les hiéroglyphes qui relataient la venue de l'Aboyeur de Sirius et son combat.

Mais le mythe ne s'arrête pas là. Il poursuit sa glorieuse course à travers l'esprit de chacun d'entre nous car nous en sommes les bienheureux héritiers. Les Frères du Temple sont ceux de Tubalcaan et ils œuvrent pour sa résurrection. Avec le temps, tu apprendras les mille hauts faits qui émaillent la légende du Temple de la Vie. Déjà tu te demandes si les prêtres d'Amon-Râ ont survécu, si les successeurs des Chevaliers Invisibles ont eu raison des Déchus et ont vengé la défaite de Tubalcaan, et tu brûles de contribuer à abattre le Chien de Sirius au jour de son retour.

Réjouis-toi, tu n'es pas seul : les Bâtons de l'Ordre sont fichés de par le monde et les échos du mythe résonnent des accents de la guerre occulte qui verra notre triomphe...



L'Aboyeur de Sirius

HISTOIRE INVISIBLE

« Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam »

- Devise du Temple

Il faudrait plusieurs bibliothèques pour contenir l'histoire officielle et secrète de l'Arcane du Bâton. Les précieux repères suivants furent établis grâce aux archives du regretté Duc de Saint-Amand et à l'aide de ses amis.

Deuxième Apogée : de 1350 av. J.-C. à 1000 av. J.-C.

Bien que cette période corresponde à la fuite et la dispersion des douze porteurs des bâtons de pouvoir, les Chevaliers Invisibles, elle est aussi celle de la gloire. En effet, chemin faisant, les premiers initiés du Temple portèrent la parole de Tubalcaan dans toutes les directions et trouvèrent des oreilles attentives à leurs discours initiatiques. Les premières Obédiences du Temple de la Vie naquirent à cette époque et constituèrent le terreau des Obédiences les plus puissantes au Moyen Âge ou même à notre époque.

Ainsi, des Obédiences s'institutionnalisèrent dans des contrées très éloignées du berceau égyptien. En Terræ Septentrionis, par exemple, l'un des Chevaliers Invisibles initia quelques Scandinaves et forma les Guerriers Enragés ou les Berserkers.

De même, le Temple de la Vie inspira des sociétés secrètes plus anciennes comme les Fils de Seth qui deviendront des siècles plus tard l'un des Ordres des Manteaux Rouges les plus puissants, les Assassins.

Première Aphélie : de 1000 av. J.-C. à 500 av. J.-C.

Les Chevaliers Invisibles furent très vite rattrapés par leurs ennemis de toujours : les Déchus, les Mystes, etc. Où qu'elles se trouvent, les Obédiences des origines furent attaquées et, la plupart du temps, réduites à l'impuissance. Cette période de l'Histoire Invisible correspond à un lent endormissement des activités du Temple de la Vie et de ses ramifications de par le monde.

Premier Nadir : de 500 av. J.-C. à l'an 200

Au fil des années, les assauts des Mystères dans tout l'Empire romain portèrent des coups décisifs au Temple de la Vie. Les Obédiences épargnées continuèrent de perpétrer leurs rites durant quelques siècles et disparurent, bien souvent, dans les méandres de l'histoire.



Deuxième Scansion : du II^e siècle au XII^e siècle

Pendant cette période les Templiers reprirent en main leur destin. Ils retrouvèrent le mystérieux Baphomet à Jérusalem et le ramenèrent en France. Grâce à l'exceptionnelle volonté des Grands Maîtres successifs, le Temple se reconstitua. Il se structura en domaines liés à neuf langues considérées par les membres de l'Arcane comme les langues originelles de l'humanité. À cette époque, l'idée d'un Grand Plan s'imposa et l'Ordre s'organisa afin qu'il soit appliqué.

Plusieurs épisodes marquent la remontée en puissance du Temple à cette période, par des découvertes ou des alliances occultes. Au V^e siècle, les Templiers découvrirent une caverne remplie d'orichalque en Angleterre, ce qui permit aux initiés des plus hauts degrés de porter des coups décisifs aux Déchus. La légende rapporte que le métal de cette grotte aurait servi à forger Excalibur. D'autre part, au XII^e siècle, les Templiers et les Synarques travaillèrent ensemble sur les chantiers de certaines cathédrales. Le Temple finança les actions du Denier sur une période importante.

Troisième Apogée : le Temple exotérique

Le Temple reconstitué fut révélé en pleine lumière avec le retour des Croisades. Cet événement historique de première importance fut le moment rêvé pour les Templiers pour la mise en marche du Grand Plan. Les Manteaux Rouges rêvaient d'un Grand Maître tout-puissant régnant sur le monde visible et invisible.

À cette époque, le Temple travaillait au grand jour et bénéficiait de soutiens inespérés qui permirent la réalisation de grands projets. Ainsi, Larménius de Jérusalem témoigna de ses découvertes sur les liens entre les rêves et les Plans Subtils dans la Charte de Théobald.

Les Templiers devinrent les maîtres du monde matériel en inventant la banque. Ils prêtèrent alors au pape, aux rois et aux marchands, devenant ainsi un rouage indispensable aux puissants d'Europe.

Jacques de Molay est le Grand Maître en 1314 lors de la rafle organisée par Philippe le Bel. Il est resté la figure la plus célèbre de l'Arcane du Bâton et nul ne sait comment il a pu lancer sa malédiction contre les ennemis de l'Ordre depuis le bûcher de l'île aux Juifs, à Paris. De nombreuses Obédiences de Francia convoitent sa Sapience.

Deuxième Aphélie : Terræ Novæ

De février à août 1317, les Milices du Christ découvrirent de nouvelles terres : Pascua Florida, Porto Rico, etc. Ils organisèrent l'acheminement de matériels et fondèrent Terræ Novæ, une nouvelle province sur laquelle ils règnent depuis lors. Dès ce jour, l'histoire des Milices du Christ fut intimement liée aux Cousins vaudou et amérindiens des Nephilim ainsi qu'à celle du continent américain (cf. *Loa*).

Deuxième Nadir : l'Anti-Église

Au XV^e siècle, de nombreuses Obédiences et Commanderies disparurent à la suite du procès des Templiers. C'est à cette époque que bon nombre d'initiés du Bâton se tournèrent vers l'anti-hiérarchie papale. Cette Anti-Église devint un concurrent très puissant qui manqua d'anéantir le Temple. Mais ce mouvement commettra des erreurs capitales au siècle suivant en tentant de récupérer les réformés de l'Église. Profitant de cette occasion et de la puissance des Milices du Christ en Terræ Novæ, le Temple élimina ses ennemis et se restructura en vue d'un nouveau Grand Plan. Les Templiers cherchaient à retrouver la force des Croisades.

Troisième Scansion : la reconstruction

Au XVIII^e siècle, les Templiers s'intéressèrent de très près aux loges maçonniques qui firent leur apparition en Angleterre et en France sous l'impulsion de la Synarchie. Se mêlant à ces structures nouvelles, qui s'inspiraient du Temple médiéval, les Templiers amorcèrent la reconstruction du Temple de la Vie. Cette entreprise prit plus d'un siècle et conduisit, au XIX^e siècle, au Temple que nous connaissons : un Arcane mineur organisé en treize Bailliages. Des Ordres se constituèrent aux yeux de tous. Le Bâton refit surface et entra, une nouvelle fois, dans les pages de l'Histoire Invisible en participant à la guerre secrète qui agita l'*Hermetic Order of the Golden Dawn*. De nouveau, le Grand Plan fut envisagé.

Troisième Nadir : 1929

Aux États-Unis, les Synarques avaient prévu le jeudi noir et la crise économique des années 30. Constituant dans l'ombre des sociétés écrans et restructurant leurs ressources en prévision des bouleversements économiques à venir, les membres de l'Arcane du Denier entendaient bien sortir de la crise économique avec davantage de moyens que leurs ennemis, les Templiers. Ceux-ci furent durement touchés et fragilisés dans leur volonté hégémonique.

L'Ère du Verseau

Depuis le Moyen Âge, le Temple rêve d'un monde différent sous l'impulsion d'un projet apocalyptique : le Grand Plan. Une fois celui-ci exécuté, une nouvelle ère verra le jour. Le Grand Maître dirigera le monde au moyen d'un gouvernement ésotérique capable de gérer la situation apocalyptique que le Temple aura instaurée. Dans les années 40, de nombreux initiés craignaient que la date du Grand Plan ne soit imminente. Ils se trompaient. Pour le Bâton, 1999 sera l'année de l'apocalypse templier ou ne sera pas.

Le cas Francia

Depuis les années 50, le Bailliage Francia est animé par une guerre ésotérique, entre de multiples Obédiences, pour le pouvoir. Les luttes intestines minent le Temple et l'empêchent d'être aussi fort sur le sol français qu'il le fut au Moyen Âge, lors de son heure de gloire. Le Grand Maître, qui tente de contrôler la situation par l'intermédiaire des Veilleurs du Temple, se heurte à de nombreux intérêts divergents. La situation, devenue dangereuse au cours de ces dernières années, ne permet pourtant pas aux autres Arcanes mineurs de prendre le contrôle du Bailliage.

En 1981, la France connut des changements politiques qui permirent au Denier d'influencer les politiques profanes du Bailliage. Les Templiers furent paralysés. Les luttes internes s'intensifièrent. Le Grand Maître perdit le contrôle de la situation et fit intervenir les Assassins sur le sol français. Leurs actions furent rapidement repérées par les autorités du pays qui orchestrèrent l'assassinat de l'un d'entre eux en mission sur le Territoire du Bailliage. Dans les années qui suivirent, les Assassins décidèrent, contre toute attente, de soutenir ceux qui désiraient renverser le Bailli en place. Le Grand Maître fut obligé de demander à l'Ordre de Malte de surveiller la France en installant une Commanderie dans ce Bailliage.

De nos jours, le Bailliage est perturbé par le réveil du Dra-Ka-On de Bretagne (cf. *Le Souffle du Dragon*).







LE TEMPLE

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

- Alfred de Grand Port. Naute.



Les initiés du Bâton sont répartis en trois degrés d'initiation marqués par les trois couleurs rituelles, que les Nephilim disent empruntées à l'alchimie, dont ils teignent leurs manteaux cérémoniels. Il est à noter que la Règle du Temple exige des initiés des deux premiers degrés de porter en permanence la couleur de leur grade. Ceci leur a donc valu des surnoms que les Nephilim utilisent avec mépris : Manteaux Noirs et Blancs. Les Manteaux Rouges, quant à eux, ne sont pas tenus d'arborer le rouge en permanence, ce qui en fait des ennemis plus sournois. Tous les Templiers sont regroupés en Ordres, qui peuvent recouvrir de simples Commanderies, des Ordres régionaux, des Bailliages, jusqu'à des Ordres aux implications tentaculaires mondiales.

NOIR

Les Commanderies

Les initiés du premier degré sont appelés les Manteaux Noirs. Depuis le Moyen Âge, ces Templiers se réunissent et s'organisent dans une Commanderie. Il s'agit d'une structure régionale qui s'est imposée, non pas comme une volonté des Grands Maîtres successifs, mais bien par une habitude déconcertante. En effet, le Temple ne connut jamais de Grand Maître ayant la volonté de réformer la structure héritée des croisés.

L'éloignement rituel et géographique des hautes instances de l'Ordre fait que le Temple ne connaît pas deux Commanderies identiques. Ce qui ne veut pas dire qu'elles n'obéissent pas à des règles communes. Ainsi toutes les Commanderies manipulent des institutions et des individus, qu'elles nomment leurs Fermes, et comprennent des initiés des trois types suivants :

- **les écuyers (ou admis)** qui sont les nouveaux membres d'une Commanderie et à qui l'on confie des tâches souvent ingrates,
- **les frères (ou bacheliers)** à qui l'on a révélé certains secrets de la Commanderie,
- **les chevaliers (ou adoubés)** qui connaissent tous les secrets de la Commanderie et qui sont bien souvent choisis par leurs pairs sous contrôle d'une Obédience de deuxième degré.

Chaque Commanderie a besoin de sept personnes — des Chevaliers — pour officier dans les fonctions de Commandant et des six Chevaliers-Compagnons. Ces hommes sont les rouages principaux de la Commanderie et se réunissent en conseil. Chacun d'entre eux peut prétendre à l'initiation au deuxième degré.

- Le Commandant, qui appartient toujours à une Obédience du deuxième degré, possède les codes de cryptage de sa commanderie, ce qui lui confère les pleins pouvoirs décisionnels. À son départ le nouveau Commandant récupère les clefs de cryptage de son prédécesseur pour les remettre à son Obédience du deuxième degré qui les change. L'ancien Commandant n'a alors plus aucun pouvoir ; il ne peut prétendre à aucun autre poste d'officier dans la commanderie qu'il gérait.



- Le Premier Chevalier-Croisé (ou Fermier) est le responsable de la discipline dans la Commanderie. Il veille au respect de la Règle du Temple. C'est lui qui gère les Fermes.
- Le Second Chevalier-Croisé est l'instructeur des écuyers. Il est de son devoir de veiller à l'initiation à la Règle du Temple des nouveaux initiés.
- Les Croisés sont les assesseurs du Commandant dans les rituels de l'Ordre ; ils portent alors des bâtons de cérémonie. Ils peuvent appartenir à une Obédience de deuxième degré lorsque la Commanderie est importante par sa position.
- Le Chevalier-Scribe gère la Règle dans la Commanderie. Il est la mémoire du Premier Croisé. Il tient des procès-verbaux nommés hiérolithes. Le Scribe peut prendre des décisions à l'encontre du Commandant si celui-ci enfreint la Règle.
- Le Chevalier-Mage est instruit de Sapience et s'occupe des affaires occultes : l'orichalque, les homoncules et les Sciences Occultes qui en découlent. On lui confie des missions dangereuses en terrain Nephilim. Il est souvent plus craint que respecté.
- Le Chevalier-Hospitalier est le secouriste du Temple. Il doit connaître la médecine — ou bien être en relation avec le milieu médical — et être capable de soulager l'âme des Templiers à la manière d'un prêtre. C'est lui qui doit sortir les Templiers de leurs embarras avec les lois des profanes.
- Le Chevalier-Portier est le gardien de la Commanderie. À lui de reconnaître les Frères et de leur accorder l'accès à la tour de Babylone de la Commanderie. Au Moyen Âge, les Commanderies avaient deux Portiers. Cette fonction, peu connue des profanes, est sans doute l'une des plus lourdes responsabilités.

Les Rites

Les Templiers d'une Commanderie voient leur existence rythmée par toutes sortes de Rites liés à la nature de leur Commanderie et à la personnalité de leur Commandant. Bien que chaque Obédience possède ses Rites, il existe deux Rites communs aux Manteaux Noirs : le Recrutement et l'Adoubement.

Le Recrutement obéit à des règles strictes.

- Seuls les membres du deuxième degré sont habilités à recruter pour le premier degré.
- Un membre du premier degré établira le contact entre la recrue et le Temple.
- Aucun autre membre du Temple ne devra lui être présenté.
- Le deuxième degré établit le profil du recruté en compilant toutes les données possibles à son propos ; bien souvent cela se passe dans la plus parfaite illégalité.
- En cas de réponse négative du deuxième degré, le recruteur ne doit plus être en contact avec le non-recruté. Si cela est nécessaire le recruteur est déplacé ou tué.

- En cas de réponse positive, le recruteur doit convaincre la recrue d'adhérer à l'Ordre.
- Le candidat admis se verra confier des missions mineures pour le Temple les six premiers mois.
- Si sa Commanderie considère son admission valable, il est élevé au statut de Frère.
- Dans le cas contraire, l'écuyer est tué.

L'Adoubement est une cérémonie secrète et occulte dont le Rite est fixé par le deuxième degré dans son ensemble. Cette cérémonie est donc commune à l'intégralité du premier degré d'initiation du Bâton.

Le candidat est conduit, yeux bandés et mains attachées dans le dos, dans une salle où sont réunis tous les membres de sa future Commanderie ainsi que les Manteaux Blancs qui ont supervisé son approche. Il se tient seul au centre de la pièce, éclairée par les faibles lueurs de quelques bougies. Les Frères murmurent alors, de plus en plus fort, vingt-deux fois : « *Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam* ». Le Commandant s'approche du candidat, lui ôte son bandeau et le force à mettre un genou en terre. Il lui demande à haute et intelligible voix son nom et son âge. Ensuite commence l'interrogatoire de l'initiation :

« *Es-tu prêt à entrer dans la confrérie de l'Ordre du Bâton [nom de l'Obédience], aux postes suprêmes ?*

— *Oui.*

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

— *Oui.*

— *Quel est le seul pouvoir matériel qui gouverne ta destinée ?*

— *Le Bâton et ses attributs incarnés par G, le Grand Maître.*

— *Quel est le seul pouvoir spirituel qui gouverne ta destinée ?*

— *La liberté.*

— *Quelle liberté ?*

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

— *Quel est le chiffre ?*

— *Le chiffre est trois.*

— *Quel est la couleur ?*

— *La couleur est rouge.*

— *Quel est le mot ?*

— *Le mot est AXE.*

— *Au nom du Grand Maître et en vertu des pouvoirs que j'ai acquis, je t'adobe Chevalier du Bâton. »*

Un adoubement, selon le rite médiéval, a alors lieu. L'exécutant est bien souvent le Commandant, mais il s'agit parfois de l'initié du plus haut degré présent.



BLANC

Les Bailliages

Les Commanderies qui agissent à l'échelle locale sont coordonnées par des structures « nationales » ou supra-régionales connues comme les Bailliages. Ils sont organisés par les Baillis — l'équivalent des Commandants du premier degré — qui décernent aux Frères de leurs confréries trois niveaux initiatiques :

- les Chevaliers Bannerets,
- les Chevaliers Connétables,
- les Chevaliers Spirituels.

Depuis la guerre ouverte contre la Rose+Croix, au XIX^e siècle, les Baillis ne sont plus élus lors des Convents de leur Commanderie mais sont directement nommés par le Grand Maître. Ils lui sont reliés par un téléphone rouge et sont ainsi sous son contrôle direct, sans aucun intermédiaire. Ils ont à leur disposition des hommes de l'Ordre de Malte ou un Turcoplier comme messagers pour porter leurs décisions aux autres Baillis mais aussi aux Templiers sous leurs ordres.

Les Bailliages s'organisent autour d'une tour de Babylone appelée Commanderie Souveraine. Ces dernières sont la capitale politique et administrative de l'ensemble des territoires étatiques qui sont sous la tutelle du Bailliage. Elles peuvent correspondre à la base des activités de l'Obédience de deuxième degré qui coordonne les Templiers de la région mais pas nécessairement. En effet, les Bailliages doivent composer avec des Manteaux Rouges. Bien souvent, ces derniers accaparent les responsabilités des Manteaux Blancs sur leur territoire. De ce fait, nombres de Bailliage ne possèdent plus à proprement parler d'Ordre du deuxième degré comme administrateur et coordinateur du territoire. Ces Manteaux Blancs sont soit les pions soit les conseillers des Manteaux Rouges. Les Manteaux Blancs ont des Grades définis par le Grand Maître.

- Le Sénéchal est le porte-parole du Bailli, son bras droit. Il est choisi par le Bailli parmi les Chevaliers-Spirituels. Il assure l'intérim du Bailli si nécessaire.
- Le Turcoplier est le Chevalier qui recrute des agents étrangers, des mercenaires, pour le compte du Bailliage. Il les coordonne dans des missions. Ce poste est aussi devenu un passage obligé pour tous ceux qui désirent grimper dans l'initiation du Temple.
- Le Gonfanonier est chargé de faire la police au sein du Bailliage. En aucun cas, il ne peut interférer avec d'autres Bailliages car ceci reste la prérogative des Chevaliers Teutoniques.
- Le Commandeur de la Voûte d'Acre est l'officier chargé de l'économie du Bailliage. Il attribut les crédits de l'Obédience ainsi que pour ses missions. Pour ce faire ce dernier organise toutes sortes de trafics, de drogue, d'armes, etc.
- Les Chapelains de l'Ordre sont des Chevaliers choisis par le Grand Maître qui vont d'Obédience en Obédience afin de s'assurer de la bonne tenue des Bailliages. Le

Grand Maître contrôle ainsi la moralité et le respect de la Règle dans chaque Ordre du Temple. Ce sont des agents aguerris dans les Sciences Occultes et les homoncules. Leurs vies sont rythmées par des impératifs remontant au Moyen Âge. Ils sont donc très éloignés des réalités de notre siècle.

Les Rites

Au cœur de l'initiation, on retrouve les Rites de Recrutement et d'Adoubement. Lors de son recrutement un Frère n'est pas exposé au même danger physique que la jeune recrue des Manteaux Noirs. En effet, sa loyauté au Temple n'est plus en cause. Par contre, un serment de vassalité au Grand Maître lui est demandé. La recrue apprend alors que les Grades initiatiques sont doubles. Ainsi les Manteaux Noirs sont nommés par les initiés des degrés supérieurs les Chevaliers de Fer et les Manteaux Blanc les Chevaliers d'Argent. L'enjeu du recrutement au deuxième degré de l'Ordre est de faire comprendre à la recrue l'importance des symboles et les schémas qui les lient les uns aux autres. À ce niveau de l'initiation les Chevaliers sont introduits à des mystiques voisines de la Franc-Maçonnerie.

Contrairement à l'Adoubement d'un Manteau Noir, celui d'un Frère du deuxième degré est de longue haleine : une à deux années. Il est constitué de nombreuses étapes. Tout d'abord la recrue se rendra en pèlerinage ésotérique à Jérusalem. Une fois sur place le Chevalier devra retrouver les ruines du Temple érigé par Hiram avec pour seuls guides les glyphes et les symboles qui marquent encore de nos jours la cité sainte. Il devra ensuite s'y introduire et y vivre une semaine. Là il devra triompher d'épreuves ésotériques qui le conduiront jusqu'au seuil d'un Akasha. Il y pénétrera afin de se sensibiliser aux réalités magiques du monde. Puis il partira en quête d'un Nephilim dont il devra triompher ou l'exorciser de son simulacre.

