



T.I.L. 98

Scénario Nephilim

Au
Commencement
était
le Verbe...

Au Commencement était le Verbe... (Jean; I, 1)

« ⁵ et au milieu, la forme de quatre êtres dont l'aspect était le suivant : ils avaient forme humaine. ⁶Chacun avait quatre faces et chacun avait quatre ailes. ⁷Quant à leurs jambes : la jambe était droite et la plante de leurs pieds était comme la plante de la patte du veau et brillait comme le scintillement de l'airain poli. ⁸Sous leurs ailes et sur leurs quatre côtés il y avait des mains d'homme. Leurs ailes à tous les quatre ⁹se rejoignaient l'une l'autre. Leurs faces ne se tournaient pas quand ils avançaient : chacun allait selon l'orientation de ses faces. ¹⁰Quant à la forme de leurs faces, c'était une face d'homme, puis une face de lion, sur la droite des quatre, puis une face de taureau, sur la gauche des quatre et une face d'aigle pour les quatre. ¹¹Leurs ailes étaient déployées vers le haut ; chacun en avait deux, rejoignant chacune sa voisine, et deux couvrant son corps. ¹²Chacun allait selon l'orientation de ses faces. Ils allaient là où l'esprit devait aller. Ils ne se tournaient pas en marchant. ¹³Entre les êtres la vision était comme des braises incandescentes, c'était comme la vision des torches ; cela se déplaçait entre les êtres ; le feu avait de l'éclat et du feu sortait la foudre. ¹⁴Les êtres allaient et revenaient en courant, vision pareille à la foudre. »

Ezechiel, I.

Ainsi soit...

Le scénario s'inspire de la figure du Christ Tétramorphe (cf. Annexes) qui représente l'Univers dans sa plénitude : les quatre évangélistes sont représentés aux quatre directions cardinales et le Christ en majesté au centre.

Chaque tableau de l'histoire qui suit rappelle ce principe en mettant en scène l'un de ces cinq éléments fondamentaux.

Ainsi, le premier volet fera intervenir un Ange, figure de Matthieu, le second mettra en scène les lions de la Porte aux Lions, figure de Marc, le troisième une étable (le Taureau est la figure de Luc), le quatrième un Aigle, figure de Jean. Le cinquième enfin fera intervenir Elie, qui annonce le retour du Christ.

Les joueurs seront en outre amenés à reproduire, plus ou moins à leur insu, cinq étapes de la vie du Christ :

- L'Annonciation
- Le Choix des Apôtres
- La Cène (et la trahison de Judas)
- Le Grand Sanhédrin (jugement de Jésus)
- La Résurrection

Cela les conduira à assister au retour du prophète Elie, signe de l'arrivée prochaine du Messie (Malachie III, 23). Or, pour les Chrétiens comme pour les Juifs et les Musulmans, le retour (ou l'arrivée, selon les points de vue) du Messie correspond au Jour de Dieu, à la fin des temps, en clair : à l'Apocalypse....

Les Hayyôth

Le prophète Ezechiel rapporte avoir eu une vision de la Gloire du Seigneur, dont le trône est porté par quatre Bêtes ailées, toutes munies de quatre têtes : lion, aigle, taureau et ange. Plus tard, l'iconographie chrétienne attribuera chacune de ces créatures aux Evangélistes : l'Ange pour Matthieu, le Lion pour Marc, le Taureau pour Luc et l'Aigle pour Jean. Enfin, au Moyen-âge, l'image du Christ Tétramorphe (Jésus en majesté entouré des quatre Bêtes) symbolise la plénitude et l'équilibre du monde sous la Lumière du Christ.

Yerushalayim, la Ville Trois Fois Sainte

Les événements qui vont suivre se déroulent tous à Jérusalem et dans ses environs. Si l'on devait qualifier cette ville en un seul mot, ce serait certainement l'adjectif « cosmopolite » qui conviendrait le mieux. Son surnom de « Trois Fois Sainte » est autant due à l'importance symbolique qu'elle occupe dans les trois religions majeures de l'Occident, qu'à sa richesse et diversité architecturale. En flânant dans ses rues, on y contempera mosquées, synagogues et églises chrétiennes de tout bord (catholique, protestante, orthodoxe ...) rivalisant de splendeurs et de piété.

Si Jérusalem est devenue une cité moderne et s'est étendue en de vastes faubourgs, son centre ville a conservé sa particularité historique. Un consensus général l'a compartimenté il y a des siècles en quartiers d'affinité religieuse (voir plan de la vieille ville en Annexe). Ils sont restés tels quel. Chaque communauté y a imposé ses principes, son mode de vie et son style architectural. On pourra donc se perdre dans le souk du quartier arabe, se laisser tenter par les charmes du quartier juif avant de retrouver le classicisme des cités d'Europe occidentale...

Il ne faut pas croire pour autant que les troubles opposant palestiniens et juifs en Israël empoisonnent la vie au quotidien des habitants. Si l'on trouve des extrémistes des deux camps, la plupart des gens vivent en parfaite harmonie avec leurs voisins, quelles que soient leurs convictions religieuses et leurs origines. Jérusalem n'est pas une banlieue des territoires occupés mais une ville touristique assumant son originalité et sa diversité dans le calme et la dignité.

S'il fallait noter un comportement étrange, ce serait cependant l'attitude de la cité depuis quelque temps. La population semble tendue, nerveuse comme si tous attendaient un événement important mais incertain. Cet état d'esprit n'épargne aucune communauté.

La Fraternité des Hérauts de l'Oint du Très Haut

L'histoire de la Fraternité des Hérauts de l'Oint du Très Haut commence avec l'avènement du christianisme. Les cinq Nephilim qui la constitueraient étaient tous Disciples de Jésus. Chacun s'était retrouvé dans l'enseignement du Maître pour des raisons différentes mais leur rencontre devait changer à tout jamais le cours de leur existence.

Lorsqu'ils formèrent la Fraternité, les Déchus développèrent un Métamorphe unique. Ils s'interrogèrent sur le sens de cette manifestation et après en avoir longuement disserté, ils conclurent que leur pentacle avait spontanément généré cette marque pour souligner l'importance de l'attachement qui les unissait.

Le destin de Jésus devait hélas mettre fin rapidement à leur union et les cinq frères furent dispersés au gré des courants ésotériques pendant près de 2000 ans. Certains devaient se revoir, s'entraider ponctuellement pour une quête mutuelle mais jamais plus la Fraternité ne se retrouverait unie.

Jusqu'à ce jour. Le hasard semble avoir arrangé un nouveau rendez-vous à Jérusalem. Les Nephilim se retrouvent tous à l'aéroport international de Tel Aviv (Jérusalem n'a pas d'aéroport, pour préserver son patrimoine historique), le jeudi 2 avril 1998. Ils auront certainement beaucoup de choses à se dire, des souvenirs vont remonter et chacun essaiera de retrouver des marques vis à vis de ses compagnons retrouvés.

Une fois les premiers instants passés, Az Berach' ou Silivren devrait orienter la conversation sur l'agitation actuelle des champs magiques dans la région de Jérusalem. Leur discussion à ce sujet les entraînera certainement vers l'apparition angélique de Qumrân...

L'Annonciation

Lors de fouilles dans une grotte du site de Qumrân, à la tombée de la nuit, un Ange apparaît à un groupe d'archéologues. L'entité ne semble pas les voir et ses lèvres murmurent un message, bien qu'aucun son ne soit audible. Il est tard. Les hommes et les femmes de l'équipe sont fatigués et tendus. Ceux qui ne s'évanouissent pas devant la vision prennent leur jambe à leur cou et retournent au campement effrayés.

