

L'IMMORTEL

GAZETTE

#3

CAMPAGNE
LES ENFANTS DU SIÈCLE

Voyage au bout de la nuit

DÉCOR

La clinique
des hêtres

AIDES DE JEU

Entretien avec... un Lechy

De la cryptographie
et de ses instruments

Le Monolithe
encyclopédie occulte

ARCHÉTYPE

LE LECHY

Extrait du mémoire de Maîtrise d'Asia Dini sur la survivance des mythes

Dans les légendes slaves, le Lechy est l'esprit de la forêt. Son aspect se rapproche de celui d'un homme, mais ses joues sont bleuâtres, ses yeux exorbités et il porte une longue barbe verte. Le Lechy n'a pas d'ombre et sa taille varie en fonction de son environnement : il est immense au cœur des forêts et petit lorsqu'il se promène à leurs lisières. Dans de nombreux textes, il est décrit comme étant habillé d'une manière particulière : un caftan boutonné à l'envers et des chaussures inversées.

Les Lechy aiment perdre les humains qui s'aventurent sur leur territoire. Ils ne les tuent pas, mais les désorientent et les font tourner en rond, histoire de s'amuser un peu.

De nos jours, plusieurs légendes urbaines évoquent les Lechy, elles ont été placées dans les annexes.

Annexe 2b-4 :

Avec les déforestations intensives, de nombreux Lechy ont quitté leur habitat pour rejoindre les cités des hommes. Incapables de s'intégrer à leur société, ils finissent bien souvent par vivre dans les rues, obligés de mendier pour survivre. Toutefois, une grande partie d'entre eux a rejoint une fraternité, souvent

le vingtième Arcane, et certains ont même créé la leur.

À Paris, il existe un petit réseau d'informations occultes composé de trois Lechy et de quelques humains. Leur aspect, à défaut de les rendre discrets, les fait paraître inoffensifs. Ils ont inventé un langage par signes, différent de celui des sourds-muets, et une langue mélangeant le danois, le finnois et l'allemand. Leur activité principale est la surveillance des allées et venues sur les lignes deux et trois du métro. Cela peut paraître peu, mais ils sont rapidement devenus incontournables auprès des Immortels parisiens. Le prix dépend bien sûr de l'information, pour son tarif, mais aussi du client, pour sa nature. Ainsi, la Papesse paye en recherche d'informations, l'Empereur les paye, d'autres les débarrassent de gêneurs, etc. Il est courant qu'ils demandent simplement de l'alcool en grande quantité. Dans ce cas, il vaut mieux éviter les stations de métro qu'ils fréquentent dans les jours qui suivent car l'ivresse les rend particulièrement taquins. De nombreux humains ont ainsi fait les frais de leurs « concours d'improvisation magique » qui consiste à lancer le plus de Sorts possible sur les passagers d'une même rame. Évidemment, les Sorts se doivent d'être à la fois drôles, originaux et spectaculaires.

Notes du rédacteur : cette annexe est la copie d'un texte manuscrit trouvé dans un ouvrage du XIX^e siècle traitant des légendes nordiques et conservé à la bibliothèque nationale. Il est probable

qu'il n'est qu'un ensemble de notes destinées à un roman fantastique.

LES MÉTAMORPHOSES

Le Lechy est un Métamorphe mélancolique sec.

Visage : yeux et poils verts. Les yeux du Nephilim deviennent complètement verts et exorbités.

Mains : sèches. Les mains deviennent osseuses et s'allongent, la peau s'assèche.

Peau : verte. La peau prend une teinte verdâtre plus ou moins accentuée suivant l'environnement dans lequel vit le Lechy — bien plus verte dans la forêt que dans les villes.

Odeur : moisissure. Comme pour la peau, l'odeur varie suivant l'environnement dans lequel vit le Lechy : odeur de champignons s'il vit à la campagne ou dans les sous-bois ; odeur désagréable de moisi s'il vit dans les villes.

Voix : rauque et craquante. La voix du Lechy évoque le bruit du bois qui craque ou des branches qui se cassent.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais...	Je serais
Un phénomène naturel	le bourgeonnement
Un métal	aucun, je n'aime pas les métaux
Un animal	le sanglier
Une couleur	le vert et le marron, si vous n'en voulez qu'une, mélangez-les
Un être mythologique	pfift... moi
Un humain célèbre	aucun, je n'aime pas les humains... les plus célèbres sont des Nephilim... Bon, d'accord. Euh... je serais Andy Kaufman.
Une activité humaine	la promenade en forêt
Une œuvre	l'intégrale de John Cage
Une arme	un bâton
Un objet	... un bâton



L'ACTUALITÉ DE L'HISTOIRE INVISIBLE

FÉV. 2002, N° 70

Note : les encarts sont des remarques émises par le Phénix Ashrad, membre de la fraternité Argyrope.

JEANNE D'ARC N'EST PAS MORTE SUR LE BÛCHER

D'après l'historien Simon Peullot, Jeanne d'Arc aurait eu une sœur jumelle et c'est celle-ci qui serait montée sur le bûcher. Il faut savoir que deux jours avant d'être exécutée, Jeanne d'Arc reçut la visite d'une jeune femme dont le visage et les mains étaient dissimulés, apparemment à cause de la lèpre qui la rongeaient. Pour M. Peullot, qui publie *Jeanne d'Arc, enfant de dieu et fille des hommes* aux éditions Alpha, la maladie n'était qu'un leurre, la jeune femme était la sœur de Jeanne d'Arc. Fervente croyante, elle se serait sacrifiée pour que sa sœur puisse continuer son combat. Son livre apporte de nombreux éléments qui étayent cette hypothèse et présente de nombreux documents inédits sur la vie de la pucelle d'Orléans.

P. Destampes

VCS, VICTIME DU « SYNDROME MULDER »

Après des démêlés avec le CSA, l'émission VCS continue à faire parler d'elle. Sa dernière émission dénonçait la présence de néo-templiers dans la campagne française. Le reportage présentait une ferme filmée en caméra cachée où étaient censés se réunir ces néo-templiers. Alors que les « intellectuels » criaient au scandale, Mme Sylvette R. — qui a préféré garder l'anonymat — contactait notre rédaction pour nous révéler que la ferme filmée se trouvait dans la Creuse et avait appartenu à son oncle dans les années 1950. Nous nous sommes rendus sur

place et avons trouvé la propriété totalement déserte. Une rapide enquête de voisinage nous a appris qu'un balai de véhicules, grosses berlines et camionnettes, avait eut lieu le lendemain de la diffusion du reportage de VCS. Cela confirme nos pensées. Nos confrères ne sont donc pas les mystificateurs dépeints par les médias bien pensants, mais ils sont victimes du « syndrome Mulder ». Peu de gens les croient et les preuves disparaissent après leur passage. Nous soutenons sans aucune restriction la quête de vérité de nos collègues de VCS, les véritables croisés de ce XXI^e siècle.

M. Ziane

LA FIN DE L'HOMO SAPIENS SAPIENS

« L'homme continue d'évoluer et les années à venir devraient voir l'éclosion de néo-humains capables de maîtriser des pouvoirs étranges. Nous les appellerons mutants. Ils nous effraieront et certains d'entre nous souhaiteront les éliminer, mais tôt ou tard, ils sonneront le glas de l'Homo Sapiens Sapiens et prendront notre place sur Terre. » Cette phrase qui conclue le dernier ouvrage de Paolo Brasi, paléontologue, historien et occultiste, semble d'ores et déjà se vérifier. Au mois de janvier, un fait divers issu du *Courrier berrichon* nous racontait qu'un collégien agressé par ses camarades s'était mis à rayonner d'une aveuglante lumière. Il avait alors poussé un cri inhumain si puissant qu'une vingtaine de personnes étaient restées sourdes pendant près d'une heure. La semaine dernière, c'est dans le Loiret qu'une femme âgée aurait fait un bond d'une dizaine de mètres afin d'éviter qu'une voiture ne la percutât. Dans les deux cas, les témoins sont nombreux et dignes de confiance. Le nouvel âge a peut être déjà débuté.

J. Haas

À PROPOS DE JEANNE D'ARC

J'ai déjà entendu parler de cette histoire, mais la version que j'en connais est différente. Tout d'abord, il semble que Jeanne d'Arc abritait un Adopté du Pendu, ce qui explique les voix qu'elle entendait. Parmi ses fidèles se trouvaient plusieurs Immortels voulant en découdre avec les initiés humains qui manipulaient les Anglais. Lorsque son jugement eut lieu, Jeanne d'Arc demanda à ses hommes de ne pas intervenir, car c'était à Dieu de décider de son sort. Peu avant son exécution, un Nephilim aux métamorphoses si peu occultées qu'il était obligé de se faire passer pour un lépreux, lui rendit visite dans le but de la convaincre de les autoriser à intervenir. Comme elle refusa, il tenta de « réveiller » le Nephilim présent en son sein. Il y parvint, mais celui-ci lui répondit qu'il n'y avait rien à faire, que lui et Jeanne étaient unis et que s'ils devaient périr, ils le feraient ensemble.

Deux jours plus tard, Jeanne d'Arc mourut sur le bûcher. Les Anglais, pour s'assurer de la mort du Nephilim, plongèrent une dague dans le cour de la pucelle. Pourtant, je me plais à penser que, dans la chaleur du brasier, elle a fusionné avec son hôte et qu'ensemble, ils ont atteint l'Agartha.



