
Histoire Invisible

Les Origines

Il y eut le Big Bang originel, les **éthers** s'en dégagèrent, créant les étoiles. Puis elles se figèrent créant les astres et l'**Axis Mundi**, le centre de l'univers. Les Ethers canalisés formèrent la Terre, de Mercure l'Eau, de Vénus la Terre, de Mars le Feu, de Jupiter l'Air et la Lune.

L'ombre de la Lune Noire

La vie se développa jusqu'à l'apparition d'êtres qui réussirent à dominer le Champ de lune : Les **Sauriens**. Ils bâtirent d'immenses cités et forteresses naturelles dans les grandes forêts. Ils se mirent à vénérer l'astre lunaire. Le niveau atteint par leur civilisation fut prodigieux mais il nécessitait toujours plus de puissance. Ils comprirent que l'astre ne pourrait jamais leur fournir suffisamment de Champs magiques. Dans leur ombre naquirent les **Kaïm**, êtres magiques composés d'Eau, de Terre, d'Air, de Feu et de Lune. Dépourvu de corps, ce peuple d'énergie pure évolua au sein des Champs magiques prenant parfois une réalité physique par le biais d'un phénomène élémentaire. Ils étaient tous influencés par une des cinq planètes. Puis vint un temps où la Lune ne suffit plus aux Sauriens. L'un d'eux, **Mu**, se désigna comme prophète et parvint à convaincre ses congénères de la nécessité de créer un autre Champ magique. Dans un immense rituel, les premiers habitants de la planète donnèrent naissance à un double de la Lune, un reflet maudit, la **Lune Noire**. Ce faisant, ils menacèrent l'équilibre des Champs magiques. Les Kaïm le comprirent et s'engagèrent dans une lutte meurtrière et cruelle dont l'enjeu se révéla être le contrôle de la planète, ce fut les **Grandes Chasses**. Elles entraînèrent la destruction des Sauriens et de leur « déesse » la Lune Noire. Puis les Kaïm se lancèrent dans des expériences, dites basaltiques, étudiant les Champs magiques, fusionnant avec les éléments. La Lune fut laissée de côté et les Kaïm ignorèrent la Lune Noire qui s'était répandu sur Terre. De là subsiste une méfiance pour les êtres dominés par la Lune. La quête d'élévation de l'être, de fusion avec le Cosmos fut arpentée pour la première fois, l'**Agartha**. Les premiers hominidés, influencés par le Soleil, firent leur apparition quelques millions d'années plus tard.

Le Sentier d'Or

L'occasion d'analyser le Ka-Soleil fut donnée par l'homme. Fut mis en place la création d'un gigantesque paradis artificiel où ils purent étudier l'humanité en toute impunité et tenter de la comprendre. Au cœur de l'**Atlantide**, lieu magique par excellence, les Kaïm assouvirent leur soif de connaissance magique, la **Sapience**. Expérience après expérience le peuple du Soleil s'éveilla à la conscience. Certains Kaïm s'exilèrent comprenant cette manipulation comme une copie trop parfaite de l'erreur des Sauriens.

La Chute

Prométhée révéla leur condition d'esclaves aux humains, les premières sociétés secrètes furent créées. Puis, **Orichalka**, la météorite **d'Orichalque** tomba sur Terre et déclencha un cataclysme sans précédent : l'Atlantide sombra. Les Champs magiques furent bouleversés. Ce fut une ère de séparation et de recul du savoir. Le Silence Fuligineux fut le nom donné à cette époque qui amena le déclin des êtres Ka et permit la révolte des hommes. Les premières sociétés secrètes comprirent rapidement l'utilisation de l'Orichalque. Des guerres s'ensuivirent. Menacés d'extinction les Kaïm exilés découvrirent des résidus de Lune Noire dont la particularité était de résister à l'Orichalque. Certains firent le choix de se vouer à cet élément, ils devinrent les **Selenim**, les Maudits dans la langue des Immortels. Les Kaïm furent

obligés de prendre possession de corps humains afin de conserver une prise sur le monde physique. Ils étaient devenus des **Nephilim**, des Déchus dans la langue des Immortels. L'Agartha est devenu la quête du retour à la nature mythique d'antan, le seul moyen de redevenir proche des Kaïm, de transcender le Pentacle en y intégrant le Ka-Soleil.

Les Guerres Élémentaires

L'arche de Noé

☒ Monde / -8000 à -5000

Malgré la chute et leur propre malheur, des Nephilim héritiers de Prométhée décident de soutenir les hommes dans les épreuves qui les attendent. Conduits par Noé, ils les aident à survivre à la submersion de l'Atlantide et à s'installer sur des terres épargnées. Haïs par leurs frères, traqués par les premiers chasseurs d'Immortels, ils persévèrent, éduquant et assistant sans relâche l'humanité naissante. Leurs efforts sont à l'origine de l'âge des Compacts secrets.

Les Fils des Étoiles

☒ Monde / -8000 à +500

Les Nephilim et les Selenim découvrent des Kaïm survivants en un curieux état : une Narcose volontaire en forme de glyphe géante. Ils comprennent qu'il s'agit des Fils des Étoiles, des marginaux exilés d'Atlantide, persuadés de l'existence d'une conscience extraterrestre créatrice des Kaïm. Forts de cette conviction, les Fils des Étoiles ont muté pour attirer l'attention de cette puissance. Certains, émerveillés, parcourent alors le monde pour trouver et étudier ces étranges frères.

Les Guerres Selenim

☒ Monde / -6400 à -6000

Les Glaives Prométhéen déciment les Nephilim. Témoin d'une rencontre fortuite entre les terribles chasseurs et des Selenim « naturels » - sans doute des Onirim ayant basculé volontairement -, Lilith, une Kaïm, s'aperçoit que la Lune Noire permet de résister à l'Orichalque. Lilith conçoit alors des rites de transformation et parvient, malgré les réactions horrifiées, à convaincre quelques-uns de ses frères. Les premiers Selenim fondent sur les Glaives Prométhéen, les Nephilim sont sauvés.

L'ombre de Rebis

☒ Monde / -7000 à -6700

Un étrange monstre – un tronc unique, deux têtes, deux paires de jambes et de bras – erre de part le monde. Tous fuient cette horreur. Quelques Nephilim et Selenim osent entrer en contact. La créature s'avère formée par les mêmes éléments que les Nephilim ; Le monstre déclare s'appeler Rebis et être à la recherche d'une ombre qui le visita dans son palais avant la Chute. Curieux et fascinés, ces Nephilim et Selenim l'accompagnent quelques temps, puis concluent à sa folie et l'abandonnent à ses chimères. C'est ainsi qu'entra dans l'histoire invisible Rebis, le plus énigmatique maître de l'alchimie, l'un des membres du Glorieux Alliage.

