

# Voyage au centre de l'éther



## SYNOPSIS

Les Nephilim sont envoyés dans le passé en plein XIX<sup>e</sup> siècle par une Faction R+C de la Branche du Temps. L'objectif de son Magister Hetzel est simple : il veut que les Nephilim retrouvent une machine à voyager dans le temps qu'il a créé à cette époque et qui lui a servi à se rendre dans le futur en 1886. Cette machine ne fonctionne pas correctement, et ne peut être réparé que par les Nephilim qui sont les seuls à avoir les connaissances nécessaires.

## L'HISTOIRE

Jules Verne appartenait à une société rosicrucienne, les Polaires. Il a intégré de nombreux messages occultes dans ses

œuvres sans pourtant être lui-même un véritable Initié Une Fraternité de Nephilim a compris que Verne était inspiré indirectement par la Pierre Angulaire et ils y ont vu une chance de trouver l'Atlantide. Ils ont infiltré les Polaires et l'on guidé dans ses choix.

En 1886, Verne arrive avec un nouveau manuscrit Voyage au centre de l'éther où un scientifique du nom de Lezteh parvient à construire une machine temporelle qui lui permet de remonter jusqu'à l'époque des dinosaures. Les Nephilim sont enthousiastes et encouragent Verne à poursuivre dans cette voie.

Seulement, ils ne sont pas les seuls à avoir compris la valeur ésotérique de l'écrivain : son propre éditeur, Hetzel, appartient à une véritable Faction R+C, de la Branche du Temps. Lorsqu'il lit ce nouveau manuscrit de Jules Verne, il comprend que cela risque de donner l'indication à beaucoup de monde pour construire une machine temporelle. D'ailleurs, grâce au roman et avec l'aide de constructs R+C, il parvient à mettre la machine au point.

Il prépare son départ, mais décide de faire disparaître les traces du manuscrit : il détruit l'unique exemplaire et convainc Jules Verne que ce roman est mauvais. Dans un

premier temps, Jules Verne est convaincu, mais la Fraternité de Nephilim le persuade du contraire. Alors Hetzel n'a plus que pour seule solution de faire disparaître les Polaires dont il connaît l'existence. Le 8 mars, il fait poser une bombe sous la pièce où ils se réunissent. La bombe tue tous les simulacres et oblige les Immortels à retourner en stase.

Jules Verne et son neveu Gaston, retenus à la mairie pour le vote du budget de la ville arrivent en retard et échappent à l'attentat. Le 9 mars, Hetzel se débrouille pour les mettre hors d'état de nuire : il manipule Gaston pour qu'il tente d'assassiner Jules Verne. L'attentat échoue, mais Hetzel atteint son but : Jules Verne a désormais peur et Gaston est interné.

Le 17 mars, enfin, la machine est prête et Hetzel part avec elle. Il laisse derrière lui un cadavre qu'on prend pour lui et on annonce sa mort à Monte-Carlo. Au terme de son voyage, Hetzel arrive cent ans plus tard en 1986. Cependant la machine ne possède aucun réglage pour fixer une date et il ne peut plus s'en servir.

Il réfléchit et prépare un plan machiavélique pour faire réparer la machine par ceux-là mêmes qui ont aidé Jules Verne à l'imaginer : les Nephilim de la Fraternité Pendant vingt ans, il recherche leurs stases. Il les retrouve un à un, alors qu'ils sont toujours en stase. Il les réunit et crée une Tekhné pour les envoyer en 1886.

Son plan est simple : les Nephilim sont les seuls à pouvoir réparer la machine. De plus, ils voudront la bâtir afin de retourner en Atlantide (leur quête ultime). Une collaboration est possible entre eux. D'autre part, sa Tekhné ne fonctionne que sur les Déchus. Il met tout en place et, en 2006, il lance la Tekhné juste après avoir fait sortir les Immortels de stase et les avoir fait s'incarner dans des simulacres habillés à la mode du XIX<sup>e</sup> siècle. Tout se passe bien sauf que l'un des techniciens R+C est aspiré par la Tekhné.

