

NEPHILIM
SECONDE ÉDITION

le COMPAGNON





Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les THUATA DE DANANN

L'égypte D'AKHÉNATON

La GUERRE DE TROIE

BABYLONE

ALEXANDRE LE GRAND

CARTHAGE

La GUERRE DES GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

CONSTANTINOPLE

La CROISADE ALBIGEOISE

La CHUTE DU TEMPLE

LE COMPAGNON

LA TAUPE DE TRENTE

La RENAISSANCE SUPPLÉMENT NEPHILIM

SOLIMAN LE MAGNIFIQUE

Le LONDRES ÉLISABÉTHAIN

La FRONDE

RÉVOLUTION FRANÇAISE

L'APOGÉE VICTORIENNE

Les ANNÉES NOIRES





CRÉDITS

◇ RÉDACTION ◇

Stéphane Adamiak, Sébastien Célerin,
Nicolas Damour, Jean-Christophe Dubacq,
Vincent Houseaux, Grégoire Laakmann,
Damien Rocroy, Xavier Spinat

◇ ILLUSTRATIONS ◇

Julien Delval

◇ maquette ◇

Patrick Mallet

◇ COUVERTURE ◇

Franck Achard

◇ CORRECTION ◇

Lola Busuttil

◇ DIRECTION ÉDITOIALE ◇

Stéphane Marsan

◇ SUIVI DE FABRICATION ◇

Nicolas Hutter





Sommaire

Adoption par un Arcane majeur	p. 4
Les Peuples du Néolithique	p. 6
Les Thuata de Danann	p. 14
L'Égypte d'Akhénaton	p. 20
La Guerre de Troie	p. 26
Babylone	p. 32
Alexandre le Grand	p. 38
Carthage	p. 44
La Guerre des Gaules	p. 50
L'incident Jésus	p. 58
Les Arthuriades	p. 66
Constantinople	p. 74
La croisade albigeoise	p. 80
La Chute du Temple	p. 88
La Chute de Grenade	p. 94
La Renaissance italienne	p. 100
Soliman le Magnifique	p. 106
Le Londres élisabethain	p. 112
La Fronde	p. 118
La Révolution française	p. 124
L'Apogée victorienne	p. 130
Les Années noires	p. 134



Multisim éditions

13, passage du Clos-Bruneau

75005 Paris

multisim@dial.oleane.com



Tu es un Nephilim, tu as traversé le temps et, à chaque époque, tu as été mêlé à des intrigues occultes. Tu as initié les humains du néolithique aux mystères sacrés, tu as suivi les chemins de l'Autre Monde, tu as cherché la Couronne boréale et le royaume agarthien de Gandhara, tu as participé à la fondation d'Alexandrie, trouvé le trésor des Templiers de Rhodes, tu as été impliqué dans les plans secrets de Mazarin et la conspiration de Daath pendant les Années noires...

Et tu croyais que tout cela était du passé. Mais l'occulte ne s'efface jamais vraiment. Je le sais, j'ai été moi aussi de ces quêtes, j'ai été le témoin dans l'ombre, ou même un acteur de ces intrigues.

Je te le dis : du fond des brumes de l'Histoire, elles n'ont pas cessé d'être actuelles et reviennent, aujourd'hui comme hier, te lancer un appel mystique.

À toi de les reprendre, à toi de les poursuivre.

Les intrigues sont essentielles aux Nephilim. Lorsque la stase brise notre course à travers les âges, les Éveils nous laissent à chaque fois hagards, désemparés, fragiles et vulnérables. Les souvenirs des incarnations antérieures paraissent des lambeaux filandreux de la tapisserie majestueuse tissée par les Êtres de Sapience. Mais, alors que la stase relâche nos énergies prêtes à investir un nouveau corps, nous sentons affluer en nous les buts et les desseins, les espoirs à réaliser et les vengeances à assouvir. Les urgences de jadis se font jour en nous. Les ennemis sont là, les trésors dorment dans leurs cachettes, les secrets attendent d'être dépoussiérés.

Et nous nous remettons en marche.

Car toutes les intrigues s'intègrent dans la grande quête, la seule et éternelle quête qui nous conduit des terres disloquées de l'Atlantide jusqu'aux bouleversements de l'Apocalypse.

Pour chacune des vingt-et-une époques du grand cycle de l'Ourobouros, tu trouveras dans ce livret un rappel du contexte historique, profane et occulte, une description détaillée de chaque intrigue dans laquelle tu as pu être impliqué, ce qu'elle t'a coûté et les gains que tu en as tirés.

Rappelle-toi...



ADOPTION PAR UN ARCANE MAJEUR

2

ARCANE ACTIF

1. ARCANE MAJEUR +10 %
2. ADOPTION OU ARCANE MAJEUR +5 % SI DÉJÀ ADOPTÉ
3. ENSEIGNEMENT DE L'ARCANE +10 %

ARCANE EN RETRAIT

1. ARCANE MAJEUR +5 %
2. ADOPTION
3. ENSEIGNEMENT DE L'ARCANE OU ARCANE MAJEUR +5 %

L'adoption par un Arcane majeur représente une part importante de la vie occulte d'un Nephilim. Mais le cycle des Arcanes n'est pas constant : selon l'époque, il est plus facile ou plus intéressant de rejoindre les rangs de certains Arcanes. Ainsi, pour une époque donnée, on a trois types d'implication des Arcanes majeurs : les Arcanes présents, en retrait, et actifs.

Les Arcanes actifs sont dans une phase importante de leur histoire, et une quête spécifique proposant l'adoption leur est consacrée. Pour se faire adopter par ces Arcanes, souvent en mutation ou en intense activité, il faut s'engager dans la quête proposée. Les Arcanes présents sont ceux qui sont cités au moins une fois, dans l'introduction générale ou dans le texte d'une des quêtes. Ayant eu une activité occulte, ces Arcanes sont plus faciles à trouver et offrent plus d'opportunités, permettant ainsi une progression plus rapide que les Arcanes en retrait. Il est relativement facile de bénéficier de leurs enseignements. Les Arcanes en retrait sont difficiles à trouver, et présentent très peu d'opportunités. L'adoption est longue, la progression fortement ralentie. Il est impossible d'avoir recours de façon substantielle aux enseignements.

Les enseignements qui peuvent être fournis sont à établir par le maître en fonction de la période et de l'Arcane. Si la compétence proposée est une Science occulte, la connaissance d'un des Arcanes mineurs ou Ésotérisme, il faut alors diminuer de 5 % le gain. Mais si la compétence proposée est suffisamment banale et bien en accord avec les principes de l'Arcane (par exemple, Astronomie pour l'Arcane XVII, ou Politique pour l'Arcane IV), le gain peut être augmenté de 5 %.

L'adoption par un Arcane n'est pas toujours définitive. Certaines quêtes proposent d'ailleurs une adoption seulement éventuelle. La connaissance de l'Arcane majeur représentant aussi le statut dans l'Arcane, le maître peut limiter à son goût la progression de cette compétence.



Les peuples du Néolithique

Les Thuata de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

La guerre de Troie
LES PEUPLES
BABYLONE
Alexandre Le Grand
DU NÉOLITHIQUE

Carthage

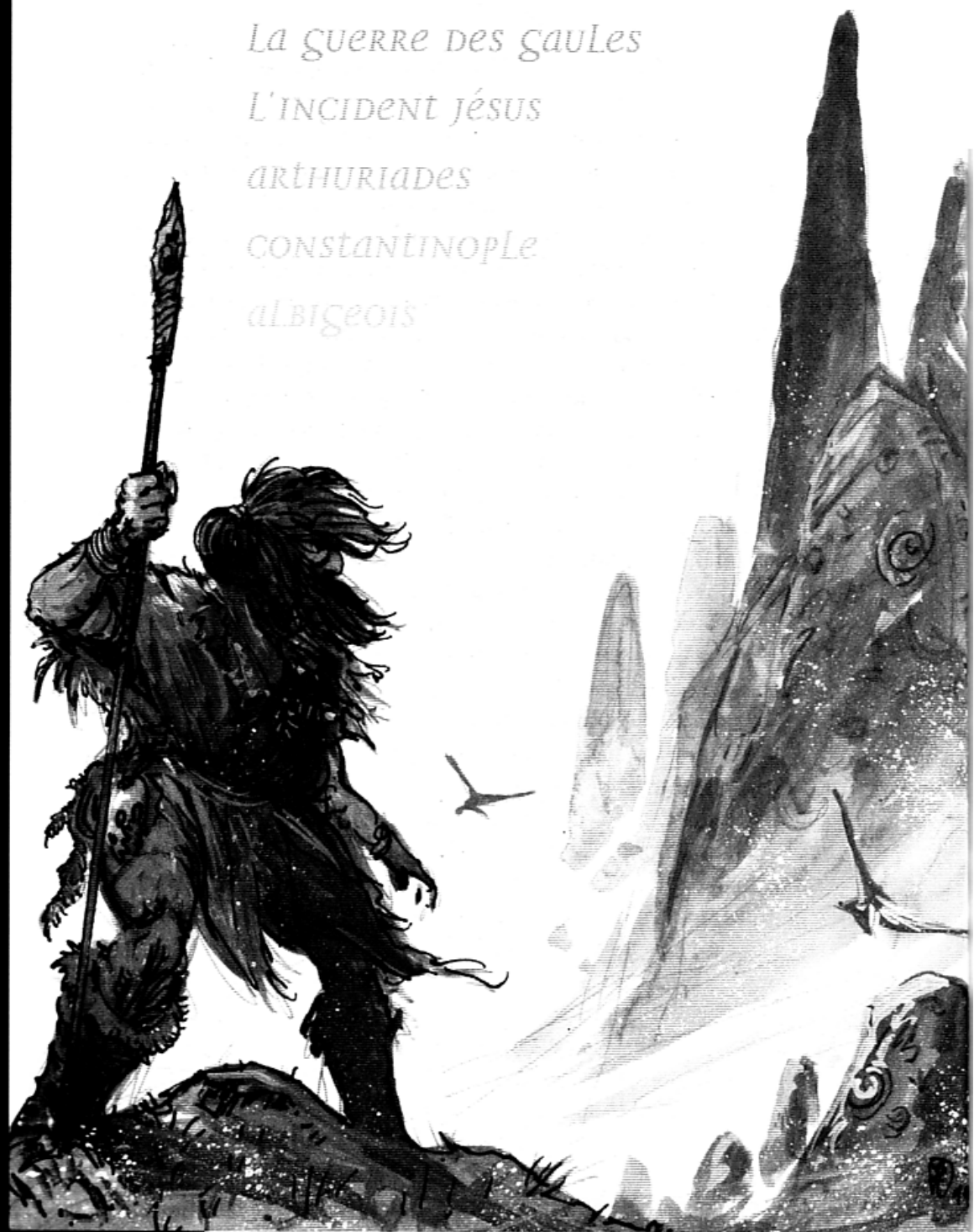
La guerre des Gaules

L'Incident Jésus

Arthurians

Constantinople

Albigéois



Lorsque, dix millénaires avant l'ère chrétienne, la Chute détruisit l'Atlantide, elle fut suivie d'une longue période de transition, jusqu'à l'apparition de la civilisation et de l'écriture... Partout, les Kaïm se mouraient, comme rongés de l'intérieur. Même quand ils avaient échappé à la Chute et aux Glaives prométhéens, les champs magiques pollués par l'orichalque détruisaient inéluctablement leurs connaissances, car les Kaïm étaient les reflets de ces champs en grande mutation, et les champs avaient été blessés profondément.

Malgré tout, certains foyers de civilisation survivaient autour des Kaïm, qui s'éloignaient dans la brume de la Légende, mais aussi autour des rescapés, des Déchus. Il fallut faire vite : les initiés de Prométhée savaient déjà faire fondre le minerai et y inclure le Noir Métal. Puis vinrent les Guerres élémentaires et, avec elles, la réalisation brutale de leur déchéance.

Des Nephilim se tournèrent vers un avenir où l'humain avait sa place. Si beaucoup furent réduits en esclavage par les Mystères prométhéens, d'autres en réchappèrent et recommencèrent la construction d'une société qui rappellerait l'Atlantide.

Dans les brumes des Guerres élémentaires, éclairées par les premiers foyers de civilisation — villages, puis villes —, commencèrent à se répandre des rumeurs, les premières légendes : l'existence de l'Agartha, les survivants Kaïm d'Hyperborée, le sacrifice des Selenim... Fondées sur des faits avérés, les paroles étaient souvent déformées. Le certain de l'Âge d'or Kaïm faisait place à l'occulte Nephilim.

Un Nephilim incarné à cette époque a dû explorer seul les chemins de la Sapience. Il peut retirer une grande fierté d'avoir fait partie de ceux qui ont créé la civilisation pour les millénaires qui suivirent.

Cette période d'incarnation s'étend très au-delà de l'invention de l'écriture. Certains régions restèrent longtemps des zones barbares, soumises aux lois antiques des Guerres élémentaires, comme le Sud de l'Afrique par exemple.

Lutte CONTRE Les Glaives PROMÉTHÉENS

3

1 : MYSTÈRES +10 %

2 : SELENIM +5 %, UN SORTILÈGE

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

Les Glaives prométhéens connurent leur heure de gloire jusqu'à la disparition de leurs chefs, Prométhée et les Titans. Alors que les Mystères étaient encore tous unis, ils forgeaient des armes d'orichalque et pourchassaient les Kaïm et les Nephilim. Sans pitié, ils plongeaient les Déchus dans la Narcose et les emprisonnaient dans des objets consacrés avec des Terres Rares, résidus de la Sapience des Kaïm détruits. Ces stases étaient conservées à l'abri des champs magiques, enterrées sous des tumulus, auprès des grands guerriers... Il pouvait se passer plusieurs millénaires avant que les modifications des champs magiques viennent éveiller les Nephilim captifs de leur stase.

Un Nephilim ayant accompli cette quête aura cherché à s'opposer à ces vagues barbares détruisant les derniers foyers de culture atlante. Sans aller jusqu'à la transformation accomplie par Lilith et ses suivants, la Lutte magique était déjà possible. Il aura eu un rôle de gardien des Nephilim et pourra être connu pour son courage.

Même après que les Ailes de Foudre, un groupe de Pyrim farouchement déterminés à punir Prométhée, eurent accompli leur office, les Glaives prométhéens continuèrent leur œuvre. Accompagnant les Nephilim pendant les Guerres élémentaires, il fallait un grand courage et une grande détermination pour réussir à focaliser son attention sur les vrais ennemis des Nephilim. Ce n'était pas une tâche gratifiante : car les Mystères étaient ceux qui possédaient le plus de restes de la civilisation atlante et, en les détruisant, les Nephilim effaçaient à chaque fois un peu plus de leur passé mythique. De plus, un quêteur aura pu avoir connaissance des choses horribles qui règnent autour de la Némésis Nephilim. Il a pu voir les Daimons prendre vie et attaquer les champs magiques et ses Frères Déchus. Il a pu aussi comprendre les ambitions de ces hommes, traités comme du bétail, aspirant à la liberté. Mais il ne pourra jamais oublier la morsure du Noir métal.



PARTICIPATION AUX GUERRES ÉLÉMENTAIRES

2

- 1 : /
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : UN SORTILÈGE
- 5 : MAGIE +10 %
- 6 : +1 EN KA-ÉLÉMENT DOMINANT ⁽¹⁾

⁽¹⁾ POUR LE +1 AU KA-ÉLÉMENT DOMINANT, CF. P. 17.

Les Guerres élémentaires n'ont pas eu de dates précises ; elles eurent lieu partout et longtemps. Les Nephilim, nouveau-nés dans le monde occulte, sans repère, se groupèrent d'abord par affinités élémentaires ; le concept même d'Agartha n'était pas encore connu de ces esprits fragiles. C'est pourquoi rien n'empêcha les luttes intestines.

Un Nephilim ayant vécu les Guerres élémentaires aura affronté d'autres Nephilim. Qui pour un artefact atlante, qui pour un Nexus, qui pour une bribe d'information ; d'autres, enfin, simplement pour se venger de l'échec du Sentier d'Or, ou même de son commencement. Plus tard, avec l'éclosion des premières civilisations, c'est pour un foyer, un territoire de chasse que l'on s'est battu. Ou parce qu'un frère avait été vaincu. Les combats se déroulaient à grand renfort d'effets magiques. On a retrouvé de grandes figures, comme Morphée, le Tuteur Lunaire, ou le Lion Vert, combattant universellement connu et craint de cette époque, ou d'autres connus pour avoir atteint l'Agartha à la suite de ces conflits : Stromboli le Cyclope, Qan-Daha l'Aérien (également appelé le mystique Gandhara), Cheronos le Triton... Ces Nephilim ont lutté des millénaires durant et ont été les initiateurs de la première Science occulte, la Magie. En créant leur Domaine Élémentaire, ils ont ouvert les premiers chemins de l'Agartha Nephilim.

Il y avait toujours une bonne cause pour se battre : beaucoup ont fait l'apprentissage de la compromission, lorsque, pour sauver l'un des leurs, il fallait en sacrifier un autre. Les agissements des Glaives prométhéens n'arrangeaient pas les choses. Les Guerres élémentaires retombèrent peu à peu dans l'oubli... Mais avec l'approche de l'Apocalypse, les techniques apprises lors de ces luttes titanesques vont sans doute ressortir. Pour le meilleur ou pour le pire.



INITIATION

2

D'UNE TRIBU HUMAINE

1 : RITUELS +20 %

2 : MAGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

Lorsque le long Silence Fuligineux s'est achevé, les Nephilim privés des ressources atlantes se sont tournés vers les humains. D'abord à cause de l'incarnation, qui les obligeait à vivre parmi eux, mais aussi parce que certains croyaient encore au Sentier d'Or. Certains, enfin, se sont tournés vers les humains pour empêcher leur conversion aux thèses des Glaives prométhéens. De plus, les Guerres élémentaires ont révélé que des êtres exceptionnels, à force de détermination et de Sapience, pouvaient atteindre un état mystique qui transcendait leur nature de Nephilim : l'Agartha, qui devint, pour beaucoup, un espoir de redevenir les Kaïm qu'ils étaient, pour d'autres, la croyance en l'achèvement du Sentier d'Or.

Les Nephilim qui ont pris ces initiatives pouvaient avoir plusieurs rôles : un explorateur, qui montrait les miracles de la nature, un chef guerrier, qui leur enseignait à survivre, un chaman, pour maîtriser l'environnement et comprendre les forces magiques, un bâtisseur, aidant à construire les piliers des futures civilisations. Ou même un dieu vivant, se faisant ainsi précurseur du Pape.

Pour diriger une tribu humaine, il fallait d'abord lui donner les moyens d'appréhender la nature cachée de leur environnement ; mais souvent, il fallait la protéger contre d'autres tribus, contre des effets-*Dragon*, contre la nature. Puis, les foyers de civilisation grossissaient, attiraient d'autres Frères ; parfois, ils coopéraient pour commencer à paver les sentiers de la Magie, parfois ils étaient jaloux et un affrontement avait lieu. Mais tous ont réalisé l'outil merveilleux que pouvait être l'humain.

Certaines civilisations très évoluées virent le jour et disparurent très vite : les Kaïm n'avaient jamais eu besoin de préserver leurs souvenirs de l'oubli et il fallut longtemps pour que les Déchus recommencent à construire le monde ésotérique par l'écriture.



RECHERCHE DE LA COURONNE BORÉALE

3

- 1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : AKASHA +10 %
- 4 : MAGIE +10 %, ACCÈS À UN AKASHA

Parmi les premiers souvenirs des Déchus, il est fait mention, de façon persistante, d'un lieu situé à l'extrême-nord du monde, qui aurait abrité les derniers Kaïm. Plus tard, lorsque se répandent les rumeurs sur l'existence de l'Agartha, Hyperborée, séjour mythique de ces Kaïm rescapés, est assimilée au refuge des premiers Agarthiens. Ce lieu s'est aussi appelé Thulé ou Asgard — les souvenirs imparfaits des simulacres humains et les nombreuses disparitions de Nephilim ont fait tomber les nuances dans l'oubli.

La quête d'Hyperborée a été une étape fondatrice pour la société Nephilim. Elle est devenue l'archétype de la quête pourvoyeuse de Sapience. Voyageant à travers des contrées très diverses, dans des conditions matérielles de plus en plus rudes, les Nephilim ont pu découvrir la nature profondément magique du monde. Avant, ils n'étaient pas vraiment conscients de son existence, ils la vivaient comme un humain respire. En tant que Nephilim, ils ont du réapprendre les délices de la découverte d'un Akasha. Ces voyages leur ont permis de rencontrer d'autres Déchus, tout en étant réceptifs à tous les symboles magiques qu'ils croisaient. Cette tradition du voyage initiatique est restée jusque dans la société Nephilim actuelle.

S'il a été suffisamment persévérant, le Nephilim a pu découvrir un Akasha, un rêve humain cristallisé dans les champs magiques, comme une sorte de royaume féerique. Le maître de jeu est invité à le personnaliser : un pays désolé et ravagé par la lave, des terres de chasses giboyeuses dominées par le clan du Tigre, un tertre féerique habité par des fées et autres lutins, un village lacustre sur le dos d'un monstre marin, la montagne qui soutient le ciel battu par les vents, ou encore un désert avec une oasis — les Nephilim buvant de son eau peuvent perdre 1d6 points de Khaïba, une fois par an.

Le Nephilim peut avoir ou ne pas avoir trouvé Hyperborée (cf. page 12).



séjour EN HYPERBORÉE

3

1 : HISTOIRE INVISIBLE +20 %, UN SORTILÈGE

2 : MAGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

4 : ACCÈS À HYPERBORÉE

Pour accéder à cette quête, il faut réussir un jet de Basse Magie (Sciences occultes) + Akasha (Tradition). En cas d'échec, on ne perd qu'un point de Sapience pour retenter la quête. Il faut de plus être parti à la recherche de la Couronne Boréale (cf. page 11).

Le Nephilim, après une longue quête, découvre le havre magique d'Hyperborée. Ce refuge fut bâti par des Kaïm avant la chute de l'Atlantide et ainsi résista longtemps à la corruption de l'orichalque. Dans ce lieu magique, au contact de ses frères, le Nephilim a pu en apprendre plus sur le monde dans lequel la Chute l'a précipité... La légende raconte qu'Hyperborée s'effondra suite aux dissensions entre ses fondateurs et ceux qui s'y réfugièrent ou que ce royaume subsiste quelque part dans les Éthers...

L'Akasha d'Hyperborée donne accès à un autre Akasha que ceux mentionnés dans la quête précédente. Le Nephilim y aura rencontré des êtres d'une puissance supérieure. Ces êtres étaient, selon sa perception personnelle, des Kaïm ou bien des Agarthiens.

En fait, ces Kaïm étaient des morts en sursis. L'orichalque, qui gangrenait peu à peu les champs magiques, les tuait de l'intérieur, car la Sapience des Kaïm provenait de l'ensemble des champs magiques. Mourant à petit feu, ces Kaïm ne purent supporter que des Nephilim voient leur déchéance et préférèrent les renvoyer sur d'autres quêtes. C'est ce que disent leurs plus ardents défenseurs. D'autres encore, pensent qu'ils ne supportaient plus les babillements de leurs Frères Déchus.

L'Âge d'or d'Hyperborée a duré moins de 2500 ans. Une rumeur prétend que le grand alchimiste Michaël Maier serait retourné une dernière fois en Hyperborée et que le royaume a été complètement détruit par Kalidon, le monstre qui poursuit l'Atalante fugitive.



retraite

1

1 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %

OU UN SORTILÈGE

2 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %

OU UN SORTILÈGE

Cette quête est générique. Elle peut être choisie à toutes les époques. On peut la prendre plusieurs fois.

Les Sciences occultes que l'on peut choisir dépendent de l'époque — pas d'Alchimie avant la Congrégation de l'an Mil et pas de Kabbale avant l'Incident Jésus. Toutefois, de façon ponctuelle, le maître de jeu peut tolérer des études précoces sur la Kabbale et l'Alchimie, bien qu'il soit plus indiqué de développer une quête spécifique (Travail avec les Esséniens ou Étude avec Hermès Trismégiste, par exemple).

Le Nephilim est resté relativement solitaire, jouissant des avantages de son simulacre ou se consacrant à des passions parallèles. Il a eu l'occasion de pratiquer la magie, a éventuellement reçu un enseignement simple et il peut avoir appris des incantations ou amélioré sa technique. Un sorcier peut avoir passé du temps à rechercher des foci ou à déchiffrer les messages offerts par la nature ; il peut avoir essayé dans la vie quotidienne l'usage de sorts, cherchant à se retirer de la guerre occulte.

Un kabbaliste peut profiter de cette période pour s'adonner à la philosophie de l'Arbre de Vie, étudier les grands auteurs ou même parcourir les mondes de Kabbale. Un alchimiste aura fait du travail en laboratoire, développé des contacts avec d'autres alchimistes et exercé sa technique.

Cette période de la vie du Nephilim correspond à des temps morts de l'action occulte. Mais les Arcanes mineurs sont passés maîtres dans l'art de repérer le bizarre et le reste des humains n'aime pas toujours ce qui leur est caché ; il reste toujours la possibilité que le Nephilim ait été poursuivi pour pratique de la sorcellerie, pour son apparence étrange. Même le retirement le plus complet génère toujours des risques.

Il faut noter que « sortilège », comme dans tout cet ouvrage, représente indifféremment un sortilège, une invocation ou une formule, selon l'époque bien sûr.

Les peuples du Néolithique

Les thuat de danann

L'égypte d'akhénaton

La guerre de troie
LES THUATA
BABYLONE
DE DANANN
ALEXANDRE LE GRAND

CARTHAGE

La guerre des gaules

L'incident jésus

ARTHURIADES

CONSTANTINOPLÉ



Depuis la Chute, Erin la Verte, l'Irlande, est devenue un point très particulier pour les champs magiques. Nulle part ailleurs les champs n'étaient aussi puissants. De plus, un groupe de convertis à la Lune Noire, les Fomoirés, avait éliminé toute présence des Glaives prométhéens. Aussi, lorsqu'un groupe de Nephilim arriva de la lointaine Hyperborée, ils trouvèrent là un terrain idéal pour la construction d'une société nouvelle. Parmi eux, les Thuata de Danann, un groupe uni qui devait plus tard rallier l'Arcane du Chariot, établirent les bases du Compromis d'Erin. Par extension, tous les Nephilim qui rejoignirent l'Irlande à cette époque firent partie des Thuata de Danann. Ce fut, pendant quelques siècles, une harmonie parfaite entre les Nephilim, les Selenim et les tribus d'humains qui peuplaient la contrée. Les quêtesurs d'Hyperborée affluaient en nombre toujours plus grand, persuadés de trouver dans ce paradis l'Atlantide perdue.

Mais les problèmes de voisinage commencèrent à s'accumuler ; les Selenim avaient besoin de plus en plus d'humains pour satisfaire leur envies, tandis que les Nephilim nouveaux venus étaient moins conscients de l'importance capitale du rôle des Selenim dans la beauté de l'île. La perversion de la Lune Noire leur semblait condamnable. La présence d'artefacts puissants de l'ère atlante assurait encore plus les Nephilim de leur droit à cette terre.

Alors les Selenim furent chassés de Mag Tured et furent vers le nord. S'établit alors un royaume magique, gouverné par Nuada et dirigé par Lugh, le champion du royaume. Ce royaume était tragique : la corruption était dans les rangs des Nephilim.

Puis eut lieu la revanche des Selenim, accompagnés de hordes de créatures d'orichalque, mais ils furent vaincus et les Nephilim purent enfin goûter à la paix. Toute menace ayant disparu, ils s'endormirent et lorsque les Celtes débarquèrent, beaucoup plus tard, ils n'eurent pas la force de prendre les armes. Ils abandonnèrent peu à peu le monde exotérique, pour aller se réfugier dans les royaumes magiques du monde des Fay.



PARTICIPATION À L'ENSEIGNEMENT DES HUMAINS

3

1 : ÉSOTÉRISME +20 %

2 : MAGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

4 : FOCUS (DEUX SORTILÈGES)

Cette partie idyllique de l'histoire d'Erin la Verte recouvre la création des Thuata de Danann et des tribus qui les entouraient. La collaboration très intense entre tous les individus permit la naissance de la première civilisation mixte Nephilim et humaine. Les Fomoirés vivaient alors dans des régions plus éloignées et la paix instaurée entre toutes les tribus vit naître une civilisation évoluée et raffinée, dont malheureusement les traces ne sont restées que dans les Akasha et dans la mémoire des Nephilim.

Les Nephilim s'impliquant dans des petits groupes d'humains fidèles ont choisi de s'occuper d'éléments prometteurs, d'en faire des relais avec leur peuple. Certains pensaient même reprendre le Sentier d'Or sous une nouvelle forme, moins esclavagiste. Les secrets sont, jusqu'à nos jours, transmis aux plus sages des disciples (les druides) qui transmettent, de génération en génération, leur vision du monde.

En échange de ces secrets, les populations humaines acceptaient d'être gouvernées par les Nephilim, qu'ils considéraient comme des dieux vivants. Si aucune métallurgie ne se développe, on voit bientôt fleurir des architectures diaphanes, à base de Ka, rappelant les structures d'Atlantis, la ville au cœur de l'Atlantide.

C'est alors qu'eut lieu la première bataille de Mag Tured. Les Nephilim déclarèrent détenir le pouvoir occulte sur Erin et massacrèrent les suivants des Fomoirés. Ceux-ci partirent aussitôt ruminer leur défaite au nord de l'île, non loin de la Chaussée des Géants et revinrent se venger. C'en était fini du compromis idéal : les tribus, séparées, recommencèrent à lutter entre elles. Les Nephilim se désintéressèrent des affaires mondaines ; quand les Celtes débarquèrent et héritèrent de l'île, les Cités diaphanes avaient disparu dans les Akasha.

☿ La quête des fils DE TURENN

2

- 1 : /
2 : AKASHA +10 %
3 : MAGIE +10 %
4 : /
5 : /
6 : +1 EN KA-ÉLÉMENT DOMINANT

Toujours menacé par les Selenim au nord, Nuada, fort des artefacts atlantes (comme la Pierre du Destin) qu'il avait collectés, réunit sous sa coupe les meilleurs guerriers et soumit à son autorité spirituelle tous les Nephilim d'Erin. Ce qui, bien sûr, ne fut pas partout bien accueilli, surtout quand l'extrémiste Lugh fut choisi comme champion des Nephilim.

Au-delà des raisons légendaires — la dispute de Lugh et des fils de Turenn à propos de la mort de son père — la période entre les deux batailles a surtout été celle des grandes quêtes pour essayer de conquérir l'espace magique d'Erin, peuplé de restes de l'Atlantide. Ces quêtes magiques furent imposées de force aux récalcitrants, surveillés par des Nephilim intégrés depuis longtemps et fidèles à Lugh. Dans les Akasha, royaumes magiques cristallisés, les Nephilim enrôlés dans cette quête ont affronté des anciens Kaïm tombés dans des états de Narcose et utilisé leur puissance pour réveiller le DraKaon qui sommeillait sous l'Irlande. Ils ont peut-être, plus tard, pu rejoindre le Culte du Dragon, ou au contraire les ennemis de ce culte.

Nuada, Lugh et les autres finirent par assouplir ce régime draconien, d'autant plus que des informateurs revinrent du pays des Fomoirés avec des informations mauvaises. Cette partie de l'histoire des Thuata est rarement évoquée ; beaucoup de Nephilim réduits en esclavage ont ensuite été dispersés.

Le +1 en Ka-élément dominant s'applique à tous les jets utilisant ce Ka-élément uniquement, pas le Ka : la réussite d'un sort ou d'un contrat, mais pas la vision-Ka ou la résistance à l'orichalque, par exemple. Il symbolise la connaissance de son élément apprise lors des ces épreuves magiques. Certains Nephilim, comme l'Arcane de la Force ou de la Tempérance, considèrent ceci comme une anomalie. Ils possèdent des techniques pour la résorber (l'avantage est définitivement perdu).



Le royaume DE TIR-NA-NOG'TH

3

- 1 : RITUELS +10 %
- 2 : AKASHA +10 %
- 3 : ACCÈS À TIR-NA-NOG'TH
- 4 : MAGIE +10 % OU UN SORTILÈGE
- 5 : UN TATOUAGE PENTACLIQUE

Pour accéder à cette quête, il faut avoir suivi la Quête des fils de Turenn (cf. page 17). Comme la situation était conflictuelle en Erin à la veille de la seconde bataille de Mag Tured, nombreux furent les Nephilim à tenter de fuir cette région pour rejoindre les royaumes magiques qui lui étaient adjacents. Parmi ceux-là, certains arrivèrent à rejoindre la cour magique de Tir-Na-Nog'th.

Certains Nephilim, emmenant derrière eux des humains, essayèrent de fuir avec les connaissances retrouvées dans les champs magiques. Or, il existait un Royaume magique, qui déjà était difficilement accessible, et que les autres ne pourraient retrouver.

La cour magique de Tir-Na-Nog'th était un ancien site déserté depuis les Guerres élémentaires. Un grand palais atlante s'élevait au milieu d'un Akasha aérien entouré de nuages. Dans les longs couloirs fantomatiques, les rescapés pouvaient à loisir profiter des connaissances qu'ils avaient acquises lors de la quête imposée par le roi Nuada, les partager et vivre loin des réalités du monde matériel.

À peu près en même temps que la seconde bataille de Mag Tured, survint un phénomène étrange qui emplit de silence les champs magiques et coupa Tir-na-Nog'th du reste du monde. Une présence bienveillante vint illuminer tous les Nephilim survivants, qui restèrent béats. Leurs souvenirs précis ont été effacés, mais l'image dominante est celle d'une Dame Blanche. Son identité — Atalante, Esmeralda, Invisible Stellaire — est contestée.

Les Nephilim ayant rencontré la Dame Blanche portent tous une marque distinctive dans leur Ka-Lune. Ils sont plus sensibles à l'influence de la Lune et ont un lien particulier avec une espèce animale précise. Souvent, ils adopteront un animal comme un familier et celui-ci développera des qualités exceptionnelles pour sa race.

La seconde bataille de mag tured

2

- 1 : MYSTÈRES +10 %
- 2 : MYSTÈRES +10 % OU SELENIM +10 %
- 3 : MAGIE +10 %, NOYAU FRAGILISÉ
- 4 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE OFFENSIF
- 5 : /
- 6 : KA +1

Les Selenim cachait un noir secret depuis le début : Erin cachait en son sein une entrée de l'Hadès. Organisant autour d'eux des cultes qui allaient devenir les Mystères de l'Occident, ils invoquèrent des Daimons, noires créatures d'orichalque. Leur puissance grandit, jusqu'à l'arrivée de Balor, le premier Métadaïmon. Eut alors lieu la seconde bataille de Mag Tured, qui opposa les Daimons, secondés par les Selenim, aux Nephilim.

La seconde bataille de Mag Tured est la seule bataille rangée qui vit s'affronter autant de Nephilim d'un côté et de Daimons de l'autre. Les Selenim sont restés en retrait ; mais les tribus, escortées des Daimons, marchaient devant les humains, et foudroyaient les combattants Nephilim.

Un Nephilim ayant participé à cette guerre aura dû lutter aux côtés des Thuata de Danann pour détruire les flots de Daimons qui surgissaient des gorges de l'Hadès. Il a aussi pu s'attaquer aux Selenim en retrait afin de détruire les commandants de cette armée. Les Daimons sont en effet moins que des bêtes sauvages, mais ils sont capables de manger les champs magiques comme d'autres respirent et Balor pouvait tuer rien qu'en ouvrant son œil unique. Nuada lui-même en périt. Lugh réussit à le détruire, à l'aide d'un puissant artefact — certains disent qu'il s'agit de la future Lame de la Force.

Il est un désavantage à faire cette quête : après avoir affronté tant de créatures d'orichalque, le noyau de Ka du Nephilim porte une fêlure. En particulier, il se lie très mal au simulacre. Pour tout ce qui est relatif aux phénomènes d'ombres ou approchant (exorcisme), le Ka-Soleil du simulacre est doublé. Par contre, il n'est pas doublé pour tout autre effet (incarnation ou résistance à des effets R+C par exemple).

