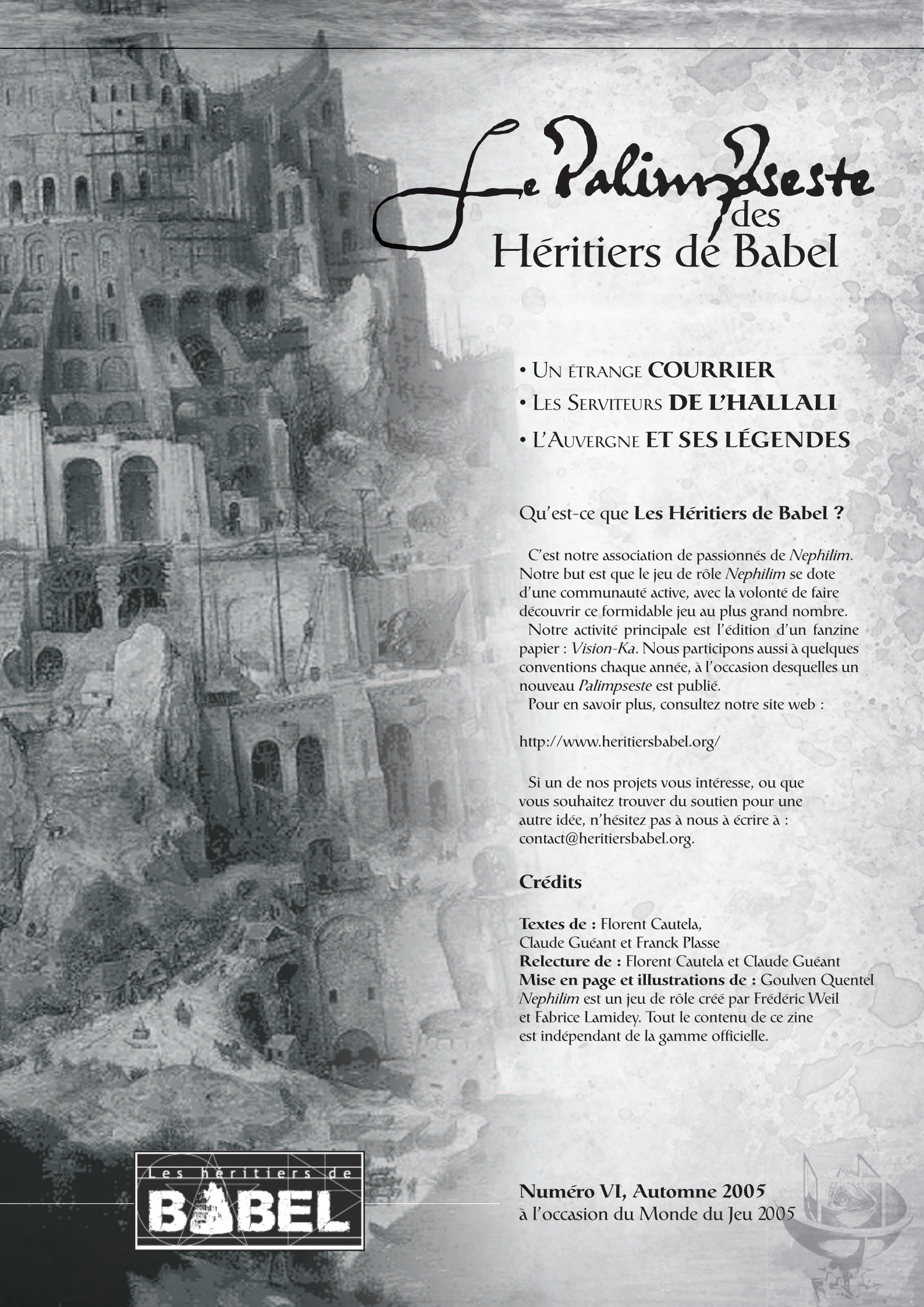




Le Palimpseste des Héritiers de Babel

- UN ÉTRANGE **COURRIER**
- LES SERVITEURS **DE L'HALLALI**
- L'Auvergne **ET SES LÉGENDES**

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de *Nephilim*. Notre but est que le jeu de rôle *Nephilim* se dote d'une communauté active, avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre.

Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : *Vision-Ka*. Nous participons aussi à quelques conventions chaque année, à l'occasion desquelles un nouveau *Palimpseste* est publié.

Pour en savoir plus, consultez notre site web :

<http://www.heritiersbabel.org/>

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous à écrire à : contact@heritiersbabel.org.

Crédits

Textes de : Florent Cautela,
Claude Guéant et Franck Plasse

Relecture de : Florent Cautela et Claude Guéant

Mise en page et illustrations de : Goulven Quentel
Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil
et Fabrice Lamidey. Tout le contenu de ce zine
est indépendant de la gamme officielle.



Numéro VI, Automne 2005
à l'occasion du Monde du Jeu 2005



UN ÉTRANGE COURRIER

Bonjour à vous Héritiers,

Je vous fais parvenir un document qui plonge les Argyrope dans la plus grande perplexité. Il s'agit de la copie de bribes d'un courrier retrouvé suite à un accident de la route près de Prague.

Vous allez vous demander pourquoi je vous adresse cette pièce qui semble plutôt fantaisiste de premier abord : nombres de termes qu'on y lit n'ont aucune signification occulte réelle pour les vrais Initiés. Nous serions donc enclins à n'y voir que les élucubrations de « souffleurs » – si vous me permettez ce parallèle avec les alchimistes de pacotille – de l'ésotérisme. Néanmoins, cette lettre a déclenché une mobilisation sans précédent de la Maison-Dieu, à tel point que dans sa hâte l'Arcane, pourtant d'ordinaire extrêmement précautionneuse, a laissé entrevoir plusieurs pans secrets de son organisation jusqu'alors manifestement connus du seul Archonte de la Tour Foudroyée et d'une poignée de Bématistes. (À ce stade de ma rédaction, je m'aperçois que j'ignore les connaissances que les Héritiers possèdent sur cet Arcane. Je vous joins donc également un digest succinct qui vous fournit le minimum d'informations pour comprendre mon propos.) Pour faire bref, la présence d'un neuvième Somatophylaque, infiltré au Vatican et inconnu de ses pairs, a été révélé. C'est à lui que l'original du courrier a été adressé. Sa réaction a été foudroyante : il a immédiatement réveillé une Phalange ultra secrète, la Phalange d'Abel, dont les membres étaient apparemment en stase depuis le XVe siècle.