Le lendemain matin, à l'endroit même de l'apparition, les scientifiques trouvent un nouveau rouleau du livre de Malachie (ils ont déjà découvert d'autres fragments sur le site). Seuls les trois derniers versets sont lisibles, le reste ayant été endommagé par le sable et le temps.

L'histoire est racontée telle quelle dans les journaux mais aucun reporter n'a pu obtenir l'autorisation de recopier la traduction des trois versets...

Rouleau du livre de Malachie :

« ²² Souvenez-vous de la Loi de Moïse, mon serviteur, à qui j'ai prescrit, sur l'Horeb, pour tout Israël, des préceptes et des sentences.

²³ Voici que moi, je vous envoie le prophète Elie avant que vienne le Jour de YHWH, jour grand et terrible.

²⁴ Il ramènera le cœur des pères vers les fils et le cœur des fils vers leurs pères, de peur que je ne vienne frapper d'anathème le pays. »

Malachie

Cette courte citation replongera Flumen des siècles en arrière, alors qu'il aidait des moines franciscains à la rédaction d'un apocryphe. Les mots lui reviendront comme il les posait de sa plume légère sur le vélin : « *alors je vis le prophète Elie descendre dans un chariot de feu, nul Mal alentour ne le choqua et il choisit de donner aux hommes l'entendement du Bien jusqu'à la fin du monde* »...

Le campement des archéologues

La Fraternité des Hérauts connaît bien le site de Qumrân, du moins l'a-t-elle connu dans le passé. Les Esséniens y habitaient alors, dans des maisons troglodytes. Perdu au milieu d'un désert rocheux, le site est composé de plusieurs falaises où l'on compte de nombreuses grottes. C'est au milieu de ces parois qu'une petite dizaine d'archéologues menés par le docteur Aaron Bergstein ont établi leur centre de fouille il y a de cela plusieurs années. Ils vivent sous de grandes tentes plus ou moins aménagées autour d'un vieux transformateur et ne disposent que de deux vénérables Jeeps pour rallier les centres urbains et se ravitailler.

Bien qu'énervés par l'agitation provoquée par les journalistes ces derniers jours, les archéologues accepteront facilement de montrer la traduction des fragments si les Nephilim font preuve d'un minimum de tact et de diplomatie. Ils sont en effet très fiers de cette découverte, qui leur permettra de financer pendant quelques temps encore leurs fouilles.

Une fois que les Déchus auront lu la citation de Malachie, ils entendront un râle grave provenant d'une des tentes. Le spécialiste allemand Wilfried Müller, arrivé il y a peu sur le sol israélien, souffre d'une forte fièvre. Il délire depuis l'apparition de l'Ange et répète sans cesse ces quelques phrases :

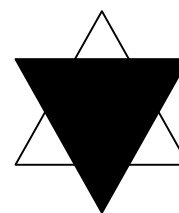
« Joseph, fils de David, ne crains pas de prendre chez toi Marie, ton épouse : ce qui a été engendré en elle vient de l'Esprit Saint, et elle enfantera un fils auquel tu donneras le nom de Jésus, car c'est lui qui sauvera son peuple de ses péchés ».
Evangile de Matthieu I, 20-21

Une jeune archéologue du campement, Sarah Bensousan, devrait elle aussi intriguer les Nephilim. Elle aura une attitude étrange dès leur arrivée. Semblant à la fois fascinée et terrorisée par leur apparence, elle épiera leur moindre mouvement mais refusera toute conversation avec eux.

La jeune femme est en effet membre d'une petite société secrète directement liée à la Fraternité des Hérauts...

Les Frères de l'Ultime Parole

Leur histoire remonte à l'aube du Christianisme. Formés par un groupe de *gentiles*, ces disciples de Jésus nièrent l'importance de l'Ancien Testament au nom de l'Universalité de Dieu. De fait, ils n'avaient aucune connaissance de la Tradition et de la Loi et ne souhaitaient aucunement en acquérir, ce qui les mit un peu à l'écart du groupe des Fidèles. Cet isolement renforça leur assurance d'avoir vu la Lumière là où les autres interprétaient faussement la parole du Maître.



Lors de la crucifixion, ils refusèrent violemment l'idée d'un sacrifice salvateur, ne voyant que l'évidente trahison. Pendant que le Fils du Soleil agonisait, ils commencèrent leur chasse aux sorcières. Ils n'assistèrent donc pas à l'élévation du Maître vers les Plans Subtils et refusèrent d'y croire, persuadés qu'il s'agissait d'une nouvelle manœuvre de la part des traîtres pour déguiser leur crime.

Ce fut la Fraternité des Hérauts de l'Oint du Très Haut qui eu la lourde tâche de prévenir ces disciples du sacrifice de leur Maître. Ne pouvant se résoudre à cette vérité, ils en vinrent à la seule conclusion possible que la Fraternité était à l'origine de la mort de Jésus et que ces êtres surnaturels n'étaient pas les Anges comme ils le prétendaient mais des Démons, les Cinq Démons Majeurs que les fidèles devaient chasser et annihiler. *In extenso*, tous les Nephilim devenaient des ennemis à combattre...

D'autres disciples leur ayant appris que le Maître avait *parlé* à ses proches sur la Croix, il était évident que cette ultime parole devait être le dernier enseignement de Jésus, le pouvoir de sauver le monde (ou de le dominer ? Cette pensée ne leur fut pas entièrement étrangère...). Malheureusement, personne ne fut en mesure de leur révéler ces paroles alors que déjà les Fidèles se dispersaient dans l'Occident et que les persécutions commençaient. Une génération plus tard, les fils spirituels des Frères réalisèrent que plus aucun être humain vivant n'avait été témoin de la Révélation. Ils formèrent alors une confrérie posant les bases théologiques des Frères de l'Ultime Parole contemporains. Leur objectif : arracher la Sublime Vérité aux Démons (les Nephilim), seuls témoins vivants du Miracle. Ces derniers mettant forcément une mauvaise volonté toute démoniaque à dévoiler leur savoir (même si le captif semble coopérer,

cela ne peut être qu'une ruse. Qui ferait confiance à un Ange de Shaytan ?), l'interrogatoire se devait d'être persuasif, avec toutes sortes d'exorcismes proches des méthodes de l'Inquisition.

Plus tard, ils découvrirent l'implication du Bâton dans l'affaire... et en conclurent tout naturellement que les Templiers étaient les âmes damnées des Nephilim...

Cette joyeuse et humaniste assemblée aurait pu traverser l'Histoire Occulte sans se faire remarquer si les Frères ne connaissaient les vertus de l'Orichalque (le Feu d'Elohim). Leur théorie sur sa nature est des plus intéressante : si le Verbe du Seigneur s'est incarné sur Terre sous la forme de Jésus, de même sa colère est apparue parmi les Hommes à la suite de la mort de Son Fils... Ceci afin de donner aux Humains, nobles et sains, le pouvoir de chasser et de détruire les Démons. Leurs réserves d'Orichalque ne sont pas suffisantes pour inquiéter les Nephilim dans leur ensemble mais gageons que les malheureux qui tomberont dans leurs rets vivront une longue et lente agonie...

De nos jours, les survivances des Frères se regroupent à l'approche de la fin du millénaire pour préparer le retour du Christ et prendre les armes pour la Dernière Croisade, l'Ultime Guerre Sainte qui verra la fin du règne des mignons du Malin sur Terre. Ce faisant, ils regroupent le maximum de Feu d'Elohim (en prenant parfois de gros risques) afin d'armer leurs membres.