Dès qu'il aura vaincu un Nephilim, le Chevalier sera intronisé Manteau Blanc lors d'une cérémonie de 48 heures où il sera adoubé par une lame d'orichalque. Pendant ces deux jours il apprendra par cœur les us, les coutumes et les codes du deuxième degré car l'initiation rejette une tradition textuelle. On lui remettra un nom de code et une fausse identité si le besoin s'en fait sentir. Les meilleurs sont parfois élevés à de hautes fonctions au sein du Bailliage.





L'exorcisme

L'exorcisme est un Rite que l'on enseigne aux Manteaux Blancs, bien que les objets en orichalque — des croix, la plupart du temps — nécessaires à l'exécution subissent un traitement particulier et soient donc très rares. Ces objets sont dépossédés des vertus destructrices habituelles de l'orichalque.

Après sept heures de Rites qui plongent l'exorciste dans une transe extatique où son Ka-Soleil entre en résonance, celui-ci pratique la méditation pendant une heure. Une fois le Rite accompli, l'exorciste va officier pendant une période plus ou moins longue. Cette dernière phase correspond à l'exorcisme du Nephilim et non plus à un Rite mystique.

On confronte alors le Ka-Soleil de l'Exorciste en actif contre le Ka-élément dominant du Nephilim auquel on a retranché le POT de l'outil de l'exorcisme. Les outils de ce rituel ne perdent pas leur POT d'orichalque lors de ce calcul d'opposition mais selon le résultat de la confrontation.

Échec Critique	<i>L'objet perd un point de son POT et ne sera plus efficace contre ce Nephilim.</i>
Échec	<i>Rien ne se passe.</i>
Réussite	<i>POT/2 d'orichalque retranché au Nephilim. L'objet ne perd pas de son POT.</i>
Réussite Critique	<i>POT d'orichalque retranché au Nephilim. L'objet ne perd pas de son POT.</i>

On procède de même avec le Ka-Soleil du Simulacre contre l'actuel Ka-élément dominant du Nephilim.

Échec Critique	<i>L'objet perd un point de son POT et ne sera plus efficace contre ce Nephilim.</i>
Échec	<i>Rien ne se passe.</i>
Réussite	<i>POT/2 de nouveau retranché sans perte pour l'outil du rituel. Le Nephilim est exorcisé et ne peut plus tenter d'incarnation avant un délai.</i>
Réussite Critique	<i>POT d'orichalque retranché au Nephilim. L'objet ne perd pas de son POT. Le délai de l'exorcisme est doublé.</i>

Ka-Soleil de l'exorciste	Durée de la Résonance	Délai d'exclusion de tout simulacre
1 à 15	6 heures	1 heure
16 à 25	5 heures	3 heures
26 à 35	4 heures	5 heures
36 à 45	3 heures	10 heures
46 à 60	2 heures	15 heures
61 à 75	1 heure	20 heures
76 et +	aucun délai	Narcole



De l'orichalque

L'orichalque est vénéré comme la force la plus puissante de l'univers par les Templiers. Il s'agit de leur véritable trésor. Le métal est si précieux que certains Bailliages payent leurs dettes avec le métal maudit.

Dès le deuxième degré d'initiation, les Obédiences possèdent quelques armes en orichalque ainsi que des homoncules. La qualité de ses objets et leur nombre sont de très bons indices pour déterminer la puissance d'une Obédience ainsi que son importance dans l'Ordre.

Les pouvoirs de l'orichalque et la description de ses effets sont détaillés dans *NEPHILIM SECONDE ÉDITION* p. 327.

Rouge

Il n'existe pas ici à proprement parler de Rite de Recrutement, compte tenu que les Baillis réunis en convent des Chevaliers du troisième degré sont habilités à désigner les Frères aptes à les rejoindre. De plus, les Manteaux Rouges sont, de nos jours, bien plus impliqués qu'ils ne devraient dans les affaires des Bailliages et donc des Manteaux Blancs.

Néanmoins, il existe une épreuve qui fait office de Rite d'Adoubement. Le Chevalier doit défaire un Nephilim en combat et le capturer pour en faire un homoncule. Le combat ne doit pas être organisé en trahison vis à vis du Nephilim. Ce dernier doit accepter le duel. Une initiation de ce type ne se refuse pas. Ceux qui échouent sont souvent tués par le Nephilim ou par le Temple. Parfois, le Chevalier est renvoyé dans une Commanderie où il est bien souvent tué par ses Frères qui ne peuvent supporter une telle honte.

Les hommes qui constituent ce degré sont liés à des enjeux internationaux ainsi qu'aux volontés du Grand Maître. Il s'agit en fait d'un Ordre très secret dont les buts seront révélés à l'aube de l'Apocalypse. Reportez-vous au supplément Testament pour connaître leurs enjeux futurs.

On repère néanmoins des factions qui se distinguent des Ordres du troisième degré en raison de les agissements. Ces hommes sont les rouages du Temple et du Grand Plan.

Leurs Grades sont liés au thème de leurs recherches et à leurs activités :

- **Chevalier Suprême et Glorieux Porte-Lumière du Baphomet.**
- **Chevalier de la Justice Immanente et des Cordes d'Airain.**
- **Chevalier des Trois Métamorphoses et des Apparences.**
- **Écuyer Danseur-Visage, Maître du Tellaxum.**



- Gardiens des Portes et des Colonnes, Chevaliers des Toits d'Argent.
- Chevalier d'Or, d'Argent et des 666 Marches.
- Chevalier de Turquoise et de la Tour Foudroyée.
- Duc Découvreur de Tubalcaan.
- Chevalier des Marches de Babylone et des Terres d'Arcadie.

Ces titres ne sont que les exemples les plus connus. Il en existe des variantes.

D'autres structures sont liées au troisième degré, sans pour autant être des Ordres de Manteaux Rouges.

L'Ordre des Veilleurs du Temple

Cette Obédience française de premier degré fait exception à la Règle du Temple. Il s'agit d'une faction qui n'obéit à aucune Obédience du deuxième degré mais au Grand Maître en personne. Alors que l'Ordre subissait les coups des soldats de Philippe le Bel, le Grand Maître eut l'idée d'organiser une Obédience dont la charge serait de transmettre les secrets initiatiques du Temple à ceux qui tenteraient dans le futur de reconstituer le tissu templier français. Les Veilleurs furent chargés de transmettre ces Rites aux Templiers qui fuyaient vers des terres d'accueil comme le royaume du Portugal.

De nos jours, cet Ordre coordonne les Templiers français grâce à des Chevaliers-Veilleurs implantés dans chacune des vingt-deux régions du Bailliage Francia. Il faut leur ajouter quatre autres Frères envoyés en mission dans des pays où les Obédiences françaises sont actives. Ces Chevaliers-Veilleurs sont couplés autour de treize Grands Veilleurs qui servent d'intermédiaires entre eux et les volontés du Grand Maître. Il s'agit d'un Ordre de Malte (voir plus loin : Malta Insula) à la Française.

Les Veilleurs du Temple ont pour Grand Commandeur le Grand Maître en personne. En conséquence, les méthodes des Veilleurs sont empruntées aux Manteaux Rouges : chantages, corruptions, enlèvements, actions militarisées, etc.

Les Grands Veilleurs sont en charge des douze Bâtons que fabriqua Tubalcaan lors de sa révolte contre les Nephilim du Grand Compromis.

Les Gardiens d'orichalque

Il s'agit d'une autre exception. Cette Obédience appartient au deuxième degré d'initiation du Bâton mais elle est dirigée par le Grand Maître lui-même. Ce sont des guerriers mystiques ayant des connaissances importantes en Sciences Occultes qui fabriquent les armes en orichalque, les stases et les homoncules (cf. *NEPHILIM SECONDE ÉDITION*). Ils sont installés en Terræ Sanctæ (voir plus loin).

Le Suprême Convent des Frères Chevaliers

Au sein d'un Bailliage, les Commanderies sont tenues de se réunir dans une assemblée annuelle afin de traiter les affaires communes et pour que la politique générale du Bailli soit connue de tous. Cette assemblée a lieu au sein de la tour de Babylone de la Commanderie Souveraine (voir les Bailliages). Les Templiers en charge de missions délicates rendent compte de leurs travaux et sont appréciés par les leurs. Lors de cette réunion, des remaniements de position ont lieu au sein de l'Ordre. Il s'agit d'une réunion où la confiance et la fidélité de tous sont éprouvées.

Le Grand Tribunal

Les Assassins, les Chevaliers Teutoniques sont parfois rassemblés par les Nautes dans le Grand Tribunal qui est la seule institution permettant au Temple de condamner un Manteau Rouge ou un profane éminent. Il arrive que le Grand Tribunal soit présidé par le Grand Maître en personne dans des situations critiques et graves. Dans ces rares cas, le Grand tribunal a des allures de gouvernement mondial invisible. Certaines décisions de ce gouvernement ne sont pas restées sans écho dans le monde profane : tentative d'assassinat d'un pape, assassinat d'un président des États-Unis d'Amérique, assassinat d'une figure politique de l'état d'Israël, etc.

Les Masques

Chaque Ordre aux visées internationales qui se respecte possède une élite initiatique. Le Temple n'échappe pas à la règle, il a les Masques. Ils sont la « garde prétorienne »



L'OHIRE

Cet Ordre mérite que l'on s'y attarde car il n'a ni Bailliage sous sa responsabilité, ni Commanderie recensée. Il est la réunion en treize caravanes dirigées par un Chevalier-Égyptien qui distribue parmi les membres de l'Ordre les sept Grades initiatiques du Temple Archaique. De ce fait, ces Templiers sont les gardiens de la Tradition bien que cet Ordre ne remonte qu'au XIV^e siècle.

À l'époque, les initiés du Bâton repoussait la frontière orientale de l'Europe en quête de mystères. Certains d'entre eux rencontrèrent des Bohémiens et réussirent à prendre le contrôle d'un de leurs clans. Dès lors, ces Templiers percèrent des secrets Nephilim liés à Akhénaton et aux Arcanes majeurs. Cette Sapience permet aujourd'hui encore aux Templiers d'être en avance sur leurs ennemis dans l'Apocalypse

Ainsi, ils sont inscrits dans une perspective globale du Temple, de son histoire et du Grand Plan, sans pour autant être sur un plan d'égalité avec le Prieuré de Sion.



du Grand Maître, la « Fiancée de la Mort » de l'Ordre. Les Masques sont rompus à toutes sortes de techniques de combat et de dissimulation. De plus, ils sont équipés d'homoncules de Nephilim quasi-Agarthiens tombés sous leurs coups, ce qui leur permet de pratiquer les Sciences Occultes. Leurs corps contiennent de nombreuses pièces d'orichalque greffées sous leur peau. Ils portent aussi des talismans qui les protègent de la magie Nephilim.

Les Manteaux Rouges

Le troisième degré s'articule autour de cinq Ordres :

- les Assassins (en Terræ Desertæ)
- l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Égyptien ou OHIRE
- l'Ordre de Malte (en Malta Insula)
- l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem ou OSMTJ (en Terræ Sanctæ)
- la Milice du Christ (en Terræ Novæ)

Ces Ordres sont présentés dans leur Bailliage respectif (voir aussi leur développement dans la perspective de l'apocalypse templier dans le supplément *Testament*).

Le Prieuré de Sion

Sous les emblèmes des douze couronnes à trois branches, d'une couronne à sept branches ou même d'un buisson ardent, se dissimulent les Nautes du Prieuré de Sion. Il s'agit de l'institution la plus mystérieuse du Bâton. En effet, elle ne semble pas obéir aux structures initiatiques de l'Ordre. Elle est absolument indépendante des cinq Obédiences du troisième degré, bien que les Milices du Christ se vantent d'avoir formé chacun de ses hommes.

Chaque Naute, à l'image d'un Masque, possède son homoncule personnel. Ils peuvent être nommés Bailli sur Ordre du Grand Maître. Ils sont les seuls à connaître les tenants et les aboutissants du Grand Plan et de l'apocalypse templier. Nul ne connaît vraiment leurs Rites, leurs bases et leurs missions. De nombreuses rumeurs circulent à leur sujet. On trouve des noms illustres mêlés à leur histoire.

Le Prieuré de Sion s'intéresse au patriarche d'une société secrète familiale : les Conjurés d'Arcadie (cf. *Les Archives Secrètes du Duc de Saint-Amand*). Ils prétendent être liés à un Prieuré de Sion qui étonnent les Nautes du Temple de la Vie car il n'a pas de rapport avec leur Prieuré. Ces intrigants seraient à la recherche de la tête de Jean le Baptiste qui pourrait leur révéler de terrifiants secrets. Ces révélations inquiètent les Nautes et le Grand Maître.

Parallèlement à cela, sous l'influence du Grand Maître, les Nautes seraient à la recherche des Portes du temple égyptien de Tubalcaan qui se trouveraient actuellement sous la garde de l'Alliance de Mâât (*cf. Testament*).

G

Cette lettre cache les Grands Maîtres de l'Ordre depuis Tubalcaan. Elle est le témoignage intemporel du rêve de ce dernier : conquérir l'Atlantide et détruire ses enfants, les Nephilim. Qui est-il aujourd'hui ? Comment cette responsabilité se transmet-elle au fil des années ? Les Templiers eux-mêmes l'ignorent. Dans les périodes les plus sombres de l'histoire du Bâton, le Grand Maître était bien souvent absent, ce qui conduisit certains initiés à penser qu'il n'existait pas.

Mais, dans ce cas, le Prieuré de Sion et l'Ordre des Veilleurs du Temple posent un problème : qui est leur Grand Commandeur ?

Que cache la lettre G ? Tubalcaan est G, depuis toujours. Le fondateur du Temple Archaïque a survécu. En s'abreuvant à la Sapience des Nephilim, il a percé le secret de l'immortalité et a pu diriger le Temple à travers les siècles (*cf. Testament*).

Le Grand Plan

Ce nom dissimule toutes les conspirations internationales des Templiers passées ou actuelles qui tentent de déstabiliser les initiés et le commun des mortels.

La Bianética est l'une des sectes les plus importantes de la planète. Elle fut créée par un individu peu scrupuleux en 1920 qui fut repéré par le Grand Maître. Ce dernier récupéra la secte et la développa. Cela fit la fortune de son fondateur, qui en fut ravi. Dans les années 50, ce dernier comprit que les Templiers cachaient de grands mystères et il fut intronisé au plus haut degré de l'initiation en échange de la construction du *Conquest of Paradise* et de son entretien (voir plus bas : Lusitania).

Int Staff est une agence de renseignement virtuel qui n'est aujourd'hui qu'une gigantesque toile d'information numérique gérée par des ordinateurs-relais équipés d'une Intelligence Artificielle disposée dans les Bailliages et contrôlée par le satellite des Assassins. Il s'agit de la première société secrète virtuelle capable de faire chanter les puissants de ce monde.

De très nombreuses guerres secrètes agitent le Grand Plan de soubresauts plus ou moins violents. Certaines sont internes à l'Ordre, d'autres ont au contraire échappé à son contrôle. Il ne s'agit pas forcément de lutte armée. Il peut s'agir de conflits d'inté-

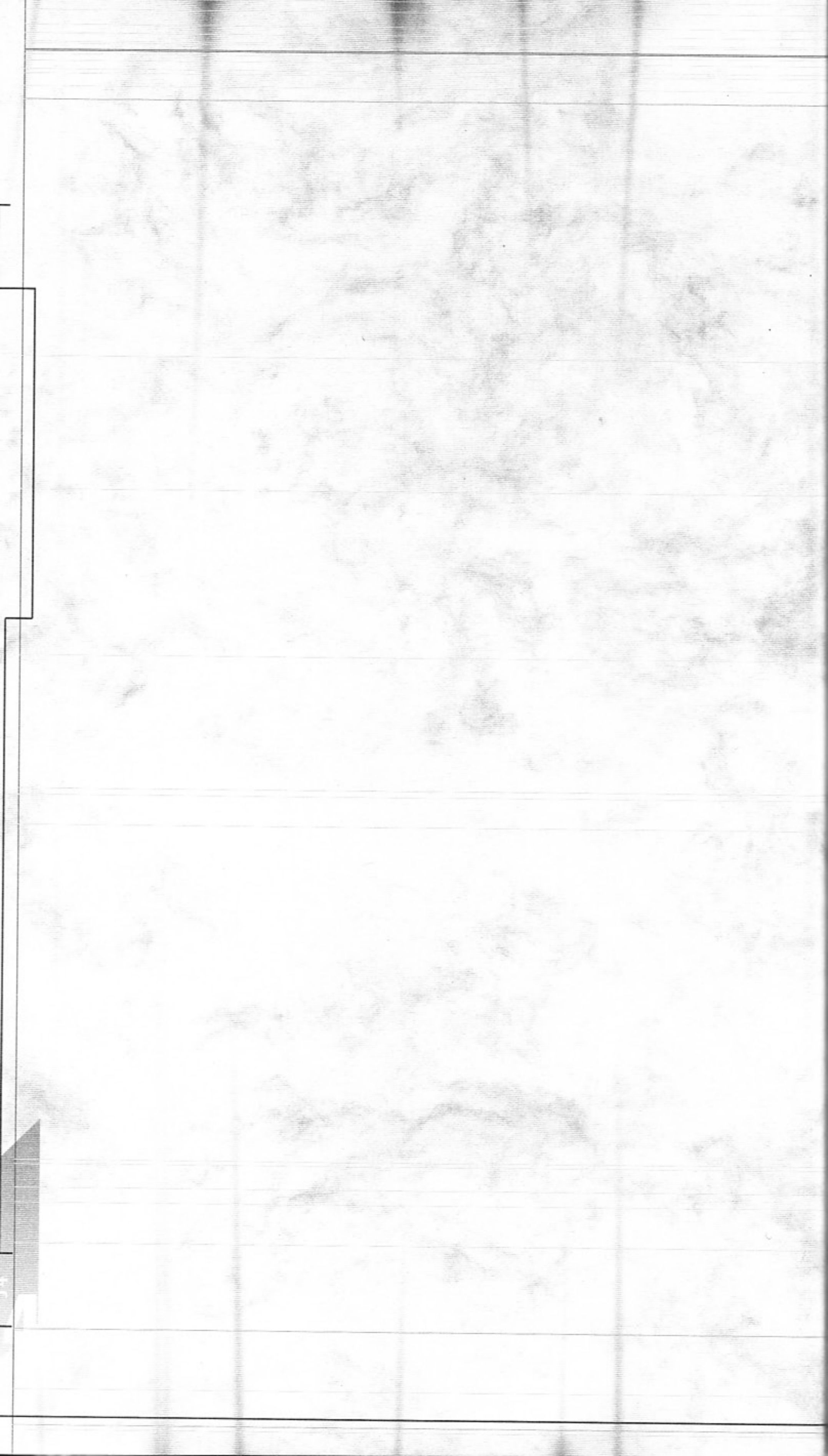


rêts dans la mafia, qui gère les économies souterraines mondiales, ou bien de luttes ésotériques avec des Nephilim ou d'autres initiés.

L'apocalypse templier est certainement du Grand Plan l'aspect le mieux gardé par les Nautes et le Grand Maître. Peu de choses ont filtré sur le sujet. Tubalcaan aurait su que l'apocalypse éclaterait alors que le monde entrerait dans l'ère du Verseau. Pour résister ou pour l'accompagner, il aurait confié un secret au dernier Chevalier Invisible, qui aurait été transmis de Grand Maître en Grand Maître au fil des siècles : l'apocalypse selon le Temple. De quoi s'agit-il ? Les Nephilim l'ignorent pour le moment. Il faut croire qu'ils le découvriront en même temps que les autres acteurs occultes.



Le Baphomet





AXIS MUNDI

*Le Bailliage est une structure qui devra à terme se substituer
aux gouvernements nationaux.*

- Charte de l'Ordre du Temple, 1993.

