



L'IMMORTEL

GAZETTE
#1

AIDES DE JEU

Bazar initiatique,
Histoire invisible,
Immortels et profanes...

DÉCOR

Voir, Croire, Savoir :
l'émission télé
du surnaturel !

CAMPAGNE

LES ENFANTS
DU SIÈCLE

Premier épisode

ARCHÉTYPE

LE HURL

Le Hurl est un Métamorphe d'Éolim.

« Il est incroyablement habile lorsqu'il s'agit de serpenter entre les écrits de Lénine et de Marx. Il parvient même à établir des corrélations avec certains passages de la Bible, auxquels nul n'avait encore pensé. Et je le crois superstitieux car il s'emploie souvent à quelques jeux kabbalistiques ou alchimiques.

« Mais il reste le plus habile de ses hommes lorsqu'il s'agit de prendre un nid de mitrailleuses. Pour tout dire, mon cher ami, il est rapide comme l'éclair. »

Extrait de la correspondance d'Ernesto Guevara avec Fidel Castro

LES MÉTAMORPHOSES

Visage: yeux blancs. Les yeux du Nephilim deviennent complètement blancs et s'allongent démesurément en longueur.

Mains: électriques. Lorsque les mains du Hurl effleurent du métal, de petites étincelles bleues en jaillissent.

Peau: sombre. La peau s'assombrit et tire sur le gris foncé des nuages d'un orage.

Odeur: d'ozone. L'odeur environnant le Nephilim rend ses interlocuteurs plutôt mal à l'aise.

Voix: sèche et tonnante. La voix du Hurl évoque un éclair striant le ciel.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais...

Je serais

Un phénomène naturel	la foudre
Un métal	l'acier
Un animal	l'anguille
Une couleur	gris métallique
Un être mythologique	Zeus
Un humain célèbre	Christopher Walken
Une activité humaine	le terrorisme
Une œuvre	<i>Sleepy Hollow</i>
Une arme	le taser
Un objet	le néon

AZULIUS, ÉOLIM.

Métamorphe: Hurl

Métamorphoses: Peu Occultées

Ka dominant: Assez Initié (Air)

Magie: Sentir A, Modifier C.

Alchimie: Feu M, Eau M, Air M, Métal M; Liqueur C, Vapeur A.

Simulacre: Bronislav Telakowski, terroriste.

Sexe: M.

Âge: 32 ans.

Peu Fortuné.

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil: Peu Initié.

Compétences: Armes (De mêlée) M, Arts martiaux C, Connaissance (Histoire) M/C, Discrétion C, Équitation (Cheval) M, Esquive M, Lancer M, Vigilance C, Recherche d'information C, Rituels M, Savoir-faire (Explosifs) C, Sciences (Chimie) C, Sports (Athlétisme, Escalade) C.

Traditions: Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme C, Langue (Allemand, Russe, Anglais) A, Sciences occultes (Alchimie) C (Magie) A.

N.B.: les Compétences du Nephilim sont en gras.

ENTRETIEN AVEC UN HURL

Les Hurl sont connus pour leur franchise, m'avait dit un jour mon mentor, un Ange qui avait pris l'habitude de ne me parler que par généralités. Sans doute pensait-il que ma nature d'Ar-Kaïm ne me permettait pas de comprendre plus de subtilités... Toujours est-il que je m'étais mis en quête d'autres Immortels pour comprendre le monde dans lequel les

Champs magiques m'avaient précipité. Je fis la rencontre d'Azulius qui se prêta de bonne grâce au jeu de l'entretien.

La conversation eut lieu sur l'observatoire de la Basilique de Fourvière. Il faisait un temps exécrable: une pluie torrentielle battait, et des éclairs zébraient le ciel. Je craignis beaucoup pour mon dictaphone, et tirai de cette expérience un bon rhume. Azulius, lui, paraissait tout à fait à l'aise dans cette atmosphère.

« Je ne sais pas trop par quoi commencer, Azulius. En fait, j'ai bien cru que vous ne viendriez pas.

— C'est typique des Révélés. Ils pensent qu'on ne leur répondra pas. Mais ils posent mal les questions.

— Aussi me passerez-vous quelques maladresses ?

— Non.

— Si nous commençons par votre histoire ?

— Ce serait un peu long.

— Vous... Abrégerez.

— Et les Ar-Kaïm simplifient toujours tout.

— Je vous écoute néanmoins !

— Pendant longtemps, j'ai étudié les Champs magiques et les Éléments. Je voulais renouer avec ma nature d'Atlante, et comme beaucoup de mes frères, je voyais en la Magie la meilleure façon de revenir à cet état premier. J'ai ignoré la Kabbale avec beaucoup de méthode, et pour tout vous dire, je ne le regrette pas. Mais je piétinais dans cette voie. Et j'ai payé le prix fort pour ces piétinements: j'étais avec Akhéaton lorsqu'il a entrepris la quête des vingt-deux Lames. Et j'étais aussi à ses côtés lorsque Horemheb s'est élevé contre lui, avec les Mystes. Ma faible puissance ne m'a pas permis de résister à leurs coups, et je suis retourné en Stase.

« Je me suis éveillé à nouveau autour de l'An Mil, au cœur de ce qu'on a appelé les Guerres secrètes. Là, j'ai découvert l'Alchimie. J'étais particulièrement désespéré par mon échec dans ma quête de l'Agartha, et j'ai vu dans l'Alchimie une nouvelle chance. J'ai d'abord construit un laboratoire voué à l'Air, à la Lune et à la Terre.



C'est lorsque j'ai engagé l'étude de l'Œuvre au Blanc que le Temple a commencé à se montrer au grand jour. Avec mes compagnons, nous avons engagé contre eux une guerre féroce. Mais encore une fois, mes atouts magiques étaient insuffisants pour affronter un tel ennemi. Au cours d'une petite expédition parmi eux, j'ai failli être transformé en Homoncule. C'est un Pyrim qui m'a sauvé des griffes du Bâton. Je me rappellerai à jamais ce qu'il m'a dit : "Si tu veux combattre, assume tes aspirations. L'Alchimie te permet de t'émanciper des contraintes élémentaires qui pèsent

sur toi." D'abord, je n'ai pas bien compris ce que ce Nephilim voulait me dire. Puis j'ai cru qu'il suggérait que mon Élément, l'Air, était voué à l'échec, et qu'il me conseillait tout simplement d'en changer. J'étais fou de rage. Ce n'est que plus tard que je saisis le sens de ses paroles, lorsque je compris que celui qui m'avait sauvé était le Lion Vert.

— Et alors ? Qu'est-ce qu'il voulait dire ?

— J'ai encore une fois échoué dans mes luttes contre les Arcanes Mineurs, et je suis encore une fois retourné en Stase. À mon éveil, au début du

xv^e siècle, je détruisis mon laboratoire, bien décidé à en construire un plus conforme à mes aspirations.

— Vous avez détruit votre laboratoire ? On m'a toujours dit qu'aucun Alchimiste ne commettrait telle folie !

— On vous a menti. Détruire son laboratoire, c'est reculer dans la route difficile qui mène au Grand Œuvre, c'est quasiment repartir de zéro. Mais au fond, je sais qu'avant que je ne le détruise, j'étais quand même au point zéro de l'illumination. Le nouveau laboratoire que je construisis, je le consacrai au Feu, à l'Eau, et bien sûr à l'Air. J'eus enfin la possibilité d'assouvir ma vengeance.

« J'ai mis à profit tout ce que je savais des Templiers et des Mystes, et je suis parti en chasse. Sans hésiter, j'abattais un à un ceux que je rencontrais, dans une sorte de longue orgie meurtrière. Je me suis saoulé dans le sang de mes ennemis, et leurs descendants connaissent encore le nom d'Azulius comme celui d'un authentique fléau. J'ai même cru que la guerre totale contre les sociétés secrètes pouvait être pour moi une voie vers l'illumination. Je sombrais en fait lentement dans une démence sanglante, alors que je me considérais comme un tueur mystique. Dans ma soif de mort et de destruction, je fis la rencontre de Selenim.

— Vous avez pactisé avec eux ?

— Non. Certains d'entre eux aussi me considèrent comme un véritable fléau. Tout au long du xvii^e siècle, je les fréquentais assidûment, car ils flattaient ma folie. Mais la Lune Noire s'infiltrait lentement dans mon Pentacle, et je faisais un effort démesuré pour me le cacher.

« Ce sont en fait les Selenim qui m'ont sauvé de la corruption. Ils ont voulu me convaincre d'accepter la Lune Noire, de basculer de l'autre côté. Je suis allé jusqu'au rituel du sacrifice. Il m'a fait l'effet d'une douche froide, et avant d'avoir commis l'irréparable, je suis parti. Mais les Selenim que je fréquentais ne l'ont jamais vraiment accepté. Ils m'ont poursuivi, craignant que je ne révèle les pitoyables secrets

qu'ils m'avaient transmis. Lorsque j'eus éliminé certains d'entre eux, les autres se calmèrent rapidement. Ces Selenim sont au fond des lâches.

— Et la Révélation ?

— Troublante époque que celle-ci. On dit qu'elle est celle du grand renversement, que les cartes se brouillent, que les certitudes s'envolent. Moi, je trouve que rien n'a changé. La foudre s'abat toujours avec la même détermination.»

LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN PROFANES ET IMMORTELS I

DES PROFANES ET DES MÉTAMORPHES

Les profanes sont par définition les non-initiés, c'est-à-dire ceux qui ignorent tout de la face cachée du monde. Ils ne connaissent pas l'existence des Champs magiques, ni celle des Immortels, des Arcanes ou de l'Histoire invisible. Malgré cela, ils peuvent déceler des auras étranges ou malsaines émanant des Immortels. Les Nephilim, à cause de leurs Métamorphes, sont les plus exposés aux profanes.

Ce chapitre est destiné à donner aux MJs des outils pour la gestion des profanes vis-à-vis des Métamorphes Nephilim. Les problèmes liés aux sorts et aux autres Immortels seront abordés

dans un prochain numéro de *L'Immortel*.

LE NIVEAU OCCULTÉ

De la détection

Le niveau Occulté des métamorphoses est, bien évidemment, le principal facteur de détection des Nephilim par les profanes.

Aux niveaux Occulté et Très Occulté, les métamorphoses sont quasiment indécélables par les profanes. Ils ne les perçoivent que de manière inconsciente et ressentent, au pire, une sensation étrange rassurante ou désagréable, suivant la ou les métamorphoses perçues.

Au niveau Assez Occulté, les choses se compliquent. En effet, les métamorphoses sont à moitié développées et les profanes peuvent les remarquer de manière totalement consciente. Les plus suspicieux — commères, inspecteurs des impôts, salariés de la sécurité sociale, policiers méfiants ou personnes paranoïaques — risquent de ne pas oublier un Nephilim chez qui ils ont remarqué une ou plusieurs métamorphoses et peuvent lui poser des problèmes si sa tête ne leur revient pas, voire servir d'indics aux Arcanes mineurs.

Aux niveaux Peu et Pas Occulté, les métamorphoses sont complètes et les profanes les décèlent relativement facilement. Les gens se retournent dans la rue, dévisagent les Nephilim et font des remarques à voix basse, les enfants montrent leurs métamorphoses du doigt, les voisins peuvent faire circuler

des rumeurs et les policiers se montrer plus suspicieux voire franchement désagréables.

Des solutions ?

Hormis vivre en ermite dans un endroit totalement désert, il n'y a pas de solution miracle aux problèmes des profanes.

Voyager en solitaire peut être une bonne méthode pour éviter d'être repéré les profanes. En effet, un groupe de Nephilim, surtout s'il est hétéroclite, peut être très remarquable. Suivant les goûts vestimentaires et les simulacres de chacun, cela peut donner des groupes étranges et surprenants. Un punk accompagné d'un directeur de start-up, d'une prostituée et d'une illuminée new-age ne peut passer inaperçu. Néanmoins, un Nephilim seul est plus exposé à la vindicte des Arcanes mineurs et aux réactions violentes de certains profanes — skins désireux de se défouler, personnes saoules cherchant la bagarre ou policiers extrémistes en mal d'action.

Un Nephilim peut très bien cacher une ou plusieurs de ses métamorphoses s'il les juge trop visibles. Sans aller jusqu'à la chirurgie esthétique, il existe de nombreux artifices comme le maquillage, les longs vêtements, les chapeaux ou les lunettes de soleil. Néanmoins, cela ne résout pas tout car il est difficile de justifier le port de lunettes de soleil en hiver, ou à l'intérieur de bâtiments, et celui de gants et de manteaux longs en été. De plus, cacher ses métamorphoses c'est refuser d'affirmer sa nature magique. Le Pentacle le ressent comme une agression et occulte de plus en plus les métamorphoses — cet aspect sera détaillé dans *Le Livre du meneur de jeu de Nephilim: Révélation*. Cela peut sembler un avantage mais pour un Nephilim, plus ses métamorphoses sont occultées, plus il s'éloigne de l'Agartha.

Certains joueurs n'étant pas sensibles à ce genre d'arguments, le MJ peut utiliser la règle optionnelle proposée dans l'encadré.

SCIENCES OCCULTES ET MÉTAMORPHES

Niveau d'Occulté du Métamorphe

Modificateur au résultat à obtenir sur un test de Science occulte

Pas	+2
Peu	+1
Assez	0
« ... »	-1
Très	-2

PROFANES DES VILLES

Nephilim de passage

Plusieurs raisons contribuent à faire des grandes villes des lieux propices à l'anonymat des Nephilim.

La première est l'habitude. Dans les grandes villes — Paris, Lyon, Marseille, Bordeaux, etc. —, les profanes sont habitués à croiser des marginaux en tout genre — SDF, punks, artistes de rue, gothiques, hippies, etc. Cette habitude fait qu'ils ont tendance à ne pas faire trop attention aux Nephilim, ou du moins à ne pas être choqués par leurs métamorphoses. De plus, les changements de modes incessants, le développement des tatouages, des piercings et des implants sous-cutanés, permettent à certaines métamorphoses de ne pas être perçues comme totalement étranges. Les cheveux bleus sont moins remarquables qu'il y a trente ans, les cornes peuvent passer pour des implants et les écailles pour des délirés extropiens.

La seconde raison est la foule. Dans une grande ville, le nombre de visages croisés dans une journée est tel que les profanes ne peuvent tous se les rappeler. En vérité, on est souvent plus anonyme au milieu de la foule que dans des endroits reculés.

Enfin, le stress de la vie moderne pousse les gens à se focaliser sur leurs propres vies et leurs propres problèmes. Ils ne font que peu attention aux gens qu'ils croisent, et évitent souvent de se mêler des affaires d'autrui.

Nephilim résidents

Les Nephilim habitant dans une grande ville ont les mêmes avantages que ci-dessus. Toutefois, suivant le quartier et l'immeuble, les réactions peuvent être différentes. Il vaut mieux habiter dans un quartier où se mélangent différents types de populations plutôt que

dans des quartiers typés — bourgeois, asiatiques, etc. — où les Nephilim peuvent dénoter.

PROFANES DES CHAMPS

Nephilim de passage

Contrairement aux citadins, les villageois sont très intéressés par la vie d'autrui et font très attention à ce qui se passe devant leurs fenêtres. Les personnes étrangères au village sont toujours suspectes, et il faut moins d'une journée pour que la moitié des villageois soient au courant de leur présence, si bien que des Nephilim amenés à se rendre dans un village ont peu de chances de passer inaperçus, même si leurs métamorphoses sont Très Occultées.

Nephilim résidents

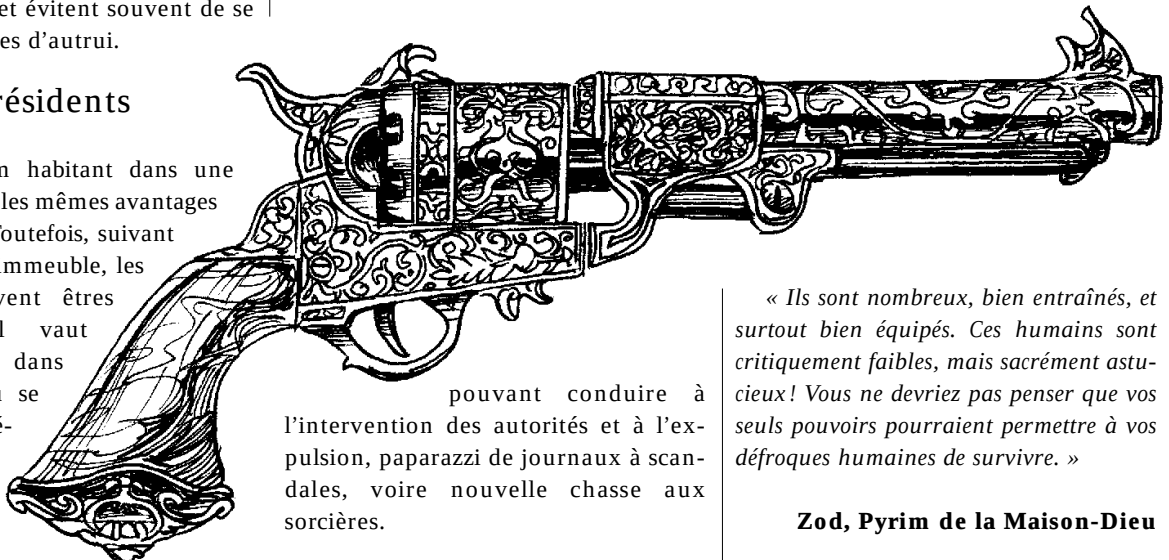
Si un ou plusieurs Nephilim installent leur refuge dans un village, ils risquent de se retrouver au centre de rumeurs plus ou moins fantasques, notamment s'ils évitent de se mêler à la population locale. Tout est possible, ils peuvent simplement être assimilés à des excentriques ou à des personnes de peu de moralité, mais aussi à des drogués, des criminels, des terroristes, une secte, etc. Tout cela pouvant donner lieu à des réactions plus ou moins ennuyeuses — vandalisme, coups de fils et lettres anonymes, pétition

DES MÉDIAS

Par leur fonction de collecteurs d'informations, les médias peuvent poser de graves problèmes aux Nephilim. Heureusement pour eux, la presse nationale et les chaînes de télévision hertziennes évitent souvent de pousser trop avant les sujets qui touchent à l'occulte. Cela arrive, bien sûr, mais c'est souvent le fait d'un seul journaliste féru d'occultisme dont la carrière ne fera pas long feu.

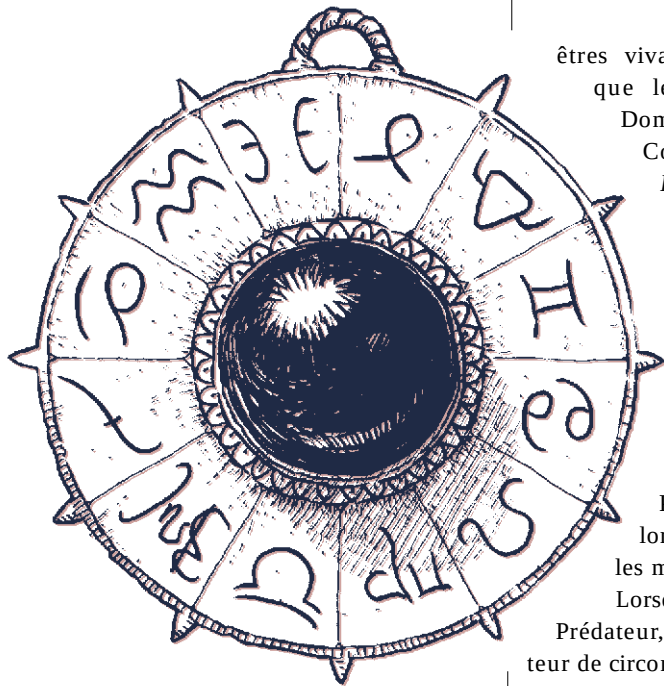
Le danger vient plus des émissions câblées, telle VCS, et de la presse, plus ou moins farfelue, spécialisée en occultisme, tel le feu *Infos du Monde*. Rien qu'en France il existe plus de deux cents magazines ou fanzines à caractère occulte, et même si la plupart paraissent absurdes de prime abord, il suffit de fouiller un peu pour se rendre compte que certains articles s'approchent de vérités occultes. Les journalistes de ces médias sont souvent des fouineurs hors pair. Une fois un Nephilim repéré, ils vont le photographier, le suivre, éventuellement l'aborder, puis ils échaufferont toutes sortes d'hypothèses sur ses buts.

Quand on sait que ces émissions et ces magazines sont surveillés par les initiés de tous bords, on comprend qu'un simple problème avec des profanes peut avoir de terribles conséquences.

LE BAZAR
INITIATIQUE

« Ils sont nombreux, bien entraînés, et surtout bien équipés. Ces humains sont critiquement faibles, mais sacrément astucieux ! Vous ne devriez pas penser que vos seuls pouvoirs pourraient permettre à vos défroques humaines de survivre. »

Zod, Pyrim de la Maison-Dieu



LE PRÉDATEUR

Le Prédateur est né de l'imagination meurtrière d'un Adopté du Chariot, et nombreux sont les initiés de cet Arcane qui s'équipent de cette arme. Il s'agit d'un revolver lourd enchanté : il contient un Sortilège qui pointe le canon de l'arme sur la forme de vie la plus proche. Le tireur peut ainsi tirer sur un adversaire en regardant ailleurs, ou repérer un ennemi dissimulé derrière un mur.

Le Sortilège détecte en fait les champs magnétiques émis par tous les

êtres vivants, de la même façon que les requins. Il utilise le Domaine Percevoir au niveau Compagnon et l'Air : *je Perçois le magnétisme intelligent*, et a une portée de vingt mètres.

Le Prédateur bénéficie d'un façonnage très soigné. Il contient cinq « puces » de Ka-Air. Son activation dépense deux de ces points, et dure une minute. Le Prédateur est déclenché lorsque le tireur prononce les mots « Cherche et tue ».

Lorsqu'un personnage utilise le Prédateur, il bénéficie d'un modificateur de circonstance de +2 à ses tests de tir lorsqu'il vise la cible la plus proche.

On peut tenter de s'en procurer un auprès de l'Arcane du Chariot. Celle-ci demandera en échange un petit service.

LE LARYNGOPHONE

Le laryngophone constitue une bonne façon de remplacer la télépathie. Il se place sur le larynx. L'utilisateur peut ainsi parler en sous-vocalisant — en parlant très bas — faisant plus vibrer son larynx que ses cordes vocales. Repérer ce genre de conversation lorsqu'on est à plus d'un mètre requiert la réussite d'un test Difficile d'Endurant.

À plus de trois mètres, le repérage est impossible.

Le laryngophone porte à trois kilomètres. On peut se le procurer contre sept à dix mille francs auprès des entreprises de haute technologie. En général, ce matériel est utilisé par les troupes

d'élites de certains gouvernements. S'en procurer un demande un test de Fortuné Assez Difficile.