Premier Accroc

L'émoi de la jeune Sarah est dès lors plus simple à comprendre. Les Cinq Démons Majeurs de Shaytan, les créatures les plus honnies par son ordre, possèdent chacun un trait distinctif qu'ils ne peuvent cacher aux yeux des fidèles. L'archéologue les a clairement identifiés dès l'instant où elle a posé les yeux sur eux.

Bien qu'attirée par leur charisme démoniaque et irrésistible, elle réagira selon son enseignement et téléphonera au siège de la société pour prévenir ses supérieurs.

Depuis des siècles, les Frères de l'Ultime Parole s'étaient préparés à une telle éventualité. Ils réagiront très vite et mettront en place leur première offensive.

Alors qu'ils s'en retournent à Jérusalem, les Nephilim seront attaqués par quatre Frères, dont le propre père de Sarah, David Bensousan. Le combat sera violent et sans concession. Les quatre soldats, armés d'épées du Feu d'Elohim pour affronter les démons, se battront jusqu'à la mort...

Deux d'entre eux travaillaient à l'imprimerie Schlome & Frère – les deux autres semblaient être sans profession. Ils étaient tous quatre du centre de Jérusalem et partageaient le même appartement. Tous les Frères (y compris Sarah) portent le signe de reconnaissance de la confrérie - un pendentif avec une étoile de David dont le triangle pointant vers le bas est noir et au premier plan et dont le triangle pointant vers le haut est blanc et au second plan.

Après cet incident, les Déchus risquent de revenir voir Sarah. Elle n'est pas dangereuse mais restera muette de peur et préférera se sacrifier pour la Cause plutôt que de parler... Elle possède une des bibles aux Editions des Oliviers dans sa tente (cf. **La Cène - Effet Salomon...**).

Les 12 Apôtres

De retour à Jérusalem, Az Berach' se sentira mal à l'aise. Une grande conjonction de Lune se prépare et le lien qui le relie à Gezer se renforce. Il glisse un peu plus vers le Khaïba... Le Serpent sait qu'il a besoin de trouver un Plexus de Lune pour calmer ses souffrances. D'autres membres de la Fraternité auront eux aussi pu souffrir lors du combat, du fait des épées d'Orichalque que portaient leurs agresseurs et auront peut être besoin de se soigner. Az Berach' n'aura quant à lui pas le choix : il doit absolument trouver ce Plexus. Sinon ... il n'est pas sûr de pouvoir résister à l'appel de sa bien aimée.

Tous les moyens peuvent être utilisés pour trouver le lieu de la manifestation, du simple sort de localisation à l'utilisation d'une compétence d'Astrologie, en passant par l'invocation de Mikaël. Les frères d'Az Berach' sentiront que son état est bien plus grave qu'une simple blessure. En Vision-Ka, son pentacle montrera quelques signes de Khaïba, le Ka-Lune semblant parfois bourgeonner.

Les recherches aboutiront toutes à cette conclusion : un important Plexus de Lune devrait avoir lieu la nuit suivante vers minuit, sur le Mont des Oliviers.

Le Mont des Oliviers

Situé à l'extérieur des remparts de la vieille ville, à l'est de la Porte de Saint Stéphane, c'est un mont pelé et venteux parsemé de rares arbres. On y accède par un petit sentier de terre qui chemine au milieu de ruines. Des deux côtés du Mont, se trouvent les plus grands cimetières de la ville. Sur le flanc ouest, du côté de Jérusalem, on peut apercevoir le cimetière musulman. Un petit muret le sépare de la colline. Les tombes du cimetière juif envahissent par contre tout le versant ouest. Les plus riches membres de cette communauté s'y font encore enterrer de nos jours, en attendant le retour du Messie.

Une église orthodoxe se dresse au sommet du Mont. Austère, en pierre blanche, elle domine tout Jérusalem. Le coucher du soleil depuis ce point est parmi les plus beaux qui soient.

Les Nephilim ne seront certainement pas à l'heure pour voir le spectacle. Le Plexus prévu sera bien au rendez-vous, à l'entrée même de l'église. Il se formera exactement à 23h30. Az Berach' pourra profiter de quelques minutes de repos qui apaiseront la crise de Khaïba.

A 23h40, le Plexus se transformera brutalement en Nexus... Trois minutes plus tard, douze oiseaux de lumières en jailliront et s'élanceront dans le ciel. En Vision-Ka, ils auront la forme de colombes de Ka-Soleil. Cinq des oiseaux fondront sur les Nephilim et seront absorbés par leur pentacle (gain d'un point de Ka). Les sept autres s'éloigneront et se perdront dans Jérusalem.

A 23h50, le Nexus se transformera une nouvelle fois. Un vent violent se lèvera brusquement et des trombes d'eau commenceront à tomber du ciel. La source de Ka-Elements se tarira peu à peu, laissant place à des courants magiques plus chaotiques. Elle se boursoufflera et commencera à vomir lentement des visions cauchemardesques. Une marée d'**Horreurs Tentaculaires surgies du Néant** (cf. Annexes) en sortira finalement, suivie par d'autres créatures.

Chaque Nephilim présent sera alors la proie d'une hallucination mettant en scène ses démons intérieurs. La porte vers la Sephirah Interdite Daath vient de s'ouvrir...

Sombres visions...

- ◆ Silivren se reverra sous sa forme de Sylphe au temps de l'Irlande mythique. A côté de ses proches, il assistera tel un fantôme aux préparatifs de la bataille de Mag Tured puis à la bataille elle-même. A nouveau, il sera le témoin impuissant de la Dispersion de tous ses compagnons et de sa propre défaite. Conduisant les Armées d'Hadès, un Roi en Noir, au visage caché mais que l'on devine superbe, le regardera fixement, avec un air de satisfaction et de triomphe évident.
- ◆ Az Berach' revivra quant à lui l'expérience occulte qui devait conduire Gezer à un Khaïba sans retour. Il se verra refaire les mêmes gestes en compagnie de la Chimère, les mêmes erreurs qu'il ne pourra corriger, jusqu'au dénouement fatal. Sa douce et tendre Gezer se transformera peu à peu en statue opaline, implorant son aide qu'il ne peut lui offrir, sous les yeux d'un sombre souverain, majestueux et glacial. Du visage du monarque, Az Berach' ne pourra voir qu'un mince sourire sardonique.
- ◆ Japhet reverra de la même manière la chute d'Akhenaton. Il reverra le peuple amassé récitant le Livre des Morts et les armées templières pourchassant les Gitans. Il assistera de nouveau au massacre aveugle de la famille de bohémiens qui l'avait recueilli. Le commandant de l'expédition, que le Sphinx n'a jamais pu punir pour ses actes, sera substitué par un Roi en Noir qui mènera la charge. Son visage, caché dans les plis de son manteau, laissera seulement entrevoir un sourire, obscène tant il est cruel et beau à la fois, qui glacera le sang de Japhet.
- ◆ Flumen sera de retour à Rome devant une scène qu'il n'a jamais connu : la chute de la cité aux mains des Barbares. Toute la gloire romaine aura laissé place à un spectacle pathétique et misérable : le massacre du peuple, l'incendie des palais, la déroute des armées.... Et au milieu du brasier, tel un chef d'orchestre froid mais satisfait de son œuvre, un Roi en Noir à cheval lui adressera un salut désinvolte et moqueur.
- ◆ Eagues n'aura pas d'hallucination comme ses Frères. Il verra ce qui se passe réellement sur le Mont des Oliviers. Les portes de Daath s'ouvriront devant lui. Accompagné de sa cour démoniaque, en sortira le Souverain de la Sephirah Maudite - Shaytan, le Roi en Noir, Celui qui règne au-delà des Portes de la Mort.