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les thuatA de DANANN

L'égypte d'AKHÉNATON

La guerre de Troie

BABYLONE

ALEXANDRE le GRAND

CARTHAGE

La guerre des GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

ARTHUR

La guerre de Troie

BABYLONE

ALEXANDRE le GRAND

CARTHAGE

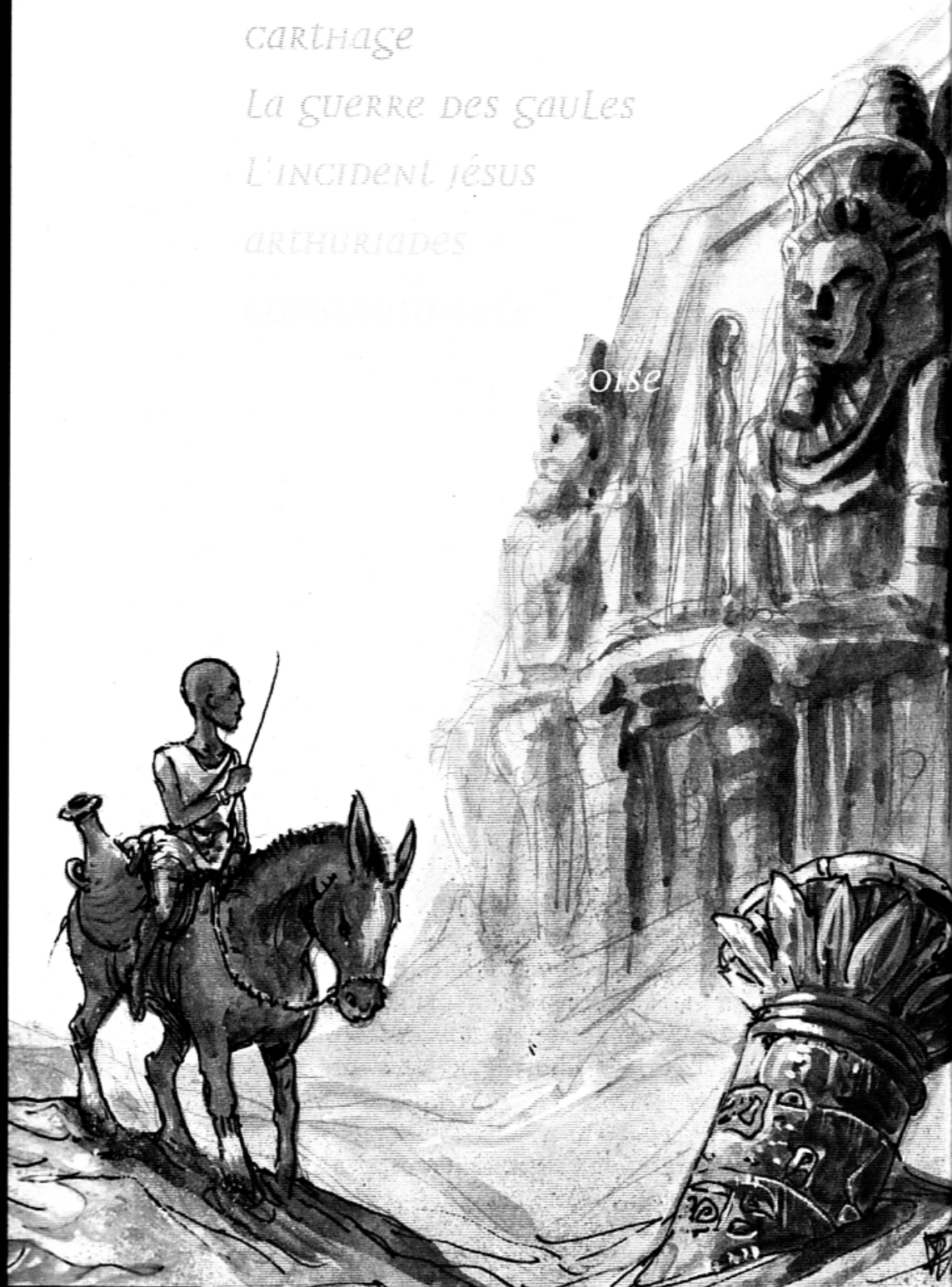
La guerre des GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

ARTHUR

L'ÉGYPTÉ D'AKHENATON



La XVIII^e dynastie du Compromis égyptien fut celle qui fit basculer non seulement le cours de son histoire, mais aussi celui de l'Histoire invisible. Quatorze siècles avant l'Incident Jésus, Aménophis IV, connu par les Nephilim sous le nom d'Akhenaton, réalisa vingt-deux parcours astraux dont il extrait la Sapience des Arcanes majeurs. Akhenaton, le pharaon maudit, laissa aux Déchus des rêves d'Agartha qui ne cessèrent de bercer leur Pentacle.

Cette épopée ésotérique se déroula dans un contexte politique et religieux trouble. Alors que le pharaon affiche ce qui semble, aux yeux des profanes, être une hérésie, les prêtres d'Amon-Râ s'inquiètent, Tubalcaan gravit les échelons de l'initiation et prépare sa révolte et Horemheb, le premier général du Compromis, trahit le pharaon au profit des Mystères. Même les Nephilim du Compromis s'interrogent sur les motifs des bouleversements provoquer par le pharaon dans les mœurs religieuses de la vallée du Nil. Les initiés, tout comme les profanes, sont terrifiés par l'avenir qu'Akhenaton, l'hérétique, leur réserve. Seule une poignée de Nephilim s'associe aux énigmatiques Bohémiens, le Peuple-Église, pour protéger Akhenaton des dangers qui le menacent dans tout l'empire égyptien.

Ensemble, ils accomplirent un périlleux voyage jusqu'aux portes de la mythique Shambhala. Sous le toit du monde, dans la mystérieuse cité de Shambhala, ils déroberent aux Frères de la Rose+Croix les pétales de la Rose Cosmique. À leur retour, ils acheminèrent à travers le monde les artefacts, conçus par le pharaon, pour les dissimuler aux yeux de leurs ennemis. Les Arcanes majeurs séduiront certains de ces Déchus restés fidèles à Akhenaton. Tous garderont de celui-ci l'image d'un prophète solaire. En compagnie du Peuple-Église, ils attendront patiemment l'Apocalypse pour assister au retour annoncé d'Akhenaton.

Les temples D'amon - Râ

2

- 1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %
- 2 : TEMPLIERS +10 %
- 3 : MYSTÈRES +10 %, UN SORTILÈGE

Le Grand Compromis d'Égypte n'aurait pu exister sans d'étroites relations entre les Nephilim et les Mystères. Ces derniers assurèrent, dès le règne de Ménès, le premier des pharaons, la mise en place de structures initiatiques qui permirent aux Nephilim de vivre en toute tranquillité parmi les habitants de la vallée du Nil. Les Mystères mêlèrent avec sagesse les événements nilotiques des Guerres élémentaires et les rêves des Titans. Les Nephilim qui optèrent pour l'accès aux fonctions pharaoniques durent composer avec la ritualisation du quotidien des Égyptiens par les scribes et les initiés de la Maison de la Vie. Les Mystes, dissimulés sous les vêtements rituels des prêtres d'Amon-Râ, devaient eux aussi s'accommoder des Nephilim qui, après les quêtes d'Akhenaton, rejoignaient les rangs de l'Impératrice et du Pape. Cette promiscuité écrivit l'histoire de dix-huit dynasties au sein desquelles, tour à tour, Nephilim et Mystères contrôlèrent la vallée du Nil.

Les siècles s'écoulèrent et le peuple d'Égypte ne se satisfaisait plus des secrets de la Maison de la Vie. La jalousie engendra la colère. Tubalcaan cristallisa par ses actes les désirs de ses contemporains. Suivi de onze compagnons d'armes et encouragé par des Nephilim inquiets de la situation instituée par Akhenaton, il fomenta la révolte au sein des futurs prêtres d'Amon-Râ. Ensemble, ils franchirent les étapes de l'initiation.

Ayant triomphé de toutes les épreuves de l'initiation mystique, ces douze soldats rencontrèrent le terrible Irysos, hiérophante de la Maison de la Vie. Comme le voulait la liturgie de l'Épée, ce dernier les intronisa aux rites des Mystères. Il leur dévoila ainsi la vérité sur le pharaon hérétique et sur les Déchus.

La chute de tubalcaan

3

- 1 : TEMPLIERS +10 %
- 2 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %, UN SORTILÈGE
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : MAGIE +5 %

Les initiés du Compromis eurent l'occasion de côtoyer un profane dont le nom résonne encore dans tous les Pentacles : Tubalcaan. Soldat d'élite au service des terres de haute et de basse Égypte, il refusait la volonté de mystère qu'affichaient les prêtres d'Amon-Râ. Jaloux de leur savoir ésotérique, il entra à la Maison de la Vie. Les secrets du pharaon lui donnèrent le courage nécessaire à l'érection du Temple de la Vie, l'Arcane mineur du Bâton. Tubalcaan leva une armée, initia onze autres Frères aux rites de son Arcane et façonna douze bâtons magiques pour leur confrérie, baptisée les Chevaliers Invisibles. Guidés par Tubalcaan et son Bâton runique, les Chevaliers Invisibles traquèrent les Déchus dans la vallée du Nil. En quelques semaines, le Bâton fut reconnu comme une force violente et sourde que tous devaient éliminer pour survivre.

Ainsi, les prêtres de la Maison de la Vie s'associèrent aux Nephilim du Grand Compromis pour lutter contre leur ennemi commun. Ils demandèrent à l'un des scribes du pharaon, Irysos, réputé pour ses connaissances en Sciences occultes, de trouver un rituel capable de terrasser Tubalcaan dont les pouvoirs sur le monde invisible ne cessaient de s'accroître. Irysos affirma qu'il existait un rituel remontant aux temps atlantes qui permettent d'invoquer une créature légendaire capable de tuer Tubalcaan. Pour réaliser l'invocation, des Nephilim suivirent un enseignement particulier en Magie afin de bien comprendre les rouages du rituel.

Assemblés autour du terrible Irysos, dont certains prétendaient qu'il était l'un des rares scribes à côtoyer encore le pharaon hérétique, ils pratiquèrent les rituels de l'invocation. Une nuit, sous le signe de l'ascension de l'Étoile du Chien, les initiés des deux camps se faisaient face. Irysos et les siens hurlèrent à la Lune, le feu tomba du ciel. Sous leurs yeux effrayés surgit l'Aboyeur de Sirius, Anubis le Chacal. Il frappa Tubalcaan, le laissant pour mort et emportant le Bâton runique sous la terre.



Les quêtes DES VINGT-DEUX LAMES

5

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : TAROLOGIE +10 %, MAGIE +10 %
- 3 : ADOPTION PAR UN ARCANÉ AU CHOIX, ARCANÉ MAJEUR +30 %
- 4 : MAGIE +10 %
- 5 : KA +1

Lorsqu'il choisit d'accomplir sa destinée, Akhenaton était conscient des oppositions qu'il rencontrerait auprès des prêtres de la Maison de la Vie et des Nephilim. Il commença donc par altérer les us et coutumes égyptiens en donnant de nouvelles directives aux artisans chargés de dépeindre les vies du pharaon et de son entourage. De même, avec l'aide de son plus fidèle général, Horemheb, il fit déplacer sa cour dans une nouvelle capitale dédiée à ses futurs desseins : Akhet-Aton.

Cette cité fut conçue par des Nephilim proches du pharaon hérétique, selon des plans ésotériques qui lui permettrait d'accomplir les quêtes des vingt-deux Lames. Ces sortilèges enchantèrent les lieux, transformant la capitale en Omphalos solaire.

Alors que le peuple du Nil l'abandonnait à ses rêveries solitaires, il ouvrit des portes sur les Plans Subtils et sur l'Eidos, la Sphère des Idées, qui lui permirent de voyager dans des reflets astraux du monde originel. Lors de ces voyages akashiques, Akhenaton perça les mystères de la fusion du Ka-Soleil et du Pentacle. À chacun de ses retours, les Bohémiens, aidés de quelques Nephilim, étaient présents pour le reconforter et le soutenir dans le façonnage des Lames. Ainsi, des Frères des Éthers mirent leurs Pentacles en résonance avec celui d'Akhenaton, pour lui permettre l'accouchement des Lames et des Arcanes.

Puis vint le moment de la quête ultime, celle du Monde. Afin de la réaliser convenablement, Akhenaton chargea des Bohémiens, ainsi que de rares Frères des Éthers, d'une mission délicate. Il leur demanda de l'accompagner jusqu'en Shambhala où ils volèrent vingt-deux pétales de la Rose Cosmique à Ram, le Premier Homme, fondateur des Fraternités de la Rose+Croix.

À leur retour, le pharaon accomplit son dernier voyage alors que l'armée, guidée par Horemheb le traître, assiégeait la cité solaire. La ville résista. Sous les yeux émerveillés de quelques Nephilim, Akhenaton refit son apparition pour coucher sur l'Arcane du Monde les secrets qu'il avait découverts : la réalisation du Sentier d'Or.



L'exil

3

DES ROMS

1 : BOHÉMIENS +20 %

2 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %, MAGIE +10 %

3 : BOHÉMIENS +10 %, UN SORTILÈGE

La quête des Arcanes majeurs s'acheva par la conception de la Reine des Lames : le Monde. Akhenaton réunit les Bohémiens, grâce au soutien de quelques Nephilim fidèles, pour leur transmettre le secret de cet Arcane. Ensuite, il leur demanda, humblement, d'user du don qu'il leur fit, le Ka-Brume, pour protéger cet artefact jusqu'aux temps troublés de l'Apocalypse, époque qui verrait son retour parmi les siens. Réparti en cinq Kumpania, le Peuple-Église s'empara des Arcanes majeurs et les dissimula de part le monde, recherchant les dignes Princes qui sauraient donner à chacune de ces Lames une organisation porteuse de sens ésotériques.

Les Kumpania se partagèrent les vingt-et-une premières Lames, du Mât au Jugement. Les Tsiganes, représentants de la dernière Kumpania, eurent la lourde responsabilité d'accompagner et de protéger la Lame du Monde ainsi que les fondateurs d'Agartha, la Cité des Vertiges. Afin que les tâches soient couronnées de succès, Akhenaton lia par un puissant rituel de sa conception le Peuple-Église à celui des Éthers. Enfin, le pharaon hérétique, épuisé par son destin mystique, laissa les Bohémiens quitter Akhet-Aton en compagnie de Nephilim déjà acquis à leur cause : protéger le testament d'Akhenaton.

L'errance du peuple du Boheim commença. Les Bohémiens se souviennent de cette période en parlant de Belle Étoile. En ces temps reculés, ils étaient incapables de prédire les dangers qui jalonnaient leur longue route. Ils quittèrent la vallée du Nil et se séparèrent. Les Roms, guidés par Kurungano et Antinéa, furent chargés d'une mission délicate. Ils devaient, dans leur errance, trouver les Princes qui permettraient de réaliser les dernières volontés du pharaon hérétique : concevoir une société Nephilim autour d'un gouvernement occulte et sacrer le Roi du Monde lorsque les temps seraient venus... après l'Apocalypse.

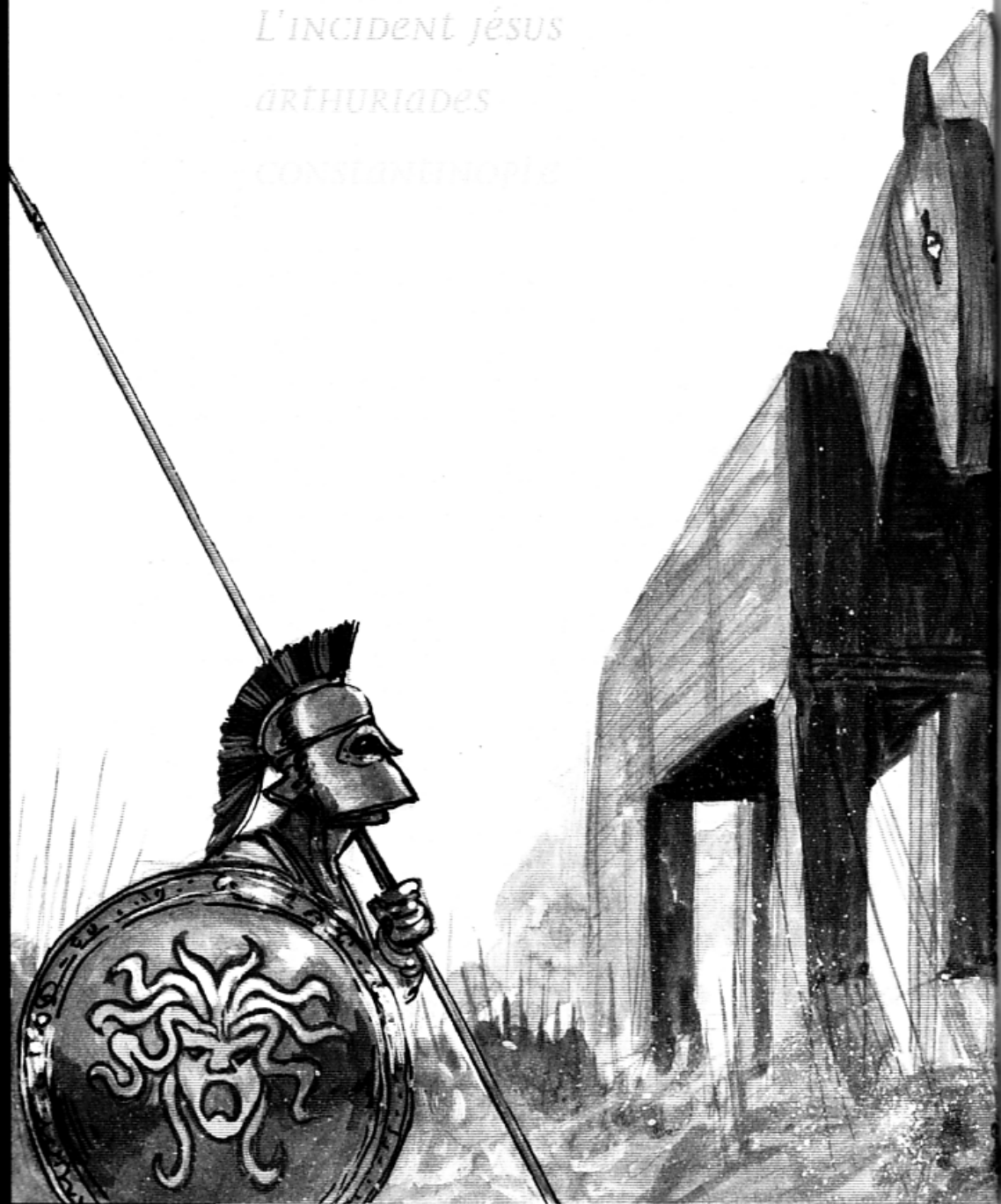
Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les thuata de DANANN

L'égypte d'AKHÉNATON

LA GUERRE DE TROIE
BABYLONE
ALEXANDRE LE GRAND
CARTHAGE
LA GUERRE DES GAULES
L'INCIDENT JÉSUS
ARTHURIADES
CONSTANTINOPLÉ

LA GUERRE DE TROIE



L'affrontement des Atrides et des Podarcides est le dernier acte du Compact d'Aïon, l'union des Nephilim méditerranéens. Cette union instable, centrée initialement sur Cnossos, était fragilisée depuis la destruction de la ville, un siècle plus tôt. Les survivants, éparpillés de la Grèce à la Turquie, se divisaient en "familles" qui se disputaient la suprématie de la région. Les cultes des Mystères tentaient les familles en leur promettant la suprématie si les autres factions étaient anéanties.

Les Atrides, centrés sur Mycènes, et les Podarcides, centrés sur Troie, étaient issus de lignées Nephilim différentes : les Atrides étaient très influencés par le Roi de l'Orage et avaient reçu le soutien d'Apollon, Prince du Chariot. Les Podarcides descendaient d'une civilisation millénaire d'Hydrim, qui avaient dominé jusqu'à l'avènement du Compact d'Aïon.

La civilisation mycénienne était un carrefour d'idées très riche, propice à l'étude. Une des élèves les plus brillantes d'Hermès Trismégiste, une naiade nommé Hélène, fut enlevée par une des figures d'Aphrodite, car le Roi de l'Orage allait en faire sa favorite et lui attribuer la figure de la Beauté dans le panthéon. Le "groupe Aphrodite" regagna Troie après avoir volé la Lame de l'Arcane, persuadé de détenir ainsi le pouvoir. Des Nephilim se rallièrent aux deux côtés. Les jeunes Arcanes implantés dans la région lancèrent leurs Adoptés dans la bataille. Au-delà, l'Orient et le Septentrion des Mystères se réjouissaient, car comme lors des Guerres élémentaires, les Nephilim affrontaient les Nephilim, révélant leurs pratiques magiques aux initiés de l'Épée.

Une fois la guerre terminée, les Nephilim durent confier une partie de leur peuple aux soins des temples Mystes. Les joueurs ayant connu ces époques ont pu nettement progresser dans leur pratique magique, rencontrer des héros légendaires ou des dieux, et s'investir dans les jeunes Arcanes : la Papesse, l'Impératrice, le Pape, le Chariot, la Force et la Lune.



ENSEIGNEMENTS DE L'OLYMPÉ

3

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : ASTROLOGIE +10 %
- 4 : UN SORTILÈGE
- 5 : MAGIE, KABBALÉ OU ALCHEMIE +10 %

Avant la guerre de Troie, régnait une ambiance fébrile de recherche ésotérique. Principalement centrée autour de la *Lame du Pape* — que déchiffrait le Roi de l'Orage — et de la personnalité d'Hermès Trismégiste, de nombreux Nephilim venaient en pèlerinage sur le mont Olympe pour appréhender cette réalité magique.

À cause des jalousies engendrées par l'incorporation d'un nouvel avatar dans l'Arcane, les principales figures de l'Arcane V préféraient prendre des élèves à leur service et les garder en dehors de l'Arcane. Les pèlerins s'attachaient pendant la moitié de l'année à rendre des services à un « dieu tutélaire » et le reste du temps pouvaient accompagner leur professeur dans ses expérimentations et ses enseignements. Ce pouvait être aussi bien Zeus, que Poséidon, Hadès, Athéna ou Hermès.

La figure la plus connue, celle qui nécessitait aussi le plus de services, était la Compagnie d'Hermès Trismégiste. Membre du Glorieux Alliage, futur fondateur de l'Alchimie, il employait des Nephilim comme messagers afin d'assurer la cohésion du panthéon et menait des recherches actives sur les champs magiques. Il s'intéressa dès cette époque aux travaux de Melkisedek, fondateur de la Kabbale, et donna des enseignements théoriques sur la Kabbale et l'Alchimie. On suppose même que la plus brillante de ses élèves, Hélène, a découvert l'existence du monde de Meborack.

Le réseau de messagers d'Hermès lui permettait de remplir des missions partout... Ceux qui en faisaient partie s'appelaient la Compagnie Hermétique et utilisaient des messages codés pour discuter entre eux. Si la Compagnie Hermétique a disparu en tant que telle après la guerre de Troie et le retrait d'Hermès des affaires terrestres, beaucoup de Nephilim qui en ont fait partie aiment à rappeler leur ancienne appartenance à ce groupement si hétéroclite, en arborant leur symbole, celui des sandales ailées.





Les armes D'ACHILLE

4

- 1 : ADOPTION PAR L'ARCANE XI, ARCANE MAJEUR (XI) +20 %
- 2 : DRACOMACHIE +10 %, UN SORTILÈGE
- 3 : UNE ARME-DRAGON, DRACOMACHIE +10 %
- 4 : UN SORTILÈGE

Héphaïstos, le Dieu Forgeron, représentait une partie de l'Arcane de la Force, des Nephilim qui obligeaient des effets-Dragon à s'incarner dans des objets, généralement des glaives ou des lances. En rejoignant ce groupe, un Nephilim a d'abord dû pratiquer la Chasse Inassouvie, une forme de domptage des effets-Dragon. Parcourant les îles des Cyclades et les côtes de la mer Égée, il traquait les effets-Dragon pour les capturer — sans les détruire.

Ensuite, il était présenté aux He-Fay-Stos (Ceux qui Piègent les Fées), qui réalisaient alors un artefact unique et personnel. Les He-Fay-Stos ont poussé leur art jusqu'à incorporer cinq effets-Dragon dans la même arme, qui fut remise à Achille et détruite sur le champ de bataille par Pâris, initié du 7^e Arc de l'Orient. Cette performance n'a jamais été égalée, car à la fin de la guerre, les Mystères de l'Orient se sont abattus sur tous ceux qui connaissaient le rituel. Si certains Nephilim en ont réchappé, ils ne connaissent au mieux que le rituel permettant d'intégrer un unique effet Dragon.

L'artefact possédé par le Nephilim est complètement unique et possède une (voire plusieurs) personnalités propres. Le maître de jeu et le joueur doivent discuter ensemble de la puissance de l'effet-Dragon intégré à l'arme, des capacités qu'il lui confère et de leurs liens. Il est quasiment impossible de les prêter, car l'arme se révèle alors incontrôlable. Les effets peuvent être magiques (vol, parole, etc.) mais c'est sur la personnalité de l'arme qu'il faut insister. Sa force se mesure avec un potentiel Ka qui peut varier (initialement 10+1d10).

La Dracomachie (racine Tradition) est la compétence qui représente la connaissance des effets-Dragon et des techniques de chasse (cf. Codex de la Force et Hermès Trismégiste n°4). La valeur initiale, pour tout Nephilim, est de 20 %.



Les voyages D'Ulysse

3

1 : /

2 : ASTROLOGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

4 : MYSTÈRES +10 %, UN SORTILÈGE

5 : DRACOMACHIE ⁽¹⁾ +5 %⁽¹⁾ POUR LA DRACOMACHIE, CF. P. 29.

Odyseus, un Nephilim incarné dans Ulysse, est parti avec ses compagnons (dont la majorité étaient des Nephilim), une fois la guerre de Troie terminée. Les Mystes, mis au supplice à la fin de la guerre de Troie, ont révélé le chemin vers un antique Nexus qui illuminait l'Atlantide, éclaté à travers tout le bassin méditerranéen. Aidé de ces précieuses indications, l'équipage partit voguer à travers la Méditerranée pour arracher ces sources des limbes du passé. Mais ils ne visitèrent pas que la Méditerranée ; en ces temps mythiques, les frontières entre monde magique et monde terrestre étaient bien plus perméables.

Mais les créatures élémentaires rencontrées posent bien des problèmes. Si le récit d'Homère met en avant le rôle d'Ulysse, c'est tout l'équipage qui doit affronter des effets-Dragon. Le monstre Scylla, une résurgence d'un DraKaon, guette les Quêteurs. L'île des Lotophages est un locus particulier, propre au développement de la Narcose. À bout de souffle, les équipages sont perdus, et ne doivent leur survie qu'à un pacte avec un groupe de Mystères de l'Occident, qui leur montrent les prodiges de la Lune Noire et de la Mort. Un joueur ayant accompli cette quête aura récolté des informations de première main sur les restes de l'Atlantide, les mystères de la Lune Noire, et aura sûrement affronté plusieurs effets-Dragon.

À l'heure actuelle, les restes du puissant Nexus recherché par Odysseus ont disparu. Ils étaient focalisés sous forme de pierres, qui, une fois réunies, forment une carte des champs magiques tels qu'ils étaient au cœur de l'Atlantide. Ceux qui ont vu ces pierres croient que ce pourrait être un moyen d'accéder directement à l'état de Kaïm. D'autres, plus réservés, pensent qu'elles donnent accès à un Akasha d'Atlantis, dans lequel seraient enfermés les derniers Kaïm.

La CHUTE DE TROIE

3

PARTISAN DES ATRIDES

- 1 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'ARCANE V
- 2 : MYSTÈRES +10 %, MAGIE +10 %
- 3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE
- 4 : UN ARTEFACT, UN SORTILÈGE

PARTISAN DES PODARCIDES

- 1 : DRACOMACHIE ⁽¹⁾ +10 %
- 2 : MAGIE +10 %, MYSTÈRES +5 %
- 3 : RITUELS +10 %, UN SORTILÈGE
- 4 : UN TATOUAGE MAGIQUE

⁽¹⁾ POUR LA DRACOMACHIE, CF. P. 29.

À l'issue d'une des dernières guerres magiques de grande ampleur, la chute de Troie marqua l'affrontement final des deux clans. Outre la reprise de la *Lame du Pape* volée par les suivants d'Aphrodite, il y eut d'autres conflits. Les Arcanes étaient déchirés de part et d'autre, les Mystères dissipaient leurs ennemis des deux côtés.

Les factions humaines impliquées furent trois branches des Mystères. L'Orient et l'Occident soutenaient principalement les Podarcides ; les Mystères du Septentrion, recevant le sacrifice d'Iphigénie, soutenaient les Atrides.

Un Nephilim ayant pris part à la guerre aura appris la rudesse du combat, loin des habituelles règles feutrées de l'occulte. La discrétion de la magie n'était plus de mise ; de chaque côté, on réveillait des forces telluriques anciennes ou nouvelles : la rumeur dit qu'Hermès Trismégiste et Héléne avaient découvert un monde magique qui n'est pas un Akasha. Elle dit aussi que les Podarcides savaient utiliser la force d'un DraKaon qui hantait toute la région (comme plus tard le Culte du Dragon).

Hermès Trismégiste, voyant les massacres de Nephilim et réalisant l'orgueil des Déchus qui avait mené à ces affrontements, décida dès lors de ne plus prononcer un mot, attendant que les initiés soient prêts à le rejoindre plutôt que de les attirer à lui. Il se retira alors dans un domaine élémentaire pour étudier les deux autres Sciences occultes et limita au minimum ses interventions dans la société humaine.

Les Podarcides peuvent avoir reçu un tatouage magique. Imprimé sur leur Pentacle, il apparaît sur le corps de tous leurs simulacres. Le maître et le joueur décideront de la scène, en rapport avec un sort guerrier : Yeux de Braise (1-3), Torche de Chair (4-5) ou Manteau Élémentaire (6). Ce sort est comme gravé dans leur Pentacle, sauf que le temps de lancement est d'une passe.

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les thuata de DANANN

L'égypte d'AKHÉNATON

La guerre de troie **BABYLONE**

aLEXANDRE Le GRAND

CARTHAGE

La guerre des GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES



*S*ous le règne de Nabuchodonosor II, Babylone rayonne sur les civilisations du Tigre et de l'Euphrate. Apogée pour les humains, déclin pour les Nephilim. Ce même règne voit la fin de l'Âge d'or de l'Arcane XIX. Les divisions et les trahisons vont se succéder...

Très présents dans la ville depuis le règne du premier Nabuchodonosor, les Nephilim cohabitent avec les Selenim, parfois dans la tension. Mais depuis -650, l'Arcane XIII se fait très discret et le culte d'Ishtar a périclité. Les Nephilim ont su en tirer avantage.

Organisés à l'identique de leurs cousins du Compact d'Aïon, les cultes cachent souvent un Arcane ou une puissante Fraternité Nephilim. Mais l'Arcane V reste peu présent. Sous le couvert du culte du Dieu-Soleil, Shemesh et les instances de l'Arcane XIX tentent de perpétuer le Sentier d'Or.

Mais la grande figure de Babylone, c'est assurément Mardouk. Patron de la cité, le roi lui-même n'est que son vicaire. Nul Arcane derrière ce culte, mais une puissante alliance entre Nephilim et Juifs kabbalistes. Dirigé par Mir-ka-El, vu comme le premier disciple de Melkisedek, et composé de certains chercheurs bannis par Salomon après l'interdit sur la Kabbale, ce groupe continue ses recherches sur l'Arbre de Vie...

Le règne de Nabuchodonosor voit une nouvelle étape franchie. La puissance de Mir-ka-El est paroxysmique, il passe un pacte avec l'Arcane IV (symbolisé par le mariage du roi avec une princesse mède), lui laissant le pouvoir temporel sur la cité. Pour continuer ses travaux, il décide de récupérer l'Arche d'Alliance gardée dans le Temple de Salomon. Le célèbre Nabucho envahit Jérusalem en -597.

Alors, Mir-ka-El peut se retirer dans son sanctuaire avec l'Arche. Définitivement. L'Arche ne réapparaîtra en Égypte que bien plus tard. Pour certains, Mir-ka-El a rejoint l'Agartha, pour d'autres, il a franchi les portes des royaumes de la Kabbale. Qu'importe, l'envers ésotérique de Babylone sombre dans l'anarchie. Arcane contre Arcane, Nephilim contre Mystères, Nephilim contre Selenim. Les complots et les batailles se font dans le silence des sanctuaires. La grandeur de Babylone, quant à elle, ne survivra pas au décès du grand roi Nabuchodonosor...



RECHERCHE

3

DU SANCTUAIRE D'ISHTAR

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

Depuis le vol de la *Lame* par Baal en - 650, l'Arcane XIII et les Selenim s'étaient faits plus discrets à Babylone. Beaucoup de Nephilim virent alors une opportunité de se débarrasser définitivement des Maudits. On s'intéressa profondément au sanctuaire de Lilith, caché dans la ville. Hélas, royaume de Lune Noire, il était totalement invisible aux humains comme aux Nephilim, et surtout, nul ne pouvait y pénétrer sans l'accord de Lilith... On espionna d'abord les agents du culte d'Ishtar, sans succès évidemment. Aveugles à la Lune Noire, ces Nephilim décidèrent d'utiliser les autres champs magiques comme instrument de révélation du sanctuaire. Une telle masse de Lune Noire ne pouvait demeurer totalement invisible ! Les champs magiques furent donc scrupuleusement analysés, la moindre modification était annotée.

Supervisant cette gigantesque battue, Shemesh, Prince du Soleil, était bien décidé à nettoyer la ville de l'influence pernicieuse de la Lune Noire. De la Lune tout court, en fait : l'étude poussée des champs magiques devait bien amener les autres Nephilim à comprendre le lien malsain entre Ka-Lune et Lune Noire. Alors, enfin, on comprendrait combien cette branche du Pentacle était pourrie et combien il était nécessaire de la couper.

De graves dissensions entre les chercheurs mirent un terme à l'entreprise. De nombreux Nephilim virent clair dans le jeu de Shemesh et refusèrent d'aller plus loin. Parmi eux, les disciples de Mir-ka-El et les membres du culte de Sin, le Dieu-Lune, très puissant à Babylone, regroupés au sein de la Fraternité du Shème Quintessent et héritiers de certains enseignements de Morphée. On raconte que ceux-ci furent très près de trouver le sanctuaire, mais gardèrent le silence.

Quoiqu'il en soit, les Nephilim qui participèrent à cette quête acquirent de nombreuses connaissances sur les champs magiques, sur leurs interactions et, pourquoi pas, sur les liens entre les champs de Lune et la Lune Noire...

DÉMANTÈLEMENT DE LA **3** FRATERNITÉ DE SARMOUNG

1 : MYSTÈRES +20 %

2 : UN SORTILÈGE

3 : UN SORTILÈGE

4 : UN ARTEFACT

La Fraternité de Sarmoung illustre parfaitement les liens très étranges, et même malsains, entre les Mystères et les Nephilim. Créée lors du règne de Nabuchodonosor I^{er} et l'avènement de Mardouk, son but était d'offrir une sorte d'organe de liaison entre les éminences des différents cultes et les Nephilim cachés derrière les figures divines.

Rapidement pourtant, la Fraternité de Sarmoung adopta ce curieux mélange de vénération et de haine propre aux Mystes. Les Nephilim saisirent ce changement mais en tirèrent une fausse analyse. Ils n'y virent qu'ambition et goût du secret et en vinrent même à cultiver cette mentalité, ignorant le terrible danger que représentait désormais la Fraternité. Elle regroupait, outre certains prêtres privilégiés, des scribes, des devins et des exorcistes. La figure dominante était évidemment le grand prêtre de Mardouk.

Pourtant, tout changea lorsque le puissant Mir-ka-El disparut avec l'Arche d'Alliance ramenée de Jérusalem par Nabuchodonosor II. Le grand prêtre, libéré du contrôle de sa divinité, prêta définitivement allégeance aux Mystères du Septentrion et fit de la Fraternité de Sarmoung une arme terrible contre les Nephilim, s'alliant même aux Mystères de l'Occident.

Ceux qui ont participé à cette quête ont sans aucun doute été confrontés aux Mystes dissimulés dans la Fraternité. Ils ont alors découvert l'ampleur de la menace. Dans cette lutte acharnée pour retrouver le pouvoir, les Nephilim ont eu l'occasion d'apprendre combien les Mystères sont aptes à détourner les enseignements pour leur propre compte, comment ils organisent leur propagande, transformant ainsi les cultes Nephilim en Sources et la Fraternité de Sarmoung en un Ruisseau dévastateur. Ils ont pu aussi récupérer des artefacts subtilisés par les Mystères.

Surtout, certains rituels mystes peuvent leur avoir été révélés, ainsi que celui de l'exorcisme qui permet de séparer de force un Nephilim de son simulacre. Cette technique soulève encore nombre de questions : elle s'est toujours rencontrée par la suite au sein de groupes apparentés aux R+C...

ÉCHEC DE LA PROPHÉTIE 2 DE KHORSABAD

- 1 : ARCANE MAJEUR (IX) +20 %
- 2 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'ARCANE IX
- 3 : MAGIE +10 %
- 4 : MAGIE +10 %, UN ARTEFACT

L' échec de la recherche du royaume de Lilith mit Shemesh dans une rage folle. Il était hors de question de laisser plus longtemps la cité aux mains des Selenim ! Mir-ka-El venait de disparaître et l'Arcane IV, malgré la mise à jour des activités néfastes de la Fraternité de Sarmoung, avait du mal à consolider son pouvoir. Les instances du Soleil décidèrent d'en profiter en portant un coup définitif au règne de Nabuchodonosor.