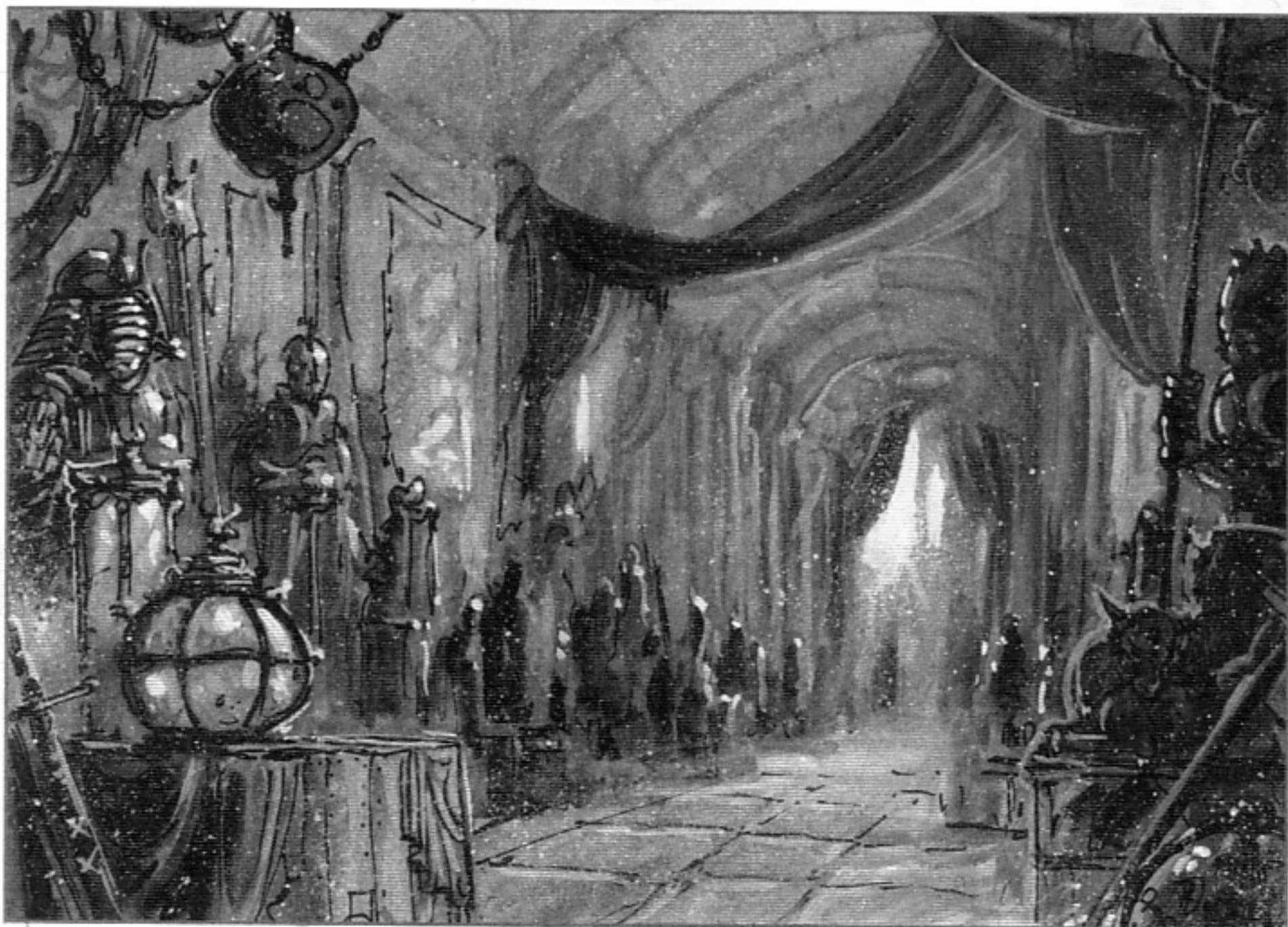


Les Templiers ont redécoupé la carte du monde en provinces, au sein desquelles se sont développées des Obédiences en fonction des particularités régionales et historiques : les Bailliages. Ces derniers sont en théorie des Ordres de Manteaux Blancs mais la réalité du Bâton est tout autre. De nos jours, bien peu de Bailliages correspondent à une Obédience du deuxième degré. Il s'agit d'un consortium de Manteaux Blancs, quand la région n'abrite pas des luttes fratricides, à moins que le Bailliage ne soit chapeonné par un Ordre de Manteaux Rouges.

Les Bailliages seront décrits selon le format suivant :

- **Territoires** : les régions exotériques sous l'influence du Bailliage.
- **Histoire** : quelques informations historiques en corrélation avec les grands événements du Temple.
- **Commanderie Souveraine** : la tour de Babylone du Bailliage.
- **Obédiences** : la ou les Obédiences en présence, ainsi que leur description lorsqu'elles sont mentionnées pour la première fois. Les Manteaux Blancs présentés dans ces lignes ne sont pas les seuls à exister. Ce sont juste les plus connus de tous les initiés.
- **Trésor** : tous les lieux ayant abrité des Templiers sont chargés de mystérieuses légendes sur un trésor. Or, chaque Bailliage a bien souvent la garde d'un Trésor. Il n'y a donc pas un seul trésor des templiers mais bien des Trésors.

De plus, neuf des onze Bâtons que Tubalcaan fabriqua en Égypte ont été confiés aux Baillis de par le monde. On ignore quels Bailliages ont la garde de ces Bâtons — qui sont des reliques chargées de Terres Rares et faisant office d'homoncules — et que sont devenus les deux autres.



Les trésors d'une Commanderie



ALTA PATRIA

Territoires

L'Alta Patria comprend l'Écosse, le Pays de Galles, l'Angleterre et l'Irlande. Jusqu'à une date récente, l'Alta Patria contestait la Bretagne à la Francia. L'intervention de Nephilim dans les conflits occultes internes au Temple a changé la situation ésotérique de la Bretagne. Cette dernière n'a plus de Templiers d'Alta Patria sur son sol.

Histoire

Lorsque le temple exotérique fut démantelé par Philippe le Bel, les Templiers qui ne furent pas pour le royaume du Portugal, s'aventurèrent dans les Highlands écossais. Ces derniers y découvrirent des clans, aux mœurs encore très primitives, en lutte perpétuelle. Ils prirent la tête de ces clans grâce à la magie de leurs homoncules et purent ainsi construire un clan qui conduisit les autres à la victoire sur les ennemis du genre humain, les Nephilim. Ce clan fut celui des MacKurgan. Quant aux Nephilim, ils étaient abrités par un clan réfractaire aux volontés hégémoniques des MacKurgan : les MacLoad.

Pendant longtemps, les Templiers des hautes terres écossaises furent les seuls dépositaires — hors ceux de Lusitania dont nul ne savait rien — des Rites du Bâton. Ceci leur donnait un sentiment de supériorité et de pureté qui engendra un esprit unique du sacrifice dans les rangs de ceux qui firent l'histoire de l'Arcane. De plus, ces sentiments leur donnent aujourd'hui l'intime conviction d'être les véritables Templiers, les gardiens de la tradition. Bien évidemment, cela irrite les autres Bailliages mais ces Chevaliers sont très bien considérés par leurs Frères du troisième degré qui voient en eux une race pure. C'est pourquoi leur avis est souvent demandé par le Grand Maître lui-même lors de la tenue du Grand Tribunal.

Ce Bailliage subit l'influence des Chevaliers de la Croix Pâtée (voir Lusitania) pendant les événements de la Golden Dawn. Ces derniers activèrent le conflit entre les R+C et les Templiers jusqu'au moment où leur Commanderie britannique fut détruite par les agents du 666.

De nos jours, les Templiers d'Alta Patria sont infiltrés dans les bases de l'OTAN en place au Royaume-Uni et coordonnent une force militaire secrète infiltrée dans toutes les armées du monde qui répond au nom de code de GLAIVE dans toutes les langues.

Commanderie Souveraine

Les Templiers d'Alta Patria ont acquis au XVI^e siècle, au prix de batailles claniques insensées, le contrôle d'une île occidentale écossaise où ils purent installer un donjon octogonal cerné par trois murailles crénelées. Toutes les caractéristiques médiévales de la forteresse sont remarquables dans la construction : herse, mâchicoulis, etc.

Obédiences

Les Manteaux Blancs d'Alta Patria, l'Ordre des Chevaliers de Saint-André du Chardon d'Écosse, se sont toujours peu souciés des autres Bailliages. À l'origine, ces hommes sont une Ferme constituée de fonctionnaires et de militaires des forces britanniques au service de l'OTAN que la reine couvrait de décorations ésotériques. Conscient d'être manipulés, ils s'infiltrèrent parmi les Templiers qui les utilisaient et les renversèrent. Ils prirent contact avec les Obédiences du troisième degré et rejoignirent le Bâton.

Alta Patria abrite aussi une Obédience mineure mais qui est impliquée dans de nombreux Bailliages : l'Ordre des Chevaliers du Christ. Ces Templiers sont basés en Écosse. L'histoire de leur confrérie remonte aux rites celtes et a subi la marque des Mystères sous l'hégémonie romaine.

Ces Chevaliers sont des fanatiques des us et coutumes médiévales. Ils traquent les Adeptes du Lion Vert de par le monde, vêtus d'armures et brandissant des épées à deux mains.

Ces Templiers sont responsables de la perte du Bailliage italien.

Trésor

Récemment les Chevaliers du Christ découvrirent des fragments de la célèbre Excalibur (cf. *Les Arthuriades*) dont ils firent un glaive en orichalque redoutable. Cette lame, l'Anti-Excalibur, est conservée précieusement par les Templiers d'Alta Patria qui comptent la faire parvenir au Grand Maître lors de la réalisation du Grand Plan en signe d'adoration et de soumission.

LUSITANIA

Territoires

Ce Bailliage contrôle les Fermes du Portugal, du Brésil et des îles Cap Vert.

Histoire

Ce Bailliage est primordial pour les Templiers depuis la rafle organisée par Philippe le Bel en 1314. En effet, le royaume du Portugal refusa d'exterminer les Templiers basés sur son sol. Très vite, ce royaume devint la terre d'asile des Templiers qui fuyaient les persécutions de leurs ennemis.

Les Templiers récupérèrent un grand nombre de leurs trésors ésotériques et mirent au point un voyage sur le Grand Océan qui leur permit de découvrir Terræ Novæ. En che-



min, ils accostèrent sur les îles du Cap Vert où ils installèrent une Commanderie toujours active de nos jours. Une fois sur le nouveau monde, les Templiers s'attelèrent à des tâches liées aux affaires matérielles et financières plutôt qu'à l'Agartha.

Au XIXe siècle, la Milice du Christ eut besoin de combattre les milieux anarchistes. Pour ce faire, ils demandèrent l'autorisation et les moyens de façonner une Obédience nouvelle, les Chevaliers de la Croix Pâtée. Ils les obtinrent et propulsèrent ce groupe à la tête de ce Bailliage dès que la mouvance anarchiste fut réduite à l'impuissance.

Commanderie Souveraine

Les Templiers tiennent leur Suprême Convent des Frères Chevaliers dans une église contemporaine dans le quartier le plus moderne de Brasilia. Cet édifice possède un toit d'ardoise conçu selon des courbes mathématiques et soutenu par des fils et des superstructures métalliques qui font la fierté du Temple. Les Templiers ont aussi investi une ziggourat précolombienne, dont les accès souterrains sont jalousement gardés, et au sein de laquelle ils ont emmagasiné les trésors du Temple médiéval.

Obédiences

Les Chevaliers de la Croix Pâtée possèdent une organisation classique fidèle aux Rites des Manteaux Blancs ainsi que des méthodes traditionnelles des Templiers, telles l'infiltration, le complot et la corruption. Leurs membres ont ainsi miné des organisations occultes proches de la Franc-Maçonnerie spéculative au XIXe siècle. Les Chevaliers de la Croix Pâtée ont aussi infiltré les services de renseignement et les gouvernements des pays sous l'influence des Bailliages où ils sont présents. Ces deux aspects de la confrérie vont permettre à l'Obédience de détruire la Franc-Maçonnerie de l'intérieur. Ils espèrent pouvoir faire porter le chapeau à des Nephilim qu'ils auront capturés au préalable.

Dans la mesure où ils privilégient ces approches, les Chevaliers de la Croix Pâtée sont très réticents à l'usage de la violence. Ils sont en outre terriblement orgueilleux.

Trésor

Le *Conquest of Paradise* est un navire de guerre indécélable équipé d'un arsenal moderne à faire pâlir la marine américaine. Ce bâtiment émet l'écho d'un dauphin et est équipé d'une multitude de gadgets électroniques qui sont en constante évolution. Il coordonne les unités de combat du Temple.

Le navire abrite le Grand Tribunal et les Suprêmes Convent des Nautes ainsi qu'Edward Kavigan, le mystérieux fondateur de la Bianética. Son pont est l'ancrage des Galions élémentaires aériens.

TERRÆ REXUM JOHANNUM

Territoires

Ce Bailliage est constitué des territoires nationaux d'Afrique du Sud, d'Éthiopie et de Somalie. C'est l'une des rares implantations occultes occidentales en Afrique noire.

Histoire

Lorsque les Templiers décidèrent d'étendre leur influence sur le monde, au XIII^e siècle, ils eurent connaissance de la légende d'un étrange prêtre-roi catholique, le Roi Jean, qui devait donner son nom à cette province. À en croire les légendes locales, des peuples africains entiers auraient prêté serment à ce roi tout-puissant doté de pouvoirs thaumaturgiques et dont le royaume abriterait des œuvres d'art qui dépassent l'entendement. Certaines rumeurs rapportaient que son palais était digne des Mille et Une Nuits.

Après d'éprouvantes recherches dans les déserts somaliens, les initiés du Bâton découvrirent la grande forteresse d'Altiplano. En son sein, ils trouvèrent une créature monstrueuse parlant un égyptien datant de l'Antiquité. Une fois alerté, le Grand Maître se déplaça en personne pour nommer la créature Bailli de ces nouveaux territoires.

De nos jours, la créature règne toujours en maître sur les contreforts somaliens sous le nom de Roi Jean. Il est le seul Bailli à ne pas être remis en cause lorsqu'un nouveau Grand Maître prend ses fonctions. Le Roi Jean et l'étrange micro-société qui l'entoure sont connus de la plupart des habitants de Somalie et d'Éthiopie. Certains historiens et ethnologues ont tenté de compiler les légendes circulant à son propos, mais ils décédèrent tous dans de mystérieuses circonstances.

Depuis le dernier conflit mondial, le Roi Jean, avec l'aide des Milices du Christ de Terræ Novæ, a infiltré les sociétés secrètes néo-fascistes d'Afrique du Sud afin de prendre le contrôle ésotérique et officiel du pays.

Commanderie Souveraine

Le Roi Jean réside toujours dans sa forteresse troglodyte d'Altiplano en plein désert somalien. À l'intérieur de cette termitière géante, il a fait construire un palais de roches et de pierres précieuses. Ce palais, véritable dentelle de pierre, abrite des salles étonnantes dont les murs s'ornent de statues et de fresques couvertes de symboles. De nombreux Templiers pensent qu'Altiplano est le véritable Temple de l'Ordre. Ils racontent aussi que le Grand Maître s'y rend souvent pour y retrouver le passé glorieux de Tubalcaan gravé sur les murs de la forteresse.

Tous ceux qui tentèrent d'approcher Altiplano sans y être invités par l'énigmatique Roi Jean ont péri.

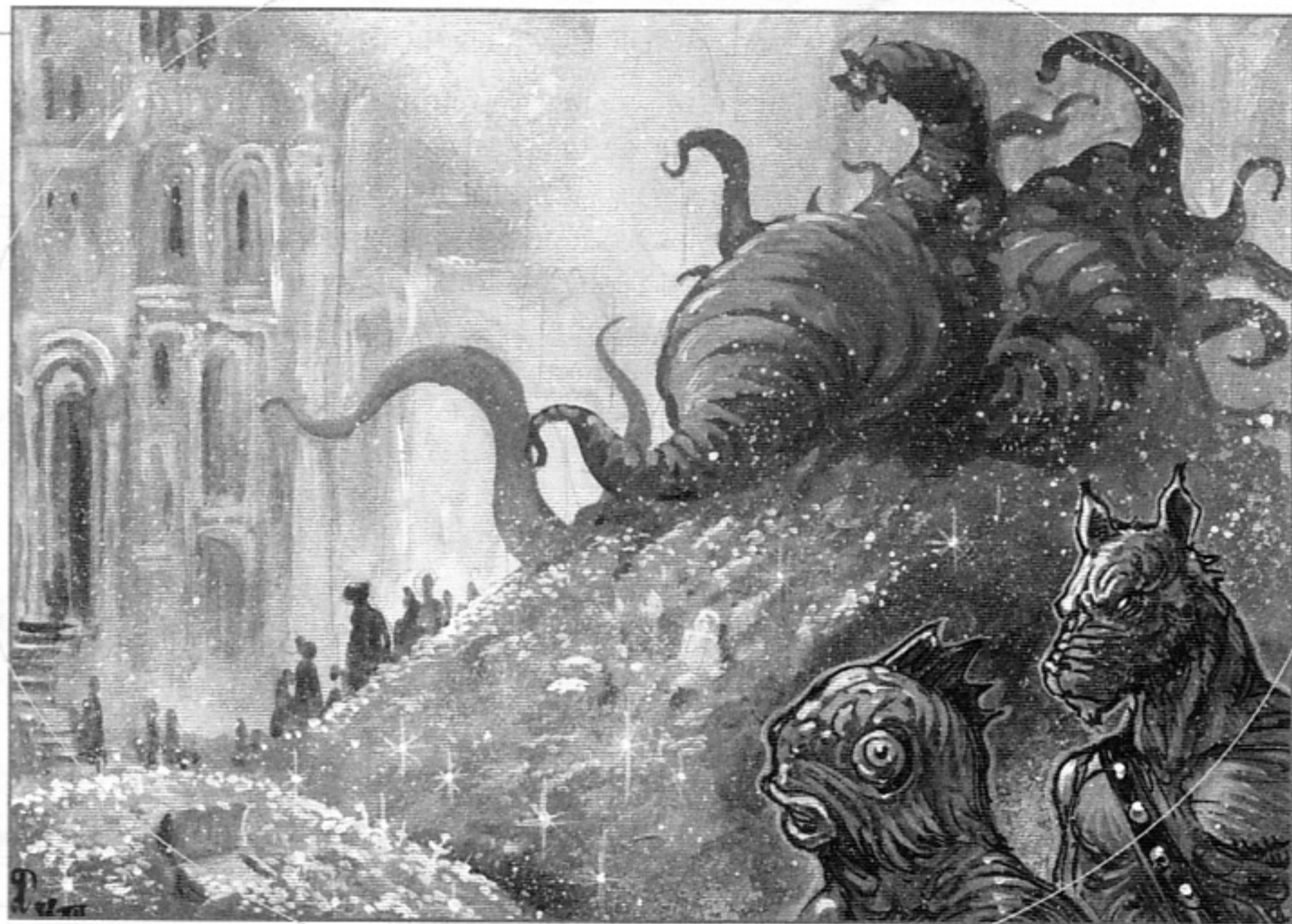


Obédiences

Bien des légendes rapportent que le Roi Jean serait entouré par une cour d'hommes à tête de chien. Ces serviteurs seraient, en fait, des effets Dragon que le Roi Jean aurait réussi à dompter grâce à de puissants homoncules récupérés à partir des dépouilles de Nephilim venus s'introduire dans son incroyable forteresse. À part ces êtres inquiétants, il n'y a pas d'autres Obédiences installées auprès de lui.

Trésor

Lors d'une de ses visites au Roi Jean, le Grand Maître lui confia un Trésor fabuleux aux yeux des initiés : les empreintes des Arcanes majeurs façonnés par Akhénaton. Elles sont toujours en la possession du Roi Jean, qui est donc le seul en mesure de décrypter le message du Pharaon. À ce jour, aucun Arcane Nephilim ne connaît leur existence.



Le Roi Jean et ses serviteurs

TERRÆ DESERTÆ

Territoires

La Terræ Desertæ regroupe l'Arabie Saoudite, le Koweït, le Yémen, l'Oman, les Émirats Unis, le Qatar et le Bahreïn.

Histoire

La province tire ses origines d'un culte égyptien dévoué à Seth qui s'était allié aux Prêtres d'Amon-Râ contre Tubalcaan, avant que celui-ci lui ouvre les yeux sur les dieux de la vallée du Nil. Converti aux préceptes initiatiques de Tubalcaan, la secte — connue désormais comme les Assassins — s'enfonça dans le désert, où elle perdura jusqu'au XII^e siècle. Pour des raisons d'ordre politique, les Assassins se tinrent à l'écart des Templiers tout au long de cette période.

Les Assassins se rapprochèrent du Temple lorsque des Chevaliers Teutoniques rapportèrent au Grand Maître l'assassinat de Frédéric Barberousse, qu'ils avaient eux-mêmes raté. En conséquence le Grand Maître accepta une trêve définitive, livrant les Chevaliers Teutoniques aux Assassins en gage de sa bonne foi, afin qu'ils les intègrent. Depuis lors, les Assassins bénéficient d'une place privilégiée auprès du Grand Maître.

Dans les années 80, les Templiers de cette province se retrouvèrent mêlés à de sombres affaires politiques. Cela alerta le Directeur de la CIA qui devint ensuite Président des États-Unis d'Amérique. Ce dernier organisa différentes opérations secrètes sur les terres de ce Bailliage afin de débusquer les Assassins. Malheureusement pour toutes les parties, des acteurs profanes bouleversèrent l'équilibre fragile de cette contrée du monde, la plongeant dans une guerre sans aucun rapport avec l'ésotérisme. Les Assassins en profitèrent pour rejoindre l'ombre qu'ils n'auraient jamais dû quitter.

Commanderie Souveraine

Perdu dans le désert d'Arabie Saoudite, une montagne abrite la Commanderie des Assassins : la forteresse d'Alamut. L'intérieur est un Éden artificiel, un avant goût d'Agartha réservé aux Templiers méritants. Elle est dirigée par un individu légendaire : le Vieux de la Montagne.

Cette forteresse a, de nos jours, à sa disposition des centres de recherche sur les thèmes de la conquête spatiale et la guerre des étoiles, qui élargissent grandement les préoccupations occultes traditionnelles des Assassins.

Certains Manteaux Rouges prétendent que des répliques de la forteresse d'Alamut ont été aménagées un peu partout en Terræ Desertæ.



Obédiences

Ce Bailliage est sous la juridiction des Assassins du Vieux de la Montagne.

Bien que les Assassins aient rejoint le Bâton au cours de leur histoire, ils ont conservé leurs Rites initiatiques en sept degrés. Ces grades correspondent à des méthodes d'assassinat ; ainsi, l'Assassin apprend à tuer sa cible avec des méthodes conventionnelles éloignées et rapprochées, puis avec la voix, le regard et, enfin, la pensée.

En dehors des motivations intrinsèques au Bailliage sous leur contrôle, les Assassins sont les soldats occultes du Grand Maître et du Grand Tribunal, après avoir été des mercenaires à la solde de ceux qui pouvaient honorer leur exorbitant contrat.

Les Assassins possèdent une influence considérable sur le monde exotérique. Il possède en effet une couverture religieuse appelée les Ismaélites dont le chef, l'Agha Khan, connaît bon nombre des diplomates de l'ONU.