Et tous d'entendre à la fin de leur vision, récité d'une voix suave qui masque mal la moquerie :

« ¹ Alors je vis un ange qui descendait du ciel. Il avait à la main la clef de l'abîme et une lourde chaîne. ² Il s'empara du Dragon, l'antique serpent, qui est le diable et Satan, et l'enchaîna pour mille ans. ³ Il le précipita dans l'abîme, qu'il ferma et scella sur lui, pour qu'il ne séduise plus les nations jusqu'à l'accomplissement des mille ans »
(Apocalypse, XX)

Dès cet instant, Shaytan ne cessera de hanter les rêves des Déchus. Chaque nuit, il leur fera revivre la même scène. Mais le triomphe du Roi en Noir sera de plus en plus perceptible et le visage du Sombre Monarque de moins en moins caché.

Au bout de quelques nuits, alors que l’heure de son triomphe approche avec les Pâques, Shaytan commencera à parler aux Nephilim et leur proposera de rejoindre son camp, jouant sur les faiblesses de chacun : la propre déchéance de Silivren, la guérison de Gezer pour Az Berach’ (voir à ce propos **Le Grand Sanhédrin – Le Baiser de Judas**), l’éradication totale des templiers pour Japhet, etc.

La Porte des Lions

Une fois les paroles de Shaytan assimilées, transis de froid par la pluie et le vent, les Nephilim n’auront d’autre choix que de fuir face à la horde grandissante des monstres vomis par le seuil. Ils ne tarderont d’ailleurs pas à se jeter à leur poursuite.

Le moyen le plus simple de regagner la ville depuis le Mont des Oliviers est d’y pénétrer par la Porte de Saint Stéphane, aussi appelée Porte des Lions en raison des deux lions héraldiques sculptés de part et d’autre de l’arche. C’est sûrement le chemin que les joueurs emprunteront, harcelés par les serviteurs de Daath.

Dans la tempête qui fait rage, alors que les Nephilim franchissent la porte, les lions sembleront se mettre en mouvement et rugir pour saluer l’arrivée dans la vieille ville des Déchus. Un mendiant surgi de nulle part se posera devant eux et proclamera d’un air solennel le texte suivant :

« ¹³ Il monte dans la montagne et il appelle ceux qu’il voulait. Ils vinrent à lui ¹⁴ et il en établit douze pour être avec lui et pour les envoyer prêcher ¹⁵ avec pouvoir de chasser les Démons »
(Marc, III)

Les Portes de Jérusalem

La ville sainte comprend huit portes, chacune ayant son histoire. De ces huit, seules sept sont ouvertes de nos jours : il est dit que la huitième, la Porte Dorée, ne sera ouverte que par le Messie lors de son entrée dans Jérusalem.

La Porte de Saint Stéphane, ou Porte des Lions, fut construite en 1538 sur les ordres du Sultan Soliman le Magnifique. Le souverain aurait fait un cauchemar dans lequel il était sauvagement attaqué par deux lions. Ses conseillers l’assurèrent qu’il s’agissait là d’un avertissement divin et, par peur de la colère divine, il fit reconstruire les remparts de la ville. Il ajouta une porte qu’il fit décorer de deux lions héraldiques sculptés dans la muraille de part et d’autre de l’arche, en souvenir du message de Dieu.

Le vieil homme se couchera ensuite à l’abri sous la porte et sombrera rapidement dans un sommeil aviné. La tempête cessera aussi vite qu’elle ne s’était déclarée et un lourd silence s’abattra sur les Nephilim. Aucune trace des créatures les pourchassant ne pourra être détectée...

La Cène

Après une suite d’événements programmés qu’ils ne pouvaient éviter, nos cinq Nephilim se retrouvent livrés à eux-mêmes. Le troisième tableau de la chronique sera certainement le plus long et pourra s’étaler sur plus d’une semaine, le temps que les Hérauts trouvent les réponses aux questions qu’ils commencent à se poser.

Une seule contrainte pèse sur leurs épaules, celle d’être présents le 13 avril au soir sur le plateau du Golan, pour le volet suivant et le dénouement de leur quête...

Les 12 Apôtres

Des douze Oiseaux de Lumière surgis du Nexus, sept sont partis dans Jérusalem. Ils sont allés chercher et élire les sept autres Apôtres, humains et Nephilim.

En plus de la Fraternité des Hérauts, on trouve :

1. **Caïphos**, Cyclope, Echevin de Judée, de Samarie et de Palestine, Adopté de l’Arcane VIII- la Justice.
Il est celui qui décida la condamnation de Jésus et qui remarqua les agissements d’Az Berach’. Il aura oublié le Serpent et ne s’en souviendra que si on lui rappelle très exactement l’époque de leur première rencontre.
Il est sincère et convaincu de l’importance de son rôle dans ce monde. Sur le point de franchir les portes du Troisième Cercle de Magie, il ne dédaigne cependant pas la Kabbale (et ce malgré son combat contre Jésus deux millénaires auparavant).
2. **Rabbi Nathan Benyamini**, 58 ans, libéral, membre de la Knesset, théologien reconnu pour ses études intégrant les trois religions monothéistes abrahamiques. Il ne connaît pas l’existence des Nephilim mais la pressent depuis longtemps à travers certains passages de l’Ancien Testament et son expérience personnelle. Il pourra éventuellement fournir des informations sur certaines figures bibliques si la Fraternité se trouve vraiment bloquée.
3. **Joshuah Louzoun**, 43 ans, chef responsable de Kibboutz. Il est l’ultime descendant d’un disciple de Jésus, bien que ni lui, ni personne au monde ne soit au courant de son ascendance.
4. **Abdel Ben Karian**, 32 ans, éleveur de chevaux, Premier Turcoplier, Grand Chasseur du Troisième Rang, Initié du Premier Rang de la Croix Patée, Manteau Blanc. Lors de la rencontre avec la Fraternité des Hérauts, il ne dévoilera évidemment pas sa véritable identité à ceux qu’il aura reconnus comme étant des Nephilim. Mais sa curiosité et l’étrange situation dans laquelle il se trouve le poussera à poser des questions supposant une culture ésotérique ou symbolique certaine et il pourra ainsi être démasqué. Cependant, il n’aura pas l’intention de trahir ses compagnons d’infortune (du moins dans un premier temps comprenant rapidement ce qui est en jeu : même les Templiers n’ont pas envie de partager la domination mondiale avec Satan !
5. **David Eichner**, 36 ans, professeur d’Histoire Biblique à l’Université Hébraïque et membre des Frères de l’Ultime Parole. Comme tous les membres de sa confrérie, David n’est pas mauvais mais seulement trompé par des doctrines erronées. Avec le temps, il devrait se rendre compte de son erreur et participer activement à la destinée des Apôtres.
6. **Père Michael O’Sullivan**, 49 ans, prêtre catholique américain d’origine irlandaise. Il ne connaît rien à l’ésotérisme, ne comprend pas les raisons de son illumination et est, du point de vue général, complètement dépassé par les événements. Sa culture biblique est impressionnante et il connaît les quatre Evangiles par cœur.
7. **Marco Germani**, 26 ans, touriste italien. Il ne comprend rien à la situation et est au bord de la crise de nerf. Il suivra toute personne pouvant l’aider à échapper aux horreurs qu’il sent proches.