Dans la ville de Khorsabad apparut un homme, sorte de messie, en qui tout le monde voyait un descendant direct d'Hammourabi, grand roi et figure légendaire de Babylone. Rapidement, une foule de suivants en fit le prétendant légitime au trône — puisque héritier de la dynastie amorite, la première à régner sur la ville. Cet individu réalisa nombre de prodiges, renforçant ainsi son aura divine. Il s'agissait en fait d'un humain « thaumaturge », enlevé et rendu amnésique par les agents de Shemesh. Ce pantin était entouré d'Adoptés de confiance du Soleil. Reste que cet homme, avec ses appuis, fut très proche d'atteindre Babylone afin de réclamer le trône.

Un groupe de Nephilim parvint à mettre en échec ce plan. Ils neutralisèrent les appuis politiques de l'homme de Khorsabad au sein même de la cour du roi, alors que d'autres enlevaient le thaumaturge au nez et à la barbe des agents du Soleil. Ce groupe fut largement soutenu par l'Ermite, redoutant les conséquences prévues de la prophétie de Khorsabad. De nombreuses raisons furent mises en avant. D'abord, la véritable attitude de Shemesh vis-à-vis du Ka-Lune, connue de l'Arcane IX, ne pouvait qu'entraîner un déséquilibre dans les champs magiques et, surtout, de nouveaux affrontements entre Nephilim. De plus, l'Ermite et le Soleil étaient en opposition complète quant aux Maudits. Aujourd'hui, on n'exclut pas que les Adoptés de l'Ermite impliqués étaient des partisans de l'alternative Selenim. Les Nephilim participant à ce coup d'éclat parvinrent pour la plupart à rester dans l'ombre, échappant aux foudres du Soleil...



Les Héritiers d'E-temen-an-ki

2

1. MAGIE +10 %
2. DEUX SORTILÈGES
3. UN ARTEFACT, ADOPTION ÉVENTUELLE AU SEIN DE LA PAPESSE
4. AKASHA +10 %

NOTE : UNE REMISE EN STASE INDIQUE QUE LE NEPHILIM A ÉTÉ CONTAMINÉ PAR LES ATTUKU : +1D6 EN KHAÏBA.

En marge du bouillonnement politique et occulte qui saisit Babylone sous le règne de Nabuchodonosor, une alliance de Nephilim, menée par Jamaël, l'Encre de Savoir, se pencha sur les restes de la première bibliothèque-monde... Les Héritiers d'E-Temen-An-Ki se lancèrent à la poursuite de nombreuses pistes afin de récolter des bribes de la Sapience perdue... Pour la plupart Adoptés de la Papesse, ces Nephilim profitèrent de la mise en chantier de la cité pour mettre à jour quelques trésors oubliés par les hommes comme par les Nephilim. Hélas, ils ne parvinrent jamais à retrouver un portail menant à la bibliothèque-monde. Par contre, ils dévoilèrent l'entrée d'une anti-Terre effroyable, née sans doute de la chute de Babel : Nemeth. Affolés, ils tentèrent de faire disparaître ce passage et reportèrent leur attention sur d'autres pistes.

L'alliance intéressa par ses thèses le culte de Mardouk et le Soleil. Si les recherches des Héritiers aboutissaient, alors preuve serait faite que Babylone avait été fondée par des Nephilim et non par Lilith. L'Arcane XIII n'aurait alors plus aucune légitimité sur la ville. Mais dans l'agitation qui suivit la disparition de Mir-ka-El, plus personne ne s'intéressa à la Fraternité.

Durant leur quête, les Héritiers entrèrent en confrontation avec les Attuku, des Eolim dégénérés membres de l'Arcane XV. Ceux-ci répliquèrent violemment, capturant certains des Héritiers. Loin d'être capable de faire face seule au Diable, la Papesse fit appel aux autres Nephilim babyloniens. Mais, empêtrés dans leurs conflits, ils n'agirent que trop tard. Les Attuku avaient disparu, emportant avec eux leurs captifs et une somme importante des connaissances amassées.

Votre Nephilim a pu être un Héritier de la première heure ou n'avoir participé qu'à la lutte contre les Attuku du Diable. Dans tous les cas, il a pu approcher les bribes de Sapience d'E-Temen-An-Ki...

Les peuples du Néolithique

Les thuat de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

LA GUERRE DE TROIE
ALEXANDRE
BABYLONE
Alexandre le Grand
LE GRAND

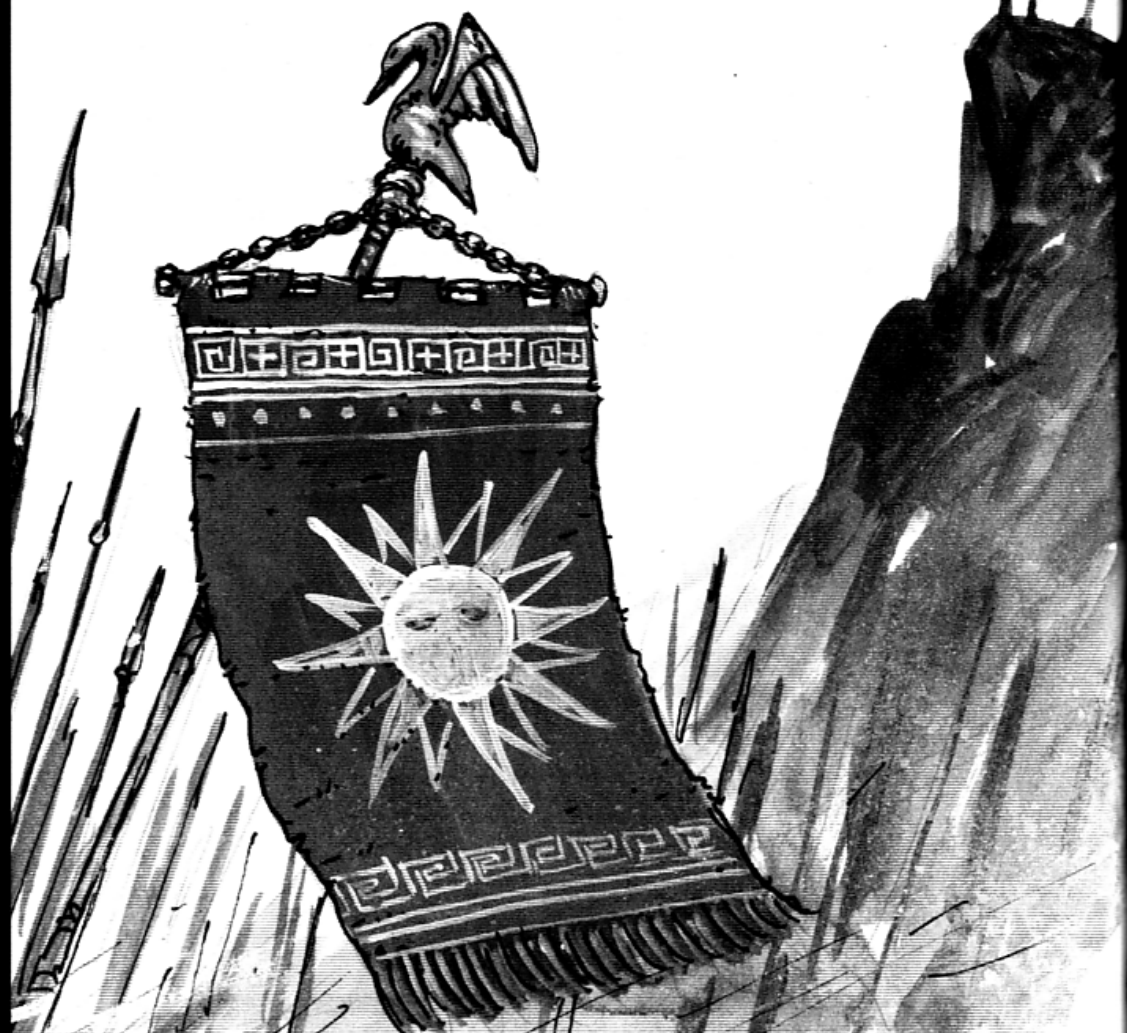
Carthage

La guerre des Gaules

L'incident Jésus

Arthur et les chevaliers

Constantinople



L' Histoire invisible est un fleuve tumultueux dont les méandres charrient des personnages exceptionnels. Alexandre le Grand, fils de Philippe II de Macédoine, est l'une de ces figures qui façonnèrent le monde et inscrivent en lui des leçons à la mesure de l'orgueil des Déchus.

Ainsi, sous l'Antiquité, des Nephilim éduquèrent des hommes aux terribles secrets des Sciences occultes et de l'ésotérisme. Alexandre fut l'un d'entre eux. À l'âge adulte, une cérémonie initiatique éveilla son Ka-Soleil à des vérités jusqu'alors jalousement conservées dans les flux cosmiques des Éthers. L'Éther solaire entra en résonance avec le noyau du jeune Alexandre, introduisant dans son âme les rêves de ses futures conquêtes avides et démentes — celles-là mêmes qui le conduisirent dans les terres les plus reculées d'Orient, jusque dans les Aka-sha du royaume aérien de Gandhara.

Le règne d'Alexandre le Grand se distingua comme une époque d'actes irraisonnés et de constructions fantastiques. Ce fut une période où Nephilim et initiés des Arcanes mineurs se côtoyaient encore, travaillant de concert pour le bien des peuples. L'Histoire invisible nous rappelle comment la chute du Tyran d'Or marqua la fin de ces Compromis.

La folie du conquérant le conduisit à se révolter contre les initiés qui lui avaient transmis leur Sapience. Le jeune et impétueux empereur développa une haine sans bornes pour les Adoptés du Pape. À l'aide de ses armées, il les traqua et les mit à mort depuis Delphes jusqu'à Thèbes. Ces rêves insensés le poussèrent sur des sentiers périlleux, tels ceux de la mystérieuse Toison d'Or que Jason et les Argonautes avaient tant convoitée. Mais son règne permit aussi l'édification de merveilles qui enchantèrent le monde visible et invisible. La légendaire bibliothèque d'Alexandrie et le royaume agarthien de Gandhara sont certainement les merveilles d'entre les merveilles, les témoignages poignants de cette époque du règne du Tyran d'Or.



La RECHERCHE DE LA TOISON D'OR

5

- 1 : MYTHES ET LÉGENDES +10 %
- 2 : ÉSOTÉRISME + 10 %
- 3 : MAGIE +10 %
- 4 : MYSTÈRES +20 %
- 5 : KA +1

Dans son enfance, Alexandre le Grand fut fasciné par le récit des aventures des Argonautes. Il exigeait inlassablement de ses précepteurs qu'ils lui racontent cette épopée. Le futur empereur macédonien obligea son père à réunir à sa cour des érudits dont les récits s'opposaient sur des détails de cette aventure. Ainsi, ce voyage légendaire berça l'enfance du plus grand tyran de cette époque.

Lorsqu'il accéda au trône, Alexandre changea les atours de sa fonction. Il ordonna que, désormais, on le représente auréolé par un soleil aux rayons couvrant le monde et portant un casque arborant des cornes d'or. Il expliqua ensuite à son entourage que ces cornes étaient celle du bélier qui périt pour donner naissance à la légende de la Toison d'Or. Afin que les représentations de sa personne soient porteuses de symboles, le jeune empereur organisa une joute artistique entre des Nephilim et des initiés humains. Bon nombre se réunirent pour participer à cette rencontre autour de ses symboles solaires.

À la mort de Philippe II de Macédoine, Alexandre dut résoudre une situation politique critique. Il eut ensuite l'idée d'organiser les conquêtes dont il lui plaisait de croire qu'elles avaient été voulues et préparées par son père. Dans son entourage, certains conseillers furent mis dans la confiance de ses obsessions : l'impétueux Alexandre rêvait de retrouver la mythique Toison d'Or. En effet, il avait été convaincu par les Mystères d'Hécate que Médée aurait récupéré la légendaire toison et l'aurait dissimulée au-delà des monts Zagros, en Perse.

Alexandre le Grand ne retrouva jamais la Toison d'Or mais son entourage témoigna que, jusqu'à sa mort, elle l'obséda. Frappé par l'Éther solaire, Alexandre le Grand perdit la raison et l'objet de sa quête au profit de ses conquêtes aveugles.

Les conquêtes d'Alexandre permirent cependant à quelques-uns de découvrir des informations cruciales sur le destin de Médée : elle était désormais un Selenim sous la coupe des Mystères d'Hécate.

La défense de L'OMPHALOS DE DELPHES

3

- 1 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'ARCANE II OU V,
MYSTÈRES +10 %
- 2 : UN SORTILÈGE
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : UN SORTILÈGE

Pendant des années, les initiés ont rendu à l'Omphalos de Delphes un culte incompréhensible. Les Adoptés de la Papesse n'hésitèrent pas à se mêler aux Mystères, prétendant vouloir comprendre cet endroit mystérieux. Au IV^e siècle avant l'Incident Jésus, l'Arcane infiltra — ou servit, prétendront les plus méfiants — les Mystères qui fouillaient inlassablement les ruines qu'avait laissées un tremblement de terre dévastateur. Des Adoptés de l'Arcane du Pape vivaient aussi au sein de ce sanctuaire. Ils coordonnaient, depuis ces ruines, les membres helléniques de leur Arcane.

Les Adoptés de la Papesse prétendirent rechercher des textes laissés par Orphée ou par ceux qui voulurent, les premiers, lui emboîter le pas. L'Arcane ne put jamais produire la moindre information sur le sujet qui aurait pu légitimer son attitude. Il prétendait alors que ces informations étaient capitales, qu'elles auraient permis de comprendre les motivations des assauts répétés de certaines factions occultes contre cet Omphalos.

Par contre, la Papesse acquit de nombreux sortilèges dont les foci étaient dissimulés dans la structure architecturale de l'ensemble. Les membres de l'Arcane purent s'abreuver à cette source de Sapience, ce qui les prédestina à entreprendre, dans les dernières années de ce siècle, l'éducation ésotérique d'Alexandre, fils de Philippe II de Macédoine.

Lorsqu'il se révolta contre ses précepteurs en ésotérisme, Alexandre le Grand n'eut aucune pitié pour les Nephilim qui lui avaient enseigné ses connaissances. Il ordonna la destruction définitive de Delphes. Armés des sortilèges mis à jour sur les lieux, les Adoptés de la Papesse et du Pape défendirent les ruines qui cernaient l'Omphalos de Delphes. Le site fut épargné par la fuite des Nephilim devant les armées d'Alexandre.

La fondation D'alexandrie

3

- 1 : RELIGION (GRECQUE) +10 %, ANALOGIE +10 %, MYSTÈRES +5 %
- 2 : RELIGION (MAZDÉENNE) +15 %, ÉSOTÉRISME +15 %
- 3 : RELIGION (GRECQUE) +20 %, ANALOGIE +10 %, MAGIE (TRADITION) +20 %

Après qu'Alexandre eut détruit le sanctuaire du Pape à Thèbes, les Adoptés de cet Arcane rencontrèrent secrètement ceux de la Maison-Dieu et de l'Empereur afin de conclure une alliance. Ces Nephilim, les Diadoques, espéraient grâce à l'aide de Darius III, le roi des rois des Perses, mettre un terme à la folie conquérante d'Alexandre le Grand. Malheureusement pour les Diadoques, l'empereur perse fut la victime des machinations Mystes.

Ainsi, Alexandre poursuivit son extension territoriale. À chaque nouvelle ville conquise, ses rêves de puissance prenaient le pas sur sa raison. Son Ka-Soleil lui permettait alors de modifier les flux des champs magiques dans les cités que son armée prenait à l'ennemi. Effrayé par les manifestations de son pouvoir sur le monde invisible, Alexandre encouragea ses hommes à recueillir les ouvrages anciens découverts dans les palais conquis. Au fil des mois, près de 700 000 rouleaux de parchemins traitant de Sciences occultes et de Sapience solaire furent acheminés vers la future Alexandrie, sous l'œil vigilant d'un des généraux du conquérant, Ptolémée.

En -330, cet ancien général fit ériger la cité d'Alexandrie par un Faërim de son entourage. Ensemble, ils dotèrent la cité de nombreux amphithéâtres, laboratoires et observatoires, d'un zoo, et surtout d'une bibliothèque qui ne cessera de préoccuper les acteurs occultes de cette partie du monde. À la mort d'Alexandre, en 323 avant l'Incident Jésus, Ptolémée récupéra les documents ésotériques du conquérant. En -304, Ptolémée devient pharaon et prend le nom de Ptolémée Soter. Introduit dans ces nouvelles fonctions, il édifie le Mouseion au cœur des amphithéâtres d'Alexandrie. À cette époque, le Faërim architecte qui bâtit la cité et sa bibliothèque a rejoint les rangs de la Papesse. L'Arcane use de tous les subterfuges à sa disposition pour prendre le contrôle de la bibliothèque. Dès lors, Alexandrie s'impose comme un joyau de Sapience que, tour à tour, Nephilim et Mystères vont se disputer.

Le royaume agarthien 3 DE GANDHARA

1 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

2 : MAGIE +10 %, ACCÈS À UN AKASHA

3 : UN SORTILÈGE

Q an-Daha, l'Aérien, qui avait atteint l'Agartha lors des Guerres élémentaires, trouva refuge dans une région du Nord-Ouest de l'Inde. Ses pouvoirs d'Agarthien lui permirent de modifier la nature de la faune et la flore de cette contrée ainsi que les champs magiques. Il érigea une tour de Babel de Ka-élément connectant des Plans subtils créés par l'Agarthien et par les hommes qui vivaient autour du point d'ancrage de son royaume. La dérive dans les Écumes de ces Akasha s'arrêta, les Plexus d'Air et les Nexus abondèrent. La réalité de cette contrée fut à tout jamais altérée.

Au fil des siècles, des Nephilim cherchèrent à percer le secret des manifestations magiques de Gandhara, en vain. Le royaume aérien restait inaccessible. Les plus fougueux se découragèrent. D'autres, qui avaient compris que Sapience rime avec patience, persévérèrent. Se faisant, ils mirent à jour des énigmes magiques qui les firent progresser dans leur quête agarthienne. Petit à petit, les secrets ésotériques de Qan-Daha étaient révélés au monde. Ses Akasha s'ouvraient aux Pentacles surpris des Déchus. Ils découvrirent des mondes d'une rare cohérence, dont les habitants étaient les répliques parfaites des Atlantes et de leurs songes les plus fous pour le Sentier d'Or. Parmi les heureux quêteurs, certains furent abusés par toutes les merveilles contenues dans ces Plans subtils. Ceux-là crurent à tort qu'ils avaient découvert la Cité des Vertiges, Agartha. Rares furent ceux qui ne tombèrent point dans ce piège. Ils franchirent une étape décisive dans leur quête de Sapience.

Lorsque les Diadoques cherchèrent des alliés pour contre-carrer les plans déments d'Alexandre, le Tyran d'Or, ils utilisèrent Gandhara. Ils firent parvenir aux oreilles de l'empereur la rumeur selon laquelle on aurait découvert en Inde une cité mythique digne du Roi du Monde. Obsédé par ces légendes, Alexandre s'y précipita. Il découvrit sans peine les Akasha de Gandhara et fut abusé par tant de beauté. Les Nephilim profitèrent de son étonnement pour lui porter le coup fatal.

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les thuatA de DANANN

L'égypte d'AKHÉNATON

CARTHAGE

BABYLONE

ALEXANDRE LE GRAND

CARTHAGE

LA GUERRE DES GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

CONSTANTINOPLÉ



Dans le monde occulte, le nom de Carthage est lié à celui de la Mort, l'Arcane maudit des Selenim. En effet, l'Arcane y a installé son siège durant l'Antiquité et le Sombre Souverain, entouré de sa Cour des ténèbres, se fait adorer sous le nom du dieu Baal et instaure un culte sanguinaire propre à l'assouvir. Œuvrant à la poursuite des travaux d'Akhénaton, le pharaon hérétique, le Sombre Souverain édifie alors le premier grand royaume Selenim et s'en va à la poursuite de l'Agartha.

Cependant, si Carthage est sorti affaibli de la deuxième guerre punique face aux Mystes de Rome, une alliance inattendue prend alors place dans la fabuleuse cité portuaire.

En effet, menée par des Adoptés de la Tempérance, une alliance entre les Nephilim et leurs cousins Maudits s'instaure, visant à la participation des Nephilim aux recherches des Selenim sur l'Agartha. Ainsi, les deux partis font cause commune, trop heureux de célébrer un rapprochement et de pouvoir bénéficier des connaissances de l'autre.

De nombreux événements vont pourtant bouleverser Carthage, que ce soit la recherche d'une Agartha Selenim via les Portes Noires et la nef d'Apophis (du nom de l'architecte Nephilim qui la conçut) ou la chute d'une étrange météorite et la dernière guerre punique qui balayera définitivement les efforts des immortels pour maintenir entre eux une cohésion.

L'alliance de Carthage sera alors connue comme la seule et unique cohabitation pacifique entre les deux races magiques, balayée par la rage des Mystes romains et par la folie d'une conspiration Nephilim connue sous le nom des Fils de la Lune Bleue. Ces Nephilim sont maudits par la majeure partie des Immortels qui ont vécu sous les auspices de Carthage, particulièrement ceux de la Tempérance qui ont vu leurs efforts ruinés par leur faute. Il est dit que la Justice a entamé une poursuite contre ces traîtres Immortels...

Les GUERRES D'HANNIBAL 3

1 : MYSTÈRES +10%

2 : MYSTÈRES ET MAGIE +10%

3 : UN SORTILÈGE

4 : UN SORTILÈGE

La deuxième guerre punique, menée par Hannibal, se plaçait parfaitement dans le cadre de la politique prônée par les Selenim visant à ce qu'aucun initié d'Arcane mineur ne puisse durablement s'installer sur le pourtour méditerranéen. En cela, Rome était la Némésis toute désignée de la capitale Selenim.

La lutte d'influence entre les deux cités arrivait à son paroxysme et Carthage n'avait pu supporter que difficilement son premier échec face aux légions romaines. Aussi, ce fut Hannibal, un puissant Selenim conseiller du Sombre Souverain, qui prit la tête des armées carthagoises dans lesquelles s'étaient enrôlés bon nombre d'Immortels désireux de mettre à bas le joug de l'Arcane de l'Épée et d'étendre leur influence sur la côte septentrionale de la Méditerranée.

Partant de l'Espagne, les Carthagois traversèrent les Pyrénées et les Alpes et fondirent sur l'armée disciplinée des Romains. Les luttes furent âpres et les victoires amères, les Immortels combattaient contre l'élite guerrière humaine, sorts contre reliques, Nécromancie et Kabbale noire contre les puissants rituels de l'Orient. Cependant, les légions romaines commandées par les plus grands dignitaires Mystes ne purent contenir longtemps la hargne d'Hannibal, qui se rendit aux portes de Rome sept ans après le départ de sa croisade, en 218 av. J.-C. Malheureusement, et faute de renforts, il ne put envahir le lieu de pouvoir des Mystères de l'Orient et dut renoncer à prendre la cité.

Face aux Carthagois se dressa alors une terrible menace, incarnée par Scipion l'Africain, Myste revenu des Enfers porteur des ultimes enseignements de son Titan. En 209 av. J.-C., avec la prise de Carthagène, il met fin à la domination carthagoise en Espagne. Dès lors, il porte la guerre en Afrique et s'oppose à Hannibal rappelé par Carthage. Déchaînant ses hordes jusqu'à présent contenues de Daimons, il met en déroute les alliés Nephilim et instaure sa suprématie à Zama en 202 av. J.-C. Hannibal doit se rendre s'il ne veut pas voir Carthage détruite, celle-ci devient alors un État vassal de Rome...

Les portes NOIRES

4

- 1 : SELENIM +20%
- 2 : MAGIE +10%
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : MAGIE +10% ET UN SORTILÈGE
- 5 : UN SORTILÈGE

Carthage se place sous le signe de l'alliance entre les Nephilim et leurs cousins Maudits. En effet, tous ont encore en mémoire le legs d'Akhénaton et les Nephilim alors incarnés se réjouissent de pouvoir discuter avec leurs cousins autour d'un sujet commun : la recherche de l'Agartha. Et même si cette notion représente aux yeux des Selenim quelque chose de relativement récent, les Nephilim sont disposés à les aider dans leur recherche d'absolu.

Pour beaucoup, l'Agartha des Selenim doit passer dans un immense royaume de Lune Noire bâti par le Sombre Souverain en personne. De plus, ce royaume agarthien ne doit pas se limiter aux seuls Selenim, mais doit également s'ouvrir à leurs cousins Déchus. Pour se faire, les Nephilim n'entrevoient qu'une seule solution : rapprocher les champs de Lune et de Lune Noire de telle façon qu'ils se trouvent être les plus proches possibles sans pour autant se transformer radicalement.

Les Immortels décident alors de construire un puissant artefact censé guider Nephilim et Selenim jusqu'au royaume agarthien. Le royaume devrait ainsi être relié au temple de Baal par l'intermédiaire des Portes noires, immenses arches constituées de basalte et de pierre de Lune... En réalité, les arches de basalte étaient de véritables morceaux de la Lune Noire originelle. Quant à cette fameuse pierre de Lune, c'était un aérolithe en provenance présumée de l'astre laiteux. Or, son arrivée sur terre avait contribué à la naissance d'une étrange créature élémentaire... (cf. la nef d'Apophis p. 48). Ainsi, les Immortels, après avoir convoyé et sculpté à leur convenance les Portes noires, procédèrent à de terrifiants rituels visant à unir les champs de Lune à ceux des Maudits. Ce ne fut pas sans pertes importantes : en effet, nombre d'Onirim participaient aux rituels et leurs Pentacles se trouvèrent modifiés à jamais, certains même basculèrent. Malgré ces terribles épreuves, le savoir des Immortels s'opéra et les deux champs magiques s'accordèrent. La voie de l'Agartha semblait s'ouvrir aux continuateurs des travaux d'Akhénaton.

La nef d'apophis

4

- 1 : SELENIM +20%
- 2 : MAGIE +10%
- 3 : UN SORTILÈGE ET ACCÈS À UN AKASHA
- 4 : HISTOIRE INVISIBLE +10% ET UN SORTILÈGE

Get étrange projet fut guidé par des Adoptés des Arcanes X, XIII, XIV et XVII. La nef d'Apophis se devait d'être le vaisseau censé conduire les êtres-Ka jusqu'au royaume Selenim et même bien plus loin...

L'érection de la nef se fit selon les compétences de chacun : la voilure était destinée aux Selenim, tandis que les Nephilim devaient s'occuper de la coque du navire. Les Adoptés des Arcanes X et XVII choisirent d'utiliser la créature lunaire née de l'aérolithe pour servir de charpente au navire. Ainsi, l'Opale Fuligineuse, nom octroyé à cet effet-Dragon, fut domptée et ses courants Ka servirent à tisser de précieux mandalas lunaires visant à ancrer le bateau aux champs magiques afin que celui-ci ne parte pas dans une dérive élémentaire.

Quant aux Selenim, on murmure que ce fut le Sombre Souverain lui-même qui présida à l'élaboration des Voiles Ténébreuses, suivant les indications d'Akhénaton inscrites sur la lame de l'Arcane... Une fois achevé, le vaisseau fantôme, de par sa sensibilité élémentaire, était capable d'ouvrir la voie des Akasha aux Maudits et de porter les Déchus à travers les royaumes, grâce aux Voiles Ténébreuses capables de voguer sur les chants de la Pavane...

Lorsque vint le grand soir, de nombreux Nephilim et Selenim prirent place dans la nef d'Apophis parée pour voyager jusqu'au cœur des plus noires ténèbres. Alors que la nef traversait les Portes Noires à destination du Nadir du monde, quelque chose d'effroyable se produisit à travers la Pavane et engloutit l'embarcation et son équipage...

Les réactions furent violentes et immédiates, scindant la nouvelle Fraternité magique en clans disparates et ennemis. Les Selenim accusèrent les Nephilim de trahison, notamment ceux de l'Étoile qui avait choisi d'utiliser l'Opale. Certains se demandèrent si cette erreur n'était pas due à une mauvaise interprétation des écrits de la lame par Baal, d'autres virent là une action des Fils de la Lune Bleue, groupe de Nephilim opposé à l'alliance avec les Selenim. À moins qu'il ne s'agît de quelque chose de plus intime au champ maudit...



Le PHARE COSMIQUE DE CARTHAGE

4

- 1 : ARCANE MAJEUR (XVII) +20%
 - 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE XVII
 - 3 : ASTROLOGIE +10% ET UN SORTILÈGE
 - 4 : UN SORT
 - 5 : MAGIE +10%
 - 6 : +1 EN KA-ÉLÉMENT DOMINANT ⁽¹⁾ ET 1D6 POINTS DE KHAÏBA
- ⁽¹⁾ +1 EN KA-ÉLÉMENT DOMINANT CF. P. 17

De par sa prestigieuse influence dans le monde méditerranéen, Carthage apparaît nettement comme l'un des pôles ésotériques de l'Antiquité. Les Nephilim adoptés de l'Étoile ne s'y sont pas trompés en déclarant le lieu comme « profondément magique et marqué par l'influence antédiluvienne des Invisibles Stellaires ». Cet état de fait semble avoir été corroboré par l'arrivée de l'aérolithe lunaire, véritable plexus stellaire, cocon improbable porteur d'une vie Ka pour le moins étrange... Il n'en fallait pas plus aux Adoptés de l'Arcane XVII pour bâtir à Carthage un de leurs fameux phares cosmiques (cf. le Codex XVII, l'Arcane de l'Étoile). Ils tissèrent les champs magiques dans la maison même d'Hannibal, symbole de la puissance de la ville lunaire. Les Adoptés de l'Arcane, aidés par ceux de la Roue de Fortune, cachèrent la météorite et son passager dans un complexe souterrain situé sous le phare et se chargèrent de l'étudier. Excités par le formidable potentiel élémentaire de l'effet-Dragon stellaire, les Adoptés ne purent réfréner leur désir d'utiliser la puissance de ce dernier pour alimenter leur phare. Ceci éveilla l'attention des Fils de la Lune Bleue, qui prirent peur en imaginant ce que pourrait devenir le phare aux mains des Selenim. Ils partirent alors pour Rome.

Lorsqu'en 146 av. J.-C., les Romains arrivèrent aux portes de Carthage portés par la haine des Mystes, ils avaient pour mission de s'emparer de la maison d'Hannibal. Le siège fut long et les Carthaginois, malgré leurs dissensions internes, se défendirent furieusement. Mais Scipion Émilien fut finalement victorieux et la cité rasée ; les Mystes firent semer du sel pour que rien ne repousse en cette terre fertile.

Qu'était-il advenu du phare ? Devant la menace romaine, les Adoptés avaient préféré sacrifier d'eux-mêmes leur patient labeur plutôt que de le voir tomber aux mains de leurs terribles ennemis. Aussi, concentrant leurs énergies pentacliques, les Déchus détruisirent l'Œuf lunaire, au grand dam des servants de l'Épée...

Les peuples du Néolithique

Les thuatans de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

LA GUERRE DES GAULES

La guerre de Troie

Babylone

Alexandre le Grand

Carthage

La guerre des Gaules

L'incident Jésus

Arturiades

Constantinople



Le 1^{er} siècle avant J.-C. est une période charnière pour le monde romain : la République qui avait établi sa suprématie sur tout le pourtour méditerranéen ne survit pas à sa propre grandeur. S'effondrant d'elle-même, elle accouche d'un Empire auquel elle lègue un territoire gigantesque et contrasté, convoité de tous côtés par des puissances aussi bien occultes que profanes. À travers les conflits incessants entre tribuns, sénateurs et militaires chargés de la gloire de leurs conquêtes, on peut lire en filigrane la bataille à mort que se livrent le Temple et les Mystères pour la domination temporelle et spirituelle d'une civilisation sans précédent, chaque acteur exotérique s'appuyant au gré de ses intérêts sur telle Chapelle ou Obédience dans sa conquête du pouvoir.

Dans ce chaos occulte, les Nephilim font figure de victimes : qu'ils choisissent le repli ou la résistance, tous sont confrontés à l'Aigle romain. Certains le combattent de l'intérieur par des manœuvres politiques, d'autres, dans les provinces, par les armes et la magie que convoitent les Arcanes mineurs.

Les Arcanes majeurs semblent se désengager, se tournant vers d'autres horizons : le seul qui soit véritablement à même de contrer les Arcanes mineurs sur le terrain politique est l'Empereur, mais le Monarque Voilé et ses suivants se cantonnent au monde perse. Les Adoptés du Pape disparaissent un à un, repus de leur période de gloire ou effacés par la progression des cultes Mystes.

Seule, depuis l'Égypte, la Maison-Dieu tente de s'immiscer dans les complots afin d'aider les Nephilim restés à Rome et d'empêcher les sociétés secrètes d'avoir la mainmise sur le futur Empire.

Au milieu du siècle, la chute du Sanctuaire celte, véritable débandade dans laquelle s'empêtre l'Arcane du Bateleur, malgré quelques figures de résistance héroïque, apparaît comme un point final cynique à la période grandiose des Compromis. C'est l'achèvement d'un cycle de l'Histoire invisible : un autre peut commencer dans la frénésie de l'Incident Jésus.



CRÉATION

2

D'UN CULTE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

1 : RITUELS +10 %

2 : ÉSOTÉRISME +10 %, UN SORTILÈGE

3 : UN ARTEFACT

Tout au long de l'édification du monde romain, les légions ont imposé aux pays conquis divers aspects de leur civilisation. Le rouleau compresseur romain semblait inexorable. Mais cette avancée s'accompagnait d'une forte assimilation culturelle, surtout en matière religieuse. Si le syncrétisme avancé de la religion proprement romaine a été le terrain de chasse privilégié des Mystes après que les Nephilim du Pape eurent abandonné la place, les régions éloignées de Rome, peu contrôlées, dangereuses car possédant des limites floues et contestées, ont été une véritable aubaine pour de nombreux Déchus aspirant à une communion avec le monde humain.

Ces Nephilim, parfois Adoptés du Mât ou du Soleil, mirent en place une nuée de cultes locaux, empruntant aux religions perse, grecque ou phénicienne leurs figures divines : avatars d'Astarté, diverses versions du mazdéisme ou encore divinisations de la nature et du monde. Ils essaient souvent de faire survivre des rites menacés d'extinction, entretiennent des lieux chargés de magie et de mémoire, des passages vers des Akasha ou tentent de faire réagir la puissance solaire des humains qu'ils protègent à travers ces mystiques religieuses. Bien que solitaires, ils furent souvent en contact avec des frères Déchus itinérants, Orphelins mystiques, compagnons Adoptés de la Lune, du Jugement, ou même de l'Ermite ou du Pendu, qui leur portent des nouvelles de leurs Frères disséminés et de la puissance de la lointaine Rome.

Ainsi, en marge des complots fracassants du pouvoir romain et des échos douloureux du druidisme en déroute, des Nephilim dévoués sauvent la quête de l'Agartha du crépuscule ésotérique de cette période sombre. Le résultat n'est pas vain car leur héritage constitue un témoignage précieux des connaissances magiques antérieures à la Révélation de la Kabbale qui a accaparé de nombreux Nephilim depuis.



ARCANES

3

DU POUVOIR ROMAIN

- 1 : MYSTÈRES +10 %
- 2 : HISTOIRE INVISIBLE +5 %, UN SORTILÈGE
- 3 : TEMPLIERS +10 %
- 4 : UN SORTILÈGE

La Rome politique de la fin de la République est le théâtre des luttes croisées entre les Templiers (qui soutiennent Pompée), les Mystères qui tentent de pousser César-Amon dans les bras de Cléopâtre-Isis afin de faire naître leur Césarion-Horus — symbole d'une réunion du Zénith et de l'Orient — et enfin les Nephilim romains, soutenus par la Maison-Dieu depuis Alexandrie où l'Arcane évolue dans l'entourage de Ptolémée XIII et de la fameuse Bibliothèque, objet de toutes les convoitises.

Ceux-ci tentent de contrer au mieux les projets hégémonistes des Mystes qui, désireux de profiter de la puissance romaine pour mettre un terme aux Grands Compromis, négocient leur soutien à César en échange de la conquête de toute la Gaule. Temporairement débarrassés des Templiers (Pompée est assassiné à Alexandrie par Thybas, un Adopté de l'Arcane XVI), les Nephilim s'organisent pour éliminer César à son retour des Gaules. Après un premier échec, Thybas réussit à fédérer suffisamment de Frères pour organiser les Ides de Mars. Incarné dans Cassius, mentor politique de Brutus, il retrouve autour de lui des conjurés éminents qui avaient aidé Catilina dix ans plus tôt. Mais la mort de César ne fait que profiter aux Mystes : celui-ci échappait à leur influence et voulait créer l'Empire tout seul.

Alors que Mystes et Nephilim se ruent vers les nouvelles figures politiques, le retour en force du Temple, allié de Marc-Antoine, prend les deux autres factions à revers. L'influence Myste régresse complètement avec l'éviction progressive de Lépide du deuxième triumvirat et dans la République agonisante, c'est le Temple qui semble triompher.