La Maison-Dieu n'est pas connue pour agir à la légère ou de manière fantaisiste. Aussi avons-nous immédiatement reconsidéré notre position initiale vis-à-vis du document à l'origine du branle-bas de combat de l'Arcane XVI. Nos premières analyses nous conduisent à cerner quatre thèmes d'étude :

1. Le temps

Le sujet de fond de la correspondance semble extravagant. La problématique temporelle évoquée paraît dénuée de tout sens. Nous supposons que l'auteur méconnaît la géographie occulte du monde et qu'il pourrait en réalité chercher des explications tirées par les cheveux à des akashas reflets d'événements historiques. Néanmoins, nous creusons cette piste avec tout le sérieux nécessaire : nous nous sommes mis en quête d'Immortels ayant vécu au XVe siècle afin de recueillir leurs témoignages. Pour l'instant, nos efforts se révèlent vains, les frères ou cousins que nous avons pu retrouver avait subi les affres de la stase ou des Enfers et ne gardent pas de souvenir clairs de cette époque. Nous poursuivons nos recherches.

2. L'A.A.B.

Nous tenons peut-être là l'élément le plus tangible du courrier. Certains d'entre nous pensent savoir que cette acrostiche signifie Aeternali Arcanum Bellum, c'est-à-dire « guerre secrète éternelle », et désigne de manière générale les luttes des acteurs occultes. Nous allons conduire des investigations plus poussées pour tâcher de vérifier cette traduction et la nature de la guerre ainsi désignée.

3. « Il »

« Il » apparaît sous la plume de l'auteur comme une menace qu'il craint d'éveiller. Hélas, nous n'avons que les premières phrases d'un paragraphe et nous n'avons guère de renseignements. Ceci attire notre attention – et doit attirer la vôtre ! – que se pencher sur les mystères évoqués dans ce courrier n'est pas exempt de dangers.



... cette acrostiche signifie
« Aeterni Arcanum Bellum »...



4. Le Secret

Enfin, le concept du Secret revient à deux reprises dans le courrier. S'agit-il du Grand Secret de la Magie ? Les formulations utilisées nous en font douter, mais là aussi, l'inculture ésotérique de l'auteur de la missive pourrait être la source d'une méprise. Nous avons transmis une copie de la lettre à Milambre, un dignitaire du Soleil, connu pour être un Magistère de haut niveau. Nous attendons son avis.

N'hésitez pas à me contacter si vous avez l'impression que des éléments nous ont échappé ou si vous arrivez à des conclusions confirmant, approfondissant ou contredisant les nôtres. De mon côté, je vous tiendrais au courant de nos avancées.

In Agartha alaro

Epher N'Seika



... pense avoir trouvé une explication possible à l'existence temporelle simultanée d'époques différentes (parfois distantes de plusieurs siècles effectifs !). Mon hypothèse est que les divers témoignages que nous avons recueillis sur l'A.A.B. datent en réalité du XVI^e siècle A.C. ! Vous savez que nos premières idées sur cette question m'ont laissé sceptique, j'ai donc continué les réflexions. J'en suis arrivé à la conclusion qu'il pourrait ne pas avoir eu lieu d'abolition du temps mais des déroulements temporels à des vitesses variables : un passage du temps standard pour la plus grande partie du monde et des « micro-climats » temporels en Europe, proche et moyen Orient, des sortes de bulles où le temps aurait passé à un rythme inférieur. Ainsi au XVI^e siècle A.C. pour la majeure partie de l'Europe, certaines régions spécifiques se seraient trouvées quelques centaines de siècles plus tôt !

Cela implique qu'à la fin de l'A.A.B., il y aurait eu une sorte d'écrasement qui aurait remis toutes les pendules à la même heure. Je crois que nous devrions examiner avec attention cette possibilité car cela nous ouvre de nouvelles perspectives dans nos recherches du Secret...

... Enfin, il y a un point qui me tracasse au fur et à mesure que nos travaux avancent. Qu'est-il devenu à la fin de l'A.A.B. ? En pénétrant son Secret, ne risquons-nous pas de provoquer son retour...

La Maison-Dieu

La Maison-Dieu est structurée en trois organes : la Tour foudroyée, la Tour crénelée, l'Éclair.

• La Tour foudroyée

La Tour foudroyée est l'organe souverain. Elle est dirigée par le Prince de l'Arcane, l'Archonte de la Tour Foudroyée, assisté des Bématistes et des Somatophylaxes. Les Bématistes forment un corps d'intendants qui gère les affaires stratégiques de l'Arcane. Les Somatophylaxes sont en quelque sorte les yeux et les oreilles du Prince: ils sont huit, répartis dans le monde, à la tête de réseaux d'espionnage inconcevables pour le commun des Immortels.

• La Tour crénelée

La Tour crénelée est l'organe de préservation des trésors, biens et connaissances, ésotériques retirés du monde profane. Elle se compose des Protecteurs de la sagesse, conservateurs des possessions de l'Arcane, et des Architémages, architectes et constructeurs spécialiste de la protection physique et magiques des bâtiments.

• L'Éclair

L'Éclair est l'organe d'intervention. Les Adoptés sont organisés en commandos, les Phalanges, regroupant de deux à cinq Nephilim. Chaque Phalange est placée sous l'autorité d'un Maître de la Foudre.