La nuit de la libération des Oiseaux, les Apôtres humains ont tous fait un rêve étrange. Touchés dans un premier temps par la grâce, ils ont rapidement sombré dans le plus horrible des cauchemars. Ils étaient agressés par des membres disparus de leurs familles, on leur infligeait des tortures au-delà de l'entendement humain, etc. le tout sous le regard calme et satisfait d'un Roi en Noir siégeant sur un trône fait de corps enchevêtrés.

Depuis ce rêve, ils aperçoivent des formes étranges - ils bénéficient en fait d'une forme très limitée de Vision-Ka, qui leur permet de « sentir » la présence d'êtres magiques autour d'eux (Nephilim, effets-dragons, ...) - et sentent une menace diffuse mais obsédante de « quelque chose qui est là et qui épie en attendant son heure » (les serviteurs de Daath).

Les Apôtres Nephilim vivront leur élection plus intimement. Outre le gain d'un point de Ka, il semblerait que l'absorption de l'Oiseau de Lumière ait intégré une parcelle de Ka-Soleil dans leur pentacle. En Vision-Ka, on y aperçoit dorénavant une nuance dorée. Le simulacre a lui-même bénéficié fortement de cet avantage (Gain de 5 points de Ka-Soleil pour tous les simulacres ainsi que pour les Apôtres humains), comme s'il s'était Eveillé dans un but précis. Tous ont en effet ce sentiment que quelqu'un les a choisis et que le don temporaire qu'ils se sont vus octroyer devra servir un but précis le moment venu...

Il est fort possible que les Nephilim croisent un autre Apôtre au cours de leur pérégrination. Ils remarqueront parfois qu'une personne semble attirer, voire accrocher leur regard et que cette même personne a l'air de les avoir elle aussi remarqués. Les Apôtres humains peuvent de même se croiser par hasard. Sans une solide explication ésotérique que seuls des Nephilim pourraient leur donner, ils se sentiront perdus et effrayés par leur vision et ce sentiment de persécution latente.

Les Apôtres seront plus tard amenés à tous se rencontrer pour rejouer la mythique Cène...

Effet Salomon...

Après un premier contact musclé et peu concluant, les Frères de l'Ultime Parole observeront discrètement les Démon Majeurs mais n'oseront pas agir avant de se savoir vraiment prêts. Les Nephilim pourront de leur côté obtenir des renseignements sur cette société occulte en suivant la piste de leurs assaillants du premier acte...

Les Editions des Oliviers

Les deux Frères qui travaillaient à l'imprimerie Schlome et Frère y étaient chargés de l'impression exclusive d'une Bible pour les Editions des Oliviers.....

Cette Bible est un peu spéciale. Sur le verso de la reliure en cuir, on distingue le signe de la Fratrie. La première page présente un tableau du Christ Tétramorphe mais dont les quatre saints sont soigneusement barrés (cf. Annexes).

Enfin, de nombreux passages du Nouveau Testament diffèrent sensiblement d'avec la version officielle : absence de la Résurrection et du Sacrifice salvateur, appel à la vengeance, existence des Démon... Feuilléter l'ouvrage ne devrait cependant pas suffire à remarquer ces anomalies. Il faudra lire les passages concernés pour s'en apercevoir.

En s'intéressant un peu plus aux Editions des Oliviers, propriétaires, généreux donateurs, etc. la Fraternité arrivera facilement à obtenir le nom des Frères de l'Ultime Parole...

Des recherches en bibliothèque permettront de mettre la main sur un vieux manuscrit du 18^{ème} siècle traitant des cultes proto-chrétiens, des premières hérésies et de leurs répercussions dans les sectes au cours des âges. Les Nephilim y trouveront un chapitre entier sur les Frères de l'Ultime Parole, dont l'auteur perçoit des traces dans tout le Bassin Méditerranéen, notamment au début du millénaire. Un passage devrait particulièrement intéresser Az Berach' :

« ... C'est aussi durant ces temps troublés, enflammés par la fièvre millénariste, que réapparurent les Frères de l'Ultime Parole sur la scène occulte de Judée. Fidèles suivants de l'Androgyne Alchimique, ils découvrirent sans doute l'ancre du fameux Rébis, origine la plus probable des enseignements d'une rare profondeur qu'ils propagèrent dans les principales villes d'Orient... »

Effet Thor !

Pendant ce temps, les créatures de Daath s'activeront énergiquement à leur tâche. Elles préparent l'arrivée de leur maître Shaytan, prévu le lundi de Pâques au soir. Elles ont aussi été chargées par le Roi en Noir de harceler et si possible de supprimer les Apôtres (le Sombre Souverain a été témoin de leur élection) afin de diminuer leur force avant l'affrontement final.

Plus faciles à repérer que les autres Apôtres, les Déchus resteront les cibles favorites des serviteurs de Daath. Shaytan a de plus conscience que le danger ne viendra pas des humains mais bien des Nephilim élus. Il doit à tout prix se débarrasser d'eux. Ses serviteurs useront donc de tous les moyens dont ils disposent, attaques directes qui devraient se montrer infructueuses vu le rapport de force, suivies de méthodes plus insidieuses, pour arriver à leur fin.

Les créatures de Daath se nourrissant principalement d'émotions violentes, elles provoqueront une série de meurtres de plus en plus fréquents et horribles qu'elles essayeront d'imputer à la Fraternité des Hérauts. Certaines d'entre elles pouvant contrôler totalement les esprits de leurs victimes, il leur sera par exemple aisé de faire se suicider des gens devant les Nephilim, après les avoir fait hurler au meurtre... Nul doute que la police israélienne se montrera intriguée par ces tueurs en série et cherchera à tout prix à arrêter la vague de violence qui se généralise de plus en plus dans la cité, à mesure qu'approche le lundi de Pâques...

Il se pourrait aussi fort bien que d'autres parties interviennent dans l'histoire, des Arcanes Mineurs, le Mossad, etc. mais la seule pression exercée par les serviteurs de Shaytan devrait suffire à faire fuir les Nephilim de la ville.

Ils auront besoin de trouver un endroit calme loin de l'agitation de la cité, un endroit où ils pourront espérer éviter les autorités et les créatures de Daath. Une planque... Les Kibboutz israéliens semblent respecter ces critères. Si Az Berach' n'en connaît aucun dans les environs de Jérusalem, la Fraternité des Hérauts aura rencontré un Apôtre qui saura où les emmener (sa sœur vit dans cet endroit depuis des années – c'est exceptionnellement calme, ils ne reçoivent jamais personne, ce sont des gens très pieux...).

La Cène

Le Kibboutz de **Beth HaAkeda, la Maison du Sacrifice**, dirigé par Joshua Louzoun, correspond bien à ce que recherche les Nephilim. Isolé au fond d'une vallée à une centaine de kilomètres de Jérusalem, c'est un petit paradis au milieu du désert, construit sur un site où des sacrifices étaient rendus à l'Eternel dans l'Antiquité.

Une communauté d'environ 200 personnes y produit sa propre nourriture et subsiste à ses besoins en louant des chambres pour les touristes de passage. Les installations sont de fait modernes et le restaurant bâti près de la superbe piscine du Kibboutz propose une nourriture saine et équilibrée...

Seuls quelques indices permettent de rappeler aux étrangers qu'ils ne sont pas dans un hôtel quelconque mais chez une communauté juive, telle la belle synagogue bâtie au du complexe ou l'étable à vaches d'où proviennent des beuglements forcenés. Un taureau du troupeau est très énervé depuis quelques jours et les garçons vachers n'arrive pas à le calmer.