Pour les Nephilim qui sacrifièrent leurs quêtes personnelles à ces luttes ingrates, ce furent des années de méfiance et de peur ; si certains d'entre eux en gardent un penchant pour le complot, d'autres en ont retiré un dégoût profond des manœuvres politiques.



défense

3

DU SANCTUAIRE CELTE

1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %

2 : UN SORTILÈGE

3 : MAGIE +10 %

4 : MYSTÈRES +10 %, MAGIE +10 %

Malgré quelques menaces, la Gaule reste, au début du I^{er} siècle, une terre d'asile pour les Nephilim. Incarnés dans les druides, mais aussi parmi des familles nobles, ils sont des membres fondamentaux de la société celte, au cœur des rites et des cultes.

Lorsque César saisit le prétexte des menaces des Helvètes et des Germains pour « pacifier » les Gaules, les Nephilim ne sont pas dupes, d'autant que l'influence des Mystes est connue. Mais malgré l'urgence, les Nephilim sont divisés : alors que certains, Adoptés du Bateleur en tête, veulent résister, d'autres, comprenant la supériorité militaire de Rome, prêchent un repli rapide chez les peuples alliés.

Rapidement, le roi éburon Ambiorix, conseillé par le druide Gwenar'ch, tente d'unir les peuples gaulois mais, traqué par César, il doit fuir, malgré la protection que lui offrent les druides. Les victoires romaines poussent finalement les Arvernes à réagir. S'unissant derrière le jeune noble Vercingétorix, qu'incarne le Djinn Iænorl, Adopté du Bateleur, ils entament une résistance acharnée. De nombreux Nephilim mettent toute leur puissance magique au service de la cause, développant des sortilèges guerriers particulièrement violents. La victoire de Gergovie semble de bon augure et des Adoptés du Bateleur tentent même de mener leurs Frères à l'assaut des Mystes qui, derrière les légions, exterminent les Nephilim prisonniers et séduisent les profanes par leurs cultes. Mais ces tentatives se soldent par des échecs sanglants. La fidélité des chefs gaulois s'effrite, au vu des Nephilim de plus en plus nombreux qui fuient les Gaules.

Finalement le sort de la Gaule est scellé à Alésia : assiégés, Vercingétorix et ses troupes ne recevront pas à temps les renforts nécessaires et ce sont cinquante Déchus qui subissent les tourments de l'orichalque dans les geôles romaines et l'humiliation du triomphe de César dans Rome.



AGITATION AU SEIN DU BATELEUR

2

1 : ARCANE MAJEUR (I) +20 %

2 : ADOPTION PAR L'ARCANE I

3 : MAGIE +10%

Ayant fui de longue date les terres romaines où essaïmaient les Arcanes mineurs, les Collèges du Bateleur florissaient dans des régions plus accueillantes, en particulier le Pacte du Couchant à la création duquel ils avaient contribué, ou encore la Perse où ils bénéficiaient de la protection de l'Arcane IV. À Rome, les rares Adoptés présents ne surent pas prévoir la violence des conquêtes de César et ce, malgré quelques esprits aiguisés qui tentèrent de donner l'alarme, comme le Sphinx Haden qui avait déjà réussi à éloigner ses frères de l'Égypte myste. En quelques années, le Sanctuaire celte tombait et cette chute résonna comme un coup de tonnerre dans l'existence du Bateleur. Peu organisé, morcelé, l'Arcane ne pouvait sauver les trésors de Sapience amassés par le monde celte. Sans le secours de la Force et de la Maison-Dieu, bien peu auraient été conservés, et naturellement ces deux Arcanes ne se privèrent pas de le reprocher avec force au Bateleur, y voyant une preuve de son irresponsabilité intrinsèque.

Tout aurait pu en rester là si le même Haden n'était parvenu à convaincre le Pagad et les Invisibles eux-mêmes de la nécessité réelle d'organiser plus solidement l'Arcane, afin de ne plus revivre de tels événements.

Le Bateleur se lança alors dans une autocritique sévère qui contrastait fortement avec sa réputation. Des procès internes retentissants furent engagés contre des Adoptés, jugés coupables d'avoir négligé la force des sociétés secrètes ou l'équilibre nécessaire entre initiation et secret, trop souvent emmenés par leur enthousiasme aveugle et discréditant leur Arcane. Parvenu à des résultats réels tout en tenant la Justice à l'écart, le Bateleur y gagna en assurance et en nombre, puisque ce fut l'occasion d'un renouvellement important des Adoptés ainsi que de la première esquisse sérieuse de l'organisation en Fondations dont est aujourd'hui doté l'Arcane.



EXIL

3

EN BRITANNIA

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : MYSTÈRES +10 %, UN SORTILÈGE
- 4 : RITUELS +10 %, UN SORTILÈGE

Dès l'annonce de l'entrée des légions dans les terres méridionales du Pacte du Couchant, des Nephilim s'embarquèrent pour les terres de Britannia, la terre mère du Sanctuaire celté. Ils y furent rejoints, durant les huit années de la conquête, par les rangs croissants de leurs Frères qui, devant la rapidité et l'efficacité des Romains, devant le sort cruel que les Mystes firent subir à leurs prisonniers, réalisaient la vanité de leur résistance.

Ces Nephilim, accompagnés d'alliés humains, druides ou guerriers initiés, s'ils furent qualifiés de lâches, de traîtres, ou loués pour leur prudence, ne restèrent pas inactifs. Prévenant leurs Frères de Britannia de l'ampleur du désastre, ils organisèrent des expéditions afin de ramener de Gaule les bribes de savoir et de magie qui échappèrent aux Mystes de Mithra, sous la houlette d'Adoptés de la Maison-Dieu. C'est aussi grâce à la connaissance qu'ils apportèrent de l'ennemi et de ses méthodes qu'ils purent préparer la défense des terres bretonnes. Sous l'impulsion d'Adoptés de la Force et de la Tempérance, ils limitèrent l'initiation des humains, pour ne pas transformer les restes du Pacte en souricière, et préparèrent des refuges de Sapience protégés par la magie druidique.

À la chute des derniers bastions gaulois, l'étrange druide Gwenaar'ch réapparut : il conduisit en Bretagne les derniers Déchus survivants des traques Mystes, qui le suivirent à Stonehenge. Là, par un rituel dont certains prétendent qu'il est lié à des prémisses de la Kabbale, il fit de la souffrance des exilés la clef de voûte symbolique des voiles magiques qui protégeraient longtemps la Britannia.

L'identité de Gwenaar'ch reste incertaine (il est parfois rapproché de Merlin), mais sans la confiance que lui accordèrent ces Nephilim, la Bretagne serait peut-être tombée bien avant la centaine d'années qu'il fallut aux légions pour la soumettre.



auguste OU L'ÉCLOSION D'UN EMPIRE

4

- 1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %, POLITIQUE +20 %
- 2 : TEMPLIERS +10 %, UN SORTILÈGE
- 3 : MAGIE +10 %
- 4 : RITUELS +10 %
- 5 : SYNARCHIE +5 %

Après l'avènement du deuxième triumvirat, c'est Lépide qui est rapidement évincé, ses terres étant partagées entre Octave et Antoine. Celui-ci, avec ses appuis templiers, règne sur l'Orient, tandis qu'Octave tient Rome et le Nord des terres de ce qui n'est plus qu'un simulacre de République.

Conseillé par le fidèle Agrippa, Octave se lance alors à la conquête des terres d'Antoine. Agrippa, en réalité le Phénix Ashurban, est le seul Adopté de l'Empereur présent à Rome. Isolé de ses Frères d'Arcane, il mûrit un projet grandiose : réaliser, grâce à Octave, l'unité de l'Empire et en faire une terre d'asile pour les Nephilim en même temps que le champ d'expérimentations sociales à grande échelle pour le prestige de son Arcane. Visionnaire — certains diront mégalomane — il entoure Octave d'alliés Nephilim, le guide dans ses stratégies militaires et politiques et l'initie progressivement au monde magique.

À l'étonnement général, il atteint en partie son but : devenu Auguste, divinisé, Octave anéantit les forces d'Antoine et se retrouve à la tête du plus grand Empire du monde connu. Les prudents restent inquiets, certains évoquent les dangers d'un nouvel Alexandre et l'Arcane XIX marque sa désapprobation. Néanmoins, les quinze années du règne d'Auguste feront de Rome un petit paradis temporaire pour les initiés, marquant l'art romain au point de faire parler du « siècle d'Auguste ».

Mais les sceptiques avaient raison : Auguste se détourne d'Ashurban et veut être seul maître de l'Empire. La lutte du dernier instant laissera toute l'œuvre entre les mains de Tibère qui la vendra au Temple...

Certains voient dans les attitudes similaires de César et d'Auguste plus qu'une rébellion à la manipulation, mais bien une raison parmi d'autres de voir, derrière l'unification de l'Empire la main secrète du Denier.

Les peuples du Néolithique

Les Thuat de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

L'INCIDENT JÉSUS

La guerre de Troie

Babylone

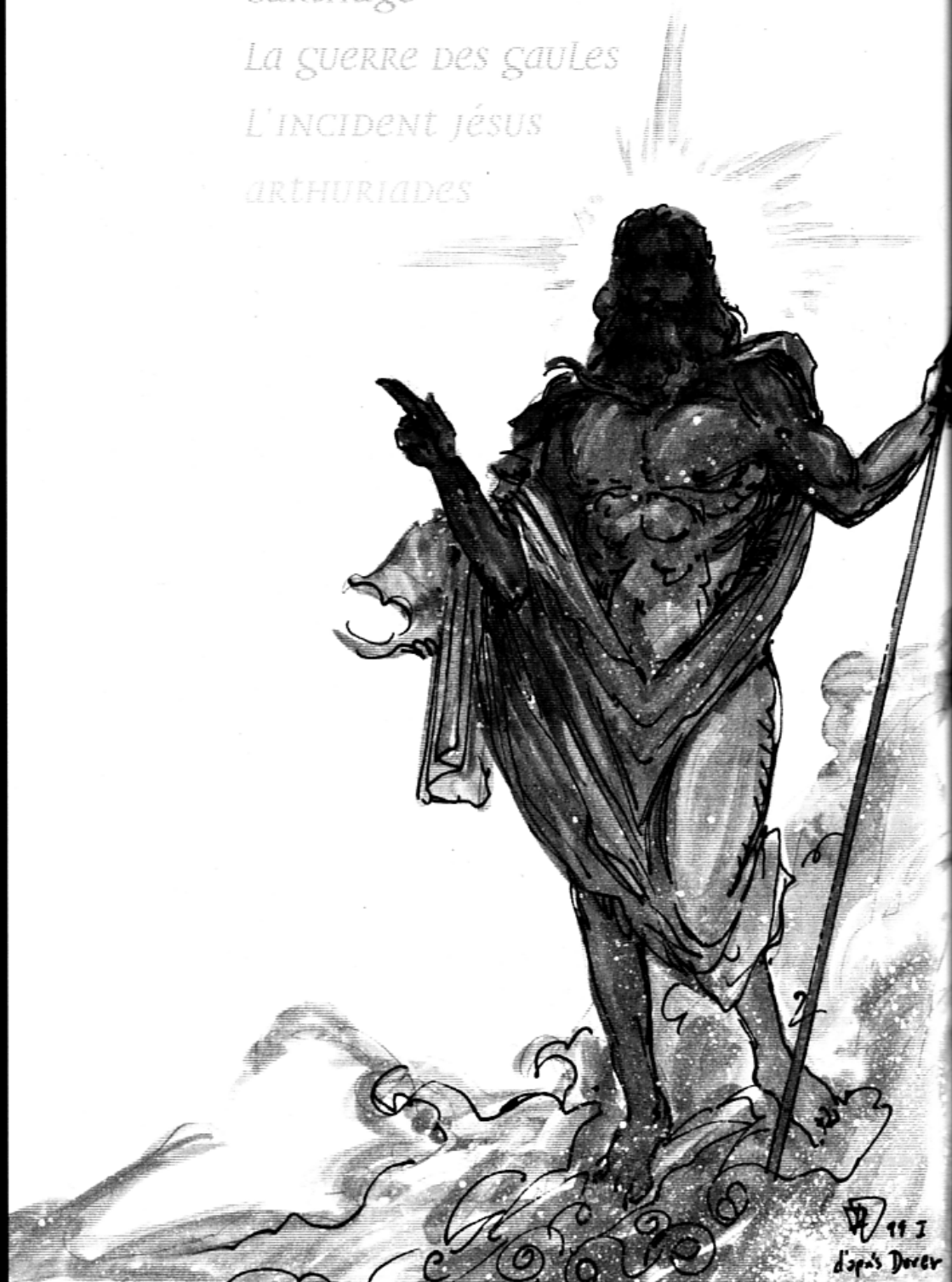
Alexandre le Grand

Carthage

La guerre des Gaules

L'Incident Jésus

Arthuriades



1993
d'opas Dorer

*A*n 69 avant notre ère. Rome, toute puissante depuis les colonnes d'Hercule jusqu'au détroit du Bosphore, entraîna triomphalement dans Jérusalem, soumettant ainsi les royaumes hébreux. Après tant d'autres, c'était au tour du peuple de David de courber l'échine sous la Pax Romana. Cependant, loin du pouvoir central, la nouvelle province restait le siège d'une agitation constante, d'autant plus grande que le peuple juif était dépositaire d'une histoire bien plus ancienne que celle de Rome et acceptait difficilement la domination d'une nation si jeune.

Jérusalem dut donc être placée sous la juridiction d'un procureur romain, qui, constamment, lutta pied à pied contre les complots et les intrigues politiques. Cela ne suffisait cependant pas et les Hébreux, galvanisés par la religion, tenaient tête à l'occupation romaine. La révolte couvait et pendant ce temps les prophètes annonçaient la venue du Sauveur, celui qui saurait guider le peuple de Palestine contre les légions de l'envahisseur.

C'est dans ce contexte que le projet Jésus se réalisa. À l'occasion d'une conjonction magique particulièrement puissante, certains Arcanes majeurs mirent en place une expérience unique destinée à créer un hybride entre humain et Nephilim. Le cœur de l'expérience résidait en l'incarnation d'un Nephilim dans un fœtus humain. L'expérience fut un succès. Jésus naquit finalement et illumina de sa présence l'ensemble du monde et de l'histoire occultes.

En effet, cet être aux capacités extraordinaires se révéla d'une puissance peu commune et échappa bien vite au contrôle de ses géniteurs. Il fut ainsi le premier Nephilim à défricher cette nouvelle Science occulte que fut la Kabbale, dispensant son enseignement à tous, humains et Nephilim. Ceci ne plut guère à l'ensemble de la société Nephilim, pas plus qu'aux Templiers qui voyaient là un danger mortel pour leur pouvoir temporel et mystique. Attaqué de tous côtés, trahi par les siens, Jésus fut finalement livré aux sociétés secrètes pour être exécuté.



RECRUTÉ PAR LA ROUE DE FORTUNE

2

1 : ARCANE MAJEUR (X) +20 %

2 : ADOPTION PAR L'ARCANE X

3 : ASTROLOGIE +10 %

Bien avant la naissance physique du Sauveur, les moines d'Essénie détenaient déjà les secrets issus des premières tentatives de Kabbale menées par Melkisedek et Salomon. Ils travaillaient au développement de cette Science occulte, mais ils savaient qu'il leur manquait quelque chose : un hybride humain-Nephilim qui saurait au mieux tirer parti des potentialités magiques des deux races afin de défricher cette nouvelle voie.

C'est ainsi que les Esséniens conçurent l'idée de l'expérience Jésus. Il leur fallait cependant une puissance magique phénoménale et, pour cela, ils demandèrent assistance à la Roue de Fortune. Le prince de l'Arcane, Hérodantipas, accepta de leur prêter son concours et attela son organisation entière à la construction d'un immense archéomètre destiné au calcul d'une formidable conjonction. Ses motivations n'étaient certes pas seulement altruistes car il comptait bien profiter en retour des secrets détenus par les Esséniens : cette nouvelle Science occulte, si c'en était bien une, serait une véritable révolution.

L'archéomètre terminé, des dizaines d'Adoptés se relayèrent pour relever les mesures effectuées et en tirer les interprétations possibles. Quelques années passèrent ainsi, avant que les données fournies par l'appareil ne commencent à annoncer la venue prochaine d'une conjonction gigantesque. Lorsque tout fut certain, l'Arcane prévint les moines d'Essénie et de nouveau de nombreux Adoptés furent mobilisés, aussi bien pour continuer à relever les mesures de l'appareil que pour se rendre sur les lieux présumés de la conjonction et recueillir le plus de données possibles.

Lorsque Jésus naquit, la Roue de Fortune était ainsi l'un des premiers Arcanes à être sur place. Mais elle fut également l'un des premiers à assister à la dérive du projet vers quelque chose qu'elle ne contrôlait plus. Il fallait se rendre à l'évidence : le plan Jésus devenait un incident.

PARTICIPATION AU PLAN JÉSUS

4

1 : RELIGION (GNOSTICISME) +20 %

2 : HISTOIRE INVISIBLE +20 %, MAGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

4 : UN FOCUS (DEUX SORTILÈGES DU PREMIER CERCLE)

NOTE : UNE ÉVENTUELLE REMISE EN STASE LIÉE À CES ÉVÉNEMENTS INDIQUE QUE LE NEPHILIM S'EST FAIT REMARQUER PAR L'ARCANE DE LA JUSTICE.

À l'origine du plan Jésus se trouvent les Esséniens, dépositaires des premières expériences kabbalistiques de Melkisedek et Salomon. À travers les décennies, ces moines avaient fini par comprendre que personne, ni Nephilim ni humain, ne pourrait percer à jour les mystères contre lesquels ils butaient. Ils en vinrent donc à concevoir l'idée que seul un hybride entre les deux races magiques pourrait être à même d'exploiter au mieux leur savoir et ainsi de réussir là où ils ne cessaient d'échouer.

La création d'un tel hybride demanderait cependant un rituel complexe et dangereux, nécessitant de nombreuses choses : une source d'énergie magique importante, une maîtrise réelle du Ka-Soleil humain, de grandes connaissances médicales tant sur le plan physique que magique. C'est donc de façon toute naturelle que les Esséniens se tournèrent vers les Nephilim les plus aptes à les aider dans ce projet : les Arcanes majeurs, en l'occurrence la Roue de Fortune, le Soleil et la Tempérance. Le Bateleur, liés à la secte des moines, faisait bien sûr partie du projet. Le Mât, enfin, vit là une opportunité de se trouver une grande figure. Lorsque l'Arcane X localisa finalement un endroit propice au déroulement de l'expérience, il fut décidé de concrétiser le projet et nombreux furent les Nephilim des Arcanes à se rendre à Jérusalem. L'expérience fut un succès total dans un premier temps, car Jésus était né et comprenait à une vitesse stupéfiante les enseignements de ses maîtres.

Il se rendit alors dans le désert car il pensait maîtriser enfin cette nouvelle approche des champs magiques. Ce fut une réussite, mais bientôt les initiateurs du projet se rendirent compte que leur disciple leur échappait : transfiguré par son expérience, Jésus décida d'en faire profiter tout le monde, humains, Nephilim, Selenim et pas seulement ses anciens maîtres. Le plan Jésus devenait l'incident Jésus.



DISCIPLE DE JÉSUS

4

- 1 : RELIGION (CHRISTIANISME PRIMITIF) +20 %
- 2 : KABBALE +10 %
- 3 : KABBALE +10 %, KABBALE (TRADITION) +20 %
- 4 : UNE INVOCATION
- 5 : UNE INVOCATION

Fort des révélations qui lui avaient permis d'entrapercevoir l'Unique, Jésus décida de gravir par lui-même les branches de l'Arbre de Vie, une par une. C'est ainsi que, s'isolant dans le désert pendant quarante jours et quarante nuits, il put explorer la richesse du premier monde de Kabbale jamais parcouru : Sohar. Malgré son sentiment de n'avoir pas compris le sens de la présence du Démon tentateur dans le désert, Jésus décida de faire part de son illumination au plus grand nombre. Ainsi, tous pourraient comme lui aborder ce qui était une nouvelle Science occulte : la Kabbale.

Il choisit alors douze disciples privilégiés pour l'accompagner partout où il irait, afin de l'aider à répandre son message. Mais le nombre de ses suivants était bien plus grand : humains et Nephilim se pressaient pour le voir et profiter de ses enseignements. Certains parmi ceux qui avaient compris la portée de son message repartaient ensuite à travers le monde, dispensant sa parole et son savoir.

Toutefois, la plus grande partie d'entre eux restait à ses côtés, avide d'en apprendre davantage sur ces secrets qui arrivaient comme une véritable révolution. La société Nephilim n'avait en effet jamais connu qu'une unique forme de magie, héritée des temps immémoriaux de l'Atlantide. Ses disciples humains, quant à eux, voyaient en ce messie un Sauveur qui les guiderait sinon hors du joug romain, du moins vers une existence meilleure promise dans le royaume des cieux.

Nombreux furent donc ceux qui, à travers toute la Palestine, suivirent les paroles de Jésus, tentèrent de percer le message ésotérique contenu dans les paraboles et finalement s'initièrent aux mystères de la Kabbale distillés petit à petit par un Jésus soucieux de l'illumination progressive de ses fidèles. Ce n'est que lorsqu'il vit approcher sa mort qu'il se prépara finalement à confier à ses plus proches disciples la tâche de perpétuer son savoir.



Les frères DE LA RÉDEMPTION.

3

1 : RELIGION (CHRISTIANISME PRIMITIF) +20 %

2 : KABBALE +10 %

3 : SELENIM +10 %

4 : KABBALE +10 %, KABBALE (TRADITION) +10 %

Jésus destinait son message autant aux humains qu'aux Nephilim et aux Selenim. Cependant, les blessures de l'époque carthaginoise étaient encore ouvertes et peu de Selenim étaient prêts à prendre le risque d'écouter à nouveau un de leurs cousins, si étrange et bien disposé soit-il. Certains des disciples de Jésus, conscients de cet état de fait, choisirent de recueillir les enseignements du messie et de les porter vers l'Est, là où les Selenim étaient encore nombreux, afin qu'ils puissent, eux aussi, en profiter.

C'est ainsi qu'ils partirent à travers le désert à la rencontre des Maudits. Arrivant à Babylone, ils prirent contact avec certains de leurs cousins, ce qui ne manqua pas d'attiser les tensions avec les autres. Cependant, une trêve tacite avait été conclue de facto, et les Frères de la Rédemption purent prêcher le message ésotérique des enseignements de Jésus, entre autres cette nouvelle façon de voir l'univers : la Kabbale.

Quelques Selenim furent intéressés par cette nouvelle approche et travaillèrent conjointement avec les Nephilim. Ainsi furent découverts les signes de l'existence d'une contrepartie négative à l'Arbre de Vie : Daath, formée d'orichalque et de Lune Noire. Les tensions ne cessaient cependant d'augmenter, alors que Lilith, maîtresse des lieux, ne semblait pas vouloir intervenir contre les Frères de la Rédemption. En effet, celle-ci se révélait intéressée par les découvertes de Jésus et encore plus par les travaux effectués de concert entre Nephilim et Selenim.

La situation ne pouvait malgré tout continuer et les Frères durent quitter Babylone, accompagnés de ceux qu'ils avaient convaincus. Reprenant le chemin de Jérusalem, ils y retrouvèrent Jésus, qui vit dans leurs récits la confirmation de ce qu'il craignait : Daath existait, c'était le Démon tentateur du désert. La veille de son procès, lui et Lilith se seraient rencontrés à Gethsémané et auraient convenu d'explorer ensemble les mystères de Daath lors de la Passion.



RECHERCHE DE LA JÉRUSALEM CÉLESTE

2

- 1 : HISTOIRE INVISIBLE +20 %
- 2 : TEMPLIERS +10 %
- 3 : MAGIE +10 %

Jésus mort, ses disciples se retrouvèrent face à la tâche immense de perpétuer son souvenir et surtout de continuer à répandre ses enseignements ésotériques. Siméon bar Yokkai, en particulier, contribua largement à cette diffusion du savoir de Jésus. Mais le Sauveur laissait en outre une dernière énigme à ses disciples : « Je puis détruire le temple de Dieu et le rebâtir en trois jours », avait-il annoncé (Matthieu, XXVI, 61).

Effectivement, il apparut trois jours après sa mort, révélant qu'il siégeait désormais dans la « Jérusalem céleste », reconstruction, dans le royaume des cieux, de la Jérusalem temporelle. Il y attendait ses disciples afin de les guider sur les chemins de l'Agartha ouverts par lui. Il réunit alors ses Apôtres, et éveilla en eux la parcelle de lui-même qu'il leur avait confiée lors de la Cène. Ainsi l'Esprit Saint était-il descendu sur eux, ils pourraient désormais accomplir les mêmes miracles que lui et le rejoindre plus aisément dans son royaume.

De nombreux Nephilim se regroupèrent alors afin de chercher cet Akasha, probablement issu de la foi de tous les nombreux fidèles. Ce « royaume des cieux », selon certains, recevait en son sein non seulement des révélations fondamentales sur la quête de Jésus mais aussi, et surtout, des portes vers les différents mondes de Kabbale. C'est en tout cas la signification occulte que beaucoup crurent comprendre a posteriori dans ses promesses répétées d'ouvrir le royaume de Dieu au plus grand nombre.

Malheureusement, les recherches étaient fort compromises par les Templiers, qui tentaient d'éradiquer le plus possible la nouvelle religion après avoir exécuté Jésus, ainsi que par l'Arcane de la Justice qui tenait à interroger ses anciens disciples. Les Nephilim qui cherchaient cet Akasha durent donc bientôt abandonner leurs investigations, traqués à travers toute la Palestine et laissant derrière eux ce secret regretté.



COMPAGNON DU GRAAL

3

1 : RELIGION (MYSTIQUE DU GRAAL) +20 %

2 : KABBALE +10 %

3 : UNE INVOCATION

4 : KA +1

La Passion du Christ, orchestrée par les sociétés secrètes, devait marquer la fin de Jésus. Malgré tout, certains de ses disciples gardaient l'espoir de le voir renaître comme il l'avait prédit, fût-ce uniquement au travers de son enseignement. Joseph d'Arimathie notamment, de son nom de Nephilim Arimathéos, savait qu'il pourrait recueillir la Sapience de Jésus s'il s'y prenait correctement, afin de la préserver de ses ennemis.

À cet effet, il utilisa la coupe dans laquelle les Apôtres et Jésus avaient bu lors de la Cène, une coupe d'Émeraude qui avait déjà été utilisée, il y a longtemps, pour recueillir une partie de l'essence de Prométhée. C'est ainsi qu'un peu du sang de Jésus fut déversé dans cette coupe lors de la Passion, emmenant avec lui ses Ka-éléments blessés par l'orichalque.

Arimathéos se trouvait à présent en possession d'un artefact chargé d'une immense Sapience, un artefact qui attendrait désormais quiconque serait assez pur pour profiter de son énergie et de son enseignement : le Graal. Après avoir été capturé, emprisonné pendant sept ans puis relâché, il réunit autour de lui d'anciens disciples de Jésus, dont Marie Magdalena, la compagne du Sauveur, et Lazare, un humain gagné à leur cause. Tous s'enfuirent alors, soucieux de mettre le Graal en sûreté. Ils quittèrent la Palestine poursuivis par les sociétés secrètes, et prirent la mer.

La Compagnie du Graal accosta finalement sur le littoral de Camargue. Elle se sépara alors, certains — dont Marie Magdalena et Lazare — restant sur les lieux, les autres — dont Arimathéos, Bron et Joséphé — poursuivant leur quête d'un sanctuaire digne d'accueillir le Graal : le sanctuaire de Bretagne. C'est après avoir traversé la Manche et s'être arrêtés un instant à l'Omphalos de Glastonbury que finalement les Nephilim trouvèrent le lieu qu'ils cherchaient, dans les montagnes de Cambrie. Ils y édifièrent la citadelle de Karbonek, où le Roi Pêcheur devrait veiller sur l'héritage de Jésus.

Les peuples du Néolithique

Les Thuata de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

LES ARTHURIADES

La Guerre de Troie

Babylone

Alexandre le Grand

Carthage

La Guerre des Gaules

L'Incident Jésus

Arthuriades

Constantinople



Durant le quatrième siècle après l'Ascension de Jésus, l'Europe occidentale connut le règne d'Arthur, une épopée que les Nephilim nomment les *Arthuriades* et qui représente le dernier âge mythique de cette partie du monde.

Avant tout, cette épopée doit être abordée par le biais de la terre qui en a été le berceau. Si les *Arthuriades* ont pu trouver leur place dans la légende, c'est parce que cette entreprise occulte a été accomplie au sein des îles de Bretagne. Particulièrement riche en courants magiques, cette terre connut de grandes heures et fut en partie façonnée par les destins magiques qui s'y accomplirent. Avant que les légions romaines n'imposent leurs lois dans les îles, la Bretagne fut le cœur du Sanctuaire du Soleil Couchant, un pacte unissant Nephilim et humains dans la quête d'une harmonie entre un peuple, ses traditions magiques et sa terre. Constituant un véritable grimoire regorgeant de secrets oubliés, la terre de Bretagne récompensa celui qui devait l'enchanter en lui révélant ses plus anciens secrets et ses plus fabuleux trésors.

Ainsi donc advint Arthur, le jeune roi fruit d'une lignée de souverains protégés par les grandes factions occultes Nephilim et principal disciple du Prince de l'Arcane XI, Merlin lui-même. Entouré de nombreux alliés occultes, le jeune Pendragon dut affronter de multiples adversaires, tant profanes qu'initiés, pour imposer l'ordre puis guider son peuple dans une quête collective sans précédent.

Réveillant les forces de son royaume, Arthur et ses compagnons réussirent le prodige de réveiller les forces ancestrales du royaume à tel point que cette terre était en contact direct avec les archipels akashiques. Aussi, lorsque Arthur périt sur un ultime champ de bataille apocalyptique, son œuvre ne fut pas réduite à néant puisque son royaume resta ancré dans les Akasha dont il constitue maintenant encore l'un des plus riches territoires.

Ainsi, aujourd'hui, à l'approche de l'Apocalypse, certains Nephilim qui ont vécu les *Arthuriades* n'hésitent pas à retrouver les anciens chemins qui mènent en ces terres magiques dans l'espoir d'y retrouver le Roi des Derniers Jours et l'aider à retrouver Excalibur.



Les CHEMINS DE L'autre monde

4

1 : AKASHA +20 %

2 : MAGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

4 : ACCÈS À UN AKASHA

Bien avant le règne d'Arthur, les îles de Bretagne furent au cœur d'une profonde alliance entre humains et Nephilim. Ce pacte fut un grand succès, avec pour conséquence d'influencer de manière significative la culture humaine en cette région. Grâce aux efforts conjugués des Nephilim et d'initiés humains, les royaumes britanniques cultivèrent un lien fort et vivace avec l'Autre Monde.

Derrière ce terme vague se cachent ainsi une tradition et un héritage, mais surtout une réalité magique. Vestiges et reflets du Temps sacré durant lequel l'Atlantide était le centre du monde, l'Autre Monde est ainsi un ensemble cohérent d'Akasha qui forme un véritable monde. Ces territoires sont toutefois parcellaires mais ils s'avérèrent assez riches et dynamiques pour que des Nephilim aient choisi de s'y réfugier à une époque maintenant reculée, à savoir les fameux Thuata de Danann et les Sidhe désormais guides du peuple Fay.

Grâce aux enseignements des partisans et disciples de l'ancienne alliance entre humains et Nephilim, les contemporains d'Arthur pouvaient encore accéder à ce monde en suivant des rites bien particuliers ou en découvrant les antiques accès. Ils furent nombreux à parcourir ainsi le royaume à la recherche d'un patrimoine menacé par le passage des siècles et les manœuvres des sociétés secrètes. Car si l'Autre Monde est riche, son essence est fragile et vulnérable. Tant que les humains gardent dans le cœur la force de ces Akasha, l'Autre Monde peut se régénérer mais les temps changent et l'héritage du temps sacré se fragmente et se délite. Sensibles à ce problème, les alliés d'Arthur ont donc redoublé d'efforts pour que cette réalité magique soit sauvegardée. Leurs quêtes les menèrent d'un Akasha à un autre ; les légendes gardent la trace de leurs exploits. Grâce à eux, l'Autre Monde et le royaume de Bretagne virent leurs destins mêlés. Jamais, depuis les temps héroïques, une terre ne fut aussi proche des Plans subtils.



Les enseignements DE MERLIN

2

1 : KABBALÉ +10 %

2 : ÉSOTÉRISME +10 %, UNE INVOCATION

3 : DRACOMACHIE ⁽¹⁾ +10 %

⁽¹⁾ POUR LA DRACOMACHIE, CF. P. 29.

De toutes les figures de l'épopée arthurienne, Merlin reste certainement l'une des plus emblématiques. Celui que l'on retient comme l'Enchanteur était aussi un puissant Nephilim, Prince de l'Arcane de la Force, ayant vécu de nombreuses quêtes au fil des âges légendaires.

Durant les âges sombres qui précédèrent le couronnement d'Arthur, Merlin s'incarna donc dans un enfant. N'hésitant pas à révéler ses pouvoirs, l'enfant Merlin acquit une renommée engendrant le respect et l'effroi en même temps. Son assurance et la démonstration de ses pouvoirs l'amènèrent vite à croiser le chemin du tyran Vortigern dont il causa en partie la chute. Par la suite, Merlin s'attacha à rester dans l'ombre d'Uther Pendragon, le sujet de sa première expérience.

En jetant son dévolu sur le Haut Roi, Merlin était guidé par un grand dessein, celui de fonder un royaume magique gouverné par un souverain lié à sa terre et à son peuple par les pouvoirs des éléments et du Ka-Soleil même. Malheureusement Uther ne s'avéra pas à la hauteur, mais Merlin avait su être prévoyant. C'est Arthur qui fut son meilleur atout, un enfant né de l'union du Ka-Soleil d'Uther et du Pentacle d'un Elfe incarné dans une noble bretonne, enfant dont il prit en charge l'éducation loin des manœuvres des mortels.

Merlin n'était pas seulement un visionnaire, sa Sapience était phénoménale. Outre Arthur, le Prince de la Force s'entoura de nombreux disciples d'une grande loyauté. Grâce à leur passion, Merlin réussit ainsi à infléchir le destin d'un royaume, ce dont peu de Déchus furent capables. Grâce à lui, le Culte du Dragon, une force incarnant le Chaos, fut mis en échec et son message de création et d'harmonie magique fut répandu. Grâce à lui, la Kabbale trouva de nouveaux adeptes et infusa les développements ultérieurs des sciences ésotériques occidentales. Tous ceux qui ont reçu les enseignements de Merlin sont maintenant les héritiers de sa vision grandiose mais aucun ne put dépasser le stade de la tentative avortée. Seul Merlin, prisonnier de quelque piège magique, a réussi de tels prodiges.



INITIATION AU CULTE DU DRAGON

3

1 : RITUELS +20 %

2 : UN SORTILÈGE

3 : MAGIE +10 %, UN TATOUAGE MAGIQUE

L'examen superficiel des luttes occultes dont le règne d'Arthur fut le théâtre pourrait laisser croire que le Culte du Dragon était une force obscurantiste. La réalité est bien plus complexe alors que les racines et la doctrine du Culte étaient parmi les plus anciennes et les plus riches de l'ancienne Bretagne.

Durant des siècles, le culte du Dragon œuvra ainsi pour qu'humains et Nephilim agissent en accord avec l'héritage magique de leur terre. Fiers de leur pouvoir, les initiés du Culte représentaient l'un des plus solides piliers du Sanctuaire celte et de nombreux Nephilim rejoignirent le Culte pour rendre grâce au pouvoir du Dragon et assurer la défense de son domaine.

Dirigé par les fameuses prêtresses-Dragons, assistées de leurs redoutés guerriers-magiciens, le Culte étendit son influence sur toutes les îles britanniques. Cette mainmise devait cependant s'écrouler, malgré une résistance farouche, et le Culte dut se replier en des territoires plus ténébreux où une terrible vengeance devait mûrir.

Vers la fin du IV^e siècle, lorsque les légions romaines quittèrent la Bretagne, le Culte du Dragon était en ordre de bataille, prêt à purifier les îles de toute trace d'influence romaine. Cette croisade vengeresse devait cependant trouver sur son chemin le Prince de l'Arcane XI, Merlin lui-même. Décidé à éviter le chaos et à sauvegarder les trésors de Bretagne, le puissant mage s'attira l'inimitié de la fraction la plus vindicative du Culte en révélant ses projets et la future ascension d'Arthur.

L'annonce de ce dessein causa un véritable schisme au sein des prêtresses-dragons. Une faction était menée par Nimue, Dame du Lac prônant l'alliance avec Merlin, et l'autre par Morgane et Morgause, farouches adversaires de Merlin. Cette période fut une véritable tragédie pour les membres du Culte, et se solda par de violents règlements de comptes. L'assassinat de Nimue, quelques années après le sacre d'Arthur, poussa les Dames du Lac au retrait dans leur sanctuaire d'Avallon, tandis que Morgane redoublait d'efforts pour abattre Arthur et son œuvre, avec le relatif succès qu'on lui connaît.