Le Bouclier de Lune

☒ Monde / -6000 à -5000

Les affrontements entre Nephilim d'éléments opposés explosent. Les Onirim, victimes d'un tabou atavique, héritage de la menace saurienne, deviennent des cibles privilégiées. Avec quelques compagnons Morphée – Onirim dont le nom Kaïm reste présent dans les mémoires malgré les dégâts de la Chute – s'impose comme le protecteur de ses frères lunaires, notamment contre les Pyrim. Leur plus célèbre combat les oppose, vers la fin des Guerres élémentaires, à Circé sur l'île de Rhodes.

Les Défricheurs

☒ Monde / -6000 à -5000

Au cœur des affrontements élémentaires, des Nephilim prennent conscience de leur possibilité de progression spirituelle. Le rêve de retrouver un état de plénitude et d'accomplissement prend forme : la notion d'Agartha vient de naître. Porteurs de cet espoir, ils parcourent les champs de bataille pour appeler à la paix et communiquer leur optimisme. Malgré la difficulté de la tâche, ils finissent par être entendu. Les Immortels possèdent désormais un avenir.

Les Clans

☒ Monde / -5300 à -2000

La fureur guerrière fratricide s'apaise progressivement et les Nephilim apprennent enfin à se rencontrer, à se rassembler, à échanger. Les regroupements ne se font plus désormais par ressemblance élémentaire mais par affinités spirituelles. Des clans apparaissent et une société Nephilim se dessine. Ces structures seront à l'origine de bien des Compacts secrets et serviront de base à Akhenaton lorsqu'il créera les familles occultes des Immortels, les Arcanes majeurs.

Le Sanctuaire Boréal

☒ Pôles / -8000 à -5500

Au Septentrion, Pelagos – un Hydrim à la sagesse renommée – édifie Hyperborée, un refuge pour les derniers Kaïm. La contrée devient l'objet de quêtes innombrables. Les épopées initiatrices aux confins des terres physiques et des Plans Subtils se multiplient. Puis Hyperborée cesse de rayonner. Ceux qui parviennent jusqu'au royaume rapportent alors des témoignages divergents : du havre en proie aux dissensions internes à la terre dévastée et abandonnée. Le mystère ne sera jamais vraiment levé.

La Venise des Glaces

☒ Pôles / -7300 à -6900

Les quêteurs d'Hyperborée découvrent l'existence d'un autre refuge, créé au pôle sud lors de la Chute. Certains se lancent à sa recherche et partent pour l'Antarctique. La rigueur climatique et les données géographiques sont les premières difficultés. A ces obstacles naturels s'ajoutent également des perturbations magiques chaotiques que les Nephilim ne parviennent pas à comprendre et qui mettent leur essence en danger. La quête du sanctuaire astral doit s'arrêter.

La Promesse de l'Hadès

✧ Europe / -6300

En Erin, l'actuelle Irlande, un groupe de Glaives prométhéens découvre un passage vers le monde chthonien. Ils s'aperçoivent de la force magique du lieu et élaborent des rituels permettant de renforcer la puissance de leurs armes d'Orichalque. Ils sont repérés et massacrés par un groupe de Selenim, les *Fomors*. Le pire est évité mais le mal est fait : les hommes chercheront désormais d'autres entrées vers l'Hadès pour développer leurs utilisations du terrible métal saturnien.

Le Premier Age d'Erin

✧ Europe / -5500 à -5000

Des Immortels originaires d'Hyperborée, les *Thuatha de Danann*, accostent en Erin. La richesse des Champs magiques les fascine et ils décident de s'y installer. Mais les occupants d'Erin – les *Fir Bolg*, une peuplade humaine – s'opposent à cette arrivée. Maîtres des énergies élémentaires de l'île, ils déchaînent leur colère sur les Immortels stupéfaits. C'est seulement grâce à l'aide du clan des *Fomors*, des Selenim, que les *Thuatha de Danann* parviennent finalement à venir à bout des *Fir Bolg*.

Les Cousins Ennemis

✧ Amérique / -6100 à -1200

des Nephilim viennent chercher refuge chez les Selenim d'Amérique Centrale. Un premier groupe reste peu de temps : conduit par Shemesh, un héros des Guerres élémentaires, il pille les connaissances des selenim sur le Ka-Soleil et rapart vers l'Europe. Le deuxième groupe – dirigé par Suryo, une figure emblématique aux Ka-éléments prétendument équilibrés – vit et apprend paisiblement auprès des Selenim... jusqu'à ce qu'il décide d'explorer des accès magiques vers des anciens territoires sauriens. C'est le conflit entre les cousins. Peu nombreux, les Nephilim sont contraints de se cacher ou de fuir.

La Chute d'Eden

✧ Moyen-orient / -6500

Les Custodiens, des Kaïm adoreurs de terre-mère, Ka-Ia, ont quitté l'Atlantide. Arrivés en Mésopotamie, ils ont fondé Eden, un royaume où ils vivent en harmonie avec les humains et les animaux. Mais un jour, les Glaives Prométhéens fondent sur ce paradis, déjà ébranlé par la Chute. Quelques Nephilim parviennent à s'échapper en s'incarnant dans des animaux. Certains garderont désormais cette habitude et formeront, plus tard, la Lune.

La Tour de Babel

✧ Moyen-Orient / -5800 à -5200

Des Nephilim, fuyant les batailles, cherchent refuge en Eden : ils n'y trouvent qu'un paradis dévasté. Amoureux de la Sapience et convaincus de la nécessité d'éduquer l'homme, ils conçoivent le projet de la bibliothèque-monde de Babel. Une tour magique est édiflée et l'apprentissage commence. Mais Babel attise les convoitises. Des initiés, descendants des Glaives Prométhéens, infiltrent, pillent et détruisent l'édifice : pour eux un butin dérisoire, pour l'humanité une terrible perte...

Le Premier Havre de Concorde

☒ Asie / -5900 à -5800

Le fracas des combats fratricides tire le lion Vert, un très vieux Nephilim, de ses études pré-alchimiques. Pour aider son peuple, il bâtit un havre de Concorde dans la vallée de l'Indus. En cette terre de sagesse, il leur propose paix et réconciliation. Mais la trahison d'un Onirim conduit le sanctuaire à sa perte. Fou furieux, le Lion Vert se lance corps et âme dans les Guerres élémentaires. Il lui faudra plusieurs siècles pour exorciser sa rage.