## VOYAGE DANS LE TEMPS, MODE D'EMPLOI

Pour jouer au voyage dans le temps à Nephilim, nous vous proposons deux lois impératives à respecter :

- **La loi d'Inertie** : comme les joueurs n'appartiennent pas au temps dans lequel ils se trouvent, ils subissent des altérations à mesure que le temps passe, sous forme de puces de Khaïba.
- **La loi d'Égrégoré** : la rencontre avec son double d'une autre époque est impossible. Lorsque deux doubles se rencontrent, ils veulent absolument fusionner pour éliminer le paradoxe. Cela se traduit notamment par des draconisations chez les PJ.

## INTRODUCTION

Brouillard. Nous sommes le 8 mars 1886 à Amiens. Brouillard. Des volutes de fumées blanches et jaunes entourent les Immortels. Puis soudain une explosion

assourdissante vient briser le silence. La brume s'écarte enfin : ils sont dans une salle envahie par une fumée âpre qui agresse les sens de leurs simulacres. Ils ont juste le temps de remarquer au centre de la pièce une grande table rectangulaire décorée de symboles ésotériques éventrée par une terrible explosion. Un test d'Agilité Assez Difficile réussi permet de déchiffrer un de ces symboles (un Pélican, une Rose Mystique, une Croix, etc.). Tentant de fuir, ils trébuchent sur des corps d'individus calcinés allongés sur le sol. Prendre le temps d'examiner la pièce ou les corps en détail nécessite de réussir un test d'Endurant Difficile pour ne pas perdre une case de la ligne de vie par minute.

Fouiller la pièce permet de découvrir que cette salle accueillait une réunion d'une société secrète. Les symboles sont évidents et un Nephilim Apprenti en Arcane mineur (Coupe) sait que cette faction a des liens avec la Rose+Croix. Accroché au mur, un tableau représentant un globe terrestre creux auréolé d'une aube dorée révèle à un Compagnon en Arcane mineur (Coupe) que cette société secrète est affiliée à la Golden Dawn et se nomme les Polaires (cf. encart). Il est également possible de trouver parmi des archives calcinées le nom des douze membres des Polaires (voir aide de jeu n°4) : Charles Mone (Némo), Wilhelm Ztirots (Wilhelm Storitz), Jean Sarettah (Jean Hatteras), Otto Brockdenli (Otto Lidenbrock), Michel Daran (Michel Ardan), Gaston Verne, William Grand (Capitaine Grant), Michel Groffots (Michel Strogoff), Jules Verne, Mathias Fordans (Mathias Sandorf), Hector Darcaves (Hector Servadac) et Philippe Gogefas (Phileas Fogg). Tous ces noms (à part deux : les Verne) sont des anagrammes ou des jeux de mots tirés des personnages de l'oeuvre de Jules Verne. Celui-ci s'inspirait des noms de ses amis et de ses connaissances pour nommer les personnages de ses romans.

Fouiller un cadavre au hasard laisse une chance sur deux à l'Immortel de découvrir le corps du simulacre de l'un d'eux. En effet, les cinq Nephilim avaient infiltré les Polaires et assistaient à cette réunion avant d'être renvoyé dans le passé par le Magister Hetzel. Si, l'un des simulacres est fouillé, on peut trouver sur lui sa Stase (voir le PNJ, sinon tiré au hasard dans la table des stases du Livre du Meneur période du Nouveaux Mondes) et sa carte de membre. Si c'est un autre membre des Polaires qui est fouillé, l'Immortel ne trouve sur lui que sa carte de membre (symbole R+C) où est indiqué son nom (voir liste ci-dessus). On peut décompter 11 cadavres dans la salle de réunion, mais deux membres étaient absents (les Verne) et non un seul. En effet, un des corps n'a pas de carte de membre sur lui et ne porte pas d'habits de l'époque (XX<sup>e</sup> siècle). C'est l'un des R+C qui a participé à la Tekhné conventuelle et qui suite à une maladie a été emportée dans le voyage temporel. Il n'a pas supporté le choc. Un Immortel qui décide d'étudier la cause de sa mort apprend grâce un test d'Intelligent Assez Difficile (Conn. (Médecine)) réussi qu'il est mort suite à une "hémorragie" cérébrale très violente (du sang à couler de ses narines et de ses oreilles, et ses yeux sont sortis de leurs orbites) - Aide de jeu n°1 (lettre trouvé sur le corps du R+C décédé).