On distingue communément quatre grands types de Phalanges : les Phalanges hypapistes en lutte contre les Arcanes mineurs ; les Phalanges nihilistes chargées de la destruction des découvertes ésotériques par les mortels ; les Phalanges de l'Ostrakon spécialisée dans la désinformation sur l'histoire invisible ; les Phalanges de la Nouvelle Sagesse intervenant dans le champ des nouvelles technologies.

Enfin, en marge de ces familles, on trouve la Phalange de Caïn, une Phalange non officiellement reconnue par l'Arcane mais dont l'existence est avérée pour tous les ésotéristes avertis. Son objectif serait de surveiller l'Arcane du Bateleur. Certains ajoutent que son but va au-delà et qu'elle ne se prive pas d'intervenir également contre les adoptés de l'Arcane I allant même parfois jusqu'à éliminer certains Nephilim ! Une assertion qui semble néanmoins peu probable – la Maison-Dieu préférant plutôt attendre un mandat clair de sa consœur la Justice avant de s'en prendre ouvertement à d'autres Immortels –, mais qui illustre bien l'aura de mystère et de phantasme qui entoure cette Phalange.

Source : volume XVI du Grand Codex des Adoptés



LES SERVITEURS DE L'HALLALI

Cette Chapelle Myste joue un rôle d'Ennemi dans la Quête des Simulacres imparfaits. Présentées sommairement dans Vision-Ka 5 (p.18), vous la trouverez ici développée. La lecture de cette Quête est un préalable nécessaire.

HISTOIRE

Presque tous les descendants de l'unique rescapée de la destruction du jardin d'Éden sont initiés aux Mystères du Zénith. Tous jusqu'à Kiam, jeune chasseur mésopotamien qui, alors qu'il atteint le grade de Pastophore, quitte brusquement sa Chapelle et disparaît dans le désert. Comme ses parents, il a perdu l'usage de l'Intuition suite au développement de son Ka-Soleil (cf. Vision Ka 5, p.13). Contrairement à eux, il décide de la retrouver. Après bien des expériences, il constate que la vie simple de nomade et de chasseur suffisent à lui faire oublier toutes ces années d'étude et communier à nouveau avec le « chant vert », le souffle de Ka-İa.

Kiam rassemble autour de lui ses cousins et en fait une bande de chasseurs hors pairs, qu'il dirige sous le nom de Nemrod. Le soir, au campement, il leur conte sa version de la chute de l'Éden. Selon lui, Jéhovah a placé les dieux animaux – autrement dit les zoomorphes – sous l'autorité d'Adam et d'Ève. L'harmonie régnait car les dieux reconnaissaient la supériorité de l'être humain en tous les domaines. Puis vint un dieu serpent qui convainquit Ève de croquer dans un Fruit d'Or, ce qui l'éveilla à la Sapience. Elle quitta son état naturel et se priva ainsi du chant qui baignait dans l'Éden. Adam ne fut que trop prompt à l'imiter, ainsi que tous leurs enfants. La morale de cette histoire est que l'initiation est un poison qu'il faut combattre. Selon Kiam, les dieux animaux sont responsables de la destruction du jardin et tant qu'ils existeront, le retour à l'état de nature ne sera pas possible.

Paradoxalement, dans un premier temps, Kiam n'a que trop besoin de la Sapience des Mystes pour combattre les dieux. Alors que ses disciples rejoignent les initiés de l'Orient pour percer les secrets des chasses saturnales, il s'enrôle dans la branche Occidentale pour apprendre ses pratiques magiques. C'est là qu'il conçoit le rituel de l'Hécatombe. Kiam prophétise qu'au centième dieu sacrifié selon ce rite naîtra un dévoreur de dieux, une créature capable de terrasser tous les zoomorphes puis de déchaîner l'enfer sur tous les hommes épris de leur civilisation. Sur les ruines du monde, l'Homme retrouverait enfin l'état de nature, l'ignorance qui était la sienne dans le Jardin d'Éden. Le projet Hallali est né. Armé de ce rituel, Kiam rejoint sa vraie famille dans le désert, fonde la Chapelle des Serviteurs de l'Hallali sous l'égide de l'Orient et commence la grande chasse aux zoomorphes.

La Chapelle est aujourd'hui sous la coupe d'un initié du 5ème arc, un Grand Architecte des arches universelles, chasseur hors pair, qui s'est mesuré aux prédateurs les plus féroces de cette terre. Il rêve de descendre en Hadès pour dompter un Daïmon. Il a défait le précédent Nemrod en combat à mort, comme ce dernier l'avait fait avant lui. Sa position n'est pas sans ressembler à celle du mâle dominant dans une meute.

SAPIENCE

« N'oublie jamais qu'en chassant, nous perdons l'initiation qui nous coupe du vent, de la terre et de la pluie. L'exaltation de la traque nous fait communier avec l'animal que nous n'aurions jamais dû cesser d'être. Ne te laisse pas aveugler par les initiés des Mystères qui souhaitent faire de ton âme une épée, d'autant plus flamboyante qu'elle t'aveuglera sur ta condition de créature naturelle. N'oublie jamais... »

Paroles du Nemrod prononcées dans un dernier souffle à son successeur

Le chant vert

La véritable doctrine des Serviteurs de l'Hallali est secrète, même aux yeux du Ruisseau qui les chapeaute. En apparence, ils respectent les rituels solaires des Mystes. En réalité, ils professent le retour à la vie sauvage, profane par excellence.

Entendre le chant vert exige un test d'Endurant dont la Difficulté est égale au niveau de Ka-Soleil. Celui qui le perçoit peut courir sans se fatiguer pendant une journée complète. C'est à l'aide de ce don que les chasseurs traversent le désert ou poursuivent des zoomorphes de ville en ville sans jamais boire ou manger. Le souffle de Ka-İa les sustente.