LE BAZAR INITIATIQUE

« Certains Nephilim croient que leurs sortilèges peuvent leur sauver la vie. Ils oublient qu'avec le temps, ceux-ci finissent par être connus des sociétés secrètes qui ne tardent pas à trouver une parade aussi efficace que meurtrière. Renouveler régulièrement ses effets magiques est une question de survie, tout simplement. »

Zod, Pyrim de la Maison Dieu

LE VIGILANT VEILLEUR DE LA TOUR GIBET

Sephira: Hod

Monde: Pachad

Élément: Air

Contrat: Peu Difficile

Cette petite créature est vêtue d'une robe de bure beige. Son visage vieilli est serti dans de complexes mécanismes qui ne laisse apparaître que sa bouche. Ses yeux sont recouverts par d'étranges lunettes télescopiques de cuivre aux lentilles noires. Lorsque le Kabbaliste l'invoque, la créature le suit dans tous ses déplacements et lui indique en chuchotant la présence de toutes les autres créatures de Kabbale présentes dans un rayon de cinquante mètres autour d'elle. Le Vigilant Veilleur précise même l'endroit exact où se trouve une créature, pour peu que celle-ci soit en ligne de vue. Si la créature n'est pas en ligne de vue, le Vigilant Veilleur ressent néanmoins sa présence, mais est incapable de la localiser.

Lorsque aucune créature n'est présente, le Vigilant Veilleur fait la conversation au Kabbaliste, ce qui n'est guère discret, car toute personne présente à moins de trois mètres du Vigilant Veilleur peut entendre ses discussions et remarques. Si le Kabbaliste demande au Veilleur de se taire, il le fait, mais au prix d'une « puce » en Féal.

VISION NOCTURNE

Habitus: Percevoir

Niveau: Compagnon

Élément: Lune

Analogie: Noir

Difficulté: Peu Difficile

Cet Habitus permet à celui qui l'utilise de voir dans l'obscurité comme en plein jour, même si celle-ci est totale.

LES LUTINS CRYPTOLOGIQUES, CEUX QUI VOIENT AU-DELÀ DES SYMBOLES

Monde: Sohar

Sephira: Tipheret

Élément: Air

Contrat: Assez Difficile (-1)

Cette Invocation permet d'entrer en contact avec plusieurs dizaines de lutins d'une vingtaine de centimètres de haut, habillés de vêtements d'époques différentes. Chacun de ces lutins connaît entre une et quatorze formes de codes cryptographiques ou de langues existantes ou oubliées. À eux tous, ils les connaissent tous, mais le problème est que le Kabbaliste ne peut en faire venir que deux dans le monde profane. Si bien qu'il va lui falloir déceler lesquels sont les plus aptes à décrypter le code ou la langue du texte qu'il souhaite déchiffrer. Les lutins sont très vantards et affirment tous être capables de résoudre la tâche. Heureusement, les lutins ont un chef, un vieillard à moitié sourd et aveugle qui se nomme Fqhaoyaown. Il est vêtu d'une toge et porte une couronne de lauriers sur la tête. C'est souvent lui qui décide quel lutin rejoint le Kabbaliste, en plus de lui-même, bien sûr.

Malheureusement Fqhaoyaown n'est plus tout jeune et il n'a plus toute sa tête, si bien qu'il lui arrive de se tromper. Ainsi, même si le contrat est réussi, l'Immortel a une chance sur dix de repartir avec un lutin incapable de traduire ou de décoder le texte souhaité.

L'ŒIL DANS LA TOMBE

Desmos: Possession

Coût: 3 par heures

Grâce à ce Rite, le Nécromant peut voir par les yeux d'un Sans-repos qu'il aura préalablement animé. Pendant toute la durée du Rite, le Nécromant ne perd aucune de ses facultés. Il peut toujours agir et continue de voir par ses propres yeux. Seulement, cette double vue ne va pas sans certains légers problèmes de coordination : toutes les actions utilisant Agile reçoivent un modificateur de -2.

VOILE RALENTISSANT

Cercle: deuxième

Difficulté: Assez Difficile

Durée: une heure

Catalyseurs: éclat de marbre, étincelle, plomb, plume de cygne.

Cette vapeur est d'un blanc grisâtre et étincelle très légèrement lorsqu'on l'expose à la lumière. Pour lancer cette Formule, il faut en imprégner les vêtements ou le corps de la personne que l'on souhaite protéger. Autour de cette dernière se lève alors un vent soutenu qui a pour effet de ralentir tout projectile lancé, tiré ou projeté dans un rayon de cinq mètres autour de la cible. Cette Formule n'affecte que des objets de taille raisonnable (pas plus de 20 cm³): des balles de fusil, des flèches, des balles de tennis, etc., mais pas des voitures.

Toute personne ou chose protégée par ce vent voit le niveau de Meurtrier des choses lancées ou tirées baisser et devenir Pas Meurtrier. Tous les tests d'Endurance concernant le combat à distance deviennent donc Pas Meurtriers. Cette Formule ne permet pas d'esquiver les projectiles.

LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN DE LA CRYPTOGRAPHIE ET DE SES INSTRUMENTS

« Votre Sérénissime Grandeur Templière, nous sommes parvenus à casser le code. L'immonde créature qui l'avait produit est sans doute le diable en personne! Rendez-vous compte! La clé était en Guyaki, le message utilisait l'alphabet russe, mais il était en mésopotamien.

— Et qu'est-ce que ça dit?

— Euh... Je pense qu'une autre énigme est dissimulée. Le message dit: "Vous n'avez rien de mieux à faire?" »

DE L'AMBIGUÏTÉ DE L'INSTRUMENT

OCCULTER DES INFORMATIONS

Les esprits simples pensent que la cryptographie sert avant tout à empêcher un acteur illégitime de lire des informations confidentielles. Ce n'est que partiellement vrai. Il n'existe aucun code qui ne puisse être décrypté. Tout est une question de temps.

La cryptographie est avant tout un instrument de communication occulte. Elle vise à ralentir la compréhension du texte en cas d'interception illégitime, afin que le temps passé à son déchiffrement soit suffisamment long pour rendre la connaissance de l'information inutile.

UNE PRATIQUE ÉSOTÉRIQUE

La cryptographie apparaît comme un outil parfaitement profane, notamment pour préserver la confidentialité d'opérations bancaires télématiques. Pourtant, les cryptographes du Moyen Âge ont

souvent été pris pour des sorciers. Et pour cause, l'utilisation d'alphabets ou de clés d'inspiration plus ou moins ésotérique, tel que le célèbre alphabet secret des Templiers, laissait présager de pratiques impies.

Mais par les techniques mathématiques que la cryptographie mobilise, cette dernière reste une authentique activité ésotérique. La cryptographie repose sur des règles de permutation qui ne sont pas sans rappeler la temura. Les nombres et les opérations ont une signification mystique et celui qui utilise ces règles peut lire l'univers à travers eux, comme l'univers peut se lire à travers les Champs magiques.

La cryptographie n'a jamais cessé de flirter avec l'ésotérisme et, dans un sens, y revient aujourd'hui avec la cryptographie quantique, en se basant sur les propriétés les plus intimes de la matière, sa quintessence même.

DU CHIFFREMENT

QUELQUES ALGORITHMES CÉLÈBRES

La technique assyrienne

Cette technique de chiffrement — utilisée en Grèce dès 600 avant Jésus Christ — était employée pour dissimuler des messages écrits sur des bandes de papyrus. Elle consistait à enrouler une bande de papyrus sur un cylindre appelé scytale et à écrire le texte longitudinalement sur la bandelette ainsi enroulée. Le message une fois déroulé n'est plus compréhensible. Il suffit au destinataire d'avoir un cylindre de même rayon pour pouvoir déchiffrer le message.

VOCABULAIRE

Cryptographie

Ensemble des techniques permettant de transformer un texte original, dit texte clair, en texte incompréhensible, dit texte chiffré, et d'effectuer l'opération inverse. Ces transformations sont déterminées par un code ou algorithme qui s'appuie sur une information tenue secrète, la clé.

Code

En cryptographie, on n'utilise que rarement le mot « code », lui préférant celui d'algorithme, de méthode de chiffrement, de chiffre ou de cryptosystème. Cela dit, ces expressions sont dans le cadre de la cryptographie rigoureusement synonymes.

Chiffrer, déchiffrer

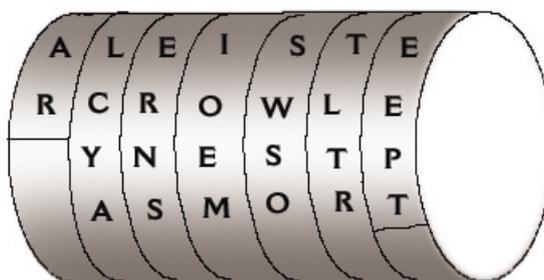
La transformation du texte clair en texte chiffré s'appelle le chiffrement. L'opération inverse est le déchiffrement.

Clé

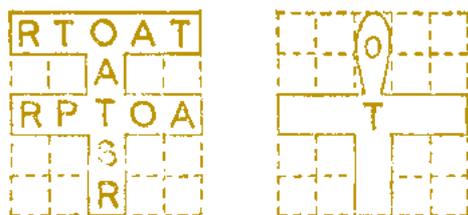
Un mot, nombre ou phrase utilisé par un code de cryptographie pour chiffrer ou déchiffrer un message. Un même message est chiffré différemment quand il est chiffré avec des clés différentes.

Cryptanalyse ou décryptage

Ensemble des techniques permettant de « casser » un code, c'est à dire de déchiffrer illégitimement un texte chiffré, sans en connaître la clé.



« Aleister Crowley
n'est pas mort »



L'alphabet secret des Templiers

Les alphabets secrets

Ici, on remplace chaque lettre du texte clair par un signe quelconque. Il peut s'agir d'un chiffre ou de n'importe quel autre signe. Cette technique sommaire est d'une remarquable inefficacité et n'est plus utilisée aujourd'hui.

L'algorithme de Jules César

Cet algorithme aurait été utilisé par Jules César lui-même. Il consiste à remplacer

chaque lettre du texte clair par une lettre la suivant d'un nombre déterminé de rangs dans l'alphabet. Le nombre de rangs, ou la lettre qui remplace une lettre de référence est appelée la clé. Dans l'exemple qui suit, on a décalé chaque lettre de quatre rangs.