Une fois sortie de la salle de réunion, les Immortels se retrouvent dans la rue Jean XXIII à Amiens. L'explosion a attiré quelques badauds qui les accueillent à leur sortie précipitée de l'immeuble. A eux de s'esquiver rapidement car les forces de l'ordre ont été prévenues et n'hésiteront pas à interroger voire à arrêter les personnages-joueurs qui feront

partie des premiers suspects. Ils n'ont aucun papier justifiant de leur identité ce qui pourraient compliquer sérieusement la suite du scénario.

Les Nephilim peuvent décider de revenir sur les lieux après la venue de la police, mais doivent pour cela rentrer par effraction dans la salle de réunion pour apprendre les informations qu'ils n'auraient pas eu le temps de découvrir. La police garde l'immeuble juste qu'au lendemain midi. Pour les corps, ils doivent se rendre à la morgue dans les 2h de l'attentat avant que tous les indices soient récupérés par les autorités.

Et si les joueurs pensent à se fouiller, ils peuvent trouver une étrange lettre (laissée par Hetzel) (Aide de jeu n°2).

## I. L'ENQUÊTE

### LES PISTES

Une fois la tension de la première scène retombée, les Immortels vont s'interroger sur leur présence dans cette salle lors de cet attentat. Les pistes ne débouchant pas sur une impasse sont peu nombreuses. Voici les principales détaillées :

- **Leur simulacre et leur stase** : La vue de leur dernier simulacre ainsi que la découverte de leur Stase peut les laisser perplexes. En effet, ils ne se rappellent pas avoir changé simulacre et de s'être désincarnés. En revanche, l'attentat dans la salle de réunion donne l'impression d'un déjà-vu. Pourquoi revivraient-ils un événement qu'ils auraient déjà vécu ? En outre, toucher leur Stase leur provoque des vertiges et des nausées. Leur Pentacle vibre d'une étrange façon. Ils se sentent attirés par cet objet (ce qui a priori paraît normal), mais une force inexplicable les repousse de leur Stase, comme un aimant positif/négatif. Un Nephilim qui passe en Vision Ka peut voir que sa Stase est pleine. Il faudrait réussir un test d'Initié Difficile pour ressentir la présence d'un Nephilim à l'intérieur et se reconnaître.

Rester en Vision Ka devant sa Stase et se voir provoque un paradoxe qui se traduit par la prise de 5 puces de Khaïba à chaque tour.

Si la Stase est déposée dans un Plexus (ou Nexus) pour libérer le Nephilim qui est dedans, la loi d'inertie s'applique (cf. encart) : les deux Nephilim présents dans la même époque sont attirés par une force incommensurable et fusionnent en un seul être subissant de plein fouet une draconisation. Ce nouvel être est un monstre de Ka schizophrène qu'il sera difficile de combattre. Il faudra tuer son simulacre afin de l'enfermer dans sa Stase. Le Nephilim qui a subi ce terrible sort devient un personnage non joueur. Il ne faut pas jouer avec les complexes temporels.

- **Les Polaires** : Cette société secrète leur est connue intuitivement. Ils ne savent pas d'où proviennent leurs informations, mais ils connaissent son histoire, ses objectifs et ses accointances avec la Coupe (cf. encart). A priori, ils auraient fait partie de cette société secrète. Ils n'ont aucun souvenir de cette période.