Les Immortels ont la possibilité d'entendre ce chant sans renoncer à leur Sapience. Ils peuvent utiliser leur Ka-Terre à la place de leur niveau d'Endurant. Les zoomorphes, aux Simulacres faibles en Ka-Soleil, sont les plus susceptibles de réussir ce petit prodige.

La grande chasse

Les Serviteurs de l'Hallali ont mis au point une version modifiée des chasses saturnales, adaptée à leur chasse aux zoomorphes. Dans un périmètre délimité à chaque sommet par le sacrifice d'un animal à l'aide d'une arme en Orichalque, aucun zoomorphe ne peut sortir tant qu'il n'a pas goûté au sang d'un chasseur se prêtant au rituel. De même, les chasseurs doivent consommer le corps d'un zoomorphe pour pouvoir quitter la zone. Pour ceux qui sortent sans respecter cette condition, c'est la folie au bout de quelques jours (une puce de Khaïba gagnée par heure pour les Immortels).



Le rituel de l'Hécatombe

Ce rituel consiste à pendre un zoomorphe par des crochets de métal contenant de l'Orichalque. Le métal honni force les Ka-éléments à quitter le corps par le sang qui s'écoule, pour rejoindre une cuve où baigne un mélange écoeurant de chair et de Ka, liés par des Terres Rares. Le cadavre exsangue est ensuite jeté dans la cuve, pour contribuer au simulacre de la bête à venir.

Le contenu de la cuve est vivant et développe lentement une conscience collective, à mesure que chaque Pentacle individuel de zoomorphe sacrifié se délite sous l'effet du Khaïba galopant qui prend possession de lui, comme s'il était transformé en Homoncule. Si le rituel est réussi, chaque Pentacle sacrifié fait gagner une puce d'Initié à cette entité collective.

Elle ne s'éveillera que lorsque son niveau d'Initié rattrapera son niveau de Khaïba, à savoir Très Enkhaibaté. De part sa naissance, elle sera vouée au Dévoreur. Elle maîtrisera la Voie du Khaïba complètement – Maître dans chaque Compétence occulte – et son corps sera proprement monstrueux. De plus, elle sera capable de se nourrir sur les Ka-éléments ou le Ka-Soleil, comme un effet-Dragon. Tout Adopté de la Lune ressentira une douleur dans son Stellaire face à elle. Seul l'Orichalque pourra l'arrêter. Deux lances en métal honni sont prévues comme « bâton » pour la contrôler, la « carotte » consistant en des banquets d'Immortels capturés.

Il ne manque plus qu'une dizaine de zoomorphes pour assurer la transformation.

Le fragment de l'Arche de Noé

L'Arche de Noé fut le premier lieu où des zoomorphes purent vivre en communauté, entourés d'humains et des Nephilim. Des légendes persistantes de l'Arcane XVIII racontent qu'ils avaient découvert que leur incarnation animale leur permettait certains prodiges. Leur savoir a été perdu avec la destruction de l'Arche. On dit que pendant leur séjour les zoomorphes ont gravé leur savoir sur le bois même du navire, sous forme de symboles compréhensibles par eux seuls.

Le fragment est enfermé dans un coffre-fort de l'université d'Amman. De mauvaises photos de ce fragment parviennent dans les Demeures Philosophales de la Lune. La rumeur se répand et de nombreux zoomorphes se rendent à Amman, qui pour obtenir le fragment, qui pour aider à le décoder, qui pour être parmi les premiers à entendre ce qu'il renferme et qui pour en découvrir d'autres.

Les Adoptés de l'Arcane de la Lune supposent que les signes sont une version primitive du Coelbren, leur langage kabbalistique qui veut justement dire « signe du bois ». Les premières études montrent que le fragment parle d'étoile et de Soleil, et d'une créature qui vivrait

dans la terre. La dernière mention évoque littéralement Ka-Īa, ce qui excite énormément la curiosité de l'Arcane. Une fois complètement décodé, il révèle deux choses :

- l'incarnation dans un animal permet de ne pas se couper de Ka-Īa et de sentir son souffle. Telle doit être la quête d'Agartha des zoomorphes : se faire semblable à Ka-Īa.

- Certains animaux ont une étoile au centre de leur Ka, comprendre une Épine Solaire. Il faut se rapprocher d'eux.

La BÊTE

Faëdanrin est un Faërim qui a vécu sur l'Arche de Noé et a échoué en Mésopotamie. Adoré comme un dieu par les Mystes de Mithra, il sut profiter au mieux des sacrifices qu'on lui consacrait. Lorsque son tour arriva, il parvint à s'enfuir en s'incarnant dans un taureau sacrificiel. Il revint plus tard, dans le dessein d'être sacrifié volontairement, seulement pour pouvoir incarner le prêtre Myste qui avait décidé qu'il était temps d'en finir avec lui. Il se laissa à nouveau tuer pour se venger du prêtre, puis s'exila dans le désert dans le corps d'un énorme molosse. Il goûta le corps de Mystes ayant absorbé des Nephilim, ce qui lui laisse le goût du Ka et du sang dans la bouche. Ayant choisi une mort volontaire puis tué son père symbolique, Faëdanrin devint Compagnon sur la voie du Dévoreur dans la quête des Simulacres imparfaits.

Dans le courant du XX^{ème} siècle, il fut pris à parti par les Serviteurs de l'Hallali. Chassé par le Nemrod, il parvint à échapper à tous ses pièges. Il devint l'obsession du Nemrod. Le chasseur réussissait parfois à l'abattre, mais Faëdanrin se réincarnait dans un autre animal et la chasse se poursuivait. Pourchasser Faëdanrin devint un défi que se lancent les Serviteurs pour prouver leur valeur. Puis, finalement, il fut capturé et allait être sacrifié au rituel de l'Hécatombe.