Les Compacts Secrets

Les Deuxième et Troisième Ages d'Érin

☒ Europe / -5000 à -4000

Les Nephilim (*Tuatha de Danann*) et les Selenim (*Fomors*) règnent ensemble sur Érin. Peu à peu, les différences débouchent sur un conflit. La guerre éclate. Les Nephilim sortent victorieux de la bataille de *Mag Tured*. Ils restent maîtres de l'île pendant près d'un millénaire, jusqu'à ce que les Celtes arrivent. Un accord est alors conclu : aux Nephilim reviennent les Plans Subtils (*Le Sidh*), aux humains la terre d'Érin.

Les prémisses du Sanctuaire du Couchant

☒ Europe / -4000 à -800

Fuyant l'effervescence du bassin méditerranéen, des Nephilim et des Selenim se réfugient dans les forêts septentrionales de l'Europe. Progressivement, nombre d'entre eux tissent des relations avec des communautés humaines. Ils sensibilisent leurs protégés aux lois de la nature et du monde occulte, et deviennent ces héros, divinités ou autres esprits féeriques pour lesquels les populations érigent les monuments mégalithiques. Les graines du Sanctuaire du couchant sont semées.

La Voie du Dragon

☒ Europe / -4000 à -800

Dans leur migration vers le couchant, des Immortels découvrent le dragon, un DraKaon dont le souffle s'étend sur la petite et la grande Bretagne. Ils en deviennent les serviteurs et les gardiens. Des sacrifices humains sont organisés pour satisfaire ce terrible maître, des dolmens et des menhirs sont érigés pour canaliser et utiliser sa puissance, des rituels sont institués. Discrets, craints et influents, les adeptes du Dragon s'imposent comme une force occulte incontournable du monde celte.

Le Compromis d'Égypte

☒ Afrique / -3200 à -1350

Le plus célèbre accord entre Nephilim et humains a pour cadre l'Égypte. Les engagements sont simples. Les disciples de Prométhée deviennent les dignitaires du royaume. Chaque Nephilim vit une incarnation dans un corps choisi par ces dignitaires avant d'être remis en stase. Un Nephilim devient le Pharaon, vénéré comme un dieu et chargé de protéger le pays. Épuisés par les Guerres élémentaires, les Nephilim acceptent : les portes de la prison égyptienne se referment sur eux.

La Place de la Vérité

☒ Afrique / -2700 à -1350

Les Mystères du Midi modifient le Compact égyptien. Les Pharaons ne sont plus remis en stase mais embaumés, devenant ainsi prisonniers de leur simulacre défunt. Une compagnie d'artisans, la place de la Vérité, est fondée pour concevoir les bâtiments destinés à accueillir ces momies et abriter les expériences projetées par les Mystes. Dès sa création, le Pyrim Imhotep parvient à prendre la tête de la confrérie. Le pire est alors évité. La Place de la Vérité ne quittera plus le giron des immortels.

L'Horizon du Disque Solaire

☒ Afrique / -1350 à -1300

Akhenaton devient pharaon d'Égypte. Ce Nephilim visionnaire rompt le Compromis. Il s'oppose aux Mystes mais aussi à ses frères terrifiés par cette « hérésie ». Il se réfugie avec quelques fidèles à Akhet-Aton, une nouvelle capitale construite par les artisans de la Place de la Vérité. Aidé par les Bohémiens, il accomplit vingt-deux quêtes ésotériques dont il tire autant d'enseignements féconds pour l'Agartha et des sociétés secrètes pour les incarner, les Arcanes Majeurs. Les bases d'une société pour les Nephilim. Un monde nouveau vient de naître.

Les gardiens de la Sapience Infinie

☒ Méditerranée / -3200 à -1300

Autour des anciens Gardiens de la Sapience Infinie, Kaïm opposés à Prométhée, se regroupent des Immortels hostiles aux Compacts. Ils essayent de convaincre leurs frères qui, aspirant à la paix, ne les écoutent pas. En marge des civilisations naissantes, ils surveillent la structuration des Mystères et multiplient les coups de main. Une partie d'entre eux disparaît en dérobant de main. Une partie d'entre eux disparaît en dérobant les secrets du myste Orphée ; La plupart rejoignent Akhenaton et formeront le socle de la Maison-Dieu.

L'Aïon des Podarcides

☒ Méditerranée / -2000 à -1500

Un pacte est instauré dans les îles de la mer Egée : l'Aïon. Les hommes gouvernent librement leurs domaines. Les Immortels sont vénérés comme des dieux. Des sacrifices leur sont offerts et des rituels leur permettent de transformer cette énergie en bienfaits pour leurs fidèles – une aubaine pour quelques Selenim opportunistes ! Les Podarcides, civilisation d'Hydrim défricheurs de la Magie, dominent l'Aïon jusqu'à ce que leurs propres expériences détruisent leur capitale crétoise, Cnossos.

L'Aïon des Atrides

☒ Méditerranée / -1500 à -1200

Les Podarcides se réfugient dans leurs terres en Asie mineure et font de Troie leur nouvelle capitale. Les Atrides, conduits par le Roi de l'Orage – plus connu sous le patronyme de Zeus – prennent l'ascendant sur l'Aïon. Rapidement ils s'allient avec Akhenaton et reçoivent en retour la lame du Pape. L'effervescence ésotérique est alors à son comble. Mais la tension monte entre les Atrides et les Podarcides et on s'achemine doucement vers la guerre.

Le Souffle des Muses

☒ Méditerranée / -1500 à -1300

Les Muses arrivent en Ortygie, une île méditerranéenne centre du culte de Pelagos. De nombreux immortels sont fascinés par ce groupe de neuf Hydrim venus de la lointaine Hyperborée. Amoureuses des porteurs de Ka-Soleil, hérauts de l'éveil de l'humanité, les Muses répandent un message faisant de l'art et de la beauté la clé de l'illumination. A la recherche de l'Artiste Parfait, les Muses et leurs adeptes donnent une dimension inégale à la culture grecque.

Les Cités-états des Pourvoyeurs d'Esprit

☒ Moyen-Orient / -3500 à -1800

Les Pourvoyeurs d'Esprit, ancienne caste Kaïm fascinée par les humains et les mécanismes du pouvoir, impulsent la création des cités-états de Mésopotamie. Davantage observateurs qu'acteurs, ils se passionnent pour les multiples jeux militaires, commerciaux et religieux des hommes. Autres passionnés, les Selenim réfugiés dans les ziggourats : Ils trouvent une inépuisable source d'assouvissement dans les expériences sociologiques des Pourvoyeurs d'Esprit.