Les compagnons D'ARTHUR

3

- 1 : ARCANE MAJEUR (XI) +20 %
- 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE XI, UN SORTILÈGE
- 3 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %
- 4 : MAGIE +10 %

Depuis des siècles, la Légende propage les hauts faits du Roi Arthur, mais celui-ci reste indissociable de ses fameux chevaliers de la Table Ronde. Parmi les monarques initiés que compte l'histoire occulte, le Pendragon est certainement l'un de ceux qui a fédéré le plus de compagnons. Au-delà des chevaliers, Arthur était aussi assisté par de nombreux enchanteurs, voyageurs venus de pays lointains, prêtres ou encore créatures de l'Autre Monde.

Les Nephilim composèrent une bonne partie de cet entourage, reconnaissant en Arthur un humain au destin et à l'essence exceptionnels. Convaincus puis conseillés par de grandes figures telles que Merlin ou Nimue, la Dame du Lac, ils se rallièrent à la bannière de Pendragon, non par allégeance politique, mais plutôt par conviction ésotérique. Œuvrant pour que l'Enchantement de la Bretagne s'accomplisse, les compagnons d'Arthur parcouraient le royaume, qui en quête d'un trésor perdu, qui pour combattre les forces obscurantistes. Certains, même parmi les Nephilim, étaient à la tête d'armées ou de régions entières, alors que les autres vivaient comme des pèlerins ou des ermites.

Du plus obscur au plus fameux, humains, Nephilim et même quelques Thuata de Danann, tous ont pu se rassembler autour d'un humain extraordinaire et partager un idéal de Fraternité transcendente. Depuis les premières années du règne d'Arthur jusqu'à la tragédie de Camlann, les Compagnons ont été de toutes les batailles aussi bien militaires qu'occultes. La plupart d'entre eux ont succombé, mais leur Fraternité atteignit son but puisque Arthur et son règne survécurent dans le Mythe et ont ainsi créé une dimension du Temps Sacré dans les archipels akashiques.

Dans les siècles qui suivirent, les compagnons Nephilim qui purent se réincarner n'ont jamais vraiment mis fin à leur quête. Certains sont ainsi restés focalisés sur une quête parfois hallucinée du Graal, d'autres ont contribué à revivifier l'esprit arthurien à travers les arts et la politique notamment. Loyaux jusqu'à la fin des temps, ils ne renoncent jamais à leur serment.



La fraternité DE LA GRANDE REINE

4

1 : MYTHES ET LÉGENDES +10 %

2 : MAGIE +10 %

3 : AKASHA +10 %, MAGIE +10 % OU UN SORTILÈGE

4 : LE BAISER DE LA REINE : KA +1

Toute la gloire des Arthuriades vient apparemment d'Arthur le souverain magique, mais on oublie alors Merlin son mentor et guide. De fait, l'œuvre de la Bretagne enchantée repose, comme beaucoup des accomplissements des héritiers du Sanctuaire du Couchant, sur une triade dont la reine Gwenever est le troisième élément.

En effet, comme tous les rois de descendance bretonne, Arthur avait besoin d'une reine pour légitimer son pouvoir. Et si Excalibur fut confiée au Pendragon par les Dames du Lac, c'est Merlin, une fois de plus, qui unit Gwenever, l'Ombre Blanche, à son Haut Roi.

Conçue magiquement selon d'antiques rituels, Gwenever était une Nephilim née d'un Nexus au sein de l'Autre Monde. Symbole de pureté et incarnation de la terre de Bretagne, celle que l'on nomma un temps la Fille Fleur devait devenir la Grande Reine, incarnation de la souveraineté. Canalisant les énergies du royaume, la reine était capable de faire don d'une force ancestrale à qui prouvait sa valeur et son attachement à la terre.

Mais Gwenever n'était pas qu'un symbole incarné, elle était aussi un individu doué d'une vision du monde rare et précieuse. Ceux qui lui prêtaient attention purent bénéficier de sa force et finalement former une Fraternité occulte dédiée à l'accomplissement de sa vision d'un monde magique. Lorsque son créateur Merlin disparut, la Reine sentit son heure venue et les rangs de ses champions s'accrurent. Occupée à renforcer les liens du royaume avec l'Autre Monde, tout en prêtant main forte aux compagnons d'Arthur, cette Fraternité fut aussi au centre de l'essor de toute une tradition poétique héritée des bardes, qui nourrit plus tard les chantes de l'amour courtois sur le continent.

Malheureusement, Gwenever devait tomber en disgrâce. Poussée à la réclusion, l'Ombre Blanche eut néanmoins le temps de concevoir Galaad qui devait devenir le champion du Graal. Avec son éclipse, Arthur et son royaume connurent la décadence.

à La RECHERCHE DU GRAAL

4

- 1 : THÉOLOGIE +10 %
- 2 : ÉSOTÉRISME +10 %, MAGIE OU KABBALE +10 %
- 3 : AKASHA +10 %
- 4 : MAGIE OU KABBALE +10 %, UN SORTILÈGE OU UNE INVOCATION

De toute l'imagerie du règne d'Arthur, le Graal reste l'un des emblèmes les plus marquants. Contrairement à l'idée répandue, la quête du Graal ne fut pas initiée par Arthur lui-même. Depuis longtemps présumée dissimulée dans les îles de Bretagne, l'ultime source de Sapience était à l'origine de nombreuses manœuvres occultes. En effet, apporté par Joseph d'Arimathie et ses compagnons, le précieux artefact fut bien caché au cœur d'un Akasha protégé par une lignée de Gardiens mystiques, les fameux Rois Pêcheurs. Étroitement associé aux secrets et aux mystères du royaume de Bretagne, le Graal devint ainsi rapidement un enjeu occulte majeur. Plus que l'objet d'une quête, le Graal fut pour longtemps une véritable doctrine ésotérique, y compris parmi les Arcanes mineurs. Cette effervescence devait évidemment provoquer des conflits entre Nephilim et sociétés secrètes.

Alors que le règne d'Arthur devait déboucher sur une guerre occulte et magique entre Nephilim, Merlin s'employa à faire de la quête du Graal un objectif majeur dans l'œuvre d'Arthur. En montrant la voie, Merlin cherchait ainsi à mobiliser les forces alliées d'Arthur afin de pousser jusqu'aux limites les Nephilim qui écoutaient son conseil. Malheureusement, le danger n'était pas encore assez visible et ce ne fut qu'à l'injonction expresse d'un Arthur diminué par les épreuves que la Quête fut finalement lancée.

Vu le déchaînement des forces occultes en cette fin de règne annoncée, la Quête se mua en une véritable ordalie qui vit la fine fleur des compagnons d'Arthur décimée. Or, si les Élus furent extrêmement rares, nombreux furent les Nephilim qui purent contempler l'une des multiples facettes du Graal, une expérience qu'ils conservent au cœur de leur Pentacle malgré les siècles passés. Ceux-là sont remarquables entre tous les Nephilim. Encore aujourd'hui, loyaux à leurs engagements passés, ils continuent inlassablement la Quête.

Les peuples DU Néolithique

Les thuatA de DANANN

L'égypte d'akhénaton

CONSTANTINOPL

La guerre de Troie

BABYLONE

Alexandre Le GRAND

CARTHAGE

La guerre des GAULES

L'INCIDENT Jésus

ARTHURIANES

CONSTANTINOPL



De 717 à 843, l'hérésie iconoclaste marqua à tout jamais l'esprit des Déchus byzantins mais aussi celui des profanes du monde entier. Et pourtant l'empire d'Orient sortit de cette crise politique et religieuse pour vivre l'une des plus fastes périodes de son histoire, période qui laissa dans l'Histoire invisible des traces impérissables.

À Constantinople, capitale religieuse où l'empereur est aussi Patriarche d'Orient, Nephilim et initiés se côtoient prudemment. Les années s'écoulaient et la méfiance des Déchus s'endort. Pourtant, dans l'ombre des sept collines de la Reine des Villes, les Arcanes mineurs ourdissent des complots à la mesure de la réputation de cet empire byzantin qui s'est construit dans de terribles perfidies. Les complots de l'Empereur se ramifient à l'intérieur de toutes les branches du pouvoir, tentant de s'opposer aux Arcanes mineurs, très présents.

Ainsi, sous le règne de Basile II, en 999, les Assassins associés aux Obédiences du Bailliage de Jérusalem décident de donner l'assaut aux joyaux ésotériques de cette fin de millénaire : les Demeures Philosophales de l'Ermite, au cœur des Météores du Mont Athos.

L'empire d'Orient n'est pas seulement l'antichambre des bassesses. Il est aussi un creuset culturel qui va permettre aux Sciences occultes de se développer sur des voies jusqu'alors insoupçonnées. De nombreuses découvertes seront faites par les Byzantins. Certains d'entre eux mettront en évidence l'existence des mondes de Kabbale en déblayant les sentiers qui conduisent en Pachad. D'autres redécouvriront un Akasha mythologique, érigés par les soins de l'Amoureux quatre siècles plus tôt.

Entrant de plain-pied dans le deuxième millénaire avec le règne de Michel IV, les Nephilim furent confrontés aux théories orgueilleuses de l'Impératrice. Ces dernières revigorèrent les Adoptés de la Justice qui connurent à Constantinople une période importante de leur histoire. En effet, la cité accueillera le renouvellement de ces Adoptés.

implication dans Les 2 RECHERCHES DU MONT ATHOS

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : FOCUS (DEUX SORTILÈGES)
- 3 : MAGIE +10 %
- 4 : MAGIE +10 %
- 5 : ARCANE MAJEUR (IX) +10 %
- 6 : ADOPTION PAR L'ARCANE IX

L'entourage de l'empereur Basile II était miné par les manipulations des acteurs occultes de l'Empire byzantin. Dans ce climat où mensonges et perfidies faisaient bon ménage, les Adoptés de l'Ermite parvinrent à convaincre le patriarche d'Orient d'ériger des monastères sur les pitons rocheux du Mont Athos, en Grèce. Ces monastères (appelés Météores) élevés dans les airs furent recouverts d'un voile magique — grâce à un rituel kabbalistique que seuls les Nephilim de l'Arcane peuvent soulever — qui dissimulait les activités ésotériques de ces couvents.

Au sein de ces Météores, des Déchus entreposèrent bon nombre de foci précieux. Les Cénobites de l'Ermite les classifièrent et les gardèrent à disposition de leurs frères Déchus. Ces bibliothèques occultes ne restèrent pas bien longtemps dissimulées aux yeux des profanes. En effet, en 999, les Assassins, secondés par ceux qui, au XIV^e siècle, deviendront les membres de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem donnèrent l'assaut à ces monastères.

Les Adoptés de l'Ermite, qui développaient en secret une Sapience de prédication nommée Préviation des Possibles, aperçurent dans leurs études les prochaines attaques du Temple de la Vie. En vue de ces assauts, ils organisèrent, à la hâte, le départ de nombreux ouvrages précieux. Cette mesure ne parvint pas à préserver les grimoires des belligérences du Temple.

Fort heureusement, un puissant Pyrim présent dans l'un des monastères intervint avec quelques Nephilim contre les Assassins. Alors que leurs frères des Éthers évacuaient les ouvrages, ces Nephilim affrontèrent les Templiers. La région des Météores fut dévastée par une bataille d'une violence sans précédent. Bien que d'irremplaçables grimoires furent perdus dans ces affrontements, l'issue de la bataille profita aux Nephilim qui maintinrent la vallée sous le contrôle de l'Ermite jusqu'à nos jours.



PARTICIPATION à La FORMALISATION DE La KABBALÉ

3

1 : KABBALÉ +10 %

2 : UN FOCUS (DEUX INVOCATIONS)

3 : KABBALÉ +10 %, KABBALÉ (TRADITION) +10 %

4 : UNE INVOCATION

Sous l'influence des communautés arabes de l'empire d'Orient, les kabbalistes byzantins s'interrogèrent sur une éventuelle classification des créatures de la Kabbale. Ces discussions sans fin les conduisirent à systématiser leurs explorations des mondes de Kabbale.

Ces kabbalistes rassemblèrent à Constantinople des foci venant des quatre coins de l'Empire. Se faisant, ils constituèrent la première herméthèque kabbalistique digne de ce nom. En quelques mois, Constantinople devint une mine de foci pour tous les kabbalistes d'Orient et d'Occident. Des initiés latins affluèrent dans la capitale orientale malgré les difficultés politiques qu'opposaient les armées du patriarche d'Orient.

Les kabbalistes de Constantinople furent les premiers à comprendre que certaines créatures partageaient des affinités dues à leur monde d'origine. Ce postulat leur permit d'envisager les mondes de Kabbale selon le modèle usité de nos jours : découpage en sephiroth, royaumes et mondes. En quelques mois de recherches et de discussions passionnées, ces initiés mirent en évidence l'existence des cinq voies kabbalistiques liées aux cinq mondes sans pour autant être en mesure de les nommer.

Les travaux du kabbaliste byzantin Aurélius Dioclos sur les créatures du troisième cercle originaires de Pachad permirent aux kabbalistes du monde entier de mieux comprendre les liens existant entre ce monde et l'Apocalypse. Les tentatives d'invocations de ces créatures par ce Nephilim le conduisirent à invoquer l'Empereur de ce monde, Harabel. Celui-ci lui aurait confié des révélations sur la fin des cycles des Arcanes majeurs, l'Apocalypse tant redoutée. Aurélius Dioclos aurait alors consigné ces informations dans son livre, le Sepher Ha-Bahir. Plusieurs siècles après, des individus, dont on ignore tout, changèrent certains passages de l'ouvrage afin que ces informations soient cachées aux yeux des profanes. Des siècles plus tard, des Maudits prétendirent que le mystérieux 666 était derrière ces manipulations de l'Histoire invisible.

Retraite en compagnie 2 de syméon Le stylite

1 : MAGIE +10 %

2 : MAGIE (TRADITION) +10 %, UN SORTILÈGE

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE, KABBALE -10 %

4 : MAGIE +10 %, KABBALE -10 %, AKASHA +5 %

SI UN NEPHILIM N'A PAS DE POURCENTAGE EN KABBALE, LE MALUS EST GARDÉ
POUR TOUT APPRENTISSAGE ULTÉRIEUR DE CETTE SCIENCE OCCULTE.

Suite aux affrontements du Mont Athos, des Nephilim prirent conscience de la puissance du Temple sur le territoire byzantin. Ils décidèrent d'abandonner les herméthèques de l'Ermite et de la Papesse pour se consacrer à une méthode de progression en Magie par l'analogie et la symbiose avec les éléments, développée par l'un des leurs qui avait vécu six siècles plus tôt dans la cité. Ce dernier, connu sous le nom de Syméon, avait développé sa Sapience en s'isolant au sommet d'une colonne pendant trente-sept années consécutives.

De nombreux Nephilim décidèrent de suivre son exemple et prirent place au sommet de colonnes alors que certains de leurs frères les soutenaient en leur apportant vivres et réconfort. Les Nephilim stylites — au sommet des colonnes — entrèrent en transe et découvrirent l'entrée d'un Akasha de Constantinople construit en 653 par les Apostats, des Adoptés de l'Amoureux. Au sein de cette Byzance ésotérique — la cité était alors sur l'autre berge de la corne d'or et se nommait Lygos — les Nephilim découvrirent des sortilèges hérités des Guerres élémentaires. Lors de leurs transes méditatives et de leurs voyages dans la Lygos subtile, les Nephilim stylites retrouvèrent Syméon. Celui-ci apprenant les choix ésotériques des Nephilim de Constantinople leur transmit la Sapience que son isolement passé lui avait révélée. Il devint le guide spirituel de cette Fraternité.

Les méditations de Syméon guidèrent donc les nouveaux stylites sur les sentiers de la Magie au détriment des voies de la Kabbale. Alors que leurs Pentacles, en compagnie de celui de Syméon, s'aventuraient toujours plus loin dans les méandres de cet Akasha, ces Nephilim se détachèrent des réalités symboliques véhiculées par la Kabbale : croyance en l'existence de l'Unique, progression dans la Kabbale comme une quête rédemptrice sur les voies des sephiroth, etc.

activité au sein de La Justice

3

- 1 : ARCANE MAJEUR (VIII) +20 %, DROIT +10 %
- 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE VIII
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %

Les exactions des différents acteurs occultes dans la cité de Constantinople et les territoires de l'empire d'Orient attirèrent les Adoptés de la Justice qui s'inquiétaient des tempéraments emportés de certains de leurs frères des Éthers. La Justice condamna ainsi la réponse violente qui fut faite aux Templiers sur le Mont Athos. Mais il était aussi question pour ces Nephilim de réaiguiller les agissements de leurs frères.

De plus, les membres de l'Arcane débattirent de la nécessité de restructurer les Fraternités autour de valeurs plus occultes que celles Adoptées au contact des Templiers de Constantinople. Leurs discussions sur la nature de la quête agarthienne et le rôle à tenir par les Déchus au sein des sociétés profanes séduisit bon nombre d'Orphelins qui vinrent grossir les rangs de l'Arcane. Cette dernière connut alors une période d'essor rarement égale depuis.

En 1035, la Justice dut intervenir afin d'entendre Synésius, un fougueux Djinn Adopté de l'Impératrice, qui venait de publier un ouvrage aux propos jugés dangereux par l'Arcane : le *Traité des Alliances Solaires*. Dans ce manuscrit, l'Adopté soutenait que le Sentier d'Or n'était pas une utopie pour les Nephilim qui auraient le courage de renier leur Ka-Lune au profit du Ka-Soleil. Ces affirmations conduisirent la Justice à réagir contre l'auteur. Synésius fut officiellement mis au ban de la société Nephilim. L'Impératrice ne tint pas de position très claire à son sujet. Certains Déchus prétendent que ces théories furent encouragées par l'Arcane et érigées en dogme dans les décennies qui suivirent.

Dans les dernières années du règne de Michel IV, soit jusqu'en 1041, la Justice favorisa les travaux des kabbalistes et des mathématiciens arabes. En effet, les Adoptés de l'Arcane étaient encouragés par leurs dirigeants à pratiquer cette Science occulte qui s'annonçait riche de révélations pour le millénaire à venir.

Les peuples du Néolithique

Les thuat de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

LA GUERRE DE TROIE BABYLONE ALEXANDRE LE GRAND CARTHAGE LA GUERRE DES GAULES L'INCIDENT JÉSUS ARTURIANES CONSTITUTION

LA CROISADE ALBIGEOISE

Carthage

La guerre des Gaules

L'incident Jésus

Arturiades

Constitution



La croisade albigeoise se place, à l'échelle du monde occulte, comme une véritable tragédie. Sous le règne de Philippe Auguste, la France connaît une forte expansion par l'adjonction de grands domaines tels que la Normandie ou par le renforcement de la cohésion des grands fiefs. Mais c'est également la montée en puissance du Temple qui s'orchestre impitoyablement et les Nephilim ne semblent guère en mesure de lui porter ombrage jusqu'au moment où l'Arcane du Bateleur se lance dans une lutte occulte de la plus grande importance...

Le projet Occitanie voit ainsi le jour. Sous couvert de la foi cathare, le Bateleur tente de rééditer l'exploit des grands Compromis. Aussitôt rallié par les grands domaines d'Aquitaine et du Languedoc, désireux de culture et de Sapience, terreaux fertiles des idées, le plan du Bateleur croit trouver son meilleur allié parmi les grands du royaume. Mais c'est sans compter sur la vindicte du Temple qui, faisant pression sur la papauté, déclare hérétique la foi cathare et en appelle à la croisade en Albi.

En 1208 commence la croisade albigeoise menée par Simon de Montfort, incarnant la haine et la sauvagerie templières. Les places fortes tombent les unes après les autres : Béziers, Carcassonne. Puis les bûchers s'allument et les hérétiques périssent dans les flammes et les vapeurs d'orichalque... Minerve est le premier de ces holocaustes. En 1243, Montségur, qui dresse fièrement ses tours du haut de son rocher, est assailli. Le siège dure près d'un an. Début 1244, la citadelle tombe et les Chevaliers du Christ hurlent leur victoire...

Le catharisme meurt ainsi décapité sous l'acharnement des ses adversaires, mais une rumeur s'élève et persiste parmi les croisés pour se propager aux alentours : on raconterait qu'un petit groupe s'est enfui avec un trésor, le trésor des Cathares...



CONSTRUCTION D'UNE CHAPELLE ÉSOTÉRIQUE

3

1 : ÉSOTÉRISME +10 %

2 : ALCIMIE +10 %

3 : REFUGE ET UN FOCUS (DEUX FORMULES)

4 : ALCIMIE +10 %

Nouvellement venue au panthéon des Sciences occultes, l'alchimie apparaît pour les Nephilim comme le renouveau des quêtes agarthiennes, le nouvel espoir occulte. Des mots mystérieux comme « athanor », « creuset » ou « alambic », envahissent le vocabulaire des Déchus, qui choisissent pour beaucoup de se consacrer à l'étude alchimique.

De fait, de nombreux Immortels se retirent alors dans une patiente retraite hors du monde, de la tourmente religieuse qui sévit en ce XIII^e siècle — à travers les Cathares ou les Vaudois — et de la toute-puissance du Temple.

Ainsi, voit-on fleurir çà et là nombre de refuges alchimiques qui profitent de l'engouement religieux pour délivrer leur message. La construction d'une chapelle alchimique constitue pour le Nephilim une étape importante dans sa quête occulte. Celui-ci doit se lancer corps et âme dans ses recherches occultes, afin de collecter une mine de renseignements susceptible de l'aider à élaborer une architecture magique et de consacrer l'endroit aux champs magiques.

L'une des plus célèbres chapelles ésotériques connues reste certainement celle de Saint-Philippe de la Chartre construite par l'Elfe Miriadel, fameux découvreur du Cœur Rubis (cf. L'Atalante Fugitive). Tout comme lui, les Déchus se lançant dans l'élaboration de repaires occultes font parfois d'étonnantes découvertes et participent à la création de formules alchimiques...

Mais ces étranges chapelles restent surtout de puissants artefacts en elles-mêmes ; athanors gigantesques, elles permettent la réalisation des plus grands rituels et les opérations les plus audacieuses. Il ne faut pas sous-estimer le potentiel occulte de ses constructions qui ont fait progresser de manière importante les Nephilim alchimistes sur la voie de l'Agartha. Quand bien sûr, ce refuge ne se trouvait pas être la cible d'un Arcane mineur...



activisme au sein DES PARFAITS D'ENTRE Les parfaits

4

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : KABBALE +10 %
- 3 : TEMPLIERS +5 % ET UNE INVOCATION
- 4 : KABBALE +10 %
- 5 : UNE INVOCATION DU ZOHAR

Cette société d'initiés regroupe sous son égide de nombreux Adoptés du Bateleur mais également des humains sympathisants de la cause Nephilim. Forgeant la doctrine ésotérique des Albigeois, ils officient à l'intérieur même du mouvement hérétique.

Beaucoup sont, au sein des Parfaits, les Déchus qui ont connu une incarnation à Jérusalem alors que Jésus prêchait les vertus de la Kabbale et de son enseignement religieux. C'est avec les invasions arabes que ceux-ci ont émigré, bon gré, mal gré, en Occident, porteurs de la philosophie d'Orient. Rapidement, ils professèrent les derniers enseignements du Christ et, se rattachant à la doctrine de Manès, prirent contact avec les futurs prêcheurs de la foi cathare. Nombre de Nephilim rejoignent alors leurs rangs pour profiter des ultimes recommandations du défricheur de la seconde Science occulte, concernant l'exploration des mondes de Kabbale. Les Parfaits d'entre les Parfaits formalisent alors la découverte de ces Mondes et défrichent des contrées jusqu'alors inconnues, comme « les marches des flammes septentrionales » de Sohar. Les Parfaits d'entre les Parfaits sont aussi célèbres pour leurs coups d'éclat contre l'Arcane du Bâton, dont ils deviennent les farouches opposants. Grâce à leur entremise, de nombreux Nephilim échappent à la vindicte templière. Mais en contrepartie, le Temple cherchera par tous les moyens à exterminer la secte cathare.

Ce sera chose faite lors du bûcher de Montségur. Et les Parfaits devront renoncer alors à leur précieux rêve de communauté magique, torturés par le feu et l'orichalque des Chevaliers du Christ. Tous auront péri dans les flammes ?

Peut-être pas... on murmure que les Cathares auraient pris position dans un Akasha, sous la houlette d'un Parfait. Enfin, en dernier affront aux soldats du Temple, quatre survivants auraient réussi à fuir le bûcher ; parmi eux figurerait le Pagad, le Prince de l'Arcane du Bateleur. Seraient-ce les Parfaits qui auraient permis son évasion, rien n'est moins sûr...

tentative de création 2 D'UNE ÉGLISE ÉSOTÉRIQUE

1 : ARCANE MAJEUR (I) +20 %

2 : ADOPTION PAR L'ARCANE I

3 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %

Véritable coup de force faisant vaciller l'Occident chrétien, le Bateleur choisit d'abattre ses meilleures cartes lors de l'apogée templière, en lançant le projet de création d'une Église ésotérique. Une lutte pour la domination ésotérique s'ensuit alors, dans laquelle l'Arcane ne possède que sa foi et sa fougue contre les moyens de plus en plus colossaux des Templiers.

Pourtant, la foi cathare, appuyée par les Adoptés du Bateleur, se révèle porteuse de sens, puisqu'elle convainc et attire une foule de croyants lassés par le discours et la richesse d'une Église corrompue qui, plus encline au pouvoir temporel, en néglige la foi de ses ouailles. Les Cathares dispensent alors un enseignement de tolérance et un syncrétisme religieux teinté d'ésotérisme selon lequel « l'homme est prisonnier de la matière et ne peut s'en dégager qu'en se détachant des liens terrestres ». On perçoit également l'influence Nephilim dans le thème des réincarnations successives censées mener le croyant jusqu'à un stade de pureté absolue... Il est clair que le Bateleur fait appel aux principes de l'Agartha et qu'il semble prêt à les inculquer aux hommes.

Mais, alors que l'homme s'apprête enfin à accepter la présence des Déchus à ses côtés, deux sombres silhouettes se dressent en travers du Bateleur pour causer sa perte. La première, et de loin la plus éminente, reste le Temple qui, excédé par l'arrogance de l'Arcane, en appelle à la croisade afin de punir les hérétiques. Mais le levier politique lui manque et le Bâton doit réfréner son ardeur... Pourtant, qui aurait cru que ces moyens lui seraient donnés par les Nephilim eux-mêmes ?

Car, tapi dans l'ombre, se dissimule l'ennemi intérieur : la Maison-Dieu souhaite en effet la fin d'un Compromis qu'elle juge dangereux... Aussi, lorsque le légat du pape Innocent III est assassiné en 1208, l'ordre de croisade est lancé. Le Temple plaça Simon de Montfort à la tête des croisés. Les Cathares furent massacrés et torturés sous l'injonction « Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens ! »



PROMOTION DE L'IDÉAL COURTOIS

2

- 1 : ÉSOTÉRISME +5 %
- 2 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'ARCANE VI
- 5 : ARCANE MAJEUR (VI) +10 %

Découvrant sa frêle silhouette et illuminant le cœur des ténèbres médiévales, l'amour courtois se veut le symbole d'une civilisation beaucoup plus lumineuse que celle, guerrière, prônée par l'élite nobiliaire. Les troubadours, qui sont alors les chantres de ce renouveau culturel, célèbrent la Sagesse à travers l'icône de la femme.

Principalement appréciés en Aquitaine et dans le comtat toulousain — situation certainement motivée par la proximité de l'élite mauresque d'Espagne — les troubadours essaient à travers les cours seigneuriales pour y tisser leurs songes exquis et mélancoliques...

Parmi eux, se retrouvent Nephilim du Bateleur et de l'Amoureux, car personne n'ignore la part importante qu'ont jouée ces deux familles dans cette véritable odyssée visant à propager un message de tolérance. Initialisé par Guillaume d'Aquitaine, Adopté de l'Arcane VI, le mouvement permet la mise en place des premières cours d'Amor Nephilim. On voit ainsi apparaître la célébration des gestes arthuriennes et autres contes merveilleux, faisant alors figures de nefs oniriques et voguant à travers le temps. Les troubadours précipitent leur auditoire dans un lieu où le temps ne peut exister, comme un chant entre deux âges, et la féerie reprend ses droits et s'exalte à travers les poèmes, chants d'amour, ritournelles et ballades.

Ce sont également les Adoptés du Bateleur qui, à travers le mouvement troubadour, en profitent pour initier l'homme à la Magie. Nombreuses sont les grandes figures à pouvoir se compter parmi les membres de l'Arcane I : ainsi, sous les identités de Bertrand de Born ou de Chrétien de Troyes, officie le Bateleur, qui profite de ses œuvres pour y glisser de nombreux messages ésotériques. Ainsi, pour qui sait décoder les œuvres des chantres de l'amour courtois, se dévoile la Sapience, que ce soit sous l'influence de la Kabbale ou des révélations sur le règne d'Arthur.



DÉSTABILISATION DE L'ÉGLISE ROMAINE CORROMPUE

3

1 : RELIGION (HÉRÉSIE) +10 %

2 : TEMPLIERS +5 %

3 : UN SORTILÈGE

4 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 % ET UN SORTILÈGE

Voyant approcher à grands pas la réalisation du Grand Plan templier, les Nephilim alors incarnés choisirent de procéder à un travail de sape des positions du Temple. Rien ne fut vraiment coordonné et peu savent vraiment qui porta la première attaque. Toujours est-il que l'on assista à la mobilisation des Arcanes du Bateleur, de l'Impératrice et du Pape, ainsi que de quelques Adoptés de l'Empereur. Mais, il ne faut pas se leurrer, il ne s'agissait que des prémices des grandes conspirations qui feront chuter le Temple quelques décennies plus tard...

Ce fut une fois encore le mouvement cathare, ainsi que les Vaudois, qui critiquèrent violemment la mission religieuse de l'Église romaine. Trop intéressée par le pouvoir matériel et négligeant la foi, l'Église se complaisait dans la richesse et le luxe et se devait d'avouer que les réformes jusqu'alors pratiquées n'avait que peu porté leurs fruits. L'ordre de Cîteaux qui s'était glorifié de son vœu de pauvreté, se trouvait alors dans une position de richesse foncière qu'il entretenait de lui-même.

Les Déchus choisissent alors de détourner le peuple de l'obscurantisme aveugle. Les Adoptés de l'Impératrice cachés derrière la figure de Valdès, riche marchand lyonnais, font traduire les Évangiles en langue vulgaire et cherchent à susciter chez les laïcs le droit à la connaissance et aux saintes Écritures. Les Vaudois développent ainsi un sentiment de méfiance à l'égard de « ce qui est caché » et cherchent à toucher toutes les couches de la population.

Les grands du royaume se déclarent même en faveur de cet idéal de connaissances partagées. Ainsi, le comte de Toulouse, dans son désir de croisade, refuse-t-il son aide à la papauté, influencé par les sages Nephilim qui composent sa cour. Et le Languedoc tout entier d'apporter son soutien aux Cathares, nouveau bastion désigné de la tolérance, et de propager cet idéal noble et chevaleresque que l'on dit courtois, qui s'attache à la figure d'une femme honnie par l'Église et ses prélats.



La fuite DU pagad

3

- 1 : ARCANE MAJEUR (VII OU XIV OU XVI) +10 %
- 2 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'UN DE CES TROIS ARCANES
- 3 : BOHÉMIENS +10 %
- 4 : MAGIE OU KABBALE +10 %
- 5 : UN SORTILÈGE ET HISTOIRE INVISIBLE +10 %

A lors que les Templiers menaient leur sanglante croisade et laissaient derrière eux une traînée de cendres et de douleur, une rumeur parvint jusqu'à eux : le Pagad, disait-on, soutenait les hérétiques et officiait au consolamentum au sein du castel de Montségur ; il y avait pire encore : il aurait fait atteindre l'Agartha à un humain ! Il n'en fallut pas plus au Temple pour exiger qu'on ramena la tête de ce Nephilim bien trop dangereux pour les plans du Bâton.

Lorsque Montségur disparut dans les flammes de son bûcher, le Temple pensait en avoir définitivement fini avec l'hérésie cathare et même avec l'Arcane du Bateleur. Or, lorsque les Chevaliers du Christ envahirent la forteresse, aucun ne trouva trace du Prince de l'Arcane I. Fou de rage, Simon de Montfort qui avait fait croire à sa mort en 1218, pour mieux traquer les Immortels, ordonna aux Milices du Christ de poursuivre les fugitifs.

Loin de là, le Pagad avait repris son chemin vers la Sapience, accompagné de quatre de ses disciples humains. Son évvasion avait été brillamment orchestrée par des Adoptés de la Maison-Dieu, du Chariot et de la Tempérance. Les premiers noyautèrent les Milices Christiques et retardèrent l'avancée des soldats du Temple vers le donjon du Pagad ; la Tempérance quant à elle avait contacté une caravane de Mannush afin que ceux-ci s'enfuient avec le Pagad vers Marseille ; enfin, les Adoptés de l'Arcane VII avaient pour mission d'affréter un navire vers l'Orient.

Lors d'une escale malencontreuse à Jérusalem, les Nephilim furent découverts par les Assassins et durent se cacher dans la ville. Le Bâton ordonna de fermer les portes du port et donna la chasse aux Immortels. Certains Nephilim furent alors rattrapés par les soudards du Temple et leur Pentacle fut marqué par les brûlures de l'orichalque. Nul ne retrouva le Prince du Bateleur : certains estiment qu'il parvint à déchiffrer la Lame d'Akhénaton et put ainsi utiliser son pouvoir pour échapper aux Assassins...

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les THUATA DE DANANN

L'Égypte D'AKHÉNATON

LA CHUTE DU TEMPLE

La guerre de Troie

BABYLONE

ALEXANDRE LE GRAND

CARTHAGE

La guerre des GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

CONSTANTINOPEL



Dans cette grande révolution sociale qui devait mener la France du féodalisme à la royauté centraliste, une société secrète devait occuper tous les esprits, initiés ou profanes : l'Ordre des Chevaliers du Temple, qui est à son apogée, sent à la portée de sa main la possible réalisation du Grand Plan.

Depuis que le trésor royal a été confié à la garde du Temple, et après la victoire contre les Albigeois, l'ordre du Temple est très fort, alors que les royaumes sont divisés. De plus, ses membres se regroupent et les bases de l'Ordre sont en train de se rallier de Jérusalem — base historique du Temple — vers Paris.

L'Ordre du Temple va vite déchanter : il suffira d'une poignée d'adversaires déterminés et de quelques hasards malencontreux pour que tout s'écroule. L'habileté politique de Philippe le Bel fait vaciller l'édifice templier et fait s'écrouler toute la façade exotérique mise en place. Même si le Grand Maître Jacques de Molay n'était que l'homme de paille du véritable Grand Maître, les biens matériels du Temple sont repris et attribués à l'ordre des Hospitaliers de Rhodes, qui ne faisait pas partie de la structure templière. Les royaumes en profitent d'ailleurs pour se servir au passage, achevant ainsi la perte du premier Grand Plan.

Mais cette période est chaotique pour plusieurs autres raisons ; d'abord par l'essor de certains Arcanes, autrefois en retrait, comme l'Impératrice qui se redéveloppe dans l'ombre de l'Empereur, le Pape qui se reforme ou le Jugement, qui est reconnu comme une force à part entière.

C'est pourquoi, après une longue traque des acquis visibles du Temple, les Nephilim les laissent retomber dans l'oubli. Les Templiers en fuite se réfugient au Portugal, en Suisse ou en Écosse. Puis leur influence remonte peu à peu et culmine lors du ralliement de la couronne d'Espagne à la bannière du Bâton, et au détournement de l'Inquisition pour pourchasser les Nephilim.

INTRIGUES PAPALES

3

- 1 : THÉOLOGIE +10 %
- 2 : KABBALE +10 %
- 3 : UNE INVOCATION
- 4 : KABBALE +10 %, UNE INVOCATION

La Papauté et son entourage ont fait l'objet de luttes farouches à la fin du XIII^e siècle, qui continueront d'ailleurs jusqu'au grand Schisme d'Occident. C'est d'abord l'élection d'un Nephilim de l'Arcane IX, sous le nom de Célestin V. Celui-ci est démis de ses fonctions au bout de cinq mois par un Pape pleinement intégré à l'Ordre du Temple, Boniface VIII. Il se heurte alors à une forte résistance et voit son légat emprisonné par le roi de France. Il menace alors d'excommunier le roi ; mais celui-ci, aidé par de nombreux Nephilim, arrive à déborder les défenses magiques de ce pion du Bâton et le menace de mort. La bulle condamnant le roi de France n'est pas émise et le Pape meurt d'une maladie mystérieuse un mois plus tard, sans que le Temple ne puisse s'en préoccuper, sûr de sa force. Le remplaçant élu est Clément V, le pape qui signera l'arrêt de mort de l'Ordre du Temple. Plus indépendant, il sera contraint par le roi de France et les armes plus que par les intrigues.