Il ne s'en sortit qu'en proposant de sacrifier de nombreux zoomorphes à sa place. Détenteur d'un fragment de l'Arche de Noé, il offrit l'objet pour attirer des zoomorphes en masse, en un seul endroit. Faëdanrin entepose les reliques de la même façon qu'il dévore, avec un grand appétit. Autant il mange pour manger, autant il possède pour posséder. Il n'a jamais cherché à découvrir ce qui se cachait derrière les signes parsemant le morceau de bois.



INTRIGUES

Le travail du Meneur de Jeu sera d'abord d'attirer les PJ à Amman, ou une autre ville de son choix hébergeant les récentes activités des Serviteurs. Par défaut nous considérons que la Chapelle a obtenu l'aide de Ducharan (cf. le tome 2 des Chroniques de l'Apocalypse).

Une fois sur place, distillez les événements suivants :

- les chats ont disparu de la ville,
- les animaux se sont échappés du zoo et ont été mystérieusement abattus à l'aide d'armes tranchantes,
- des rencontres avec les zoomorphes attirés par la rumeur.

Faëdanrin a pour mission de traquer les zoomorphes pour leur faire croire qu'une entité liée au Dévoreur est en ville. Il les traque, les combat, fait croire qu'il est gravement blessé et fuit dans les rues jusqu'à un faux cul de sac. En réalité, c'est l'arrière d'un camion qui bloque la rue. Faëdanrin bondit à l'intérieur, les zoomorphes suivent, et lui ressort par une trappe en hauteur qui se ferme l'instant d'après...

Après un séjour dans les grottes sous le Temple d'Hercule, ils sont tous emmenés au haut lieu de Pétra pour être sacrifiés. Aux PJ d'essayer de faire s'échapper les zoomorphes emprisonnés dans les grottes ou sur le haut lieu... Leur seule chance sera peut-être d'attirer la bête dans l'autre de Niddhog.

LES LIEUX

Les grottes du Temple d'Hercule à Amman

Tous les Turbulents rôdeurs mordorés sont armés de glaives d'Orichalque. Il y a là de nombreux zoomorphes avec qui discuter. Les Mystes ne s'embarrassent de muselières que le temps du trajet, les zoomorphes se font attacher ensuite et arrachent leur muselière facilement. L'Orichalque qui baigne la pièce et les barreaux de la prison suffisent pour rendre difficile toute Science occulte. Un Échec a les conséquences d'une Maladresse, donc 3 points de Khaïba, et les Adoptés de la Lune refusent de se comporter d'une façon aussi vulgaire.

Faëdanrin se doute qu'il finira au fond de la cuve s'il ne fait rien. Il compte se laisser sacrifier et tenter de faire de la bête son Simulacre. Pour s'assurer de dominer la conscience collective du monstre, il a créé un lien entre lui et les créatures qui vont être sacrifiées. Il a établi qu'il était leur prédateur en les chassant et en goûtant leur sang, comme dans les rituels Mystes qu'il connaissait si bien quand il était révérend comme un dieu.

Le haut lieu

Le haut lieu de Pétra est très spectaculaire. On y accède par un escalier antique taillé à même la falaise. Malgré la difficulté du chemin, les animaux à sacrifier empruntaient ce parcours. Au débouché du chemin, une première esplanade où se dressent deux obélisques, haut de 6 à 7 mètres, taillés dans le rocher primitif.

Ledésertthanté par le Déluge

Un fragment de l'Arche de Noé
découvert à Pétra
Par Yvon Miserois

Samedi 24 avril 1999

L'archéologue Ahmed Khashoggi avait annoncé l'hiver dernier qu'il avait découvert un nouveau site de fouilles dignes d'intérêt sur le plateau surplombant le mythique Khazne, le long du Siq. L'étude, publiée ce mois-ci par les membres de son équipe et lui-même, montre que cette nouvelle n'était que la partie immergée d'un iceberg dont on commence à deviner l'immensité. On sait que le Siq a été le lit d'une rivière. Mais là où Ahmed Khashoggi va plus loin c'est qu'il affirme qu'un mouvement tectonique d'une

rare intensité sur le territoire Jordanien bouleversa la région, il y a près de 7 500 ans. Un événement catastrophique qui pourrait être à l'origine du récit biblique du Déluge

Au début du mois dernier, le chasseur d'antiquités découvrit enfin la preuve que le récit biblique disait vrai ! Le Déluge n'était pas une fable. Il avait été inspiré par des événements bien réels qui s'étaient produits en Jordanie. Cette nouvelle relayée par la grande université d'Ammân, le principal sponsor de la mission, fait aujourd'hui le tour du monde après n'avoir été réservée qu'à une poignée de spécialistes. Ahmed Khashoggi a découvert le fragment d'un bateau qui date de plus de 7000 ans. Peu de détails sont donnés sur la nature du fragment, sinon que sa taille est telle qu'il aurait pu aisément abriter des milliers d'hommes et de femmes, voire d'animaux. Il n'en fallait pas plus pour imaginer qu'il pouvait s'agir de l'arche du vieux patriarche.

« L'architecture de ce vieux bateau de bois est admirable », souligne le professeur Dusharan, recteur de l'université de Jordanie. Gisant par plus de 10 mètres de fond dans un milieu très sec, il est dans un parfait état de conservation. Quant aux vestiges d'habitations repérés aux alentours et qui ont motivé initialement les fouilles, ils n'ont pu être datés. Leur structure fait toutefois penser à celle de certains sites néolithiques caractéristiques des côtes turques.

Voisine du Proche-Orient, où sont nés l'agriculture et l'élevage, cette région du monde a aussi un passé très riche. Malheureusement, les recherches sont soumises à l'approbation de la toute puissante université jordanienne, qui peut décider de la composition des équipes archéologiques. Le site en lui-même est fermé au public et seules des autorisations exceptionnelles sont données au compte goutte pour les érudits du monde entier. Ces fouilles constituent une source inespérée pour tous les scientifiques.