Le Trône de Lilith

☒ Moyen-Orient / -1800 à -1000

Attiré par les vestiges de la bibliothèque-monde de Babel, Lilith s'est installée à Babylone. Le roi Hammourabi gagne ses faveurs. Grâce à son aide, il impose son joug aux autres cités-états. Lilith, reine occulte de la Mésopotamie, a pris goût au pouvoir et ne le lâchera plus. Mais finalement, peu importe aux Pourvoyeurs d'Esprit qui, à peine cinq siècles plus tard, seront appelés par Akhenaton pour former l'Empereur.

Les Sages Blancs du Roi du Monde

☒ Asie / -3000 à -1300

Du Moyen-Orient jusqu'en Chine, se répand la rumeur de l'existence de prophètes annonciateurs de la Vérité. Ces Sages Blancs, comme ils se nomment eux-mêmes, déclarent servir le Roi du Monde installé sur la plus haute montagne du Tibet. Ces humains, au Ka-Soleil prétendument éveillé, demeurent une énigme : tout le monde les connaît mais il est impossible de trouver quelqu'un qui les ait rencontrés. On cesse brutalement d'entendre parler d'eux vers -1350.

Le Deuxième Havre de Concorde

☒ Asie / -2300 à -1500

Le Lion Vert est venu pleurer sur les ruines de son premier havre dans la vallée de l'Indus. La nostalgie ne sied pas au fougueux Pyrim. Alors son rêve renaît et redevient réalité : Mohenjo-Daro, terre d'asile, accueille indistinctement Immortels et humains. Mais le Lion Vert est sourd et il n'entend que trop tard les suppliques de ses sujets. Et à la révolte – même légitime – le Lion Vert ne sait répondre que par la colère, une colère qui détruit tout...

Le Compact du Tao et du Te

☒ Asie / -2000 à -1900

L'aspiration à la paix gagne l'est. Les Shen, les Immortels exilés en Asie après la Chute, et les Glaives prométhéens implantés en Orient concluent un pacte fondé sur l'égalité et le partage des connaissances. Cette alliance – allant plus loin que n'importe quel autre Compact secret – attire de nombreux curieux parmi les Immortels. Ces derniers se heurtent alors à l'hostilité des Shen. Quant aux Nephilim, la plupart repartent sans être vraiment convaincus. L'Histoire Invisible leur donnera hélas raison.

L'Hermétisme

Le Sanctuaire du Couchant

☒ Europe / -800 à -58

Peu à peu, dans le monde celte, la cohabitation entre les Immortels et les humains s'institutionnalise. Cinq siècles après la fin de l'âge des Compacts secrets, ce Compromis, basé sur une relation ancienne de respect et de confiance, s'affirme comme une réussite. Deux grandes forces occultes dominent – le druidisme basé sur l'île de Môn en Irlande et le culte du Dragon installé à Avalon – et sont rejointes par de nombreux adoptés des Arcanes majeurs pro-humains – le Bateleur et la Force notamment.

La Guerre du Couchant

☒ Europe / -58 à +43

L'existence du sanctuaire du couchant est vécue comme un affront permanent par les Mystes romains. La croisade s'organise : les légions de César, épaulés par les dignitaires de l'Épée, fondent sur le monde celte. Le Sanctuaire vole en éclats. Le Culte du Dragon se réfugie chez les Pictes de Calédonie, l'actuelle Écosse, et reste l'unique – et mince – résistant à l'invasion romaine. La construction des murs d'Antonin et d'Hadrien finit par les isoler. La *Pax Romana* s'impose.

La Chute de Troie

☒ Méditerranée / -1184

Les relations entre Immortels méditerranéens dégénèrent. Les Podarcides kidnappent Hélène, une disciple des Hermès Trismégiste, une faction de la Papesse, et volent la Lame du Pape. C'est la guerre. Les jeunes Arcanes Majeurs s'impliquent et se déchirent. Les Mystes entrent dans la danse – l'Orient et l'Occident aux côtés des Podarcides, le Septentrion dans le camp des Atrides. Troie est détruite et avec elle le Compact d'Aïon. Les Immortels de Grèce viennent de faire leur premier pas vers le déclin.

L'Émergence de Rome

☒ Méditerranée / -753 à -600

Le fondation de Rome attire l'attention des Arcanes Majeurs et mineurs. Les énigmes entourent la ville et surtout ses fondateurs Remus et Romulus : leur ancêtre serait Enée, héros de la guerre de Troie ; Enfants abandonnés, ils auraient été recueillis et élevés par une louve ; Divisés sur l'avenir de Rome, Romulus aurait tué Remus... Toutes les factions occultes cherchent la main de leurs ennemis dans ce projet... En vain, un mythe est né.

Le Monde Romain

☒ Méditerranée / -600 à +410

A l'est, la méditerranée change. La philosophie et les lois accompagnent la religion. Les Adoptés du Pape (V) sont les premiers à quitter la Grèce pour Rome. La ville offre aux « dieux » grecs en perte de vitesse un renouveau qui durera cinq siècles. Les Arcanes mineurs investissent également la cité et Rome devient une gigantesque arène où s'affrontent Templiers, Mystes et Immortels. Rome s'impose comme capitale occulte.

Le Lion de Macédoine

☒ Méditerranée / -343 à -323

En Macédoine, les Immortels s'intéressent à un enfant au Ka-Soleil prometteur, Alexandre, le fils du roi Philippe II. Quand le prince atteint l'âge de treize ans, ils organisent une cérémonie initiatique pour éveiller son essence magique : un monstre est créé. Pendant vingt ans, Alexandre, devenu fou, pourchasse les Immortels et détruit leurs demeures philosophales, les quartiers généraux des Arcanes Majeurs. C'est seulement en unissant leurs forces qu'une coalition d'Arcanes Majeurs, les Diadoques, parvient à arrêter le tyran.

L'Exode

☒ Proche-Orient / -1250 à -1200

Depuis la fin du règne d'Akhenaton, les Mystes essayent de sauvegarder leur emprise sur l'Égypte. Les juifs, anciens alliés du Pharaon hérétique, sont persécutés. Aidés par des Immortels, ils parviennent à fuir et se réfugient dans le désert du Sinaï. Ils y rencontrent les Gardiens de la Rota, dépositaires de l'enseignement de Melkisedek – Nephilim découvreur de la Kabbale lors des Guerres élémentaires – autrefois refusé par leurs ancêtres. Les temps ont changé : au nom des Juifs, Moïse accepte l'Arche d'Alliance et les tables de la loi.

Le Règne de Salomon

☒ Proche-Orient / -970 à -930

L'arrivée sur le trône de Jérusalem de Salomon, initié aux secrets de Melkisedek par les Gardiens de la Rota, suscite les rêves les plus fous parmi les Immortels. Chacun s'attend à d'incroyables révélations et travaux magiques. Il n'en est rien : le roi commence par interdire les pratiques kabbalistiques puis entreprend, dans le plus grand secret, la construction du temple à l'aide de l'architecte Hiram. A la fin de son règne, il n'y a plus qu'incompréhension et déception.