En utilisant la clé « 4 » dans l'algorithme de Jules César, on chiffre le message « Aleister Crowley n'est pas mort » par : « *Whaeopaen Ynkshau j aop lwo iknp* ».

La plus élémentaire précaution réclame de troubler un cyptanalyste en enlevant

tous les espaces et en séparant un nombre constant de lettres par un espace. Ici :

« *wha eop aen ynk hau jao plw oik np* ». Un algorithme célèbre parce que d'utilisation très simple, appelé ROT13, consiste à prendre le nombre 13 comme clé de chiffrement.

Le chiffre de Vigenère

Cet algorithme, encore largement utilisé aujourd'hui, ressemble au chiffrement de César. Au lieu d'utiliser une lettre ou un chiffre comme clé, il utilise un mot.

Dans un premier temps, on choisit un mot clé. Dans l'exemple qui suit, on utilisera comme mot-clé le mot « Stase ». On inscrit celui-ci en boucle en dessous du message à coder.

À chaque lettre de la clé associée à une lettre du texte clair, on fait correspondre une clé de type Jules César. Autrement dit, à chaque lettre du message, la clé de chiffrement change.

Pour la clé « Stase », on a donc le tableau ci-dessous.

On obtient le message crypté suivant :
See awl xru vgp lwc fxs lts lmg vl

Il existe de nombreux autres cryptosystèmes, mais ils sont tous dérivés du chiffre de Vigenère, y compris les algorithmes générés par ordinateurs.

L'algorithme de Jules César

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V

Le chiffre de Vigenère

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
A	L	E	I	S	T	E	R	C	R	O	W	L	E	Y	N	E	S	T	P	A	S	M	O	R	T
S	T	A	S	E	S	T	A	S	E	S	T	A	S	E	S	T	A	S	E	S	T	A	S	E	S
S	E	E	A	W	L	X	R	U	V	G	P	L	W	C	F	X	S	L	T	S	L	M	G	V	L

EN TERMES DE JEU

Chiffrer un message requiert un test d'Intelligent modifié par Science (Mathématiques). La Difficulté de ce test est déterminée par le cryptographe et peut être altérée par l'utilisation d'ordinateurs plus ou moins puissants. La Difficulté choisie sera la Difficulté que devra vaincre le cryptanalyste.

L'ORDINATEUR DU CRYPTOGRAPHE

MACHINE	MODIFICATEUR AU TEST DE CHIFFREMENT
Pas d'ordinateur	-6
Ordinateur obsolète	-3
Ordinateur récent (Pentium III)	0
Ordinateur introuvable (Pentium XXXVII de la NSA)	+3
Ordinateur magique (Pentium Kabbalah des Petits esprits industriels)	+6

DES CLÉS ET DE LEUR TRANSMISSION

Que le cryptosystème soit connu des personnes à qui le message n'est pas destiné est un faux problème. C'est avant tout la clé qui doit être sécurisée.

LES CRYPTOSYSTÈMES SYMÉTRIQUES

On appelle cryptosystème symétrique un code utilisant pour le chiffrement et le déchiffrement la même clé. Ces codes ont l'intérêt d'être relativement pratiques pour les correspondants, puisqu'il suffit de diffuser discrètement cette clé unique pour qu'une communication sécurisée puisse être établie. Seul risque: l'interception de la clé en cours de transmission.

LES CRYPTOSYSTÈMES ASYMÉTRIQUES OU SYSTÈMES À CLÉ PUBLIQUE

On appelle cryptosystème asymétrique, un algorithme qui n'utilise pas la même

DES ALGORITHMES INFORMATIQUES

Le hachage

Il s'agit d'un algorithme permettant d'obtenir un texte condensé à partir d'un texte clair. L'intérêt du hachage est double: il permet de compresser le volume d'information pour des transmissions plus rapide et constitue un cryptosystème en lui même.

RSA

Inventé en 1978, RSA (pour « Rivest Shamir et Adelman », leurs inventeurs) est le premier cryptosystème à clé publique. Il est basé sur la difficulté de factoriser deux entiers. L'algorithme permet de générer des clés publiques à partir d'une clé privée particulièrement difficile à casser.

PGP

Pretty Good Privacy est un cryptosystème combinant cryptographie de clé publique et cryptographie symétrique. Chiffrer un texte avec PGP se fait en trois étapes. D'abord, une clé privée est générée à partir de laquelle est créée une clé publique (grâce à RSA) utilisée alors pour le chiffrement. Ces données sont ensuite hachées.

Le résultat final est un texte crypté particulièrement difficile à casser, relativement compact, ce qui accélère les transmissions, et offrant tous les avantages d'un cryptosystème à clé publique.

En termes de règles, PGP est Assez Difficile à chiffrer et donc à déchiffrer.

clé pour le chiffrement et le déchiffrement. Chaque utilisateur choisit une clé aléatoire dont il est le seul connaisseur (il s'agit de la *clé privée*, qui sera utilisée pour le déchiffrement). À partir de cette clé, chacun déduit automatiquement une *clé publique*, utilisée elle comme clé de chiffrement.

LA CRYPTOGRAPHIE QUANTIQUE

Dernière innovation des cryptosystèmes à clé publique, la cryptographie quantique cherche avant tout à sécuriser la transmission des clés de chiffrement, en indiquant aux utilisateurs si leurs échanges de clé ont été épiés.

Le principe en est relativement simple. La physique quantique considère qu'un photon peut être polarisé de quatre façons différentes. Or, selon le principe de Heisenberg (l'observation d'un objet modifie cet objet), toute tentative consistant à observer un photon va modifier sa polarisation.

Il s'agit donc de transmettre une clé de chiffrement selon un canal non sécurisé (fibre optique) sous la forme d'un train de photons. Le récepteur analyse la polarisation d'une partie de ce train de photon et communique à l'émetteur les résultats de son analyse. En cas de tentative d'interception, la polarisation des photons est modifiée. Si ces résultats sont identiques, pour l'émetteur comme le récepteur, la transmission n'a pas été interceptée et la clé de chiffrement peut être utilisée.

Le principal obstacle tient à une limite technologique: on est pour l'instant incapables de produire le fameux train de photons. Il faudrait construire une sorte de pistolet pouvant envoyer un seul photon à la fois. Si les profanes ignorent cette technologie, certains R+C de la branche du Temps la connaissent sans doute.

En fait, la cryptographie quantique renoue avec les attaches ésotériques de la cryptographie. En effet, elle mobilise les propriétés les plus essentielles de la matière, en utilisant son sens profond. Et ne dit-on pas de la physique quantique qu'elle est la métaphysique de la science?

Lorsque A veut transmettre une information secrète à B, A chiffre son message avec la clé publique de B. Seul B sera en mesure de le déchiffrer avec sa clé privée et la clé publique de A. A lui-même en sera incapable.

DU DÉCHIFFREMENT

Une opération de décryptage consiste à découvrir tout ou partie de la clé utilisée lors du chiffrement du texte clair. Avec la méthode assyrienne, il s'agit d'utiliser des scyales de différents diamètres; pour le chiffre de Jules César, d'essayer successivement les vingt-six clés possibles. Pour le chiffre de Vigenère, il faut d'abord chercher statistiquement la longueur de la clé, puis essayer toutes les combinaisons possibles de lettres dans une clé de cette longueur. Plus les techniques de chiffrement utilisées sont complexes, plus le temps de cryptanalyse nécessaire sera important.

DES DIFFICULTÉS LIÉES À LA CLÉ

Dans le chiffrement le plus élémentaire, la clé retenue sera la plus longue possible. Toute aussi longue — dans l'idéal — que le message à crypter, ce qui empêchera le cryptanalyste de travailler à partir de la longueur de celle-ci.

En outre, l'auteur du texte clair aura veillé à éviter que deux lettres identiques se suivent. Car cela facilite nettement le décryptage, surtout si la clé employée est courte (comme pour le chiffre de Jules César par exemple).

Enfin, une dernière technique consiste à traduire le texte clair dans une langue rare. En effet, le cryptanalyste ne pourra pas se baser sur ses connaissances statistiques d'une langue s'il ignore celle-ci. Chiffrer un texte en bas énochéen garantit que les profanes ne le perceront jamais. Même s'il ne garantit rien contre des initiés...

DES RAFFINEMENTS DU CRYPTOSYSTÈME

Afin d'encore plus ralentir la cryptanalyse, on peut de plus modifier l'ordre de l'alphabet de chiffrement, de préférence avec une méthode aléatoire. Un autre technique consiste à intercaler une lettre parasite dans le message crypté, choisie aléatoirement, à une fréquence déterminée. Tous les quatre caractères

par exemple. Cette fréquence devra impérativement être différente du nombre de caractère que l'on met dans chaque « mot » du message crypté. Un raffinement de cette méthode consiste à intercaler la lettre parasite à une fréquence dépendant d'un algorithme lui-même difficile à trouver.

Enfin, on peut combiner les cryptosystèmes (c'est le cas de PGP). Par exemple, on pourrait d'abord chiffrer le message en clair d'après l'algorithme de Vigenère avec la clé « Stase » puis crypter à nouveau ce message crypté selon ROT13, puis crypter encore une fois avec l'algorithme de Vigenère selon la clé « Orichalque », intercaler une lettre parasite alternativement toutes les deux et cinq lettres, tout en ayant, bien sûr, à chaque étape du chiffrement modifié l'ordre des alphabets de cryptage. Toutefois, ces différentes techniques se contentent de gêner une cryptanalyse « manuelle ». Face à une bonne machine, elles ne font au pire que ralentir légèrement le décryptement.

EN TERMES DE RÈGLES

La cryptanalyse requiert la réussite d'un test d'Intelligent modifié par Science (Mathématique). La Difficulté de ce test dépend de la Difficulté choisie par l'auteur du code et de l'ordinateur utilisé par le cryptanalyste. Celui-ci décale la Difficulté de déchiffrement.

De cette Difficulté — dite Difficulté de déchiffrement — dépend la fréquence à laquelle les tests pourront être tentés.