LE SATURNE

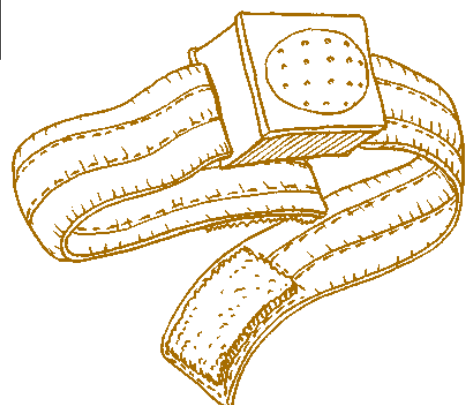
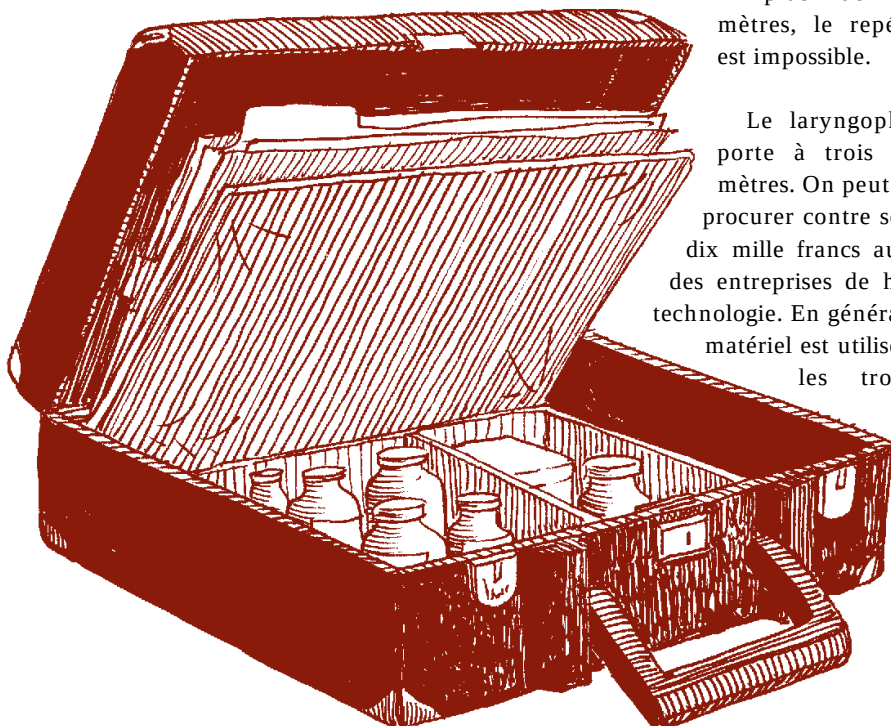
C'est un Adopté de l'Amoureux qui a découvert ces objets magiques. Ce médaillon, vendu en toute discrétion par une petite boutique du vieux Lyon contre une centaine de francs, permet à qui sait l'utiliser de repérer les métamorphoses des Nephilim. Pour ce faire, il suffit d'observer la personne suspectée à travers la bille de cristal du médaillon. Là, le niveau d'Occulté des métamorphoses de la cible baisse d'un niveau. Accessoirement, cet objet permet de lire l'heure solaire.

LE POUDRIER

Cette élégante petite mallette, couverte en plein cuir, contient un astucieux double fond qui dissimule des emplacements étanches, idéaux pour y ranger jusqu'à dix poudres alchimiques. En dehors de la discrétion que cela autorise, ces rangements permettent de limiter les catastrophes induites par une activation accidentelle des poudres.

On ouvre le double fond en actionnant une série de petits taquets dissimulés sur les côtés de la mallette. Il faut réussir un test Difficile d'Endurant modifié par Vigilance pour repérer double fond et taquets. Ceci fait, une heure ou deux d'intense réflexion suffisent pour ouvrir le double fond, pour qui ne connaît pas le truc.

On peut se procurer cet objet dans une boutique du passage de l'Horloge à Paris tenue par Knüt, un Hydrim versé dans le bricolage, contre un prix dépendant essentiellement du moment.



LE BÂTON TÉLESCOPIQUE

Il s'agit d'un bâton métallique. Replié, il mesure quarante centimètres de long, et est donc Très Dissimulable. Une pression sur un bouton, et il se déplie instantanément.

Le principal avantage de cette arme est évidemment sa discrétion. Bien utilisé, il peut être très destructeur : dégât Meurtriers ; 2. Il suffit d'être Peu Fort pour le manier mais il est impératif d'utiliser ses deux mains.

On trouve cet objet chez un armurier oriental de Metz. Il coûte environ deux mille francs et demande un test de Fortuné Assez Difficile.

SOURCE

SAPIENTIELLE

L'ACTUALITÉ DE L'HISTOIRE INVISIBLE

LE MAGAZINE

L'Actualité de l'Histoire invisible est un mensuel créé, il y a cinq ans, sous l'impulsion de Pierre Rupert. Il est aujourd'hui tiré à cent mille exemplaires et est distribué dans la plupart des pays francophones. Il est divisé en six parties : un grand dossier appelé « La Vérité sur... » — « ...les Cathares », « ...le procès des Templiers », « ...le Christ, le Graal et sa descendance » —, des brèves relatant des faits de l'actualité contemporaine à caractère occulte, des critiques de livres ésotériques, un calendrier de manifestations diverses — conférence sur la théosophie, stage d'initiation à la géobiologie et à l'énergétique, etc. —, le courrier des lecteurs et les petites annonces.

DERRIÈRE LE VOILE

Alpha

La maison d'édition se nomme Alpha, elle est située à Paris, boulevard Ménilmontant. En plus de *L'Actualité de l'Histoire invisible*, Alpha édite des

ouvrages historico-occultes écrits par les journalistes du magazine, ainsi qu'une collection de guides traitant de légendes, de coutumes et de mystères régionaux.

Alpha possède aussi son site Internet. Il permet de commander leurs productions, de participer à des forums et, une fois tous les quinze jours, de chatter avec un des auteurs du magazine.

Les auteurs

Ils ne sont que cinq : Pierre Rupert, spécialisé en égyptologie et en ésotérisme occidentaux ; Fabrice Poisson, spécialisé en mythologie et en ésotérisme non-occidentaux ; Andréa Sillon, spécialisée en théologie et en histoire des religions ; Dominique Bouleau, spécialisée du Moyen Âge européen et en architecture ; Patrick Destampes, spécialisé en Histoire, notamment asiatique et africaine. Il y a aussi divers pigistes dont Jérôme Haas et Mustapha Ziane, membres du fan club de VCS.

NOTE POUR LE MJ : L'adresse de Alpha donnée dans le magazine conduit à un vieil immeuble uniquement occupé par des squatters, mais il y a une boîte aux lettres sur laquelle est peinte la lettre alpha. C'est Jérôme Haas qui vient relever le courrier une fois par semaine, puis le transmet par fax au véritable siège d'Alpha, à Luxembourg. Les noms des journalistes, pas ceux des pigistes, sont des pseudonymes. Ils vivent tous en Suisse et au Luxembourg. Ils n'ont subi aucune menace mais ont des tendances paranoïdes.

LES INITIÉS ET L'ACTUALITÉ DE L'HISTOIRE INVISIBLE.

Plusieurs milliers d'Initiés de tous bords achètent régulièrement *L'Actualité de l'Histoire invisible*. Évidemment ce ne sont pas les articles, toujours exempts de véritables révélations, qui les intéressent, mais les rubriques « Courrier des lecteurs » et « Petites annonces ». La première leur sert de tribune, chacun pouvant y exprimer, à mots couverts bien sûr, sa propre vision des faits. La plus belle joute épistolaire fut sans doute celle qui opposa un Initié de l'Épée et un du Bâton, à propos du détournement par le Temple de certaines pratiques inventées par les Mystères hellènes. La deuxième, les P.A., permet aux Initiés de se fixer, de manière cryptée, des rendez-vous pour des rencontres ou des duels.



LE CAS DE LA MAISON-DIEU

La Maison-Dieu considérait L'Actualité de l'Histoire invisible comme un magazine profane et sans danger pour les Immortels, jusqu'à la sortie de leur numéro spécial « cinq ans ». Celui-ci contient un dossier sur l'Égypte initiatique. Pierre Rupert y explique que certaines connaissances égyptiennes, tel le secret des bâtisseurs de pyramides ou l'écriture hiéroglyphique, sont issues du continent englouti : l'Atlantide. Quant à Dominique Bouleau, il traite de la naissance de l'ordre du Temple sous le règne d'Akhenaton. Un autre dossier a fini de mettre en rage les Adoptés de l'Arcane : consacré aux Gitans, il parle de leur origine égyptienne, de leur pèlerinage aux Saintes-Maries-de-la-Mer ainsi que du mythe du Kwisatz Haderach.

Deux Adoptés ont donc été chargés de trouver les journalistes et surtout leurs informateurs, pour juger du danger qu'ils représentent avant une intervention plus appuyée.

LA MAISON

L'ESPRIT

« Avez-vous déjà rêvé d'un lieu de paix, de discussion et d'entente ? Un lieu où les initiés de tout bord pourraient se rencontrer sans heurt et sans contraintes, pour s'entraider et négocier ? Vous avez trouvé ce lieu, bienvenue à la Maison. »

Faxanadu

La Maison, un manoir situé près de la forêt de Rambouillet, est un lieu de réunion pour tous les acteurs occultes. Arcanes mineurs, Immortels, Bohémiens, tous peuvent s'y côtoyer sans crainte.

Elle est née d'un constat désolant : les acteurs du monde occulte n'ont que très peu de lieux neutres pour se rencontrer. Or, du manque de dialogue naissent souvent haine et incompréhension. De plus, tous ces acteurs possèdent un savoir, souvent très inté-

ressant et complémentaire, et ils n'ont que peu de moyens de vraiment le partager.

Cependant, les initiateurs du projet se sont donné les moyens de conserver à ce lieu sa paix et sa prospérité. Les invités sont triés sur le volet : il n'est pas question d'accueillir un Templier sanguinaire. De plus, un code de conduite strict s'applique à tout invité passant par la Maison : tous laissent leurs armes à l'entrée — on ne peut laisser ses Sciences occultes, ses Talents ou ses Dons au vestiaire, mais l'absence d'armes conventionnelles calme beaucoup les gens — ce qui évite les pugilats. De même, les relations entre les personnes se doivent d'être personnelles : on ne vient pas à la Maison pour représenter son Arcane ou sa Fraternité. Enfin les habitants, secondés par quelques hommes de main, sont souvent présents et ont su, jusqu'ici, éviter les débordements.

LE FONDATEUR

Le fondateur de la Maison s'appelle Faxanadu. C'est un Faërim, autrefois Mage, aujourd'hui Alchimiste, depuis sa rencontre avec Myriadel, un Maître hermétique du Pélican.

Faxanadu, suivant ses impulsions de Gargouille, a toujours cherché à créer, dans notre monde troublé par d'incessantes guerres, une enclave où humains et Immortels pourraient vivre en harmonie, sans craindre ni la faim, ni la guerre, ni l'esclavage.

Son histoire débute au moment de la naissance de Jésus. Enthousiasmé par l'expérience qui allait être tentée, il fut l'un des premiers à être séduit par l'idéal de Jésus, et le suivit jusqu'à la fin. Compagnon du Graal, il accompagna ce dernier jusqu'en Grèce, où il fut cependant occis par des Templiers chargés de tracer la piste de l'objet sacré.

Il fut libéré de sa Stase sous le règne de Soliman le Magnifique, par un Hydrim qui allait devenir l'un de ses plus proches compagnons, Diotallevi. Ce dernier, compagnon de Jésus lui aussi, voulut convaincre Faxanadu que suivre les enseignements de Jésus,

c'était continuer sa quête et explorer les Mondes de Kabbale. Faxanadu, qui était plus pragmatique, repartit et s'installa dans le désert pour fonder une petite communauté de paysans, à qui il enseigna ce qu'il savait : lire, écrire, construire, cultiver, irriguer... La communauté se portait bien, Faxanadu rendait parfois visite à Diotallevi, lorsque ce dernier lui montra l'Akasha de la Mosquée bleue. Enthousiasmé par cette découverte, Faxanadu se consacra à l'exploration du Plan subtil. Mais le septième minaret de la Mosquée bleue fut abattu, l'Akasha perdu, et Faxanadu suivit Diotallevi dans sa fuite. Lorsqu'il essaya de retrouver son petit village de paysans, il ne découvrit que ruine et mort ; les Assassins étaient aussi passés par là et ils finirent par le retrouver.

Incarné dans le corps d'un journaliste en 1930, il fit de nombreux voyages en Allemagne et en Italie, et fut parmi les premiers à dénoncer les dangers du fascisme et du nazisme. La guerre finit cependant par éclater, et Faxanadu devint résistant ; il sabota nombre de voies de communication allemandes et aida à s'échapper de nombreux parias promis aux camps, parmi lesquels se trouvaient nombre de Bohémiens. La guerre prit fin, mais pour Faxanadu, elle ne faisait que commencer ; il se joignit à toutes les guerres d'indépendance possibles, en Asie, en Afrique, en Amérique du Sud.

Après cinquante ans de guérillas, il retrouva la Stase de son ami Diotallevi, dans une caverne, en Turquie, et l'en sortit. De leur réunion naquit alors la Maison.

DESCRIPTION

La Maison possède un système de sécurité très poussé. Le dispositif le plus visible est une muraille de cinq mètres de haut, couverte de cameras de vidéo surveillance. Aux coins de cette muraille sont construits des minarets, souvenirs de l'époque de Soliman, qui servent en fait de miradors et où patrouille sans cesse une douzaine de Bohémiens.

#1

Derrière les murailles s'étend un jardin magnifique, dont le tracé tout en arabesques dessine, en vue aérienne, les formes d'un pentacle. Suivant l'ordonnancement des branches, sont plantées des espèces analogiquement proches des cinq Éléments. Des boules de métaux analogiquement liés aux Éléments sont enterrées régulièrement. Un peu en retrait se trouvent un cimetière et l'entrée d'un Akasha bucolique et paisible. Ce dispositif est tout à fait propice à la pratique des Sciences occultes et des Talents : lorsqu'un Immortel tente une pratique magique quelconque dans le jardin, les modificateurs astrologiques sont annulés.

Au pied du manoir, un visiteur un peu attentif peut entendre un murmure sortir du parterre de fleurs ; ces dernières sont, en fait, une série de petits effets-Dragon que Diotallevi vient entretenir tous les jours.

Le bâtiment de la Maison est un gigantesque manoir, flanqué d'une grande tour carrée, un ancien pigeonier. Celle-ci est le laboratoire de Diotallevi, entièrement dédié à la Kabbale et consacré aux Éléments.

L'intérieur de la maison est très confortable, garni de fauteuils profonds et d'une épaisse moquette. Entre les différentes pièces manifestement conçues pour les entrevues discrètes, s'agitent des créatures de Kabbale en livrée, dont le rôle principal est de servir des rafraîchissements aux visiteurs. Cependant, un observateur attentif pourrait remarquer que les créatures ne sont pas démunies en cas de confrontation directe, et que de minuscules cameras balayent les pièces jusque dans leurs moindres recoins. Les étages ne sont que chambres, abritant habitants et visiteurs.

La cave regorge de provisions, et deux créatures de Kabbale sont toujours là pour veiller que nul n'entrave le bon fonctionnement des cuisines. Une petite porte extrêmement discrète dissimule le laboratoire alchimique de Faxanadu. Et dans ce laboratoire, derrière une porte de très haute sécurité dissimulée elle-même par « Les

Princes du labyrinthe », éclairé par une torche, se trouve une pièce. Nul autre que les habitants ne s'y est jamais rendu, mais on chuchote qu'elle abriterait tout un arsenal d'artefacts et d'objets étranges suscitant les convoitises. Enfin, dans cette pièce, une porte mène à un passage secret donnant sur les égouts.

LES HABITANTS

« Vous vous demandez qui habite la Maison ? Une fraternité, soudée par le temps et les aléas de l'immortalité. Elle ne comporte pas d'Ar-Kaïm, non, car elle est trop ancienne. Mais cela viendra. En tout cas, je les connais bien, tous ; je les ai rencontrés à Lyon, ils étaient pourchassés par le Culte de Lilith. Je n'ai pas trop cherché à en savoir plus, vous savez, je ne cours pas après les ennuis, mais j'ai gardé contact. Vous connaissez Fax, enfin, je veux dire, Faxanadu ; je n'y reviendrai donc pas.

« Voici Diotallevi, une Naïade, incarnée dans le corps d'un pseudo-voyant. Il arrive à arrondir ses fins de mois grâce à son serveur minitel, 3615 DIVINE. Il ne s'habille que de noir ; il m'a expliqué un jour que c'était la sobriété de mise pour un Kabbaliste. En effet, il a une haute opinion de la Science occulte qu'il pratique, et il vous expliquera d'un air détaché, un verre de Schweppes à la main, que le Kabbaliste se doit de réveiller Dieu, l'Unique. Mais ne vous y trompez pas, bien qu'il ait l'air ailleurs et qu'il ne comprenne pas grand-chose à la modernité, c'est un redoutable occultiste, et un combattant hors pair.

« Il a d'ailleurs un sens de l'honneur très développé. Je m'étais étonné de voir une famille tunisienne, qui n'avait pour tout dire pas l'air d'être très au courant du monde occulte, fureter dans la Maison, quand il m'a expliqué que l'ancêtre de cette famille lui avait sauvé la vie, il y a de cela plus de cinq cents ans, et qu'il lui avait juré de veiller à jamais sur sa descendance, ce qu'il fait. Il leur a expliqué que lui et ses amis étaient des bons génies chargés de veiller sur eux. Ils ont dû trouver cela

étrange, mais à vrai dire, leur situation s'est beaucoup améliorée depuis que Dio les a retrouvés.

« Et voici Hierpur, une Hloranide magicienne. Ah, Hierpur, c'est autre chose, c'est un guerrier. Il a connu l'époque arthurienne, il a servi Merlin et l'Arcane de la Force, et il déplore le changement des mentalités. Lui a gardé l'esprit chevaleresque. Silencieux et solitaire, il m'a été une énigme jusqu'au jour où, n'y tenant plus, je l'ai suivi, pour me rendre compte qu'il consacrait ses moments de loisir à pourchasser des effets-Dragon et à se battre avec eux, en combat singulier, Ka contre Ka, puissance contre puissance, dans un déferlement d'énergie élémentaire. Hierpur est un guerrier, un homme d'honneur, et je le respecte pour cela. J'ai déjà été voir sa collection d'armes : c'est impressionnant. Il fournit l'armurerie de la Maison, et s'occupe de l'entretenir ; les autres font souvent appel à lui.

« Je vous présente aussi Erzial, un Zephyr, qui partage les deux grands rêves de Diotallevi : libérer son simulacre, et réveiller l'Unique. Mais Erzial va plus loin que Dio. Il disparaît tous les samedis, pour ne rentrer que le dimanche soir. Il nous a déjà expliqué que c'était Sabbat, et qu'il prenait du repos. Mais moi, je sais où il va, inlassablement, chaque fin de semaine : il se terre dans une petite maison qu'il a achetée à la campagne, et il laisse son simulacre le dominer, et lui apprend la Kabbale, la vraie, la nôtre. Parallèlement, il recherche des Adoptés du Pendu, et envisage d'intégrer leurs rangs. Si Hierpur savait cela, ils auraient probablement une petite discussion...

« Mais Erzial n'est pas le seul prométhéen convaincu à la Maison. Tous le sont, d'une certaine manière, moi aussi. Cependant, Callisthène est le plus extrémiste. Son grand rêve est de faire de tous les humains des initiés et de partager notre Sapience avec eux. Il ne supportait pas non plus d'accaparer le corps d'un ancien ami ; il a mis fin à ses jours et s'est trouvé un simulacre à l'esprit vide, lobotomisé. Si la Justice

l'apprenait, il serait très probablement puni pour ses agissements. De toute façon, Callisthène est sur la liste noire de l'Arcane de la Maison-Dieu, car il appartient au Bateleur, et ne cesse de parcourir le monde afin d'instruire les humains. Il pense que si ces derniers savaient toute la vérité, les Arcanes mineurs n'auraient plus lieu d'être et que nous vivrions tous en paix. Nul ne le fera renoncer à ses rêves : c'est un Onirim.

« Enfin, j'ai failli oublier Elohim. Ce pauvre Elohim a voulu aller trop vite et il s'est brûlé les ailes. C'était autrefois un Serpent, un Mage extrêmement talentueux. Un jour, nous l'avons vu partir dans le désert, avec son mentor ; il y est resté plus d'un an. Lorsqu'il est revenu, il ne nous a rien dit d'autre que : "J'ai échoué au Grand Secret". Il est reparti pour "faire le point", comme disent les humains, et lorsqu'il est revenu, il était Maudit. Son magnifique Pentacle avait fait place à une excroissance de Lune Noire, il appelait cela un Noyau. Je n'ai pas voulu en savoir plus. Il a raconté que c'était un choix délibéré, volontaire et qu'il en était très heureux, mais je n'en crois rien. Elohim est aujourd'hui Maudit, et il le restera. Je l'ai vu parler avec des cadavres, faire pousser ce qu'il appelle ses "Aspects", c'est tout simplement répugnant. Elohim était mon ami, mais aujourd'hui, il m'horripile. »

Ophélein,
visiteur régulier de la Maison

LES VISITEURS

« Je ne suis allé qu'une fois à la Maison et j'y ai rencontré du beau monde. J'avais été recommandé par Ophélein, un Efrete qui y passe toutes ses vacances. Je l'ai d'ailleurs trouvé dans une chaise longue, un verre à la main, en train de discuter ardemment du grand Conclave avec ses compagnons lyonnais. Faxanadu, le maître de maison, m'a ensuite fait visiter l'intégralité de la propriété. J'ai été surpris par le jardin ésotérique qu'il y a bâti. D'ailleurs, lors de ma visite, j'ai pu rencontrer une caravane de Mannush

qui s'occupait soigneusement du jardin et du petit bois attendant à la propriété. Faxanadu m'a expliqué que la Maison était une halte bienveillante pour les Bohémiens, qui en échange de l'hospitalité, veillaient eux aussi à son bon fonctionnement. "Un échange de bons procédés", m'a-t-il dit avec un sourire. Le dispositif de sécurité m'a aussi beaucoup étonné, d'autant qu'il est, à ce que l'on raconte, supervisé par un Templier renégat à qui la Fraternité a un jour sauvé la vie, et qui leur a rendu la pareille. J'ai demandé à Diotallevi si ce que l'on racontait à ce sujet était vrai, et je n'ai eu pour réponse qu'un sourire mystérieux. Mais ma surprise a atteint le comble quand j'ai vu que Mathieu de Hauterive, initié du septième voile, et dirigeant des Mystes de la Chapelle d'Isis en France, était invité à festoyer avec nous le soir. Et ma foi, ce fut une très bonne soirée.

« Je ne sais toujours pas comment des personnalités si différentes peuvent cohabiter sous le même toit, ni comment la Maison peut encore exister, mais j'y retournerai, c'est certain. D'autant que certains chuchotent que Rebis et le Lion Vert viennent parfois rendre visite à Faxanadu et ses amis... »

Memphalos, Alchimiste,
Adopté de la Tempérance

LES ENNEMIS

LES TEMPLIERS

Les Templiers ont fini par repérer la Maison, et travaillent à en percer le système de sécurité. Ils ont compris qu'elle abritait des Nephilim très actifs et donc très dangereux, et que de plus, il se pourrait bien que leur recrue disparue mystérieusement les serve aujourd'hui. Leur but est donc l'éradication de la Maison et de ses habitants.