Le palais des Papes à Avignon héberge alors un cabinet théologique qui réfléchit aux conséquences de l'existence de la Kabbale sur la foi. Formés d'occultistes, de Nephilim et même de Templiers, ces initiés interprètent ensemble le message du Christ sur la foi et l'Unique. C'est un de ces instants dorés, où tout conflit s'est arrêté le temps d'une table ronde.

En pratique, tous les papes depuis Boniface VIII s'y sont intéressés particulièrement et l'entourage proche du Pape s'est initié à la Kabbale, car ceux-ci écoutaient d'une oreille plus favorable les initiés. Les papes étaient manipulés par des sociétés secrètes, mais ils n'en avaient pas moins un intérêt intense pour la théologie.

Ce Concile secret a duré trente-sept ans. Un matin, le Nephilim Krafoz s'est emporté une fois de trop et a invoqué Archimodion, le Gardien du monde de Pachad. Aucun des membres du Concile n'a été revu vivant. Clément VI, le pape suivant, fera supprimer la salle de réunion du Concile et en effaça toute trace.

■ activités au sein DE L'empereur

3

1 : ADOPTION PAR L'ARCANE IV

2 : FOCUS (DEUX SORTILÈGES)

3 : UN SORTILÈGE

4 : UN ARTEFACT

5 : ARCANE MAJEUR (IV) +20 %

L'Arcane de l'Empereur avait procédé à son propre déménagement au cours des siècles précédents, délaissant Byzance pour la Sicile, puis pour Milan. Au début du XIV^e siècle, le Monarque Voilé réorganise complètement l'Arcane, travaillant par délégations de territoires et assure un filet solide dont la première épreuve sera de provoquer la chute du Temple. Les trésors occultes de l'Arcane sont redistribués de façon à masquer au Temple la résurgence d'un Arcane fort et une cellule de crise est mise en place auprès de Philippe le Bel. Avec Guillaume de Nogaret, membre de la Maison-Dieu et principal détenteur d'informations occultes sur le Temple, les principaux conseillers de Philippe le Bel sont tous de l'Arcane IV (ou recrutés prestement). Ceci se fait sous l'impulsion de Ter'eas, un Sphinx recruté lors de la construction de l'Empire romain. Fermement attaché à la lutte économique, il met à sa botte les principaux marchands (les génois en particulier, mais avec Barogos, un Ange, il investit aussi la Ligue Hanséatique des villes du Nord).

À partir de la chute du Temple, l'Europe est divisée et les hautes instances de l'Arcane testent leurs théories sociales indépendamment, en faisant varier la position de l'Église dans la société, encourageant ici les réformes et là le conservatisme.

Un Nephilim Adopté à cette époque aura pu bénéficier de grandes richesses, car la guerre était aussi financière. S'il se construit un refuge durant cette incarnation, il pourra avoir accès ultérieurement à des réserves d'œuvres d'art antérieures au XIV^e siècle, souvent rapportées d'Orient. Une partie de ces pièces provenaient des trésors magiques de Byzance, et pouvaient abriter des livres précieux sur les Sciences occultes, comme des extraits du Zohar, des tomes de Magie du Mont Athos ou encore des grimoires de la Congrégation de l'an Mil.

POURSUITE DES TEMPLIERS 3

- 1 : TEMPLIERS +10 %
- 2 : TEMPLIERS +10 %, UN SORTILÈGE
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : /
- 5 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'ARCANE XVI OU XIV
- 6 : ARCANE MAJEUR (XVI OU XIV) +10 %

Lorsque Jacques de Molay est arrêté en 1307, puis brûlé en 1314 avec d'autres hauts dirigeants de l'Ordre, c'est la partie exotérique du Temple qui disparaît. Mais même le reste de l'Arcane du Bâton subit le contre-coup de la disparition de son système logistique et financier ; les commanderies sont aux abois et les Nephilim s'attaquent à tous les restes visibles de l'Ordre.

Engoncés dans leur assurance et leurs habitudes, la symbolique du Temple tellement mise en avant finit par trahir toutes les Obédiences françaises ou presque. À l'étranger, le Bâton avance sous d'autres masques et les traces se perdent. Mais la sévère déconvenue subie par les troupes du Temple l'incapacite longtemps. L'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem, qui était chargé de la protection des intérêts du Temple, est débordé par les Nephilim qui, sans aucune concertation, se mettent à attaquer le Bâton dans toutes ses incarnations.

Toutefois, cette attaque avait été minutieusement préparée. Au-delà de la politique, un réseau organisé par l'Arcane XVI surveillait les plus hauts niveaux du Temple. La rumeur publique parle même du fait que le Baphomet, incarnation du véritable Grand Maître, devait être amené de Jérusalem à Paris et a été détruit par une Phalange de la Maison-Dieu.

Les combats furent souvent brefs et d'intensité variée. Les Templiers opposèrent peu de résistance à l'emprisonnement, mais excellèrent dans la fuite. Parmi les foci récupérés dans les commanderies, nombre de sorts utilisés par l'Ordre furent retournés contre eux. Mais c'est aussi à cette époque que nombre de Nephilim virent pour la première fois les abominations des homoncules. Un Nephilim ayant accompli cette quête sait par exemple qu'un homoncule ne peut être sauvé que si on ne casse pas son enveloppe. Il est même possible qu'il ait décidé de rejoindre les rangs de la Tempérance pour mettre fin à la brutalité des traitements infligés par les Templiers aux Nephilim et réciproquement.

Les Labyrinthes alchimiques

4

- 1 : ALCHEMIE +10 %
- 2 : UNE FORMULE OU ALCHEMIE +10 %
- 3 : TEMPLIERS +5 %
- 4 : MYSTÈRES +10 %
- 5 : UNE FORMULE
- 6 : KA +1

Dans les grandes villes s'organisent les Confréries Alchimistes. Déracinés à la suite de la croisade albigeoise, alors que la Kabbale gagne ses lettres de noblesse en Avignon, les alchimistes ont gagné le cœur grouillant des grandes villes et des quartiers tortueux qui permet de cacher facilement un laboratoire. Mais au cœur des mêmes quartiers labyrinthiques se cachent d'autres acteurs occultes : d'abord les Templiers, qui viennent comme des rats débusquer les hérétiques et les sorciers sur simple dénonciation ; mais, plus insidieuse, l'influence des Mystères du Midi, sous le contrôle des Baladins de Dædalus, qui parcourent les coins sombres et les souterrains à grands pas. Les Mystères, que l'on croyait éteints depuis Rome, ont survécu. Faisant cliqueter leurs sinistres crécelles tard dans la nuit, ils obligent les Nephilim à sortir de leurs refuges et à s'exposer aux vengeances d'Osiris et de Dionysos.

C'est une lutte feutrée : pas moyen pour les Nephilim alchimistes bloqués dans leurs laboratoires de dénoncer ces harangueurs de foule qui crient à toutes les places que l'étrange est parmi eux ; en même temps, les Mystères ne veulent pas s'exposer à des manœuvres comme celles qui ont détruit le Temple et n'ont pas d'organisation structurée.

C'est aussi le siècle d'Atalante. Nombre de Nephilim œuvrant dans ces dédales de ruelles, dans ces quartiers labyrinthiques, ont la révélation d'Atalante, coureuse éternelle qui aime à se prélasser dans les labyrinthes. La Fulgurance Amoureuse frappe nombre d'adeptes, qui sont séduits par la beauté du Glorieux Alliage, au cœur de ces quartiers exhalant l'occultisme. Les plus persévérants des alchimistes s'attachent alors définitivement à un quartier ou à un lieu, récompensés par la vision d'Atalante. Ensuite, ils comprennent qu'ils doivent reprendre leur chemin, pour partir à la recherche de la Fugitive.

Les peuples du Néolithique

Les Thulé de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

La guerre de Troie

Babylone

Alexandre le Grand

Carthage

La guerre des Gaules

L'Incident Jésus

Arthur et les chevaliers

Constantinople

LA CHUTE DE GRENADE



De nombreux Nephilim étaient installés à Grenade, profitant des richesses économiques et culturelles. Les représentants de différentes religions apprenaient à cohabiter et, à leur image, les Adoptés de différents Arcanes majeurs apprirent à unir leurs efforts. Le Chariot et la Roue de Fortune furent les deux grands pôles de la trêve occulte qui régnait sur Grenade, mais beaucoup d'autres Arcanes (I, II, IX, XI, XIV, XVI et XIX) étaient actifs dans la ville.

En ce début de Renaissance, l'Arcane VII se réorganisait complètement : les nouvelles découvertes et le développement des sciences changeaient la donne. À Grenade, un atelier très dynamique, les Sept Vertus Triomphantes, imposa son autorité sur toute la société Nephilim de la région.

Alors que le Chariot contrôlait surtout les aspects matériels, culturels et scientifiques, l'Arcane X, à travers le Planisphère de la Stèle de Salomon, était sans conteste le centre des recherches ésotériques et des progrès occultes de Grenade. La Roue de Fortune mit en place plusieurs projets ambitieux qui firent de Grenade une vraie capitale de Sapience.

Mais l'existence d'un tel paradis Nephilim ne pouvait qu'attirer l'attention du Temple qui, quoique affaibli, revenait sur le devant de la scène. Pour détruire ce havre, l'Ordre de Malte, qui contrôlait une partie de l'Inquisition, soutenait Isabelle et Ferdinand et œuvrait à la chute du royaume de Grenade.

À ses côtés, l'Arcane VIII joua un rôle ambigu : en effet, certains Nephilim de la Justice infiltrèrent l'Inquisition afin de secourir leurs frères qui tombaient aux mains des autorités religieuses. Mais alors qu'ils mettaient en place leur conspiration, ces Nephilim infiltrés durent, pour ne pas être découverts, servir certains objectifs de l'Ordre de Malte.

Avec la chute de Grenade, les Nephilim essuyaient un nouvel échec. Les Arcanes majeurs sortaient plutôt affaiblis de cette période de coopération : la Renaissance commençait dans un climat de tension entre Nephilim.



activités AU SEIN DU CHARIOT

2

- 1 : ARCANE MAJEUR (VII) +20 %
 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE VII
 3 : /
 4 : +1 À CHAQUE MÉTA-CARACTÉRISTIQUE

Quand Apollon abdiqua de son titre de Prince du Chariot pour rejoindre le panthéon olympien, l'Arcane VII commença une lente descente dans l'ombre de l'Histoire. Pendant plus de 2000 ans, le Chariot, dirigé par un Automédon, n'eut pas de Prince.

À la fin du xv^e siècle, sous la pression insistante de l'Empereur, Léonard de Vinci, membre éminent des ateliers de Florence, accepta de prendre les rênes du Chariot. L'Automédon disparut alors dans des circonstances mystérieuses et, grâce au soutien politique et financier de l'Arcane IV, Vinci se proclama Prince. Mais beaucoup d'Adoptés n'étaient pas satisfaits par l'intervention d'un autre Arcane dans des affaires internes. Vinci, tourné vers les sciences plus que vers l'amélioration du simulacre, était loin de faire l'unanimité. Loin de Florence, un Ondin du nom de Galelis organisa la dissidence contre Vinci. Galelis dirigeait à Grenade les Sept Vertus Triomphantes, un atelier qui s'intéressait surtout aux progrès physiques et mentaux possibles grâce aux énergies magiques. Bien sûr, ce groupe du Chariot ne se limitait pas à ce domaine : les mathématiques et les sciences étaient aussi à l'honneur. Sous la direction des Sept Vertus Triomphantes, Grenade devint une vraie capitale Nephilim. Grâce à cette position de force, Galelis s'imposa comme un interlocuteur obligé pour le nouveau Prince.

De nombreuses négociations s'engagèrent entre Grenade et Florence. Les Adoptés des deux camps confrontèrent leur point de vue sur l'avenir de l'Arcane. Finalement, malgré des tensions répétées, la situation finit par se résoudre pacifiquement grâce aux efforts diplomatiques d'un atelier de Sicile. En 1489, à Syracuse, les deux partis scellèrent un pacte qui marqua le retour en force du Chariot : Galelis devint l'Automédon de l'Arcane et Vinci fut accepté comme nouveau Prince par tous les Adoptés. Depuis, cette structure double régit l'organisation du Chariot. Peu avant la chute de Grenade, Galelis et la plupart des Adoptés des Sept Vertus Triomphantes rejoignirent l'Italie, échappant ainsi aux ravages de la Reconquista.



COLLABORATION AVEC DES SAGES SOUFIS

2

1 : RELIGION (SOUFISME) +20 %

2 : MAGIE +10 %

3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE

4 : ASTROLOGIE +5 %

Selon la légende, Grenade fut édifée sur le site d'une terrible bataille du temps de l'Involution Angélique, pendant laquelle les Arkana terrassèrent un DraKaon connu sous le nom de Baneshi. Le combat titanesque marqua profondément les champs magiques du lieu. Le potentiel occulte de la région resta en friche pendant des millénaires, jusqu'à ce que, grâce à la coopération de tous les Nephilim de Grenade, le Mandala Éternel fut finalement tissé. Cette modification des champs magiques fit de la ville un haut lieu ésotérique.

Guidé par l'Arcane IX, quelques Nephilim découvrirent auprès de certains humains une méthode inédite pour explorer les forces élémentaires. En s'inspirant du soufisme, des magiciens mirent en place une recherche en deux temps, l'instase puis l'extase. Tout d'abord, le Nephilim se retirait en lui-même et contemplait son Pentacle. Puis, il se désincarnait et communiait avec les champs élémentaires.

Ce double mouvement de recherche dans les profondeurs et d'aspiration aux hauteurs permit de nombreuses découvertes et des progrès fulgurants. Certains kabbalistes voyaient là un signe de l'Unique, sans vraiment expliquer pourquoi ces transes ne fonctionnaient qu'à Grenade. Un nombre toujours croissant de Nephilim se passionnèrent pour l'ascèse, l'esthétique et la mystique du soufisme.

Mais, en 1491, des sorciers de la Force comprirent que ces techniques des Soufis devaient leur efficacité à l'esprit de Baneshi qui, quoique mort, hantait encore les champs magiques. En communiant avec les énergies élémentaires de Grenade, le Pentacle des mages touchait les restes du DraKaon et se chargeait d'une partie de son savoir. Craignant que ce processus ne débouche finalement à un retour du monstre ou, pire, à une contamination draconique des Nephilim soufis, cette source de Sapience fut finalement abandonnée, laissant le fantôme de Baneshi à la dérive sous le Mandala Éternel.



explORATION

4

DES MONDES DE KABBALÉ à PARTIR DE L'ALHAMBRA

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : KABBALÉ +10 %, UNE INVOCATION
- 3 : KABBALÉ +10 %, SYNARCHIE +10 %
- 4 : UN ARTEFACT

L'Alhambra est né dans l'esprit de Haâj-El, un Mandylion de l'Arcane X. Cet Efreet passionné de Kabbale fut le fondateur du Planisphère de la Stèle de Salomon. Ce groupe de la Roue de Fortune, spécialisé dans l'étude des passages vers les mondes de Kabbale, connu, à la fin du xv^e siècle à Grenade, un développement sans précédent, quand Haâj-El retrouva une partie des enseignements perdus de Salomon.

Certains participants au projet virent l'ombre de la Synarchie derrière les inspirations d'Haâj-El. Mais, quelles que purent être les raisons qui poussèrent le Denier à aider secrètement Haâj-El, cela permit à l'Arcane X de réaliser une œuvre exceptionnelle dont beaucoup de Nephilim purent profiter.

La première partie du projet fut le tissage du Mandala Éternel, organisant les champs magiques et les lignes Ley de Grenade en un motif comparable à celui de la Jérusalem de Salomon. Cette étape nécessita plusieurs années de quêtes et la coopération active de plusieurs Arcanes. La deuxième partie fut la construction d'un bâtiment conformément aux techniques et aux proportions du Temple de Salomon. C'est ainsi que fut édifié l'Alhambra. La dernière partie fut l'ouverture des Portes de Salomon. Peu à peu, le palais s'accordait au Mandala Éternel et des passages vers les mondes de Kabbale s'ouvrirent. À cause de la guerre de reconquête qui agitait l'Espagne, les résonances les plus fortes s'établirent d'abord avec Aresh, qui jusqu'ici était assez mal connu. L'Alhambra devint un grand centre d'étude de la Kabbale : des Nephilim exploraient physiquement ou en esprit des terres vierges et des pays mystérieux.

À la chute de Grenade, l'Alhambra fut complètement réagencé et les Portes de Salomon disparurent, même si un reflet du Mandala Éternel plane toujours sur la ville.

Marquée par cette défaite, la Roue de Fortune cessa de bâtir des constructions occultes pour se concentrer sur la cartographie du Nouveau Monde et des régions inexplorées du globe.



Lutte contre L'ORDRE DE MALTE

4

- 1 : TEMPLIERS +10 %
- 2 : UN FOCUS (DEUX SORTILÈGES DU PREMIER CERCLE)
- 3 : RELIGION (INQUISITION) +20 %, UNE SCIENCE OCCULTE +10 %
- 4 : UN SORTILÈGE

L'Ordre de Malte est issu d'une obédience mineure, la Légion des Chevaliers des Isles, chargée par le Grand Maître d'infiltrer l'ordre des Hospitaliers. À la dissolution du Temple, le pape Clément V décida d'attribuer aux Hospitaliers les biens de l'Ordre dissous et la Légion des Chevaliers des Isles gagna alors une position centrale pour la survie du Bâton. Détournant une partie des richesses à destination de Rhodes (où étaient basés les Hospitaliers), les Chevaliers des Isles amassèrent un véritable trésor de guerre sur l'île de Malte, dont ils firent leur quartier général. Ils prirent alors le nom d'Ordre de Malte.

Tout en continuant à prendre le contrôle des Hospitaliers, l'Ordre de Malte commença à remplir de nouvelles missions. Afin de gagner officiellement la souveraineté sur l'île de Malte, l'Ordre se rapprocha des rois d'Espagne et s'impliqua activement dans la Reconquista. Ce plan ne devait aboutir qu'en 1530, quand Charles Quint donna l'archipel maltais aux Hospitaliers. Avant cette date, l'ordre de Malte continua à œuvrer dans l'ombre. Il prit le contrôle d'une partie de l'Inquisition espagnole et lutta contre les Nephilim tout autour du bassin méditerranéen.

Pour s'opposer au Temple, des Nephilim de Grenade s'unirent sous la direction de Rogualbar, un Ange de l'Arcane XVI. Ils attaquèrent plus d'une fois l'Ordre de Malte dans ses bases secrètes et donnèrent l'assaut à certains de ses convois. C'est ainsi que les mille cent quarante volumes de la Bibliothèque des rois aragonais furent détournés au profit de la Maison-Dieu.

En même temps, avec l'aide des Adoptés de la Justice infiltrés, les alliés de Rogualbar brisèrent l'influence du Temple sur l'Église et sur l'Inquisition en particulier, éliminant discrètement les agents de l'Ordre de Malte.

En empêchant le Temple de se relever trop vite, ces actions renforcèrent la position de la Maison-Dieu, mais ne suffirent pas à sauver Grenade de l'inéluctable chute.

Les peuples du Néolithique

Les thuat de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

La guerre de Troie

Babylone

La Renaissance

Italienne

Alexandre le Grand

Carthage

La guerre des Gaules

L'incident Jésus

Arthuriades



1999
Dans une boutique
Tous les jours



Depuis la chute du Temple, le monde occulte connaissait un étrange calme. Les apparences étaient cependant trompeuses car, si l'activité était moins visible, elle n'en était pas moins forte, notamment du côté des alchimistes qui n'en finissaient pas de faire de découvertes, mais aussi de la Rose+Croix qui mûrissait déjà la révélation des Noces Chymiques. A partir du XV^e et tout au long du XVI^e siècle, la scène occulte va de nouveau être en adéquation avec le monde profane, mais au lieu de l'entraîner dans les guerres et les procès, elle va l'éveiller dans une extraordinaire éclosion de philosophie, d'art et de mysticisme. Si le mouvement s'est étendu à l'Europe au cours du XVI^e siècle, il est bien plus précoce en Italie, où les échanges multiples entre les villes — indépendantes, marchandes et soumises à de riches familles avides d'art et de grandeur comme les Médicis à Florence — conjoints à une relecture du legs des civilisations antiques, forment un terreau particulièrement accueillant pour les idées nouvelles qui n'attendaient que cela pour s'exprimer.

Mais dans l'effervescence de l'époque, les cartes se brouillent : le Temple survit et tente d'affermir son emprise sur l'Église, alors que des complots synarques se dévoilent de tous côtés, jusqu'à la prise de contrôle de l'Église par le Denier (ce fait mettra longtemps à être connu hors des Obédiences du Temple). Les Mystères sont toujours invisibles, mais on repère chez des hommes illustres les traces de leur influence. Des figures d'éclectisme émergent, mystérieux initiés aux alliances fluctuantes — tel Pic de la Mirandole qui soutient Savonarole et est poursuivi par l'Inquisition, Marsile Ficin qui rédige des œuvres étrangement teintées d'orphisme et surtout Machiavel, observateur critique de toute l'époque.

De leur côté, les Arcanes majeurs ne sont pas en reste. Si ce sont la Papesse, la Maison-Dieu et le Chariot qui sont les plus visiblement actifs, tous les Arcanes se retrouvent pour apporter leurs idées et leur Sapience. On rencontre ainsi des membres du Jugement, de l'Étoile, de l'Impératrice, de la Roue de Fortune ou de l'Empereur qui exposent leurs thèses ou influencent les puissants.

Le projet savonarole 4

- 1 : THÉOLOGIE +10 %
- 2 : KABBALÉ +10 %
- 3 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %, UNE INVOCATION
- 4 : UNE INVOCATION
- 5 : RITUELS +5 %
- 6 : KA +1, SYNARCHIE +5 %

En 1489, alors que les Médicis sont toujours tout-puissants à Florence, émerge celui que l'histoire retiendra comme un prédicateur visionnaire et peut-être fou : Girolamo Savonarola. En réalité, depuis plus de dix ans, un groupe de kabbalistes, principalement des initiés de Sohar, travaille à un projet de grande ampleur. Face à la puissance politique envahissante de l'Église, ils décident, menés par le Salamandrin Karistho, de faire de la République de Florence une enclave, un monde « meilleur ». Seule figure publique du groupe, Savonarole se lance dans la prédication d'une austérité de mœurs totale. Il reçoit l'appui de figures respectées, prône une pureté absolue et fustige la luxure des papes et des Médicis.

Mais le projet est bien plus ambitieux ; quand l'arrivée de Charles VIII chasse les Médicis de Florence, Savonarole passe à la seconde phase : Florence tout entière est prise d'une folie de pureté extatique, on organise des bûchers où les femmes viennent jeter leurs bijoux, les artistes leurs œuvres impies. Florence, reliée magiquement à Sohar, est prête à être transcendée par le Pilier de la Rigueur (Hod, Geburah et Binah). Les amis de Savonarole ont préparé les rituels aux quatre coins de la ville, mais au dernier moment, l'intervention inattendue de l'Inquisition perturbe l'opération. Florence ne fut pas élevée en Sohar, si cela était possible, mais les Nephilim présents (et même certains humains, dont peut-être Pic de la Mirandole) furent illuminés par Sohar. Les Franciscains firent vite : Savonarole fut pendu puis brûlé le 19 mai 1498, avec deux compagnons.

Ceux qui se sont penchés sur l'intervention de l'Inquisition ont parfois perçu, en arrière-plan, une tentative du Denier pour récupérer les rituels qui devaient ouvrir les portes de Sohar. D'autres affirment que ce fut une réussite et non une tentative.



La CONFRÉRIE DES PEINTRES - mages DU CARROUSEL

3

- 1 : ANALOGIE +10 %, PEINTURE +10 %
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : PEINTURE +10 %, UN FOCUS (TABLEAU CONTENANT DEUX SORTS)
- 5 : BOHÉMIENS +5 %

Née à Rome, l'idée de profiter de la Renaissance pour redonner aux Arcanes les moyens de se connaître et de communiquer parut séduisante. Initiée par des membres de la Papesse, de la Maison-Dieu et du Chariot (en particulier son nouveau Prince Leonard de Vinci), le projet dépassa vite ce cadre confidentiel et donna naissance au Carrousel Pictural.

À Rome, Florence, Venise, Milan, Bologne, Adoptés et Orphelins se lancent dans la peinture et élaborent tout un ensemble de codes picturaux, utilisant les thèmes antiques, mythologiques ou chrétiens, qu'ils parsèment d'indices de leurs messages ésotériques. Finalement, l'engouement touche les peintres humains et le but est atteint : dans le foisonnement des symboles, seuls les vrais initiés parviennent à percevoir les signes qui leur sont communiqués et les Arcanes mineurs se perdent dans des interprétations fantasques, alors que les Arcanes majeurs se partagent ce savoir sous leurs yeux.

Mais au-delà de cette Confrérie de Peintres, plus nébuleuse qu'organisée, certains ont rencontré quelques chefs de file, parmi lesquels on retrouve justement ceux qui ont réussi à concilier célébrité profane et activité occulte : Botticelli, Raphaël, plus tard Titien ou Véronèse à Venise. Ceux-là, aidés d'un groupe restreint, voulurent aller plus loin et, prenant contact avec les Roms, ils tentèrent de redessiner le Tarot pour l'accorder à ce renouveau. De ces essais naquirent ce que certains nomment les Tarots Stellaires, nom dû à l'assistance de l'Étoile lors de leur élaboration. Ces Lames, pièces uniques, sont le reflet de la Sapience de leurs auteurs et résonnent des échos des quêtes d'Akhenaton. Mais beaucoup se sont perdues depuis, tombées entre les mains de sociétés secrètes curieuses ou récupérées par des Arcanes majeurs peu désireux de les laisser en d'autres mains.

Les GRANDES HERMÉTHÈQUES

2

1 : ARCANE MAJEUR (II) +10 %

2 : ADOPTION PAR LA PAPESSE

3 : ÉSOTÉRISME +10 %, UN SORTILÈGE

Dynamisé par la redécouverte massive et l'engouement pour les savoirs antiques, puis la formation du Carrousel Pictural, l'Arcane de la Papesse se lance dans un travail titanesque de compilation des grimoires et de foci anciens parfois améliorés ou nouveaux, répondant à la ferveur créatrice de l'époque.

Les herméthèques importantes (Les Niveaux Secrets et Incunables à Paris, Les Caves de Brume à Rome...) envoient des émissaires partout où des Nephilim sont remarqués, afin de réunir la Sapience accumulée depuis tant de siècles. La Maison-Dieu offre son aide lorsqu'il s'agit de récupérer des secrets volés par les Arcanes mineurs et même les Arcanes les plus secrets apportent leur contribution : le Soleil, le Chariot, l'Impératrice, la Roue de Fortune révèlent certaines de leurs découvertes à tous les Nephilim.

La conséquence de cette effervescence est que de nombreux contributeurs furent poussés à rejoindre l'Arcane, parfois de manière peu satisfaisante, mais le résultat fut la création des Incunables Souverainetés, réseau toujours actif de diffusion de l'information occulte : la Papesse fait savoir au monde qu'elle est un appui de choix dans la quête de la Sapience. Et non contente de rassembler, elle crée ; sous la tutelle des herméthécaires, les Adoptés travaillent d'arrache-pied à la rédaction de foci entièrement nouveaux, rétablissant l'équilibre entre les Sciences occultes après le développement effréné de l'Alchimie pendant cinq siècles.

Le grand œuvre des Incunables Souverainetés fut l'Ouroboros Infini de l'Incarnæ, immense recueil d'expériences vécues par des centaines de Nephilim aux époques les plus diverses. Sans être exhaustif, l'Ouroboros représente néanmoins une somme de témoignages où un Nephilim curieux peut trouver les révélations les plus étranges, et tout est loin d'avoir été étudié car l'écriture n'en est jamais terminée.

Les INTRIGUES DE LUCRÈCE

4

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %, ALCHIMIE +10 %
- 2 : SELENIM +5 %, UNE FORMULE
- 3 : UNE FORMULE OU POLITIQUE +20 %
- 4 : SELENIM +10 %, CONTAMINATION PAR LA LUNE NOIRE
- 5 : SELENIM +5 %, UN ARTEFACT

Parmi les membres de la très influente famille Borgia, on trouve, outre Rodrigo Borgia (plus connu pour ses frasques papales sous le nom d'Alexandre VI) et le cardinal César Borgia (allié du roi de France), sa sœur Lucrèce, que les nombreux drames et récits inspirés de sa vie ont rendue célèbre. Derrière cette famille florentine rivale des Médicis se cachent des Selenim. L'idée de constituer une « dynastie » Selenim vint de Callixte III, autre pape né Borgia, qui voulait regrouper ses frères Maudits qui comme lui refusaient les diktats du culte de Lilith mais n'espéraient rien de l'Arcane XIII.

Lucrèce Borgia, assistée de son assassin de frère, voulut aller plus loin et réunit autour d'elle une véritable cour, nid d'intrigues sournoises se réglant au poison ou à la dague, mais aussi mécénat qui attira nombre de ses cousins Nephilim qui surent dépasser leur répulsion. Particulièrement passionnée par l'Alchimie qu'elle avait tout juste eu le temps de découvrir avant sa Transformation, elle encouragea les recherches de son entourage, mettant à la disposition de ses invités sa fortune, son influence et parfois ses charmes au prix de quelque trahison.

Les Nephilim qui ont fréquenté l'entourage de Lucrèce ont pu y côtoyer des personnages étranges : des Selenim, bien sûr, avec toute leur étrangeté, mais aussi parfois des Pendus ou même des Adoptés du Diable qui semblaient conspirer avec les Maudits.

Un Nephilim contaminé gagne un POT de Lune Noire de 1d6 (1d10 pour un Onirim). Le maître et le joueur peuvent s'accorder sur les circonstances et les méthodes de la contamination (comme décrit dans le supplément Selenim).

Si le Nephilim obtient un artefact, il contient un sort de Lune de Haute Magie, dont l'effet est perverti, au goût du maître, par la présence d'une faible quantité de Lune Noire.

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les THUATA DE DANANN

L'Égypte D'AKHÉNATON

SOLIMAN

La guerre de troie

BABYLONE

ALEXANDRE LE GRAND

CARTHAGE

La guerre des GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

CONSTANTINOPEL



En 1453, Constantinople est prise par les Turcs, guidés par Soliman — que les Ottomans connaissent sous le titre de Législateur mais que les Occidentaux retiendront comme le Magnifique. Une fois la ville sous son contrôle le plus absolu, il la rebaptise Istanbul et y installe son harem et ses ministres. Dès lors, la capitale ottomane devint la base des campagnes militaires du sultan des sultans, le padishah.

Soliman le Magnifique lança ses troupes armées sur les plus grandes puissances du monde occidental, rivalisant avec courage et fine stratégie. Ces attaques frappaient bien souvent les bastions du Temple de la Vie, ce qui lui attira la sympathie des Nephilim et des trois autres Arcanes mineurs qui ourdissaient les conspirations les plus terribles dans l'ombre des palais. En quelques années, Soliman devint une menace qui fit trembler Charles Quint lui-même. La victoire la plus délicate que Soliman eut à emporter se déroula sur les rivages de Rhodes, où il mit en fuite, au terme d'un siège sanglant, les Templiers qui constituèrent, quelques années plus tard, l'ordre de Malte.

Alors que le padishah était à la guerre, les femmes des harems contrôlaient les hommes des ministères et donc gouvernaient réellement le royaume. Parmi elles, une légende mystérieuse faisait régner la peur sur toutes les âmes. En effet, des courtisans prétendaient qu'un étrange fantôme hantait les couloirs des harems terrorisant les femmes et leurs gardiens.

Mais à l'époque, Istanbul ne brille pas que par les actes militaires de Soliman et par les machinations de ses femmes. Istanbul a un passé riche en héritages ésotériques. Des Nephilim qui s'intéressèrent à l'histoire de la cité furent attirés par les constructions magnifiques de Sinan et de ses disciples. Ils furent alors confrontés aux Frères de la Rose+Croix et aux autres Arcanes mineurs qui tramaient de sombres projets à leur encontre. Ils purent ainsi approcher la Mosquée Bleue et ses mystères.

En compagnie d'Aldaran, des Nephilim trouvèrent les Marches de Meborack et prirent connaissance de la légende du Roi Pétrifié.

Les INTRIGUES DU HAREM

2

1 : MYTHES ET LÉGENDES +10 %

2 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %

3 : MAGIE +10 %

Pendant des années, les courtisans du sultan entretenaient des histoires mystérieuses sur une étrange créature vivant dans le harem. Bien que nul ne l'ait vraiment vu, tous racontaient qu'elle avait l'apparence d'une femme au teint pâle qui hantait les salles des harems des sultans successifs. Cette femme mystérieuse aurait été la responsable des traditions les plus sordides de l'histoire des successions des sultans. En effet, les sultans avaient pour coutume de tuer les prétendants à la fonction suprême lorsqu'ils y accédaient. Ainsi la dynastie ottomane s'écrivit dans le sang des crimes fratricides. Dès que Soliman prit Constantinople pour la rebaptiser Istanbul, des Nephilim s'intéressèrent à cette légende. En effet, nombre d'entre eux pensèrent que cette créature devait avoir des rapports avec les créatures des mondes de Kabbale.

Ces Nephilim durent donc pénétrer au sein du harem pour y conduire une investigation délicate. Les harems turcs étaient en effet les lieux où se tramait le destin de l'Empire et des puissants qui le gouvernaient. Les femmes emprisonnées dans ces palais manipulaient les plus hautes figures de l'État. Elles organisaient les meurtres les plus odieux afin de remplacer les victimes de leurs complots par des hommes de leur choix. La première des femmes du harem impérial était la plus dangereuse de toutes car son statut lui permettait de placer l'un de ses fils aux rênes du pouvoir absolu.

En quelques mois, les Nephilim découvrirent quelles machinations occultes se tramaient dans le harem du padishah. Soliman le Législateur avait acquis une jeune russe, Roxelane, aux traits angéliques, dont il se souciait peu mais qui abritait un Adopté du Pendu qui se prit au jeu des courtisanes. Elle fournit à son simulacre quelques-uns de ses sortilèges pour qu'elle s'impose comme la mère du prochain sultan. Elle y parvint et cet Adopté garda une mainmise sur le pouvoir ottoman pendant de longues décennies.

 **Le trésor
des templiers
de Rhodes**

3

- 1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %
- 2 : TEMPLIERS +10 %
- 3 : SCIENCE OCCULTE +10 %, UN SORTILÈGE

Le règne de Soliman le Législateur fut le plus long de la dynastie ottomane ainsi que le plus glorieux. En effet, le sultan des sultans fit de son empire, en treize campagnes militaires fulgurantes, la première puissance d'Europe. Soliman semblait inexorablement attiré par les places fortes aux mains des Arcanes mineurs. Il donna l'assaut à leur repère et les en chassa à de nombreuses reprises. Au fil des années, il conduisit ses troupes à la victoire, depuis Constantinople jusqu'à Aden. Seule Vienne lui échappa.

Le sultan des sultans vaincra les Templiers un peu partout en Europe. Mais, en 1522, un de leurs bastions, l'île de Rhodes — que les Turcs avaient baptisé le « repère de Satan » — lui résista. En effet, les futurs Chevaliers de l'Ordre de Malte dirigés par Philippe de Villiers de l'Isle-Adam résistèrent, contre toute attente. Ils étaient à peine 2 000 soldats et en tuèrent 40 000. Le sultan, qui avait capturé et torturé l'un des dignitaires de l'Ordre, connaissait les dispositions de défenses du fort ; malgré cela, la place restait imprenable. Soliman le Magnifique s'entêta et tint le siège de la forteresse avec plus de 120 000 coups de canon. À la Noël, Soliman fut obligé de proposer une reddition honorable aux Templiers, qu'il laissa s'enfuir vers la Crète puis l'île de Malte. Les armées de Soliman le Magnifique se rendaient enfin maîtres du fort. Soliman confia à ses officiers, en parlant de ces Templiers, qu'il n'avait jamais connu hommes si déterminés. Des Nephilim présents dans les rangs de cette armée tentèrent de traquer les Templiers dans leur fuite mais ceux-ci n'étaient pas à bout de leurs forces et les terrassèrent.

Les hommes du sultan, les janissaires, découvrirent au cœur des salles obscures de la forteresse un grand nombre d'homoncules, de stases et d'armes en orichalque. Le trésor maudit des frères du Temple était si important que les Nephilim qui vécurent ce siège l'évoquent encore avec dégoût.

PARTICIPATION à La 4 CRÉATION DU SANCTUAIRE DE La mosquée BLEUE

1 : ÉSOTÉRISME +10 %

2 : MAGIE OU KABBALE +10 %, ROSE+CROIX +10 %

3 : MAGIE OU KABBALE +10 %,
UN FOCUS (DEUX SORTILÈGES, UNE INVOCATION)

4 : MAGIE OU KABBALE +10 %

La Mosquée Bleue, Sultanahmet Camii, fut érigée par Mehmet Aga — le premier des disciples de Mimar Sinan, Eolim kabbaliste — à coté de la basilique Sainte-Sophie, sur les berges du détroit du Bosphore. Suivant l'art de son maître, Aga conçut cet édifice sans aucun contre-fort. Il le dota, par contre, de coupoles appuyées sur les flancs de la mosquée, construites les unes sur les autres, comme des marches d'escaliers prévus pour des géants. Elle tient son nom des carreaux de faïence bleus qui, éclairés par les deux cent soixante fenêtres de la structure, facilitent des manifestations de Ka-Air. De plus, les sept minarets de la mosquée rivalisaient avec celle de la Mecque.