LE CODE SECRET DE LA BIBLE ?

Le livre écrit par M. Drosnin, *The Bible Code* est un véritable petit tremblement de terre pour les Immortels. L'auteur y révèle que les cinq premiers livres de la Bible recèleraient des informations prophétiques. Pour sa cryptanalyse de la Bible, Drosnin a utilisé l'algorithme SLE (Séquence de Lettres Équidistantes). L'ordinateur cherche un mot donné, piochant une lettre toutes les x lettres dans le texte hébreu de la Bible. La valeur de x est modifiée à plusieurs reprises, jusqu'à ce que le mot cherché soit découvert ou fasse des associations entre certains mots, retrouvés à partir d'un x égal. La Bible aurait ainsi prédit l'assassinat d'Yitzhak Rabin.

Qui sait quelles révélations funestes contient pour les Immortels le premier livre jamais imprimé? De nombreux mathématiciens et statisticiens crient à l'imposture face à la méthode employée par Drosnin. Mais certains Nephilim de la Maison Dieu, mis sur l'affaire, prétendent que les détracteurs de Drosnin sont souvent proches des milieux R+C. Quant à savoir qui est Drosnin, le mystère reste entier.

Une réussite indique que le chiffre a été cassé au terme de la période. Un coup d'éclat indique que le chiffre est cassé au bout de la moitié de la période.

Un échec indique que le chiffre n'a pas été cassé au terme de la période. Le

L'ORDINATEUR DU CRYPTANALYSTE

MACHINE

Pas d'ordinateur
Ordinateur obsolète
Ordinateur récent (Pentium III)
Ordinateur introuvable (Pentium XXXVII de la NSA)
Ordinateur magique (Pentium Kabbalah des Petits esprits industriels)

MODIFICATEUR AU TEST DE DÉCHIFFREMENT

Deux paliers vers le bas
Un palier vers le bas
Pas de modificateur
Un palier vers le haut
Deux paliers vers le haut

prochain test sera effectué avec un modificateur cumulatif de +1. Une maladresse indique que l'ordinateur du cryptanalyste subit une avarie (ou que le cryptanalyste subit une grave migraine s'il travaille à la main). Il faut consacrer une période entière à le réparer avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative, au terme d'une autre période.

LE TEMPS DE TRAVAIL

DIFFICULTÉ

DE DÉCHIFFREMENT

PÉRIODE

Pas	Une heure
Peu	24 heures
Assez	Une semaine
«...»	Un mois
Très	Un an

DE LA CRYPTOGRAPHIE DANS UN SCÉNARIO

Utiliser un message crypté dans un scénario présente différents intérêts. Le premier est de fournir aux joueurs une aide de jeu sur laquelle travailler. La cryptanalyse peut être un moment prenant, de même que la recherche de sa clé de chiffrement. Cela dit, il faut bien garder en tête que la cryptanalyse est une opération relativement longue et ce d'autant plus que le chiffrement est raffiné. Or, un chiffrement trop simple (Jules César par exemple) est peu crédible, sauf lorsqu'il concerne des documents anciens. Cependant, passer deux ou trois heures à décrypter un message ralentit nettement la partie et fait retomber l'ambiance.

Pire, une partie des joueurs peuvent se passionner pour la cryptanalyse, alors que les autres joueurs ne s'y intéressent

pas. Ils tentent alors de continuer le scénario sans les autres joueurs...

Dès lors, la recherche de la clé auprès de différents personnages non joueurs sera plus féconde pour votre scénario.

Pour autant, les quelques règles présentées en aide de jeu devraient vous permettre d'exploiter la cryptographie.

L'Immortel #3 – Crédits

Direction éditoriale : Maxence Layet, Sébastien Célerin et Frédéric Weil

Auteurs : Isabelle Périer, Éric Paris et Vincent Kaufmann

Corrections : Grégoire Laakmann

Direction artistique : Franck Achard

Couverture : Philippe Gaulier

Illustrateur : Laurent Astier et Éric Liberge

Mise en page : flu

Fabrication : Nicolas Folliot et Nicolas Hutter

SOURCE SAPIENTIELLE

LE MONOLITHE, ENCYCLOPÉDIE OCCULTE

Le monde n'est pas celui que vous croyez, l'histoire n'est pas telle que vous la connaissez. Derrière les événements se cachent souvent de puissantes fraternités aux desseins secrets. Avec l'encyclopédie occulte, Le Monolithe, vous connaîtrez le véritable rôle qu'ont joué les francs-maçons dans la Révolution française grâce au journal secret de Robespierre, vous saurez tout des liens unissant Mozart aux frères de la Rose+Croix et du sens caché de La Flûte enchantée grâce à des lettres inédites issues de la correspondance du maître, vous apprendrez aussi le sens véritable des paroles de Jésus grâce à la lecture du cinquième évangile écrit par Saint Thomas et bien d'autres choses encore.

Vendue exclusivement sur ce site, Le Monolithe est une gigantesque encyclopédie occulte sur CD-ROM présentant de façon exhaustive les grands courants spirituels, mystiques et initiatiques des cinq continents. Appuyés par de nombreux documents, ses rédacteurs y démontrent le rôle fondamental qu'ont joué les fraternités occultes à travers l'histoire ainsi que les liens qu'elles entretenaient et peut-être entretiennent toujours avec les puissants.

Pour 89 euros seulement, profitez de l'équivalent d'une encyclopédie papier de 28 volumes, de mises à jour annuelles et gratuites, ainsi que de la newsletter Monolithe qui vous tiendra au courant des conférences sur l'occultisme ayant lieu en France et des sorties en librairies d'ouvrages ésotériques.

Extrait de la publicité électronique de l'encyclopédie occulte *Le Monolithe*
www.monolithe.org/encyocc.htm

CONTENU

Le Monolithe est une excellente encyclopédie occulte, aussi bien pour le profane que pour l'initié. La relecture de l'histoire telle qu'elle est présentée se rapproche assez régulièrement des faits de l'Histoire invisible. S'il n'est jamais fait mention des Immortels, certaines réflexions des auteurs sont très proches de dévoiler leur existence. À n'en pas douter, cette encyclopédie a été écrite par des initiés... mais lesquels?

Cela ne va pas être facile à déterminer, surtout que, étrangement, aucun nom de concepteur ou de rédacteur de l'encyclopédie n'est indiqué.

DÉTAILS ÉTRANGES

D'autres choses étranges se dissimulent dans l'encyclopédie. Tout d'abord le design est particulier. La plupart des articles comporte des bordures où sont dissimulées



des lettres hébraïques, des fragments de symboles ésotériques et parfois des mots en Énochéen. De plus, certaines images — schémas, œuvres artistiques ou photos de personnes — contiennent des « erreurs », des pixels sont manquants. Si le profane attribue ces erreurs à de simples coquilles, l'initié lui risque d'y chercher un sens. Ce en quoi, il n'a peut être pas tort.

DERRIÈRE LE MONOLITHE

Hormis la vente en ligne de l'encyclopédie, le site du Monolithe ne comporte qu'une chose intéressante : une liste impressionnante de liens menant à des sites d'ésotérisme — sites officiels de sociétés initiatiques, sites de profanes ayant mal digéré certaines lectures ésotériques, etc.

L'administrateur du site peut être contacté par mail. Interrogé sur les défauts de certaines images, il répond simplement que cela est dû au langage de compression utilisé, imparfait, mais efficace vu la quantité d'informations que contient le CD-ROM. Interrogé sur les bordures, il confirmera que les lettres hébraïques et les fragments de symboles sont totalement volontaires et destinés à donner un cachet ésotérique.

AU-DELÀ DU RÉSEAU

Bien évidemment, une faction occulte se cache derrière cette encyclopédie.

LA SOCIÉTÉ DU MONOLITHE

Cette société est en réalité une obédience templière dont les membres viennent d'accéder au rang de Manteau Blanc. Son siège se trouve près de Toulouse. L'obédience compte huit Templiers : un homme d'affaires, quatre informaticiens et trois hommes de main. Même s'ils sont peu nombreux, leur rang leur permet de profiter d'un soutien financier et logistique conséquent — notamment du matériel informatique de pointe et deux obédiences templières de Manteaux noirs — et surtout de pouvoir passer outre les directives de la commanderie régionale. La société du Monolithe ne rend des comptes qu'aux instances dirigeantes du bailliage

Francia. En effet, celles-ci sont très intéressées par le projet et espèrent l'étendre à l'Europe et pourquoi pas au monde.

MODUS OPERANDI

L'installation de l'encyclopédie déclenche l'activation d'un troyen — un virus informatique qui collecte diverses informations sur le PC infecté et les transmet via Internet à celui qui en est à l'origine. L'utilisateur un peu expérimenté se rendra compte que quelque chose d'anormal s'est produit durant l'installation, mais seuls les plus doués parviendront à détecter et à éradiquer le virus. À partir du moment où le troyen est installé, l'acheteur de l'encyclopédie devient une cible.

En plus du carnet d'adresses électronique et des différents mots de passe de la cible, le troyen enregistre les pages lues de l'encyclopédie. Les Templiers peuvent ainsi créer le profil psychologique de la cible, déterminer si elle est profane ou initiée et dans ce cas, de quel Arcane elle est proche. Les Nephilim sont identifiés grâce aux fragments de symboles et aux lettres hébraïques qui, correctement assemblés, forment des Focus d'Invocation. En tout, quatre Focus sont disséminés dans l'encyclopédie.

Les Templiers classent les cibles en quatre catégories : les dangereuses, les sources, les potentielles et les hors-jeu. Si la cible est considérée comme dangereuse, ils frappent et l'éliminent ; si elle est une source, ils continuent de l'espionner et l'utilise, à ses dépens, comme informatrice ; si c'est une potentielle, elle est approchée dans le but éventuel de l'intégrer au Temple — cela est réservé aux hommes ayant des postes clefs, le Temple n'accueille pas de femme ; enfin les hors-jeu sont les cibles sans intérêt, les profanes qui n'ont rien à apporter au Temple.