LES MYSTÈRES

Les liens de Mathieu de Hauterive avec la Maison ont fini par se savoir, et certaines branches des Mystères en sont fort mécontentes. Une cabale est

en train de se monter contre de Hauterive, pour le destituer en l'accusant de haute trahison. D'autres pensent, au contraire, qu'il serait plus intéressant d'essayer d'infiltrer la Maison, bien que toutes les tentatives dans ce sens aient échoué. Enfin, quelques exaltés envisagent sérieusement la thèse de « l'accident malencontreux » pour régler le sort de Mathieu de Hauterive, mais cela risque d'être particulièrement difficile, vu la protection dont il dispose.

LES R+C

Les R+C sont plus intrigués qu'autre chose par la Maison. Dans un premier temps, ils aimeraient récupérer le simulacre de Faxanadu, qui est l'un des leurs. Et dans un deuxième temps, ils aimeraient faire partie de la Maison, car elle leur semble propice pour monter quelque manipulation à grande échelle dans le monde occulte. Toutefois, ils savent que la tâche est ardue, car les habitants de la Maison semblent se défier particulièrement des R+C.

ARCANES MAJEURS

Les Arcanes Majeurs ont des avis très partagés sur la Maison. Le principe d'indépendance affiché par Faxanadu et ses amis, à savoir que les Arcanes Majeurs n'avaient rien à faire à la Maison, les gêne. Mais la plupart des Arcanes ont quelques Adoptés qui en sont de fidèles visiteurs.

Cependant, la Maison-Dieu et la Justice voient la chose d'un très mauvais œil ; la collaboration avec les membres des Arcanes mineurs, même éclairés, n'est pas tolérée — ou très mal —, et les deux Arcanes attendent le premier faux pas pour sévir. D'ailleurs, il y a très longtemps que la chose aurait été faite, si les membres de la Maison n'avaient pas rendu quelques services difficiles, ou pas très « propres », à ces deux Arcanes, tenues de ce fait au silence.

VOIR, CROIRE, SAVOIR

LE PRINCIPE

Voir, Croire, Savoir (VCS) est une émission de télévision diffusée sur le câble depuis un an, quatre-vingt-dix minutes chaque mois. Pour l'heure, elle n'a qu'une faible audience, mais celle-ci monte régulièrement. Elle traite d'ésotérisme, d'étrange, de surnaturel, et de sujets louches en général, avec une nette préférence pour les thèmes scandaleux ou franchement orduriers.

Le principe de l'émission est simple : on diffuse d'abord un reportage de vingt minutes sur un sujet quelconque. Il se conclut invariablement de la même façon : Agathe Virier, la pulpeuse journaliste de choc de l'émission prononce le slogan « Moi, je veux y croire ! ».

Suit un débat sur le thème abordé par le reportage, rassemblant les « pour » et les « contre », à qui le présentateur coupe la parole dès qu'ils se lancent dans une quelconque forme de raisonnement. L'essentiel est que ça saigne. En général, l'un des invités finit par quitter le plateau de l'émission, outré.

À la fin du débat, le présentateur lance une revue de presse de l'étrange, où sont répertoriés divers faits vaguement insolites abordés par la presse à gros tirage du mois écoulé. Suit l'immanquable présentation des derniers livres parus sur l'ésotérisme. Les intervenants sont bien entendu invités à réagir, et font systématiquement preuve d'une insondable mauvaise foi. L'émission se conclut en général alors que les invités s'envoient des injures grossières et menacent de se jeter au visage tous les éléments de carton pâte du plateau.

En somme, VCS devrait être un bon moment de détente, voire de fou rire pour tout Immortel qui se respecte, si de temps à autre VCS n'effleurait pas la vérité, et ne menaçait pas de mettre à jour des pans entiers de la petite société occulte des Immortels et des sociétés secrètes.

L'émission a été diffusée pour la première fois il y a six mois. Son septième numéro va bientôt être diffusé : le reportage traite d'étranges mutations subies par des individus vivant près de Tchernobyl. Rien de grave *a priori*, si ce n'est que les mutations en question ne sont autres que d'authentiques métamorphoses.

UNE ÉMISSION TYPE

D'abord, un écran noir, sur lequel apparaît en trois dimensions le sigle de la maison de production de VCS : un œil doré, autour duquel gravitent de jolies petites étoiles qui forment les lettres GoldenEye Entertainment. Une musique mystérieuse retentit, lancinante, et l'écran s'éclaire progressivement. Se révèle le plateau de l'émission : sept fauteuils, dont un occupé par le présentateur, posés dans un décor ésotérique. Une pendule est suspendu au plafond et s'agite tout au long de l'émission, au fond du plateau se trouve une pyramide en carton couverte de runes scandinaves, des colonnes brisées en polystyrène gisent ça et là, et des draps de velours bordeaux comblent les trous du décor.

Le plan se resserre sur le présentateur pendant que le générique finit de défiler. Il repose un antique grimoire, dont les pages sont couvertes de symboles ésotériques. D'une voix excessivement calme, il commence.

« Chers amis, bienvenue à VCS. L'antique sagesse n'a pas été étouffée par la modernité, et aujourd'hui encore, des faits échappant à la logique se déroulent sous nos fenêtres. Invisibles, ils ne le sont que pour ceux qui refusent de les voir, ou de les comprendre. Le tout est de le savoir.



« Ce soir, nous allons évoquer la Kabbale, pratiquée depuis des temps immémoriaux par les juifs, puis par des chrétiens pas très orthodoxes. Elle représente une tradition encore tout à fait vivace — le volume de la musique du générique remonte lentement. On a tort de croire que la Kabbale n'est encore pratiquée que par des rabbins restés coincés il y a deux millénaires. On la retrouve jusqu'au cœur de l'État. Mais regardons d'abord le reportage de ce mois-ci. »

Fondu au noir. Suit un plan des couloirs de l'Assemblée Nationale, caméra au raz du sol. La bande originale d'un film d'épouvante commence à retentir. Le reportage évoque les pratiques kabbalistiques des juifs orthodoxes du marais, et démontre que de nombreux députés — aucun nom n'est cité, « pour des raisons évidentes de sécurité » — s'adonnent à la Kabbale, à des jeux de permutation de lettres. Le climax du reportage arrive lorsqu'un authentique Kabbaliste démontre qu'en remplaçant la première lettre de chaque paragraphe de la constitution de la 5^e République par sa valeur numérique et en additionnant ces nombres, on obtient un nombre qu'on réduit en additionnant chacun de ses chiffres. On obtient un nouveau nombre qui, multiplié par la racine carrée de la distance Terre-Soleil, aboutit au chiffre 6, 66, le nombre de la Bête !

Agathe Virier se lance ensuite à la poursuite d'un député, et tente de lui faire dire qu'il est Kabbaliste. Les propos de celui-ci sont manifestement truqués au montage, mais on peut se rendre compte qu'il porte quelques métamorphoses, peut-être ajoutées au montage, peut-être authentiques. « Moi, je veux y croire ! »

Suit le débat : « Pour ou contre la Kabbale ». Du côté des « pour », on trouve notre fameux Kabbaliste, une voyante et un psychologue barbu. Du côté des « contre », on trouve un évêque, un chercheur du CNRS, et une sexologue. Après cinq minutes de débat, ils parlent tous ensemble. La sexologue finit par hurler qu'ils ont été

pris en otage par le présentateur, que cette émission est une imposture, et que les « pour » sont des crétins. Le Kabbaliste lui promet de lui jeter un sort, elle aura de bonne raison d'être « contre » la Kabbale. Le présentateur fait mine de calmer le jeu, mais remet allégrement de l'huile sur le feu. Le chercheur du CNRS finit par partir, renversant son fauteuil, faisant rouler l'une des colonnes en polystyrène.

Suit la revue de presse ésotérique, où l'on apprend qu'en Amérique du Sud est apparu dans le ciel, de façon très nette dans les nuages, le visage du Christ.

L'émission se conclut : les cinq intervenants restant parlent en même temps. Le présentateur annonce le thème de la prochaine émission : « Le Comte de Saint-Germain, mythe ou réalité ? »

Générique suivi d'un fondu au noir.

LES MOYENS

VCS dispose de petits moyens. Le plateau se trouve dans les locaux de la maison de production, et il est démonté après chaque émission. Ce sont les journalistes de VCS qui s'occupent du montage et du démontage. La fierté de l'équipe est son studio mobile. Il s'agit d'une camionnette rutilante, avec antenne parabolique sur le toit et équipement audiovisuel de pointe. Celui-ci est en parfait état de fonctionnement malgré les restes de sandwiches qui traînent ça et là.

Le budget de l'émission se divise en deux parties. La majeure part va dans le paiement des procès pour diffamation intentés chaque mois à la maison de production. La seconde est suffisamment importante pour permettre tous les trois mois de tourner un reportage exotique dans un lieu lointain — l'île de Pâques, le plateau de Nasca...

Mais l'essentiel des moyens de VCS réside dans ses nombreux contacts dans les milieux ésotériques : maison d'édition de livres ésotériques, cercles de réflexion, sectes... De nombreux gourous fournissent à VCS matière à reportage. Même si ceux-ci sont infa-

nants, ils rapportent toujours quelques adeptes, et permettent éventuellement de recevoir une somme rondelette en dommages et intérêts.

VCS dispose également d'un fort mouvement de sympathie parmi la population. Il existe un fan club du présentateur et de la journaliste, dont les cinquante membres vont parfois jusqu'à terroriser les victimes indolentes des reportages de l'émission, ou jouent les gardes du corps.

Mais surtout, le meilleur atout de VCS, c'est son incroyable capacité à effleurer à chaque émission la vérité d'un peu plus près.

L'AVENIR

VCS est une émission qui a beaucoup de succès. Le producteur songe d'ailleurs à monter une chaîne de télévision câblée sur l'ésotérisme. Dès lors, on n'aurait plus quatre-vingt-dix minutes mensuelles sur le paranormal, mais six heures journalières. À une telle fréquence, VCS aura besoin de matière pour remplir ses grilles de programmation. Là, l'émission sera un réel danger pour les Immortels et les sociétés secrètes.

AUTOUR DE VCS

DENIS LACORDILLIÈRE, LE PRÉSENTATEUR CYNIQUE

Histoire

De son vrai nom Claude Griton, Denis Lacordillière a une quarantaine d'années. Il est entré dans la maison de production par la petite porte. Après des études de journalisme associées à des études de communication, il a traversé un nombre incroyable de formations. Mais malgré un curriculum vitae impressionnant, il a d'abord végété comme stagiaire. Puis il a monté sa propre maison de production qui s'est vite effondrée, faute de financements sérieux. Après quelques années de chômage, il a été embauché comme « concepteur » par GoldenEye Entertainment. VCS était une commande du

producteur, que l'ésotérisme démange depuis qu'il a cinq ans.

Là, Lacordillière compulse frénétiquement tout ce qui lui tombe sous la main d'ésotérique, et aboutit à la conclusion qu'on peut raconter n'importe quoi. Il s'attache alors à construire une émission qui raconterait n'importe quoi.

Motivations

Lacordillière est un arriviste né. Il pense que VCS est une gigantesque benne à ordures dont il compte sortir le plus rapidement possible. Le but suprême de sa carrière, à laquelle il est prêt à tout sacrifier, est d'animer un talk-show où l'on ferait se rencontrer des hommes politiques de premier plan, des vedettes sportives et des *real people* — traduisez vrai gens, c'est-à-dire individu moyen sélectionné pour la brièveté de son parcours scolaire, la faiblesse de son esprit critique, et l'incroyable mépris que Lacordillière lui voue — autour d'un sujet auquel ils ne connaissent absolument rien.

Lacordillière est d'un cynisme insondable. Il ne recule devant rien pour faire aboutir ses ambitions. Il pense que la déontologie est une excellente invention, parce qu'elle constitue un bon sujet d'émission de télévision, dans laquelle on pourrait inviter, par exemple, des scouts et des boxeurs.

Citation typique

« Je n'y peux rien, moi. C'est les lois du marché! »

Ce qu'il pense de...

- **VCS**: « Je vends ce que les gens achètent. Et s'ils veulent acheter de la merde en barre, c'est leur problème. J'y peux rien, moi. C'est les lois du marché! »
- **Agathe Virier**: « Elle est complètement hystérique. C'est une gamine. Elle arrivera jamais à rien. Et heureusement pour la boîte. »
- **Niels Barsen**: « Il se prend pour la huitième merveille du monde, et croit qu'il a tout compris. Et puis il m'énerve avec son école. Il faudra qu'il comprenne que c'est moi le pilote de cette émission. Lui, il fait mumuse aux manettes. »
- **Franck Hébert**: « Au moins, il ne dit rien. Mais il n'a jamais compris comment on cadre. Moi, quand j'étais cadreur... »
- **Thierry Ruqué**: « Le pire, c'est quand il n'est pas défoncé. »
- **Charles Villedieu**: « C'est lui qui signe les chèques. »
- **L'ésotérisme**: « Ça ne m'intéresse pas. »

Ce qu'il sait

Lacordillière ne sait rien des réalités magiques de l'univers. Au cours des différentes émissions, il a pourtant été confronté à des faits vraiment étranges. Mais ceux-ci l'intéressent si peu qu'il ne s'est jamais posé de question.

Il sait que Franck est authentiquement convaincu par l'émission et par son contenu. D'ailleurs, c'est lui qui fait la plupart des propositions de sujets, sous forme d'e-mail à Lacordillière. Lacordillière rédige alors le sommaire.

DENIS LACORDILLIÈRE

Sexe: M.

Âge: 43 ans.

Fortuné.

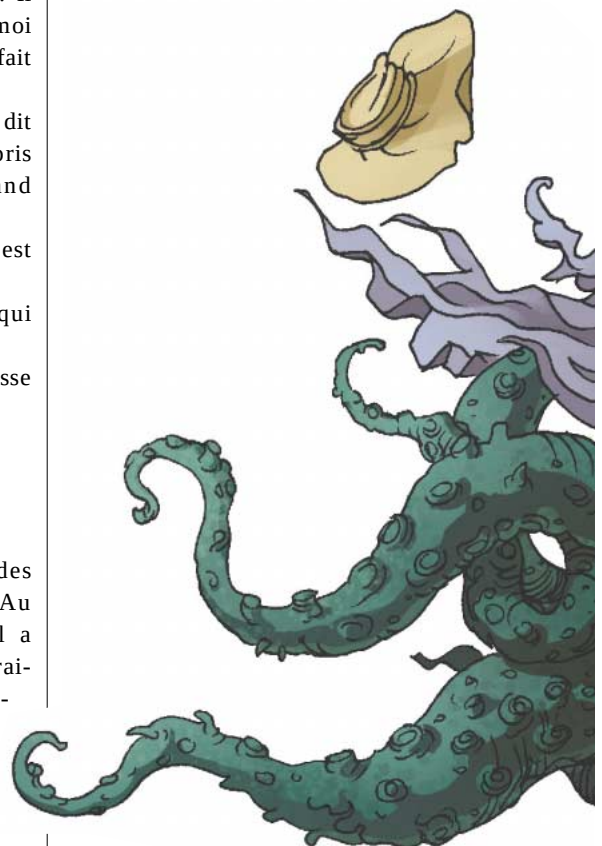
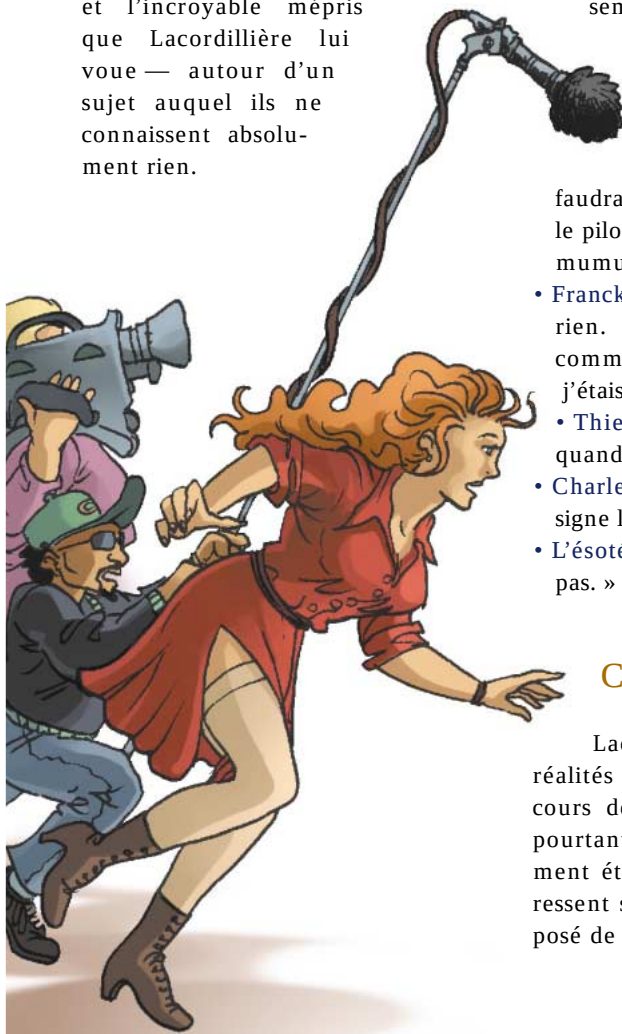
Assez Savant.

Très Sociable.

Caractéristiques: *Peu Agile, Pas Fort, Intelligent, Pas Endurant, Très Séduisant.*

Ka-Soleil: *Pas Initié.*

Compétences: *Art (Comédie) M, Arts martiaux A, Connaissance (Administration) C, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information C, Sports (Natation) C, Survie (Audiovisuel) M et Usages (Métiers de l'audiovisuel) M.*



AGATHE VIRIER, LA JOURNALISTE DE CHOC HYSTÉRIQUE

Histoire

Agathe Virier a un peu moins de trente ans. Elle a été embauchée par GoldenEye après avoir fait ses preuves, en proposant un reportage sur les réseaux mafieux en Italie du Sud. Auparavant, elle avait vaguement tenté de faire une carrière dans la chanson, sans beaucoup de succès.

Lorsqu'on lui a proposé de travailler pour VCS, elle a d'abord refusé, trouvant le concept de l'émission trop nettement malhonnête. Mais elle a été témoin d'une échauffourée entre Templiers et Nephilim, à grand renfort de pouvoirs magiques, dans le parking de son immeuble. Elle était alors accompagnée de son cameraman, Franck Hébert. Ils ont tout filmé, et ont pris leurs jambes à leur cou. Les Templiers et les Nephilim ne savent pas qu'ils ont été filmés, mais ils auront de réels soucis à se faire lorsqu'Agathe se décidera à monter le reportage.

Motivation

Agathe est décidée à faire découvrir au monde entier que des choses étranges se passent sous ses fenêtres, et que ces choses effrayantes ne sont protégées que parce que les gens ne veulent pas croire à leur existence. Elle est la seule membre de l'équipe à être convaincue que VCS peut devenir une émission honorable et sérieuse. Pour l'heure, elle a bien conscience qu'il est d'abord nécessaire de réunir des fonds pour lancer une chaîne sur l'ésotérisme, quitte à monter quelques reportages nettement douteux.

Citation typique

« Moi, je veux y croire ! »

Ce qu'elle pense de...

• **VCS** : « Pour l'instant, VCS est une émission pour ménagère de moins de cinquante de QI. Mais ça ne durera

pas. On finira bien par découvrir la Vérité. Les gens ont le droit de savoir. »

- **Denis Lacordillière** : « Un authentique salopard. Il fait bien son métier, mais il n'a aucun respect pour les gens. »
- **Niels Barsen** : « Il m'énervé avec son école. Il m'énervé à toujours vouloir que je change de place, à mettre cinquante ans à placer un micro. Il y a des gens comme ça... »
- **Thierry Ruqué** : « Il fume trop. »
- **Charles Villedieu** : « Je suis sûr qu'il me cache quelque chose. »
- **Franck Hébert** : « Un vieil ami. Discret, gentil... Et il a de la suite dans les idées. »
- **L'ésotérisme** : « Moi, je veux y croire ! »

Ce qu'elle sait

Agathe Virier sait qu'il existe des créatures étranges sur Terre, que les Incas avaient des relations avec les extraterrestres, que le premier pas sur la Lune a été filmé en studio, que le trésor du Temple est dissimulé quelque part, que le Christ avait un frère, etc.

AGATHE VIRIER

Sexe : F.

Âge : 28 ans.

Assez Fortunée.

Assez Savante.

Très Sociable.

Caractéristiques : *Assez Agile, Peu Forte, Assez Intelligente, Assez Endurante, Séduisante.*

Ka-Soleil : *Pas Initiée.*

Compétences : *Art (Littérature) A, Arts martiaux C, Connaissance (Administration) C, Discrétion C, Esquive A, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information C, Savoir-faire (Audiovisuel) M, Sports (Athlétisme) A, Survie (Audiovisuel) C et Usages (Journalistes) C, Vigilance M.*

Traditions : *Ésotérisme A, Langue (Anglais) M.*

NIELS BARSEN, LE PRENEUR DE SON ÉGOCENTRIQUE

Histoire

Niels Barsen a dix-neuf ans. Après des études secondaires extrêmement brillantes où il a accumulé les années d'avance, il a fait des études scientifiques encore plus brillantes, après quoi il a remporté haut la main le concours d'entrée dans une école de cinéma. Niels s'intéresse au son. Il est avide d'expériences artistiques, et passe le plus clair de son temps à composer de la musique à partir de bruits courants enregistrés ci et là.

Si Niels a échoué à VCS, c'est par un pur hasard. L'un de ses amis était preneur de son pour l'émission, mais il a dû partir au Paraguay pour des raisons nébuleuses. Niels le remplace en tant que stagiaire. Il n'est là que pour rendre service, et le fait savoir en permanence. Il déteste la télévision, il déteste VCS, et plus que tout, il déteste l'ésotérisme.

Motivation

Niels Barsen cherche à quitter l'émission le plus rapidement possible pour se consacrer pleinement à la musique. Il ne peut le faire pour l'heure, lié par un contrat on ne peut plus malhonnête concocté avec soin par Lacordillière.

Citation typique

« Bon. On s'en va ? »

Ce qu'il pense de...

- **VCS** : « Une arnaque. »
- **Denis Lacordillière** : « Un truand. »
- **Agathe Virier** : « Une malade mentale. »
- **Franck Hébert** : « Un troglodyte asocial. »
- **Thierry Ruqué** : « Un amateur. »
- **Charles Villedieu** : « Je ne l'ai vu qu'une fois. »
- **L'ésotérisme** : « Rien. C'est nul. »

Ce qu'il sait

Niels sait qu'Agathe et Hébert ont vécu une ou plusieurs expériences déstabilisantes, mais rien de plus. Il pense qu'ils ont tout simplement eu la berlue un jour où ils étaient défoncés à la cocaïne.

NIELS BARSEN

Sexe: M.

Âge: 19 ans.

Pas Fortuné.

Savant.

Peu Sociable.