## CHRONOLOGIE DÉTAILLÉE

- **-10000** Chute de l'Atlantide, explosion de la Pierre Angulaire, et début de la dérive des Akasha.
- **1886** Ecriture d'un roman " Voyage au centre de l'éther " par Jules Verne.
- **1886** Refus d'Hetzel. Officiellement il trouve que ce roman n'est pas bon, mais en réalité il s'aperçoit que Jules Verne vient de découvrir le secret du Temps en exposant une théorie permettant la construction d'une machine à voyager dans le temps.
- **1886** Hetzel et sa Faction construisent la machine. Elle est prête début mars.
- **08/03/1886** Assassinat des membres de la Société des Polaires, faction rosicrucienne. Lors d'une réunion, une bombe explose et tue tous les initiés présents.
- **09/03/1886** Tentative d'assassinat de Jules Verne par son cousin Gaston Verne.
- **17/03/1886** Mort d'Hetzel. En réalité, il est parti dans le futur (1986) grâce à sa machine à voyager dans le temps.
- **17/03/1986** Arrivé d'Hetzel avec sa machine dans cette époque. Il constate que sa machine ne fonctionne pas correctement.
- **De 1986 à 2006** Hetzel refonde la Société des Polaires, retrouve les stases de 5 Nephilim qui étaient des membres de la première société et qui ont connu Jules Verne, et finalement crée une Tekhnè du Temps pour envoyer ces 5 Nephilim le 08/03/1886.

- **Les membres absents** : si les Immortels ont bien fouillé les cadavres et la salle de réunion des Polaires, ils ont du déduire que deux membres n'étaient pas présents et avaient réchappé à la mort : Jules Verne et Gaston Verne (son cousin).

### TENTATIVE D'ASSASSINAT

Retrouvé Jules Verne n'est pas difficile. Cet écrivain est célèbre et en interrogeant quelques amiénois(es), ils apprennent l'adresse de Jules Verne à Amiens : 44 boulevard Longueville. À cette adresse siège une petite maison bourgeoise avec une tour élégante. S'ils arrivent sur les lieux le 09 mars 1886 vers 12h, ils peuvent assister à une étrange scène : un homme en costume portant la barbe remonte les marches vers le perron du 44 du boulevard. C'est Jules Verne. Derrière lui, un homme le suit à une vingtaine de mètres un pistolet à la main. C'est Gaston Verne. Si les Immortels n'interviennent pas, Gaston Verne tire sur son cousin et le blesse au pied. Dans le cas contraire, leurs actions peuvent empêcher l'incident, voire l'aggraver suite à une Maladresse. L'éventuel mort de Jules Verne peut entraîner une modification de l'avenir (à déterminer). Vivre cet événement majeur de la vie de Jules Verne offre aux Immortels la possibilité d'interroger Gaston Verne et surtout de soigner

Jules Verne qui en sera reconnaissant (ce qui les aidera pour la suite du scénario).

S'ils arrivent sur les lieux avant la tentative d'assassinat, à vous meneur de jeu de mettre en scène cette tentative dans d'autres circonstances liées au moment de l'intrigue.

Si les Immortels arrivent après la tentative, Gaston Verne a été interné dans un hôpital pour troubles psychiatriques, et Jules Verne est à l'hôpital. Les démarches pour rencontrer les Verne prennent beaucoup de temps pour peu de bénéfices en retour. Gaston Verne est drogué et a des difficultés à s'exprimer. À part fouiller sa mémoire avec un Sort, les Immortels ne tireront rien de lui. De même pour Jules Verne, face à des inconnus, il sera peu prolix et préférera écouter tout entretien prétextant être fatigué Il va falloir beaucoup de tact et de persuasion pour convaincre Jules Verne de les écouter.

## GASTON VERNE

Quelque soit leur rôle dans la tentative d'assassinat de Jules Verne, les Immortels vont s'intéresser au cas Gaston Verne. Les Vernes ayant échappé à la bombe qui a explosé lors de la réunion du 8 mars 1886, le Magister Hetzel a cherché à se débarrasser d'eux. Pour cela, il a utilisé ses talents R+C et a manipulé Gaston pour qu'il aille assassiner son cousin. Gaston doit être interrogé fermement pour leur apprendre que c'est par jalousie qu'il a souhaité la mort de son cousin. Celui-ci était reconnu pour un écrivain alors que lui "n'était qu'un minable". Ce n'est que grâce à leurs Sciences occultes qu'ils peuvent découvrir le commanditaire réel de cet assassinat, un certain Hetzel, l'éditeur des Voyages extraordinaires et l'agent littéraire de Jules Verne. Au final, Hetzel a tellement "travaillé" sur Gaston que celui-ci finira par perdre la raison délirant complètement : dans son discours, on peut relever ce genre de bribes : "... la terre est creuse, elle recèle tous les trésors cachés de l'homme.... il faut retrouver nos origines, la terre creuse est au bout du chemin.... je vois au loin sa lumière... mais le brouillard, ce brouillard me rend fou.... je ne vois plus rien.... je suis aveugle... aargghhhh....".