Les Assassins utilisent et manipulent les Chevaliers de la Croix Pâtée pour les aider dans leurs tâches. Ces Chevaliers sont bien souvent sacrifiés par les Assassins dans leurs dessins.

Trésor

Les Assassins ont doté le Temple d'un satellite espion qui leur permet de traquer leurs ennemis. Ce satellite leur donne accès à des réseaux de communication et d'information réservés aux Templiers. Il coordonne aussi un réseau d'IA qui constituent une société secrète virtuelle, l'Int Staff, qui a les moyens de faire chanter la plupart des hommes d'État du monde.

TERRÆ SANCTÆ

Territoires

La Terræ Sanctæ comprend les territoires des États d'Israël, du Liban, de Syrie, de Jordanie, d'Égypte, de Libye, d'Algérie et du Maroc.

Histoire

Ce Bailliage correspond au premier poste installé dans la Cité Sainte au cours du XII^e siècle sur les ruines du temple de Salomon et du tombeau du Christ. Il s'agissait du rassemblement des territoires de la Terre Sainte des Croisades. De nos jours, bien qu'il soit sous l'autorité des Assassins, ce Bailliage est le théâtre d'un conflit entre deux

Obédiences du deuxième degré : l'Ordre des Chevaliers du Christ et les Chevaliers de la Croix Pâtée. Cette lutte perturbe l'équilibre de cette province ésotérique. En effet, ces conflits débordent bien souvent de leur contexte occulte pour défrayer les chroniques médiatiques par des actes militaires et terroristes, quand il ne s'agit pas d'assassinats qui déstabilisent les pouvoirs étatiques. Le conflit s'est tellement embourbé que le Grand Maître lui-même aurait réuni le Grand Tribunal afin de faire tomber des têtes parmi ces Obédiences, ainsi que certaines de leurs Fermes.

Tout ce chaos occulte a attiré l'attention des services de renseignement des grandes puissances, qui réalisent désormais qu'une organisation criminelle et terroriste perturbe la situation dans cette région du monde. Malheureusement, cette prise de conscience est étouffée par l'implantation de fonctionnaires templiers au sein de ces services secrets.

Commanderie Souveraine

Le Temple gère ses activités depuis un vaste complexe souterrain, le Manoir Absolu, situé sous l'ancien emplacement du Saint Sépulcre et de la mosquée d'Oman dans la Cité Sainte de Jérusalem.

Les souterrains du Manoir Absolu, construits au XII^e siècle par des Templiers, sont une suite sans fin de pièces aux voûtes romanes ornées de belles croisées en ogive, et de couloirs, d'escaliers, de puits et d'oubliettes. Ces salles sont reliées par de nombreux passages secrets qui achèvent de perdre les curieux, mais aussi les Templiers. En effet, le Grand Commandeur de Jérusalem lui-même ignore tout des secrets architecturaux de ces souterrains, bien que d'anciens manuscrits indiquant des couloirs obscurs qui conduiraient vers l'ancien temple magique de Salomon lui soient parvenus.

Ces incunables laissent croire aux Templiers qu'ils seraient les gardiens d'un monde de créatures chthoniennes, de monstres mi-hommes mi-bêtes. Ces derniers seraient les résultats d'expériences de Jacques de Molay visant à constituer une armée en prévision de l'apocalypse.

Obédiences

Ce Bailliage souffre des discordes qu'arbitrent les Assassins entre les Chevaliers de la Croix Pâtée et l'Ordre des Chevaliers du Christ. L'instabilité du Bailliage est aussi due à la présence de l'OSMTJ, à Jérusalem notamment. Cet Ordre du troisième degré descend en ligne de filiation directe des Chevaliers Invisibles du Temple de la Vie fondé par Tubalcaan. Ces Manteaux Rouges ont élu domicile dans une vieille mosquée en constante restauration au cœur de la cité. Ils y conservent jalousement une Nef d'Air assimilée par les profanes au bateau de Mahomet. Cet Ordre souffre d'un discrédit important depuis qu'il fit échouer, par mégarde, le Grand Plan au Moyen Âge. Ce dernier aurait dû permettre au Grand Maître de s'asseoir sur le trône d'Europe. La disgrâce qui s'ensuivit profita à la Milice du Christ qui, aujourd'hui, organise le Bailliage de Terræ Novæ.



De nos jours, l'OSMTJ tente de renouer avec la tradition médiévale et de redorer son blason en adoptant une attitude spirituelle exemplaire. L'actuel Grand Maître leur a laissé une chance, en leur confiant la garde du Galion Élémentaire. Sans cette faveur, la Milice du Christ aurait certainement éradiqué cet Ordre frère.

Trésor

Ce Bailliage abrite la base des Gardiens d'orichalque. Dans les souterrains du Manoir Absolu, les Gardiens conçoivent leurs armes terribles. Ils y mettent aussi au point différents artefacts très puissants par l'intermédiaire de l'orichalque et des Terres Rares, ainsi que des stases et des homoncules.

ASIA SLAVIA

Territoires

Le Bailliage d'Asia Slavia est immense et difficile à délimiter. À l'origine, il comprend les États de l'ex-URSS ainsi que la Pologne. La situation explosive de certaines régions de cette zone rend la tenue de ce Bailliage extrêmement difficile.

Histoire

L'histoire de l'Asia Slavia est intimement liée à celle des Chevaliers Teutoniques. Les Chevaliers Teutoniques traquaient les ennemis du Saint-Empire Germanique dans l'Est, en quête de l'Épée de Feu qui est censée garder l'entrée du Paradis. Ces chasses eurent des conséquences néfastes sur les populations locales.

Au cours de ces purges, les serviteurs de l'empereur se heurtèrent à des Selenim, qu'ils prirent pour des monstres auxquels la population rendaient des Cultes de Sang (cf. *Selenim*). Cette période sombre de l'histoire, qui fut le théâtre des rivalités entre le Pape et l'empereur allemand, vit la mort du Grand Maître des Chevaliers Teutoniques lorsqu'ils affrontèrent les Nephilim dans la bataille du lac Peipous. En conséquence, les Templiers approchèrent ces soldats et les intronisèrent selon les Rites du Bâton. Ils jurèrent fidélité au Temple et promirent de détruire tous les Nephilim qui seraient à leur portée.

Obéissant aux ordres des Assassins, les Chevaliers Teutoniques récupèrent aujourd'hui les options mystiques des néo-Templiers ainsi que les mouvements d'extrême-droite qui flirtent avec les théories nazies. Ils cherchent ainsi à fédérer un mouvement néonazi international dont le but avoué sera de prendre le pouvoir en Europe.

Commanderie Souveraine

Bien incapables de tenir une tour de Babel dans les pays de l'ex-URSS, les Chevaliers Teutoniques ont centralisé les activités du Bâton autour de Cracovie. La cité abrite l'Obédience depuis le Moyen Âge dans l'une des tours de la ville. Cette tour appartient au descendant de l'un des rois de Pologne, qui revint sur la terre de ces ancêtres lors de la chute du régime communiste, après avoir été intronisé dans une Obédience parisienne.

Cet endroit portait, jusqu'à une date récente, le nom de tour des Templiers mais le Grand Commandeur des Chevaliers Teutoniques réussit à faire changer le nom de la Commanderie pour celui de tour des Épées de Feu. Aujourd'hui l'ancien nom est dévolu à une ruine sans intérêt dans les vieux quartiers de la ville. Officiellement la tour des Épées de Feu abrite un club privé, ainsi que des agences pour le développement des pays de l'Est.

L'architecture de la tour comporte des créneaux. Elle a conservé son toit pointu en ardoises d'origine. Une magnifique girouette en fer rouillé, représentant une baleine, un faucon et un météore, trône sur le sommet de la tour. Elle indique toujours l'est, quel que soit le vent dominant.

Obédiences

Les Chevaliers Teutoniques sont les maîtres incontestés de l'Asia Slavia depuis leur apparition au Moyen Âge. Leur Grand Commandeur se fait appeler l'Empereur du Monde, d'Outremonde et du Dracheland. Il règne sur les Chevaliers Teutoniques, secondé par cinq Maréchaux qui coordonnent de nombreuses Obédiences liées à l'Ordre : la Sainte Vehme, les Chevaliers de Poséïdon, les Chevaliers de Thulé, etc.

Leurs méthodes sont simples. Lorsqu'un Nephilim est repéré, une Compagnie est constituée dont le but est de réduire celui-ci à l'état d'homoncule. Ils ne s'embarrassent pas de la discrétion nécessaire à l'équilibre des forces occultes. Leur objectif : débarrasser le monde des forces démoniaques que sont les Nephilim.

Trésor

Les Chevaliers Teutoniques disposent d'un grand nombre de stases, ainsi que d'une grande quantité d'informations d'importance sur les Selenim d'Europe de l'Est. S'ils partageaient ces connaissances avec les autres Obédiences, le Temple ferait certainement des progrès considérables dans leur lutte contre les Nephilim. De même, les Arcanes majeurs Nephilim qui s'intéressent au sujet des fils de la Lune Noire, n'ont pas encore localisé l'emplacement des archives.



HELVETIA GERMANICA

Territoires

La province Helvetia Germanica comprend la Suisse, l'Autriche, l'Allemagne, les Pays-Bas, le Schleswig-Holstein et la Belgique flamande.

Histoire

Helvetia Germanica représente l'ultime volonté du dernier des Grands Maîtres officiels. Elle est toujours active, bien que son heure de gloire du XIV^e au XVII^e siècle soit derrière elle. Les Templiers qui font vivre le Bailliage sont animés par un but clairement établi par le Grand Maître dès le départ : découvrir les Portes du Paradis, que les occultistes situent dans les montagnes suisses.

Suite aux guerres occultes internes qui entourèrent le siège de Munster en 1534, le Bailliage fut sauvé de la tourmente par l'intervention des Chevaliers Teutoniques, qui déplacèrent la tour de Babel de cette province. Dès lors, le Bailliage forma des hommes d'action et de confiance pour les projets ésotériques du Grand Maître, notamment l'apocalypse templier. Même si l'actuel Bailli ne partage pas les ambitions modernes et technologiques du Grand Maître, le Bailliage poursuit son rôle d'Obéissance instructrice en fournissant des hommes d'action et de confiance aux autres Bailliages.

Commanderie Souveraine

Désormais la tour de Babel d'Helvetia Germanica se situe à Munich sous la tutelle des Chevaliers Teutoniques. Elle se situe dans une banque, et l'on y accède à l'aide d'un passage secret aménagé au fond de la salle des coffres.

Obédiences

Le Bailliage d'Helvetica Germanica est sous la coupe du Grand Commandeur des Chevaliers Teutoniques qui mit au point la Sainte Vehme. Cette dernière est une ramification des plus violentes de ce groupe. Elle est active dans toute l'Europe, bien que son centre de décision se situe en Allemagne. Les membres de cette société secrète sont les gardiens d'un terrible secret : comment fabriquer des stases grâce à un ancien instrument de torture, la vierge de fer.

La Sainte Vehme est donc une Ferme qui permet aux Chevaliers Teutoniques de préserver ce Bailliage des actions des Fraternités Nephilim. Elle est constituée autour de trois grades qui sont Ceux Qui Savent — des Chevaliers Teutoniques, dont leur Grand Commandeur — les Francs-Juges et les Francs-Comtes. Les membres de ce groupus-

cule sont infiltrés à tous les niveaux de la société allemande, mais aussi européenne. Leurs méthodes sont simples. Ils identifient un Impur (un Nephilim dans leur langage codé imprégné d'idéologie nazie), le somment de se présenter devant leurs tribunaux par trois fois pour y être jugé et exécuté. Si ce dernier ne se présente pas, il finit par être enlevé pour être torturé dans la vierge de fer.

Les Chevaliers de la Croix Pâtée sont également présents en Helvetia Germanica.

Trésor

La vierge de fer de la Sainte Vehme est un artefact ayant l'apparence d'un sarcophage aux formes féminines dont l'intérieur est garni de piques acérées. Une fois qu'une personne est placée à l'intérieur et que l'on a refermé le couvercle sur lui, les piques transpercent son corps. Si ce dernier abrite un Nephilim, celui-ci voit son Pentacle se résorber en Terres Rares. Elles sont ensuite récupérées par les Chevaliers Teutoniques pour concevoir des stases.

MALTA INSULA

Territoires

Malta Insula regroupe les îles Baléares, la Sardaigne, la Sicile, la Crête, la Grèce, la Bulgarie, la Turquie, la République Serbe, la Bosnie et bien entendu l'île de Malte.

Histoire

Alors que les initiés du Temple Archaïque fuyaient l'Égypte des Nephilim, ils accostèrent sur l'île de Malte où ils érigèrent la base de leurs prochains voyages. Ils organisèrent bon nombre de chasses aux Nephilim à partir de là, conçurent des homoncules et élaborèrent de multiples plans de conquête. Au début de notre ère, l'expérience du Bailliage de Malte s'était reproduite un peu partout. Chacun gagna son indépendance, mais celui de Malte était le plus prospère. Le Bailliage conserva sa solide position jusqu'à la fin des Croisades, époque qui marqua son déclin progressif. C'est alors que le Grand Maître décida pour la première fois de réviser la structure du Temple Archaïque pour lui donner le modèle médiéval qu'on lui connaît. Il décida de sauver le Bailliage de l'île en constituant la première des Commanderies : un Ordre d'hospitaliers, l'Ordre de Malte. Sous le nom de Chevalier de Rhodes, il serait connu comme étant le service de renseignement du Temple. L'Ordre se constitua autour d'un réseau de messagers sûrs, devint une plaque tournante des services de renseignement des pays européens et s'éloigna des réalités ésotériques et Nephilim après avoir capitulé devant le sultan Soliman II, en 1522.



Au Moyen Âge, l'île fut achetée par la papauté qui décida d'y installer ses archivistes. L'Ordre de Malte pu donc puiser à cette source inestimable d'informations qu'étaient les archives secrètes du Vatican, jusqu'au jour où ils réussirent à perdre ces documents. Comment ? Les initiés du Bâton s'interrogent encore. La version officielle fournie par l'Ordre de Malte est que la position des salles était gardée secrète par un labyrinthe ésotérique dont la clef permettant de s'y déplacer aurait été égarée, lorsqu'ils écartèrent les services pontificaux de l'île.

Aujourd'hui, l'Ordre a des agents dans le monde entier mais se désintéresse totalement de l'ésotérisme, du Grand Plan et des Nephilim. Excepté peut-être les Templiers de l'Ordre en fonction à Prague dont on reste sans nouvelle. Depuis l'instauration de ce silence de la Commanderie Pragoise, l'Ordre de Malte est sous la surveillance attentive de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem et du Prieuré de Sion, bien que le Grand Maître semble toujours protéger cet Ordre.

Commanderie Souveraine

Le Bailliage de Malta Insula est le domaine incontesté de l'Ordre de Malte. Cette Obédience de troisième degré y règne en maître tout-puissant. Il tolère tout de même d'autres partenaires : les Chevaliers de la Croix Pâtée et les énigmatiques Chevaliers de la Toison d'Or.

Leur fief est une forteresse médiévale, réplique du Krak de Damas, érigé sur une île située à quelques encablures de La Valette, la capitale de l'île de Malte. De nos jours, le Krak a perdu de sa superbe, les herbes folles ont envahi les remparts, les donjons ont perdu leur toit, les mécanismes d'ouverture des portes sont grippés par la rouille. Des maisons de style grec ont été construites dans les cours. De plus, l'île a servi de base de construction pendant la première Guerre mondiale. Il reste encore des arches, des surplombs, des poutrelles et des filins de fer et d'acier, reliant selon des angles bizarres certaines parties du château.

Obédiences

L'Ordre de Malte, qui constitue les services de renseignement du Temple, envoie des messagers sur toute la surface du globe. Ils sont regroupés en fonction de la langue des pays où ils officient. L'Ordre de Malte administre l'île où il siège, mais ce ne sont pas ses seules occupations. Ces Manteaux Rouges se sont investis dans le contrôle des transports et des flux de marchandises, s'en faisant pour ainsi dire une spécialité. Bien entendu, cette activité séduit toutes les Obédiences, qui n'hésitent pas avoir recours à l'Ordre pour ses transports illicites.

De nos jours, les Templiers de Malte continuent leurs activités d'espionnage en camouflant leurs opérations sous des actions humanitaires et caritatives à travers le monde.

L'île de Malte est un site fertile en récits légendaires. Certains ésotéristes de pacotilles prétendirent qu'elle avait abrité Jason et ses Argonautes. Cette rumeur a suffi pour que se constitue une société secrète en marge des Arcanes mineurs, les Chevaliers de la Toison d'Or, qui prétendaient garder le mythique trésor. Ces derniers furent approchés par le Temple, mais malgré leur effronterie, il ne put se décider à terrasser ces illuminés. Aujourd'hui encore, les Chevaliers de la Toison d'Or font savoir à qui veut bien l'entendre qu'ils ne sont pas des Templiers mais des Questeurs des Plans subtils dont le Temple a besoin. Ces initiés sont des savants et des techniciens — certains d'entre eux travaillent contre leur gré, suite à des enlèvements — qui apportent un soutien logistique très important aux Obédiences du Bâton dans le monde entier.

Aujourd'hui, on ignore encore si ces Chevaliers de la Toison d'Or ont un lien véritable avec les Argonautes ou la Toison d'Or. Le mystère s'épaissit de plus en plus autour de cette confrérie, dont on a prétendu qu'elle était basée à Delphes jusqu'à ce que l'endroit soit revendiqué par les Mystes de l'Alliance de Mâât. À cela, il faut ajouter que le Temple a noué des contacts sérieux avec des Ordres se revendiquant des Chevaliers de la Toison d'Or et de l'épopée des Argonautes, notamment dans la ville de Lyon, en France (cf. *Le Chant de la Terre*, Éditions Mnémos, 1996).

Un seul fait est avéré : le Grand Maître tolère leurs affronts et leurs mystères, et cela cache forcément quelque chose.

Trésor

Que sont devenues les archives secrètes du Vatican ? Aucune piste ne vit le jour pendant des années, jusqu'à ce qu'une rumeur attire l'attention des observateurs. Ces archives n'auraient pas disparu, mais auraient bel et bien été déplacées par l'Ordre de Malte jusqu'à la tour de Babel du Prieuré de Sion. En effet, celui-ci chercherait à percer le savant cryptage que les Inquisiteurs utilisèrent pour dissimuler ce qu'ils avaient appris sur le Baphomet. Celui-ci est en leur possession depuis la fin du XII^e siècle. Les Nautés ne souhaitent pas être pris de cours par les manigances du Grand Maître qui prépare l'apocalypse.

Pour le moment, les Nautés n'ont rien appris de plus que ce qu'ils savaient déjà. Le Baphomet serait un être que les religieux qualifièrent de démoniaque, qui fut emprisonné dans un cocon de verre et de plomb. Ce dernier aurait été enchanté ou sanctifié afin de pouvoir contenir la terrible puissance que représente le Baphomet. Les Inquisiteurs confessent qu'ils inventèrent n'importe quoi sur le culte que les Templiers lui rendaient au Moyen Âge, mais qu'ils n'eurent aucun remords en comprenant que la vérité était bien plus terrifiante. Tout cela les Nautés le savaient, car ils en sont responsables. Les Nautés savent également que le Baphomet fut fabriqué par Tubalcaan lui-même lorsqu'il vit sa dernière heure arriver. Le Prieuré de Sion pense que le Grand Maître cherchera à fusionner avec le Baphomet au moment de leur apocalypse.

EUROPA SLAVIA

Territoires

Ce Bailliage est constitué de la Slovaquie, de la Hongrie, de la Roumanie, de la Slovénie et de la Croatie. Depuis quelques mois, les Templiers d'Europa Slavia sont sans nouvelle de la Commanderie de l'Ordre de Malte en République Tchèque, à la suite d'un sommet européen qui s'est tenu à Prague. Une mission fut dépêchée afin de tirer la situation au clair ; elle disparut corps et biens.

Histoire

Ce Bailliage est le dernier à avoir été constitué par les Templiers par le biais des Chevaliers Teutoniques qui progressaient vers l'Est à la recherche d'une entrée vers la Terre Creuse. Ces Manteaux Blanc n'ont toujours pas découvert cet endroit mystérieux. Par contre, ils ont rencontré une confrérie de Selenim qui, pour pratiquer l'Assouvissement nécessaire à leur survie, avait créé la secte bogomile au VIII^e siècle et se faisait passer pour des vampires hantant les Balkans. Les Templiers firent le choix de les étudier avant de tenter de les détruire. C'est ainsi qu'ils purent concevoir des homoncules Selenim dont les utilisations répétées les rendirent brutaux et belliqueux. Ces Templiers écumèrent les Carpates, terrorisant les populations et se constituant un royaume de terreur et de superstition. Les siècles se sont écoulés et ces Templiers ont fini par comprendre que l'un de ces Selenim, le Géant des Carpates, n'avait pas été converti en homoncule. Il s'était infiltré parmi eux et les manipulait.

Les Templiers ne prirent pas ombrage de la situation et décidèrent d'accepter leur rôle dans les desseins du Géant des Carpates qui partageait leur haine des Nephilim. Dans la seconde moitié de ce siècle, cette étrange Commanderie prit une part active dans l'histoire de la Roumanie. Il fallut des décennies à des Nephilim pour révéler cette alliance contre nature. Des Templiers du troisième degré détruisirent cette Commanderie. Le Selenim et quelques-uns un de ses alliés survécurent et se réfugièrent en ex-Yougoslavie. Des initiés soupçonnent cette confrérie d'avoir une responsabilité dans les conflits qui agitèrent ce pays avant que la situation leur échappe.

Autre fait marquant de cette région riche en événements ces dernières années : les responsables de l'Ordre de Malte auraient rejoint une mystérieuse assemblée où siègeraient des êtres de Ka afin de gérer le patrimoine magique d'un peuple légendaire, les Boïens (cf. *L'Assemblée du Seuil*).