REMONTER À LA SOURCE

Découvrir ceux qui se cachent derrière le Monolithe n'est pas aisé, mais possible. Ce qui suit n'est qu'une esquisse de ce que peuvent faire les joueurs. C'est à eux de trouver un moyen d'arrêter le Monolithe et au MJ d'accepter ou non leurs méthodes.

Le CD-ROM

Comme cela a été dit plus haut, aucun nom n'est inscrit sur le boîtier du CD-ROM. Il n'y a pas non plus d'adresse. Les encyclopédies sont expédiées de Toutrains par la société Toutrains — leur tampon est visible sur le colis. Cette société est totalement profane. Les Templiers leur livrent régulièrement des CD-ROM par camionnette, mais pas à date fixe et sans jamais prévenir Toutrains. C'est aussi par ce biais qu'ils payent les livraisons, par chèque. Ensuite, c'est par téléphone portable que Monolithe donne les noms des personnes à qui expédier les CD-ROM.

Le Templier chargé de cela est un Manteau Noir qui ignore les tenants et aboutissants de son travail — il ne fait que prendre la camionnette sur un parking de Limoges, livrer les CD-ROM à Toutrains et ramener le véhicule au même endroit. Il ne sait rien de plus, mais il est le premier maillon de la chaîne permettant de remonter au Monolithe.

Piratage

Le meilleur moyen d'en apprendre plus sur la société est de pirater leur serveur. Celui-ci est plutôt bien protégé et il y a toujours un Templier pour surveiller les tentatives d'accès et traquer leurs auteurs. À moins que l'un des Immortels du groupe ne soit incarné dans un pirate informatique, les joueurs doivent utiliser les contacts de leurs personnages. Le Chariot est l'Arcane le plus capable d'effectuer ce travail, mais le MJ peut utiliser un *deus ex machina* en faisant intervenir De Vinci (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p.188).

De cette manière, il est possible de découvrir la liste des acheteurs de l'encyclopédie, ainsi que leur date d'achat, leur catégorie de "cibles" et leur profil psychologique. Il y a aussi la liste des personnes déjà éliminées — une dizaine — et leur nature. Aux joueurs d'entrer en scène...

Note : Dans les listes de noms, les personnages peuvent notamment trouver l'école de la vague (cf. Immortel #2) et l'un des enseignants mystes peut avoir rejoint la liste des personnes abattues.

LA CLINIQUE DES HÊTRES

Ce *setting* est très largement et très librement inspiré de la série *The Kingdom* de Lars von Trier.

INTRODUCTION

La clinique des hêtres est située dans la région des Vosges. Elle a été fondée en 1948 par un regroupement de médecins de campagne désireux de venir en aide aux plus pauvres. Depuis, cela a bien changé. Ses tarifs ont augmenté et elle est devenue privée. Aujourd'hui, ses patients sont des personnes aisées et souvent des notables ou des personnalités de la région.

PRÉSENTATION

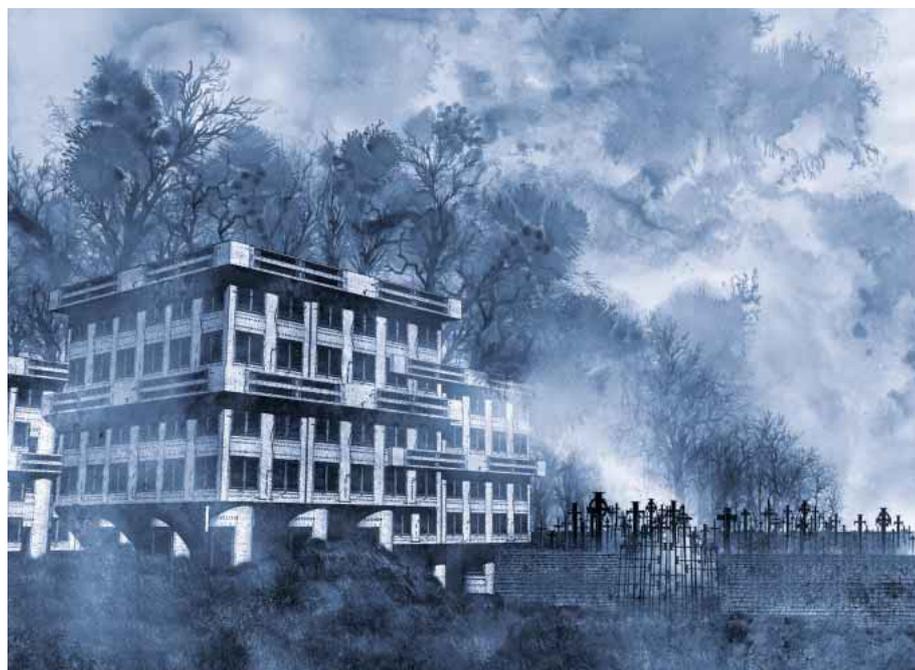
Voici un extrait de leur plaquette :

La clinique des hêtres a conçu son architecture de façon à allier la performance médicale et la qualité de séjour. Elle a pris soin d'offrir à ses patients un lieu de vie aussi agréable que possible : les halls vastes et chaleureux permettent un accueil personnalisé, les chambres sont harmonieuses et leurs coloris sont apaisants. Toutes sont équipées de l'air conditionné et d'une ligne téléphonique.

L'établissement dispose d'un personnel infirmier extrêmement qualifié et d'un équipement de pointe, sans cesse remis à jour. Dès l'accueil, le patient peut se sentir chez lui. Le personnel s'attachera à rendre son séjour le plus agréable possible.

La clinique des hêtres emploie à ce jour 162 personnes dont les trois quarts se consacrent aux services médicaux. Engagement, efficacité et fidélité caractérisent le personnel de la clinique, que ce soit pour les soins, les services hôteliers ou l'administration.

La clinique vit, en outre, selon un code de déontologie qui donne la priorité à la qualité de la vie, dans une dimension éthique également. Attachée à cette valeur, la clinique la respecte dans tous les contextes. En un mot, la clinique est une communauté de vie.



Les services

La clinique est spécialisée dans les soins palliatifs mais elle possède aussi un service « Mères et enfants » où les médecins pratiquent la gynécologie, les soins obstétriques, la néonatalogie et la pédiatrie, un service de chirurgie où l'on pratique la chirurgie générale, gynécologique, esthétique, ORL, ophtalmologie et orthopédie. Des kinésithérapeutes pratiquent rééducation, massages et exercices respiratoires. Enfin, des médecins généralistes pratiquent des *check-up* complets quotidiennement.

LES SOINS PALLIATIFS

Le plus grand service de la clinique accueille en permanence une trentaine de patients, essentiellement des cancéreux. Les objectifs avoués de la clinique sont : privilégier la qualité de la vie, maintenir un dialogue et accompagner le patient jusqu'à la fin afin de lui permettre de conserver sa dignité. La plaquette insiste sur l'importance de la dispense des soins psychologiques autant que physiques.

Mais bien évidemment, la réalité est tout autre...

LA TEMPÉRANCE

Note interne de l'Arcane de la Tempérance diffusée à ses Demeures philosophales et à la Justice en 1990 :

Un nouvel hospice vient d'être créé en France sous l'impulsion d'Irhundel, un de nos plus anciens et plus sages Guérisseurs. Cet hospice rejoint la section des Hôtes et se chargera d'étudier les fluctuations du Ka-Soleil chez les humains atteints de maladies considérées comme incurables par les profanes. Toutefois, cet hospice pourra aussi accueillir nos Frères ayant besoin de repos, de soins ou simplement d'un endroit pour se cacher. Ce dernier point n'est pas cautionné par l'Arcane et Irhundel en assume l'entière responsabilité. L'adresse de cet hospice vous sera fournie dans un prochain courrier.

Note : Par défaut, la clinique est située dans les Vosges, changer sa localisation n'aura aucune incidence sur les événements. Toutefois, les puristes devront aussi changer le nom de l'obédience templière qui est une obédience de Lorraine.

PRÉSENTATION

Ce *setting* décrit une clinique, ses médecins, ses patients et les événements qui vont s'y dérouler à la fin de l'année 2001. Elle peut servir de base à un scénario ou même à une campagne.

Un Selenim a élu domicile dans cette clinique et s'assouvit sur les patients tout en soulageant leurs souffrances. Sans s'en rendre compte, ce Selenim a entrepris la Quête de la Sublimation mordo-*rée* (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu* p. 239). À moins qu'un Adopté de la Justice, des Templiers ou une équipe d'intrépides Immortels ne s'en mêlent, il exécutera le Rituel le 24 décembre 2001.

ELIKA

Histoire

EliKa était une Elfe. Prise de passion pour l'humanité, elle devint une alliée de Prométhée sur l'Atlantide. Elle connut la morsure de l'Orichalque peu de temps après la Chute. Ce fut un Gardien de la Sapience Infinie — un Nephilim ! — qui lui fit connaître la morsure de l'Orichalque et l'obligea à intégrer une Stase. Le nom de ce Nephilim resta gravé dans la mémoire d'EliKa : Dracka.

Son premier éveil eut lieu durant les Guerres élémentaires. L'Elfe s'en tint prudemment à

l'écart et préféra rallier le Croissant fertile où s'esquissaient les premières civilisations. Elle participa à leur essor et s'opposa à la volonté paternaliste des Pourvoyeurs d'Esprit. Encore une fois, elle fut remise en Stase par l'un de ses frères, lui confirmant ainsi que les êtres-Ka n'étaient que des égoïstes, des ambitieux et surtout qu'ils étaient incapables d'apprendre de leurs propres erreurs.