L'Incident Jésus

☒ Proche-Orient / 0 à +30

Malgré l'interdiction de Salomon, les Gardiens de la Rota ont poursuivi secrètement leurs recherches. Installés à Essenie sur les bords de la Mer Morte, ils ont attiré de nombreux mystiques, humains et immortels. Aboutissement de leurs expériences, l'incarnation d'un Nephilim nouveau-né dans un fœtus humain donne naissance à Jésus. Le prodige échappe très vite à ses créateurs, pose les bases de la Kabbale, développe un nouvel ésotérisme... Avant d'être rattrapé par les sociétés secrètes.

Le Trône d'Ombre et de Lumière

☒ Moyen-Orient / -1000 à -650

Pourchassé par les sbires des Selenim sud-américains, Shemesh a rejoint la Mésopotamie. Lilith, intéressée par ses connaissances, lui a offert sa protection. Vers -1000, l'Innommé, Selenim émissaire d'Akhenaton, remet la Lame de l'Arcane-Sans-Nom à Lilith. De son côté, Shemesh devient Prince du Soleil. Un accord est conclu et les deux seigneurs arcaniques se partagent le pouvoir. Le jour et la nuit règnent alors sur Babylone.

Le Trône de Lumière

☒ Moyen-Orient / -650 à -562

Babylone chancelle. Baal, un jeune Selenim ambitieux vole la treizième Lame, fuit à l'ouest et fonde Carthage. A la surprise générale Lilith ne réagit pas et disparaît. Le Soleil devient le seul maître de la Mésopotamie. Mais l'absence de la Dame Noire laisse le champ libre à de nombreuses factions – comme des Arcanes Mineurs ou encore Mir-Ka-El, ancien élève de Melkisedek et ses disciples juifs. Peu à peu, Babylone sombre dans l'anarchie. Le trône de Shemesh finit par s'effondrer.

Les Serviteurs des Ténèbres

☒ Amérique / -1200 à +900

Les Selenim d'Amérique centrale construisent une puissante civilisation isolée du reste du monde. Leurs serviteurs, les peuplades olmèques, sont les maîtres du continent. Les événements des Guerres élémentaires – le vol de Shemesh, puis la déraison de Suryo – ont laissé de profonds ressentiments. Les Nephilim ne sont pas les bienvenus et les quelques téméraires qui osent essayer d'entre sur les terres de leurs cousins maudits sont traqués sans pitié.

La Chute de Carthage

☒ Afrique / -146

A Carthage, Nephilim et Selenim, conduits par Baal, devenu Prince de l'Arcane-Sans-Nom, et des adoptés de la Tempérance, travaillent ensemble pour percer les secrets de la Lune Noire. Cette alliance est considérée comme une menace par les Mystères de l'Orient installés à Rome. *Delenda est Carthago* : l'Épée décide de frapper Carthage. Grâce à l'aide inattendue de Nephilim hostiles aux Selenim, les Fils de la Lune Bleue, les Mystes sont victorieux. Carthage est détruite.

Les Nobles Vérités et Principes

☒ Asie / -504 à -487

Après une longue quête contemplative, Siddhârta Gautama, un jeune indou, devient Bouddha, l'Eveillé. Il prêche et prône le respect de quatre nobles vérités et de huit nobles principes. Sa notoriété attire de nombreux Immortels et humains. Sa nature reste une énigme : il irradie un halo lumineux aveuglant la Vision-Ka. Son message continuera de se développer après sa mort – que certains nient, pensant qu'il vit désormais réfugié dans une cité mystérieuse, Shangri-La.

La Grande Muraille

☒ Asie / -221 à -210

Les Shen s'inquiètent. En Sibérie, des Selenim s'organisent et commencent à former une force importante qui s'intéresse à la Chine. Pour prévenir une éventuelle invasion, les travaux – à la fois physiques et magiques – de la Grande Muraille sont lancés. Dans le même temps, des transactions ont lieu. Finalement, les Selenim acceptent l'édifice comme frontière. En contrepartie, terrible offrande aux sombres cousins, les ouvriers morts sur le chantier sont enterrés dans la construction.

Les Guerres Secrètes

La Fin des Phares Cosmiques

☒ Monde / 400 à 500

De nombreux Nephilim engagés dans la recherche des Fils des Etoiles lors des Guerres élémentaires se sont reconnus dans le dix-septième message d'Akhenaton. Grâce à la Lame de l'Etoile, ils ont construit des phares cosmiques, des domaines physiques et magiques autour des douze plus puissants Kaïm-glyphes retrouvés. Peu impliqués dans les intrigues occultes, ils attirent pourtant l'attention des Arcanes mineurs. Des moyens colossaux sont mobilisés et les phares cosmiques sont détruits.

Les Arthuriades

☒ Europe / 420 à 450

Le départ des romains laisse l'Angleterre de l'époque, l'Alba, en proie au chaos. Deux factions briguent le pouvoir : le Culte du Dragon et la Force. Lorsque Arthur – protégé de Merlin, Prince de la Force – monte sur le trône, la situation politique s'améliore mais les conflits occultes dégénèrent. La Force et le Culte du Dragon s'opposent violemment et les Arcanes mineurs entrent dans la danse. Les quêtes des chevaliers de la Table Ronde se multiplient et transforment cette époque en légende.

Le Retour des Bohémiens

☒ Europe / 800 à 1400

Au cours du III^{ème} siècle, les Bohémiens ont immigré vers l'Orient. Appelés à l'aide par les Shen, convoqués à la cour du Roi du Monde, invités à Shangri-La par Bouddha, les hypothèses abondent. Les Bohémiens reviennent en Occident à partir du IX^{ème} siècle. Nombreux sont alors les Immortels qui goûtent aux joies de l'errance en compagnie de ces « frères » enjoués, malicieux et surtout détenteurs de grandes connaissances occultes.

La Révélation Alchimique

☒ Europe / 1000

En l'An Mil, le quatrième Conclave des Arcanes Majeurs a lieu à Venise. Le Glorieux Alliage, cinq Nephilim praticiens d'une science occulte inédite, profite de l'occasion pour révéler leur secret : l'Alchimie. A la question « qui peut construire un monde nouveau ? », les élus réunis à Venise se mettent d'accord sur la réponse « Quiconque s'ouvre à l'Alchimie ». Après la Magie et la Kabbale, une troisième voie vers l'Agartha s'offre ainsi aux Nephilim.