Les cinq Déchus seront accueillis avec tous les honneurs, en même temps que « les autres invités, qui sont déjà arrivés. Vous êtes les derniers... ». Les douze Apôtres sont en effet réunis en ce lieu et vont tous se rencontrer lors d'un dîner...

Il aura lieu le soir de l'arrivée de la Fraternité, sur une table spécialement aménagée à l'occasion, le long de la piscine. Toute en longueur, elle comportera 13 couverts. Un saint homme, vieux rabbin de Jérusalem, devrait présider le repas. Il ne pourra hélas pas se déplacer et son couvert restera vide. Rachel Louzoun, la femme de Joshua, ne voudra pas le desservir par superstition, laissant les douze Apôtres se disposer autour, six à droite et six à gauche...

Le repas devrait être l'occasion pour les Elus de se découvrir mutuellement et d'analyser tous ensembles ce qui leur arrive. Les interactions sont laissées à l'entière liberté des participants. Chaque Apôtre aura certainement son mot à dire sur la situation et certains contacts risquent d'être brûlants. Comment réagira Az Berach' et la Fraternité devant Caïphos, le maître d'œuvre de l'exécution de Jésus ? Quelles seront les attitudes des ennemis *naturels* des Nephilim comme Abdel Ben Karian ou David Eichner ? Ce dernier pensera sûrement être tombé (par erreur ou par hasard) dans un grand rassemblement de suppôts de Satan : des libéraux, des étrangers et des Templiers (la confrérie a découvert l'appartenance de Abdel Ben Karian au Bâton depuis quelques années), réunis autour des Cinq Démons Primordiaux !

Gageons cependant que chacun saura tirer le meilleur parti de la situation et évitera un bain de sang qui ne peut pas résoudre leur dilemme commun : pourquoi, par qui, ont-ils été élus ?...

Le Grand Sanhédrin

Le Baiser de Judas

Le séjour au Kibboutz sera hélas une pause de courte durée. L'un des Apôtres va être amené à trahir ses compagnons, poussé par des considérations bien personnelles. Az' Berach aura cette possibilité. Sachant que les Frères de l'Ultime Parole possède peut être des informations qui lui permettrait de trouver Rébis, il se verra proposer en rêve par Shaytan de les contacter et d'arranger un marché.

S'il accepte, la Confrérie mettra au point avec lui un stratagème pour piéger dans les jours qui suivent ses frères. Ils lui promettentront en échange les renseignements qu'il désire. La plupart des Apôtres humains ne représentant aucun danger, il suffirait que les six Nephilim soient hors d'état de nuire, le temps qu'ils soient tous enlevés. Une forte dose de somnifère dans leur nourriture ne laisserait par exemple aucune chance aux simulacres...

Si le Serpent choisit de ne pas trahir, un autre Apôtre le fera. Que ce soit David Eichner, Ben Karian ou même le pauvre Marco Germani, complètement anéanti et dominé par les rêves que Shaytan lui aura fait subir, le **lundi 13 avril** vers midi, les douze Apôtres tomberont dans un piège tendu par les Frères de l'Ultime Parole et seront amenés pour leur Jugement.

Quelques heures auparavant, Rabbi Nathan Benyamini et le Père O'Sullivan auront déterminé que le soir même sur le Mont des Oliviers, un événement grandiose ou terrible devrait se produire et que les Apôtres semblent devoir en faire partie...

La dernière chose que les Nephilim entendront avant de sombrer dans l'inconscience sera la douce voix du Rabbin récitant ces quelques paroles :

« Il parlait encore quand survint une troupe. Celui qu'on appelait Judas, un des Douze, marchait à sa tête ; il s'approcha de Jésus pour lui donner un baiser. »

Luc, 22, 47

Le Jugement

Lundi 13 avril, Plateau du Golan, à la tombée de la nuit.

Les Apôtres se réveillent au sommet d'une petite colline, enchaînés les uns aux autres. A perte de vue, le désert rocailleux d'Israël. On perçoit au loin les lumières de Jérusalem....

Devant eux, masquée par la lumière du couchant, une table posée au milieu de nulle part et leurs juges. On en compte une dizaine assis mais les Nephilim pourront en dénombrier une soixantaine de plus autour d'eux (les Frères de l'Ultime Parole sont exactement 71). A l'extrémité droite de la table, un Aigle est majestueusement posé et semble attendre le dénouement du procès. Les juges n'ont pas l'air de l'avoir remarqué.

Les Déchus sentiront dès leur réveil la présence en quantité importante d'Orichalque. Les Frères ont amené le Feu d'Elohim nécessaire pour purifier la terre des cinq Démons Majeurs...

Le procès des Démons et de leurs minions humains peut commencer...

Les Frères de l'Ultime Parole exposeront longuement les charges qui pèsent sur les épaules des Déchus. Ils développeront ainsi l'intégralité de leur théorie sur la mort de Jésus, le rôle qu'y aurait joué la Fraternité des Hérauts ainsi que la Vérité que ses membres sont seuls à posséder et qu'ils ne veulent pas transmettre. Le discours durera d'interminables minutes et les Apôtres verront le Soleil achever son parcours et la nuit tomber avant que la plaidoirie ne se termine.

Lorsque le juge principal se taira enfin, les Nephilim entendront une voix, la même que celle qui leur avait parlé après l'ouverture de la porte vers Daath, leur susurrer :

« ²⁹Pilate vint donc les trouver à l'extérieur et dit : « Quelle accusation portez-vous contre cet homme ? » ³⁰Ils répondirent : « Si cet individu n'avait pas fait le mal, te l'aurions nous livré ? » »
Jean 18, 29-30

Aux accusés à présent de se disculper.

Avec de la patience et beaucoup de diplomatie, il est tout à fait possible de montrer aux Frères qu'ils se sont trompés sur la fin tragique de Jésus et que la Fraternité des Hérauts n'est pas un regroupement de Démons mais bien de Disciples, fidèles aux enseignements du Maître.

Si les Nephilim n'arrivent vraiment pas à trouver une solution, des templiers interviendront pour libérer le Turcoplier. Les Apôtres pourront alors profiter du combat pour fuir et retourner au plus vite à Jérusalem. Toutes les lumières de la cité sembleront éteintes, sous un ciel d'un noir de jais insondable. L'heure approche !...

La Résurrection

Les Apôtres doivent maintenant rejoindre Jérusalem et affronter leur destin. L'arrivée jusqu'au Mont des Oliviers devrait être assez difficile. Il faudra traverser le plateau du Golan alors que le couvre-feu est tombé. Les soldats israéliens veillent sur les routes...

De plus, les serviteurs de Shaytan feront tout ce qui en leur pouvoir pour que les Elus n'arrivent pas à temps au rendez-vous. Toutes ces créatures seront visibles, l'approche de leur maître leur donnant plus de force pour se matérialiser.

La troupe des Apôtres pourra par contre compter sur un soutien efficace, des templiers si ces derniers sont venus chercher le Turcoplier ou des Frères de l'Ultime Parole si les Hérauts ont su prouver leur innocence.

Lorsque les Elus arriveront au sommet du Mont des Oliviers, le ciel de Jérusalem tournera au rouge sang et une lumière dorée semblera commencer à se dessiner au plus haut.