La seconde esplanade est une grande cour rectangulaire de 14m par 6m. Des banquettes sculptées sur le pourtour de l'esplanade permettent à l'assistance de festoyer sur place lors de banquets rituels. Les banquets réunissent treize hommes, en incluant l'hôte. Celui-ci sert ses invités. On y boit du vin en écoutant des chanteuses. Au fond, vers le centre, un cube de pierre comportant un petit escalier. Il fait office d'autel où l'on place le bétyle,

le symbole de la présence du dieu, dans une petite cavité supérieure.

À gauche, un deuxième autel creusé d'une cuvette pour recueillir le sang des sacrifices qui s'écoule vers une auge rectangulaire. Près du site, une citerne offrait la possibilité de faire des ablutions rituelles avant et après les sacrifices.

Les Serviteurs DE L'HALLALI

Faction Compagnon : Chapelle du Ruisseau de Fer.

RESSOURCES

Troupes : 1 maître, 5 compagnons, 20 apprentis.

Équipements occultes : une armure constellée, deux lances en Orichalque.

CARACTÉRISTIQUES

Assez Savante, Peu Fortunée et Sociable

Contacts : un membre de l'Alliance de Maat (+1 aux missions d'influence auprès des autres Chapelles)

Allié : Faëdanrin (+2 aux missions de capture de zoomorphes).

PERSONNAGES

Le Nemrod

Grand Architecte des arches universelles
Très Présent

Traditionnellement, le Nemrod perd son ancien nom au profit de son titre.

Sexe : M.

Âge : 39 ans.

Social : Pas Fortuné, Pas Savant, Assez Sociable.

Caractéristiques : Très Agile, Fort, Assez Intelligent, Endurant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Initié.

Compétences : Armes (De mêlée, De trait) M, Arts Martiaux M, Discrétion C, Sport (Athlétisme) C, Survie (milieu urbain et désert) C, Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Épée) C, Histoire invisible (Révélation) A.

Équipement : arc court (Assez Meurtrier + 3, 6) et sabre arabe (Assez Meurtrier + 7, 5).

Armure constellée (Orion) :

+3 aux dégâts par son arme de mêlée

Protection 6/6 sans encombrement

Gain d'un niveau de Discrétion le rendant quasi invisible

+3 à l'initiative

Faëdanrin

Faëdanrin est incarné dans un molosse qui tient du monstre du Gévaudan. Difficile de savoir de quel animal il s'agit, son Khaïba l'a amené à mi-chemin entre un lion et une hyène. Il a asservi une créature de Kabbale qui vit dans sa bouche et lui permet de parler comme un être humain.

Sexe : M.

Caractéristiques : Agile, Très Fort, Assez Instinctif, Résistant, Assez Séduisant.

Compétences : Attaque M, Esquive M, Vigilance M, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (désert) M.

Armes naturelles : griffes & crocs Meurtriers 5 (6).

Pentacle : Ka-Terre (Assez Initié), Ka-Feu (Assez Initié), Ka-lune (Peu Initié), Ka-Air (Pas Initié) et Ka-Eau (Pas Initié) ; Assez Enkhaïbaté.

Traditions : Arcane mineur (Épée) C, Histoire invisible (...) C.

Quête des Simulacres imparfaits : Compagnon (peut passer en Ombre pour ne plus être gêné par ses blessures ; peut attaquer un Nephilim incarné pour prendre son Simulacre).

Sciences occultes : Mage du Second Cercle, Kabbaliste du Premier Cercle.

Sorts de prédilection : Communiquer la peur, Projection brutale, Invincibilité mineure.

Mission

Capturer des zoomorphes

Pré-requis : Initiation à Compagnon.

Coût : 1 niveau de Fortuné par zoomorphe capturé. Le coût a été réduit à une puce grâce au fragment de l'Arche de Noé.

Difficulté : le niveau d'Initiation du zoomorphe recherché.

Durée : 1 mois par niveau d'Initiation du zoomorphe recherché. Le coût a été réduit à un jour grâce au fragment de l'Arche de Noé.

Chef de mission : le Nemrod.

Ressources humaines affectées : une unité de dix apprentis (modificateur de circonstances de +3) et Faëdanrin (modificateur de circonstances de +2).

Compétence : niveau d'Initiation du Myste chargé de la recherche.

Bénéfice : un zoomorphe de plus sur les cent à sacrifier pour faire naître le dévoreur de dieux.



L'Auvergne et ses LÉGENDES

Les trois lieux présentés ci-dessous peuvent vous servir comme base de campagne ou de scénario se déroulant en Auvergne. Vos Immortels seront amenés à découvrir une région où l'occulte est très présent. Des secrets ancestraux sont cachés derrière chaque légende...

LES MONTS DORE

L'Auvergne est connue pour ses volcans. Différents lieux portent ainsi des noms bien à propos : une cheminée au Diable, une bouche de Satan, un vallon des Enfers, etc. Tous ces lieux cachent pour les habitants de la région une porte vers les Enfers. Et ils n'ont pas tort, loin de là. Le lac du Chambon également connu sous le nom du « Tartaret » garde l'accès d'un des plus grands Royaumes de France, le Tartare, dirigé par Prométhée. Ce Selenim porte ce nom par dérision et sa véritable identité n'est pas connue. L'Arcane XIII qui a essayé de le rallier à sa cause pense que ce Selenim fut un proche du Père des Mystères et garde une rancœur de son rapprochement avec l'humain. Leur vision du Ka-Soleil était bien différente. Liberté pour l'un, nourriture pour l'autre.