Le Temps des Abbayes

✠ Europe / 1000 à 1100

Presque soudainement, l'art roman apparaît et se répand à travers l'Europe. Des Nephilim sont intrigués. Après de longues observations, ils déterminent les capacités de ces édifices : canaliser la ferveur religieuse, calculer les conjonctions astrologiques, et peut-être même exercer un contrôle sur les Champs magiques. Ils en identifient également les pères : l'Ordre Mathématique des Moines Noirs disparu dès la fin du X^{ème} siècle après avoir semé les graines de cette architecture.

Les Croisades

✠ Europe / 1095 à 1270

Avec les croisades, les Templiers saisissent une occasion inespérée. Les voyages en Europe, en Afrique du Nord et au Proche-Orient leur fournissent une excellente couverture pour rechercher et unifier les factions descendantes de Tulbacaan, le père fondateur du Temple de la Vie. Puis, elles leur permettent de remettre en place une incroyable machine économique et militaire et de s'afficher en pleine lumière. Malgré les efforts des Nephilim et des autres Arcanes mineurs, rien ne semble pouvoir arrêter le Temple...

Le Temps des Cathédrales

✠ Europe / 1100 à 1600

L'art gothique succède à l'art roman. Cette fois, les Nephilim – notamment la roue de Fortune – ne sont pas pris au dépourvu et infiltrent le mouvement. L'objectif est stupéfiant : renforcer la trame des Champs magiques pour limiter les fluctuations liées aux conjonctions. Le Temple finance l'opération, tandis que les vrais maîtres d'œuvre restent discrets, à l'arrière plan. Trop ambitieux, le projet échoue mais ses participants y gagnent de grandes connaissances sur les énergies occultes.

Les Enfants du Graal

✠ Europe / 1100 à 1244

Dans le sud-ouest de la France, le Pagad, Prince du Bâteleur, conduit le projet « Occitanie ». S'appuyant sur la foi cathare, il vise à créer un royaume de culture et de fraternité. Le Temple réagit : le Manteau Blanc Simon de Montfort prend la tête de la croisade albigeoise. Fanatique enragé, le chevalier détruit les uns après les autres les citadelles cathares. Montségur, le dernier refuge, tombe en 1244. In extremis, le Pagad prend la fuite avec le mystérieux trésor des Cathares.

La Chute du Temple

✠ Europe / 1294 à 1314

Jamais le temple n'a été aussi puissant... et jamais il n'a été aussi vulnérable : exposant au grand jour son système logistique et économique, le Bâton prend un risque inconsidéré. Entouré de conseillers adoptés de l'Empereur et de la Maison Dieu, le roi de France Philippe le Bel s'attaque aux Templiers, capture le Grand Maître de l'époque, Jacques de Molay, et le fait condamner au bûcher. Le Grand Plan, sur le point d'aboutir, échoue.

La Guerre de Cent Ans

✧ Europe / 1337 à 1453

Les Templiers n'ont pas pardonné à la France la trahison de son roi Philippe le Bel. Des dignitaires réfugiés en Angleterre profitent des tensions franco-britanniques pour exercer leur vengeance. Ils attisent les désaccords et déclenchent la guerre entre les deux pays. La France, en sérieuse difficulté, doit son salut à des Nephilim – comme Jeanne d'Arc – et des Selenim – comme Gilles de Rais – qui payent ainsi la dette contractée lors de la chute du Temple.

Le Prophète des Soumis

✧ Moyen-Orient / 612 à 632

Près de la Mecque, grâce à un Plexus, un Onirim sort de sa stase et prend pour simulacre Mahomet, un homme qui médite dans une grotte. Le Kabbaliste invoque son guide Gabriel. Mais une maladresse le plonge en Ombre et une particularité du Ka-Soleil de Mahomet l'empêche d'en sortir. Gabriel apparaît devant Mahomet : l'homme est transfiguré. Union du Nephilim et de son simulacre, illumination du porteur de Ka-Soleil ou bien transfiguration de l'Onirim ? Même ceux qui le rejoignent dans ses quêtes ne parviendront jamais vraiment à la déterminer.

Le Refuge Maya

✧ Amérique / 200 à 900

Les Selenim d'Amérique centrale s'aperçoivent que Suryo et les siens – leurs cousins ennemis des Guerres élémentaires – se sont réfugiés chez les Mayas. Les Nephilim sont à nouveau en danger. Mais un de leurs frères, Ocnantapen, s'interpose. Réfugié au fond d'une pyramide d'où il ne sort jamais, il contraint les Selenim à s'incliner devant sa Magie. Les terres Mayas deviennent un sanctuaire pour les Nephilim.

Le Soleil des Ténèbres

✧ Amérique / 900 à 1524

Chez les Toltèques puis les Aztèques, Tezcatlipoca, un terrifiant et puissant Selenim, se rend maître de l'Amérique centrale. Le despote détruit la civilisation Maya. Ocnantapen doit demander à ses frères de quitter le Yucatan. Les Nephilim partent alors pour l'Europe où ils retrouvent Shemesh devenu Prince du Soleil. Seule une poignée reste sur le continent américain, s'enfonçant dans les profondeurs souterraines à la recherche de savoirs perdus lors des Guerres élémentaires.

Le Sanctuaire des Enfants de Phu

✧ Asie / 900 à 1200

Les Bohémiens préparent leur retour en Occident ou plutôt la plupart d'entre eux. En effet, Sara, Princesse des Manushs, confie une mission à quelques proches : chercher en Orient un site en harmonie avec la Terre et y établir les fondations d'un domaine magique à venir – « quand résonneront les tambours des cimes » - selon les propos de Sara. Les Manushs choisissent Angkor, au Cambodge, et commencent leur œuvre, aidés par des Nephilim et des Shen qui entreront dans la légende sous le nom des Apsaras.

La Horde d'Or

✧ Asie / 1224 à 1265

Des émissaires Templiers sont envoyés auprès de Gengis Khan pour lui proposer une alliance et devenir ensemble les maîtres du Proche et du Moyen-Orient. Des Nephilim partent également pour la Mongolie afin de faire échouer ce projet : ils se heurtent à l'hostilité des Khan, Selenim de Sibérie peu accueillant vis-à-vis de leurs cousins. Les Nephilim se tournent alors vers l'Arcane-Sans-Nom. Un adopté de Venise, Marco Polo, se rend en Asie et parvient à empêcher la signature du traité.

Les Nouveaux Mondes

Les Portes de l'Alhambra

✧ Europe / 1400 à 1492

Depuis le XIII^e Siècle, les Nephilim profitent du souffle culturel du royaume de Grenade. Le palais de l'Alhambra, conçu à partir des savoirs arabes et juifs, est une véritable merveille enchantée par les Nephilim : ses portes s'ouvrent sur Aresh, le monde de Kabbale le plus méconnu. Grenade devient alors un lieu de pèlerinage et d'étude. En 1492, manipulées par les Templiers, les forces catholiques de reconquête de l'Espagne prennent Grenade et annihilent la magie qui anime l'édifice.