Commanderie Souveraine

Tant que l'Ordre de Malte installé à Prague communiquait encore avec les autres Commanderies, cette cité était la capitale ésotérique de l'Europa Slavia. Les Templiers



avaient par le passé capturé treize Nephilim qu'ils avaient liés à treize Athanors qui donnaient au manoir les abritant de formidables moyens de défense. De plus, Prague, par son passé ésotérique — ville du Lion Vert, du Golem, des kabbalistes juifs, de Kafka, etc. — était un endroit idéal pour ériger la tour de Babel du deuxième et du troisième degré.

Désormais les Obédiences sont désorganisées car aucune ville ne s'impose pour installer la Commanderie Souveraine. La situation inquiète les Templiers qui perçoivent la faiblesse de ce Bailliage. Tous les acteurs occultes ont les yeux rivés sur la Ville aux Cent Clochers et aux mystères qu'elle s'apprête à révéler à l'heure de l'Apocalypse. Si les Templiers ne parviennent pas à éclaircir la situation et à restructurer l'Europa Slavia, les responsables des événements de l'Assemblée du Seuil triompheront. Dans ce cas, cette région du monde échappera au contrôle du Bâton.

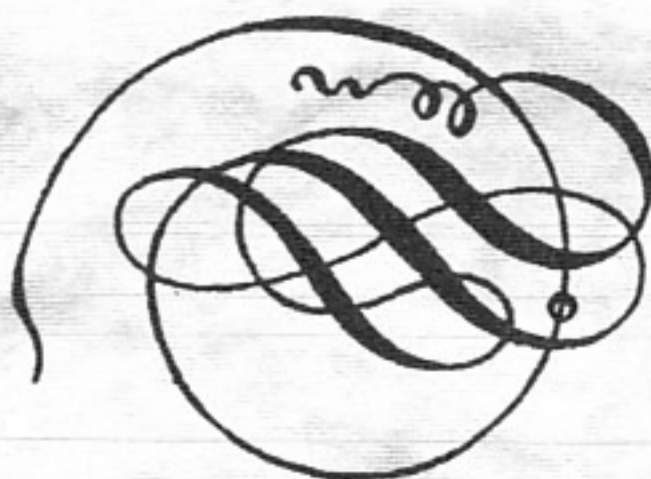
Obédiences

L'Europa Slavia est aux mains des Chevaliers Teutoniques et des Chevaliers de la Croix Pâtée. Privés de l'autorité de l'Ordre de Malte pragois, ces Frères ennemis s'enlisent dans un conflit sournois de trahison et de coups bas.

Il est à noter que l'Ordre de Malte n'a jamais administré pleinement ce Bailliage mais tranchait les questions délicates qui embarrassaient les Chevaliers Teutoniques et les Chevaliers de la Croix Pâtée.

Trésor

Curieusement les trésors de ce Bailliage avaient disparu avec le pillage des trésors de Rodolphe II de Bohême, qui avait fait de Prague une cité de l'Alchimie, à cause de l'avidité de sa famille. Ces derniers temps, un mystérieux mécène appelé le Collectionneur aurait retrouvé ces pièces rares et les aurait acheminées jusqu'à la Ville aux Cent Clochers. Les Templiers souhaitent que la Commanderie de l'Ordre de Malte redonne de ses nouvelles rapidement, afin que le Bâton récupère ces trésors dont faisait partie le miroir de Scoto (cf. *L'Assemblée du Seuil*).





TERRÆ SEPTENTRIONIS

Territoires

Ce Bailliage contrôle le Danemark, la Norvège, l'Islande, les îles Féroé, les îles Shetland, le Groenland et Terre Neuve.

Histoire

Comme on l'a déjà expliqué dans l'Histoire du Bâton, ce Bailliage fut le premier érigé hors de l'Égypte par les Chevaliers Invisibles. Ces guerriers farouches abandonnèrent leurs usages égyptiens et s'adaptèrent aux mœurs des civilisations nordiques. En revanche, ils conservèrent leurs talents de stratège. Ils les protégèrent dans une société secrète qu'ils fondèrent sur ces terres septentrionales : les Guerriers Enragés, les Berserkers. Cette société dut se protéger des Karls vikings qui rêvaient de posséder leurs savoirs militaires. Les Templiers, au fil des années, réussirent à contrôler les Vikings sans leur transmettre le moindre Rite du Bâton.

Les Berserkers chassèrent les Nephilim comme s'il s'agissait de bêtes fauves. De nos jours, cette communauté a disparu mais les Templiers de cette province sont les gardiens de ces traditions. Ces initiés ont d'importants problèmes de discipline avec leurs Frères des autres Bailliages, notamment avec les Chevaliers Teutoniques d'Asia Slavia : ils se chamaillent l'autorité des Commanderies nordiques abandonnées aux Russes, il y a plus de trois cents ans. Ces Commanderies sont d'une importance capitale. Elles abritent les tombeaux des derniers Berserkers qui auraient été enterrés avec leurs Lames d'orichalque.

Commanderie Souveraine

Les Templiers de ce Bailliage se réunissent dans une chaîne de bars appelée les Tavernes de la Hache Tranchante dans la ville d'Oslo. Ils travaillent ardemment à la construction d'un réseau souterrain qui relieraient les tavernes. Ainsi, ils bénéficieraient d'une tour de Babel souterraine.

Obédiences

Ce Bailliage est le terrain d'action des Chevaliers de la Croix Pâtée et des Chevaliers du Christ.

Trésor

Les Templiers de ce Bailliage ignorent qu'ils ont la garde des précieux vestiges du Royaume d'Hyperborée que les Poursuivants les plus illustres auraient érigé afin d'attirer l'une des figures du Glorieux Alliage, l'Atalante (cf. *L'Atalante Fugitive*).

TERRÆ NOVÆ

Territoires

Il s'agit des États-Unis d'Amérique et du Canada.

Histoire

La Milice du Christ est issue du Temple Archaïque, bien que son existence n'ait été reconnue par ses pairs qu'au Moyen âge. Il s'agissait alors de moines-soldats qui défendaient les pèlerins en Terre Sainte des actions occultes qui pouvaient les menacer. De plus, cette implantation leur permettait de contrôler leurs Frères du Temple en Europe et en Terre Sainte. Ils officiaient à la façon d'une police du Temple.

Lorsque les Templiers furent arrêtés massivement en France, ils se réfugièrent en Lusitania où ils organisèrent le départ vers le Nouveau Monde. Une fois de l'autre côté du Grand Océan, les milices christiques structurèrent le Bâton selon leurs idées. Le Temple Archaïque était désormais bien loin derrière eux. Ce furent eux qui donnèrent sa dimension moderne au Temple : les complots internationaux, les implications des Ordres dans la politique des profanes, le terrorisme, etc. Ils conçurent de toutes pièces le projet des néo-Templiers (*cf. Loa*).

Au XVI^e siècle, des Templiers fuirent les querelles religieuses européennes et l'Inquisition pour le Nouveau Monde. Ce nouvel arrivage de Templiers permit aux Milices du Christ de concevoir le Bailliage dans ces moindres détails. Ils traquèrent les Cousins du continent, importèrent de l'orichalque et érigèrent le Bailliage le plus grand et le plus solide que le Temple ait connu depuis l'Égypte de Tubalcaan. Certains prétendent que le Grand Maître actuel aurait été choisi dans leurs rangs.

La révolution industrielle acheva de consolider la Milice du Christ et son modèle de domination des profanes. De nombreux acteurs occultes tentèrent d'enrayer la machine, sans succès jusqu'à présent.

Commanderie Souveraine

Dans les années 50, le Grand Maître s'installa dans une grotte immense creusée par des essais nucléaires au point 1919 à Black Creek dans le Nevada. Aujourd'hui c'est une véritable base militaire qu'occupent le Grand Maître et les Templiers de son entourage.

Obédiences

Les États-Unis d'Amérique sont sous la coupe des Milices du Christ depuis que ces derniers ont découvert le nouveau monde grâce aux secrets du Temple réfugiés en Lusitania, dès 1314.



Les Milices du Christ ou les néo-Templiers sont des penseurs de modèles de société et des stratèges hors pairs. Ils sont aujourd'hui installés un peu partout dans le monde, insinuant dans les autres Bailliages l'idéologie qui les animèrent lorsqu'ils construisirent la Terræ Novæ. Ils manipulent les pouvoirs d'un État au plus haut niveau grâce à l'initiation de quelques pions judicieusement choisis, mais aussi en implantant leurs hommes, les Fonctionnaires, dans les rouages de l'administration territoriale (cf. *Loa*).

Les Milices du Christ s'assurent l'hégémonie religieuse grâce à la très précieuse secte Bianética, de plus en plus étendue dans cette région.

Toutes les Obédiences sont représentées sur ces nouvelles terres et elles acceptent la domination gloable des Milices du Christ.

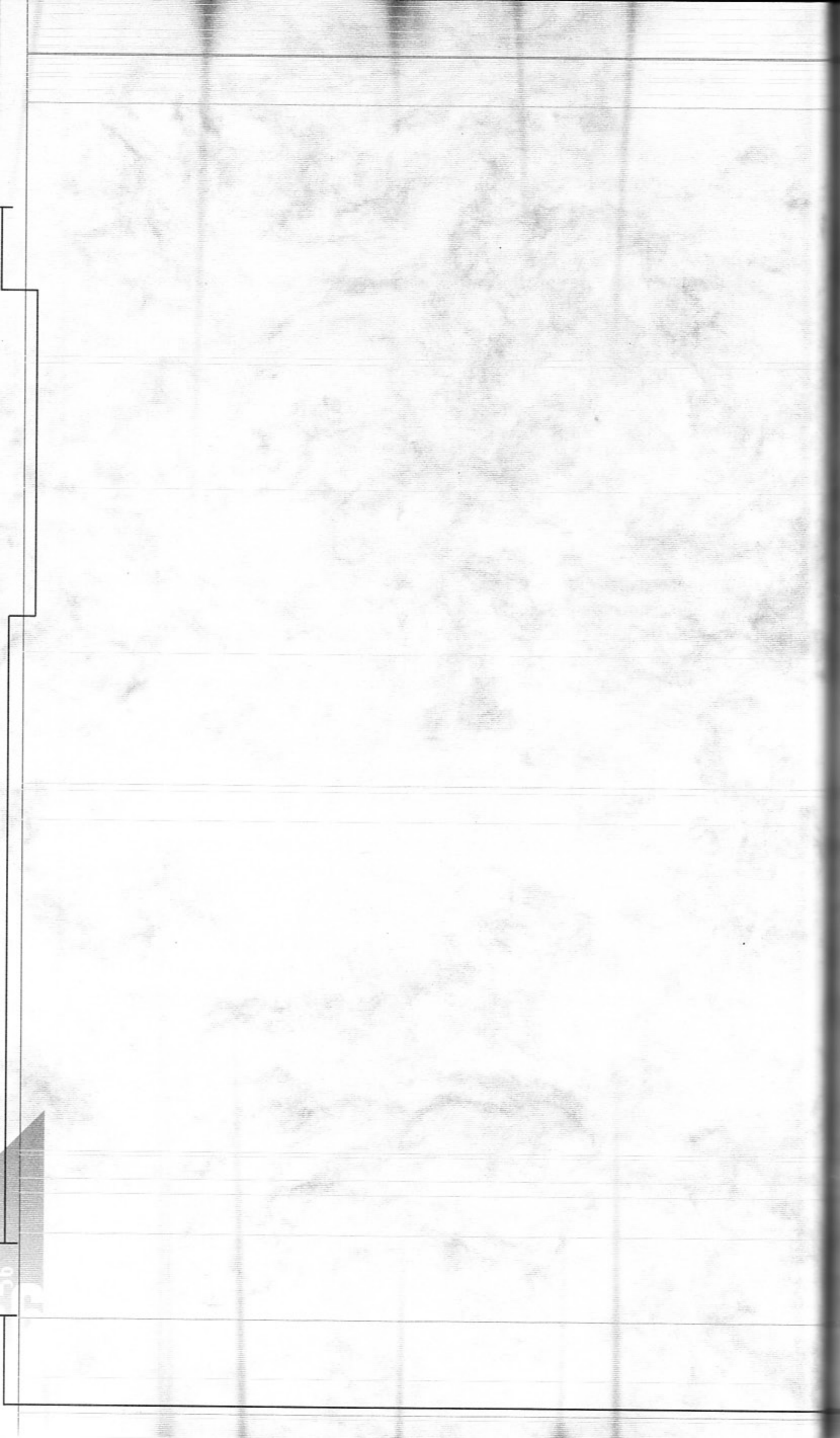
Trésor

Les Milices du Christ sont sur le point de terminer la fabrication de mystérieuses Nefs ou Galions élémentaires qui leurs permettraient de se rendre dans les Akasha, afin de livrer un ultime combat contre les Nephilim lors de l'apocalypse templier. Pour ce faire, il ne leur reste plus qu'à terminer l'inquiétante Selenef. Pour ce faire, ils devront se procurer l'esprit d'un Loa très puissant (cf. *Loa*). Il semblerait que peu de choses puissent les en empêcher. À moins qu'une Fraternité de Nephilim courageux intervienne à temps.

LE BAILLIAGE PERDU

Pour plusieurs raisons, les Templiers n'ont jamais réussi à s'implanter correctement dans la péninsule italienne : la présence des Mystères sous l'Antiquité, l'église catholique romaine au Moyen Âge, et ces deux forces sont toujours extrêmement présentes. D'une part, la puissance profane de l'Église et ses multiples cellules occultes, d'autre part, les Mystères, qui articulent leurs chapelles sur ce territoire de façon à faire barrage aux serviteurs du Bâton. De nos jours, il n'existe que de très rares Obédiences du Temple en Italie, celles qui survivent se transmettant des Rites imparfaits. Ces Frères n'inspirent que honte et pitié au Temple qui se prépare à l'apocalypse sans eux.

Une tentative de retour du Temple a actuellement lieu à Capri, au large de Naples, mais les Mystes sont décidés à faire ce qu'il faudra pour qu'elle se solde par un échec (cf. *La Dame de onze heures*).



FRANCIA

Assez longtemps tu as porté le baudrier, l'épée et les éperons du monde ; viens avec moi, je t'armerai Chevalier du Christ [...]

- Saint François d'Assises



La description du monde templier serait incomplète sans le Bailliage Francia, qui fut le plus contrarié par les Nephilim ces dernières années. Cette province, particulièrement intéressante, fut, au Moyen Âge, le théâtre de la renaissance, puis de la chute du Temple. Il faut ajouter à cela les actions de certaines Fraternités Nephilim qui bouleversèrent sa géographie et l'implantation des Templiers sur les territoires de ce Bailliage. Ces derniers sont divisés en vingt-deux régions, au sein desquelles des Obédiences puissantes sont toujours en action. Notamment, on retrouve dans chacune de ces régions les initiés de l'Ordre des Veilleurs du Temple.

De nos jours, les Templiers sont moins nombreux que les francs-maçons mais plus nombreux que les joueurs de cartes à collectionner. Il leur suffit de détenir certains postes clés pour pouvoir actionner les bons leviers.

L'emblème de ce Bailliage est une épée surmontée d'une couronne.

La présentation des régions de Francia respecte le découpage suivant :

Emblème : il s'agit du blason de la Commanderie. Il est utilisé pour marquer les vêtements, les bijoux rituels des Templiers, voire leurs documents secrets.

Architecture : dans ce passage, vous trouverez des indications sur les structures de relations des Templiers dans chacune des régions.

Les Compagnons : ce sont les principaux personnages manipulés par le Temple. Généralement, ils obéissent au Commandant.

Les Fermes : ce sont des hommes ou des structures utiles à la Commanderie dans ses complots locaux.

Les complots : les manipulations de première importance dans la région.

Les Obédiences : les groupes de Manteaux Noirs agissant dans la région. L'Ordre des Veilleurs du temple est toujours présent (voir plus haut). Lorsqu'une Obédience majeure est mentionnée pour la première fois, elle est détaillée en encart. Certaines Obédiences ne sont que citées, pour permettre au meneur de jeu de les développer comme bon lui semble. La liste de ces Obédiences n'est pas exhaustive.



L'ALSACE

Emblème

Une épée brisée.

Architecture

Le château de la Commanderie, qui appartient à son Commandant, est situé dans une bâtisse médiévale aux alentours du village de Studfoss, près de Colmar. La Commanderie comprend trois postes de garde, situés à Colmar, Strasbourg et Mulhouse. Ils ont été installés dans d'anciennes caves à vin transformées en salles de réunion. Les Templiers accèdent à ces salles grâce à un réseau de souterrains construit pendant la Seconde Guerre mondiale par les Allemands.

Les Compagnons

La Commanderie possède deux compagnons fort précieux. Le premier des Compagnons est un ancien commandant de la Gestapo que les Templiers ont protégé à la libération et qui connaît toutes les caches d'armes allemandes. Le second est le député Jacques Weisseurs qui œuvre secrètement à la réalisation du Grand Plan.

Les Fermes

Les Chevaliers du Bec Corbin possèdent une certaine influence sur la région. En effet, ils font chanter le procureur de Colmar pour sa collaboration avec les nazis et manipulent bon nombre d'occultistes privés et d'adeptes naïfs, à qui ils font miroiter la révélation de grands secrets.

Les complots

La Commanderie est lancée dans une vaste opération de traque des Nephilim. Elle fait examiner tous les lieux réputés occultes dans la région. Grâce à un groupe, que la presse a baptisée le « gang des Musées », elle s'approprie tout ce qui pourrait ressembler à une stase. Elle procède aussi à l'enlèvement de toutes personnes suspectes selon les perspectives des théories racistes hitlériennes.

Le Commandant a un projet très ambitieux : il compte organiser une secte, véritable leurre pour piéger des Nephilim, sous couvert d'une association de passionnés de New Age victimes de lavage de cerveau. Il compte ainsi en faire des zombies dont la fonction serait de repérer les traits marquants des métamorphes Nephilim.

Les Obédiences

Les Chevaliers du Bec Corbin.



Les Chevaliers du Bec de Corbin



Siège

Les Chevaliers du Bec de Corbin sont installés dans un fort — construit à la manière de Vauban — datant du XVIIe siècle. De nos jours, ce fort, qui fut le théâtre de massacres affreux pendant la guerre de Trente ans, est abandonné. Ses murailles épaisses et ses angles pointus sont recouverts par le lichen. Des arbres ont poussé dans les coursives. L'eau des douves a croupi. Les Templiers alsaciens ont investi les lieux en toute illégalité. Ils entretiennent des rumeurs sur le château qui, aux dires des habitants alentours, serait hanté.

Organisation

Les Chevaliers du Bec de Corbin possèdent leurs propres grades initiatiques. Leur Commandant est le général Corbin ; il dirige des compagnies dont les généraux sont connus, tout comme leur compagnie, sous le nom d'une arme d'hast médiévale : guisarme, falcatre, etc.

Méthodes

Les Chevaliers du Bec de Corbin, très liés à la Sainte Vehme, utilisent les méthodes des Chevaliers Teutoniques. Ils mènent leurs opérations dans la violence et n'hésitent pas à tuer leurs victimes. Leur justice est expéditive.

Ces Templiers ont à leur disposition des armes à feu de tous types : de l'arme de poing au lance-roquettes. Bien que l'usage de ces armes soit désapprouvé par les autorités du Bailliage, les Chevaliers du Bec de Corbin n'en sont plus à leur premier débordement.

Influences

Les Chevaliers du Bec de Corbin ont une emprise totale sur les occultistes ou ceux qui sont confrontés aux phénomènes occultes d'Alsace, grâce à leur réseau de Fermes et de Compagnons qu'ils gèrent à manière de la mafia italienne. Tout type d'information occulte finit toujours par leur parvenir, ce qui conduit les Nephilim à désertir cette région.

Au nom des Chevaliers Teutoniques, et donc des Assassins, ils exécutent des sentences meurtrières à l'encontre des traîtres du Temple.

Complots

Les Chevaliers du Bec Corbin sont le relais de la Sainte Vehme en France (cf. les Chevaliers Teutoniques).

L'AQUITAINE

Emblème

Un cercle de pierre coupé par une croix à huit branches.

Architecture

La Commanderie possède une influence modeste. Son château est composé d'une demeure privée construite selon un style post-moderne assez clinquant, située dans la vaste forêt des Landes près de la résidence secondaire de l'ex-président de la République. La présence de ce dernier a, pendant des années, empêché les Templiers de se réunir, sous peine d'alerter la DST.

Désormais, la Commanderie retrouve petit à petit ses activités, bien qu'elle n'exploite toujours pas suffisamment ses dix postes de gardes situés dans des bastides érigées par les Anglais au Moyen Âge.

Les Compagnons

L'unique compagnon de la Commanderie est le président britannique du Tower's Club, une association de « rencontres » et d'œuvres caritatives.

Les Fermes

La dernière des Fermes de la Commanderie fut la victime d'un assaut de Pymy lyonnais. Cette dernière avait été bâtie sur les ruines d'un temple gaulois dédié à Lug.

Les complots

La Commanderie tente de récupérer le contrôle ésotérique du Pays Basque, qui est désormais aux mains de la mystérieuse société secrète Ibarrolla Lantaxki (voir plus loin : Les relations).

Les Obédiences

L'Ordre Rénové du Temple.



L'AUVERGNE

Emblème

Une sphère parfaite en lévitation sur un bâton de pierre.

Architecture

La Commanderie et ses sept postes de garde sont installés dans un réseau de grottes constitué d'une salle entièrement sphérique et d'autres petites salles, dont les concrétions calcaires servent de mobilier.

Les Compagnons

La Commanderie a toujours été une terre d'accueil pour les réfugiés en tout genre. Ainsi on y trouve de nombreux Compagnons issus de tous les horizons : un préfet initié aux rites francs-maçons, un mafieux repenté et amateur d'alchimie, etc.