Pour lutter contre l'Entropie, Prométhée envoie ses serviteurs terroriser les habitants de la région. La peur d'une éventuelle éruption d'un volcan n'étant plus d'actualité, il a dû renouveler ses Assouvissements. Rares sont les Auvergnats à s'approcher des « gour », mare limpide mais étrange, creusée dans la roche par des eaux souterraines. Ces « gour » sont les passages empruntés par les serviteurs de Prométhée pour chercher de la nourriture pour leur Souverain.

Prométhée est confronté à deux factions qui pourraient bien découvrir par hasard une porte de son Royaume. La première, les Anges guérisseurs, regroupe des médecins ou des passionnés de la médecine et des soins naturels. Spécialisés dans la récolte des eaux thermales de sources, ils proposent leurs services dans les marchés ou foires. Cette eau « bénite » a de véritables pouvoirs de guérison et a surtout d'étranges conséquences sur le Ka-Soleil. Les Anges sont très populaires malgré leurs réputations de rebouteux et de charlatans par les collectivités locales et les « biens pensants ». Cette faction est dirigée par Antoine Tournepierre, un ancien pharmacien qui a quitté sa profession suite à la découverte du pouvoir de l'eau des monts Dore. Il a regroupé plusieurs amis et a finalement décidé de prendre la route afin de faire profiter cette source « magique » à tous les habitants de la région. Antoine et ses Anges se voient comme des êtres immortels apportant la guérison à ceux qui leur feront

confiance. Cette étrange faction a attiré la curiosité de la Commanderie d'Auvergne qui les fait surveiller depuis quelques mois. Les Templiers vont bientôt découvrir l'endroit où ils se fournissent en eaux miraculeuses et vont commencer à fouiner les monts Dore à la recherche d'une explication.

La seconde faction est plutôt une Fraternité regroupant quatre Nephilim Alchimistes, les Doriens. Ils ont découvert depuis quelques mois la richesse minérale de la région dont les fameuses paillettes d'or emportées par les rivières. Ces paillettes d'or sont connues comme l'or des Gaules et explique le nom des monts (monts d'Or transformé en monts Dore pour tromper les collecteurs d'impôts). Sa richesse est plus grande que sa valeur vénale. En effet, ce métal est né de la cristallisation de Ka-Soleil. À sa mort, le Ka-Soleil d'un habitant vivant sous le contrôle du Royaume de Prométhée est disloqué, une part est récupérée par le Selenim et l'autre se transforme en or pulvérisé en paillettes. Ce phénomène n'est pas automatique et se déclenche quand certaines conditions sont remplies (Conjonction, Ka-Soleil au minimum Peu Initié, etc.). Les Doriens n'ont pas encore découvert l'origine du phénomène, mais la présence du Ka-Soleil les laisse perplexes. Ils envisagent une expédition dans les galeries des monts Dore afin de trouver la source de ce phénomène.

L'action conjointe de ces deux factions va accélérer le phénomène. Les soins réalisés par les Anges vont entraîner des modifications du Ka-Soleil des habitations de la région. Le Ka-Soleil de ces soignés est à leur mort soumis à la cristallisation, rendant le phénomène plus fréquent. Une fois constatée, cette information et transmise par les médias, ce qui déclenche une ruée vers l'or. Des Nephilim pourraient bien s'intéresser à cet étrange phénomène ? Des pluies d'or ont été aperçues dans la région...

LE CHAOS DE NÎMES-LE-VIEUX

Au sud des monts Dore, on peut admirer les gorges du Tarn et ses causses. Les grands causses ont l'apparence d'une montagne blanche et plate creusée de gouffres et de grottes. Ces gouffres recèlent des merveilles de la nature : stalactites, stalagmites, perles de roche... Les plus connus sont le Roc de la Vierge au Larzac, Roquesaltes sur le causse Noir ou encore Nîmes-le-Vieux sur le Méjean. Certains racontent que Satan aurait créé ce dernier lieu suite à un défi perdu contre Saint Martin. D'autres racontent qu'il s'agit de ruines titanesques d'une antique cité où l'on célébrait un culte au Taureau noir.

Ces légendes sont en même temps loin et très proche de la réalité invisible. Après la Chute d'Orichalka sur Atlantide, l'île explosa littéralement sur la force titanesque de l'impact de la météorite. Des morceaux volèrent sur des milliers de kilomètres. L'un de ces morceaux vint s'écraser dans le Massif Central dans la région des causses. Le lieu en fut transformé à jamais tant physiquement, que magiquement. Physiquement, la pierre sculptée



prit la forme de donjons, de créneaux ou d'animaux fantastiques... Les amas ruiniformes forment des vestiges cyclopéens de temples antiques et les gouffres ressemblent à des gueules de monstres endormis. Magiquement, la structure des Champs élémentaires fut perturbée par la présence de ce morceau d'Atlantide. Cet immense bloc de roche – le Chaos – contient une source de magie atlante. Ce Chaos contenait des Kaïm qui ont été arrachés à leur île lors de la Chute. La majorité de ces Kaïm n'ont pas survécu et ont été dissipés dans les Champs magiques. Les survivants peu nombreux étaient enfermés dans le roc jouant le rôle d'une Stase géante (mélange de roche et d'Orichalque). La présence de l'Orichalque détruisit les plus faibles et entraîna les autres dans une déchéance lente et mortelle : le Khaïba. Ces anciens Kaïm prirent l'apparence de petits lutins de pierre velus. Le Khaïba leur permit de découvrir les failles de leur prison. Ils trouvèrent ainsi des grottes et des galeries pour enfin remonter à la surface. Ils furent remarqués par la population locale qui les nomma les Laminak. Les Laminak ne pouvaient pas s'éloigner trop longtemps de leur Stase au risque de se pétrifier. Nombreux sont ceux qui se sont retrouvés piégés et sont encore visibles dans les causses du Tarn.