Devant l'église orthodoxe, les Apôtres assisteront impuissants à l'ouverture du seuil vers Daath. Une horde de créatures en surgira et assaillira les Nephilim qui verront l'ombre de Shaytan avancer lentement hors de son domaine. Le ciel se trouera alors d'un rayon d'Or qui frappera une tombe juste à côté de la porte des Enfers.

Le combat qui s'engage est sans espoir. Les serviteurs de Shaytan sont bien trop nombreux pour pouvoir être affrontés et les Nephilim ne pourront pas compter sur les Apôtres humains pour les aider. Les quelques humains qui les auront suivis après le Jugement seront les premières cibles des armées infernales et se feront mettre en pièces... Tous les Déchus sentiront que leur parcelle de Ka-Soleil issue de l'Oiseau de Lumière semble s'agiter.

Si aucun d'entre eux ne cherche à l'utiliser, à le libérer pour combattre Shaytan, le père O'Sullivan, illuminé par la lumière divine tombant du ciel, s'avancera vers la porte de Daath. Semblant ignoré toutes les créatures démoniaques, il s'agenouillera devant la tombe, les bras levés vers le ciel. Il libérera alors son Esprit Lumineux et l'Oiseau de Ka-Soleil s'élèvera vers les cieux, emportant avec lui l'âme du prêtre (soit tout son Ka-Soleil) et abandonnant une

enveloppe charnelle sans vie. L'Oiseau libéré appellera d'un cri strident ses compagnons et un par un les Apôtres humains suivront le même chemin que O'Sullivan. Les Nephilim devraient sentir qu'ils doivent eux aussi se sacrifier pour refermer les Portes. Mais l'acte de libération de l'Esprit Divin doit être volontaire.

Les Hérauts de l'Oint du Très Haut assisteront désincarnés à la fin de la bataille, leur simulacre gisant mort à leur pied. Une fois les Douze Oiseaux de Lumière libérés, ils se rejoindront dans le ciel et s'élanceront vers le seuil démoniaque. En Vision-Ka, les Déchus verront 12 flèches d'Or Pur fondre vers un maelström d'énergies chaotiques, perverses par des champs noirs que le Serpent pourra croire du KLN. Le tout fusionnera dans un éclat lumineux et laissera brusquement place aux douces vagues habituelles des champs magiques.

Alors que les Nephilim se sentent happés par un nouveau simulacre dans la vieille ville, ils verront descendre une aura dorée impressionnante vers la tombe maintenant débarrassée de tout danger. Ils ne connaîtront jamais le dénouement de la scène, aspiré dans leur nouveau corps...

Epilogue

Ainsi se termine l'histoire de la Fraternité des Hérauts de l'Oint du Très Haut. Lorsque les Nephilim reprendront conscience, ils se rendront compte qu'ils n'ont plus leur Métamorphe spécial. Le ciel a retrouvé son aspect normal. L'agitation qui animait Jérusalem semble terminée.

Que s'est-il vraiment passé pendant qu'ils se réincarnaient ? Elie est-il venu ? Si c'est le cas, est-ce l'annonce de l'Apocalypse ? Tout est si calme maintenant...

« ⁶ Ils étaient donc réunis et lui avaient posé cette question :
« Seigneur, est-ce maintenant le temps où tu vas rétablir le Royaume pour Israël ? » ⁷
Il leur dit : « Vous n'avez pas à connaître les temps
et les moments que le Père a fixés de sa propre autorité... »
(Actes 1,6-7)

Chronologie

<i>Chrono.</i>	<i>La voie Biblique</i>	<i>Faits Réels</i>
Jeudi 2 Avril 1998		Arrivée des PJ à tel Aviv
	L'Annonciation Symbole : L'Ange (St Matthieu) <ul style="list-style-type: none"> Fragments de Malachie Wilfried 	Fouilles de Qumrân <ul style="list-style-type: none"> Sarah Attaque suicide des Frères
	Le Choix des Apôtres Symbole : Le Lion (St Marc) <ul style="list-style-type: none"> Choix des 12 Apôtres Paroles de Shaytan Délire du mendiant 	Monts des Oliviers puis Porte des Lions <ul style="list-style-type: none"> Ouverture de la porte vers Daath Chasse des créatures de Daath
	La Cène Symbole : Le Taureau (St Luc) <ul style="list-style-type: none"> La Cène Le Baiser de Judas 	Jérusalem puis Kibboutz <ul style="list-style-type: none"> Phase de recherches Attaques poussées des créatures de Daath Trahison d'un des Apôtres
Lundi 13 Avril ~20h..	Le Grand Sanhédrin Symbole : L'Aigle (St Jean) <ul style="list-style-type: none"> Jugement Signe divin (Shaytan) 	Plateau du Golan <ul style="list-style-type: none"> Intervention possible des templiers
Lundi 13 Avril ~24h..	La Résurrection Symbole : Aucun ... <ul style="list-style-type: none"> Sacrifice des Apôtres Arrivée d'Elie ? 	Mont des Oliviers <ul style="list-style-type: none"> Arrivée de Shaytan Fermeture de la porte vers Daath

Note : Le temps s'écoulant entre les divers tableaux est libre. L'essentiel est de respecter la date du 13 avril au soir, moment où les joueurs seront jugés par les Frères de l'Ultime Parole puis devront s'enfuir d'urgence vers la Résurrection.

Annexes

Quelques créatures de Daath...

Remarque : pour se maintenir en dehors de Daath, ces créatures doivent rester dans des zones « corrompues », c'est-à-dire qui sont les témoins réguliers d'actes immoraux, en clair à peu près partout mis à part des lieux particulièrement reculés et peu peuplés (un Kibboutz, une ferme hippie d'élevage de chèvres sont des exemples valables...).

Les Anges Noirs, Chérubins Attentifs des Forêts Hantées.

Ka-élément	Air
Monde	Inconnu
Sephirah	Daath
Contrat	5
Durée	Jusqu'à la nouvelle lune
Portée	Spécial, une personne
Autonomie	Limitée
Visibilité	Non

Les Anges Noirs sont parmi les créatures les plus faibles et les plus limitées de Daath, mais elles sont aussi parmi les plus nombreuses. Elles prennent des formes variées, généralement des petits diabolins ou toute autre apparence à la fois hideuse et grotesque, bien qu'elles aient toutes en commun des yeux globuleux surdimensionnés et une curiosité malade. Elles se déplacent généralement en troupeau d'une petite dizaine, bien que leur nombre exact ne soit qu'une notion subjective. En règle générale, elles se contentent de s'installer quelque part et de regarder continuellement tout ce qui bouge. Les sinistres créatures parvenant à les invoquer et à les contrôler peuvent prononcer le nom d'une victime. L'infortuné sera dès lors observé en permanence, où qu'il aille. Non pas que les Anges Noirs le suivent (ils sont totalement immobiles, bien trop fascinés par leur environnement), mais ils apparaissent et disparaissent selon les déplacements de la victime. Comme ils ne bougent pas, ils ne peuvent aller faire de rapport à leur maître, ce qui limite grandement leur utilité. Un kabbaliste de Daath appréciant les tortures subtiles mettra à profit leur manque de discrétion. En effet, si les Anges Noirs sont invisibles, leurs victimes se sentent observées dès les premières heures de surveillance et deviennent généralement paranoïaques en quelques jours.

Certains écrits impies datant des premiers siècles de notre ère parlent d'un rituel permettant à l'invocateur de voir par les yeux des Anges Noirs. Si un tel rituel existe, Shaytan seul le connaît...