Le Couffin d'or

✧ Europe / 1400 à 1612

Prague attire l'attention du Lion Vert : la ville, construite selon les instructions de l'empereur germanique Charles IV, est en effet dotée d'un énorme potentiel magique. Le Lion Vert décide d'y réaliser son Grand Œuvre. En 1583, l'empereur Rodolphe II conseillé par le célèbre Pyrim s'y installe et fait de Prague la capitale de l'Alchimie. Le Grand Œuvre est tout proche. Mais Rodolphe sombre dans la folie. Le chaos s'empare alors de la cité. Les rêves du Lion Vert s'évanouissent.

La Renaissance

✧ Europe / 1400 à 1600

A partir de l'Italie, l'Europe est gagnée par la Renaissance, mouvement artistique et philosophique. Trouvant ses racines dans les œuvres et les légendes du passé, la Renaissance est un terreau formidable pour les Immortels. Les Herméthèques se développent, le symbolisme devient un véritable langage et le mysticisme s'érige en mode de vie. Les Guerres Secrètes trouvent là un prolongement : dans l'ombre, dans les couloirs des palais, à l'aide de poisons et de stylets.

Les Guerres de Religion

✧ Europe / 1500 à 1600

Depuis sa création, le Vatican est une place complexe de pouvoirs et d'intrigues. Profitant de la chute du Temple, le Pape s'est imposé comme une force majeure. Mais, fort du mouvement protestant qui émerge et qui déstabilise l'église catholique, le Bâton tente un retour en force. Le Bâton et le Pape sortent affaiblis de la lutte, et certains pensent que le Denier en a profité pour s'établir durablement dans l'appareil religieux.

La Nouvelle Camelot

✧ Europe / 1551 à 1582

Inspiré par les Arthuriades, l'Onirim Uriel – incarné dans John Dee – gagne la reine Elisabeth à sa cause et transforme la cour d'Angleterre en une gigantesque table ronde où cohabitent Immortels et humains. L'harmonie règne jusqu'à ce qu'Uriel soit approché par un certain Edward Kelley. L'Onirim commence alors à fréquenter les Stuart, des alliés du Temple. Puis sombrant dans la folie, il quitte Londres pour Cracovie et Prague. La nouvelle Camelot ne survit pas à son départ.

La Rose+Croix

✧ Europe / 1614 à 1789

Un coup de tonnerre retentit en 1614 à Cassel en Allemagne. Un livre révèle l'existence de la fraternité de la Rose+croix et de son fondateur Christian Rosenkreutz. Un deuxième ouvrage sort en 1615, puis un troisième en 1616. Les acteurs occultes se lancent sur cette piste inattendue et mettent à jour de nombreux R+C : Paracelse, Cagliostro, Maier, Dante, Descartes, Goethe... Ce n'est qu'en 1789 que la Coupe parvient à rejoindre l'ombre dont elle n'aurait jamais dû sortir.

Le Siècle des Lumières

✧ Europe / 1700 à 1800

Le XVIIIème siècle passionne les Immortels. *L'Encyclopédie* enthousiasme les artisans du savoir, les loges maçonniques rassemblent les amateurs de rencontres, les droits de l'homme fascinent les humanistes. Le réveil est brutal. Les Immortels comprennent que ces mouvements sont orchestrés par les Illuminés de Bavière. Pour la première fois, le Denier s'est montré et son visage – les conspirations et la manipulation – reste un vrai traumatisme.

Le Poids de son Regard

✧ Europe / 1815 à 1866

Le Lion Vert rejoint les Carbonari de Venise, un groupuscule agissant pour se libérer de l'occupation autrichienne. La présence du Lion Vert, l'initiation des Carbonari ou l'arrivée de figures comme Byron et Shelley plonge Venise dans un bouillonnement ésotérique. Le célèbre Pyrim croit enfin tenir l'endroit où établir son domaine. Mais alors que les Autrichiens s'en vont, un conflit entre les Selenim et un étrange Roi-Carnaval met la ville à feu et à sang. Désespéré, le Lion Vert se retire.

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée

✧ Europe / 1888 à 1900

A Londres, l'Aube Dorée (Golden Dawn) attire les intellectuels de la haute société mais aussi les Immortels amusés par l'initiative. Cet amusement devient intérêt lorsque arrive Aleister Crowley aux connaissances ésotériques avérées et peut-être en relation avec le Mat. Puis l'intérêt se change en crainte quand ils découvrent la Sphère, une structure secrète au sein de l'ordre. La situation dérape. Aleister Crowley et la Sphère accomplissent des rituels interdits qui ont provoqué bon nombre de bouleversements.

Le Nouveau Continent

☒ Amérique du Nord / 1400 à 1492

L'Amérique fut découverte par les Templiers, à la recherche d'une base arrière pour se remettre de leur chute, dès le XIV^e Siècle. Rapidement, les rumeurs se multiplient. Au début du XV^e Siècle, le secret ne tient plus. Les autres acteurs occultes se lancent en quête du nouveau monde. Les Templiers comprennent qu'il leur faut eux-mêmes dévoiler l'existence du continent pour en garder le contrôle : en 1492, Christophe Colomb « trouve » l'Amérique. Le Bailliage *Terrae Novae* est fondé.

Les Guerres Indiennes

☒ Amérique du Nord / 1662 à 1812

Depuis le XVI^{ème} siècle, les Immortels amérindiens, les Wowakan, regardent avec inquiétude l'arrivée croissante des hommes blancs. Leurs frères d'Europe débarquent et les avertissent du danger : le Bâton se dissimule parmi les Anglais alors que l'Épée se cache chez les Français. Les guerres indiennes éclatent. Habilement, le Temple sait utiliser ses alliés britanniques puis les abandonner au moment opportun. Quand l'indépendance est déclarée, le Temple contrôle la situation.

La Conquête de l'Ouest

☒ Amérique du Nord / 1812 à 1890

Le Temple poursuit les Wowakan jusque dans l'Ouest – d'autant plus qu'ils devinent, dans les légendes indiennes, la présence d'importants gisements d'Orichalque que l'autre côté du continent. La résistance s'organise. Les Indiens épaulent les Wowakan et leurs frères européens dans une lutte sans merci. Le Bâton ne se trompe pas de cible : la machine des Templiers broie les Indiens. Sans leurs alliés, les Wowakan sont perdus. Le Temple devient le maître omnipotent des Etats-Unis d'Amérique.