EliKa se réincarna durant l'ère de l'Hermétisme, à Carthage. Elle fit la connaissance des Selenim et travailla à leurs côtés au grand projet des Portes noires. Son Pentacle fut contaminé et elle devint Selenim. Elle accepta assez vite sa nouvelle nature car, dans un sens, elle lui permettait de se rapprocher des humains, de mieux les connaître et sur-

tout de mieux les comprendre. Elle choisit de s'assouvir sur la foi en se cachant derrière le culte de Déméter. Elle se spécialisa en Nécromancie et créa de nombreux Rites d'Apaisement. Puis vint la troisième guerre punique et la chute de Carthage. Elle fut sauvée in extremis par un groupe de Maudits et rallia avec eux les terres des Yohual-Tcuhtlin, l'actuelle Amérique centrale.

Plus tard, elle dirigea ses pas vers le nord et rejoignit une tribu indienne où elle devint chaman. Cette époque fut douce et EliKa commença à développer un nouvel Appel pour guérir les vivants. Puis vint l'homme blanc et avec lui, le racisme, la haine et la violence. Sa tribu fut massacrée par des Templiers alors qu'elle se trouvait dans les Plans subtils.

Les deux années qui suivirent furent des années de sang et de larmes. Emplie d'une rage aveugle et meurtrière, EliKa traqua et tua les meurtriers les uns après les autres, leur faisant subir une lente et douloureuse agonie. Une fois sa vengeance assouvie, ne retrouvant pas la paix, elle s'exila plusieurs siècles dans les Anti-Terres. Elle y rencontra des Pérégrins d'EntreMondes et participa quelque temps à leur quête. Peu après 1900, elle assista à la naissance d'un des premiers Selenim de la Révélation. Comprenant que des bouleversements avaient eu lieu dans le monde profane, elle décida d'y retourner et se retrouva au cœur de Paris.

Ce fut un terrible choc. EliKa découvrit l'industrialisation massive, la colonisation, l'antisémitisme et très vite la guerre, dévoreuse de vies. Pour elle, il



n'y avait pas de camp, le Ka-Soleil est le même de chaque côté d'un champ de bataille. Elle arpenta les tranchées, apaisant les souffrances des blessés, achevant ceux qui étaient condamnés, leur offrant son doux visage angélique comme dernier souvenir. Une rumeur naquit, la rumeur d'une dame blanche emportant les esprits des morts. Puis la rumeur devint légende. EliKa avait choisi sa voie, la consolation. Elle traversa la moitié du siècle en soulageant les souffrances des pauvres et des malades. Puis, las de parcourir l'Europe, elle décida de se reposer et de préparer la construction de son Royaume. En 1958, elle devint infirmière à la clinique. Elle la quitta en 1964 en provoquant le décès d'une enfant — cf. *Chronologie* plus loin. Elle chercha un autre endroit pour son Royaume mais, obnubilée par la mort de cet enfant — Sophia — elle décida de retourner à la clinique en 1984. Entre temps, elle avait

ELIKA ET LA QUÊTE DE LA SUBLIMATION MORDORÉE

Cf. *Livre du Meneur de Jeu* pp.239-243.

EliKa a entamé cette quête sans s'en rendre compte et est longtemps restée au niveau Compagnon. En 1964, une partie des gens croyant en l'ange de miséricorde incarnée par EliKa perdent leur foi avec la mort de Sophia et engendrent une Anti-Terre qui permet à EliKa de devenir Maître dans la quête.

En 1984, lorsqu'elle revient à la clinique, elle découvre l'Akasha de la consolation et est immédiatement adorée par ses habitants. Il ne lui reste alors plus qu'une chose à faire : réparer la mort de Sophia. C'est la guérison de Mona qui en sera le vecteur et le 20 décembre, l'Anti-Terre « de Sophia » remontera dans les Plans subtils. Le 22, EliKa vaincra son double chimérique dans l'Akasha et découvrira le rituel de la Sublimation mordorée qu'elle effectuera le 24.

acquis une Larme mordorée (cf. *Livre du Meneur* pp.108 et 123) et avait parfait sa connaissance des Plans subtils.

Le reste de son histoire se confond avec celle de la clinique et de sa quête de la Sublimation mordorée.

Caractéristiques

Sexe: F.

Âge: N.A., Selenim depuis plus de 2000 ans.

Assez Fortunée, Très Savante, Assez Sociale.

Ka-Soleil: Pas Initiée.

Noyau de Lune noire: Initiée.

Sciences occultes: Maître dans tous les Morphes, les Desmos et les Appels, hormis celui du Guerrier, des deux premiers cercles. De plus elle a créé un nouvel Appel du deuxième cercle : l'Appel du Guérisseur. C'est aussi à elle que l'on doit l'Appel du Savant, *Les Inlassables auditeurs aux yeux candides*.

Imago: Lorsqu'elle apparaît aux patients de la clinique, EliKa revêt l'apparence d'un ange tout droit issu de l'iconographie chrétienne.

Note: Par manque de place, les Appels du Guérisseur ne seront pas développés. EliKa en a créé une dizaine allant du simple apaisement de la douleur à la reconstitution d'organes ou de membres blessés en passant par l'élimination des organismes étrangers dans un corps humain. Ces Appels sont donc dans la continuité de ceux du Pacifiste. Ils ne fonctionnent ni sur les afflictions magiques, ni sur les différents Ka.

Caractéristiques: Agile, Forte, Très Intellectuelle, Résistante, Très Séduisante.

Compétences: à la discrétion du MJ.

Traditions:

Arcanes majeurs (I, XIII, XIV, XVIII) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (toutes sauf Guerres élémentaires) C, Langues (une vingtaine) M, Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) M et Sciences occultes (Anamorphose, Conjuración, Magie, Nécromancie) M.

Possessions: une Larme mordorée.

Ses réactions avec les Immortels: elle évitera de les rencontrer si elle apprend leur présence dans la clinique. Son histoire lui a plusieurs fois prouvé qu'elle ne pouvait faire confiance aux Déchus. S'ils

viennent dans son Royaume ou qu'ils insistent pour la rencontrer, auprès d'Irhundel ou de Rodolphe Schliemann, tout cela sans montrer d'agressivité, elle acceptera de les rencontrer mais leur demandera poliment de se mêler de leurs affaires. Enfin, s'ils dévastent son Royaume, son Akasha ou la clinique, elle viendra les voir et leur demandera de tout réparer. S'ils refusent, elle les détruira.

Elle a trop souffert à cause des Nephilim pour leur faire confiance, sauf s'ils sont de la Tempérance, de la Lune ou du Bateleur. Elle n'a pas pris part aux luttes entre l'Arcane XIII et le Culte de Lilith et n'a pas d'a priori envers les Selenim. Il en va de même pour les Ar-Kaim et se montrera très curieuse à leur sujet.

Interprétation: elle est en retrait, au-dessus des agitations du monde occulte. Elle est en général calme et réfléchie. Elle aime la vie sous toutes ses formes et accorde beaucoup d'importance aux patients de la clinique.

LE CÔTÉ OBSCUR...

L'euthanasie

Certains médecins pratiquent régulièrement l'euthanasie depuis une trentaine d'années. Le problème est qu'ils ne le font pas pour soulager les souffrances des patients mais parce qu'ils sont riches et que leurs héritiers payent grassement pour ce « service ».

Le nombre d'euthanasies a sensiblement augmenté depuis l'arrivée d'Irhundel qui, lui, la pratique pour soulager les moribonds ainsi que pour étudier dans les meilleures conditions l'évolution du Ka-Soleil après la mort du corps.

C'est la confrérie maçonnique d'Asclepios qui gère cette pratique et ses dirigeants ont préféré ne pas mettre Molinion, le chef de la clinique, au courant.

Le cimetière

Derrière la clinique se trouve un cimetière qui s'est empli entre 1948 et 1975, date à laquelle la clinique est devenue privée. Il n'est plus guère utilisé aujourd'hui. Les patients qui meurent à la cli-



nique ont bien souvent des caveaux familiaux. Néanmoins, la clinique le fait entretenir, pour l'image, par un jardinier du nom de Rodolphe Schliemann. Celui-ci est en fait un Mort-vivant au service d'EliKa.

EliKa, soucieuse du bien être des morts appelle régulièrement *Les Inlassables auditeurs aux yeux candides* (cf. *Livre des Joueurs*, p. 220).

AUTRES MONDES

Le Royaume de l'espérance

C'est le Royaume maudit d'EliKa mais il est très différent de la plupart des autres Royaumes. Il fait environ 10 000 km², c'est un concentré des paysages du sud des États-Unis et en particulier du Nouveau-Mexique. On y retrouve le grand canyon, le Rio Grande, des déserts de sable, de roches et celui de White Sand, des hauts plateaux, une forêt d'arbres pétrifiés, des montagnes ayant un versant désertique alors que l'autre voit pousser des résineux, etc. Il contient très peu d'habitants, hormis quelques animaux : bisons, mygales, serpents, scor-

pions, chiens de prairie, lièvres à grandes oreilles, etc. EliKa y vient essentiellement pour méditer.

Note : *Pour les règles concernant les Royaumes Selenim*, cf. *Livre du Meneur de Jeu* pp.201-207. *Ce Royaume est Assez Dense et Compagnon en Défense.*

L'Akasha de la consolation

Cet Akasha est Assez Prénant et Peu Honni, le Champ dominant est celui de la Terre.

Origines : L'Akasha de la consolation est né des actions d'EliKa dans la clinique. Les patients se sont mis à rêver d'un monde bucolique sans maladie, ni blessure, ni souffrance. Un monde idéalisé. L'année 1964, avec la mort de Sophia, a amorcé un changement : un reflet de Sophia souffrante est apparu et a engendré spontanément des Terres gastes.

Décor : c'est un monde bucolique, un peu à l'image de ce que pourrait être la Lorien de Tolkien croisée avec le paradis chrétien. Des arbres étranges et majestueux ; des saules qui, à chaque brise, engendrent de petits angelots joufflus aux cheveux blonds ; des fleurs aux couleurs étonnantes et changeantes, aux

parfums enivrants et qui produisent une douce musique aux intonations cristallines au gré des vents et du passage des habitants et des animaux. On trouve aussi des églises romanes et gothiques aux dimensions gigantesques.