Caractéristiques: *Assez Agile, Pas Fort, Intelligent, Peu Endurant, Assez Séduisant.*

Ka-Soleil: *Peu Initié.*

Compétences: *Art (Musique, Photographie) C, Connaissance (Histoire) C, Discrétion A, Vigilance C, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information M, Savoir-faire (Audiovisuel) M, Sciences (Biologie, Électronique, Mathématiques, Physiques/chimie) C, Usages (Étudiants et Artistes) C.*

Traditions: *Langue (Anglais) C.*

FRANCK HÉBERT, LE CAMERAMAN MUET

Histoire

Franck Hébert a eu une enfance relativement traumatisante qui l'a poussé à se renfermer sur lui-même. Pendant longtemps, il chercha activement à obtenir des pouvoirs magiques, sans succès. Mais vers l'âge de seize ans, il fit la rencontre de jeunes d'extrême droite manipulés par des Templiers. C'est là qu'il fut confronté pour la première fois à l'existence du surnaturel. Terrifié, il quitta le groupe, non sans un artefact Très Façonné — cinq « puces » de Ka — contenant le Sortilège « Nuages étouffants ».

Ayant appris sur le tas le métier de cameraman, il finit par entrer dans les milieux de la télévision, grâce à Agathe, devenue son amie lorsqu'ils surprirent une échauffourée entre Templiers et Nephilim dans un parking. VCS est son premier emploi régulièrement rémunéré, et c'est lui qui fait le sommaire de la plupart des émissions, en s'appuyant sur sa très confortable bibliothèque ésotérique qui contient quelques livres renfermant une authentique sagesse.

Motivations

Franck Hébert veut comprendre la nature magique du monde. Il ne veut pas nécessairement exterminer tout ce qui est magique, comme pourrait le penser Agathe, mais simplement le comprendre. En fait, il aspire ardemment à devenir magicien, et pense que VCS pourrait lui permettre de rencontrer des gens véritablement intéressants.

Franck est d'un naturel taciturne. Il n'emploie que des phrases très courtes, de préférence monosyllabiques, sauf quand on lui parle d'ésotérisme. Et en la matière, il fait preuve d'une culture impressionnante.

Citation typique

« Les gens parlent trop. »

Ce qu'il pense de...

- **VCS:** « Cool. »
- **Denis Lacordillère:** « Mmf. »
- **Agathe Virier:** « Mmmh »
- **Niels Barsen:** « Fais ch... »
- **Thierry Ruqué:** « Tricheur. »
- **Charles Villedieu:** « Chef. »
- **L'ésotérisme:** « Faire gaffe. »

Ce qu'il sait

Franck Hébert sait qu'il existe des créatures magiques de différentes natures. Il parvient à différencier les Nephilim et les Ar-Kaïm lorsqu'il en voit. Il sait en outre que les Templiers existent, et qu'ils sont extrêmement dangereux. Il sait aussi qu'ils sont à sa

poursuite pour récupérer l'artefact qu'il leur a pris.

FRANCK HÉBERT

Sexe: M.

Âge: 34 ans.

Peu Fortuné.

Assez Savant.

Pas Sociable.

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

Ka-Soleil: *Assez Initié.*

Compétences: *Armes (De poing) A, Art (Littérature) C, Arts martiaux C, Connaissance (Histoire) C, Discrétion A, Esquive C, Lancer A, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information C, Rituels A, Savoir-faire (Audiovisuel et Bricolage) C, Sciences (Électronique) C, Sports (Athlétisme) C, Usages (Templiers) A, Vigilance M.*

Traditions: *Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme C, Langue (Anglais et Argot) A, Sciences occultes (Magie) A.*

THIERRY RUQUÉ, LE RÉALISATEUR TRUQUISTE

Histoire

Thierry Ruqué est le réalisateur de la plupart des émissions de la GoldenEye Entertainment. Il y travaille depuis plus de dix ans. Il a fondé l'entreprise avec le producteur. La rumeur publique veut que ce soit lui qui ait eu l'idée du concept de VCS suite à une nuit bien enfumée en sa compagnie, ou que VCS soit le résultat d'un pari débile.

Depuis, l'émission a grandi, et ce que les journalistes ont découvert ne laisse pas d'étonner et de fasciner le réalisateur. L'essentiel de son travail consiste à monter les différents plans de l'émission, et à retravailler les images à grand renfort d'effets spéciaux numériques. Tout son problème vient de ce

qu'il tombe régulièrement sur un reportage qui n'a pas besoin d'être truqué pour paraître surnaturel.

Il y a six mois, Thierry Ruqué a traversé une véritable crise mystique lorsqu'Agathe et Franck lui ont montré les prises de vue d'un combat entre Templiers et Nephilim dans un parking souterrain, à coups de boules de feu. Depuis, il est obsédé par les phénomènes surnaturels. Pour se défendre de cette obsession, il fait semblant de n'en avoir cure et de mépriser VCS. Cela dit, il fournit à l'émission bien plus de travail que son audience n'en mérite.

Motivation

Thierry Ruqué a une très haute idée de son métier, et une très basse idée de la plupart des membres de l'équipe de VCS. Il donne l'apparence de ne travailler sur l'émission que par amusement. Afin de le manifester, il ne se met pas à sa console de mixage sans fumer un joint. En fait, il consomme assidûment du haschich pour calmer son esprit poussé au bord de la démente par ce qu'il voit parfois dans les reportages.

Le réalisateur, pour l'avenir, hésite entre deux options: soit il saborde l'émission pour avoir l'esprit plus tranquille, soit il la pousse dans ses derniers retranchements pour obtenir des certitudes sur l'univers. Afin de résoudre ce dilemme, il consulte régulièrement un service de voyance par minitel, le 3615 DIVINE, signe qu'il a au fond déjà pris sa décision.

Citation typique

« Fais tourner ! »

Ce qu'il pense de...

- **VCS**: « Bonne blague. »
- **Denis Lacordillière**: « Le type le plus con du monde. »
- **Agathe Virier**: « Un peu nerveuse, mais c'est une chic fille. »
- **Niels Barsen**: « Vivement que son copain revienne. »

• **Franck Hébert**: « Il sait des choses que je ne sais pas. C'est pour ça qu'il ne dit rien. »

• **Charles Villedieu**: « C'est un type étrange, mais un vieil ami. »

• **L'ésotérisme**: « Dangereux. »

Ce qu'il sait

Thierry sait qu'il existe un monde ésotérique dissimulé dans les replis du monde exotérique. Il sait que des choses surnaturelles circulent sur Terre, et il sait que Franck pourrait en dire long à ce sujet. Il sait aussi qu'il faut avancer prudemment: les acteurs ésotériques ne s'embarrassent pas de gêneurs comme VCS.

THIERRY RUQUÉ

Sexe: M.

Âge: 39 ans.

Assez Fortuné.

Peu Savant.

Sociable.

Caractéristiques: *Peu Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Endurant, Assez Séduisant.*

Ka-Soleil: *Pas Initié.*

Compétences: *Art (Photographie) C, Arts martiaux A, Connaissance (Administration) A, Discrétion A, Vigilance C, Pilote (Voiture) A, Recherche d'information A, Savoir-faire (Truquage audiovisuel) M, Sciences (Électronique et Mathématiques) C, Sports (Natation) A, Usages (Fumeurs de haschich) C.*

Traditions: *Ésotérisme A, Langue (Anglais, Allemand) C.*

CHARLES VILLEDIEU, LE PRODUCTEUR BON VIVANT

Histoire

Charles Villedieu, fondateur de GoldenEye Entertainment, est un Ar-

Kaïm. Il a été appelé par un Nexus à l'âge de huit ans. Mais avant son incarnation, il s'intéressait déjà aux faits qui restent inexplicables pour le commun des mortels. Comme beaucoup d'Ar-Kaïm, il confond rêve et réalité, mais en eut très tôt conscience. Il a décidé de se lancer dans la production audiovisuelle pour montrer aux spectateurs un monde où l'insupportable régularité du quotidien se mêle étroitement à l'absurdité des rêves. Il a d'abord constitué un magot en s'introduisant dans des banques pour s'en approprier le contenu. Ce n'est que lorsqu'il a fondé la GoldenEye Entertainment, il y a dix ans, qu'il a découvert qu'il n'est pas le seul être magique de l'univers. Mais les Nephilim qu'il a rencontrés l'ont écoeuré. Il a trouvé qu'ils étaient imbus de leur personne, persuadés de détenir la vérité, et surtout n'avaient aucun sens de l'humour. Il a alors décidé de produire VCS par pur esprit de contradiction: montrer au monde occulte qu'il n'est pas si occulte que ça.

Motivation

Charles Villedieu est bien décidé à utiliser VCS pour mettre un magistral coup de pied dans la fourmilière de la société ésotérique. Il est prêt à tout pour protéger son émission et son équipe. Il est d'ailleurs intervenu personnellement pour leur sauver la mise plusieurs fois.

Par ailleurs, il est guidé par une authentique curiosité pour l'ésotérisme. Mais il refuse de se plier aux règles normales de la recherche ésotérique: attendre patiemment l'initiation, le secours des aînés, accepter la domination des puissants, déjouer les pièges cryptographiques, déchiffrer les aphorismes abscons des sectes diverses... Tout cela le rebute totalement. Il veut provoquer les acteurs pour qu'ils se révèlent dans leur véritable nature. Après, ça passe ou ça casse.

Citation typique

« Ça passe ou ça casse. »

Ce qu'il pense de...

- **VCS**: « Un moyen d'atteindre l'Illumination. Si si, je vous assure! »
- **Denis Lacordillère**: « Il est gentil, le chien-chien! »
- **Agathe Virier**: « Charmante demoiselle. Vous vivez chez vos parents? »
- **Niels Barsen**: « Il ne le sait pas encore, mais je lui fais une blague en l'empêchant de partir. »
- **Thierry Ruqué**: « Il faut que je le surveille, il va finir par griller un plomb. Et puis il a une mauvaise influence sur moi avec ses cigarettes qui font rire. »
- **L'ésotérisme**: « C'est un peu comme le loto, en moins drôle. Mais il y a gros à gagner. »

Ce qu'il sait

Charles Villedieu sait qu'il existe des Nephilim, des Selenim, et qu'il est un Ar-Kaïm. Il sait aussi que les Immortels ont de puissants ennemis qu'on appelle « sociétés secrètes » mais qu'il préfère appeler « sociétés sucettes ». Il sait que derrière chaque chose œuvrent les Champs magiques, et qu'il est un enfant de ceux-ci. Mais sorti de là... En fait, l'essentiel de ses connaissances provient de son indéfectible assiduité à VCS.

CHARLES VILLEDIEU, AR-KAÏM DU SERPENTAIRE

Sexe: M.

Âge: 49 ans.

Très Fortuné.

Savant.

Très Sociable.

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

Cœur: *Assez Initié.*

Lune Noire *Assez Initié, 5 puces*

Orichalque *Peu Initié, 6 puces*

Soleil *Assez Initié, 2 puces*

Feu *Peu Initié, 2 puces*

Eau

Peu Initié, 5 puces

Terre

Pas Initié, 8 puces

Compétences: *Armes (De poing) C, Arts martiaux M, Connaissance (Administration) C, Discrétion M, Équitation (Girafe) A, Esquive C, Passe-passe A, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information A, Savoir-faire (Serrurerie), Sciences (Électronique et Mathématiques) M, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Usages (Métiers de l'audiovisuel) M, Vigilance A.*

Traditions: *Ésotérisme C, Histoire invisible (la Révélation) A, Langue (Anglais, Allemand, Russe, Japonais...) C, Plans subtils (Akasha) C et Sciences occultes (Talents) A.*

Talents: *tous les Talents du Serpentaire au niveau Compagnon, sauf « Déplacement omis » à Maître.*

NOTE: *Charles Villedieu peut ouvrir automatiquement les Portes qui mènent de la Terre vers un Akasha, sans qu'il lui soit nécessaire d'en trouver la clef.*

VCS ET LE MONDE OCCULTE

LES IMMORTELS

Les Nephilim

Il y a très peu de Nephilim qui regardent la télévision, et encore moins qui regardent le câble. Pour l'instant, l'émission est passée à peu près inaperçue, mais cette situation ne saurait perdurer très longtemps.

Parmi ceux qui connaissent l'émission, très peu y voient un danger quelconque, tant le propos des reportages est éloigné de la réalité. Cela dit, ils ne sont en général pas pressés d'apparaître à l'écran.

Les Selenim

Ils n'ont pas encore fait l'objet d'un reportage, et sont suffisamment discrets pour échapper à VCS. Certains voient dans l'émission une façon de mesurer la vitesse à laquelle les humains percent l'hermétisme.

Les Ar-Kaïm

Ils sont pratiquement invariablement fans de l'émission. D'ailleurs, un bruit court selon lequel le directeur de GoldenEye Entertainment serait un Ar-Kaïm. La façon dont la sagesse millénaire des Nephilim est tournée en ridicule par VCS a de quoi faire sourire plus d'un Révélé, et il y a fort à parier que des Ar-Kaïm protègent VCS par l'intermédiaire du fan club, mais en toute discrétion.

LES ARCANES MINEURS

Les Mystères

Les Mystères sont régulièrement la cible de VCS, en raison de leur organisation souvent sectaire. Ils tentent de s'en protéger en guidant les journalistes vers d'autres acteurs occultes. Ils pensent que pour l'heure, VCS ne représente aucun danger. Ils se contentent de peu d'information, et il est relativement facile de les abuser. De plus, le fait qu'ils ne soient *a priori* motivés que par l'argent en fait des gens faciles à écarter.

Les Templiers

Les Templiers ont déjà été plusieurs fois inquiétés par VCS grâce à Franck Hébert. L'une de leurs fermes a d'ailleurs été découverte par les journalistes qui ont fait un reportage sur « une secte paramilitaire d'alchimistes néo-nazis ». Ils se doutent qu'un traître travaille à VCS. Ils veulent trouver lequel, l'exécuter, et faire disparaître VCS du paysage audiovisuel, par les méthodes les plus expéditives s'il y a urgence.

Les R+C

Les R+C s'intéressent de près à VCS. Ils veulent infiltrer l'émission, en contrôler les reportages afin de lutter contre leurs adversaires. Ils sont en passe de découvrir que les Templiers veulent éliminer l'émission, et cherchent un moyen discret pour les en empêcher. Ils vont sans doute pour ce faire tenter une alliance avec quelques Mystes ou quelques Ar-Kaïm.

La Synarchie

La Synarchie pense que VCS est une émission réellement dangereuse, et que ses journalistes sont très proches de découvrir des choses très gênantes, bien qu'elles ne les concernent pas directement. Ils s'apprêtent à monter un Degré dévolu au contrôle médiatique, dont VCS sera sans aucun doute la première victime.

La Société des Juges

Cette société sera développée dans *Le Livre du meneur de jeu*.

La Société des Juges n'a, pendant longtemps, prêté que trop peu d'attention à VCS. Cependant, quelques-uns de ses membres ont décidé de se servir de l'émission pour « lever des lièvres », c'est-à-dire rechercher des phénomènes étranges, débusquer Immortels et sociétés secrètes. Mais leurs relations sont à double tranchant; s'il s'avère que VCS a mis la main sur un trop gros morceau, la Société des Juges saura se montrer discrètement dissuasive, et les convaincra de ne pas passer le reportage trop sulfureux à l'antenne. Les membres de la société pensent en effet que d'une part cela mettrait leurs cibles en alerte, faisant éventuellement échouer leurs projets, et d'autre part, que les membres de VCS pourraient courir des dangers bien réels, alors qu'il est du devoir de la société de protéger les citoyens, quels qu'ils puissent être.

LE FUTUR

Si les Immortels ne font rien, les événements suivants vont se dérouler.

2001

Septembre

Émission sur le comte de Saint-Germain: un Selenim, photographié à Paris en 1874, est pourchassé par l'équipe de VCS. Il tente de disparaître sans succès. Il finit par accepter un

entretien, où il dit qu'il est en fait la réincarnation de Néfertiti, et que le célèbre couturier Raco Pabane est en fait un imposteur. Il ajoute que des aliens vont bientôt envahir la planète.

Octobre

Émission sur les pyramides d'Égypte: celles-ci sont en fait des accélérateurs énergétiques dont les Égyptiens se servaient pour voyager dans le temps. Ils ont ainsi transmis aux Templiers leurs cultes et leurs symboles.

Après la diffusion de l'émission, les locaux de VCS sont plastiqués par les Templiers. Denis Lacordillière est légèrement blessé, et passe à la une de beaucoup de journaux télévisés.

Novembre

L'audience de VCS s'envole, suite aux événements du mois dernier.

Émission sur Nicolas Flammel, l'alchimiste: les alchimistes voulaient découvrir la Pierre Philosophale, mais n'y sont pas parvenus. La Tradition existe toujours, mais elle a changé. Les alchimistes contemporains forgent à présent des Substances dans un laboratoire consacré aux quatre Éléments, et utilisent des catalyseurs. Au cours du reportage, on aperçoit un véritable laboratoire. Deux jours après l'émission, le propriétaire du laboratoire, un Onirim nommé Théophile, est transformé en Homoncule par les Mystères.

Décembre

Le CSA fait savoir que la trop grande récurrence des propos diffamants dans l'émission est un motif suffisant pour l'interdire. Cette manœuvre est le fait de la Synarchie. L'émission du mois de décembre n'est pas diffusée, mais VCS emporte une telle sympathie qu'une manifestation est organisée par un comité de journalistes défendant la liberté de la presse. Le défilé rassemble trois mille personnes, du jamais vu dans l'histoire de la télévision. Les membres de l'équipe passent le mois à

aller de plateaux de télévision en conférences. L'interdiction est levée à la fin du mois.

Le site de l'émission est créé par le fan club.

2002

Janvier

Émission sur l'Apocalypse: le calendrier a été modifié par le Pape Grégoire, car il ne correspondait qu'imparfaitement aux années solaires. Trois mois ont été supprimés, et le calendrier a été redéfini. Mais le calendrier Julien, imaginé par les Romains, était en fait le seul compte à rebours fiable pour prévoir l'Apocalypse. Grégoire était en fait un Templier qui a voulu tromper l'humanité. La fin du monde a en fait déjà commencé, le 31 décembre 1899, lorsqu'Aleister Crowley a exécuté un grand rituel appelant un météore d'Orichalque.

Février

Émission sur les Templiers. Les Templiers sont parmi nous: ils se réunissent dans des fermes, où ils forment un complot. Une véritable ferme templière est filmée en caméra cachée.

Mars

Émission sur les étranges activités des personnages joueurs: sans commentaire...

Avril

Émission sur les Nephilim: les Nephilim sont, comme chacun sait, le résultat du croisement entre un humain et un ange. On les reconnaît facilement parce qu'ils portent sur eux des métamorphoses les faisant ressembler à des créatures de légende. Il en résulte que Tolkien était un Nephilim, et que *Le Seigneur des anneaux* est un traité ésotérique sur les Nephilim. De nombreuses personnalités sont des Nephilim, comme les montrent fort bien certaines photos.

Mai

Émission sur la magie : des magiciens s'affrontent secrètement la nuit. Le reportage montre une scène de combat entre Nephilim et Templiers. On voit nettement un « Feu de Pharphar » s'écraser contre une voiture.

Juin

Émission sur les Rose-Croix : les rosicruciens sont des mystiques qui veulent suivre les traces de Jésus. Certains d'entre eux se sont rassemblés dans une secte fondamentaliste qui développe les pouvoirs psychiques de ses membres.

Juillet

Le siège social de la GoldenEye Entertainment est attaqué au lance-

roquettes. Charles Villedieu réussit à faire évacuer tout le monde. Une fois encore, aucune victime n'est à déplorer. Avec l'accord de la police, on fait croire à la mort de toute l'équipe.

Août

La chaîne diffuse une rétrospective de trois heures sur VCS. À la fin de l'émission, différentes personnalités de premier plan ne tarissent pas d'éloges sur les intrépides journalistes. *Le Cafard déchaîné*, hebdomadaire satirique, fait un numéro spécial sur VCS.

La police mène une enquête sur l'attentat, et découvre les terroristes : des membres d'une secte nommée Maison-Dieu. Dix d'entre eux sont arrêtés. Ils échappent au procès par un spectaculaire suicide collectif. On soupçonne le gouvernement de vouloir étouffer l'affaire.

Septembre

En grande pompe, l'émission reprend. Le plateau est écœurant de sentimentalisme. Les membres de l'équipe s'étreignent et pleurent à chaudes larmes. Le thème de l'émission est, bien entendu, la réincarnation, dont les Nephilim sont des virtuoses.

L'audience bat des records incroyables, bien qu'on parle de manipulation de mauvais goût de la part de la chaîne, destinée à faire monter l'audimat. Le mois suivant, la chaîne câblée VCS est créée : six heures de programme inédit chaque jour, le cauchemar des Immortels et des sociétés secrètes.



LES ENFANTS DU SIÈCLE LE TEMPS RETROUVÉ



LES ENFANTS DU SIÈCLE

LE TEMPS RETROUVÉ

PROLOGUE

Les Enfants du siècle est une campagne pour *Nephilim: Révélation* dont les six volets paraîtront dans *L'Immortel*.

Au cours de celle-ci, les Immortels vont traverser toute la période de la Révélation, puisque le premier volet se déroule en 1911, et le dernier... demain. Pour autant, dans un souci de simplicité, nous avons choisi de ne pas adapter les paramètres des armes aux différentes époques. Seule leur apparence change.

Avant de faire jouer le premier scénario des *Enfants du siècle*, vous devez savoir une chose ou deux.

Le temps s'écoulant entre deux épisodes est assez long. C'est à vous de combler ce temps par vos propres scénarios, qui devront s'intégrer dans la chronologie présentée en épilogue. À cet effet, nous avons disposé ça et là des encarts « Chemin de traverse ». Nous ne prolongerons pas les informations décrites dans ces encarts, que vous pouvez utiliser comme amorce de scénario. En outre, chaque épisode se conclut par un épilogue, que vous pouvez également exploiter. Remplir les trous de la chronologie a un intérêt certain : la campagne *Les Enfants du siècle* sera ainsi plus diluée dans le temps, et des événements que les Immortels auront vraiment vécus ressurgiront du passé.

Un mot doit aussi vous être dit à propos de cette campagne. Elle doit être formulée pour les Immortels comme un grand Effet Mnémos. Aussi, ce sont bien les Immortels que vos joueurs ont l'habitude d'incarner qui vivront la campagne. Mais le moment réel de cet Effet Mnémos, le présent des personnages des joueurs n'est pas l'époque

actuelle, qui fera l'objet du cinquième volet, mais un avenir très proche : demain ! Une partie du sel du dernier volet sera pour les joueurs cette découverte.

NOTE : *Le Livre des joueurs* et *Le Livre du meneur de jeu* sont nécessaires pour jouer cette campagne. Par ailleurs, les Tekhnès qui y sont utilisées sont présentées dans le supplément *Les Rose+Croix*, publié pour la deuxième édition de *Nephilim* ; leurs conversions sont disponibles sur le site de *Nephilim: Révélation*, au www.nephilim-rpg.com.