Les Fermes

Les principales Fermes de la Commanderie sont financières. Les Chevaliers du Cantal ont organisé une milice de protection des banques de la région en échange d'arrangements financiers.

Les complots

La Commanderie cherche à comprendre les raisons du Grand Réveil des Nephilim. Dans ses recherches, elle se heurte aux Fraternités de la Coupe et s'apprête à révéler des secrets compromettant les plans de ces sociétés secrètes, ce qui conduirait à un bouleversement sans précédent. Les rumeurs font même état de la venue de G pour les soutenir.

Les Obédiences

L'Ordre des Chevaliers Bienfaisants de la Cité Sainte.





LA BRETAGNE

Suite à la campagne *Le Souffle du Dragon*, les rapports de force de *NEPHILIM* ont été modifiés sur le sol breton. Nous vous proposons des réalités alternatives, conséquences des fins potentielles de cette campagne en sept épisodes.

Les Nouveaux Âges Sombres

Le Dra-Ka-On s'est réveillé et les Omphalos ont vomi des torrents d'effets Dragon sur la Bretagne. Les habitants se sont entre-tués alors que les éléments se déchaînaient, la Bretagne devint une terre de chaos. Dans ce contexte pré-apocalyptique, les Templiers français infiltrèrent les opérations de sauvetage orchestrées par le gouvernement français, dans le but de tuer le plus de Nephilim possible.

Il ne fait plus aucun doute pour les Templiers que les Déchus sont responsables de ces événements. Arrivant sur cette terre de magie et de chaos qu'est devenue la Bretagne, les Templiers comprennent que le Filet Magique de Michel s'est déchiré et qu'ils ne peuvent rétablir la situation. Le Grand Maître propulse les Veilleurs du Temple au sommet de l'initiation sous la tutelle du Prieuré de Sion et les charge de reprendre le contrôle du Dra-Ka-On par tous les moyens.

À l'aube de l'apocalypse templier, les Veilleurs du Temple ont stabilisé les luttes d'influences ésotériques bretonnes sans pour autant museler la force terrible du Dra-Ka-On. Néanmoins, le Grand Maître considère l'opération comme un succès et décide, en conséquence, de destituer le Bailli au profit d'un Veilleur. L'Ordre obtient ainsi son indépendance et tous les pouvoirs pour refédérer, comme il l'entend, le Bailliage Francia.

Échec et Mat

L'Ordre de l'Hermine réussit à contrôler la force magique du Dra-Ka-On grâce au Filet Magique de Michel. En récompense, le Grand Maître ordonne l'initiation de l'Ordre de l'Hermine au rang des Manteaux Blancs. Monseigneur décède dans les mois qui suivent. Il est remplacé dans ces nouvelles fonctions par Armand de Chateaubriand, Premier Croisé. Celui-ci, fléchissant sous les pressions de l'Œil des Chevaliers Kadosh, maintient l'affiliation de la Bretagne à Alta Patria.

De leur côté, les Obédiences françaises passent de nombreux accords avec l'Ordre de l'Hermine qui va naturellement devenir l'arbitre, au côté des Veilleurs du Temple, dans les conflits du Bailliage Francia. Les Nautes du Prieuré de Sion prennent leurs quartiers au Mont Saint-Michel et préparent l'apocalypse à venir. Le Dra-Ka-On sera très certainement un des acteurs majeurs, malgré lui, du Grand Plan. Les Nephilim ont perdu une bataille décisive contre le Bâton. L'Ère du Verseau s'annonce difficile pour les Déchus.

L'Aube d'une Nouvelle Ère

Le Dra-Ka-On a été dompté par une Fraternité d'intrépides Nephilim. La Bretagne est réenchantée et exige son indépendance politique. Les Templiers de l'Ordre de l'Hermine sont traqués et mis à mort par les Nephilim. Les artefacts récupérés dans leurs murs sont amenés dans une Demeure Philosophale de la Tempérance et de la Force dans la forêt de Brocéliande. Les Arcanes majeurs installent au Mont Saint-Michel un conseil permanent permettant aux Adoptés de poser les bases d'une nation Nephilim. La tâche est longue et compliquée, mais elle est animée par la lutte quotidienne nécessaire pour préserver la Bretagne de l'influence des Templiers.

Alors qu'ils constatent l'alarmante situation, les Templiers du Bailliage Francia reçoivent l'ordre du Grand Maître de tout faire pour empêcher l'indépendance de la Bretagne et la constitution d'un État celtique où Déchus et humains vivraient en harmonie, un nouveau Grand Compromis. Le Bailliage Francia doit aussi reprendre le contrôle ésotérique de la Bretagne en lançant des assauts incessants sur les bastions Nephilim, les Omphalos. Le Bailli, qui connaît de très importantes difficultés, ne parvient pas à coordonner les efforts nécessaires et les Templiers français échouent lamentablement. Le Grand Maître est furieux.

L'Ordre des Veilleurs du Temple se voit confié une mission délicate. Les Veilleurs doivent éliminer les partisans de l'alliance triangulaire île-de-France-Bourgogne-Rhône, et démanteler les Obédiences illégitimes de Provence. Les Veilleurs se heurtent aux Assassins sur le premier point. Le Bailliage s'embourbe dans une tourmente qui ne laisse aucun choix au Grand Maître : Francia sera nettoyé de tous ses traîtres lors de l'apocalypse templière. L'Ère du Verseau sonnera le glas des Templiers de Francia.

LA NORMANDIE

Emblème

Un léopard portant un bâton.

Architecture

Les Templiers normands ont vu une grande partie de leur Architecture détruite par les bombardements de la deuxième Guerre mondiale. Ils ont pourtant réussi à conserver intact le réseau souterrain construit par la survivance du Temple Archaïque dans les sociétés secrètes initiatiques vikings. Leur Commanderie est située dans une église neuve d'Aunay-sur-Odon, qui offre des révélations dans ses proportions que seul un initié du Bâton peut appréhender.



Les Compagnons

Le principal Compagnon de la Commanderie est le président de la chambre de commerce de la région Basse-Normandie qui croit être un descendant de l'envahisseur viking Rollon. Les Templiers lui ont promis le trône de Normandie dans les bouleversements politiques de l'Ère du Verseau.

Les Fermes

Les Templiers ont infiltré les hauts degrés de la franc-maçonnerie normande en les compromettant dans une affaire de sacrifices rituels d'enfants que la presse attribue à un maniaque sexuel. La piste qui conduit à des notables de Rouen est étouffée par les manigances des Templiers.

Les complots

Les Chevaliers du Temple recherchent activement le Saint Graal dont la position, à l'époque de Rollon, serait indiquée dans la tapisserie de Bayeux. Ils pensent que la relique fut entre les mains des Vikings et recherchent des Nephilim pouvant les guider sur sa trace à travers l'histoire.

Les Obédiences

L'Ordre Rénové du Temple.



L'énigme de Gisors

Au Moyen Âge, les rois d'Angleterre et de France se donnaient rendez-vous sous un ormeteau ferré gigantesque hérité des Guerres Élémentaires, à Gisors. En 1188, Philippe II fit abattre l'arbre lors d'une querelle avec les Anglo-normands. La raison de cette colère : lequel de ces monarques devraient bénéficier de l'ombre prodiguée par l'arbre ? Mais le crime fut plus important qu'il n'y parut. Cet orme était la manifestation du Ka-Dominant d'un Nephilim, Ormus, tombé en Narcose.

La coupe de l'arbre, qui entraîna la dislocation du Pentacle du Nephilim, perturba les Champs magiques définitivement. Dans les heures qui suivirent, ils se déchaînèrent sur la vallée de l'Epte. Depuis lors, la ville de Gisors est le théâtre d'activités magiques particulières : des illuminés prétendent avoir des visions prophétiques, des spectres hantent les nuits brumeuses de la cité médiévale, etc.

Cette surveillance excessive de tous les partis ésotériques a souvent conduit à des affrontements pour le contrôle des forces occultes dans les alentours. Les Templiers friands de ces rumeurs installèrent, en grand secret, une Commanderie aux abords de la ville. Ils occupaient en outre le fort normand en ville pour tromper les acteurs occultes. Les initiés du Bâton auraient percé les secrets de Gisors, mais leurs archives disparurent lors de la rafle de 1314. Au fil des ans, ces archives manquantes entretenirent les légendes d'un trésor des Templiers dans la cité et suscitent encore de nombreuses fouilles de nos jours...

LA PROVENCE

Emblème

Une épée fichée dans la tiare papale.

Architecture

Les Chevaliers se réunissent dans une grande pièce aménagée en sacristie, après les messes de l'église de Saint-Jean de Malte, à Aix-en-Provence. À Draguignan, la Commanderie possède une trentaine de postes de garde hérité du Temple médiéval.

Les Compagnons

Les récitants locaux constituent le tissu des Compagnons du Temple en Provence. La Commanderie peut aussi compter sur la population ecclésiastique d'Avignon.

Les Fermes

Depuis quelques années, un corps expéditionnaire du Temple, l'Alpha-Oméga, s'entraîne sur des terres appartenant à un général qui vendait des armes au Liban. De plus, les Templiers ont pu reprendre le contrôle du mont Faron où le conseil des Arcanes majeurs se réunissait autrefois l'été dans le fort situé au sommet.

Les complots

La Provence est agitée par les luttes intestines des « Obédiences » dissidentes qui complotent dans l'entourage du Bailli, incapable de diriger le Bailliage depuis des années.

Les Obédiences

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.

Les Chevaliers de l'Alliance Templière



Certains Templiers, sous l'impulsion d'un initié français dont on ignore tout, ont construit cette mystérieuse Obédience. Les Chevaliers de l'Alliance Templière pensent que les traditionalistes du Temple Archaïque ne valent pas mieux que les Templiers médiévaux. Ils les considèrent comme des passéistes. Ces Templiers prennent les néo-Templiers des États-Unis d'Amérique pour exemple. Ces initiés du Bâton ont conservé les Rites du Temple mais s'intéressent à des sujets plus ancrés dans les réalités ésotériques du monde dans lequel nous vivons. Ainsi, ils collectionnent les artefacts de l'Arcane mineur de l'Épée, ils cherchent à développer leur Ka-Soleil et tentent de deviner les règles de l'univers. Ces Templiers résolument New Age militent pour un Ordre spirituel en quête d'Agartha. Malheureusement, ils ignorent que leur attitude intéresse les Assassins qui les ont infiltrés et les utilisent.



L'Ordre Souverain du Temple Solaire

Siège

Les membres de cette Obédience se réunissent dans les souterrains du palais princier de la principauté de Monaco. Ce réseau de galeries médiévales et de voûtes romanes fut construit par les Monégasques pour se protéger des pirates sarrasins.

Organisation

L'OSTS a découpé le Bailliage en neuf Commanderies Souveraines au sein desquelles on trouve huit degrés d'initiation liés à la lumière : violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange, rouge, blanche. À chaque degré, l'initié est censé entrer en transe pour détecter la présence de Nephilim et se barder de protections pour résister à son emprise. Les Commanderies Souveraines sont reliées par un Intranet.

Méthodes

Cet Ordre est, depuis sa création en 1935, imprégné de rituels rosicruciens. En effet, son fondateur, John Elmer-Holmes, était un lecteur avide d'Aleister Crowley et de ses compagnons de la Golden Dawn.

Caput LVIII, un ordinateur surpuissant qui flirte avec l'Intelligence Artificielle, coordonne les actions des membres de l'Ordre. Il est doté d'une personnalité simulée paranoïaque. Les membres de cette Obédience sont prudents à l'extrême. Ils voient des Nephilim partout et se soupçonnent les uns les autres.

Influences

L'OSTS étend son influence sur l'ensemble du Bailliage à travers ses contacts dans les églises des religions monothéistes. Ces Templiers sont des éminents spécialistes en théologie et sont souvent demandés par les autres Ordres afin de trancher des questions difficiles.

Complots

L'Obédience travaille sur un code secret contenu dans les manuscrits de la mer Morte. Si elle parvenait à décrypter ce code, l'OSTS perceraient un mystère qui la conduirait à devenir l'une des Obédiences les plus puissantes du monde, pour ne pas dire un Arcane à part entière.

Sophia Antipolis : l'ancre du Bailli



C'est depuis l'immeuble aux vitres fumées de la société Ultra-Technos que les Obédiences françaises sont coordonnées. En son sein, le Bailli, un homme prétentieux et pédant arborant des lunettes miroirs, a bien du mal à se faire respecter par les Templiers qui, au sein de la Provence, se livrent à une guerre d'influence ridicule. Cette situation lui a totalement échappé et il ignore que des Obédiences illégitimes se sont constituées : la Croix d'argent, la Croix latine et la Croix bleu. De plus, le Bailliage souffre de l'alliance de la Bourgogne, du Rhône et de l'île-de-France. De nos jours, cette réunion d'intérêts constitue un contre-pouvoir qui échappe à l'emprise du Bailli. À ceci s'ajoute la perte du contrôle des trafics internationaux qui s'organisent dans la ville de Nice au profit de Jean Vigallet, Commandant de l'Ordre du Temple de Jérusalem.

L'Ordre des Veilleurs du Temple et les Assassins sont donc en définitive sur le point d'orchestrer l'assassinat du Bailli.

LA BOURGOGNE

Emblème

Une dague dont le pommeau représente une femme nue.

Architecture

La commanderie est située dans un manoir du XVI^e siècle, en ruines. La famille de ce manoir avait soutenu l'un des leurs devenu Nephilim pendant les guerres de religion. Les Templiers, bien qu'affaiblis, avaient réussi à les faire pendre en les faisant passer pour des huguenots. Depuis, ce fief est devenu une cible privilégiée pour des Nephilim revanchards décidés à venger l'ancêtre de cette famille amie.

Les Compagnons

Les principaux Compagnons de cette Commanderie sont les moines d'une petite communauté cistercienne dont la principale activité est l'exploitation vinicole. Ils produisent un vin, le Saint-Milicien de la Croix, exclusivement acheté par les hommes les plus riches et les plus influents. Le fait de commander ce vin à la table d'un grand restaurant permet fréquemment de se faire reconnaître comme un sympathisant du Temple.

Les Fermes

Les Chevaliers bourguignons ont libéré toutes les Fermes dans le but de se détacher des affaires matérielles pour mieux se consacrer au spirituel.



Les complots

Les Templiers de cette région recherchent leur indépendance passée autour de leur Commandant, le digne héritier des ducs de Bourgogne. Pour ce faire, ils se sont alliés aux Templiers parisiens et rhôdaniens, constituant ainsi un véritable contre-pouvoir dans le Bailliage. L'Obédience défie ouvertement les Nephilim dans une revue intitulée *Le jardin secret de l'Art*. Ils s'entraînent ardemment au maniement des armes médiévales.

Les Obédiences

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.

LE CENTRE

Emblème

Une pièce de monnaie percée par un bâton.

Architecture

Cette Commanderie rassemble très peu de Templiers et ne possède plus aucun poste de garde. Ils ne se sont jamais remis de la rafle orchestrée par Philippe le Bel. Quelques légendes subsistent. Ainsi, ils croient que les restes des piliers géants qui étaient censés soutenir la voûte magique du Temple de la Vie originel, sont dissimulés dans la région. Cette voûte, si elle était de nouveau érigée, empêcherait les Éthers de baigner la Terre et donc, à terme, provoquerait la destruction des Champs magiques.

Les Compagnons

Aucun Compagnon d'importance. Les Templiers locaux ne comptent que sur eux-mêmes.

Les Fermes

Le Pyrim alchimiste Fedor a éliminé les complices du Temple lors de sa quête de l'antimoine cachée dans la région avant de quitter la France pour l'Allemagne.

Les complots

Les Templiers recherchent les piliers dans le Larzac où ils seraient sous la garde de Chevaliers morts-vivants prêts à être éveillés par ceux qui connaîtraient les rituels adéquats. Ces êtres auraient été emprisonnés dans les pierres qui jonchent cette région désolée.

Les Obédiences

L'Ordinis Supremi Militaris Templi Hierosolymati.

Ordinis Supremi Militaris Templi Hierosolymati



Siège

L'Ordre est installé depuis le XVI^e siècle dans le petit village du Larzac de Couvertoirade qui sert aussi de siège à la Commanderie du Centre. Les Templiers communiquent essentiellement par lettres et ne se rencontrent qu'une fois par mois. Il n'y a pas d'occupation quotidienne de la Commanderie.

Organisation

L'Obédience possède une structure pyramidale : le Grand Maître du Chapitre commande au deuxième niveau, les Hiérophantes, qui régissent le troisième niveau, les Scribes, qui eux-mêmes dirigent les Porte-Glaive. Les membres de tous les niveaux portent une ankh dorée de très mauvais goût.

L'OSMTH est l'Obédience française la plus ancienne et date de l'Antiquité. L'actuel Grand Maître du Chapitre, Jacques S. d'Orfiem, est un malade mental qui se prend pour la réincarnation de l'un des Chevaliers Invisibles.

Méthodes

Le Commandant oblige les autres membres de l'Obédience à vivre selon les rites de l'ancienne Égypte. Ainsi, ils correspondent par des lettres traduites en démotique, ils fabriquent des costumes égyptiens, ils vont même dans la vallée des rois en pèlerinage. Ils donnent à leur discours une pédanterie qu'ils croient égyptienne. Nul doute que leurs manigances les opposera bientôt aux Mystères du Zénith.

Influences

L'OSMTH manipule des non-initiés férus d'occultisme et de mystique égyptienne sur tout le territoire français. C'est là son unique activité en dehors du Centre. Un écrivain à succès de best-sellers pharaoniques soutient leur action en ce sens.

Complots

L'OSMTH cherche à compromettre des propriétaires terriens du Larzac dans des affaires de mœurs afin de pouvoir, sous la pression, leur acheter des parcelles de terre à moindre prix. Ces terrains protègent, selon eux, des stases et, surtout, des informations sur les piliers de la voûte magique du Temple originel.



LE RHÔNE

Emblème

Deux petites clefs brisées.

Architecture

De nos jours, le Temple est installé dans un bâtiment moderne, reconstruit sur les restes de l'ancienne Commanderie. Traumatisés par leurs mésaventures passées, les Chevaliers tiennent cette adresse absolument secrète, même auprès des autres Obédiences. Pour ses réunions, l'Ordre du Sépulcre utilise une salle de réception au dernier étage du « Crayon », immense tour surmontée d'une pyramide dont l'essentiel des bureaux appartient au Crédit Lyonnais. Le Crayon est situé dans un centre d'affaires moderne, appelé La Part-Dieu, nom curieusement prédestiné pour devenir un lieu de rencontre Templier.

Néanmoins, beaucoup de leurs activités se déroulent entre la Croix-Rousse et le Vieux Lyon, terrain idéal pour apparaître et disparaître à volonté, au gré des traboules ; ces rues entre les immeubles forment un véritable réseau parallèle, de lourdes portes en bois en cours intérieures vers d'autres rues couvertes et d'autres escaliers.

Les Compagnons

Les Templiers du Rhône ont fort à faire avec une société secrète régionale, l'Impérium, qui regroupe les notables lyonnais. Les Templiers tentent de les convertir à leurs Rites dans l'espoir de contrôler pleinement Lyon.

Les Fermes

Depuis une dizaine d'années, les fonds de l'Ordre du Sépulcre de Lyon sont intégralement contrôlés et assurés par le Temple de l'Ombre, Ferme templière devenue indispensable à la vie de l'Obédience lyonnaise. À sa tête, un homme intrigant, même pour les Choéphores : un Égyptien du nom de Tarek Sarrag.

Les complots

Sous l'impulsion de la Loge Parfaite du Bâton, les Templiers du Rhône se sont alliés à ceux de Bourgogne et d'Île-de-France. Les Templiers lyonnais comptent sur cette alliance qui devrait leur permettre de renverser le Bailli de Sophia Antipolis pour assurer leur suprématie sur Francia. Ainsi, ils seront en mesure de coordonner les moyens occultes des autres Obédiences françaises pour percer le secret de la basilique de Fourvière (cf. *Le Lyon, ville secrète* dans l'écran *NEPHILIM SECONDE ÉDITION*).

Les Obédiences

L'Ordre du Sépulcre de Lyon.

L'Ordre du Sépulcre de Lyon



L'Ordre du Sépulcre de Lyon est très ancien. Il fut fondé lors de l'établissement de la ville romaine de Lugdunum. Ces Templiers pensèrent avoir trouvé l'endroit où Tubalcaan était mort : la montagne de Fourvière sur laquelle est construite la basilique.

L'Ordre connut une période très noire à l'époque de Philippe le Bel mais retrouva une aura significative au XV^e siècle grâce à l'arrivée à Lyon de Templiers italiens. En s'appuyant sur la corporation des imprimeurs, très riche et très puissante dans cette ville, ils gagnèrent rapidement de l'importance en devenant les éditeurs privilégiés de toutes les Obédiences de la Chrétienté. L'imprimerie de Jean de Tournes, une des plus importantes de la ville, en était un exemple. À cette époque, l'Ordre du Sépulcre était suffisamment puissant pour ne pas éprouver le besoin de se dissimuler : il avait son siège dans un énorme bâtiment avec deux imposantes tours rondes aux toits en poivrière, non loin de l'imprimerie, dans le quartier Saint-Georges. Par la suite, de nouveaux revers de fortune les obligèrent à quitter le bâtiment qui fut finalement détruit.

Les membres de l'Ordre s'appellent les Choéphores, ceux qui pleurent la mort de Tubalcaan. À leur tête, se trouvent sept Fossoyeurs. Ils portent le deuil depuis si longtemps qu'ils se sont transformés en oiseaux de nuit. Habillés de noirs, reniant le Ka-Soleil, sortant rarement le jour, ces Templiers rôdent parmi une faune de punks, de prostituées et de groupes de rock alternatif sataniste. De fait, ils ont fondé leur pouvoir sur le sexe, la drogue et l'éсотérisme version magie noire qui leur assurent des rentrées d'argent continues et abondantes.