## JULES VERNE

Jules Verne est sans doute la priorité des Immortels. Après avoir brisé sa méfiance, il fait part de son étonnement concernant le comportement de son cousin. Rien ne pouvait lui faire imaginer une telle chose. Si les Immortels interrogent Jules Verne sur Hetzel, il en fait une description élogieuse. Ce n'est qu'en suggérant que ce dernier serait à l'origine de l'action de Gaston que Jules Verne abordera une discorde qu'il a eu avec lui récemment : ce dernier lui a refusé un manuscrit qu'il trouvait mauvais alors que Jules Verne voit en ce roman l'une de ses meilleures oeuvres. Ce roman s'intitule "Voyage au centre de l'Ether" et aborde un grand thème de voyage et de fiction : le voyage dans le temps. Hetzel a trouvé l'idée loufoque et ridicule, alors que Jules Verne voit dans ce thème une évocation nouvelle du voyage. Il a fait lire ce roman aux Polaires qui a vu dans ce manuscrit une réponse aux nombreuses questions que se pose la société secrète.

## LES POLAIRES : SYNARCHIE OU R+C ?

C'est une société qui s'inspire de l'occultisme rosicrucien, mais n'est pas une véritable Faction R+C. Certains observateurs du monde occulte ont pu penser que cette société secrète était un Degré synarque. Mais il n'en est rien. Les Polaires sont composés uniquement d'initiés indépendamment de tout Arcane mineur. 5 Nephilim ont infiltré les Polaires et ont essayé de manipuler certains de ses projets, comme ceux de Jules Verne.

L'objectif principal des Polaires est de retrouver des traces physiques et tangibles de l'existence de continent perdu, comme l'Atlantide, Thulée, Hyperborée. Les 5 Nephilim ont vu une chance de voir leur quête aboutir en s'aidant de connaissances et d'initiatives humaines.

Ils ont encouragé l'auteur à terminer ce roman, les personnages joueurs les premiers (ils n'en ont plus le souvenir). Pour les Immortels, ils voyaient un moyen d'accomplir leur quête d'Agartha de l'Atlantide Céleste. En revenant en Atlantide, ils auraient sûrement accès à la Vérité et au souvenir pour briser leur nature de Déchu et redevenir Kaïm.

Lors de la rencontre avec Jules Verne, celui-ci ne les reconnaîtra pas. Pour lui prouver qu'ils sont bien d'anciens membres des Polaires, ils devront peut-être lui révéler l'existence des Nephilim (que Jules Verne considère comme les Géants de la Bible, c'est-à-dire comme un mythe).