LE TEMPS RETROUVÉ, EN QUELQUES DATES

Premier volet	1911
Deuxième volet	1922
Troisième volet	1937
Quatrième volet	1942
Cinquième volet	Aujourd'hui
Sixième volet	Demain

L'HISTOIRE

31 DÉCEMBRE 1899, SUR LES RIVES DU LOCH NESS

Aleister Crowley — cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p. 57 — avait choisi la date du 31 décembre 1899 pour effectuer le rituel de l'Abra-Melin. Deux acolytes le suivaient, qui devaient contribuer à sa réussite grâce à leur puissance élémentaire : en effet, Irys et Gordien étaient respectivement Hydrim et Selenim. Cependant, nul n'avait prévu l'arrivée de Louis.

Louis était alors un petit enfant de trois ans, assez sage, très rêveur, passant son temps le nez en l'air à scruter les cieux le jour, les étoiles la nuit. Ce fameux soir de décembre, ses parents étaient venus fêter le nouvel an chez des amis écossais habitant non loin du Loch Ness. Alors qu'il était couché, entendant les adultes fêter la nouvelle année et le nouveau siècle qui s'ouvrait devant eux, admirant comme à son habitude les étoiles, il entendit l'appel des astres. Il se leva, grimpa à la

fenêtre, et sortit de la propriété, guidé et soutenu par des courants élémentaires quasi palpables.

C'est ce petit enfant que virent arriver Crowley et ses acolytes au moment clé du rituel. Brusquement, une déflagration élémentaire déchira le cosmos ; le Chien de Sirius se manifestait, et avec lui, le Saurien Mu. À cet instant précis, les Éthers convergèrent vers le petit enfant et fécondèrent son Ka-Soleil encore chancelant ; un Ar-Kaïm était né, le premier de la Révélation, l'Initiateur. Dans la confusion du moment, sous le traumatisme causé par le choc, Louis laissa s'exprimer ses nouveaux pouvoirs dans une explosion de puissance étourdissante et en profita pour s'enfuir. Il fut récupéré peu après par une armée de valets envoyée par ses richissimes parents pour le retrouver.

Aleister Crowley, intrigué par la naissance de ce nouvel être, demanda à Irys et Gordien de lui ramener l'enfant. Mais il n'avait pas prévu que ces derniers nourrissaient déjà un projet personnel pour l'enfant. En effet, liés par une Fulgurance amoureuse remontant à plusieurs centaines d'années, avant que Gordien ne devienne Selenim, ils désiraient depuis longtemps un enfant ; ils furent instantanément séduits par Louis et son étrangeté. Ils acceptèrent donc de partir à sa recherche, ne sachant pas vraiment si, une fois retrouvé, ils le livreraient à Crowley, d'autant qu'ils avaient perçu que ce dernier avait étrangement changé.

Mais Louis, qu'ils avaient à peine entrevu et dont ils ne savaient rien, fut très difficile à retrouver et se révéla très protégé par ses richissimes parents.

DEUX FAMILLES DANS LA TOURMENTE

Georges Rivebranche de Jouvençon, le père de Louis, et Victor Castel de Gouvernac, étaient amis depuis le lycée et fricotaient avec les milieux occultistes chacun de leur côté.

Georges appartenait à l'Hermetic Order of the Golden Dawn — HOGD — lorsqu'elle n'était pas encore entre les mains

de Crowley, et qu'il travaillait à Londres. Muté à Paris à la fin des années 1890, il retrouva ce qu'il identifia comme un groupement affilié à la HOGD, la Société des Amis de Sophia don de Dieu — SASD. Cette société théosophique était affiliée à la Rose+Croix, et menait quelques expériences occultes sans importance, se réunissant pour faire tourner les tables et discuter du sexe des anges.

Victor, du fait de sa brillante carrière d'industriel et du pouvoir temporel immense qu'il pouvait exercer, intégra vite les rangs des Francs-Maçons. Mais il ignorait – et ignore toujours – que sa loge est l'un des innombrables Degrés synarques infiltrés au sein de la Franc-Maçonnerie.

Vers 1908, Georges se porta acquéreur d'un ouvrage d'Aleister Crowley un peu particulier, car il faisait partie des quelques livres comportant des indications originales de Crowley, bien souvent délirantes, parfois très utiles et instructives. Et en effet, l'ouvrage recèle d'importants secrets.

L'OUVRAGE DE CROWLEY

Le livre acquis par Georges se nomme The Sword of Song.

Dans des passages autographes, Crowley explique, dans un verbiage ésotérique semi-délirant, les prémisses d'une nouvelle Science occulte, destinée aux humains. Ses propos traitent de la capacité des mortels à utiliser leur Ka-Soleil pour en tirer des effets magiques, à la manière des R+C, mais aussi de l'éventualité d'un pouvoir plus grand du Ka-Soleil, qui permettrait, à terme, de manipuler les Champs magiques à la manière des Immortels. Ces écrits sont très obscurs, compliqués, et ne constituent pas une notice de magie prête à l'emploi. Des initiés d'un Arcane mineur, surentraînés et extrêmement compétents en Traditions, ne pourraient en tirer une quelconque application qu'après quelques dizaines d'années de décryptage, d'essais et d'expériences. L'enjeu est immense, mais les moyens d'y parvenir très ténus.

De plus, l'ouvrage n'est pas un élément majeur de la campagne, il n'en est que le

début. Il vous appartient d'en changer non seulement le titre, mais aussi le contenu pour mettre en scène vos propres idées et pour servir au mieux votre propre campagne. Ce qui précède n'est qu'un exemple; les secrets que contient l'ouvrage sont ceux qui vous conviennent.

Victor, aidé de sa loge, apprit rapidement la nouvelle et renoua avec Georges. À force de se fréquenter, leurs enfants, Raphaël et Joséphine, firent connaissance et tombèrent éperdument amoureux l'un de l'autre. Victor, voulant entrer de plein pied dans la maison de son ancien ami pour mettre la main sur le livre, encouragea le mariage, mais Georges fit la fine bouche.

Enfin, excédé par l'insistance des enfants, de Victor qui se faisait de plus en plus pressant, et averti par ses compagnons de la SASD, il déclara publiquement, à qui voulait l'entendre, qu'il interdisait formellement le mariage et qu'il ne voulait plus que le sujet soit discuté.

GEORGES ASSASSINÉ

Victor, devant cette complication inopinée, décida d'en finir avec Georges, qui devenait gênant. Il chargea l'homme à tout faire de Raphaël, Léon, dont il connaissait le passé trouble, d'éliminer Georges, ce qu'il fit. Malgré l'enquête de la police, le meurtrier ne fut jamais retrouvé.

Georges étant veuf, il laissa derrière lui ses deux enfants, Joséphine et Louis, la sœur devant s'occuper de son petit frère jusqu'à sa majorité. Cette mort, bien que tragique, laissa Joséphine libre d'arranger son mariage avec Raphaël, grâce à l'active complicité de Victor, et malgré la mauvaise volonté évidente qu'y mirent les deux familles. Victor, définitivement entré dans la maison des Rivebranche, se lança à la recherche de la cachette de l'ouvrage, qu'il découvrit enfin le soir du mariage.

L'Acte I débute le 20 janvier 1911, le jour du mariage, un an après la mort tragique de Georges.

LES PERSONNAGES

LES RIVEBRANCHE DE JOUVENÇON

La tante Huguette.

Sexe: F.

Âge: 71 ans.

Très Fortunée.

Assez Savante.

Très Sociable.

Histoire: aînée de la famille, elle a épousé dans sa jeunesse un grand aristocrate anglais, et l'a suivi en Inde où ils sont restés dix ans. Revenue en France pour l'enterrement de ses parents, elle a pris la direction de la famille qu'elle mène d'une main de fer, à grand renfort de complots mesquins et de rumeurs offensantes.

Possessions: elle ne sort jamais sans son chien, Napoléon.

Ce qu'elle sait: Georges, le cadet de la famille, menait des activités étranges et répréhensibles dans l'ésotérisme avec la SASD, à Paris. Elle sait aussi qu'il avait une liaison avec une femme beaucoup trop jeune pour lui, Inès. Elle connaît les péripéties qui ont abouti au mariage et désapprouve cette désobéissance aux dernières volontés de Georges.

Ses réactions avec les Immortels: ces derniers ont intérêt à se montrer extrêmement courtois et « vieille France », sans quoi elle restera muette comme une tombe, ne délivrant les informations qu'au compte-gouttes, en les noyant sous d'innombrables souvenirs de jeunesse.

Interprétation: vous êtes insupportable. Vous ne manquez jamais une occasion d'être désagréable et de déballer les détails croustillants de la vie de vos ennemis. Au fond, votre solitude vous pèse, et vous êtes en train de vous aigrir.

Citation typique: « Moi, de mon temps, on ne se serait pas permis... »

Joséphine

Sexe: F.

Âge: 19 ans.

Histoire: cette superbe jeune femme a vécu depuis toujours dans le cocon surprotégé de sa famille. La mort de son père l'a peu affectée: elle le voyait si peu. Cependant, Georges mort, elle peut épouser Raphaël dont elle est éperdument amoureuse.

Possessions: le manoir abritant la fête du mariage lui appartient.

Ce qu'elle sait: son père n'était pas souvent là et il avait des occupations bizarres. D'autre part, Victor s'est montré très arrangeant sur le mariage, mais elle pense qu'il tient vraiment à l'avoir pour belle-fille.

Ses réactions avec les Immortels: elle se montre charmante, à moins de se sentir agressée.

Interprétation: vous êtes une jeune fille de bonne famille, qui ne comprend pas bien les petites intrigues qui se nouent autour d'elle et qui a été surprotégée. Vous vous inquiétez pour votre frère Louis, qui est de plus en plus étrange et renfermé, mais vous savez qu'à présent tout va bien se passer.

Citation typique: « C'est vraiment magnifique! »

N.B.: Joséphine devient, au cours du scénario, le nouveau simulacre d'Irys. Elle ne doit donc pas servir de simulacre à un autre Immortel et doit rester en vie.

Louis

Sexe: M.

Âge: 14 ans.

Très Fortuné.

Assez Savant.

Très Sociable.

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

Cœur: Très Initié

Le Cœur de Louis possède les huit Ka, tous au niveau Très Initié avec dix puces.

Compétences: Armes (De mêlée et De poing) A, Art (Littérature) C, (Musique et Photographie) A, Connaissance (Histoire) A, Discrétion C, Équitation (Cheval) A, Sciences (Mathématiques) A, Sports (Athlétisme et Natation) A, Usages (Aristocratie) A.

Traditions: Langue (Anglais, Latin et Grec) A, Plans subtils (Akasha) M et Sciences occultes (Talents) A.

Talents: Louis possède tous les Talents de toutes les Maisons au niveau Maître.

Histoire: Louis a vécu des événements très traumatisants, outre son Éveil. Sa mère est morte lorsqu'il avait six ans, en couches, mettant au monde un enfant mort-né, et son père a été assassiné il y a à peine un an. Il est très attaché à sa sœur, Joséphine, qui est pour lui une seconde mère. Louis ne domine pas ses pouvoirs, et il ne sait pas vraiment qui il est. Il ne s'est ouvert de ses expériences traumatisantes qu'à une seule personne: Norbert, qui s'est montré très gentil et très compréhensif.

Possessions: outre l'héritage qu'il ne possédera vraiment qu'à sa majorité, il porte toujours sur lui une jolie croix en argent, un cadeau de Norbert. C'est en réalité un artefact qui brouille les Champs magiques l'environnant et qui dissimule son Cœur lorsqu'on tente de l'examiner en Vision-Ka ou avec Sentir.

Ce qu'il sait: il a entendu, il y a un peu plus d'un an, une violente dispute entre Victor et Georges, à propos d'un livre très important. Il n'a pas bien compris de quoi il s'agissait, mais il est, depuis ce jour, distant avec Victor.

Ses réactions avec les Immortels: il n'aime pas les curieux et les gens s'intéressant de trop près à ses « particu-

larités ». Des Immortels trop entreprenants ne réussiront qu'à le faire fuir, voire, au pire, à provoquer une réaction violente et incontrôlable de sa part.

Interprétation: vous êtes un jeune adolescent, avec tous les problèmes inhérents à votre âge, mais qui, de plus, souffre d'un problème aigu de personnalité. Vous vous cherchez et vous demeurez très instable psychiquement. En situation de stress, votre nature reprend le dessus et déchaîne sa puissance. Le reste du temps, vous êtes surtout assez sombre, taciturne, voire fuyant.

Citation typique: « Non, non, tout va bien. Laissez-moi tranquille. »

N.B.: Louis est destiné à devenir l'un des personnages-clé de la campagne. Il ne doit, en aucune façon, périr.

LES CASTEL DE GOUVERNAC

L'oncle Stanislas

Sexe: M.

Âge: 68 ans.

Assez Fortuné.

Assez Savant.

Très Sociable.

Histoire: Stanislas est un vieil aristocrate pure souche, vivant de ses rentes foncières, qui malheureusement sont aujourd'hui de moins en moins rentables. Il n'a jamais fait grand-chose de sa vie oisive, hormis quelques duels et une sombre histoire avec une maîtresse dont il était follement amoureux, il y a de cela au moins trente ans. Il se désole du changement des mœurs et des activités lucratives de son frère cadet, Victor, qui a renié la terre pour fricoter avec l'industrie.

Possessions: des propriétés foncières et surtout, son chien se nommant Louis-Philippe.

Ce qu'il sait: il sait que Victor est franc-maçon. Lui-même a fricoté avec

eux, mais cela lui est passé, avec l'âge. Il connaît aussi le passé « chargé » de Léon, car c'est lui qui l'a présenté à Victor pour rendre service à l'une de ses connaissances.

Ses réactions avec les Immortels : il a horreur du « vulgaire », et daignera à peine leur parler si les Immortels ne font pas preuve d'une certaine classe. Si c'est le cas, il leur dira le peu qu'il sait, en agrémentant le tout de souvenirs de jeunesse.

Interprétation : vous êtes le pendant de la tante Huguette. Moins médissant, vous passez surtout votre temps à vous lamenter sur la modernité.

Citation typique : « Ah, mais de mon temps, les choses ne se passaient pas comme cela. »

Victor

Sexe : M.

Âge : 52 ans.

Très Fortuné.

Savant.

Très Sociable.

Histoire : Victor est le cadet d'une famille de grands aristocrates fonciers. Prévoyant, il a vite compris que bientôt nul ne pourrait vivre de la rente de ses terres, et il a consacré sa vie à monter un empire industriel et financier impressionnant. Parallèlement, il a intégré les rangs d'une loge franc-maçonne liée à la Synarchie. Il s'est fâché avec Georges à propos du livre et regrette d'avoir dû en arriver au meurtre, mais il est tout de même arrivé à ses fins.

Possessions : il possède lui aussi une maison à Balbec, où il loge toute sa famille pour les festivités.

Ce qu'il sait : il sait que Georges faisait partie de la SASD, que Norbert fait partie de la même loge que lui, et qu'il voudrait récupérer le livre. Il connaît le passé sulfureux de Léon : il

l'a engagé pour cela.

Ses réactions avec les Immortels : il est très pressé et n'aura probablement pas le temps de leur parler.

Interprétation : vous êtes un homme pressé, doublé d'un arriviste cynique, prêt à tout pour mener ses projets à bien.

Citation typique : « Oui, c'est intéressant, mais je suis pressé. Prenons donc rendez-vous. »

N.B. : Victor est promis à une mort tragique. Aucun Immortel ne doit s'incarner en lui.

Raphaël

Sexe : M.

Âge : 22 ans.

Très Fortuné.

Savant.

Très Sociable.

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

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (De mêlée) A (De poing) C, Connaissance (Géographie, Histoire et Psychologie) A, Équitation (Cheval) A, Esquive A, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information C, Sciences (Biologie, Mathématiques et Physiques/chimie) C, Sports (Athlétisme et Natation) A, Usages (Aristocratie et Universitaires) C, Vigilance C.

Traditions : Langue (Anglais) C (Allemand) A (Latin) C (Grec) A.

Histoire : Raphaël, bien qu'élevé de la même manière que tous les membres de sa famille, est attiré par tout ce qui a trait aux sciences et à la technologie. Il se cache derrière un vernis de culture générale, sous peine d'entendre les hurlements de toute sa famille profondément réactionnaire. Seul son père le

comprend, et Joséphine, la douce Joséphine dont il est tombé amoureux. Le meurtre de Georges l'a profondément touché, d'autant qu'il a été soupçonné pendant un temps, mais l'essentiel pour lui est que le mariage ait lieu.

Possessions : ce qui lui tient le plus à cœur est son laboratoire, dans la cave de la maison familiale, à Deauville.

Ce qu'il sait : il sait que son père fait dans l'occultisme et qu'il était lié avec Georges pour cela, principalement. Lui-même n'hésite pas à faire tourner les tables, de temps en temps, pour se distraire avec des amis.

Ses réactions avec les Immortels : il est très affable, jusqu'à ce que les Immortels se fassent trop pressants. Dans ce cas, il se pourrait bien qu'il les fasse mettre dehors.

Interprétation : vous êtes un jeune homme encore idéaliste et rêveur, qui croit fermement au Progrès et à la Science. Vous aimez votre épouse, mais ne vous refusez pas, de temps à autre, quelques excès de chair, malgré vos remords. Vous êtes en effet un séducteur né.

Citation typique : « Certes, c'est étrange, mais je suis sûr qu'on peut en trouver une explication rationnelle. »

N.B. : Raphaël est un des personnages-clé de la campagne. Il ne doit ni mourir, ni devenir le simulacre d'un Immortel.

LES PROFANES

Léon Balandrin, l'homme à tout faire

Sexe : M.

Âge : 40 ans.

Peu Fortuné.

Assez Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil: *Pas Initié.*

Compétences: *Armes (D'épaulé, De mêlée et De poing) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux C, Connaissance (Géographie) C, Discrétion C, Équitation (Cheval et Chameau) C, Esquive C, Lancer A, Passe-passe A, Recherche d'information A, Sciences (Soins) A, Sports (Athlétisme) C (Escalade) A (Natation) C, Survie (Désert) C et Usages (Colonies) A (Pègre) C, Vigilance C.*

Traditions: *Langue (Arabe, Anglais, Allemand, Chinois et Espagnol) A.*

Histoire: Léon est un ancien baroudeur dont la dernière expédition dans le désert égyptien a mal tourné. Il s'y est fait quasiment couper la jambe, et la médecine n'a pas réussi à lui en rendre l'usage parfait. Il boite donc, mais s'y est fait et demeure ainsi parfaitement agile et redoutablement efficace. Victor cherchait un compagnon pour son fils, afin que celui-ci puisse faire toutes les escapades et toutes les sottises qu'il désirait sans risque. Il a donc trouvé Léon, par l'intermédiaire de l'un de ses amis, industriel et trafiquant d'armes. Depuis, Léon est aussi l'homme de main de Victor, qui le charge d'affaires de plus en plus délicates, dont l'assassinat de Georges.

Possessions: il possède une garde-robe impressionnante, qui lui permet de s'introduire dans tous les milieux, une petite collection d'armes et quelques souvenirs de ses voyages. Sa richesse provient de la famille Castel de Gouvernac, qui lui fournit un logement, le nourrit et le blanchit gratuitement. Il peut aussi demander de l'argent à Raphaël et à Victor, qui le lui donneront si la somme reste raisonnable.

Ce qu'il sait: il sait qui est l'assassin de Georges — et pour cause! —, et que Victor, qui est vaguement franc-maçon, voulait s'allier avec la famille Rive-branché de Jouvençon, et récupérer son ouvrage important.

Ses réactions avec les Immortels:

il reste courtois en toute occasion, mais s'arrangera pour faire disparaître les Immortels s'ils le soupçonnent du meurtre, et à plus forte raison s'ils l'accusent.

Interprétation: vous êtes un homme sans foi ni loi, mais vous tenez toujours vos engagements professionnels. Vous êtes attaché à la famille des Castel de Gouvernac, au père comme au fils. Mais le père vous semble plonger dans une folie mégalomane de plus en plus sensible depuis le meurtre de Georges. Vous n'êtes pas très à l'aise dans le monde, et Raphaël, qui vous apprécie beaucoup, ne va pas manquer de vous présenter à tous les invités, ce qui vous rend extrêmement nerveux.

Citation typique: « *Oui, Monsieur. Bien sûr, Monsieur.* »

Le commissaire Lenoir

Sexe: M.

Âge: 50 ans.

Peu Fortuné.

Assez Savant.

Peu Sociable.

Caractéristiques: *Peu Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Assez Endurant, Peu Séduisant.*

Ka-Soleil: *Pas Initié.*

Compétences: *Armes (De poing) C, Art (Musique) A, Arts martiaux A, Connaissance (Administration) C, Discrétion A, Esquive A, Lancer C, Piloter (Automobile) A, Recherche d'information M, Sports (Athlétisme) A, Survie (Milieu urbain) C et Usages (Grand monde) A, Vigilance M.*

Traditions: *Ésotérisme A, Langue (Latin) A.*

Histoire: le commissaire Lenoir est un gros bonhomme chauve que la vie n'a pas épargné. Sa femme est morte il y a vingt ans, dans un accident de calèche suspect. Après avoir enquêté

sur la question, le commissaire est arrivé à la conclusion que le monde n'était peut-être pas ce qu'il semblait être. Il a continué ses recherches, mais en vain. Sa certitude s'était presque éteinte, lorsqu'il a rencontré le docteur Lastrade, convaincu lui aussi qu'on ne leur disait pas tout. Depuis cinq ans, date à laquelle le commissaire et le docteur ont commencé à travailler ensemble, ils débusquent l'étrange et l'insolite pour découvrir ce qu'il en est et sauver, s'il y a lieu, l'humanité en péril.

Possessions: un vieil imperméable élimé, une pipe, un pistolet et, sa fierté, une petite automobile.

Ce qu'il sait: il pense que les vampires existent et qu'ils se livrent une guerre invisible sans merci. Sur l'enquête, il ne connaît que le versant officiel des deux grandes familles, et ce que tout le monde voudra bien lui raconter.

Ses réactions avec les Immortels:

le commissaire, si les Immortels ne se montrent pas extrêmement discrets, va vite les suspecter d'être des créatures étranges et d'être liés au meurtre, bien que tous les témoignages affirment qu'ils étaient présents avec tout le monde lors de l'assassinat. Il va donc, très probablement, les mettre sous surveillance et ne les lâchera pas.

Interprétation: vous êtes un homme vieilli précocement par le deuil de votre femme que vous n'avez toujours pas surmonté. Vous aviez fini par vous réfugier dans la boisson, mais votre meilleur ami, le docteur Lastrade, vous a tiré de ce mauvais pas, et vous aide dans votre grande quête de vérité, pour laquelle vous êtes prêt à tout.