Seule ombre au tableau, une clairière au centre de laquelle un reflet de Sophia délire dans sa fièvre et sa douleur, allongée sur un lit d'hôpital. C'est ici, sous le lit, que se trouvent les Terres gastes et c'est aussi le centre « mystique » de l'Akasha, le lieu où les Immortels pourront se créer une Nef.

Habitants : la plupart des habitants sont d'apparence humaine, ils vivent dans de petits villages et pratiquent tous l'agriculture. Ils sont jeunes, énergiques et heureux. Ils ne connaissent ni la maladie, ni la vieillesse, ni la mort. Encore une fois, il y a une exception. Dans le village attendant à la clairière de Sophia, les gens sont plus tristes et certains vieillissent à cause de l'extension des Terres gastes.

Les animaux sont nombreux mais n'ont rien de féérique. Ce sont essentiellement des écureuils, des cervidés, des lapins, etc. Bref, des animaux de nos contrées.

Il y a deux Chimères, la première est un ange, semblable à l'Anamorphe d'EliKa et la deuxième est Sophia elle-même.

Portes :

Septentrion : pas de Porte.

Midi : la Porte se trouve dans la cathédrale de Sainte-Thérèse et donne sur une Rive, reflet de Lourdes, inspirée par des catholiques. Pour l'ouvrir, il faut dire une prière devant l'autel de la cathédrale.

Orient : la Porte mène à un Akasha où un reflet de Mère Thérèse soulage les souffrances de lépreux. Occident : c'est la Porte qui mène au monde profane. Dans la clinique, elle se déplace constamment et s'ouvre lorsque les souffrances d'un patient sont arrêtées par des moyens magiques.

Zénith : elle mène à une Écume où se croisent les différents saints chrétiens. Pour ouvrir la Porte il « suffit » de soulager les souffrances de Sophia.

Nadir : cette Porte est « incarnée » par Sophia, elle mène à une Anti-Terre, voir ci-dessous.

Note : Le MJ est libre de placer les Pôles de l'Akasha, et donc les Portes, où il le souhaite. Durant le mois de janvier 2002, EliKa créera un lien symbolique entre l'Akasha de la consolation et une Marche de Zakai. Elle entamera une nouvelle quête visant à lui ouvrir les Mondes de Kabbale. Pour les règles spécifiques aux Akasha, cf. Livre du Meneur de Jeu, pp.104-127.

L'Anti-Terre de Sophia

Elle est Peu Prénante.

Elle ressemble à la clinique mais en plus grande et plus torturée. Elle est éclairée par des néons ternes et clignotants où des patients moribonds errent tels des zombies. Ici ou là, on peut voir des salles d'opérations où des chirurgiens fous découpent des patients hurlant de douleur. Le pire est le hurlement permanent d'une jeune fille, Sophia. Physiquement identique à celle de l'Akasha, elle est le Démon de l'Anti-Terre. Aucun Immortel ne peut apaiser ses souffrances, sauf EliKa en sauvant Mona. Cela se fera le 16 décembre. Alors l'Anti-Terre se purifiera et fusionnera avec l'Akasha de la consolation. Celui-ci perdra sa Porte du Nadir et le reflet de Sophia y sera guéri, laissant ouverte la Porte du Zénith.

LES PERSONNAGES

Note : Seules les compétences importantes sont signalées, le MJ peut en ajouter à loisir dans la limite du raisonnable.

LE PERSONNEL DE LA CLINIQUE

Le docteur Pierre Liobbat alias l'Elfe Irhundel

Métamorphe : Elfe, métamorphoses
Assez Occultées.

Ka : Peu Initié.

Sciences Occultes

Magie :

Sentir M, Percevoir C, Modifier C.

Kabbale : Malkut M, Yesod M, Hod M, Netzah M, Tipheret C, Geburah C, Chesed M.

Simulacre

Sexe : 48 ans.

Âge : M.

Fortuné, Très Savant et Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences :

Recherche d'information M, Rituel C, Sciences (Soins) M, Vigilance C.

Traditions : Arcane majeur (XIV) M, Plans subtils (Akasha) C,

Sciences occultes (Magie, Alchimie) C, Science occulte (Kabbale) M.

Histoire : Irhundel a rejoint les rangs de la Tempérance en Grèce aux alentours de - 1000 et n'a cessé, depuis, d'œuvrer pour elle. Nostalgique du Sentier d'Or, il cherche toujours à intégrer le Ka-Soleil. C'est pour cela qu'il s'est intéressé aux humains et à leur médecine. Il est à la clinique pour approfondir ses connaissances sur les liens unissant le Ka-Soleil et le corps.

Ce qu'il sait : il sait qu'EliKa est présente dans la clinique et qu'elle apaise régulièrement les douleurs des patients. Il connaît l'existence de l'Akasha de la consolation ainsi que celle du Royaume.

Ce qu'il veut : il veut continuer à étudier tranquillement le Ka-Soleil dans la clinique.

Ses réactions avec les Immortels : ouvert et serviable comme tous les Adoptés de la Tempérance, Irhundel les renseignera sans difficulté sur la clinique et l'Akasha. Mais il ne dira rien sur EliKa à qui il a promis de garder le secret de son existence. De plus, il leur conseillera d'éviter de faire des vagues, de peur de devoir quitter la clinique.

Interprétation : Souriant, toujours prêt à rendre service, c'est un compagnon sympathique inspirant la confiance.

Le chef de clinique, Georges Molinion

Sexe : M.

Âge : 52 ans.

Fortuné, Assez Savant et Sociable.

Caractéristiques :

Peu Agile, Peu Fort, Peu Intelligent, Peu Résistant, Peu Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Chant) A, Recherche d'information C, Sciences (Soins) M, Vigilance C.

Histoire : Georges a eu une vie paisible et insouciant. Il a suivi des études de médecine pour faire comme son père. L'influence de ce dernier lui a permis d'avoir ses examens, un poste, puis de devenir chef de clinique à 40 ans.

Ce qu'il sait : pas grand-chose. Il lui arrive de se perdre dans sa clinique et ignore totalement que tout le personnel le prend pour un imbécile. Il ignore que Soren Krougshoy vit dans les sous-sols et a une confiance aveugle en Helmer Gits qu'il a connu sur les bancs de la faculté de médecine. Il ne croit donc pas à sa culpabilité dans l'affaire Mona.

Ce qu'il veut : que sa clinique fonctionne. Il minimisera le plus possible l'accident Mona puis, dès qu'elle sera guérie, prétendra avec sincérité que c'est grâce au talent des médecins de la clinique.

Ses réactions avec les Immortels : il ne les trouvera pas étranges, mais pour lui, personne ne l'est. Il sera prêt à répondre à leurs questions, surtout si cela peut présenter des avantages pour sa clinique. Si les Immortels restent longtemps à la clinique, sans motif valable, il leur demandera de quitter les lieux, mais sans jamais les brusquer. S'il est agressé, il sera rapidement pris de panique et ne pourra pas mentir.

Interprétation : il affiche toujours un sourire, que certains qualifieraient de simplet. Il aime tout le monde et ne s'en cache pas.

Helmer Gits, médecin

Sexe : M.

Âge : 50 ans.

Fortuné, Savant et Peu Sociable.

Caractéristiques :

Peu Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Assez Résistant, Peu Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences :

Sciences (Soins) M, Vigilance C.

Histoire : bien qu'il ait fait ses études en France, Helmer est belge et adore

plus que tout son pays d'origine. Il a dû le quitter après avoir accidentellement tué deux patients par anesthésie. Lorsque Georges Molinion lui a proposé un poste dans sa clinique, Helmer a tout de suite accepté, mais malheureusement pour lui, il déteste la France et gâche une grande partie de son énergie à l'insulter, elle et ses habitants.

Ce qu'il sait : il sait qu'il est responsable des séquelles de Mona, mais jamais il ne le reconnaîtra. Il est aussi persuadé que Mme Brusse est une simulatrice qui n'a rien à faire à la clinique.

Ce qu'il veut : quitter la France et les Français.

Interprétation : imbu de lui-même, désagréable et menteur avec les patients comme avec le personnel.

Soren Krougshoy, médecin

Sexe : M.

Âge : 31 ans.

Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.

Caractéristiques :

Assez Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences :

Art (Comédie) C, Discrétion M, Passe-passe A, Sciences (Physiques/Chimie) A, Sciences (Soins) M.

Histoire : Soren vit dans les sous-sols de la clinique depuis qu'il y travaille, soit près de trois ans. Ce n'est pas vraiment par choix, il a perdu énormément d'argent dans des paris illégaux et doit plus de 250 000 francs à la pègre locale. Il récupère le maximum de médicaments, notamment des antalgiques et des produits de substitution à l'héroïne, comme la méthadone. Sa « chambre » est donc un bric-à-brac d'objets divers pouvant servir de clinique de fortune. Il a organisé un marché noir avec les patients et les médecins de la clinique. Depuis 6 ans, il s'intéresse au mysticisme et plus précisément aux drogues permettant de toucher le sacré. Il est devenu dépendant à la méthadone et pratique souvent des expériences de

mort imminente. Celles-ci lui permettent de pénétrer par l'esprit dans les Plans subtils liés à la clinique. Il y a 6 mois, il a rencontré EliKa dans l'Akasha de la consolation et est tombé amoureux de son charme et de sa grâce. Depuis, il passe beaucoup de temps en transe pour tenter de la retrouver, se demandant si elle est l'esprit d'un mort ou un ange.

Possessions : à peu près tous les produits qu'on peut trouver dans une clinique ainsi que des passes pour tous les services de la clinique.

Ce qu'il sait : il connaît à peu près toutes les histoires louches de la clinique, les relations sentimentales, les erreurs médicales, etc.