LES PYRÉNÉES

Emblème

Un ours.

Architecture

Les Templiers ont déplacé toutes leurs infrastructures dans des endroits modernes. Ainsi, leur château se situe dans une usine de fabrication d'alliages de haute technologie.

Les Compagnons

Le directeur de l'observatoire du pic du Midi est le seul Compagnon de la Commanderie. Ce scientifique de haut niveau, amateur de sciences occultes, croit fermement en l'existence des extraterrestres. Les Templiers sont parvenus à le convaincre qu'ils étaient les serviteurs de ces êtres de l'espace.



Les Fermes

Les Fermes sont de deux types : des protecteurs des ours du parc régional ainsi que des scientifiques spécialisés en astrophysique, astronomie et cosmologie.

Les complots

Les Templiers de la Commanderie sont obsédés par les trésors qu'ils recherchent au mépris des règles les plus élémentaires de discrétion. De plus, ils ont mis au point un canon-Ka grâce à une antenne ésotérique qui canalise les Ka-éléments en faisceau destructeur.

Les Obédiences

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.

Les Chevaliers de l'Alliance Templière.



Le Chant de la Terre

« Je brandirai une épée d'orichalque, je m'assouvirai sur les Templiers. J'ai prononcé ces mots il y a maintenant une éternité, et je me demande aujourd'hui s'ils ne sont pas vides de sens. J'ai sacrifié mon Pentacle sans regret à la Lune Noire et j'ai brisé ma stase pour que cette décision soit sans appel. J'ai pris des risques fous, j'ai taquiné la bête féroce du Temple et elle m'a mordu. Je suis arrivé à Lyon le 18 septembre 1548, pour la Grande Conjonction, et j'en suis reparti comme un voleur. Je suis revenu pour me venger et je suis tombé amoureux de cette ville. L'architecture humaine a toujours prise sur moi... Lotin ! Tu ricanerais de me voir ainsi, moi, Leirn le Selenim, ému aux larmes quand je traverse les rues de ma ville, quand je rentre chez moi par les traboules, dans ma petite tour ronde, si près des pentes de Fourvière.

Je ne veux plus détruire cette ville, je veux l'épouser, je l'aime à la manière des Maudits, avec cruauté et passion. Je la prendrai comme une amante et comme une esclave. Le cœur de Lyon bat dans mon corps. Pour elle, j'ai pactisé avec mes ennemis : je suis devenu un pilier du Temple lyonnais.

Mais je les méprise, je ne prends même pas le temps de les haïr. Ils finissent tous chez moi, dépendants de l'Élixir à la cocaïne que je leur dispense au cours des séances d'assouvissement, avides des émotions que je leur insuffle. Et jusqu'à leur chef, ce grand épouvantail qui joue les anges de la mort ! Ils m'ont cru naturellement des leurs. Il y a un second degré savoureux à être un Selenim qui fréquente des Templiers qui se donnent des airs de Selenim.

Encore dix ans, et j'étendrai mon emprise sur la ville. Je balayerai ces maigres corbeaux d'un simple geste de la main. Le cimetière de Loyasse sera mon royaume. Dans ce lieu unique, les caveaux s'ornent de chouettes, de couronnes, de sabliers ou de flambeaux renversés. Tout au long du siècle passé, les riches Lyonnais ont rivalisé pour ériger les



tombeaux les plus grands, les plus luxueux, avec parfois une sorte de constance dans le mauvais goût qui m'amuse, qui me fait me sentir chez moi.

Les chants de la Pavane résonneront pour l'ange triste de ma tombe.

Alors, quand tu te promèneras dans les ruelles aux perspectives décalées du Vieux Lyon, tu reconnaîtras ma trace et tu me rejoindras enfin, Lotin, mon frère, mon autre moi-même. »

Leirn a choisi avec soin le corps du bel Égyptien qu'il habite. Il s'habille dans une mode inspirée du XVII^e siècle, chemise blanche bouffante, pantalon et bottes en cuir, cape noire fermée par une croix pattée. Les Choéphores le jugent dangereux, déviant et infréquentable, mais ils ne peuvent s'empêcher d'admirer son assurance et sa certitude de plaire. Et de fait, Leirn les fascine. C'est pour cela qu'ils le trouvent dangereux.

Au sein du Temple de l'Ombre, il est secondé par deux Templiers qui se chargent du recrutement et de l'encaissement de la secte. À leur tête, il a placé un ancien mercenaire hollandais : Adrian. C'est un être abject qui sert Leirn uniquement parce que celui-ci lui permet d'exercer l'abus de pouvoir, le chantage et la luxure. Les sensations de l'opresseur devant le faible lui apportent un délicieux sentiment de jouissance, lui permettent de se prendre un instant pour Dieu. Mais Adrian craint son Maître. Il ne comprend pas bien ce que sont les séances d'Assouvissement, ni d'où viennent les Bêtes Noires que le Maître prétend invoquer. Il nourrit des idées de trahison pour rejoindre une Obédience plus orthodoxe mais il a trop peur de ce que le Maître ou son serviteur Tibère pourraient lui faire subir.

Tibère est un non-mort ramassé par Leirn au moment de l'épidémie de choléra à la fin du XVIII^e siècle. Il est entièrement dévoué à son Maître, pour lui, il est capable de tuer sans la moindre émotion. Il a le physique de celui qu'on oublie. Brun, maigre, chaussé de petites lunettes métalliques, il semble tout à fait insignifiant mais sait faire barrage à un commissaire de police ou à un journaliste en mal de sensationnel. Tibère est à la fois le majordome et le conseiller de Leirn. Il parle peu, mais quand il donne un avis, Leirn le respecte comme parole d'évangile. Au fil des siècles, Tibère s'est mis à aimer sincèrement son Maître. Il sait qu'Adrian attend une occasion pour trahir, lui n'attend qu'un ordre du Maître pour liquider Adrian.





LES ALPES

Emblème

Une Edelweiss.

Architecture

Le Château de la Commanderie est situé à flanc de montagne à vingt-cinq mètres du sol et quinze mètres du sommet. On y accède par un souterrain partant d'une église bâtie sur la cime.

Les Compagnons

Les fidèles de cette Commanderie sont retenus au sein du château et ont donc perdu leur influence sur le monde extérieur.

Les Fermes

Le mode de vie de cette Commanderie empêche tout entretien de Fermes éventuelles.

Les complots

Les Chevaliers de la région cherchent à suivre l'isolement monastique médiéval, ce qui les a conduits à se couper du monde extérieur. De plus, ils accusent les Templiers du Rhône d'avoir trahi le Bâton au profit de la Coupe.

Les Obédiences

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.

L'Ordre du Temple de Jérusalem.

L'Ambition d'un Commandant



Le maître de la Commanderie des Alpes, Arnaud Geoffroy, est un bon exemple de ces Chevaliers ambitieux qui œuvrent sans relâche pour la grandeur du Temple... et la sienne. Il a défini sept missions ésotériques pour ses Frères : ces quêtes sont d'une grande importance et attestent de la montée en puissance de cette faction. De plus, il a poursuivi la survivance d'une ancienne Obédience ultra-conservatrice, qui participe à la fois de Francia et d'Helvetia Germanica : la Sainte Milice des Frères du Temple. Le jeu des influences est constant au sein de la Commanderie, mais son avenir semble radieux : enrichissement matériel, découvertes technologiques et reconnaissance de son chef au plus haut niveau des sphères templières.

L'Ordre du Temple de Jérusalem



Siège

L'Obédience s'est établi dans un petit village alpin, Saint-Oint, près de Grenoble. Tous les hommes du village sont initiés aux Rites du Temple. Le Commandant possède une demeure troglodyte ayant appartenu à un sculpteur. On y accède par un réseau souterrain abritant une source d'eau chaude qui aurait recueilli un peu du liquide contenu dans le Graal.

Organisation

L'Obédience, qui est organisé comme une caserne militaire, ne recrute que des hommes. Ils se reconnaissent par le port d'une dague en bronze.

Méthodes

De par son organisation, l'Obédience forme de véritables commandos templiers. Les initiés sont entraînés aux techniques de combat à mains nues, à l'épée et aux armes à feu. Ils sont souvent utilisés par les autres Commanderies pour régler des affaires délicates dans la violence et le sang. Leur fidélité à leur Commandant est à toute épreuve.

Influences

L'OTJ procède au racket des riches propriétaire des Alpes. Il est aussi impliqué dans les filières niçoises de trafic d'armes.

Complots

Depuis les années 50, la Commanderie est sous le contrôle d'un escroc de petite envergure, Jean Vigallet « du Val » qui prétendit être le descendant direct de Jacques de Molay. Les Assassins mirent à jour cette supercherie mais le laissèrent en place, sur ordre du Grand Maître. Désormais, la Commanderie est donc aux ordres de G. Celui-ci, profitant de la confusion régnant dans les conflits larvés de la Guerre Éternelle à Lyon, ordonna à l'OTJ d'entrer en guerre avec les Obédiences du Rhône. G a compris que les alliances se tramant en Francia peuvent nuire au Grand Plan.

Toujours sous la tutelle de G, Jean Vigallet a investi les milieux mafieux niçois. Il est désormais en mesure de renverser l'organisation templière française. Bien que les Assassins n'y soient pas favorables, Jean Vigallet sera vraisemblablement le prochain Bailli de Francia.

LA CHAMPAGNE

Emblème

Un bouquet de roses en train de brûler.

Architecture

La cave de la Grange-au-Temple de Provins est le château de la Commanderie.

Les Compagnons

Le maire de Provins est le principal Compagnon de la Commanderie.

Les Fermes

Les Templiers influencent des fonctionnaires qui ont stoppé l'étendue d'une technologie outrancière dans la région en classant monument historique bon nombre d'habitations. De plus, le Commandant, le Comte de Champagne, fait autorité sur les fortunes de la région.

Les complots

Le Comte de Champagne, qui a toujours rêvé de devenir Grand Commandant de Francia, tente de faire remarquer aux Veilleurs du Temple que les fondateurs du temple médiéval étaient tous originaires de sa région. Sa candidature n'est toujours pas retenue à cause d'un problème interne à la Champagne. En effet, une Commanderie de la forêt d'Argonne, dans les Ardennes, lui fait de l'ombre. Elle s'intéresse aux sorcières et lycanthropes, et pourrait employer ses accointances avec les phénomènes de Lune Noire contre lui.

Les Obédiences

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.



L'ÎLE-DE-FRANCE

Emblème

Une épée séparée en deux par la longueur.

Architecture

Une cave du cinquième arrondissement, communiquant avec les catacombes, fait office de château.

Les Compagnons

Jean-Pierre Jazeau, grand industriel parisien, est l'un des Compagnons les plus importants de la Commanderie. Il souhaite ardemment prendre la place du Commandant Pierre Paoli, un Corse devenu parisien dont les vendetta sont connues dans tout le Bailliage.

Les Fermes

Par l'intermédiaire du groupe que dirige J.-P. Jazeau, la Commanderie possède une grande influence dans tous les milieux industriels de la région.

Les complots

Pierre Paoli a réussi à fédérer la Bourgogne et le Rhône autour de la Commanderie parisienne pour constituer un État dans l'État. Ces trois régions revendiquent un héritage templier différent de celui du G actuel. Ils prétendent que Jacques de Molay aurait laissé un testament qui devrait aiguiller le Temple sur une voie différente.

Les Obédiences

La Loge Parfaite du Bâton.

L'Ordre des Chevaliers du Temple du Christ et de Notre-Dame.

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.

L'Ordre de Malte est lui aussi présent, depuis peu, sur le territoire du Bailliage. Le Grand Maître, soupçonnant les Assassins de ne pas assister le Bailli comme il le faudrait dans sa lutte contre les vellétés d'indépendance de certaines régions, leur a demandé de surveiller l'activité des différentes Obédiences du Bailliage. L'Ordre de Malte est donc là uniquement dans le but d'observer et de rendre compte au Grand Maître. Il contribue à la paranoïa qui hante les Templiers d'île-de-France.



La Loge Parfaite du Bâton

Siège

La LPB a installé son siège dans un bâtiment rectangulaire parisien, constitué de trois parties, près du jardin du Luxembourg (cf. *Loa*). Une partie souterraine construite par les Mystères d'Isis est aujourd'hui abandonnée par les Templiers. C'est une petite église romane du XII^e siècle qui est utilisée par l'Obédience pour ses rituels. Un bâtiment moderne néo-gothique dissimule l'ensemble aux curieux. La chapelle myste est connectée au réseau des égouts de Paris ainsi qu'aux catacombes de la capitale. Depuis le début du siècle, cette Obédience ne vit plus dans les catacombes. Elle a cédé la place aux Chevaliers du Temple du Christ et de Notre-Dame.

Organisation

La LPB est, à l'origine, une loge maçonnique qui fut transformée en Obédience templière. Elle emprunte donc bon nombre de ses rituels de la franc-maçonnerie. Ainsi, elle applique un découpage en trente-trois degrés initiatiques qui permettent de niveler les très nombreux Templiers parisiens.

Méthodes

La LPB refuse l'usage de la violence et répugne à commettre un homicide. En effet, le déploiement de forces de police et de sécurité de la capitale ne peuvent que suggérer la prudence.

Influences

De par son organisation, la LPB a pu s'introduire dans les loges franc-maçonniques de la capitale et donc dans les sphères du pouvoir français. Ces facilités déplaisent au Bailli qui vient de requérir l'aide des Assassins pour neutraliser cette Obédience. Mais ces derniers ont passé des accords avec la LPB.

Complots

Au XIX^e siècle, la LPB fut écartée par le Grand Maître de la reconstruction du Temple et fut reléguée à des tâches subalternes par celui-ci. Écœurés, les Templiers parisiens décidèrent de retrouver le Baphomet que les légendes du Temple plaçaient dans les catacombes. Leurs recherches furent fructueuses mais des Nautés récupérèrent le Baphomet avant eux. La LPB continua de sombrer dans l'ombre du Temple. De nos jours, la LPB coordonne, depuis Paris, les vellétés d'indépendance de la Bourgogne et du Rhône. L'Obédience espère profiter du désordre qu'engendrera la sécession de ces régions pour mettre à jour l'incompétence du Bailli et prendre le pouvoir du Bailliage avec l'appui des Assassins. Ces derniers, bien que dépêchés sur les lieux pour empêcher la LPB de nuire, encouragent ces Chevaliers à bafouer l'autorité du Bailli.

L'Ordre des Chevaliers du Temple du Christ et de Notre-Dame



Siège

Le siège de cette Obédience est situé à Paris dans des catacombes aménagées afin de pouvoir y vivre de façon permanente. Ils sont ravitaillés par des Frères de la Loge Parfaite du Bâton. La partie des catacombes qu'ils occupent, la Terre de l'Anti-Vatican, est connue des milieux underground comme étant la zone de la salle X.

Organisation

L'organisation de cette Obédience est calquée sur l'église catholique, à la différence que leurs titres sont précédés de « anti ». L'anti-évêque Judas Malemort la dirige d'une main de fer.

Méthodes

Après avoir mené une existence souterraine, l'Ordre agit désormais aussi en surface. Il a infiltré les universités de la région ainsi que des sectes où se retrouvent bon nombre d'étudiants en mal d'émotions fortes.

Influences

L'Obédience est très influente dans les milieux d'extrême-gauche anticléricaux. Grâce à un groupe politique montée par l'OCTCND, la dixième internationale communiste, les Templiers manipulent les activistes à l'étoile rouge les plus déterminés et les plus violents.

Complots

Après avoir joué un rôle considérable dans le Temple exotérique du Moyen Âge, les membres de cette Obédience sont entrés dans la clandestinité pour mieux combattre l'église. Ils manquèrent de réussir à Avignon au XV^e siècle. Ils recherchent toujours le Baphomet et attaquer l'Église grâce à ses pouvoirs diaboliques. Les suppositions et les raisonnements de l'OCTCND inquiètent les autres Obédiences françaises.

LE LANGUEDOC

Emblème

Deux épées croisées sur un écusson pourpre et or.

Architecture

Les hauts lieux historiques liés à l'Inquisition constituent les postes de garde de la Commanderie qui, elle, se situe dans le village de Montségur, près des ruines de la forteresse des cathares.

Les Compagnons

Il n'y a pas de Compagnon d'importance relié à cette Commanderie. Le Commandant exige des Compagnons qu'ils puissent démontrer que leur famille ne comprend pas de cathares en ligne directe de filiation.

Les Fermes

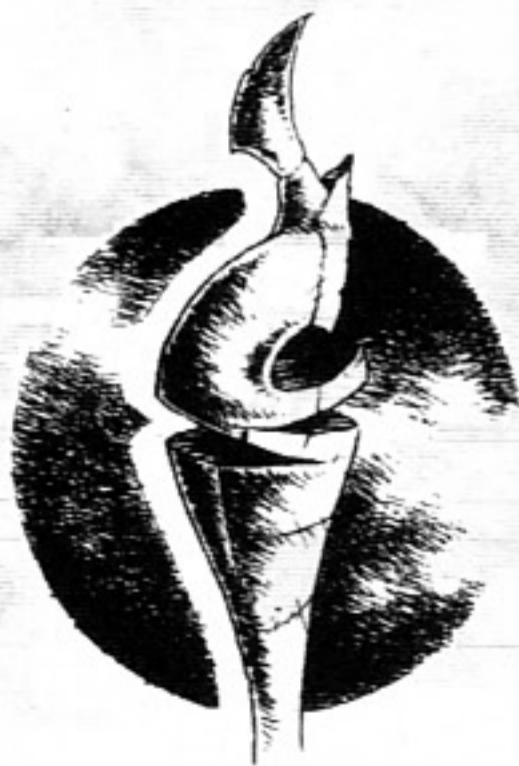
Les Templiers appuient les associations favorisant le développement des activités liées à l'histoire locale : restauration de demeures médiévales, confection d'armes de siège, entretien d'épées et d'armures, etc. Ainsi, la Commanderie peut renouer avec ses traditions.

Les complots

Les Templiers traquent les Nephilim se trouvant sur son territoire, car le souvenir des cathares et des Immortels qui les ont aidés est resté très vivace. Le Languedoc est donc agité par une guerre occulte où la discrétion laisse parfois souvent la place à des actions d'une brutalité rare.

Les Obédiences

Les Chevaliers de l'Alliance Templière.



LES PAYS DE LOIRE

Emblème

Une salamandre.

Architecture

L'un des châteaux de la région de Chambord abrite la Commanderie. Deux grands manoirs sur des terres vinicoles servent de postes de garde. Ces bâtiments sont reliés par des réseaux de communication et de surveillance très performants.

Les Compagnons

Les Compagnons d'ici sont tous des propriétaires terriens. L'un d'entre eux est sénateur et permet aux Templiers de jouer avec la loi en toute impunité.

Les Fermes

Une coopérative agricole, dirigée par ce même sénateur, est la Ferme principale de cette région. Elle est la principale source de revenu des Chevaliers locaux.

Les complots

Les Templiers cherchent les traces d'un rituel occulte de l'Arcane du Denier parmi les édifices des châteaux de la Loire. Cette construction serait, du moins le pensent-ils, une carte ésotérique des Lignes-Ley de la région.

Les Obédiences

L'Ordre des Chevaliers Bienfaisants de la Cité Sainte.

L'Ordre des Chevaliers du Saint-Temple.





L'Ordre des Chevaliers du Saint-Temple

Siège

L'OCST est installé, depuis des siècles, près de Tulle, dans la forêt de Dac dont il est le propriétaire depuis le XVI^e siècle. Les Templiers ont bâti des structures en bois, rappelant les architectures élancées des cathédrales gothiques avec leurs ogives croisées et leurs gargouilles. Ces bâtiments permettent aux membres de l'Obédience de se camoufler dans la forêt.

Organisation

L'Obédience est dirigée par un Maître de la Parole qui est le détenteur des enseignements ésotériques dispensés aux initiés, les Chevaliers de l'Esprit, lors des nuits de pleine lune. Ces Chevaliers de l'Esprit commandent à des Écuyers de la Sagesse. Ils utilisent l'œil égyptien, symbole de la connaissance, qui orne leurs casques médiévaux. Ils aiment utiliser les coutumes de l'Égypte dites du Moyen-empire.

Méthodes

Ces Templiers ont la réputation de mystiques pour ne pas dire de Mystes. Leurs us et coutumes empruntés aux Mystères égyptiens leur permettent de bien cerner les Nephilim mais les éloignent dangereusement des Rites du Temple contemporain. Ironie du sort, ces Templiers sont, sans aucun doute, parmi les plus anciens du Bailliage. En effet, l'Ordre fut fondé par l'un des onze Chevaliers Invisibles qui accompagna Tubalcaan dans sa quête. À l'époque la confrérie s'établit dans la forêt de Dac Odedag où elle protégea la population du Compromis celtique jusqu'à l'arrivée de Jules César qui les déstabilisa.

Influences

L'attitude ésotérique équivoque de l'OCST l'a écarté des autres Obédiences françaises qui nourrissent des soupçons envers lui. Néanmoins, l'Ordre fascine. Certains prétendent que les membres de cette Obédience auraient découvert des méthodes méditatives pour faire progresser leur Ka-Soleil et donc lutter contre les Sciences Occultes.

Complots

Les Templiers de l'OCST ont creusé un cratère de tente mètres de diamètre au cœur de la forêt, au fond duquel ils ont installé une machine gigantesque hérissée d'antennes et autres récepteurs. Bien que l'usage réservé à cet engin soit une énigme, certains initiés y voient un radar des Éthers capable d'observer les flux cosmiques originels. Des Adoptés de l'Étoile et des Frères Rose+Croix aimeraient récupérer la machine pour prédire le retour de l'Iz.