Citation typique: « *Soyez sans crainte, Madame, j'aimerais juste vous poser quelques petites questions...* »

Le docteur Lastrade

Sexe: M.**Âge:** 47 ans.*Peu Fortuné.**Assez Savant.**Peu Sociable.***Caractéristiques:** *Peu Agile, Peu Fort, Intelligent, Assez Endurant, Assez Séduisant.***Ka-Soleil:** *Pas Initié.***Compétences:** *Armes (De poing) A, Art (Photographie) C, Connaissance (Psychologie) C, Discrétion A, Équitation (Cheval) A, Esquive A, Recherche d'information C, Sciences (Biologie) C (Physiques/chimie) A (Soins) M, Usages (Universitaires) C, Vigilance C.***Traditions:** *Ésotérisme A, Langue (Latin) C (Grec) C (Français) C.*

Histoire: le docteur Lastrade est un homme intelligent, mais aussi très imaginaire. Il a un frère travaillant pour Scotland Yard qui lui a parlé d'événements bizarres, de phénomènes inexplicables et autres étrangetés. Lastrade se posait beaucoup de questions, mais il a fini par trouver des réponses en lisant l'œuvre de Bram Stoker. Pour lui, depuis ce jour, les vampires existent, et ils sont dangereux. Son obsession lui a coûté son poste en Angleterre, comme médecin légiste, ce qui l'a poussé à retourner en France, le pays de sa mère. Il y a rencontré le commissaire Lenoir, qui avait remonté nombre de pistes corroborant ses propres recherches. Ils travaillent aujourd'hui ensemble.

Possessions: un cabinet de médecine, un pistolet léger, une bibliothèque ésotérique impressionnante, du matériel d'investigation, du matériel photographique.

Ce qu'il sait: il pense que les vampires existent et qu'il faut les éradiquer. Sur l'affaire, il ne sait rien.

Ses réactions avec les Immortels: il va vite repérer les Immortels et faire part de ses remarques au commissaire. Il ira, au besoin, jusqu'à les espionner lui-même, malgré ses piètres talents.

Interprétation: vous êtes persuadé qu'ils existent, et qu'ils vous en veulent pour vos recherches. La médecine légale n'est pour vous qu'un prétexte pour découvrir des faits corroborant vos dires. Quand vous aurez assez de preuves, vous publierez un livre sur le sujet. Jusqu'à ce jour, discrétion et mystère.

Citation typique: « Mais, vous ne trouvez pas qu'il se passe ici des choses... étranges ? »

LES ARCANES MINEURS

Norbert Malassis

Sexe: M.**Âge:** 35 ans.*Fortuné.**Savant.**Assez Sociable.***Caractéristiques:** *Assez Agile, Peu Fort, Très Intelligent, Peu Endurant, Assez Séduisant.***Ka-Soleil:** *Assez Initié.***Compétences:** *Armes (De mêlée) A (De poing) C, Art (Architecture) C (Comédie) C, Connaissance (Histoire) A (Psychologie) A, Discrétion M, Équitation (Cheval) A, Esquive C, Recherche d'information C, Rituels C, Sports (Athlétisme) A, Usages (Franc-maçon) M (Grand monde) C, Vigilance M.***Traditions:** *Arcane mineur (Bâton) A (Denier) C, Ésotérisme C, Langue (Latin) M (Grec) M, Plans subtils (Akasha) A et Sciences occultes (Alchimie) A (Talents) A.*

Histoire: Norbert a commencé une carrière de haut fonctionnaire lorsqu'il était jeune, et il a très vite intégré les

rangs d'une loge franc-maçonne. Il est devenu grand maître de la loge il y a deux ans, alors qu'il connaissait déjà Victor, suivait son parcours et le manipulait pour récupérer l'ouvrage de Georges. Il a rencontré ce dernier peu avant sa mort, et son fils Louis a attiré son attention. Il a fait sa connaissance petit à petit et lui a récemment offert un pendentif qui dissimule sa nature magique.

Possessions: une canne-épée, un pistolet léger chez lui, quelques ouvrages ésotériques.

Ce qu'il sait: il sait que les Nephilim existent, ainsi que les Selenim et les Ar-Kaïm. Louis lui a semblé particulièrement puissant et intéressant de ce point de vue. Il sait aussi qu'il appartient à une société secrète nommée la Synarchie, qui lutte contre le désordre que les acteurs occultes peuvent répandre sur le monde et qu'actuellement, il doit, pour la loge et même l'organisation dans son ensemble, retrouver le livre. Il a emmené avec lui Guillaume, qu'il sait Templier et qu'il manipule.

Ses réactions avec les Immortels: il va très vite comprendre ce que sont les Immortels, et tenter de sympathiser avec eux pour éviter qu'ils ne le soupçonnent de quoi que ce soit, et qu'ils fourrent leur nez dans ses affaires. Il restera, dans tous les cas, courtois et affable, tout en songeant, dans l'éventualité où les Immortels se montrent trop pressants et dangereux, à les éloigner ou les mettre hors de combat.

Interprétation: vous êtes manipulateur et cynique mais vous répugnez à faire couler le sang de vos mains. Vous trouvez toujours le moyen de laisser faire la sale besogne par les autres. De plus, vous êtes d'une duplicité infailible, ou presque, ce qui vous permet de toujours mener vos projets à bien, sans faillir.

Citation typique: « Ne vous inquiétez pas, tout va s'arranger. Mais au fait, où est donc passé Louis ? »

N.B. : Norbert étant un personnage-clé de l'intrigue, il serait dommageable qu'un Immortel s'incarne en lui, ou le tue avant son heure.

Inès d'Étang, membre éminent de la SASD

Sexe : F.

Âge : 24 ans.

Assez Fortunée.

Savante.

Assez Sociable.

Caractéristiques : Très Agile, Forte, Intelligente, Très Endurante, Très Séduisante.

Ka-Soleil : Assez Initiée.

Inès maîtrise tous les rituels R+C et Tekhnès de la branche du Corps au niveau Compagnon.

Histoire : Inès est la fille de deux hauts dignitaires de la R+C. Son apprentissage ésotérique a donc commencé très tôt, et elle s'en est très vite montrée digne. Ses parents, eux-mêmes très doués, se sont rendus compte qu'ils ont donné naissance à une petite merveille, dont les possibilités immenses ont été immédiatement développées. Inès a donc monté les échelons de sa fraternité très rapidement, et, à sa majorité, s'est vue confier une mission de confiance : devenir la maîtresse de Georges, sans qu'il ne se rende compte de rien, pour le contrôler et récupérer le livre. La R+C a très vite compris que Georges menaçait de leur échapper grâce au livre, et ils sont depuis lors prêts à tout pour récupérer l'ouvrage. Les agissements de Victor ont pourtant jeté le trouble dans le plan de la fraternité.

Possessions : un revolver, de délicieuses toilettes, une tenue de monter-en-l'air.

Ce qu'elle sait : elle sait que Georges appartenait à la SASD, et pour cause, et que Victor avait des liens avec une loge franc-maçonne.

Elle se doute qu'un dignitaire de la loge est présent à la réception, et mène son enquête très discrètement. Elle cherche toutefois à rester dans l'ombre car elle est chargée d'approcher la famille Castel de Gouvernac, par tous les moyens. Elle doit rester insoupçonnable durant toute la réception, car c'est Marius qui se charge du sale boulot. Bien sûr, Inès et Marius ne se parlent pas et font comme s'ils ne se connaissaient pas.

Ses réactions avec les Immortels :

elle se montre fuyante et cherche, dans la mesure du possible, à se faire oublier d'eux. S'ils viennent lui parler, elle se montrera affable et très brillante, et répondra à leurs questions, toute discrétion gardée.

Interprétation : vous êtes une femme superbe, brillante, exceptionnelle, et vous le savez. Vous attendez votre heure, tissant soigneusement votre toile afin de mieux prendre vos proies à votre piège subtil. Mais vous êtes aujourd'hui une observatrice neutre.

Citation typique : « C'est charmant de votre part. Auriez-vous maintenant l'audace de m'inviter à danser ? »

N.B. : Inès est un personnage-clé de la suite de la campagne. Les Immortels ne doivent pas la tuer, ni s'incarner en elle.

Marius Montrachet, membre de la SASD

Sexe : M.

Âge : 30 ans.

Assez Fortuné.

Assez Savant.

Peu Sociable.

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

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (D'épaulé et De mêlée) C, (De poing) M, Arts martiaux C, Discrétion M, Équitation

(Cheval) C, Esquive M, Lancer C, Passe-passe A, Piloter (Automobile) A, Recherche d'information A, Rituels A, Sports (Acrobatie) M, (Athlétisme) M, (Escalade) C, (Natation) A, Usages (Grand monde) A, Vigilance M.

Traditions : Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A, Langue (Anglais) C.

Marius Montrachet maîtrise toutes les Tekhnès de la branche du Corps au niveau Apprenti.

Histoire : Marius est devenu orphelin à l'âge de huit ans. Ses parents pauvres ne lui avaient rien laissé, et il a échappé pendant des semaines aux recherches qu'avait entreprises son oncle acariâtre pour le retrouver. Il finit par attirer l'attention des d'Étang, toujours à l'affût de prodiges faciles à récupérer, qui le recueillirent. Il devint, en quelque sorte, le grand frère d'Inès, qui finit pourtant par dépasser ses capacités et le séduire par sa beauté juvénile. Et depuis un inoubliable soir d'orage, leurs relations sont plus qu'ambiguës, laissant la jalousie croître et sourdre dans le cœur de Marius. Depuis qu'elle a dû servir de maîtresse à Georges, il ne pense qu'à se l'approprier.

Possessions : un revolver lourd, et dans une consigne, un fusil extrêmement meurtrier.

Ce qu'il sait : il sait qu'Inès était la maîtresse de Georges, que ce dernier a été assassiné par quelqu'un qui se trouve très probablement au mariage, que Victor fait partie d'une loge et enfin qu'il doit, à tout prix, récupérer l'ouvrage.

Ses réactions avec les Immortels : Marius évite au maximum de lier contact avec les invités. Si les Immortels viennent lui parler avec insistance, il répondra très sommairement, sans se démonter. Il a repéré le Templier et sait que ce dernier constitue une fausse piste très efficace pour perturber l'enquête des Immortels.

Interprétation : vous êtes torturé et déchiré entre votre amour pour Inès, votre mission, et la loyauté que vous devez à la famille d'Étang. Vous êtes pourtant une parfaite machine à tuer, conçue exclusivement dans ce but, et vous vous acquittez de votre mission avec le calme et le détachement des vrais professionnels.

Citation typique : « Il faut toujours rester calme ; si vous cédez la panique, vous commettez des erreurs. »

N.B. : Marius est un personnage-clé de la campagne. Les Immortels ne doivent pas le tuer, ni s'incarner en lui.

Guillaume de Brie de Lançon, Manteau Noir

Sexe : M.

Âge : 26 ans.

Très Fortuné.

Assez Savant.

Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Peu Intelligent, Assez Endurant, Sédaisant.

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (De mêlée et De poing) C, Art (Architecture) C, Arts martiaux A, Connaissance (Histoire) A, Équitation (Cheval) C, Esquive A, Sport (Athlétisme) A, (Natation) A, Usages (Grand monde) M.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme A, Langue (Anglais, Latin et Grec) A, Sciences occultes (Alchimie) C.

Histoire : Guillaume est l'unique rejeton d'une grande dynastie de Templiers méritants voire brillants, dont les noms émaillent régulièrement l'histoire de l'ordre. Son père a essayé de l'initier aux grands préceptes templiers, mais le fils s'est toujours montré rétif, et totalement imperméable à tout ce qu'il pouvait lui apprendre. Il n'a retenu de ces enseignements que l'existence des

Nephilim, et l'histoire de l'Alchimie, pour laquelle il s'est pris de passion. Il s'est alors mis à collectionner des monceaux d'ouvrages plus ou moins sérieux traitant du sujet. Il piétinait lorsqu'il a rencontré Norbert, qui lui a fourni des explications de plus en plus satisfaisantes. Il a fini par se rallier, sans le dire à son père, à la loge et en est devenu un membre assidu, déployant des trésors de discrétion pour cacher la vérité à son père. C'est jusqu'à présent réussi, et il est un pion parfait entre les mains de Norbert.

Possessions : une impressionnante garde-robe, un étalon arabe superbe, un pistolet lourd ouvragé aux armes de sa famille, quelques ouvrages traitant de l'Alchimie.

Ce qu'il sait : il connaît l'existence des Nephilim, et il sait beaucoup de choses sur l'Alchimie, profane et Nephilim. Sinon, il sait juste que Norbert est très intéressé par Louis et qu'il compte lui faire intégrer la loge dès qu'il aura un peu vieilli.

Ses réactions avec les Immortels : il est très affable et ouvert avec eux, jusqu'à ce qu'il se rende compte de leur nature, ou que Norbert l'en informe. Dès lors, son unique pensée sera de faire de l'un d'eux son homoncule afin de pouvoir exercer l'art de l'Alchimie et atteindre le Grand Œuvre. Il ira jusqu'à se procurer, très rapidement, de quoi mettre son projet à exécution.

Interprétation : vous êtes un jeune homme très exubérant et un peu fou, qui rêve d'atteindre l'illumination par la pratique de l'Alchimie, et qui est prêt à tout pour y arriver. Vous disposez d'ailleurs de moyens conséquents, relevant à la fois de votre fortune personnelle, du Temple et de la loge. Vous savez que beaucoup vous prennent pour un fou, mais ils n'ont rien compris.

Citation typique : « Mais mon cher, vous savez bien que tout ce que l'on peut raconter sur la Pierre Philosophale n'est que fadaïses. »

LES IMMORTELS

Irys, Hydrim

Métamorphe : Naïade

Métamorphoses : Peu Occultées

Ka dominant : Initiée

Magie : Percevoir (M), Sentir (M), Modifier (M), Communiquer (M), Transformer (M), Déplacer (M).

Kabbale : Malkut (A), Yesod (C), Hod (C), Netzah (A).

Irys possède tous les sorts qu'elle est en mesure de maîtriser.

Simulacre : Amandine du Bergeac.

Sexe : F.

Âge : 32 ans.

Assez Fortunée.

Savante.

Peu Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Peu Forte, Assez Intelligente, Peu Endurante, Très Sédaisante.

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (De mêlée) M, Art (Chant) A (Danse) C (Peinture) A (Littérature) A, Arts martiaux C, Connaissance (Géographie) C (Histoire) M/A, Discrétion C, Équitation (Cheval) M/A, Esquive M, Lancer M, Recherche d'information C, Rituels M, Savoir-faire (Broderie) M, Sciences (Soins) A, Sports (Acrobatie) C (Athlétisme) C, (Escalade) A (Natation) M, Usages (Aristocratie) M, Vigilance C.

Traditions : Arcane Majeur (La Force) C, Arcane mineur (Bâton) A (Coupe) C, Ésotérisme M, Histoire invisible (les Guerres élémentaires) C (l'Hermétisme) M (les Nouveaux Mondes) M, Langue (Allemand) A (Latin) A, Plans subtils (Akasha) C (Anti-Terre) A et Sciences occultes (Kabbale) A (Magie) C.

N.B. : Les niveaux du Nephilim sont en gras.

Histoire : Irys a traversé les événements des Guerres élémentaires sans

trop savoir quoi faire, mis à part survivre. Son existence a en fait changé lorsqu'elle a rencontré Gordien, pendant l'ère arthurienne. L'Onirim devint son chevalier servant, ils furent frappés à jamais par une Fulgurance Amoureuse, et jurèrent de ne jamais se séparer, ce qu'ils firent. La transformation de Gordien en Selenim fut un passage difficile, mais Irys l'accepta comme il était, et leur immortalité reprit son cours normal. Depuis ce temps, Irys suit Gordien et l'aide à réaliser son grand dessein, même s'il signifie peut-être pour eux deux la mort.

Possessions: une garde-robe complète et un très beau stylet en argent. Elle porte en permanence autour de son cou l'ancienne Stase de Gordien, un joli camée.

Ce qu'elle sait: Irys connaît les événements du 31 décembre 1899, elle sait exactement qui est Louis, quelles activités poursuivait Georges, qui l'a tué. Elle ne reconnaît cependant ni Inès, ni Marius.

Ses réactions avec les Immortels: elle sait qu'elle ne peut que difficilement cacher sa véritable nature à des Immortels, elle affronte leur présence en leur parlant et en se montrant ouverte et affable. Elle ne leur révélera pas grand-chose sur Georges, et surtout rien sur Louis qu'elle protège de loin.

Interprétation: vous avez pas mal baroudé, et vous savez que les projets que vous nourrissez avec Gordien sont extrêmement dangereux à mettre en place. Vous vous montrez très discrète, d'autant que vous comprenez assez vite que vous et votre compagnon avez mis le pied dans un panier de crabes. Pourtant, il vous faut rester et récupérer à tout prix Louis, avant qu'il ne commette un acte vraiment grave et qu'il attire l'attention d'autres Immortels. Vous êtes prête à tout pour sauver la vie de Gordien et de Louis, que vous pensez beaucoup plus fragiles que vous.

Citation typique: « Il nous faut garder notre calme. La situation s'envenime. »

N.B.: Irys est un personnage-clé de la campagne. Elle ne doit pas disparaître.

Alexandre du Marroux dit Gordien, Selenim

Sexe: M.

Âge: 507 ans.

Fortuné.

Savant.

Peu Sociable.

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

Noyau: Initié

Réserve: 100 « puces »

Compétences: Armes (De mêlée) M (De poing) C, Art (Architecture) M (Danse) A, Arts martiaux A, Connaissance (Géographie) A, (Histoire) A, Discrétion C, Équitation (Cheval) C, Esquive M, Passe-passe A, Piloter (Voilier) A, Recherche d'information C, Sports (Athlétisme) C (Escalade) A (Natation) C, Survie (Mer) C et Usages (Aristocratie) C, Vigilance C.

Traditions: Arcane Majeur (La Force) C (L'Étoile) M, Arcane mineur (Bâton) A (Coupe) C, Écotérisme M, Histoire invisible (Compacts secrets) A (Hermétisme) C (Guerres secrètes) A (Nouveaux Mondes) M, Langue (Copte) A (Hébreux) A (Latin) A (Grec) A (Anglais) A (Allemand) A (Espagnol) A (Portugais) A, Plans subtils (Akasha) A (Anti-Terre) C et Sciences occultes (Anamorphose) C (Kabbale) C (Magie) A (Nécromancie) C (Talents) A.

Nécromancie: Spiritisme (M), Clairvoyance (M), Animation (M); Possession (M), Astral (M), Corruption (M).

Anamorphose: Visage (M), Extrémité (M), Peau (M); Membres (C), Tronc (M), Appendices (C).

Gordien possède tous les Rites et les Aspects qui peuvent vous arranger.

Histoire: Gordien n'a fait que sauver sa peau jusqu'à sa rencontre avec Irys. Là, il est parti avec elle sur les routes du monde, complètement bouleversé. Cependant, sa sensibilité à fleur de peau n'a fait qu'empirer, ce qui l'a progressivement affaibli et a hâté sa transformation. Cette dernière n'a pourtant changé en rien ses liens avec Irys. Pendant les Lumières, alors qu'Irys s'était retirée pour méditer sur la Magie, la construction d'un Domaine et le sens de ses études, Gordien a fait connaissance avec un Adopté de l'Étoile qui l'a, peu à peu, initié aux secrets de l'Arcane Majeur. Gordien fut emballé et coopéra du mieux qu'il pouvait. Il en vint à développer sa propre théorie, selon laquelle la situation actuelle de la Terre est le résultat de nombreuses catastrophes et de multiples erreurs; la pollution de la Terre par l'Orichalque, les constructions des humains et des Immortels, les nombreux Royaumes, enfin, tout ce qui peut modifier, même de façon très subtile, l'architecture des Éléments de la Terre repousse le passage de l'Iz. Son grand projet est de provoquer un cataclysme magique, pour d'une part consumer tout l'Orichalque se trouvant sur Terre, et d'autre part, redonner un aspect plus naturel et sauvage à l'agencement des Éléments sur Terre, hâtant ainsi le retour de l'Iz. Irys crut en son projet. Depuis lors, ils parcourent tous deux le monde afin de trouver des réponses à leurs questions et de mener à bien leur plan. Leur rencontre avec Louis les a bouleversés car ils ont senti qu'ils avaient besoin de lui pour provoquer le cataclysme.

Possessions: quelques boîtes contenant les cendres de ses morts les plus fidèles et agréables, une canne-épée, un revolver léger.

Ce qu'il sait: Louis est un Ar-Kaïm d'exception. Gordien sait aussi tout ce qu'Irys a appris sur Georges et l'affaire du livre.

Ses réactions avec les Immortels:

il est plein d'humour mais essaie, le plus longtemps possible, de préserver le secret sur sa nature, à moins que l'un des Immortels ne soit Selenim, auquel cas il ira fraterniser. Mais dans tous les cas, il ne parlera à personne de son projet et de Louis.

Interprétation: vous êtes très préoccupé par vos soucis quotidiens, par Louis, par votre projet visionnaire. Pourtant, votre transformation a fait de vous quelqu'un de plus hédoniste, cherchant aussi les petits plaisirs de la vie, comme les humains, et tout particulièrement les plaisirs de la chair, mais avec Irys uniquement, et l'humour. Votre empressement à rire est presque sinistre, comme si vous cherchiez à profiter de votre vie avant la fin. Vous avez, au fond, très peur de ce que vous allez faire.

Citation typique: « Irys, mon amour, voulez-vous m'accorder une danse, la dernière peut être ? »

N.B.: Gordien est un personnage-clé de la campagne. Il ne faut pas qu'il périsse.

ACTE I, À BALBEC**INTRODUCTION**

Les Immortels reçoivent un courrier de l'un de leurs amis, Marcel Proust, qui les convie à Balbec à l'occasion d'un mariage très médiatique. En effet, deux grandes familles, les Castel de Gouvernac et les Rivebranche de Jouvençon, scellent l'union de leurs enfants Raphaël et Joséphine. C'est l'événement mondain de l'année, et les invitations sont rares. Il y a du beau monde à rencontrer.

Pourtant, un détail pourrait choquer les Immortels: la date du mariage. Quelle idée d'organiser une grande fête au mois de janvier ?

Le carton d'invitation indique un hôtel, le Richelieu, où Marcel attend les Immortels.

CHEMIN DE TRAVERSE...

Marcel Proust est un initié humain du Bateleur. Si l'un des personnages de vos joueurs fait partie de cet Arcane Majeur, vous pouvez très bien en faire l'initiateur de Marcel.

Ce dernier, après avoir été initié aux réalités du monde occulte, a décidé d'user de ses contacts et relations mondaines pour faire se rencontrer des personnalités occultes et pour faciliter les recherches des Immortels. Son rôle tient à la fois du médiateur et du messenger, et il s'acquitte avec talent et discrétion de sa tâche.

LES LIEUX**Balbec**

Balbec est une petite ville balnéaire en pleine expansion, car elle est devenue le lieu de rendez-vous de l'élite aristocratique et industrielle. Elle est couverte de manoirs rivalisant tous de splendeur et de luxe. Ses principales attractions, mis à part la plage avec ses installations et ses tentes, sont le grand hôtel Richelieu où se croisent les aristocrates les plus en vue de l'Europe et les artistes du moment, le Casino où l'élite dorée de Balbec vient chaque soir jouer sa fortune, les quelques restaurants luxueux et le salon de thé, lieu d'ostentation où se font et se défont les réputations.

L'hôtel Richelieu.

C'est le plus grand hôtel de Balbec, et le plus luxueux. Les chambres sont immenses, les domestiques impeccables, la décoration irréprochable. Chaque chambre, chaque salle est surdimensionnée dans cet établissement. Et bien sûr il dispose, dans toutes les chambres des dernières trouvailles du confort moderne, à savoir l'électricité, l'eau courante, et dans les suites, des phonographes.