Au sein d'un des minarets, Mehmet Aga avait conçu, avec l'aide des Frères de la Rose+Croix et de quelques Nephilim, l'agencement des pierres de sorte qu'une herméthèque aka-shique puisse s'y appuyer, surélevant de quelques mètres encore l'admirable mosquée. Au sein de cette bibliothèque ésotérique, ils placèrent de nombreux foci qu'ils se procuraient dans la cité. Le caractère cosmopolite d'Istanbul permit rapidement aux bâtisseurs de la Mosquée Bleue de récupérer des foci dispersés dans les cultures de toute l'Europe médiévale.

Mais l'édifice n'était pas seulement une herméthèque au sens où elle contenait des ouvrages ayant trait à la Magie ou la Kabbale. Il s'agissait aussi, comme bon nombre de constructions de cette époque, d'un focus pour ces deux Sciences occultes. À l'époque, les observateurs avides de Sapience s'étonnèrent que la mosquée ne porte ni sur ses colonnes ni sur ses murs de formules alchimiques. De nos jours, cette particularité continue de susciter des questions.

De plus, la Sultanahmet Camii est un Construct — un artefact intelligent Rose+Croix — qui permet aux Frères R+C d'invoquer Sérapis, le Supérieur Invisible de la Branche de l'Esprit.

accès à L'akasha
de La mosquée BLEUE

4

- 1 : AKASHA +10 %
- 2 : AKASHA +10 %, KABBALE +10 %
- 3 : KABBALE +10 %, UNE INVOCATION
- 4 : CRÉATION D'UN SANCTUAIRE DANS L'AKASHA

Aldaran, en pénétrant dans l'Akasha de la Mosquée Bleue ignorait qu'il liait son destin, ainsi que celui de ces compagnons Déchus, à l'un des mondes de Kabbale, celui de l'équilibre. En effet, ils découvrirent un Akasha d'une catégorie rare nommée les Marches. En l'occurrence, il s'agissait des Marches de Meborack.

Cet Akasha, véritable portail pour Meborack, fut inspiré aux hommes par des faits troublants qui se déroulèrent lors de la prise de Constantinople par Soliman, en 1453. Lorsque l'Empereur apprit l'arrivée du padishah dans l'enceinte de la cité, il se précipita à sa rencontre, prêt à l'affronter. Mais en chemin, il rencontra Nyamalat, l'Impératrice de Meborack, qui l'attira dans son monde. Elle le transforma en statue de marbre et grava les raisons de son acte dans les rêves tourmentés des hommes. En se cristallisant, ces songes donnèrent naissance aux Marches de Meborack et à ses habitants. Elle expliqua à Aldaran qu'il ne pourrait sortir de l'Akasha qu'après avoir décrypté ses raisons à travers les créatures de ce monde, ses nouveaux compagnons. Honnête, elle lui révéla également que, lorsque la cité vivrait des crises importantes semblables à celle qui l'avait conduit à agir dans la précipitation, il serait libéré de l'emprise magique du marbre.

La Fraternité de Sultanahmet Camii, dirigé par Aldaran, découvrit l'Akasha du Roi Pétrifié et commença une étude minutieuse des lieux et des curieuses inscriptions qui le recouvraient.

Afin de faciliter leurs travaux, ces Nephilim s'installèrent dans l'Akasha, délaissant les initiés de l'herméthèque et les réalités du monde extérieur. Malheureusement pour ces Nephilim, les Assassins, qui veillaient à la destruction des acteurs occultes de la Mosquée Bleue, bénéficièrent du soutien des Templiers de la Mecque pour réduire en poussière le septième minaret, condamnant la Fraternité d'Aldaran à errer dans l'Akasha.



Les peuples du Néolithique

Les thuat de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

LE LONDRES

ÉLISABETHAIN

Babylone

La guerre des Gaules

L'Incident Jésus

Arturiades

Constantinople



À la fin du XVI^e siècle, la cour d'Angleterre devint un vrai carrefour du monde occulte. La Rose+Croix s'implantait progressivement et jouait un véritable rôle de régulateur : elle pactisait avec les Adoptés du Bateleur qui voulaient initier les humains, mais utilisait aussi les Templiers pour éviter que les Nephilim ne gagnent trop de terrain. Profitant de la situation, l'Arcane de la Coupe put ainsi préparer des plans plus complets pour les années à venir.

Le Temple était également très présent : lentement mais sûrement, le Bâton se réorganisait. Certaines Obédiences, isolées depuis la chute de 1314, reprenaient contact avec la tête de l'Arcane. Côté Nephilim, malgré la présence prononcée des Arcanes I, III, VI, XI et XII, c'est un Adopté de l'Arcane X qui fut le pivot de la société occulte et incarna comme jamais l'harmonie entre les humains, les Selenim et les Déchus.

John Dee était un humain initié qui, en 1550, fut pris au piège d'un royaume Selenim. C'est là qu'Uriel, ou Entée d'Orion, un Onirim de la Roue de Fortune, le découvrit et en fit son simulacre : en 1551, John Dee, transformé, réapparaissait à Londres. Sous son influence, Londres devint un havre occulte pendant une trentaine d'années. En 1582, influencé par un certain Edward Kelley, John Dee sombra dans la folie et un an plus tard, il fuyait Londres pour Cracovie, puis Prague.

Les hypothèses sur ce qui est réellement arrivé à John Dee sont multiples : à force de s'allier inconsidérément avec tous les partis, il aurait fini par être trahi, certains disent par les Selenim ou par les R+C, d'autres suggèrent que John Dee aurait voulu étendre son Compromis en ralliant le Temple à sa cause et qu'il aurait alors dû payer le prix de son ambition. Quoiqu'il en soit, même si Uriel/John Dee joua un rôle essentiel, personne ne comprit vraiment quelles motivations le poussèrent à organiser si méticuleusement la société occulte. De quel mystérieux Akasha lunaire cherchait-il la clé ?

Avec la disparition de John Dee, une époque s'achève et les Nephilim délaissent l'Angleterre pour l'Europe continentale ou même pour le Nouveau Monde.

La nouvelle camelot 3

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 % OU AKASHA +10 %
- 2 : MAGIE +10 %
- 3 : ALCHEMIE +10 %
- 4 : KABBALÉ +10 %, ACCÈS À UN AKASHA

Sous l'impulsion de John Dee, astrologue d'Élisabeth, la Cour se tournait vers la figure mythique de Camelot. L'occultisme touchait un nouveau public et des alliances inédites entre humains et Nephilim se mettaient en place. Plus qu'un nouveau Compromis, ce fut un véritable conclave que John Dee réalisa : un vrai code de lois et des règles précises régissaient la vie occulte. Beaucoup d'Arcanes majeurs furent séduits par cette volonté d'organiser complètement les relations entre les acteurs de l'Histoire invisible.

Mais John Dee ne voulait pas se limiter aux Adoptés : les Orphelins et les Selenim avaient eux aussi un statut, des devoirs et des droits, de même que les initiés humains. Les Rose+Croix s'associèrent à ce processus qui jetait les bases d'une coopération honnête et fructueuse entre tous les « partisans du progrès ésotérique ».

Cette harmonie provoqua un élan qui rappelait l'âge d'or des épopées arthuriennes. La cour d'Élisabeth devint une nouvelle Camelot où John Dee incarnait la figure de Merlin tandis que la Reine et son favori, le Comte de Leicester, représentaient Arthur et Lancelot.

Dans ce climat favorable, les Nephilim purent se consacrer à l'étude des Sciences occultes, seuls ou bien au sein de petits groupes, souvent ouverts aux humains.

La présence des Mythes, de plus en plus forte, influença la littérature et en particulier le théâtre de Shakespeare (inspiré par un Pendu). Lentement, le but poursuivi par John Dee se réalisait : la terre d'Angleterre se réenchanta et les Akasha devenaient de plus en plus accessibles. John Dee recherchait un secret lié à la Lune au sein des Akasha ; c'est pourquoi il incita ses Frères à explorer les chemins de l'Autre Monde. Mais les reflets des légendes d'Arthur semblaient ne receler ni Graal lunaire, ni Sapience mystérieuse.

En 1582, une étrange folie s'empara de John Dee et, comme si l'histoire se répétait, la disparition de ce nouveau Merlin entraîna le déclin de la Nouvelle Camelot.

REMOUS AU SEIN DU BATELEUR

2

ARCADIEN

- 1 : ARCANE MAJEUR (I) +20 %
- 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE I
- 3 : R+C +10 %
- 4 : ARCANE MAJEUR (XIX) +5 %
- 5 : MAGIE +5 %

RIGORISTE

- 1 : ARCANE MAJEUR (I) +20 %
- 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE I
- 3 : MAGIE +10 %
- 4 : ARCANE MAJEUR (VIII) +5 %
- 5 : ROSE+CROIX +5 %

Guidé par l'exemple de la cour d'Élisabeth, l'Arcane du Bateleur pensa pouvoir lancer, à l'échelle de l'Europe, le plan « Utopia », un projet d'éducation des humains aux réalités occultes. La Nouvelle Camelot fut le théâtre de débats agités entre les Adoptés de l'Arcane I : certains pensaient qu'une alliance avec les R+C était nécessaire pour mettre en œuvre Utopia, alors que d'autres disaient que l'Arcane de la Coupe ne devait pas être impliqué dans un plan d'une telle ampleur.

Le premier camp, les Arcadiens, était influencé par Philip Sidney, un Rose+Croix proche de John Dee, et voyait une formidable opportunité dans les projets R+C d'élévation de l'humanité. Les Arcadiens laissèrent certains des Initiés sous leur tutelle s'impliquer dans les collèges rosicruciens.

Le deuxième camp, les Rigoristes, invoquaient les règles imposées par la Justice et la réputation ambiguë de la Coupe. Ils étaient plus méfiants et, sans remettre en cause des alliances locales avec un Arcane mineur, comme à Londres, les Rigoristes pensaient que la mise en place d'une alliance à l'échelle mondiale ne pouvait déboucher que sur un chaos incontrôlable. Les Rigoristes gagnèrent l'appui d'un grand nombre d'Arcanes majeurs : leur position raisonnable contribua à donner une image positive de l'Arcane I, notamment aux Adoptés de la Justice.

Les Arcadiens cherchèrent eux aussi des alliés parmi les Déchus, mais ils essayèrent de convaincre les Adoptés du Soleil qu'une alliance avec les R+C profiterait avant tout aux Nephilim.

Finalement, le Prince du Bateleur choisit d'abandonner purement et simplement le projet Utopia. Sans doute voulait-il mettre fin aux dissensions qui minaient son Arcane, mais peut-être avait-il besoin d'unir tous ses Adoptés pour un projet plus important : profiter du réenchantement temporaire de l'Angleterre pour lancer une nouvelle quête du Graal dans les Akasha arthuriens.



Lutte CONTRE Les templiers

2

- 1 : TEMPLIERS +10 %
- 2 : /
- 3 : TEMPLIERS +10 %, UN SORTILÈGE
- 4 : /
- 5 : UN ARTEFACT

Les activités occultes au sein de la Cour finirent bien sûr par attirer l'attention du Temple, qui chercha par tous les moyens à détruire l'harmonie instaurée par John Dee. Les Templiers agissaient surtout de manière détournée, cherchant à éveiller la méfiance et la haine entre les différentes factions alliées. En fait, alors que des luttes souterraines se déroulaient, les combats surgissaient parfois au grand jour. La vie même de la Reine fut plusieurs fois sauvée de justesse grâce à certains Nephilim.

Au terme de longs conflits, le principal agent sous l'influence des Stuart (alliés aux Templiers) sera démasqué : c'est Lord Burleigh, le chef des services secrets de la Reine. Celle-ci, d'ailleurs, se méfiant de ses propres agents, avait déjà veillé à mettre en place avec John Dee un deuxième réseau, les Preux de la Table Ronde. Cette organisation parallèle, rassemblant humains et Nephilim, œuvrait principalement sur le plan occulte. Elle démantela lentement mais sûrement des sections entières du Temple en Angleterre. Mais, à partir de 1580, des rumeurs d'alliance entre John Dee et les Templiers commencèrent à circuler parmi les Preux. Les Nephilim se sentirent pris entre deux feux. D'un côté, c'était John Dee lui-même qui les avaient recrutés pour servir la Reine ; de l'autre, il semblait que John Dee n'était qu'un opportuniste qui s'alliait à quiconque pouvait l'aider à poursuivre son but.

Ainsi, il servait les R+C pour en apprendre plus sur les Akasha et utilisait les Selenim pour se renseigner sur la Lune Noire et les royaumes.

Rien ne prouvait qu'il ne pactisait pas avec le Temple pour connaître d'autres secrets.

Les Preux choisirent donc de protéger Élisabeth même si cela impliquait de s'opposer à John Dee.

Mais ce revirement, suivi par la fuite de leur fondateur, finit par causer le démantèlement des Preux : les règles mises en place par John Dee furent de moins en moins respectées et beaucoup préférèrent fuir l'Angleterre avant que la cohabitation, de plus en plus difficile, ne tournât à l'affrontement.

Les royaumes INTERDITS 4 DE JOHN DEE

1 : SELENIM +5 %

2 : MAGIE +10 %

3 : SELENIM +10 %, HISTOIRE INVISIBLE +5 %, UN SORTILÈGE

4 : MAGIE +10 %, HISTOIRE INVISIBLE +10 %

L'organisation réglementée du monde occulte fut l'occasion pour des Selenim de s'installer à Londres, près de la Cour, et plusieurs des Nephilim, alliés de John Dee ou non, eurent ainsi l'occasion de rencontrer leurs « cousins ».

Des conflits entre Selenim et Nephilim éclatèrent, car les ponctions de Ka-Soleil sur les protégés du Bateleur étaient jugées inacceptables. Grâce à John Dee, la situation se régla pacifiquement et un véritable code de vie commune fut mis au point pour que Nephilim, Selenim et humains puissent vivre en bonne intelligence. Mais John Dee ne s'intéressait pas qu'à la paix occulte : il voulait découvrir un secret concernant la Lune et chargea donc des Nephilim et des Selenim de l'aider.

D'abord, ils établirent une carte comparée des champs de Lune et de Lune Noire. Puis ils étudièrent les moyens d'entrer dans un royaume Selenim. Pour un Nephilim, la seule manière alors connue nécessitait la contamination du Pentacle par la Lune Noire.

Mais les recherches progressèrent, différentes méthodes étant tentées : on essaya par exemple de contaminer uniquement le Ka-Soleil du simulacre. Les seuls résultats vraiment probants furent obtenus pour les humains : sous l'influence de certains sorts Nephilim, ils pouvaient être conditionnés pour détecter et pénétrer les royaumes Selenim. Plusieurs essais de voyage entre royaumes différents furent même réussis.

Mais, derrière ces explorations, des expériences bien plus secrètes furent conduites : utilisant la Pavane et les âmes des morts, des Selenim aidèrent les Nephilim à retrouver les traces, en Angleterre, de tous les cultes lunaires. Parmi tous les secrets ainsi mis à jour, des sites sauriens auraient été découverts en Écosse. John Dee recherchait des vestiges liés à la création de la Lune Noire pour mieux comprendre la nature de la Lune, car, selon lui, la face cachée de la Lune était marquée par les débris de la Lune Noire.

En tout cas, l'alliance entre Déchus et Maudits prit fin avec la disparition, mal expliquée, de John Dee.

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les THUATA DE DANANN

L'égypte D'AKHÉNATON

LA FRONDE

LA GUERRE DE TROIE

BABYLONE

ALEXANDRE LE GRAND

CARTHAGE

LA GUERRE DES GAULES

L'INCIDENT JÉSUS

ARTIURIADES

CONSTANTINOPLÉ



La France du XVII^e siècle est le théâtre de véritables guerres occultes et d'évolutions spectaculaires. Sous Louis XIII, la crainte des sorcières et de Satan est si vive que, dans certains villages, on brûle des femmes au moindre signe "diabolique". Sous Louis XIV, la sorcellerie est peu à peu décriminalisée : elle est considérée comme une maladie mentale ou une escroquerie et est punie par des internements plutôt que par le bûcher. Mais ce recul apparent des superstitions s'accompagne d'une forte progression des pratiques ésotériques. La noblesse se tourne vers l'occultisme. Les Arcanes mineurs affirment leur emprise sur la société humaine alors que certains Arcanes majeurs (III, IV, VI, XV, XIX, XX) tentent de renforcer leur présence.

Le plan le plus audacieux est celui du Soleil, qui oriente l'éducation du jeune roi Louis XIV pour faire de lui l'Enfant Solaire, un initié au Ka-Soleil exceptionnel, capable d'accepter la présence de Nephilim à ses côtés. Mais des bouleversements internes font finalement échouer ce projet et Louis XIV finit par tomber sous l'influence des Mystes. Le Diable est également très actif, aussi bien au plus profond des campagnes qu'au plus haut de la cour royale. Mais ses machinations, sabotées par des Nephilim, semblent ne pas aboutir.

Un affrontement invisible opposa la Synarchie aux Rose+Croix. Intrigues contre manipulations, Mensonges contre secrets, ce conflit ne fut que rarement remarqué, mais, à l'époque, il mit en jeu l'essentiel des ressources du Denier et de la Coupe.

Cette période fut aussi marquée par la présence visible des Bohémiens. Au sein des Cours des Miracles et des Cours de Lune, fréquentées par les Rose+Croix et les Mystères, le peuple de Brume put, un temps, mettre en place ses propres plans de manière ouverte. Mais cette brève apparition prit fin avec un assaut brutal du Temple.

À ce moment de l'histoire de France, aucun camp ne réussit vraiment à tirer son épingle du jeu et tous les acteurs occultes durent se contenter de victoires en demi-teinte ou même de vraies défaites.

☞ L'exotérisme ROSICRUCIEN

3

1 : ROSE+CROIX +5 %, RITUELS +10 %

2 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %

3 : RITUELS +10 %, UN SORTILÈGE

4 : ROSE+CROIX +5 %, SYNARCHIE +5 %

Au début du XVII^e siècle, sous l'impulsion des Rose+Croix et des Mystères, les sociétés secrètes deviennent à la mode et tous les grands du royaume participent de près ou de loin à des « cercles d'initiés ». Mais l'Arcane de l'Épée est dans une phase difficile : les Mystères de l'Orient sont déchirés par une lutte entre Mystes de Mithra et d'Horus. Avant d'avoir pu régler ses conflits internes, l'Épée est terrassée par la Coupe. Le Mensonge Deuxième R+C est un franc succès : la légende de Christian Rosenkreutz se répand à travers la France comme une traînée de poudre et les Fraternités rosicruciniennes se multiplient, supplantant souvent les chapelles Mystes.

De nombreux Nephilim, curieux de savoir ce que ce mouvement cachait, participèrent aux rassemblements Rose-Croix au cours desquels ils purent s'initier à des rituels solaires.

En progressant dans la hiérarchie de ces groupes ésotériques, ces Nephilim eurent souvent l'occasion de trouver des foci magiques et redécouvrir des connaissances occultes oubliées. Mais ils découvrirent surtout que tous les rituels effectués en grand nombre à travers le royaume servaient en fait un seul et même but : préparer le conflit entre deux entités nommées « Ram » et « Eth ». Pour cela, les cérémonies rosicruciniennes visaient à provoquer l'apparition de deux figures symboliques : un roi solaire et lumineux et un monstre lunaire et sombre. Ces représentations vivantes de « Ram » et « Eth » auraient dû s'affronter, inscrivant ainsi dans l'histoire et dans la légende la trace du combat ultime qui marquera la dernière Parousie. Mais, à cause d'oppositions synarques, il semblerait que ce plan R+C ait échoué, car si Louis XIV, le Roi-Soleil, est sans doute un des protagonistes prévus, aucun adversaire n'est apparu pour le combattre. Au terme d'une guerre que les Nephilim n'ont pu que deviner, le Denier aurait donc finalement réussi à faire échouer les plans de la Coupe, même si celle-ci, implantée à travers la France, sort plutôt grandie de cette période de conflit.

Les plans secrets de mazarin

3

ALLIÉ DE MAZARIN

- 1 : ARCANES MAJEURS (XV) +20 %
- 2 : ADOPTION ÉVENTUELLE PAR L'ARCANES XV, UN SORTILÈGE
- 3 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %, UN SORTILÈGE

ENNEMI DE MAZARIN

- 1 : ARCANES XV +10 %, MYSTÈRES +10 %
- 2 : UNE SCIENCE OCCULTE +5 %
- 3 : UN SORTILÈGE
- 4 : ROSE+CROIX +5 %, SYNARCHIE +5 %

Pendant le XVII^e siècle, Mazarin fut la clé des activités de l'Arcane XV. Grâce à Bezelbuth, un Mephisto, Mazarin parvint à se hisser au plus haut du royaume.

Shaitan avait prophétisé la venue d'un Antéroï et Mazarin devait servir le Diable en livrant à Bezelbuth le premier fils d'Anne d'Autriche. Le 5 Septembre 1638, la Reine donna naissance à des jumeaux. Grâce à la magie de ses alliés, Mazarin s'empara d'un des deux garçons et efface la double naissance des mémoires. Le frère caché de Louis XIV fut éduqué par Bezelbuth pour remplir son rôle d'Antéroï : prendre la place de son frère, usurper le trône de France et organiser l'emprise de Shaitan sur le royaume.

L'éducation de l'Antéroï n'était qu'une partie des plans de Bezelbuth et Mazarin. Profitant d'un recul des Mystères, affaiblis par des luttes intestines et par le succès des R+C, les Adoptés de l'Arcane XV pillèrent les chapelles Mystes. Le Diable y gagna une certaine connaissance de l'Hadès (ce qui permit à Shaitan de modeler Nemeth, l'Antémonde). Tous les artefacts Mystes récupérés furent envoyés sur Nemeth sauf quelques-uns qui allèrent armer l'Antéroï. Par exemple, la Persona, un puissant masque lunaire, lui permettait de changer de visage et de voix ainsi qu'influencer l'esprit de ceux qui l'entouraient.

Des Nephilim, alertés par les Mystes, s'allièrent un moment à eux pour lutter contre la menace de l'Arcane XV. Mais ils comprirent que les vrais enjeux du conflit leur échappaient : tout cela n'était qu'une facette de la guerre invisible entre la Synarchie et les R+C. Et, à la fin de la Fronde, quand Bezelbuth et l'Antéroï disparurent brusquement, les Adoptés du Diable en déroute durent admettre leur défaite, alors que leurs ennemis Mystes et Nephilim se demandaient qui sortait vraiment vainqueur de cette affaire.



LOUIS, enfant - ROI DU SOLEIL

4

- 1 : ARCANE MAJEUR (XIX) +20 %
- 2 : ADOPTION ARCANE XIX, UNE SCIENCE OCCULTE +5 %
- 3 : ANALOGIE +10 %, ÉSOTÉRISME +5 %
- 4 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %, UN SORTILÈGE
- 5 : LES TROIS SCIENCES OCCULTES +5 %, UN SORTILÈGE

En 1637, Anne d'Autriche fut discréditée auprès de Louis XIII par Richelieu, qui révéla une intrigue de la Reine. L'Arcane XIX infiltrait alors l'entourage de la souveraine qui manquait de soutien. À la naissance de Louis XIV, en 1638, le Soleil persuada la Reine de laisser ses agents prendre en charge l'éducation de son fils. Jusqu'à huit ans, l'enfant resta sous la tutelle de la marquise de Lansac, qui était en fait Galta, une Adoptée du Soleil. Avec l'aide d'autres Nephilim, elle commença un long processus mêlant toutes sortes de techniques occultes. L'initiation de l'Enfant solaire progressait : à la mort de son père, Louis avait déjà un Ka-Soleil exceptionnel par son rayonnement.

Avec ces débuts prometteurs, Galta imaginait déjà le futur roi de France initié et allié aux Nephilim. La seule ombre au tableau était l'influence de Mazarin. Mais celui-ci, qui travaillait visiblement pour d'autres Nephilim, semblait surveiller les plans du Soleil sans s'y opposer. Tout marchait donc pour le mieux, quand soudain, le processus s'emballa. Apparemment influencé par des rituels R+C, le Ka-Soleil de Louis se transforma de manière incontrôlée et un Myste, glissé dans l'équipe des précepteurs du roi, récupérait lentement ce que les Nephilim avaient commencé à semer. Galta aurait pu faire face si un choc n'était pas venu ébranler l'Arcane XIX au même moment.

En 1648, Suryo Premier Soleil vint trouver Shemesh, le Prince du Soleil, et lui demanda une armée pour explorer le monde souterrain de Mu. Ce Nephilim disparu depuis plusieurs milliers d'années était, dans l'Arcane XIX, une véritable légende et devant la pression d'une majorité de ses Adoptés, Shemesh dut accéder à ses demandes.

Galta, privée de ses alliés de l'Arcane, ne put assurer le suivi du projet Enfant Solaire. Les Mystères, en détournant l'initiation de Louis XIV à leur profit, marquaient ainsi une belle victoire, atténuant un peu leurs nombreuses défaites de cette époque.

Les BRUMES 3 DES COURS DES MIRACLES

1 : ASTROLOGIE +10 %, BOHÉMIENS +5 %

2 : TAROLOGIE +20 %, BOHÉMIENS +5 %

3 : /

4 : UN ARCANÉ MINEUR +5 %

5 : /

6 : KA +1, BOHÉMIENS +5 %

Entre 1600 et 1650, les Bohémiens se dévoilèrent : leur but n'était pas seulement de répandre le Boheim chez les gadje, mais aussi de faire échouer un terrible plan ourdi par des ennemis des Nephilim.

Les Cours des Miracles, dirigées par le Roi Borgne, rassemblaient les voleurs, les mendiants et autres exclus pour une vie de liberté loin du regard des autorités. Les Cours de Lune, dirigées par la Reine de la Nuit, réunissaient nobles et artistes pour des fêtes de toutes sortes. Dans les Cours des Miracles, avec les Nephilim du Jugement, le peuple de Brume organisait ses opérations secrètes tandis que dans les Cours de Lune, avec les Nephilim de l'Amoureux, il traitait avec des représentants de tous les Arcanes mineurs.

Le 23 février 1653, le « Ballet Royal de la Nuit » marqua le sommet et la chute des Cours : pendant une nuit endiablée, la cour de Louis XIV devint la Cour des Miracles. Le Roi-Soleil lui-même se déguisa en roi des gueux. Le Boheim soufflait sur la plus haute noblesse de France. Peu de personnes savent vraiment ce qui se produisit pendant cette fête : il est dit qu'Esmeralda elle-même, alliée avec Rebis, fit face à un terrible monstre sans visage venu défier le roi. Comme pour préserver le secret de cette nuit, les Mystes qui entouraient Louis XIV massacrèrent tous les Bohémiens et Nephilim ayant participé au Ballet Royal de la Nuit. Les quelques Nephilim qui parvinrent à leur échapper furent marqués par la magie de la Brume et leur Pentacle, renforcé, portait le signe d'Esmeralda.

Pendant cette même nuit, le Temple lança contre toutes les Cours des Miracles une attaque massive, dont un des buts était de récupérer un rouleau révélant l'emplacement du Baphomet. Mais le Roi Borgne, blessé par les lames d'orichalque, parvint à s'enfuir dans les catacombes avec tous ses secrets. Décimés, les Bohémiens durent disparaître, avec la satisfaction d'avoir accompli la tâche pour laquelle ils étaient sortis de l'ombre.

Les peuples du Néolithique

Les Thulé de Danann

L'Égypte d'Akhénaton

La guerre de Troie

Babylone

Alexandre le Grand

Carthage

La guerre des Gaules

L'Incident Jésus

Arthurides

Constantinople

LA RÉVOLUTION FRANÇAISE



Favorisée par les idées des Lumières, la période qui couvre la préRévolution jusqu'à celle de la Terreur, se place sous le signe des conspirations humaines. Les Nephilim se positionnent plus en tant qu'observateurs qu'acteurs occultes, mis à part les Arcanes de l'Étoile, de la Roue de Fortune, de la Papesse et de l'Impératrice (avec un bémol pour ces deux dernières, qui s'effacent durant les troubles politiques, après avoir insufflé les idées des Lumières). Et même si la Révolution est le temps de l'homme, de puissantes figures tutélaires de l'ésotérisme réapparaissent. Ainsi, l'espion de la cour royale Charles de Beaumont, alias le Chevalier d'Éon, répand les enseignements à travers l'Europe, jusque chez la tsarine Élisabeth ou même Napoléon. C'est aussi le Prince agarthien de la Papesse qui mène de front le projet de l'Encyclopédie.

En fait, la fin du XVIII^e siècle se trouve être le terrain propice aux conspirations du Denier. Mais celui-ci contrôle mal son organisation et conduit sa base à voler en éclats. De nombreux mouvements se déclarent alors initiés de la symbolique du Denier. Leur multiplication participe de fait à la croyance suivant laquelle la véritable naissance du Denier se serait opérée au XVIII^e siècle et la franc-maçonnerie en serait le corps. Pour certains, cet incroyable engouement est dû à la conspiration synarchique des Illuminés de Bavière.

Le 21 janvier 1793, le Temple, spectateur impuissant, assiste à la chute de la monarchie, perd ainsi l'un de ses meilleurs alliés et doit alors faire face à la vengeance de ses adversaires lors de la Terreur, qui s'abat sur lui avec rage. Chose étonnante, les Templiers sont alors obligés de se cacher et n'entrent que très peu dans les affaires occultes, de peur de se découvrir trop violemment. Seules des Obédiences affiliées aux mouvements maçonniques peuvent espérer se réunir, bénéficiant d'une protection politique.



La compagnie DU CHEVALIER D'ÉON

3

1 : ARCANE MAJEUR (XVII) +20 %

2 : ADOPTION PAR L'ARCANE XVII ET UNE SCIENCE OCCULTE À +10 %

3 : DEUX SORTILÈGES

4 : ASTROLOGIE +10 %

Au sein de l'Arcane XVII, l'arrivée du Chevalier d'Éon correspond au temps de la Réforme et de la Renaissance. Si, peu nombreux sont ceux qui connaissent sa véritable personnalité, ses coups d'éclat sont quant à eux demeurés fameux. De fait, l'Étoile se retrouve au premier plan des événements occultes du XVIII^e siècle.

Le Chevalier d'Éon resserre ainsi les liens existant entre les Adoptés des Arcanes X et XVII et décide de mieux structurer la Lame et ses pouvoirs. Pour cela, il réunit autour de lui une compagnie de Nephilim chargés de répandre la doctrine de l'Arcane et d'immiscer celle-ci dans les affaires humaines. C'est ainsi que, sous l'impulsion des Adoptés, La Pérouse découvre les îles de Pâques. L'Arcane peut alors entrer dans un programme de réveil des phares cosmiques.

Fiers de leur succès, les Nephilim entreprennent une vaste politique d'infiltration de ce qu'ils pensent être le Denier, désirant neutraliser les éventuels adversaires de leur retour sur l'échiquier du monde. De fait, les Adoptés sont plutôt déçus par leurs prospections, incapables d'approcher le sommet.

Enfin, l'une des actions majeures des compagnons fut la traduction partielle de la Lame de l'Arcane. Ils découvrirent la preuve de l'existence d'un courant stellaire porteur de grands changements. Celui-ci était amené à effectuer son retour prochain sur terre... L'Étoile devait se préparer à la nouvelle ère cosmique : les réformes calendaires peuvent ainsi être perçues comme une tentative de préparer l'humanité et les Nephilim à l'arrivée imminente des Invisibles Stellaires.

La participation de l'Étoile à l'expédition Champollion était destinée à la recherche d'un fragment de l'Œuf cosmique, artefact censé avoir trait à l'origine même des Nephilim ! Opposés directement à Champollion, agent synarque, ils durent consentir à un dur sacrifice en lui révélant la pierre de Rosette ; l'Illuminé put alors découvrir les anciens Compromis égyptiens...

La CONSPIRATION 4 DES ILLUMINÉS DE BAVIÈRE

- 1 : SYNARCHIE +10 %
- 2 : UN ARTEFACT
- 3 : ROSE+CROIX +10 %
- 4 : SYNARCHIE +10 %
- 4 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 % ET UN SORTILÈGE

Fondés en 1776 à Ingolstadt par Adam Weishaupt et désirant propager les idées de liberté et d'égalité mises en avant par le Denier, les Illuminés de Bavière font partie des nombreux Degrés qui ont failli dévoiler les véritables plans de la synarchie.

Adam Weishaupt n'est pas, quoi qu'on ait pu en penser, « Illuminé » au sens propre du terme : il sert alors d'écran et d'exécutant à la volonté des Invisibles, tout en étant initié aux réalités des Degrés puisqu'il reçoit la garde de l'ordre des Illuminés. Pourtant, de nombreux rites et symboles synarques transparaissent chez les Illuminés qui se préparent à lancer à travers l'Europe un appel à la révolution et à la chute de la monarchie. L'Ordre se groupe ainsi autour des figures du Mage et du Roi afin de se rendre maître des âmes et des champs magiques.

Weishaupt et quelques autres Illuminés comme Knigge ou Bodde deviennent alors les figures terribles de l'occultisme. Très rapidement, les loges franc-maçonnes sont noyautées par les Illuminés qui répandent leurs idées. L'Allemagne est très vite submergée par la conspiration, qui s'étend et gagne la France en 1787 pour contacter le grand convent franc-maçonnique des philalèthes et s'attacher secrètement les Esprits — et ce malgré les efforts de leurs opposants.

En effet, déjà en 1784, les Illuminés, par leur trop grande influence, rentrent en conflit avec les Rose+Croix. Jouant sur le même terrain, les deux parties finissent par déclencher une guerre occulte au cours de laquelle la R+C se voit contrainte de se dévoiler. Ces derniers s'allient avec les Nephilim et font tomber les Illuminés de Bavière en 1785, grâce à leurs appuis politiques et à la peur générée autour de l'ordre sur les Esprits.

Mais il est trop tard, les idées ont déjà été répandues... De plus, les Illuminés de Bavière, probablement trop liés aux plus hautes fonctions des Degrés, provoquent une peur des complots du Denier qui pour beaucoup semblait endormi, voire inexistant.



Les Loges FRANC-MAÇONNIQUES

3

1 : TEMPLIERS, SYNARCHIE OU ROSE+CROIX +5 %
ET RITUELS +10 %

2 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 % ET RITUELS +10 %

3 : RITUELS +10 % ET UN SORTILÈGE

Le mouvement d'infiltration des loges a été principalement déclenché par la découverte de la conspiration du Denier. Aussi, les Nephilim découvrent que les loges regroupent d'anciens membres d'Arcanes mineurs, déçus par l'initiation proposée. De même, certaines loges se rapprochent trop de structures connues, comme le Temple, et parfois des mouvements rosicruciens. De nombreuses loges sont ainsi noyautées et rejoindront plus tard les Obédiences templières à l'instar de la Loge Parfaite du Bâton.

Même si le mouvement maçonnique existait bien avant l'explosion exotérique du Denier, les Déchus arrivent trop tard et ne peuvent qu'assister, médusés, à la mise en place des plans orchestrés par les différents Degrés. L'Impératrice comprend alors qu'elle a traité avec les Illuminés et que le terreau des idées des Lumières, qu'elle pensait avoir insufflé, s'est construit patiemment avec l'aide des Synarques. Les idéaux secrets de liberté sont alors transmis par les loges et gagnent finalement la population, pour aboutir à la Révolution. Les Français se réclament libres et égaux en droit. La DDHC, écran de fumée capable de professer leurs idées, se présente alors comme l'aboutissement ultime de l'explosion du Denier.

Mais les loges sont avant tout, pour les Nephilim, un moyen de se rencontrer et d'échanger des informations occultes. La participation des Immortels à l'essor des loges est plus ou moins aléatoire. Les Adoptés de l'Impératrice se vengent de leurs ennemis durant la Terreur et font tomber les têtes, cherchant de plus à égarer les hommes sur les chemins de la Sapience. Les Adoptés de l'Étoile et de la Roue de la Fortune sont certainement les Nephilim qui profitent le plus de ce mouvement d'idées. Les loges obtiennent alors de grands pouvoirs ainsi qu'une connaissance plus fine de la Magie.

Malheureusement, tout ceci n'aura qu'un temps et l'euphorie de la Révolution et de son climat favorable à l'épanouissement de l'homme sera balayé par l'Empire.