Les Cités d'Or

☒ Amérique centrale et du Sud / 1400 à 1533

Quand Suryo fuit la menace du « soleil de ténèbres » lors des Guerres secrètes, quelques Immortels restent en Amérique. Ils se réfugient finalement dans les Andes où ils fondent les cités d'or. Les Incas les vénèrent et s'en inspirent pour leur civilisation. Cette union de fait, mutuellement satisfaisante, dure jusqu'à l'arrivée des Conquistadors, masque du Temple. Les Incas protègent alors les Immortels : le sacrifice de Cuzco, leur capitale, sert de leurre pour empêcher la découverte des cités d'or.

Les Conquistadors

☒ Amérique centrale et du Sud / 1520 à 1533

Les Templiers deviennent des forces occultes dissimulées derrière les peuples d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud. Cortés, Alvarado, de Olid, Pizarro, Almagro, le Bâton mobilise ses meilleurs hommes pour détruire cette menace. Les conquistadors déferlent sur les Aztèques, les Mayas, les Incas. Malgré l'aide des Immortels européens infiltrés dans les rangs des envahisseurs, comme Velázquez, la lutte est inégale. Les antiques civilisations disparaissent dans le flot tumultueux des événements.

La Révélation

La grande Guerre

☒ Monde / 1914 à 1918

Les rancœurs entre l'Autriche-Hongrie et la Serbie font basculer l'Europe, puis d'une manière plus restreinte les autres continents, dans la première guerre mondiale. Les acteurs occultes sont sur la défensive. Chacun est persuadé qu'il s'agit d'une manœuvre du camp adverse. Mais assez vite, un constat s'impose : l'horreur n'est due qu'à la folie des hommes. Les plus éclairés – ou les plus mythomanes ? – y voient le signe de l'Apocalypse infiltrant les consciences.

Les Années Noires

☒ Monde / 1933 à 1945

Hitler est nommé chancelier. Berlin devient la cour des intrigues occultes européennes. L'Arche d'Alliance, le Graal, la terre creuse, l'extermination des juifs et des Bohémiens, en marge de la guerre, le troisième Reich multiplie les offensives ésotériques. C'est d'ailleurs peut-être cet éparpillement qui permet à ses adversaires de le faire tomber.

Le Gouvernement Mondial

☒ Monde / 1945 à nos jours

A la fin de la deuxième guerre mondiale, l'Organisation des Nations Unies est fondée. Soudainement le spectre des Illuminés de Bavière – à l'origine du siècle des Lumières pendant les Nouveaux Mondes – ressurgit. Tous voient la main du Denier dans ce projet et investissent massivement la nouvelle structure. La lutte d'influence commence : des dizaines de commissions, cellules, bureaux, sont créés. La plupart du temps, l'ONU, toute à ses querelles internes, est quasi-paralysée.

La Menace Communiste

☒ Monde / 1947 à 1985

Avec la Guerre froide, l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques devient l'ennemi juré des États-Unis d'Amérique. Derrière cette opposition se cachent des adversaires acharnés des templiers. Les Nephilim essayent de contacter ces alliés inespérés mais se heurtent à une violente hostilité. À l'Est, les Nephilim sont indésirables. Vers 1985, pour des raisons inconnues, les maîtres occultes de Moscou abandonnent le régime soviétique. Le bloc communiste s'effondre dans les années qui suivent.

La CEE

☒ Europe / 1957 à nos jours

La constitution de la CEE déclenche une nouvelle crise de paranoïa. Il semble dorénavant que plus aucune structure supra-nationale ne puisse voir le jour sans que les Arcanes mineurs et Majeurs y voient la main du Denier. Tout comme l'ONU, la CEE est donc infiltrée. Pourtant, malgré les tentatives de sabotage, la construction avance inexorablement : la preuve pour certains que leurs peurs « conspirationnistes » sont belles et bien fondées.

La Terre Promise

☒ Proche et Moyen-Orient / 1948 à 1987

Grâce à l'ONU, l'Etat d'Israël est créé en 1948. Mais les efforts pour la mettre à jour restent infructueux. Une agitation ésotérique anime Jérusalem : le patrimoine juif – et donc la Kabbale – est l'objet de nombreuses investigations et même d'échanges inattendus entre factions adverses. La situation change en 1987 : ces recherches deviennent indésirables et une branche spéciale du Mossad se charge de décourager les imprudents. Une puissance occulte s'installe rapidement dans les rouages du pouvoir du jeune pays.

Les Années Rugissantes

☒ Amérique / 1919 à 1929

Le commerce américain a largement profité de quatre ans de guerre en Europe. Les Etats-Unis d'Amérique deviennent alors le terrain d'un affrontement économique impitoyable entre le Temple, le Denier et les Nephilim – notamment les adoptés de l'Empereur. Le crack boursier de 1929 marque un arrêt des hostilités. Les Templiers sont frappés de plein fouet. Le Denier et l'Empereur sont conscients d'avoir évité le pire. Avec des acteurs désormais plus prudents, la guerre économique devient plus feutrée.

Le Papillon Obsidienne

☒ Amérique / 1931

A New York, un groupe d'occultistes manipulés par plusieurs Arcanes mineurs trouve un poignard lié à Itzlapalotl, une divinité d'Amérique centrale. L'objet inspire les spéculations les plus folles ; Itzlapalotl est tantôt un Selenim tantôt un Saurien ; L'arme est parfois une sorte de stase, plus tard un focus pour l'invoquer ou même un artefact pour le contrôler. Grâce à l'alliance de Nephilim et d'initiés Indiens Yaqui, la menace est écartée... mais le poignard reste finalement introuvable.

La Nouvelle Frontière

☒ Amérique / 1960 à 1969

Dans sa mise au point des galions élémentaires – des navires magiques capables de voyager dans les Akashas – le Temple imagine un projet fou : tester la nef de Lune sur l'astre lunaire lui-même. La course aux étoiles commence, la contre-course aussi. Des chercheurs jusqu'au président Kennedy, les victimes s'amoncellent. Le coup fatal vient des R+C qui, dans l'espace, détruisent Apollo 11. Sur terre, en studio, le Temple organise une mascarade pour garder la tête haute.

Le Toit du Monde

☒ Amérique / 1950 à nos jours

Pour des raisons stratégiques, la Chine envahit le Tibet. Cet événement passe inaperçu aux yeux des acteurs occultes jusqu'au début des années 1980. Puis, des légendes oubliées depuis les Compact secrets voire les Guerres élémentaires – Shangri-La, les Sages blancs et le Roi du Monde – refont surface et semblent désormais motiver l'occupation chinoise. Malgré les efforts de nombreux Immortels d'Orient et d'Occident, les mystères du Tibet – s'ils existent ! – restent entiers.