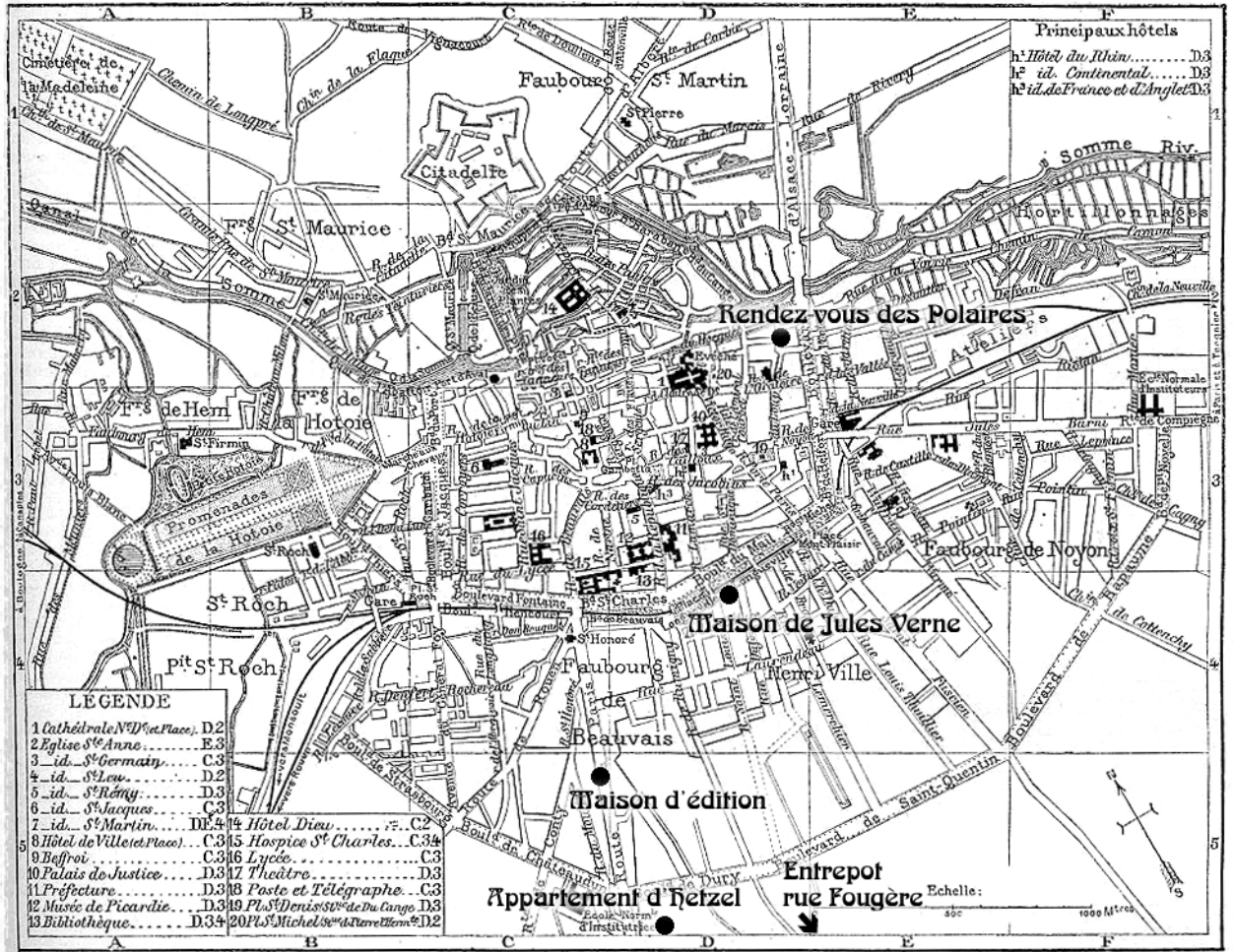
La discussion sur Hetzel va faire sans doute interroger les joueurs sur cette machine à voyager dans le temps. Ne serait-il pas un R+C du Temps ? Comment le retrouver ?



Jules Vernes



AMIENS



## II. LA CHASSE À LA MACHINE

### LA PISTE DU MAGISTER HETZEL

Jules Verne peut leur indiquer deux endroits que Hetzel fréquentait beaucoup, la maison d'édition (rue de Paris) et son appartement (rue Agrippa d'Aubigné).

#### ► La maison d'édition Hetzel

Cette piste est la moins dangereuse. La maison d'édition fondée par Pierre-Jules Hetzel (père) publie des ouvrages de qualité remarquable. Hetzel a toujours mis la priorité sur les gravures et les illustrations.

Cette grande bâtisse contient des milliers de livres conservés dans les sous-sols. Dans le bureau d'Hetzel, il est possible de trouver une bibliothèque personnelle fermée par une petite serrure. À l'intérieur, il est possible de découvrir tous les manuscrits de Jules Verne annotés par Hetzel. Ces notes montrent bien qu'Hetzel en attendait beaucoup plus de Jules Verne que d'un simple romancier. Il évoque à mots couverts la Pierre Angulaire (ou PA) comme étant la clef du mystère du Temps. Il sait que Jules Verne est lié à elle par un lien qu'il ne comprend pas. Les Polaires ne seraient-ils pas des Initiés Synarques ?