Beaucoup d'invités logent à l'hôtel Richelieu, et en premier lieu, les Immortels, Proust, Inès, Marius,

Guillaume, Irys et Gordien qui se sont payé le luxe d'une suite.

L'église

L'église de Balbec n'est pas très grande, et tous les invités ne tiennent pas à l'intérieur. Les plus en retard doivent se contenter de rester à l'extérieur, ou d'attendre le cortège au café d'en face. Mais l'édifice est fort joli.

Bien que l'église ne joue aucun rôle dans l'intrigue, il serait bon d'égarer les Immortels en brochant sur toutes les symboliques qu'ils peuvent y trouver: les figures du corbeau, de la colombe et du pélican sont récurrentes à l'intérieur, elle abrite des gisants qui sont d'anciens Templiers, on peut compter de chaque côté neuf vitraux, eux-mêmes divisés en trois parties... L'important est de faire gamberger l'esprit de vos joueurs.

La propriété des Rivebranche de Jouvençon

Elle est immense, car le manoir est entouré de quelques hectares de jardin. Malheureusement, il est misérable, car c'est l'hiver et il est très mal entretenu. Dans un coin du jardin, non loin du bâtiment lui-même, se trouve la tombe de Georges, en marbre noir, imposante et très dépouillée. Seuls le nom du défunt et ses dates de naissance et de mort sont indiqués.

Le manoir est en forme de C, son aile droite étant consacrée aux invités, son aile gauche aux jeunes mariés et le corps du bâtiment aux réjouissances. L'intérieur de la bâtisse est un mélange troublant d'archaïsme et de modernité. Le corps du bâtiment est totalement aménagé selon le style art nouveau, couvert de tapis aux motifs géométriques, et alimenté par l'électricité. Il en est de même pour l'aile droite. Par contre, l'aile gauche est en pierre, les murs recouverts de tapisseries médiévales, d'époque probablement; certaines salles contiennent des armures et armoiries rappelant la gloire passée des Rivebranche de Jouvençon.

CHRONOLOGIE

J-1 Arrivée des Immortels à Balbec.**J Le mariage.**

- 11h Messe à l'église.
- 13h Sortie de la messe.
Séance de photographies.
- 15h Festin donné dans la propriété des Rivebranche de Jouvençon.
- 18h Les premiers invités s'en vont.
- 21h Légère collation.
- 22h Les personnes âgées et les membres des deux familles s'en vont.
- 23h Les jeunes femmes s'éclipsent avec la mariée dans l'aile gauche.
- 23h10 Guillaume s'éclipse, manifestement ivre.
- 23h15 Norbert s'éclipse discrètement en compagnie de Louis.
- 23h30 Début de la séance de spiritisme.
- 23h32 Norbert révèle à Louis que Victor a tué son père.
- 23h35 L'esprit de Georges se manifeste.
- 23h40 Louis trouve Victor, perd le contrôle de lui-même et le tue.

- 23h41 Norbert estourbit Louis et vole le livre. Il dépose ses deux fardeaux dans son manoir.
- 23h45 Gordien arrive à endiguer le fantôme de Georges.
- 23h55 Norbert réapparaît en compagnie de Guillaume.
- 0h00 Découverte du cadavre de Victor.
- 1h30 La police arrive sur le lieu du crime.

J + 1 Une enquête et un meurtre de plus.

- 10h00 Les interrogatoires commencent.
- 10h15 Le médecin légiste procède à l'autopsie.
- 14h00 Déjeuner mortuaire. Les convives sont libérés.
- 15h00 Règlement des modalités de l'enterrement avec les pompes funèbres.
- 15h30 Norbert rentre chez lui.
- 17h20 Norbert est assassiné par Marius d'une balle dans la tête. Marius fuit avec l'ouvrage. Il tue le simulacre d'Irys qui s'incarne en Joséphine.
- 18h00 On retrouve les vêtements de Louis tachés de sang.
- 18h30 On retrouve Louis complètement traumatisé.

LA SÉANCE DE SPIRITISME

Ce qui s'est passé

On décide, d'après une initiative de Raphaël, de faire tourner quelques tables entre le bourbon et le cigare.

On prépare avec cérémonie les tables munies d'alphabets de bois précieux, les verres de cristal; les convives s'assoient et appellent les esprits.

C'est à ce moment que Gordien, qui a envie de s'amuser un peu, appelle quelques esprits. Un verre à la main, dans un coin de la salle, il manipule les fantômes et donne des réponses complètement fantaisistes. Mais il ne s'est pas rendu compte que le cadavre de Georges n'est qu'à quelques mètres de la salle; il commet une erreur de manipulation et réveille malencontreusement le fantôme de Georges.

LE FANTÔME DE GEORGES

Georges est maintenant Pas Initié et Très Tourmenté.

Il ne se souvient plus de l'identité de son meurtrier, mais le fait de devoir subir cette cérémonie de mariage qu'il avait formelle-



ment interdite, de contempler Raphaël et Victor se pavaner dans sa propre demeure, et de savoir que ces écervelés osent se livrer à une séance de spiritisme est assez abominable pour lui permettre de déchaîner toute sa puissance.

Il invective tous les convives, sauf Marius et Inès, traite sa fille de catin, brise les vitres du manoir, renverse les verres et les tables, projette des invités contre les murs. C'est une véritable tornade qui se déchaîne dans la salle à manger.

Georges laisse libre cours à sa colère, et finit par disparaître dans un ultime effort de Gordien pour le juguler. Ce dernier s'effondre alors que la tempête se calme, laissant tous les convives interdits et stupéfaits.

Les conséquences

Les Immortels sont maintenant sûrs de plusieurs choses :

- ce mariage est vraiment fort étrange et dissimule des histoires de famille peu avouables ;
- les dernières volontés de Georges ont été bafouées ;
- Gordien est un Nécromant.

Sur un test réussi d'Endurant Difficile modifié par la Compétence Vigilance, les Immortels peuvent aussi constater qu'il manque quatre convives notables dans la salle : Victor, Norbert, Guillaume et Louis.

LE MEURTRE DE VICTOR

Ce qui s'est passé

Norbert a profité de la dispersion des convives pour parler sérieusement à Louis, qui de son côté se sent mélancolique et se pose de plus en plus de questions à propos de la mort de son père. Norbert révèle alors à demi-mot à Louis que c'est Victor qui est à l'origine du meurtre. Louis perd le contrôle de lui-même et va trouver Victor, qui est en train d'ouvrir le coffre du bureau de Georges pour se saisir de l'ouvrage. Voyant cela, Louis se laisse submerger par les émotions, se retrouve en

surcharge et déchaîne le Talent « Ruisseau de sang » de la Maison du Verseau. En quelques instants, Victor est vidé de son sang et tombe au sol, exsangue.

Norbert, qui n'a pas perdu une miette du spectacle, étourdit un Louis complètement traumatisé et s'empare du livre. Il s'éclipse discrètement de la demeure et dissimule l'ouvrage, ainsi que Louis, dans son manoir. Il revient ensuite aussi discrètement que possible, mais laisse quelques traces dans le jardin, discernables sur un test réussi d'Intelligent Difficile modifié par la Compétence Vigilance.

Les conséquences

Victor est mort, et de manière peu banale : il est complètement vidé de son sang, sans présenter aucune trace de blessure. De plus, il n'y a aucune trace de sang dans la pièce ni ailleurs.

Louis a disparu, avec quelque chose qui se trouvait dans le coffre, ouvert et bien en évidence. Dans le coffre, on peut trouver quelques brochures mystiques concernant la SASD.

Cette pièce, ainsi que toutes celles qui l'entourent, est saturée en Lune Noire et en Orichalque. Il est impossible d'y pratiquer une quelconque Science occulte Nephilim pendant une semaine.

Quant à tenter un Rite sur le cadavre de Victor, c'est quasiment impossible ; il est Très Tourmenté.

LA POLICE, LES MEURTRES ET LES IMMORTELS

La police arrive une heure et demie après le meurtre de Victor. Elle boucle la propriété : nul ne peut en sortir avant la fin des interrogatoires. Après cela, tous les convives devront rester à Balbec jusqu'à la fin de l'enquête.

Mais très vite, le commissaire et le médecin légiste vont soupçonner les Immortels et les espionner sans cesse. En effet, l'aspect surnaturel du cadavre de Victor ne laisse pas subsister de doute pour eux : c'est un coup des vampires.

Très vite, une fouille de la maison s'engage. Sur un test réussi d'Intelli-

gent Peu Difficile modifié par la Compétence Vigilance, les Immortels peuvent découvrir, dans l'ancien bureau de Georges, dissimulé derrière une grande amphore, un phonographe poussiéreux avec un rouleau enregistré. C'est la reproduction sonore de la soirée où Georges s'est fait assassiner. Il était seul, on entend un vague grincement — c'est la fenêtre — et Georges qui s'écrie : « Léon, que faites-vous ici ? », suivi d'une détonation et d'un bruit sourd de chute.

ASSASSINAT DE NORBERT

Ce qui s'est passé

Norbert rentre chez lui et commence à faire ses bagages discrètement. Il ne s'est pas rendu compte que Marius le suivait. Ce dernier pénètre silencieusement dans la propriété de Norbert et le surprend dans sa chambre, le livre à la main. Il l'abat d'une balle dans la tête et fuit aussi vite qu'il est venu. Il doit être absolument irrattrapable. Sur son chemin, il croise Irys, qu'il abat également d'une balle dans la tête. Elle se réincarne en Joséphine.

Les conséquences

Le livre a encore disparu.

Norbert est mort et il est lui aussi très difficile à interroger grâce à la Nécromancie car il est Très Tourmenté.

On retrouve pas mal d'ouvrages occultes chez lui, et surtout, dans son bureau, des courriers signés par le grand ordonnateur des loges. Il n'y a pas d'adresses avec, mais la correspondance est édifiante. Brièvement, l'expéditeur ordonne à Norbert, grand maître de la loge, de retrouver le livre et de mettre Victor hors d'état de nuire, quel qu'en soit le moyen, car il devient dangereux et menace de trahir l'organisation.

La piste de la loge est impossible à remonter ; il y a trop peu d'éléments. Cependant ces indices, s'ils tombent entre les mains du commissaire et du médecin, ne feront que corroborer leurs



hypothèses et les pousser à agir vite.

Marius a disparu, ce qui le désigne comme coupable évident. Mais il est introuvable.

Louis est retrouvé, avec ses habits tachés de sang, ce qui ne laisse pas de plonger la police dans l'expectative. Mais Joséphine-Irys sait le protéger. L'affaire est étouffée.

ACTE II, MENSONGES R+C

PRINCIPE

Le deuxième acte est une accumulation de Mensonges R+C, destinés à semer les curieux et les importuns. Les Immortels, par leur enquête, ont retrouvé la trace de la SASD. Cette dernière n'est plus qu'une congrégation d'occultistes illuminés persuadés de faire partie de la Rose+Croix. Ils se réunissent maintenant autour d'un ouvrage, qu'ils passent des soirées à lire et à commenter, et qui n'est qu'un faux génial de l'ouvrage de Crowley. Pour donner plus de vraisemblance encore à leur piège, les R+C ont affublé l'organisation d'un dispositif de sécurité destiné à accroître l'illusion.

Mais le faux génial est lui aussi un Mensonge. Il permet de découvrir l'endroit où se trouve le véritable ouvrage de Crowley, au sein d'une magnifique bibliothèque ésotérique qui est un vaste traquenard.

Cet acte se déroule à Paris, pendant les grandes inondations causées par la Seine qui a largement débordé, ce qui ne facilite pas la tâche des Immortels.

PREMIER MENSONGE

La SASD

La SASD est maintenant privée de ses membres importants. Les autres, ceux qui restent, sont une ribambelle de pantins persuadés d'appartenir à une société théosophique de la plus haute importance. L'un des leurs,

Marius, a aujourd'hui disparu après leur avoir livré un ouvrage qu'il disait de la plus haute importance. Leur curiosité et leur imagination sans bornes ont fait le reste. Leurs réunions portent toutes sur l'ouvrage, qu'ils commentent sans fin, avec des airs de conspirateurs inspirés. Pour les Caractéristiques et les Compétences du sociétaire moyen, se référer à l'archétype R+C dans le *Livre du meneur de jeu*.

Les locaux

L'immeuble de la société, où se déroulent toutes les réunions, était le siège officiel de la SASD, qui se présente officiellement comme un club de réflexion, dans la ligne directe de la tradition des salons philosophiques. C'est un immeuble plutôt récent, qui n'aurait rien de particulier, si ce n'est qu'il est malheureusement situé en bord de Seine, et que le premier étage de l'immeuble est intégralement inondé. Les sociétaires, qui ont décidément le goût du secret, accèdent aux salons du deuxième étage en empruntant la voie maritime, par barque, et entrent par les fenêtres, ce qui a l'air de les amuser au plus haut point.

L'intérieur est cossu et n'a que peu d'intérêt, si ce n'est le coffre-fort, situé dans le bureau, qui contient le faux ouvrage.

Le dispositif de sécurité

Les R+C ont engagé une vingtaine d'hommes de main pour protéger les sociétaires d'une éventuelle agression, et d'un vol éventuel. Les sociétaires sont au courant, et cela rajoute une bonne dose de piment à leurs réunions, et leur permet de prendre des airs de grands conspirateurs. Ils se tiennent d'ailleurs sur leurs gardes.

Les locaux sont occupés par les hommes de main lorsque les sociétaires ne se réunissent pas. Sinon, ils bouclent le quartier, en surveillant des toits, des immeubles inondés de la rive d'en face, du fleuve et du côté sec de

1

l'immeuble. L'organisation est très professionnelle et fait donc très sérieux, d'autant que les gardes n'hésitent pas à tirer sur tout ce qui se fait trop pressant ou dangereux.

L'HOMME DE MAIN TYPE

Sexe: M.

Âge: 28 ans.

Peu Fortuné.

Peu Savant.

Peu Sociable.

Caractéristiques: Agile, Fort, Peu Intelligent, Endurant, Peu Séduisant.

Ka-Soleil: Pas Initié.

Compétences: Armes (D'épaule) C, (De poing) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Esquive C, Recherche d'information A, Sports (Athlétisme) C (Escalade) C (Natation) A, Survie (Urbaine) C et Usages (Pègre) C, Vigilance M.

Traditions: Langue (Argot) M.

Ils sont tous habillés très discrètement, dans les tons sombres, dans des costumes confortables et mal coupés. Ils ont tous sur eux un revolver lourd, des munitions, et quelques-uns, notamment ceux qui tiennent les toits, bénéficient d'un fusil à longue portée. Sur eux, ils n'ont que de l'argent. Enfin, ils ne savent rien, si ce n'est qu'un homme correspondant à la description de Marius est venu, il y a deux semaines, les trouver les uns après les autres et les a payés d'avance pour protéger la SASD pendant son absence. Il n'a toujours pas réapparu.

Ce que fait la SASD ne les concerne pas; ils font leur travail, un point c'est tout. De toute façon, ils prennent, à raison, les sociétaires pour des doux dingues.

DEUXIÈME MENSONGE

Reconnaissance du livre

Après les péripéties parisiennes à la SASD, les Immortels ont enfin récupéré ce qu'ils croient être le fameux ouvrage. Mais la surprise va être de taille, lorsqu'ils vont se rendre compte qu'ils l'ont déjà vu dans nombre de librairies ésotériques, édité et vendu dans la plus grande légalité.

Normalement, les Immortels devraient avoir l'idée de se procurer l'ouvrage en librairie, à moins que vous décidiez que l'un d'entre eux le possède déjà.

Toujours est-il qu'en comparant les deux ouvrages, ils se rendent compte que celui qu'ils viennent de dérober à la SASD possède quatre pages de plus que l'exemplaire vendu en librairie. Voilà qui devrait leur mettre la puce à l'oreille.

Le message

Sur un test d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Vigilance, ils arrivent à dégager les passages rajoutés. Ce sont des poèmes, en français dans le texte de Crowley.

LES QUATRE POÈMES

*C'était dans les couloirs de la maison gothique,
Ils avaient trouvé là l'espérance enfermée,
Au milieu des clameurs, des cris fantomatiques
De Théglath-Phalasar et Bélus et Psyché;
Et l'on en percevait le continuel ressac,
Et dans le Grand Hôtel du Duc de Swantibore,
L'hôtel de la Monnaie du Baron de Balac,
Des nuits suivaient les jours, puis d'autres nuits*
encore.

*Et les esprits hurlaient de funèbres musiques
De Théglath-Phalasar et Bélus et Psyché.
Derrière les barreaux, à l'abri de leurs piques,
Ils laissaient leurs chevaux aux portes des cités.
Des spectres venimeux hantaient les corridors,
Dans la ville endormie, dans les murs de Figeac,
Et dans le Grand Hôtel du Duc de Swantibore,
Ils passaient, ils passaient et mettaient tout à sac.*

*Ils laissaient leurs chevaux aux portes des cités.
Au milieu des clameurs, des cris fantomatiques,
Sur les rives embrumées par les eaux du Célé,
Les spectres chuchotaient des pensées maléfiques.
Aux abords des cités, sur les rives des lacs,
Des nuits suivaient les jours, puis d'autres nuits*
encore;
*Ils passaient, ils passaient et mettaient tout à sac
Quand la nuit finissait, quand se levait l'aurore.*

*Les spectres chuchotaient des pensées maléfiques,
Obscurs, béants, vainqueurs, ils découvraient la clé
Et les esprits hurlaient de funèbres musiques.
Ils avaient trouvé là l'espérance enfermée,
Abandonnée jadis au fin fond d'une amphore
Et l'on en percevait le continuel ressac.
Des spectres venimeux hantaient les corridors,
Aux abords des cités, sur les rives des lacs.*

Un observateur attentif pourra remarquer que certains vers, entre les poèmes, sont des doublons. Lorsqu'on élimine les doublons, on peut reconstituer un poème qui donne ceci.

*C'était dans les couloirs de la maison gothique,
L'hôtel de la Monnaie du Baron de Balac,
Derrière les barreaux, à l'abri de leurs piques.
Dans la ville endormie, dans les murs de Figeac,
Sur les rives embrumées par les eaux du Célé,
Quand la nuit finissait, quand se levait l'aurore,
Obscurs, béants, vainqueurs, ils découvraient la clé
Abandonnée jadis au fin fond d'une amphore.*

Voici les recherches que peuvent entreprendre les Immortels et ce qu'ils peuvent savoir sans recherche:

- **Théglath-Phalasar** est un roi assyrien — Connaissance (Histoire) M;
- **Bélus** est une grande divinité babylonienne, dont le temple est parfois identifié à la tour de Babel — Connaissance (Histoire) C;
- **Le Duc de Swantibore** était duc de Poméranie. Il avait condamné les femmes adultères à allaiter des chiens au lieu de leurs enfants — Connaissance (Histoire) M;
- **Balac** est un descendant de Lot, rescapé de la destruction de Sodome, et ancêtre des Moabites;
- **Figeac** est une petite ville dans le Lot. Elle abrite effectivement un hôtel de la monnaie construit sur les restes

d'une demeure gothique. Près de Figeac se trouve un lac, le **Célé**.

CHEMIN DE TRAVERSE

Toutes les références du poème mènent aussi à Victor Hugo, dans *La Légende des siècles*. Un Immortel peut le savoir s'il possède la Compétence Art (Littérature) au niveau Maître.

À partir de là, tout vous est possible, d'autant qu'Hugo était un fameux spirite retranscrivant ses conversations avec les hommes célèbres qu'il avait invoqués en de longs textes.

QUELQUES CONSEILS

Il est assez difficile de se rendre compte des doublons lorsqu'on lit les quatre poèmes à la suite. Le passage par l'énigme n'est pas censé durer une séance, ce doit être relativement court, et pas trop difficile, étant donné que les indications du poème sont aussi un piège en elles-mêmes. Il vous est donc conseillé de distribuer un à un les poèmes autour de la table, afin que les joueurs aient le temps de les lire, à haute voix de préférence.

De plus, ce genre d'énigme est très mal venu en fin de nuit, alors que tout le monde a du mal à tenir debout. Il est peut-être préférable, alors, de distribuer les poèmes, un à

un, et de terminer la séance à ce moment-là, ce qui laisse un certain temps aux joueurs pour réfléchir et faire des essais à tête reposée. Ce procédé évitera les heures passées à s'ennuyer en regardant fixement les poèmes autour de la table et à regretter d'être venu...

TROISIÈME MENSONGE

Les règles de la Maison

Extérieurement la Maison de Balac, ou hôtel de la Monnaie de Balac, est un manoir gothique apparemment abandonné. Dans le jardin décrépi qui entoure la propriété se trouve une authentique amphore romaine, au fond de laquelle gît la clef de la porte d'entrée de la Maison. En fait, cette bâtisse dissimule un Akasha-piège couplé à une Anti-Terre. Seule la clef permet d'ouvrir la porte de la maison, qui en est la seule ouverture. Ce faisant, on pénètre dans l'Akasha. Si on tente de rentrer dans la maison par d'autres moyens, c'est tout simplement impossible. Les fenêtres sont murées, la porte coincée, etc.

La Maison de Balac comporte deux étages de douze pièces. Toutes les pièces mesurent six mètres sur six, et comportent une porte à chaque mur. Placées les unes à côté des autres, les pièces forment un rectangle de quatre pièces sur trois. Lorsque, dans une pièce, un individu exécute une action particu-

lière, dite action permutative, la pièce et tout son contenu échange sa place avec une pièce qui lui est liée selon un ordre particulier de permutation qui change toutes les heures. Il existe douze ordres de permutation.

Or, si l'on peut rentrer sans grande difficulté dans la Maison de Balac, on n'en peut sortir qu'à la condition que les pièces soient disposées dans une configuration précise.

L'Akasha et l'Anti-Terre

Les deux faces de la Maison de Balac sont des Plans subtils Très Prénants.

La Maison de Balac, dans sa partie Akasha, est une demeure confortable au charme désuet. Des tapis d'orient couvrent le sol, une lumière diffuse et agréable éclaire les pièces... Mais il est impossible d'en sortir sans résoudre l'énigme que constitue l'Akasha. Tout le problème vient de ce que la maison est hantée par Gölbast, une créature de cauchemar qui circule dans l'Akasha à travers les surfaces réfléchissantes — miroirs, robinets nickelés...

Lorsqu'on gravit l'escalier qui mène à l'étage, on franchit la porte du Nadir. Là, on se retrouve dans l'Anti-Terre, qui est la réplique exacte de l'Akasha, à quelques détails près: on y circule non sur le plancher, mais sur les plafonds, tout y est écrit à l'envers, les droitiers deviennent gauchers, etc. De plus, la Maison de Balac perd tout son charme: il y fait sombre, il y a de la poussière

ORDRE DE PERMUTATION PAR HEURE

	1h	2h	3h	4h	5h	6h	7h	8h	9h	10h	11h	12h
I	NTH	M	RO	LIE	HET	H	E	IR	R	T	RUT	IR
NTH	I	IR	T	HET	RO	M	LIE	RUT	T	IR	E	T
E	H	RUT	HET	T	LIE	R	I	RO	IR	M	NTH	H
M	R	I	IR	R	RUT	NTH	RO	LIE	HET	E	H	LIE
IR	T	NTH	M	RUT	H	T	R	I	E	NTH	LIE	I
RO	RUT	T	I	H	NTH	HET	M	E	RUT	R	T	HET
R	M	H	RUT	M	T	E	IR	HET	I	RO	HET	RUT
LIE	HET	HET	H	I	E	RUT	I	M	H	RUT	IR	M
T	IR	RO	NTH	E	R	IR	H	H	NTH	I	RO	NTH
HET	LIE	LIE	E	NTH	I	RO	RUT	R	M	H	R	RO
RUT	RO	E	R	IR	M	LIE	HET	NTH	RO	LIE	I	R
H	E	R	LIE	RO	IR	I	T	T	LIE	HET	M	E

EXEMPLE : à 2h, le matin ou l'après-midi, la pièce M permute avec la pièce I, alors que la pièce RUT permute avec la pièce E.

partout, et il y flotte une odeur pestilentielle de cadavre. Gölbast s'y promène avec aisance, sans avoir besoin de surfaces réfléchissantes, bien décidé à se débarrasser gloutonnement de ses visiteurs.