PARTICIPATION AU PROJET D'ENCYCLOPÉDIE

4

- 1 : DEUX COMPÉTENCES DE TRADITION +10 %
- 2 : DEUX SORTILÈGES
- 3 : ADOPTION PAR L'ARCANE II OU III
- 4 : ARCANE MAJEUR (II OU III) +10 %
- 5 : ARCANE MAJEUR (II OU III) CHOISI +10 %

Sous la bannière des Lumières se regroupèrent plusieurs acteurs occultes, de la Papesse à l'Impératrice en passant par la Synarchie. Les intérêts de chacun étaient, on s'en doute, bien différents, mais le projet insensé de l'Encyclopédie prit corps grâce à l'action de ces trois groupes. La Papesse, en tant que gardienne du savoir Nephilim, désirait se doter d'une nouvelle bible de référence afin d'éviter la sclérose qui la menaçait. Le Prince de l'Arcane s'incarna de nouveau et lança le projet Encyclopedia visant à rassembler l'ensemble des connaissances du monde ésotérique. Nombreux furent les Adoptés à se joindre au projet, mais la tâche était titanesque et les moyens des Adoptés trop limités. De plus, entre les gardiens du savoir et ceux prônant sa diffusion, le débat était ouvert quant à la nécessité d'une telle œuvre.

Pourtant, des Nephilim entreprirent de répandre une partie de ces précieuses informations dans d'autres ouvrages, dont l'Encyclopédie des Lumières... mais les Adoptés éveillèrent l'attention des Arcanes mineurs.

La Synarchie et l'Impératrice travaillèrent de concert, sans que cette dernière ne s'en rendit vraiment compte. L'ouvrage représentait un moyen fabuleux pour répandre des idées nouvelles puisqu'il s'adressait à tous. L'Impératrice était directement concernée par ce projet afin d'analyser les comportements humains. Quant à la Synarchie, qui avait placé des agents sûrs dans les personnes de Diderot et d'Alembert, elle attendait de trouver dans la somme des connaissances de l'homme une réponse à ses objectifs.

Mais l'Encyclopédie bouleversant les idées, devint la Némésis du Temple qui vit approcher les temps d'une nouvelle ère. L'Encyclopédie fut interdite par la chancellerie par trois fois avant de paraître. On y reprochait les idées athées évoquées par les auteurs, ainsi que le format pratique permettant une plus vaste diffusion. Elle ne put finalement empêcher la parution de l'ouvrage, grâce à l'intervention salutaire de l'Arcane de l'Empereur...

Les peuples DU NÉOLITHIQUE

Les THUATA DE DANANN

L'Égypte d'AKHÉNATON

La guerre de Troie

L'APOGÉE BABYLONE VICTORIENNE

Alexandre Le Grand

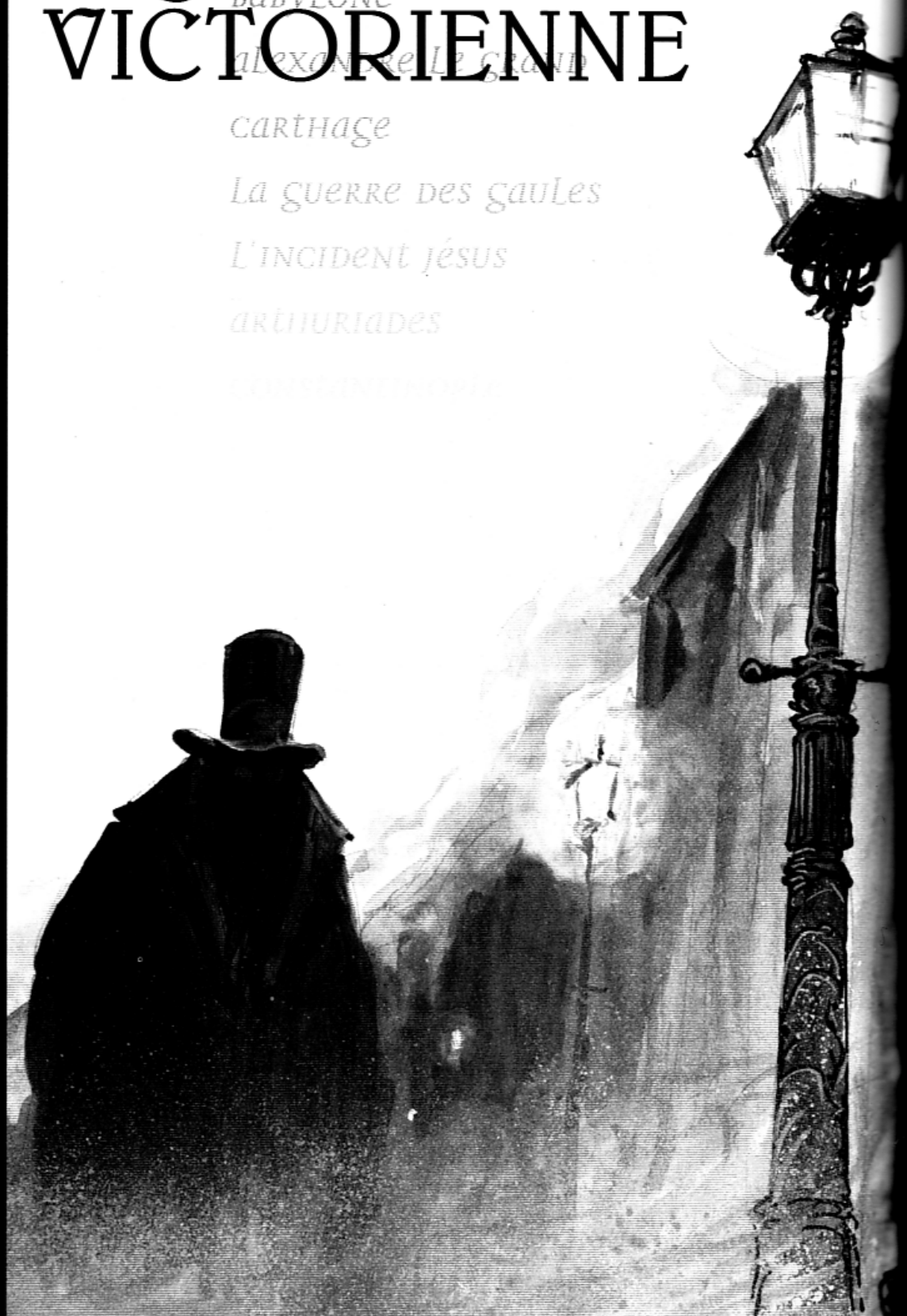
CARTHAGE

La guerre des Gaulles

L'INCIDENT JÉSUS

ARTHURIADES

CONSTANTINOPLE



Depuis l'Exposition universelle de 1851, l'Angleterre victorienne sait qu'elle se trouve au faite de sa puissance. Londres et ses contradictions, Londres et ses extravagances ! Londres qui exacerbe la jalousie et la passion des nations rivales. Londres et ses docks brumeux, ses rues bruyantes et encombrées. Peuplée en 1880 de plus de cinq millions d'habitants, cette gigantesque métropole se veut le théâtre dantesque de l'ère industrielle, traînant derrière elle son cortège de misère noire et de réussite flamboyante. Des quartiers crasseux alliant la puanteur à la fange humaine et aux inévitables rixes, aux beaux et enivrants quartiers de Mayfair et de Parklane, Londres affiche sa dualité et sa folie. Dévoyée par un incroyable sentiment de grandeur, la ville n'en demeure pas moins obscure, car quand vient la nuit et que la brume envahit les sombres ruelles, l'instant devient propice aux mystères, qui s'exhument d'eux-mêmes. Ainsi, le quartier de White Chapel accueille les servants de la belle Isis et leurs liturgies païennes. Le Temple se trouve également bien implanté au sein de la population anglaise.

Mais cette fin de siècle exsangue trouvera l'incarnation de ses propres cauchemars en la monstrueuse et pathétique figure de Jack l'Éventreur. Insaisissable assassin, véritablement torturé, il incarne les vices des Londoniens et toutes leurs démesures et lubies : le sexe, la mort, la maladie et la folie de l'espace urbain.

Cependant, la plus terrible menace pour les acteurs occultes proviendra de la société secrète dite Rose-Croix de l'Hermetic Order of the Golden Dawn. Regroupant l'élite des occultistes et artistes de l'époque, celle-ci se hisse au sommet des sociétés d'initiés grâce à des rituels complexes et puissants. Le véritable fondé de pouvoir se fera connaître sous le nom d'Aleister Crowley, véritable fou illuminé. Ce dernier prétendra atteindre l'Agartha et se lancera dans une quête aux conséquences inimaginables jusqu'alors..., qui débouchera directement sur le Grand Réveil des Nephilim. Malgré l'intervention d'Adoptés du Bateleur, de l'Amoureux, de la Roue de Fortune et du Jugement, le bouleversement des champs magiques ne pourra être empêché.

Les expériences spirites 3

LE CLUB DU CŒUR PUR	LES FRÈRES DE SENTIERS OBSCURS
1 : RITUELS +10 %	1 : RITUELS +10 %
2 : RITUELS +10 % ET KABBALE +10 %	2 : RITUELS +10 % ET KABBALE +10 %
3 : KABBALE +10 % ET UNE INVOCATION	3 : SELENIM +10 % ET UNE INVOCATION
	4 : SENSIBILITÉ À LA PAVANE ET 1D6 POINTS DE LUNE NOIRE

Le crépuscule du XIX^e siècle devient un terrain propice aux expériences « occultes » et au paranormal. Les clubs de spiritisme deviennent alors à la mode dans une société bourgeoise avide de sensations fortes. Ainsi, une véritable clientèle se constitue autour de mentors aux pouvoirs invisibles, mages blancs et noirs, médiums communiquant avec l'au-delà, tous jugés ridicules par nombre de Nephilim ; néanmoins, pour qui sut chercher un enseignement de qualité, la Sapience se présenta en différentes adresses.

Tout d'abord, le Club du Cœur Pur proposait pour sa part de rentrer en contact avec les figures mythiques qui avaient marqué l'histoire de l'Angleterre et plus généralement de la Bretagne. Dirigé par Sir Philip Pellnor, un Sphinx Adopté de l'Amoureux, le Club avait pour vocation de tisser un lien avec un royaume de Kabbale et de permettre aux esprits de voyager dans les terres de rêves des étendues de Zakai... Ainsi, de nombreux kabbalistes purent progresser dans leur voie grâce aux talents du Faërim, certains nouèrent des pactes avec des créatures originales. Ensuite, les Frères des Sentiers Obscurs regroupèrent un cercle très fermé de Nephilim désireux de pousser leurs recherches ésotériques vers la ténébreuse Lune Noire. Menés par un certain Herbert von Wenger, Selenim intéressé par les expériences contre nature, ces Déchus explorèrent le champ de la mort et ses charmes vénéneux. Bon nombre des membres des Frères furent épouvantés par ce qu'ils trouvèrent derrière le voile noir de la Lune des Maudits et quittèrent la Fraternité. Mais ceux qui poussèrent les expériences jusqu'au bout découvrirent la richesse de la Pavane et l'horreur des effets-Dragon de la Kabbale noire. Leur Pentacle fut modifié à jamais, mais en contrepartie, ils se découvrirent une plus grande sensibilité à la Lune Noire.

La sensibilité à la Pavane permet au Nephilim d'entendre le chant des morts. Le score est égal à son POT de Lune Noire.



Les OUVREURS D'ARCADIA

3

- 1 : RITUELS +10 %
- 2 : ANALOGIE +20 %
- 3 : AKASHA +10 %
- 4 : AKASHA +10 %

En dehors des luttes occultes qui secouent la capitale, l'amateur de Sapience étrange aura découvert, au prix d'une enquête méticuleuse dans les salons feu-trés londoniens, l'existence de confréries cachées et véritablement initiatiques. Les Ouvreurs d'Arcadia font partie de ceux-là.

Cette petite société secrète se veut dépositaire d'un grand savoir. Ses initiés, en s'hypnotisant à l'aide des éléments clés disséminés dans la composition de tableaux aux climats oniriques et propices à l'évasion, étaient ainsi capables de visiter les Akasha. Certains d'entre eux ont même pu accéder aux écumes akashiques. De plus, il est avéré que certains romanciers ou poètes ont participé à ce mouvement.

Ainsi, les Nephilim aimant à disparaître dans les Plans subtils ont pu rencontrer ces étranges visiteurs, ou peut-être est-ce la fréquentation des artistes de Londres qui aura guidé le Déchu jusqu'à eux ? Car, à force d'enquêter, les Déchus parvinrent à approcher les Ouvreurs. Leur repaire se situe au numéro 16 de Cheyne Walk, dans le quartier encore boueux de Chelsea, plus connu sous le nom de Tudor House ou du Salon Rossetti. Car les peintres préraphaélites sont avant tout des visionnaires des trances akashiques et leurs rituels sont pour le moins insolites. En effet, s'il est avéré que les peintres connaissaient l'existence des Nephilim, rien ne permet d'affirmer la nature véritable de ces initiés. Car à Tudor House, l'Immortel doit abandonner ses pouvoirs pour se laisser captiver par l'énergie créatrice de l'œuvre d'art... Ainsi, les Nephilim se devaient de cultiver un lien analogique avec les œuvres, mais aussi avec leur simulacre ! Une fois le voile de la réalité soulevé, l'Immortel découvrirait l'immensité des Plans subtils et par là même, une nouvelle façon d'aborder le voyage dans les Plans subtils.

Ces voyages les emmenèrent visiter des réalités oniriques liées aux rêves fantasques de Lewis Carroll ou à la fantasmagorie oppressante d'Oscar Wilde et découvrir le lit de mort d'Arthur ou la mélancolie pleine de grâce de l'Ophélie de Millais.



La GOLDEN DAWN INFILTRÉE

3

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : ÉSOTÉRISME+10 % ET KABBALÉ +10 %
- 3 : UNE INVOCATION
- 4 : KABBALÉ +10 % ET UNE INVOCATION

Son nom, symbole à lui seul de toutes les aspirations ésotériques, a fait trembler les plus grands occultistes et fait frissonner les plus fous : the Hermetic Order of the Golden Dawn. Fondé officiellement en 1888 par le docteur William Wescott à partir d'antiques manuscrits égyptiens et de mystérieux documents chiffrés en codes alchimiques datant du XVII^e siècle, l'Ordre regroupa autour de lui les meilleurs occultistes de la fin du XIX^e. Apparaissent ainsi les figures de Samuel Mathers, cofondateur de l'Ordre, Arthur Machen, Bernard Shaw, W.B. Yeats et bien sûr le terrible Aleister Crowley dit « la Grande Bête ». La hiérarchie de l'Ordre fut répartie en trois grades et construite selon les dix Sephiroth de l'Arbre de Vie.

Aussitôt créée, la Golden Dawn affiche sa volonté : faire de la Magie et diriger le monde. Ceci attire bon nombre de curieux qui y voient une source de divertissements, notamment les Nephilim, mais bien vite, ceux-ci doivent réviser leur jugement. Car la Golden Dawn a les moyens de ses ambitions.

Ainsi, les Nephilim participent de leur plein gré aux expériences magiques et découvrent les pouvoirs de Crowley en matière de Kabbale. L'homme semble à même de commander les éléments et les Nephilim suspicieux qui ont enquêté sur lui découvrent ses accointances avec le Mat. Fort de nombreux voyages initiatiques, Crowley déclare être l'incarnation de l'Antéchrist et mène l'Ordre au combat contre le Bâton et l'Épée. Les Nephilim le suivent alors dans cette lutte occulte et affrontent les Templiers dans des combats de plus en plus étranges.

Certains Immortels ont l'impression d'être manipulés et se méfient des autres membres : une scission apparaît alors au sein de la société. Les Nephilim découvrent, au sein même de l'Ordre, une société parallèle, la Sphère, dirigée par les mystérieux Soleils Noirs. Ceux-ci sont sensés procéder à un rituel magique d'une ampleur inégalée et devant réaliser l'Apocalypse ! La guerre occulte en serait le vecteur nécessaire. De plus, il semble qu'un dispositif magique a été disséminé à travers Londres...



Les templiers et La CONFRONTATION finale

4

- 1 : TEMPLIERS +10 %
- 2 : UN SORTILÈGE
- 3 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 % ET UN SORTILÈGE
- 4 : TEMPLIERS +10 %
- 5 : ACCÈS À UN AKASHA

Face à l'avènement de la Golden Dawn qui empiétait fortement sur ses positions, le Bâton, qui s'était doté d'une nouvelle structure et avait affiné ses méthodes au début du siècle, décida de réagir rapidement.

Les Nephilim, effrayés par les manigances de la Golden Dawn et ce qu'avait découvert les membres dissidents, en vinrent à prêter main forte à leur pire ennemi. De façon discrète, les Déchus renseignèrent ainsi le Temple. Grâce aux informations obtenues par les dissidents de l'Ordre, les Nephilim comprirent qu'un rituel avait été effectué à travers Londres lors des opérations magiques de la Golden Dawn. Des Bohémiens leur apprirent que certains sites avaient bénéficié de constructions magiques et modifiaient profondément les champs magiques. Chacun était lié à un élément : Westminster à l'Air, Tower Bridge à la Terre, Big Ben symbole du temps qui passe à l'Eau, enfin le Cristal Palace au Feu. Crowley possédait-il des talents de Bâtonnier ? Était-il lié à une conspiration synarchique ?

Les éléments nécessaires au Grand Rituel projeté par les Soleils noirs étaient en place ; il ne manquait plus que l'indéterminé, le seuil lunaire.

Le Temple profita des dissensions internes de la Golden Dawn pour porter l'affaire devant les tribunaux d'État ; cette opération surprit les membres de l'Ordre, qui ne purent riposter. De plus, une sombre histoire de viol, révélée par le Bâton, vint entacher définitivement la réputation de l'Ordre.

Pourtant, la Sphère tenta une redoutable invocation devant permettre la venue d'une abération du Ka, le 666, à Londres. Crowley devant être le seuil lunaire nécessaire à l'invocation. Les acteurs occultes s'allièrent pour empêcher l'arrivée de cette aberration élémentaire. Les luttes furent transposées dans des Akasha torturés et déments, où les Nephilim et les Templiers affrontèrent vaillamment les sbires de Crowley. Finalement, au prix d'innombrables pertes, les Templiers l'emportèrent et l'appel échoua.

Les peuples du Néolithique

Les thèata de danann

L'égypte d'akhénaton

La guerre de Troie **LES ANNÉES** *BABYLONE* **NOIRES** *Alexandre Le Grand*

Carthage

La guerre des Gaules

L'incident Jésus

Arturiades

Contemporaine



L'accession d'Hitler au pouvoir entraîna le monde occulte dans la tourmente de l'Histoire.

L'Allemagne nazie fut le terrain d'action de nombreux groupes ésotériques : l'ordre du nouveau Temple pour le Bâton, la Confrérie Germanique de Zagreus pour l'Épée, l'Ahnenerbe et la Société du Vrîl pour la Coupe et surtout la Thule Bruderschaft. Cet ordre initié par le Temple était le lieu de beaucoup d'autres influences : les Arcanes mineurs, une partie de l'Arcane V, certains Adoptés du Diable, des Selenim... Grâce à ces multiples aides occultes, la Fraternité de Thulé initia plusieurs projets ésotériques à grande échelle.

La Synarchie, divisée quant à la position à adopter, crut pendant un moment parvenir à manipuler la Thule Bruderschaft et le régime nazi, puis elle fit marche arrière et contribua au projet Mercure rouge. À son image, nombreux furent les Nephilim qui pensèrent d'abord pouvoir tirer parti du III^e Reich, puis décidèrent finalement de le combattre.

Le camp des Alliés n'était pas dépourvu de soutien occulte.

Pendant cette période sombre, l'Arcane XVI fut le fer de lance de l'opposition active aux plans occultes des nazis et de la Thule Bruderschaft.

Les Bohémiens, pourchassés par le III^e Reich, soulevèrent un moment le secret qui les entourait. Quelques Nephilim purent ainsi les rejoindre dans leur voyage et contribuer à la lutte invisible contre les nazis. Certains Adoptés du Pendu furent étonnamment actifs dans le réseau de la "toile de Brume", mais la Tempérance était aussi très présente à leur côté.

Cette période très agitée fut le cadre de nombreux déchirements et de trahisons ignobles. Beaucoup de Nephilim préfèrent ne pas évoquer leurs souvenirs de cette époque, soit pour taire leurs erreurs et celles de leurs frères, soit pour oublier les atrocités que les hommes ont commises.

Implication dans la CONSPIRATION DE DAATH 4

1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %

2 : ARCANE MAJEUR (XXI) +5 %, UN FOCUS (DEUX INVOCATIONS)

3 : KABBALE +10 %, UNE INVOCATION

4 : KABBALE +10 %, UNE INVOCATION

NOTE : SI LE NEPHILIM EST REMIS EN STASE, IL GAGNE 1D6 POINTS DE KHAIBA

Vanesh, un Grand Méditant de l'Arcane IX, atteignit l'Agartha, où il rencontra l'archange Saint Michel, qui lui révéla les secrets du monde. Vanesh lui rit au nez : lui qui avait pratiqué la Prédiction des Possibles ne crut pas un mot des théories de l'Arcane XXI sur l'Agartha. Aussi refusa-t-il d'être Adopté. Saint Michel veilla à ce que les souvenirs de Vanesh concernant l'Arcane XXI soient effacés. Mais l'amnésie ne fut pas complète et Vanesh garda dans sa mémoire une terrible haine pour l'archange.

Ainsi naquit la conspiration de Daath : Vanesh fonda un cercle très fermé dont le but officiel était d'étudier les zones sombres de l'histoire de la Kabbale afin de mettre au point, à l'image du projet Mercure rouge pour l'Alchimie, une arme magique pour lutter à grande échelle contre la Thule Bruderschaft. En fait, Vanesh cherchait un moyen d'assouvir sa vengeance sur Saint Michel qui était à moitié Kaim et à moitié prince de Kabbale.

Les Nephilim impliqués dans le projet recherchaient une Sephiroth inconnue ou un nouveau monde de Kabbale, mais ils découvrirent autre chose : un moyen de modifier les créatures de Kabbale, de les enchanter, de les croiser entre elles, avec des effets-*Dragon* ou encore avec des créatures de Kabbale Noire. Certains allèrent même jusqu'à accoupler leur propre Pentacle avec les monstres invoqués.

La situation évolua rapidement quand Vanesh apprit que le secret de Saint Michel était consigné dans les textes de Melkisedek, dissimulés dans l'Arche d'Alliance. Il fit donc en sorte que l'Arche soit retrouvée, puis il libéra les monstres que ces collègues avaient créés. Un combat apocalyptique s'en suivit et Vanesh en profita pour s'emparer de l'Arche. Mais l'Arche ne révéla pas ses secrets, car Saint Michel, aidé par des Bohémiens, captura Vanesh et ses amis. Leur mémoire fut totalement remaniée : ils perdirent tout souvenir de cette période. Vanesh oublia même toutes ses connaissances en Kabbale. Les horreurs de Daath disparurent donc dans les brumes du temps.



RECHERCHE DE L'ANTI-TERRE

3

- 1 : ÉSOTÉRISME +5 %, AKASHA +5 %
- 2 : HISTOIRE INVISIBLE +5 %, FOCUS (UN SORTILÈGE)
- 3 : UNE SCIENCE OCCULTE +10 %, UN SORTILÈGE
- 4 : DÉCOUVERTE D'UN AKASHA, AKASHA +5 %

Dans le creuset de la Fraternité de Thulé naquit l'idée de la Terre creuse, selon laquelle la Terre serait une sphère vide et il était possible de vivre sur les deux faces de l'écorce terrestre. En fait, certains prétendaient même que le monde connu était la face intérieure de la Terre. Quoiqu'il en soit, cette théorie fut fortement soutenue et approfondie par un grand nombre de factions. Dans un formidable élan, elles se lancèrent à la recherche de « passages » vers l'autre face de la Terre. Rapidement, il s'avéra que la théorie de la Terre creuse n'était qu'une idée farfelue. Mais à force de fouiller la surface du globe à la recherche de passages et les livres ésotériques à la recherche d'indices, les occultistes commencèrent à comprendre que d'autres mondes existaient et qu'il était possible de les atteindre.

De nombreux groupes décidèrent alors de poursuivre leur quête, que ce soit pour découvrir la mythique Thulé, le continent de Mu, Hadès ou l'Anti-Terre... Quelques-unes de ces factions étaient patronnées par des Nephilim, notamment des Adoptés du Bateleur ou de l'Amoureux. Chacun espionnait les avancées des autres et la course aux terres de légende se fit dans une atmosphère de compétition et de paranoïa.

D'autres Nephilim essayèrent de s'opposer aux avancées des humains en tentant de les prendre de vitesse. Mais rien n'y fit. Si beaucoup des agents de la Fraternité de Thulé échouèrent, un petit nombre découvrirent d'autres mondes : pour la plupart des Akasha ou des royaumes Selenim, mais, pour certains, des lieux plus difficiles d'accès. On chuchote encore aujourd'hui que des Templiers auraient réussi à pénétrer dans des mondes de Kabbale, que des Mystes auraient trouvé un accès vers Nemeth, l'Antémonde de Shaitan, qu'un collègue R+C se serait installé sur un passage vers Mu... Difficile de dégager la part de réalité dans ses rumeurs. Mais il est certain que la connaissance des Akasha par les Arcanes mineurs a fortement progressé à cette époque.



Lutte CONTRE La FRATERNITÉ DE THULÉ

4

- 1 : ÉSOTÉRISME +10 %
- 2 : MAGIE +10 %, MYSTÈRES +5 %
- 3 : MAGIE +10 %, UN SORTILÈGE
- 4 : UN ARTEFACT HYPERBORÉEN
- 5 : ARCANE MAJEUR (V) +5 %

La Fraternité de Thulé était un mélange de nombreux courants et de tendances diverses. Mais les Nephilim qui luttèrent activement contre elle découvrirent qu'une force unique semblait diriger une grande partie de l'action de cet Ordre.

Avec la renaissance des cultes wotaniques ou dionysiaques, la Thule Bruderschaft paraissait servir les intérêts des Mystères et beaucoup de Nephilim combattirent ce renouveau du paganisme soutenu par la Confrérie Germanique de Zagreus. Mais rapidement, il apparut que le réseau des cultes était trop organisé et trop puissant pour être le fait des seuls Mystères.

Les Nephilim découvrirent un véritable trafic d'homoncules-dieux au sein de toutes les tendances de la Fraternité entre les chapelles mystes, les groupes templiers, les collèges R+C et les degrés synarques. En recherchant l'origine de ces objets, certains Nephilim découvrirent que des Adoptés du Pape se prêtaient au jeu des cérémonies. En fait, toute une partie de l'Arcane V semblait coopérer activement au sein de la Thule Bruderschaft. Alertant les autorités de l'Arcane, les Nephilim eurent à faire face à une grande inertie : personne ne semblait vraiment pouvoir les aider, et même, au contraire, ils durent faire face à des attaques surprises de certains de leurs frères.

Heureusement, grâce à leur persévérance et à une aide subtile de la toile de Brume, ces Nephilim parvinrent à démasquer le cerveau secret de la Fraternité : c'était Apollon lui-même qui manipulait une certaine proportion des factions. Avec l'espoir de faire renaître son culte, il échangeait ses connaissances et les trésors qu'il avait ramenés d'Hyperborée contre une influence politique et religieuse.

Pélagos, un Agarthien impliqué dans la toile de Brume qui avait déjà combattu Apollon en Hyperborée et en Grèce, se chargea de livrer le coupable à la Justice, qui le condamna dans le plus grand secret, privant la Fraternité de Thulé d'un important chef occulte.



PARTICIPATION AU PROJET MERCURE ROUGE

4

- 1 : HISTOIRE INVISIBLE +10 %
- 2 : ALCHEMIE +10 %, SYNARCHIE +5 %
- 3 : ALCHEMIE +10 %, UNE FORMULE
- 4 : +10 % À TOUS LES JETS D'ATHANOR

Devant la menace représentée par l'avancée des armées nazies et par les progrès ésotériques de la Fraternité de Thulé, des alchimistes choisirent de s'allier dans l'espoir de trouver une arme qui pourrait permettre de défaire leurs adversaires. Ainsi commença le projet Mercure rouge, conçu en collaboration par la Papesse, le Chariot, la Force et le Roue de Fortune.

À l'image des scientifiques qui inventèrent la bombe atomique, ces Nephilim s'isolèrent dans un centre de recherche où leurs jours et leurs nuits étaient exclusivement consacrés à l'étude et aux expériences.

Grâce à une intervention de Rebis, la Synarchie prêta son concours à l'entreprise, fournissant des assistants compétents et des financements importants.

Le projet s'orienta progressivement vers la mise au point de la bombe élémentaire, une arme qui pourrait geler les champs magiques sur une zone très importante et pour une durée de plusieurs années. Ainsi figés, les champs élémentaires devenaient inactifs : impossible alors de pratiquer une activité magique dans la zone. Cette bombe aurait bien sûr nui aux Nephilim, mais elle aurait aussi permis de rendre inefficaces tous les rituels, les artefacts et les objets en orichalque des Arcanes mineurs. Et de plus, cela aurait vraisemblablement libéré tous les homoncules pris dans la zone d'effet.

Le projet progressait sans difficulté jusqu'au moment où des espions de la Thule Bruderschaft furent découverts parmi le personnel du centre de recherche. Il s'avéra que ces agents travaillaient indirectement pour le Diable.

Le projet fut alors remis en cause : si une telle arme tombait aux mains des Arcanes mineurs ou de Nephilim mal intentionnés, personne ne pouvait dire s'il y aurait un moyen de se protéger. Du fait des risques encourus, Mercure rouge fut finalement abandonné alors que la formule d'un prototype était sur le point d'être mise au point.



activités au sein de La maison - Dieu

3

- 1 : ARCANE MAJEUR (XVI) +20 %
- 2 : ADOPTION PAR L'ARCANE XVI
- 3 : TEMPLIERS +5 %, UN FOCUS (DEUX SORTILÈGES)
- 4 : UN ARTEFACT

Les deux principaux adversaires de la Maison-Dieu pendant les Années noires furent l'Ordre du Nouveau Temple et la Fraternité de Thulé. Ces deux groupes mirent en place des projets d'archéologie occulte. Le plus formidable était de retrouver l'Arche d'Alliance pour découvrir quels secrets mystérieux et quels pouvoirs interdits étaient cachés à l'intérieur.

En 1937, le docteur Adolf Lang et le baron von Sebottendorf étaient sur le point d'aboutir. Sous l'apparence de fouilles archéologiques anodines, ils dirigeaient les recherches de l'Arche sur le plateau de Gizeh. La Maison-Dieu découvrit ces activités, et un groupe d'Adoptés, commandés par un Djinn nommé Arkel, fut envoyé pour résoudre la situation. Ils réussirent presque à dérober l'Arche sous le nez des Templiers, mais il furent finalement découverts. Un terrible combat eut alors lieu entre les Nephilim et les humains.

Assistés par une aide occulte inattendue, les Templiers l'emportèrent et purent s'enfuir avec l'Arche d'Alliance. Arkel les poursuivit jusqu'à une petite île de la Méditerranée. Avant même que l'Arche soit ouverte, des créatures monstrueuses surgies de Daath déferlèrent sur l'îlot et massacrèrent indifféremment Nephilim et humains. Seuls Arkel et une poignée de ses Frères survécurent. Mais quand le combat contre les horreurs de Daath cessa, l'Arche d'Alliance avait disparu.

Le principal bénéfice que la Maison-Dieu tira de cet épisode fut — outre l'élimination d'un grand nombre de Templiers — de mettre la main sur les carnets du baron von Sebottendorf. Ces documents qui décrivaient précisément tous les sites archéologiques contrôlés par la Thule Bruderschaft permirent à l'Arcane XVI de frapper vite et bien : de nombreuses opérations furent mises en place, débouchant sur la récupération d'un grand nombre d'artefacts et de foci.

La Fraternité de Thulé fut sérieusement affaiblie par ces attaques ciblées qui marquèrent le début de sa chute.



ORGANISATION DE L'EXODE INVISIBLE

2

1 : CRYPTOGRAPHIE +20 %

2 : /

3 : BOHÉMIENS +10 %

4 : UN SORTILÈGE

5 : /

6 : +1 KA

Pendant les Années noires, les Bohémiens choisirent de ne pas affronter directement ceux qui voulaient les éliminer. Leurs ennemis étaient nombreux. La Thule Bruderschaft voulait utiliser les connaissances des « gens du voyage » pour découvrir les chemins de la Terre creuse. Les mouvements R+C, poursuivant d'effrayants programmes d'eugénisme, désiraient incorporer dans leurs expériences quelques spécimens de reproducteurs bohémiens. Enfin il semblerait que certains Nephilim comptaient, au travers des Bohémiens, atteindre l'Arcane XXI. Les Kumpania préférèrent prendre la fuite et disparaître, mais elles ne restèrent pas inactives pour autant : elles contactèrent un certain nombre de Nephilim. Certains choisirent d'accompagner les Bohémiens dans leur exode, d'autres acceptèrent de rester, malgré le danger, pour continuer à organiser la fuite de ceux qui étaient menacés. Un véritable réseau, appelé la toile de Brume, se mit en place. Son but n'était pas vraiment de lutter contre les Arcanes mineurs, mais plutôt de leur opposer une résistance pacifique.

La toile de Brume commençait par repérer ceux qui pourraient avoir besoin de ses services. Elle entraînait alors en contact avec eux et passait à l'action. Elle travaillait en deux temps : tout d'abord, dissimuler sur place tout ce qui pouvait l'être, puis, si la menace persistait, évacuer au plus vite tout ce qui présentait de l'importance. Le réseau bohémien ne permit pas seulement de sauver de nombreux Nephilim : on lui doit surtout d'avoir préservé des bibliothèques occultes, des laboratoires alchimiques, des demeures philosophales... Certains Nephilim particulièrement courageux risquèrent leur vie pour préserver l'action et les secrets de la toile de Brume. On dit que les stases de ces héros de guerre furent prises en charge par Pelagos, un Agarthien qui aidait la toile, et que leurs Pentacles furent gravés de la moitié du stellaire de l'Arcane XXI.

La marque dans le Pentacle de ces Nephilim n'est pas un stellaire, mais elle est reconnue par tous les Adoptés et les Bohémiens : c'est un signe de bravoure qui impose le respect.

Suppléments disponibles

- Nephilim (Livre de base)
Écran + livret
sur Lyon, ville occulte
Les Archives Secrètes
du Duc de Saint-Amad
L'Apprenti
Les Akasha
Testament
- Les Arcanes mineurs*
Les Mystères
Les Rose+Croix
Les Templiers
- Les scénarios*
Le Lion Vert
L'Atalante Fugitive
La Dame de onze heures
L'Assemblée du Seuil
Loa
- Les Sciences occultes*
L'Alchimie
La Kabbale
Le Livre Noir
- Les Incarnations*
Les Arthuriades
- Le Codex des Adoptés*
L'Ermite
Le Pendu
La Mort
La Tempérance
Le Diable
La Maison-Dieu
L'Étoile
La Lune
Le Soleil
Le Jugement
Le Monde
Le Mat
- Hermès Trimégiste*
Hermès trimégiste n°4
Hermès trimégiste n°5
Hermès trimégiste n°6

Sorties avril 99

HERMÈS TRIMÉGISTE N° 7

Les CHRONIQUES DE L'apocalypse vol. I

PREMIER VOLUME D'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 !

le COMPAGNON

« Tu es un Nephilim, tu as traversé le temps et, à chaque époque, tu as été mêlé à des intrigues occultes.

Tu as initié les humains du néolithique aux mystères sacrés, tu as suivi les chemins de l'Autre Monde, tu as cherché la Cotrone boréale et le royaume agarthien de Gandhara, tu as participé à la fondation d'Alexandrie, trouvé le trésor des Templiers de Rhodes, tu as été impliqué dans les plans secrets de Mazarin et la conspiration de Daath pendant les Années noires...

Et tu croyais que tout cela était du passé. Mais l'occulte ne s'efface jamais vraiment. Je te le dis : du fond des brumes de l'Histoire, elles n'ont pas cessé d'être actuelles et reviennent, aujourd'hui comme hier, te lancer un appel mystique.

Ce livret est destiné à te les remettre en mémoire... d'une époque à l'autre, il doit être ton *Compagnon*. »

**LE COMPAGNON EST UN SUPPLÉMENT DÉDIÉ
AUX JOUEURS ET AUX MENEURS DE JEU.**

Pour chacune des vingt-et-une époques du grand cycle de l'Ourobouros, tu trouveras dans ce livret un rappel du contexte historique, profane et occulte, une description détaillée de chaque intrigue dans laquelle tu as pu être impliqué, ce qu'elle t'a coûté et les gains que tu en as tirés.

L'évolution du monde occulte, les grandes figures et les forces en présence, les guerres et les alliances, les échecs et les chemins vers l'Agartha, tous ces aspects sont remis en perspective de façon synthétique à mesure que défile l'histoire des Déchus.

Tu trouveras également des précisions et des règles concernant l'Adoption par les Arcanes majeurs, les Retraites et des disciplines particulières telles que la Dracomachie.

C'est un instrument pratique pour les joueurs qui désirent se remémorer leurs quêtes passées et enrichir le background de leur Nephilim.

C'est, pour le meneur de jeu, une source d'aventures dans les époques antérieures et dans le monde contemporain.

Livret SOURCE



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN
Prix : 119 F

ISBN : 2-84476-011-2