LA LORRAINE

Emblème

Un sanglier.

Architecture

Une association possédant un château construit par Vauban sert de couverture à la Commanderie.

Les Compagnons

Des collectionneurs privés sont utilisés par le Commandant de la région. Ce dernier recherche ardemment des stases de Déchus puissants pour les convertir en homoncules grâce à un rituel découvert dans une ancienne bibliothèque templière médiévale.

Les Fermes

Ce sont les syndicats d'initiative de la région. Ils servent à repérer les amateurs de vieilles pierres et d'histoire qui peuvent être autant de Nephilim. Bien souvent, ils conduisent des opérations musclées mais discrètes à l'encontre de malheureux touristes.

Les complots

La Commanderie utilise son réseau de Fermes et de Compagnons pour faire de la publicité à un ouvrage kabbalistique qu'elle expose au public dans son château. Cette publicité n'est en fait qu'un piège à Nephilim mis en place par le Grand Maître en personne.

Les Obédiences

Cette région est le siège des activités des Veilleurs du Temple.

LE NORD

Emblème

Une pelle, une pioche et une épée entrecroisées.

Architecture

Deux cents kilomètres de galerie minière constituent le château de la Commanderie.

Les Compagnons

Le Commandant, ancien directeur des travaux miniers, emploie des mineurs pour surveiller les groupes de Nephilim susceptibles d'utiliser des galeries comme refuge ou Demeure Philosophale.



Les Fermes

Aucun contact avec l'extérieur des galeries n'est entretenu, par mesure de sécurité.

Les complots

Une bataille occulte s'est engagée entre les Templiers et des Nephilim draconiques. Ceux-ci se sont rassemblés et ont élu domicile dans les mines afin d'effectuer un rituel (nom de code : Grisou) pour lancer des effets Dragon contre leurs ennemis.

Les Obédiences

L'Ordre des Chevaliers du Temple du Christ et de Notre-Dame.

LA PICARDIE

Emblème

Un bâton dont l'extrémité est taillée en lame d'épée.

Architecture

Une vaste cave voûtée, rénovée et équipée de matériels informatiques, située sous la cathédrale de Beauvais, constitue le château de la Commanderie. On peut y accéder de deux façons : un passage secret dans la crypte de la cathédrale ou bien un couloir partant de la résidence du Commandant.

Les Compagnons

Outre le PDG de leur Ferme d'équipement high-tech, les Templiers picards manipulent une horde de journalistes qui écument la région en quête de rumeurs surnaturelles.

Les Fermes

Une grosse entreprise d'informatique fournit les partisans du Bâton en équipement hardware de pointe, qu'ils revendent parfois, bourrés de virus espions, à des hackers.

Les complots

Les Templiers de cette Commanderie utilisent leur équipement informatique pour percer les archives des services de police et de renseignement du gouvernement, afin d'établir un fichier des Nephilim et des ennemis du Temple.

Les Obédiences

L'Ordre Souverain du Temple Solaire.

LE POITOU-CHARENTES

Emblème

Deux bâtons croisés au-dessus d'une tour fortifiée.

Architecture

Les souterrains d'un fort de la Rochelle sont utilisés par les Templiers pour leur rencontre. Ce réseau communique avec l'océan, ce qui leur permet de prendre la fuite à certaines époques troublées.

Les Compagnons

Des initiés des Fraternités Rose+Croix sont sous le joug des Templiers de la région. Les initiés du Bâton, sous la conduite de leur Commandant, ont réussi à infiltrer des sociétés secrètes mal encadrées par leurs obscurs dirigeants. Après des années d'observation silencieuse, ils ont établi qu'elles appartiennent à la mystérieuse Rose+Croix et espèrent le faire valoir au Grand Maître pour obtenir des distinctions et des moyens à la hauteur des informations qu'ils ont glânés.

Les Fermes

Les partis politiques sont utilisés, quelle que soit leur couleur politique, pour maintenir le contrôle templier. Leurs élus sont aussi victimes de chantage. En effet, les hommes politiques locaux protègent les nombreuses sectes installées dans la région.

Les complots

Les initiés du Bâton poitevins ont la tâche délicate d'infiltrer les autres Arcanes mineurs. Or, le Commandant est lui-même un Frère de la Rose+Croix que les Veilleurs du Temple soupçonnent à raison de trahir le Bâton au profit de la Coupe. Si des preuves étaient accumulées par les Veilleurs, ils n'hésiteraient pas à assassiner le Commandant. Quoi qu'il en soit, les Veilleurs voient d'un très mauvais œil l'implication des Templiers dans les sociétés secrètes locales. Ils craignent un retournement de situation.

Les Obédiences

Les Chevaliers de l'Alliance Templière.

La Loge des Chevaliers de la Croix.

LE ROUSSILLON

Emblème

Un kris.

Architecture

Un château de la Renaissance en bord de mer, apparemment à l'abandon, sert de quartier général aux Templiers. Cette Commanderie pourrait les abriter des mois entiers sans qu'ils aient besoin de sortir se ravitailler.

Les Compagnons

Les Templiers de la région manipulent des entreprises asiatiques installées sur leur sol. Elles constituent un important revenu qui finance leurs activités.

Les Fermes

Les universités locales sont infiltrées par le Temple, qui manipule les étudiants grâce au tissu associatif qu'ils ont créé dans les écoles supérieures.

Les complots

La région est en réalité sous la domination des Assassins. Ces derniers cherchent à prendre le contrôle de certaines provinces du Bailliage en manipulant les Chevaliers de l'Alliance Templière.

Les Obédiences

Les Chevaliers de l'Alliance Templière.

La Loge des Chevaliers de la Croix.



HUGUES DE LAMBIGNAC

Descendant de l'aristocratie française, Hugues de Lambignac fut élevé par une gouvernante dans les valeurs catholiques entretenues par les monarchistes de cette fin de siècle. Très vite, il rejoint les scouts d'Europe où les enfants des « familles à sang bleu » sont regroupés pendant les vacances afin qu'ils s'épanouissent pleinement dans la nature et parmi leurs semblables. Puis, il s'inscrit dans des structures associatives universitaires où il peut échanger les idées nécessaires à la survie de la nation française : comment résister contre les Républicains et les Démocrates qui corrompent la bonne marche des descendants de ceux qui firent la France ? De groupuscules en clubs politiques très fermés, c'est tout naturellement qu'Hugues de Lambignac rejoignit la Société de la Pendule, un mouvement politique où se côtoie les monarchistes et les penseurs d'une « France pure ». Il fut approché par des initiés du Bâton qui l'enrôlèrent dans les rangs d'une force capable de raisonner la France bafouée : l'Ordre du Temple. Dès son adoubement, Hugues se familiarisa rapidement avec les Rites de sa Commanderie et de l'Ordre. Protégé par des Chevaliers de sa connaissance, initiés aux Rites du deuxième degré, il accéda à des fonctions très importantes au sein du Bailliage Francia. En effet, il est en charge du respect de la Règle du Temple au sein de ce Bailliage si troublé. Cette tâche ardue suscite chez lui un engouement particulier qui se mêle à son désir sadique de la dénonciation et de l'exécution d'une sentence. Hugues de Lambignac est froid et calculateur. Tout est bon pour satisfaire ses appétits fascistes.

Description : Hugues de Lambignac est un de grande taille mais n'est manifestement pas un solide gaillard. Il est pale et son corps est agité de tremblement nerveux.

Titre : Chevalier Connétable, Chapelain du Temple de la Vie

Âge : 32 ans **Sexe** : masculin

FOR : 9 **CON** : 11 **DEX** : 8 **INT** : 14 **CHA** : 12

Ka-Soleil : 30

Compétences : Armes de Poing 65 %, Équitation 50 %, Droit 70 %, Informatique 30 %, S'informer 40 %, Sciences de l'Homme 50 %, Éloquence 40 %, Empathie 20 %, Politiques 70 %, Usages 90 %, Littérature 50 %, Musique 30 %, Peinture 20 %, Alchimie 30 %, Astrologie 30 %, Ésotérisme 40 %, Magie 40 %, Kabbale 10 %, Templier 50 %, Synarchie 15 %, Latin 30 %, Anglais 40 %, Allemand 25 %.

Équipements : Pistolet 45, un costume soigné, une Voiture de sport, un téléphone portable avec connexion à l'Internet, un ordinateur portable, deux homoncules, une épée en orichalque (POT 25), un sceau aux armoiries de sa famille en orichalque (POT 5).



MARCEL DELPOGNE

Marcel n'a pas connu ses parents. Ballotté d'assistance publique en parents adoptifs, il passa de l'adolescence à la délinquance et gagna un séjour en prison de dix ans. Là, il parfait sa personnalité de petite frappe et s'évade.

Alors qu'il n'a nul part où aller, Marcel échoue dans une casse de voiture où, une nuit, il va surprendre une rencontre de jeunes activistes néo-nazis rassemblés autour d'un Manteau Noir. Fasciné par le charisme de leur leader, Marcel accoste l'un d'entre eux et intègre leur groupe. Dès lors, il se distingue de ses camarades et est repéré par le Manteau Noir. Ce dernier le parraine au sein du Temple. Une fois reconnu comme un Templier à part entière, les Manteaux Noirs lui confièrent la coordination de la bande armée qui l'avait accueilli par le passé. Nanti d'une nouvelle identité et d'un casier judiciaire vierge, Marcel Delpogne, alias Jean Vutault, enlève, torture et tue pour le l'Ordre Souverain du Temple Solaire.

Lui et ses hommes ne savent rien des Déchus et de l'Histoire Invisible. Pour eux, le pays est gangrené par une sous-race dégénérée. Ils alimentent leurs croyances de littératures antisémites et racistes.

Description : Marcel a le visage boursoufflé par l'alcool qu'il ingurgite la nuit pour oublier son passé et la prison. Son nez est cassé.

Titre : Bachelier de l'OSTS.

Âge : 27 ans **Sexe** : masculin

FOR : 15 **CON** : 13 **DEX** : 11 **INT** : 7 **CHA** : 10

Ka-Soleil : 13

Compétences : Armes de Poing 50 %, Athlétisme 40 %, Couteau 80 %, Mêlée 30 %, Nager 40 %, Tir 50 %, Pister 30 %, Survie 20 %, Vigilance 60 %, Corruption 50 %, Déguisement 30 %, Se cacher 30 %, Silencieux 15 %, Allemand 10 %.

Équipements : une batte de base-ball, un poignard de commando, un revolver 7.65 mm, un blouson de cuir arborant des vignettes SS, de la cocaïne.





RELATIONS

Rien ne doit se savoir...

- Jacques de Molay



LES ARCANES MINEURS

LA COUPE

Abusés par les Mensonges de cet Arcane mineur, les Templiers ont souvent considéré que les Frères de la Rose+Croix étaient des adversaires de peu d'envergure. Depuis la seconde Guerre mondiale, néanmoins, les Templiers se sont particulièrement intéressés aux Frères de la Rose+Croix et notamment à la mystérieuse cité de Shambhala. Les Templiers sont encore aujourd'hui en train de remuer ciel et terre au Tibet, espérant découvrir un accès vers la cité légendaire et, de là, vers Aggartha.

Les Frères du Temple de la Vie envie aux Rose+Croix leur maîtrise du Ka-Soleil, les Tekhnès. Ils sont désormais conscients du formidable atout qu'elles représentent. S'ils leur dérobaient de tels secrets, les Templiers seraient en mesure de lutter efficacement contre les Déchus et les Mystères. Certaines Obédiences l'ont bien compris et effectuent des recherches dans ce sens. Le Grand Maître lui-même encouragea ces travaux, espérant former des Templiers capables d'exploiter le formidable potentiel de l'humain pour soumettre les Nephilim à ses volontés.

LE DENIER

Depuis que la Synarchie a porté un coup décisif aux Milices du Christ, en 1929, elle n'a eu de cesse d'affirmer ses positions sur le sol américain. Les deux Arcanes mineurs se livrent depuis lors une lutte pour le contrôle de l'économie de ce pays. Mais cette situation n'est pas la seule source de conflit entre ces deux forces ésotériques. La manipulation des organisations à caractère maçonnique est aussi un terrain de rivalités important entre Synarques et Templiers. Les confrontations qui en résultent sont un exemple de conflit occulte. En effet, les Templiers qui s'intéressent à ces questions sont souvent des initiés d'Ordres à la discrétion sans faille, spécialisés dans les arts de la dissimulation et qui affrontent des structures synarchiques fantômes. Les Templiers ont énormément de difficultés à cerner les initiés du Denier, encore davantage qu'avec des Frères de la Rose+Croix, ce qui n'est pas sans irriter ces maniaques de la domination.

Enfin, le Bâton dispute au Denier l'héritage de Salomon et surtout d'Hiram, son architecte. Ce dernier érigea un temple magique à Jérusalem qui inspira les Obédiences médiévales mais qui, malgré tout, semble d'abord se conformer aux usages des Synarques. La question de l'héritage architectural occulte est infiniment complexe. En effet, les deux Arcanes ont travaillé main dans la main au Moyen Âge lors de l'érection des cathédrales. La plupart du temps, chacun des deux camps ignorait l'influence de l'autre, mais aujourd'hui l'histoire leur ouvre les yeux. Les initiés des deux bords se disputent donc, à raison, la paternité de certains édifices.

L'ÉPÉE

Depuis sa création, le Temple de la Vie a été confronté aux Mystères. Les Mystes, des disciples d'Irysos à ceux de l'Alliance de Mâât, ont toujours rivalisé avec les Templiers, lorsqu'ils ne compromettaient pas leurs projets. La guerre fut rude et causa les éclipses respectives des deux Arcanes mineurs. Longtemps le Temple crut avoir éradiquer les initiés des Fleuves. La fin du millénaire leur montre qu'ils n'étaient qu'endormis.

Les initiés de l'Arcane du Bâton convoitent les réserves d'orichalque des Mystères, échouant à comprendre la provenance du métal maudit entre leurs mains. Les ressources inépuisables des Mystes en reliques et en substances Ka, ainsi que leur complicité ambiguë avec les Nephilim sont les plus gros avantages qu'ils possèdent sur les Templiers depuis l'Antiquité.

LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Les Conjurés d'Arcadie

Cette société secrète (cf. *Les Archives Secrètes du Duc de Saint-Amand*) constitue un épineux problème supplémentaire pour les Templiers de Francia. Les Conjurés d'Arcadie sont un rassemblement d'individus autour d'un inquiétant personnage qui rêve tout haut du trône de France en s'appuyant sur des documents prouvant sa filiation royale. Ces documents lui seraient parvenus grâce à un mystérieux ordre chevaleresque, le prieuré de Sion, auxquels seraient mêlées, entre autres, des personnalités du Temple. Ce prieuré semble sans rapport avec le Prieuré de Sion des Nautes, bien que certaines de leurs coutumes soient semblables aux Rites Rouges du Temple. Pour le moment, les Templiers n'ont rien tenté contre les Conjurés d'Arcadie qui semblent inoffensifs. Malgré tout, le prieuré existe et s'intéresse à de très nombreuses énigmes ésotériques comme le trésor des Templiers et de Rennes-le-Château, les tableaux de Nicolas Poussin, la tête parlante de Jean le Baptiste, la dynastie des Mérovingiens, etc. Tous ces sujets constituent ce que les Conjurés d'Arcadie nomment les « documents du prieuré ».

Ibarrolla Lantaxki

Depuis 1993, le pays Basque ésotérique est libéré de l'influence des Arcanes mineurs et notamment de celle du Temple. En effet, une société secrète, Ibarrolla Lantaxki, a réveillé Ibarrolla, un Nephilim (cf. *Le Lion Vert*). Ce dernier a été proclamé par les Basques, son peuple depuis la nuit des temps, à la fonction suprême de Gardien Parfait



et est désormais le maître incontesté du pays basque. Il règne sans partage sur ces terres qu'il considère comme un pays d'accueil pour tous les Nephilim. Ibarrolla est un Déchu autoritaire envers les hommes et envers ses semblables. Il les traite sur un pied d'égalité et espère que les humains, sous sa tutelle, s'épanouiront. Certains Adoptés du Pape voient en lui un Prince potentiel pour leur Arcane.

À l'aube de l'Apocalypse, les Templiers ignorent que les terres d'Ibarrolla sont devenues un sanctuaire pour tous les Nephilim. Le pays basque ne pliera plus jamais devant les Arcanes mineurs.

L'Assemblée du Seuil

En 199..., le Lion Vert constitue une assemblée de douze acteurs ésotériques, Nephilim ou pas, pour servir de guides aux Boïens, des Bohémiens sédentarisés en Bohême (cf. *L'Assemblée du Seuil*). Certaines de ces figures sont des initiés des Arcanes mineurs. Otto Von Schleissen, Chevalier de l'Ordre de Malte, est l'un d'entre eux. Suite à de complexes intrigues templières, celui-ci fut déçu par le Temple et séduit par une charge au sein cette assemblée. Dans les jours qui suivirent son intronisation, il entraîna ses fidèles à sa suite et assassina les récalcitrants. Depuis, les communications sont coupées entre Prague et le reste du Temple mondial. Les initiés du Bâton perdront, dans les années à venir, le contrôle de la Bohême et peut-être davantage, s'ils n'y prennent garde. L'Assemblée du Seuil compte bon nombre d'ennemis de l'apocalypse templier : ils sont puissants et informés de bien des aspects secrets du Grand Plan.





JE NE SUIS PAS MORT. JE NE MOURRAI SANS DOUTE JAMAIS. J'EN ÉTAIS SÛR. J'AI QUITTÉ LE CHÂTEAU CE MATIN ET JE M'EMBARQUE TOUT À L'HEURE POUR UN PÉRIPLÉ À TRAVERS L'EUROPE. LE TEMPS QUE LE SOUVENIR DU RITUEL ET DE SON AUTEUR S'ESTOMPE. LE MONDE N'EST PAS ENCORE PRÊT POUR L'ÊTRE UNIQUE QUE JE SUIS. PATIENCE. LES CONSÉQUENCES DE CE QUE J'AI FAIT SONT DÉJÀ INCALCULABLES, J'EN AI CONSCIENCE. LORSQUE JE REVIENDRAI AU GRAND JOUR, ILS TREMBLERONT. IL SE PEUT QUE, D'ICI LA FIN DU SIÈCLE, ILS PERÇOIVENT MON INFLUENCE ÇÀ ET LÀ, À TRAVERS LES REMOUS DES CHAMPS MAGIQUES ET DES INTRIGUES OCCULTES. MAIS JE SUIS DÉCIDÉ À ATTENDRE MON HEURE...



LA BÊTE, L'ANTÉCHRIST, LA RÉVÉLATION !

ALORS JE POURRAI RÉAPPARAÎTRE. ILS NE S'Y ATTENDRONT PAS. JE SERAI L'INVITÉ QUI N'A PAS ÉTÉ CONVIÉ, ET POURTANT JE PRENDRAI LA PLACE D'HONNEUR À LA TABLE DES IMMORTELS. ILS CROIENT QUE JE SUIS DE L'HISTOIRE ANCIENNE. ERREUR FATALE ! IL Y A DES PLANS DANS LES PLANS, DONT ILS NE SOUPÇONNENT PAS L'ANCIENNETÉ ET LA PROFONDEUR... JUSQU'AU VISIONNAIRE DE LEUR SENTIER D'OR ! S'ILS SE DOUTAIENT DE CE QU'IL M'A CONFIE, S'ILS SAVAIENT QUE JE CONNAIS SES DERNIÈRES VOLONTÉS...



LA BONNE NOUVELLE TIENDRA EN QUELQUES MOTS :
JE SUIS DE RETOUR...

*Fragment d'un carnet,
retrouvé et traduit de l'anglais par l'Arcane de la Papesse.
Auteur non identifié. Fin XIXe ?
Classé sans suite.*



1999

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE



UNE CAMPAGNE EN CINQ VOLETS
POUR NEPHILIM SECONDE ÉDITION,
SCANDANT L'ANNÉE QUI CLÔT LE MILLÉNAIRE,
DANS LA FOULÉE DE *testament*.

LES PROPHÉTIES VONT-ELLES S'ACCOMPLIR ?
LES SOCIÉTÉS SECRÈTES PARVIENDRONT-ELLES
À RÉALISER LEURS MACHINATIONS ?

QUE SERA LA NOUVELLE ÈRE DU MONDE ÉSOTÉRIQUE ?

LES NEPHILIM SURVIVRONT-ILS
À LA FIN DU CYCLE DES ARCANES ?

VIVEZ LES COMBATS OCCULTES DE L'APOCALYPSE !

les TEMPLIERS

L'Arcane du Bâton... Les héritiers de Tubalcaan, les gardiens des trésors du Temple, les concepteurs des homoncules... Les sbires du Grand Maître, les bourreaux des Déchus, les quêteurs du monstrueux Baphomet... Un Ordre de chevalerie spirituelle et initiatique lancé à la conquête du monde... Les ennemis mortels des Nephilim...

LES TEMPLIERS.

Ce livret contient tous les renseignements nécessaires pour découvrir et contrer le Grand Plan du Temple : le mythe fondateur et l'histoire secrète de l'Ordre, ses rites et ses symboles, l'organisation des Bailliages, des Obédiences et des Commanderies, leurs armes et leurs complots, et de nombreuses précisions sur leurs légendes et leurs activités.

Les Piliers est une série de suppléments pour NEPHILIM SECONDE ÉDITION qui résume les informations indispensables du monde occulte.

Épuisé depuis longtemps, le deuxième supplément pour Nephilim vous est proposé ici sous la forme d'une réédition condensée. Elle tient compte de six ans de développement du jeu et intègre des informations parues dans les autres suppléments de la gamme, dans les campagnes, les romans et la revue Hermès Trismégiste.