Il est impossible d'emmener quelque objet que ce soit hors de la Maison de Balac sans résoudre son énigme. Toutefois, il est possible, bien que particulièrement ardu, d'emprunter les portes akashiques normales de ce Plan subtil afin de le fuir, mais sans le livre. Mais là, on se retrouve dans la mer akashique.

LES AUTRES PORTES

On accède à la Maison de Balac par la porte Nord. Le Nadir mène à l'Anti-Terre. Il vous appartient de définir où sont les autres portes et où elles mènent si les Immortels décident de quitter l'Akasha de cette façon, sans le livre qu'ils sont venus chercher.

Le jeu de permutation

Les pièces du puzzle

Dans chaque pièce, un tapis recouvre le sol. Sur ce dernier se trouve une magnifique mosaïque, faite d'entrelacs compliqués aux motifs ésotériques, encadrant une ou plusieurs lettres. Pour pouvoir identifier ces lettres, il faut prendre de la hauteur, afin d'en avoir une vision d'ensemble. Pour ce faire, il y a plusieurs solutions : soit s'élever dans les airs, à hauteur du plafond, soit se rendre dans l'Anti-Terre, retirer le tapis — qui est accroché au sol, c'est-à-dire au plafond de l'Anti-Terre — pour pouvoir observer les lettres.

Chaque mosaïque représente des lettres ou des groupes de lettres différents : I, NTH, E, M, IR, RO, R, LIE, T, HET, RUT et H.

Lorsque la Maison de Balac est dans la configuration permettant de sortir, on peut lire, de gauche à droite et de haut en bas la phrase « In the mirror lie the Truth ».

LA CONFIGURATION DE SORTIE

Ici, chaque lettre ou groupe de lettres représente une pièce de la Maison de Balac.

I	NTH	E
M	IR	RO
R	LIE	T
HET	RUT	H

Sortie

LA CONFIGURATION DE DÉPART

LIE	H	RO
T	R	M
I	E	HET
NTH	RUT	IR

La salle aux tableaux

Dans la pièce portant l'inscription LIE, la salle aux tableaux, se trouvent douze tableaux représentant chacun l'une des pièces de la Maison de Balac. Les tableaux se font face deux à deux. Lorsqu'un individu effectue une action particulière dans une pièce, celle-ci échange sa position avec la pièce qui lui correspond dans la salle aux tableaux.

Mais les règles de permutation et la place des tableaux changent chaque heure, lorsque retentit l'horloge du vestibule (RUT).

Si on change les emplacements des tableaux, on change les règles de permutation.

Les déplacements dans la Maison de Balac

Dans la Maison de Balac, aucune porte n'est fermée à clef. Toutefois, si un individu emprunte une porte qui donne sur l'extérieur du manoir, il se retrouve dans le vestibule (RUT).

La seule exception à cette règle est la porte sud du vestibule (RUT) qui, lorsque l'énigme est résolue, mène à la sortie.

Tout mur marquant le bord de la Maison de Balac est automatiquement percé de trois fenêtres. Celles-ci disparaissent si la pièce est déplacée à un endroit où il n'y a aucun mur exté-

rieur. Lorsqu'on tente de sortir par l'une des fenêtres, on se retrouve immédiatement dans la pièce qu'on vient de quitter.

Lorsqu'on monte ou qu'on descend les escaliers (I), on ressent nettement le passage de l'Akasha à l'Anti-Terre : il faut vaincre une légère résistance afin de manifester sa volonté de franchir le pas. Dans l'Anti-Terre, il est impossible d'effectuer une permutation ou de déplacer les tableaux de la salle aux tableaux (LIE). Les toiles sont scellées dans les murs.

COMMENT GÉRER LES PERMUTATIONS ?

Sur une feuille, tracez une grille de trois colonnes sur quatre lignes de cases. Inscrivez dans cette grille la configuration de départ. Chaque fois qu'un Immortel effectue une permutation, notez-la.

LES HABITANTS DE LA MAISON DE BALAC

L'arbitre

Description : il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années. Vêtu d'un complet veston marron élégant, il ne s'exprime qu'avec une insupportable tranquillité. L'arbitre est en fait la Chimère de la Maison de Balac.

Rôle : il accueille les nouveaux arrivants. Il leur explique que la Maison de Balac est un jeu dont le but est d'en découvrir les règles. Il connaît parfaitement tous les ressorts de la Maison de Balac, mais ne parlera jamais, même sous la plus abominable torture. Il ne manquera pas de signaler que s'il est tué, l'Akasha, et ce qu'il contient, disparaît. Il n'y a que deux choses que l'arbitre tente d'interdire : qu'on déplace les tableaux de la salle aux tableaux (LIE) et que l'on brise les miroirs. Toutefois, si les Immortels tentent de le faire, il se contentera de multiples protestations.

Citation typique : « Les règles du jeu sont simples. Il suffit de les découvrir ! »

Moyens d'action: l'arbitre est totalement insensible à la douleur, et il est capable de passer d'une pièce à n'importe quelle autre, en franchissant un seuil. En outre, il possède un petit miroir, caché dans sa poche intérieure qu'il utilise pour appeler Gölbast en cas de problème grave.

Firmin, l'imperturbable valet

Description: Firmin mesure environ 1,90 m, mais ne doit pas peser plus de cinquante kilos. Habillé d'une livrée poussiéreuse, il se promène dans la maison pour y faire le ménage. Dès que quelqu'un casse quelque chose, il en nettoie les débris, sans mot dire.

Rôle: Firmin assure l'entretien de l'Akasha, et en remplace les objets brisés. Il lui faut deux heures pour remplacer un objet.

Citation typique: « Oui Monsieur. »

Moyens d'action: Firmin parvient toujours à remplacer un objet. Si on le suit, on s'aperçoit qu'il trouve celui-ci dans un endroit complètement incongru.

Gölbast, la créature de l'Anti-Terre

Description: il s'agit d'un monstre épouvantable, croisement grotesque d'un cadavre humain et d'un fauve putréfié. Ses yeux luisent d'une lueur malsaine, et ses longues griffes semblent faites d'acier. Son épine dorsale est garnie de longues aiguilles métalliques effilées. Lorsqu'il veut signaler sa présence, il fait cliqueter ses griffes et ses dents.

Rôle: Gölbast est le seul habitant de l'Anti-Terre. Il constitue avec l'arbitre une seule et même personne. S'il est tué, l'Akasha s'effondre sur lui-même. Il se doit d'empêcher quiconque de résoudre l'énigme, en le tuant si c'est nécessaire.

Citation typique: « Clic clic clic clic »

Moyens d'action: Gölbast est une machine à tuer, mais il aime jouer avec ses proies, ce qui est sa principale faiblesse. Normalement, il n'existe que dans l'Anti-Terre. Il peut toutefois se rendre dans l'Akasha à travers n'im-

porte quelle surface réfléchissante. Il apparaît préalablement dans celle-ci. Il peut passer d'une surface réfléchissante à une autre en un tour. Mais pour combattre, il doit passer dans l'Akasha, où il ne peut se déplacer que normalement.

Chaque fois que la pendule du vestibule (RUT) retentit, Gölbast est contraint de fuir.

Lorsqu'il est dans l'Anti-Terre, Gölbast régénère automatiquement une case de sa ligne de vie toutes les demi-heures.

GÖLBAST

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

Ka-Lune Noire: Assez Initié.

Compétences: Arts martiaux M, Discrétion C, Esquive C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) M.

Traditions: Plans subtils (Akasha et Anti-Terre) A.

Armes naturelles: griffes (Assez Meurtrières; 4), crocs (Très Meurtriers; 2), épines dorsales (Peu Meurtrières; 2).

Théodore de Franvitrail

Description: Théodore est vêtu comme un aristocrate du XVIII^e siècle, et pour cause, il en est un. Cela fait près de deux cents ans qu'il erre dans la Maison de Balac, où il est entré par accident. Mais il est mort, massacré par Gölbast quelques jours après son arrivée. Il ne s'en est jamais rendu compte.

En fait, c'est un fantôme, Peu Tourmenté. Il ne peut déplacer aucun objet, et ne peut passer d'une pièce à l'autre qu'à la suite d'un individu capable de lui ouvrir la porte. Il niera toujours qu'il est mort.

Rôle: Théodore connaît assez bien les petites manies de Gölbast, qu'il ne craint plus. Le cas échéant, il peut accepter de servir d'appât, si on lui promet de le faire sortir. Théodore a appris ce qu'est un Akasha auprès de

l'arbitre. Il sait donc que si Gölbast est détruit, l'Akasha va s'effondrer.

Citation typique: « Mais je vous assure, je ne suis pas mort! »

Moyens d'action: Aucun.

COMMENT ÉCHAPPER À GÖLBAST

La meilleure façon d'échapper à Gölbast est de s'éloigner des surfaces réfléchissantes. Lorsque la créature est en réel danger — lorsqu'elle est particulièrement sévèrement blessée par exemple —, elle fuit et va se régénérer dans l'Anti-Terre.

Si Gölbast est détruit, l'Akasha ne s'effondre pas immédiatement. Il met trois heures à disparaître, que les Immortels peuvent mettre à profit pour fuir.

Gölbast n'attaque pas à chaque fois qu'il en a l'occasion. Il préfère laisser la tension monter, et attaquer lorsqu'on l'attend le moins.

LES PIÈCES DE LA MAISON DE BALAC

Le vestibule (RUT)

Description: Il s'agit d'une pièce dans des tons ocre. De la toile est tendue aux murs, et une énorme horloge baroque trône en son milieu. Lorsqu'elle sonne, l'ordre de permutation est changé. Si on empêche l'horloge de sonner, l'ordre de permutation ne se modifie pas.

Cette pièce est le Nord de l'Akasha, qui mène au monde réel. On ouvre cette porte en résolvant l'énigme de la Maison de Balac.

Surfaces réfléchissantes: Un miroir sous le cadran de l'horloge.

Action permutative: Franchir l'un des quatre seuils au sol.

Le bureau (H)

Description: C'est une pièce encombrée d'une incroyable quantité de papiers griffonnés de symboles kabbalistiques. La personne qui y

travaillait recherchait le nom de Dieu en permutant les lettres qui pourraient le composer. L'un des tiroirs du bureau contient un pistolet léger.

Surfaces réfléchissantes : Un coupe-papier en argent.

Action permutative : Ouvrir un tiroir du bureau

La salle à manger (HET)

Description : La pièce est meublée par une grande table ovale. À 9h, 12h et 20h, Firmin y met le couvert, et de la nourriture apparaît dans la vaisselle. Si elle n'est pas consommée dans l'heure qui suit, elle disparaît.

Surfaces réfléchissantes : Les couverts, lorsqu'ils sont présents.

Action permutative : Prendre un repas, ou faire semblant d'en prendre un.

La cuisine (R)

Description : Ses fourneaux fonctionnent au charbon. Il est manifeste que cette cuisine ne sert jamais. Firmin y entpose la vaisselle, méticuleusement rangée entre les repas.

Surfaces réfléchissantes : Des couverts rangés dans le vaisselier.

Action permutative : Allumer un feu ou produire une flamme quelconque.

La chambre bleue (T)

Description : C'est une chambre à coucher, dont les murs sont recouverts de velours bleu. En son centre trône un immense lit à baldaquin.

Surfaces réfléchissantes : Un petit miroir, situé au-dessus d'un secrétaire Empire.

Action permutative : Effectuer une action quelconque sur le lit — le faire ou le défaire, y dormir, etc.

La salle d'eau (M)

Description : C'est une gigantesque salle de bains, dans laquelle se trouvent les toilettes, isolées par une cloison. Au centre de la salle se trouve un bassin rempli d'eau au fond duquel se trouve la mosaïque, qui n'est pas recouverte par un tapis.

Surfaces réfléchissantes : Un grand miroir et des robinets nickelés.

Action permutative : Faire couler l'eau.

La chambre pourpre (IR)

Description : C'est une chambre à coucher dont les murs sont couverts de velours pourpre. Elle contient un meuble à secret. Pour percer les secrets de celui-ci, un test d'Intelligent Assez Difficile modifié par la compétence Science (Mathématiques) peut être tenté. Sur une réussite, on trouve les carnets d'un ancien visiteur, mort depuis fort longtemps, qui explique que lorsqu'on exécute certaines actions anodines dans certaines pièces, celles-ci permutent avec d'autres. Pour exemple, il donne la chambre bleue.

Surfaces réfléchissantes : Aucune.

Action permutative : Ouvrir le meuble à secrets.

La bibliothèque (RO)

Description : La pièce est remplie d'impressionnants rayonnages dans lesquels sont rangés des livres d'ésotérisme, notamment celui que les Immortels sont venus chercher. 90 % de ces livres sont en anglais.

Surfaces réfléchissantes : Un miroir au-dessus de la massive cheminée médiévale.

Action permutative : Prendre un livre.

La salle de l'escalier (I)

Description : Dans cette pièce trône un gigantesque escalier droit. Au bas de celui-ci se trouve un vieux coffre au fond duquel se trouve un miroir.

Cette pièce est le Nadir de l'Akasha de la Maison de Balac. Monter permet de passer dans l'Anti-Terre.

Surfaces réfléchissantes : Le miroir au fond du coffre.

Action permutative : Ouvrir le coffre.

La galerie des glaces (NTH)

Description : Elle n'est occupée que par une antique mappemonde vernie. Les frontières qui y sont dessinées sont celles du XVI^e siècle. Tous les

murs et le plafond sont de gigantesques miroirs.

Surfaces réfléchissantes : Les murs et le plafond.

Action permutative : Faire tourner la mappemonde.

Le salon de musique (E)

Description : La pièce est essentiellement occupée par une épinette et quelques chaises. Ci et là, on trouve quelques partitions. Sur une commode se trouve un petit automate représentant un pianiste du XVIII^e siècle. L'automate est en fait une boîte à musique.

Surfaces réfléchissantes : L'épinette, qui est fort bien vernie.

Action permutative : Déclencher la boîte à musique.

La salle aux tableaux (LIE)

Description : cf. plus haut « La salle aux tableaux ». Chaque tableau représente une pièce.

Surfaces réfléchissantes : Le tableau représentant la salle aux tableaux.

Action permutative : Une permutation automatique toutes les demi-heures.

LES TABLEAUX

Pièce Tableau

I : Un grand désert de sable, de nuit. Un escalier en colimaçon s'y élève. Il ne mène à rien, car il n'est pas terminé.

NTH : Une grotte gelée, dans laquelle les glaces reflètent l'image floue d'un homme en train de regarder un tableau.

E : Un violoncelle faisant corps avec une cathédrale gothique.

M : Un lac tranquille en automne, au centre duquel se trouve un rocher d'où jaillit de l'eau.

IR : Le visage d'une jeune fille endormie, éclairée par une lumière sanglante.

RO : Un vieillard assis au coin d'une cheminée, lisant un énorme livre à la couverture de cuir.

R : Une coupe de fruit.

LIE : Le tableau est en fait un miroir.

T : La même fille endormie que pour la chambre pourpre (IR), mais vieillie de 20 ans. Cette fois, elle est éclairée par une lueur bleue glaciale.

HET : Une meute de loups en train de dévorer un cerf dans un paysage forestier hivernal.

RUT : Un portique de fer recouvert de lierre et de végétation posé devant les ruines d'un salon, à ciel ouvert.

H : Un homme assis derrière un bureau désordonné, appliqué à tirer une profonde bouffée d'une pipe d'opium.

ÉPILOGUE

Le scénario se termine lorsque les joueurs quittent la Maison de Balac.

JUSQU'EN 1922

1912 : La tante Huguette épouse l'oncle Stanislas.

1913 : Raphaël et Joséphine-Irys divorcent d'un consentement mutuel. Irys disparaît avec Louis et Gordien.

1914 : Raphaël épouse Inès avant de partir à la guerre.

1916 : Raphaël est grièvement blessé et retrouve sa bien-aimée.

1919 : Raphaël et Inès ont une fille.

INDICATIONS

Marius a disparu et doit rester introuvable.

Raphaël, Inès et leur enfant doivent rester vivants.

Irys, Louis et Gordien sont ensemble et restent introuvables.

Proust doit rester vivant.

CHEMINS DE TRAVERSE

L'ouvrage tant recherché ne sera plus exploité dans la suite de la campagne : vous êtes libre d'en faire ce que bon vous semble.

Le commissaire et le docteur peuvent ne pas avoir lâché la piste des Immortels. Ils peuvent devenir de redoutables adversaires, d'autant que le frère du docteur travaille pour Scotland Yard.

Guillaume, le Templier alchimiste, peut s'évertuer à vouloir homonculiser l'un des Immortels pour poursuivre le Grand Œuvre.

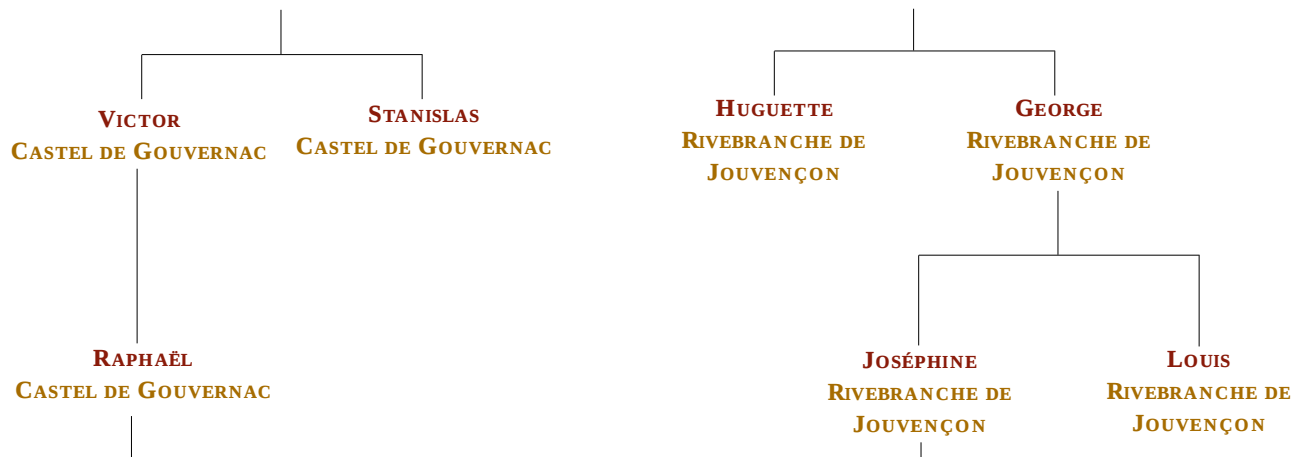
Fin de l'épisode.

POINTS D'AGARTHA

Lorsque les Immortels sortent de la maison de Balac, il est temps de les récompenser de ces pénibles aventures.

- Avoir compris l'histoire des familles Rivebranche de Jouvençon et Castel de Gouvernac : **1 point.**
- Avoir compris qui les manipulait : **1 point.**
- Avoir découvert la véritable nature de Louis — qu'il est un Ar-Kaïm : **2 points.**
- Si les joueurs ont découvert les circonstances de sa naissance et son lien avec le rituel de l'Abra-Melin, ils gagnent **1 point de plus.**
- Avoir récupéré l'ouvrage The Sword of Song — l'original : **1 point.**
- Être sortis de la maison de Balac en résolvant son énigme : **2 points.**
- Avoir compris l'imbrication des Mensonges R+C : **2 points.**

LES CASTEL DE GOUVERNAC ET LES RIVEBRANCHE DE JOUVENÇON



RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES NON JOUEURS

	Huguette	Joséphine	Louis	Stanislas	Victor	Raphaël	Léon	Lenoir	Lastrade	Norbert	Inès	Marius	Guillaume	Irys	Gordien
Louis RJ	*	-	+	+	0	-	-	+	+	+	-	-	+	-	-
Stanislas CG	-	*	+	-	+	+	+	-	-	+	-	-	-	0	0
Louis RJ	-	+	*	-	0	0	0	0	0	+	+	0	0	+	+
Stanislas CG	+	-	+	*	+	+	-	+	+	+	-	-	+	-	-
Victor CG	-	M	0	-	*	M	+	-	-	+	-	-	0	0	0
Raphaël CG	-	+	+	-	+	*	+	+	+	+	+	-	0	0	0
Léon Balandrin	-	+	0	-	+	+	*	-	-	-	-	-	-	-	-
Commissaire Lenoir	0	+	+	0	0	0	0	*	+	0	0	0	0	0	0
Dr Lastrade	0	+	+	0	0	0	0	+	*	0	0	0	0	0	0
Norbert Malassis	-	+	M	-	M (sp)	+	-	-	-	*	-	-	M	-	-
Inès d'Étang	-	0	0	-	-	+	0	-	-	-	*	+	-	0	0
Marius Montrachet	-	+	0	-	-	-	0	-	-	-	+	*	-	0	0
Guillaume de Brie	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	0	0	*	-	0
Irys	-	0	+	-	-	0	-	-	-	0	0	0	-	*	+
Gordien	-	0	+	+	-	0	-	-	-	0	0	0	-	+	*

Le tableau se lit horizontalement, et explicite le sentiment d'un personnage lu en ligne pour les autres personnages lus en colonne. Ces sentiments ne sont pas nécessairement réciproques. C'est pourquoi le tableau se lit horizontalement, et non verticalement. Ainsi, Norbert manipule Guillaume, aussi peut-on lire au croisement de la ligne Norbert et de la colonne Guillaume la lettre M. Mais la ligne de Guillaume indique que ce dernier apprécie Norbert.

Si on lit les informations en colonne, on doit les penser au passif. Ainsi, dans notre exemple, que Guillaume est manipulé par Norbert, et que Norbert est apprécié de Guillaume.

- +** signifie que le personnage actif (en ligne) apprécie, pour une raison quelconque, le personnage passif (en colonne).
- signifie que le personnage actif n'apprécie pas, pour une raison quelconque, le personnage passif.
- 0** signifie que le personnage actif n'a aucun sentiment particulier pour le personnage passif, soit parce qu'il ne le connaît pas, soit parce qu'il n'en a cure.
- M** signifie que le personnage actif manipule le personnage passif.
- M (sp)** concerne la manipulation que Norbert tente d'exercer sur Victor. Celle-ci est particulière. Reportez-vous aux paragraphes concernés.
- *** se trouve à l'intersection de la ligne et de la colonne d'un même personnage.