**Les Horreurs Tentaculaires surgies du Néant,
Bourreaux des Justes et Défenseurs des Malandrins.**

Ka-élément	Feu
Monde	Inconnu
Sephirah	Daath
Contrat	15
Durée	Jusqu'à l'aube
Portée	Illimitée
Autonomie	Totale
Visibilité	Au choix de l'invocateur

Les Horreurs apparaissent comme de gros serpents dépourvus de tête (ou des tentacules sans corps), de 30 cm de diamètre et pouvant atteindre 10 m de long. Elles sont noires comme le charbon et ce qui leur tient lieu de peau a l'apparence de l'écorce carbonisée. Elles s'attaquent à tout ce qui passe à leur portée, ou sur des cibles désignées par leur éventuel invocateur, en tentant d'enserrer leur victime et de l'étouffer.

Enserrer (premier round) : 70 %, puis jouer à chaque tour une opposition entre la force de la victime et celle de la créature (15). A chaque défaite de la proie, celle-ci perd un niveau de santé ; si la créature est vaincue deux fois de suite, l'étreinte est brisée. Les niveaux de vie perdus sont récupérés au rythme d'un par minute dès lors que la victime peut à nouveau respirer.

Les Horreurs sont vulnérables aux dégâts magiques, aux coups de la victime actuelle, aux dégâts « normaux » délivrés par d'autres personnes à condition qu'elles remportent une opposition Ka-Feu contre contrat avant chaque coup.

**Les Sinistres Ministres des Tribunaux d'Iniquité,
Sirènes aux Chants Trompeurs.**

Ka-élément	Lune
Monde	Inconnu
Sephirah	Daath
Contrat	25
Durée	Jusqu'à la nouvelle lune
Portée	Illimitée
Autonomie	Totale
Visibilité	Non

Les Ministres apparaissent en Vision-Ka comme des personnages vêtus de manteau rouge sang, dont les pans s'achèvent en coulée de sang, portant un chapeau à très large bord reposant sur une zone de ténèbres absolues. Dans la main droite, ils tiennent une épée large, dans la gauche une balance déséquilibrée. Ils essaient en général de créer des situations d'erreur judiciaire, de répandre l'injustice et de forcer au faux témoignage leurs victimes. Pour ce faire, ils peuvent influencer les décisions et les actes de certains (en réussissant une opposition Contrat / Ka-Soleil ou Ka-Lune). Il arrive couramment que plusieurs de ces créatures agissent de concert dans un même but.

Epée : 70 %, dommages : 3 niveaux de base (Pot : 22) (magiques).

Les Templiers ...

❖ Abdel Ben Karian

**Premier Turcoplier, Grand Chasseur du Troisième Rang,
Initié du Premier Rang de la Croix Patée, Manteau Blanc**

Pseudonyme templier : Lupus Equus

FOR 10 • CONS 12 • INT 14 • DEX 18 • CHA 15

Ka-Soleil 19

Compétences

Musique Clavier 50% • Chevaucher 120% • Esquive 30% • Combat monté 70% • S'informer 45% • Chasse 80% • Orientation 55% • Rites templiers 33% • Alchimie 40% • Ecouter 80% • Religion – Islam 50% • Adaptation 50% • Conduire 60%

Armes

Sabre 80% • Fusil de Chasse 60% • Uzi 40%

❖ Manteaux Noirs

Impressionnables par un peu de magie si aucun Manteau Blanc n'est présent.

FOR : 14 • CONS : 14 • INT : 12 • DEX : 13 • CHA : 12

Ka-Soleil : 13

Compétences : Armes de Poing 50%, Armes d'épaule 40%, Bagarre 50%, conn. Temple 30%, conn. Nephilim 20%, conn. Jérusalem 50%.

Equipement : pistolet semi-automatique calibre 9 mm, téléphone portable.

❖ Manteaux Blancs

Manteaux Blancs ayant éventuellement accès à un homoncule ou une épée d'Orichalque de puissance moyenne (uniquement s'ils sont persuadés qu'une armée de Nephilim haineux est sur le point de reprendre le contrôle du Baillage Terrae Sanctae).

FOR : 12 • CONS : 13 • DEX : 14 • INT : 16 • CHA : 10

Ka-Soleil : 17

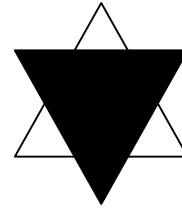
Compétences : Escrime 60%, Arme de poing 40%, conn. Temple 50%, conn. Nephilim 40%, conn. Jérusalem 60%, Magie 60%, Kabbale 50%, Histoire Invisible 40%, Cryptologie 40%, s'informer 60%...

Equipement : pistolet semi-automatique calibre 9 mm, téléphone portable, amulette de protection en Orichalque.

Frères de l'Ultime Parole

La plupart de ces intégristes sont complètement inoffensifs pour des Nephilim (quoique ayant faits un service militaire de trois ans, ils puissent tous manier correctement une arme à feu). Suivent les caractéristiques des plus « physiques » d'entre eux, ceux qui serviront à la secte à éliminer ou capturer les PJ.

FOR : 13 • CONS : 13 • DEX : 13 • INT : 16 • CHA : 11
Ka-Soleil : 16



Compétences : Arme de poing 40%, conn. Démons (Nephilim) 10%, conn. Jérusalem 60%, Kabbale 20%, Cryptologie 25%, Discrétion et filature 50%, s'informer 40%...

Équipement : pistolet semi-automatique calibre 9 mm (c'est à la mode !), un signe de reconnaissance (un pendentif avec une étoile de David dont le triangle pointant vers le bas est noir et au premier plan, et dont le triangle pointant vers le haut est blanc et au second plan).

Les Frères peuvent aussi avoir accès à divers objets « forgés dans le Feu d'Elohim » : des amulettes de protection et quelques épées de faible puissance. A la différence de leurs collègues Templiers, ils n'hésiteront pas à employer les grands moyens dès lors qu'ils seront persuadés que les joueurs sont les Cinq Démons Majeurs.

Caïphos

**Cyclope, Echevin de Judée, de Samarie et de Palestine,
Adopté de l'Arcane VIII - la Justice**

Ka 40 • Feu 40 • Air 32 • Eau 24 • Terre 16 • Lune 8

Métamorphoses : Œil Unique 10 • Mains Calleuses 1 • Peau Minérale 10 • Odeur de Braises 4 • Voix Caverneuse 15

Sciences Occultes : Basse Magie 90% • Haute Magie 80% • Sceaux 90 % • Pentacles 20%

Simulacre : Nathan Levi, Procureur général

Sexe : Masculin • **Age :** 50 ans

FOR 15 • CONS 13 • INT 16 • DEX 12 • CHA 11

Ka-Soleil 14

Compétences

Mêlée 30% • S'informer 60% • Découvrir 60% • Corruption 70% • Arcane VII 80% • Droit 75% • Politique 40% • Histoire 40% • Histoire invisible 50% • Alchimie 60% • Hébreu 60% • Latin 40% • Français 40% • Russe 40%

Récapitulatif des époques d'incarnation des joueurs

	Silivren	Az Berach'	Eaques	Japhet	Flumen
L'Irlande mythique	*				
Akhenaton				*	
Babylone		*			
La Chute de Troie					*
Alexandre le Grand			*		*
La Guerre des Gaules					*
Jésus	*	*	*	*	*
Les Arthuriades			*		
Constantinople		*			
La Croisade Albigeoise			*		
La Chute du Temple				*	
La Chute du Royaume de Grenade	*			*	
La Renaissance Italienne					*
Le Londres élisabéthain	*				
Istanbul		*		*	
La Révolution	*				
Les Années Noires		*	*		