Dans un des ouvrages, une note cryptée devrait attirer leur attention. Pour protéger ses écrits Hetzel cryptait ses notes (aide de jeu n°3).

smeet orrué .Rosrs Pasoan MléVlo .ed.ev eutrda rQnùts i.osôu oerspo lreueN gèulr. egnpft duitne eotsez lFne't oeo/Le éucn.H rrsesr u7etée a2hrtt succès uarvpi oseueg vihara eacFÉM

Magister Hetzel. Nous avons été repérés. L'entrepôt de la rue Fauvette n'est plus sûr. Vos recherches continueront désormais au 27 rue Fougère. Que la Rose vous auréole de gloire. MP.

Cette aide de jeu une fois traduite grâce au Voyage au centre de la Terre les mène directement à la scène finale (voir Épilogue).

S'ils se font remarquer, Hetzel est immédiatement prévenu et sera sur ses gardes dans le cas où les Immortels se présenteraient à l'entrepôt.

#### ► L'appartement d'Hetzel

Cette piste est un piège. Hetzel a truffé l'appartement d'explosifs pouvant littéralement tués tous les simulacres présents.

## ÉPILOGUE

Cette scène n'a pas pour objectif d'être réglé par le combat, mais par la diplomatie et la discussion entre les Immortels et Hetzel. Ce dernier n'est pas un guerrier, mais un scientifique passionné des arts. Il fera tout pour défendre son œuvre, c'est-à-dire la machine. Il aime même prêt à emmener les personnages (qui l'obligeront peut-être d'ailleurs).

Une fois rentrée à l'intérieur de l'entrepôt du 27, rue Fougère, ils entendent des voix humaines. La machine est installée centre de l'entrepôt. Une dizaine de scientifiques presque pas armée (un ou deux pistolets en tout) garde le lieu. Deux autres hommes en blouse blanche s'affairent devant des écrans et ont l'air très concentrés. C'est Hetzel et l'un de ses collègues R+C. Les R+C remarquent rapidement les Immortels s'ils ne sont pas assez discrets. S'engage alors une discussion pleine de tension entre Hetzel et les PJ. Les PJ savent que la machine est cassée (message qu'ils ont trouvé dans leur poche). Hetzel n'en sait rien. Il peut reconnaître la lettre et constater qu'elle n'a pu être écrite que par lui. Mais ne s'en souvenant pas, il va trouver que cela peut venir du futur. Par conséquent, il va offrir sa confiance aux PJ et va leur proposer de l'aider à réparer la machine. Pour la réparer c'est assez simple, il faut la doter d'une Boussole Akashique. En effet, cette machine est un Construct de Ka-Soleil qui a besoin de la Boussole d'un Nephilim pour se repérer dans l'Astral. Un des joueurs devra donc sacrifier sa Boussole (organiser un rituel) pour réparer la machine. Jules Verne peut évoquer l'idée que dans sa version de la machine, elle avait une boussole.

Ensuite tout est possible :

➔ **Les joueurs refusent de coopérer** : S'ils décident de partir seul, c'est la fin du voyage pour les Immortels. Ils finissent en Eïdos comme des aberrations de Ka.

➔ **Les joueurs acceptent et veulent partir seuls (retourner en Atlantide par exemple)** : même problème que dans le premier cas. Ils auront le temps de voir l'Atlantide une dernière fois, sentant l'Agartha très proche, ils sont dissous en Eïdos.

➔ **Les joueurs acceptent et sont prêts à emmener Hetzel mais pas au 17/03/1986** : voir cas précédent.

➔ **Les joueurs acceptent et sont prêts à emmener Hetzel au 17/03/1986 (seule solution qui peut les sauver)**. Cette dernière solution permet au MJ de décrire une fin où les Nephilim se réveillent (sortent de Stase) au début du XX<sup>e</sup> siècle. Ils ont un souvenir brumeux de cette histoire. Des années plus tard ils se retrouvent enfin et peuvent continuer leur quête de l'Atlantide.... Mais un R+C a découvert le secret du Temps et a une machine temporelle qui fonctionne. Comment l'utilisera-t-il ? Seul l'avenir le dira... ou le passé.