L'un des Kaïm, Basa-Jaun, accepta mieux que les autres sa nouvelle nature. Comme ses frères, il trouva une porte vers le monde extérieur. Ce monde l'intéressait et il chercha une solution afin de lutter contre la pétrification. Il l'a découvert rapidement lors de sa première rencontre avec un humain. Basa-Jaun avait faim et le dévora. Sa consistance si particulière – son Ka-Soleil – augmenta sa résistance à la pétrification. Il continua ainsi en s'attaquant aux tribus installées dans la région. Il devint pour elles le Seigneur Sauvage. Pour limiter ces carnages, un culte fut organisé autour de la créature. Un culte à Mystères étaient né. La liturgie de ce culte était proche de celle de l'Occident. Des sacrifices étaient organisés chaque nouvelle lune pour gagner les faveurs du Seigneur Sauvage.

Mais ces temps sont depuis longtemps révolus. Les Mystères ont perdu de leur puissance et le Basa-Jaun s'est endormi dans sa prison atlante. Cette tranquillité ne pouvait pas durer. Vers la fin du XIXe siècle, la spéléologie fait ses premiers pas dans la région, et Edouard-Alfred Charles, un membre de la Synarchie, se lance dans l'exploration des grottes de la région. Son Degré lié à l'Axe du Sage, la *Terre Pleine*, tente d'éclaircir la présence de pierres identiques dans des régions éloignées de plusieurs milliers de kilomètres. Leur théorie est que ces pierres seraient issues du même bloc, l'île de l'Atlantide évoquée par Platon. Lors de leurs expéditions, certains de ses membres vont disparaître, d'autres vont être

retrouvés dévorés par un monstre inconnu. Le Seigneur Sauvage se réveille lentement et reprend des forces depuis un siècle. Avec ses Laminak, ils comptent bien rétablir son culte. Des morts tragiques dans la région éveillent des anciennes légendes... la bête du Gévaudan serait-elle de retour sur ses terres ? ou bien cette bête serait-elle bien plus ancienne ?

SALERS ET SES TEMPLIERS

Salers est l'un des plus beaux villages de France dont certains de ses immeubles sont classés monuments historiques. Cette ville est également réputée pour avoir été le centre d'une Commanderie templière. Pour preuve, l'une de ses maisons est le siège des rumeurs de ses habitants depuis des siècles. La « Maison des Templiers » servait autrefois de relais sur le chemin de Compostelle. Elle abrite actuellement une école et un musée d'histoire locale et d'arts et traditions populaires.



Cette maison accueille toujours l'Ordre des Chevaliers Bienfaisants de la Cité Sainte (cf. *Les Templiers* 2, p.62, et encart ci-dessous).

Cette Obédience est l'une des plus énigmatiques que le Temple ait vu naître dans son giron. Cette Faction regroupe des Manteaux Blancs et des R+C de la Branche de l'Espace. Ces Initiés se sont alliés en secret afin de découvrir un accès vers Aggartha-Shamballa, la Cité Sainte. Pour eux, un simple rituel très puissant peut leur ouvrir cette porte. Ils ont entrepris des recherches méticuleuses dans les archives de la région pour découvrir des lieux où qui pourraient accueillir une porte vers la Cité Sainte. Chaque église ou chapelle est fouillée dans les moindres recoins. Le Sanctuaire pense que la Cité d'Aggartha a plusieurs accès sur le Monde profane dont l'Auvergne et Salers. En effet, leur théorie peut être exposée simplement : les pèlerinages sont des chemins qui mènent à des lieux saints. Celui de Compostelle, l'un des pèlerinages les plus célèbres, est sans conteste la voie royale vers la Cité Sainte. Chaque étape est donc étudiée avec attention (légendes, géographie sacrée, etc.). Le savoir des Templiers couplés avec les Tekhnès de l'Espace des R+C a permis à l'Obédience de progresser rapidement dans leur quête. À l'heure actuelle, il n'est pas possible d'affirmer que la Cité Sainte est au bout du chemin...



L'Ordre des Chevaliers Bienfaisants DE LA CITÉ SAINTE

Siège

Le Siège de cette Obédience est situé à Salers dans la « Maison des Templiers », maison qui accueille un musée d'histoire locale. Les Chevaliers font leur réunion dans la réserve du musée.

Organisation

L'OCBCS est organisé en quatre Ateliers : les Ateliers du Parvis, du Porche, du Temple et du Sanctuaire.

L'Atelier du Parvis se charge de la protection du Siège en faisant disparaître tout gêneur ou curieux.

L'Atelier du Porche s'occupe de l'initiation des nouveaux Chevaliers Bienfaisants et de l'entraînement des membres actuels, tant au niveau physique que liturgique.

L'Atelier du Temple regroupe les Mages de l'Obédience. Ils ont pour mission de découvrir un rituel ouvrant les portes de la Cité Sainte.

L'Atelier du Sanctuaire est l'organe dirigeant de l'ordre. Ses membres sont les seuls à connaître la nature mixte – Temple et R+C – des Chevaliers. Cet Atelier coordonne les actions des trois autres Ateliers et attend avec impatience le jour où ils pourront enfin réaliser le Rituel de la Cité Sainte.

Méthodes

Les Chevaliers sont plus des scientifiques que des soldats. Leurs méthodes se résument à des activités de recherche active dans les domaines suivants : mathématique quantique, géographie sacrée, science tellurique, radiesthésie, magie, voyage astral, etc.

Influences

Leur influence est assez limitée. L'Atelier du Sanctuaire a ordonné à ses membres la plus grande discrétion. Le Secret est bien trop important pour que les Dirigeants de l'Ordre prennent le risque d'être repéré par des Manteaux Rouges ou G en personne.

Complots

L'OCBCS souhaite tout simplement rentrer dans la Cité Sainte. Il pense que leurs supérieurs hiérarchiques – Manteaux Rouges pour les Templiers et Supérieurs Invisibles pour les R+C – leur cachent des vérités sur ce lieu afin de garder pour eux les richesses de Sapience de la Cité Sainte.