Ce qu'il veut : il visait le poste attribué à Helmer Gits. Il a donc de la rancœur envers Molinion et Gits et fera tout pour prouver la culpabilité de ce dernier dans l'affaire Mona. Il compte, dans un premier temps, le faire chanter pour pouvoir rembourser la pègre, puis le faire licencier pour obtenir son poste. De plus, il veut revoir EliKa.

Interprétation : taciturne et bourru, il n'apprécie pas que des « étrangers » posent des questions sur « sa » clinique.

Bulder

Sexe : M.

Âge : 34 ans.

Peu Fortuné, Peu Savant, Assez Sociable.

Caractéristiques :

Peu Agile, Fort, Peu Intelligent, Très Résistant, Peu Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences :

Arts martiaux C, Sciences (Soins) C.

Histoire : Bulder est le fils de Mme Brusse (cf. plus bas), il vit d'ailleurs toujours avec elle.

Ce qu'il sait : rien d'intéressant.

Ses réactions avec les Immortels : elles dépendent de celles de sa mère.

Interprétation : un peu benêt mais gentil, il est extrêmement facile à baratiner. Bien qu'il travaille à la clinique, il suit presque toujours sa mère. Si celle-ci est agressée, il deviendra fou furieux et se jettera sur les agresseurs.

Rodolphe Schliemann

Sexe : M.

Âge : 43 ans.

Peu Fortuné, Peu Savant, Peu Sociable.

Caractéristiques :

Assez Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Peu Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Réserve de Lune Noire : 30 « puces ».

Compétences :

Savoir-faire (Jardinage) C, Connaissances (Cimetières) M.

Histoire : Depuis sa plus tendre enfance, Rodolphe est attiré par les cimetières. Il a toujours aimé s'y recueillir, s'y promener en imaginant la vie des gens d'après l'âge de leur mort, leur photo ou leur nom. Bref, il a toujours préféré le contact des morts à celui des vivants. Ses parents voulaient qu'il soit jardinier alors il est devenu jardinier et en 1980, il a décroché ce poste de gardien et de jardinier du cimetière de la clinique. En 1984, EliKa commet une erreur en s'assouvissant sur lui et le transforme en Mort-vivant. Pour lui, c'est une véritable révélation.

Ses réactions avec les Immortels : EliKa lui a appris à détecter les Métamorphoses. Rodolphe reconnaît un Nephilim dès que ces dernières sont Assez Occultées mais il fera comme si de rien était. Interrogé sur la présence de la Lune Noire en son sein, il feindra mal l'ignorance. Si les Immortels le violentent, il reconnaîtra être un Mort-vivant et donnera le nom d'EliKa.

Ce qu'il sait : il connaît quelques petites choses sur la réalité occulte du monde, il sait qu'EliKa est une Immortelle mais il ne sait pas comment la contacter, c'est toujours elle qui vient. Il connaît la vie de tous les morts du cimetière et est intarissable à leur sujet. Il sait notamment dans quelle tombe est enterré le légat du Pape mort en 64 et connaît l'histoire de Sophia, sans savoir qu'EliKa l'a tuée. Il ne sait rien sur le personnel de la clinique.

Interprétation : c'est un rêveur, toujours perdu dans ses pensées. Il est toujours joyeux, mais préfère la compagnie des morts à celle des vivants. Sauf peut être celle d'EliKa pour qui il éprouve un amour immodéré mais que jamais il n'exprimera.

La confrérie maçonnique d'Asclepios

Cette société secrète regroupe la plupart des médecins de la clinique, soit une dizaine de personnes. Seuls Soren Krougshoy et Helmer Gits n'en font pas partie. Ce dernier sera intronisé au mois de décembre.

La confrérie se réunit deux fois par mois, les premier et troisième vendredi, dans une salle décorée de divers symboles maçonniques et située dans les sous-sols de la clinique. Elle est fermée par trois lourds verrous. Aucun membre n'est véritablement initié et les réunions sont un prétexte à beuveries. Toutefois, comme toute fraternité à vocation maçonnique, l'entraide des membres est capitale et la confrérie protège ses membres. C'est aussi la confrérie qui gère l'euthanasie et les fonds qui en découlent.

LES PATIENTS DE LA CLINIQUE

Madame Brusse

Sexe: F.

Âge: 65 ans.

Assez Fortunée, Savante, Assez Sociable.

Caractéristiques:

Peu Agile, Peu Forte, Intelligente, Assez Résistante, Séduisante.

Ka-Soleil: Assez Initié.

Traditions: Ésotérisme C, Langues (Hébreux, Latin) C.

Histoire: Depuis son enfance, Mme Brusse voit et entend des choses que les autres ne perçoivent pas. En fait, elle a des dons de médium et perçoit les voix des morts Tourmentés ou Très Tourmentés. De plus, elle sent les Portes des Akasha et peut les franchir physiquement, parfois accidentellement.

Ce qu'elle sait: elle sait qu'une âme peut être tourmentée si la mort fut particulièrement violente où si l'âme a l'impression de ne pas avoir eu le temps d'accomplir un acte avant de partir.

Ses réactions avec les Immortels:

Mme Brusse verra tout de suite qu'ils ne sont pas « normaux », mais fera comme si de rien était. Elle est prête à échanger des informations s'ils lui paraissent ouverts. Si on la menace, elle répondra qu'elle n'en a que faire, qu'elle est au crépuscule de sa vie et que ce ne sont pas des façons de parler à une personne âgée.

Interprétation: quand elle n'a pas envie de parler, elle fait la sourde oreille et joue à la sénile, à la petite grand-mère sourde.

Mona Bodié

Sexe: F.

Âge: 8 ans.

Pas Fortuné, Pas Savant, Sociable.

Caractéristiques: Pas Agile, Pas Forte, Pas Intelligente, Pas Résistante, Assez Séduisante.

Ka-Soleil: Pas Initié.

Histoire: Mona Bodié a une enfance heureuse et des parents qui l'aiment. Le 21 novembre, elle est hospitalisée pour une simple opération de l'appendicite. Le lendemain, Helmer Gits commet une erreur durant l'anesthésie et Mona tombe dans le coma. À son réveil, huit jours plus tard, elle est handicapée moteur.

Interprétation: Une petite fille de 8 ans.

LES INTERVENANTS EXTÉRIEURS

Michel de Rocancourt, ex-Templier

Sexe: M.

Âge: 59 ans.

Pas Fortuné, Assez Savant, Sociable.

Caractéristiques:

Assez Agile, Fort, Assez Intelligent, Résistant, Peu Séduisant.

Ka-Soleil: Pas Initié.

Compétences: Armes (D'épaulé, De mêlée, De poing) C, Arts martiaux C, Esquive C, Savoir-faire (Serrurerie) C, Usages (Pègre) C.

Traditions: Arcanes mineurs (Bâton) A.

Histoire: Michel n'a pas eu une jeunesse facile: sa mère est morte en couche et son père alcoolique le battait. En 1959, il a 17 ans, il fait la connaissance de Jean Malet, un Manteau Noir de la Harde vosgienne, et reporte sur lui l'affection fraternelle qu'il n'a jamais pu donner. Intronisé Templier en 1961, Michel voit dans l'obéissance sa seule famille et s'y dévoue corps et âme. En 1964, il apprend l'existence des Nephilim et se retrouve parmi les trois Templiers envoyés à la clinique pour capturer l'Immortel qui s'y trouve. Lorsque l'enquête sur l'assassinat du légat se resserre sur le

Temple, Jean Malet décide de sacrifier Michel. Il lui promet l'accession au rang de Chevalier dès sa sortie de prison et lui jure qu'il utilisera ses contacts pour l'en faire sortir en moins de cinq ans. Michel, dévoué, accepte. Il reste enfermé 35 ans et développe une haine sans borne contre Jean Malet. En 1999, il sort de prison et prépare sa vengeance.

Possessions: un couteau, deux paires de menottes, une arme de poing légère.

Ce qu'il sait: que Jean Malet l'a trahi.

Ses réactions avec les Immortels: il est là pour une seule chose, tuer Jean Malet. Il est même prêt à s'allier à eux pour ce faire. Il y mettra une condition, c'est à lui d'achever Malet.

Interprétation: froid, déterminé et taciturne.



La Harde vosgienne

Derrière cette association de chasseurs se cache une ancienne obédience templière déchue de l'Ordre en 1964. Avant cette date, cette obédience servait de force de frappe à la commanderie de Lorraine, mais Jean Malet, nouvellement promu à la tête de la Harde, nourrissait des ambitions plus grandes pour son obédience. Au mois d'avril 1964, il décida d'enquêter sur les miracles de la clinique en se passant de l'accord de sa hiérarchie. Peu habitués à l'enquête feutrée, les Templiers dérapèrent et assassinèrent le légat du Pape qu'ils avaient pris pour un Synarque. Jean Malet paniqua, Michel de Rocancourt fut dénoncé pour protéger l'obédience, mais l'affaire remonta dans la hiérarchie templière et le bailli de Francia décida de déchoir la Harde de son rang. La procédure habituelle aurait voulu que tous les membres de la Harde soient éliminés, mais comme la situation était déjà tendue avec les autorités profanes, le bailli se contenta de couper toute communication avec la Harde, celle-ci serait isolée des autres obédiences et finirait par disparaître d'elle-même, du moins le pensait-il.

Aujourd'hui, la Harde vosgienne existe toujours. Jean Malet a continué de la diriger, essentiellement pour ne pas perdre la face vis à vis de ses hommes. Son activité principale est la chasse aux Immortels dans les forêts des Vosges. En effet, celles-ci sont riches en Champs magiques et il est courant d'y croiser des Faërim cherchant un endroit paisible pour méditer. Malheureusement, les promeneurs sont aussi la cible de la Harde qui a une fâcheuse tendance à voir des Nephilim partout.

Aliguir, Phénix de la Justice

Métamorphe: Phénix, métamorphoses
Assez Occultées.

Ka: Assez Initié.

Sciences Occultes

Magie: Sentir M, Percevoir M,
Modifier M, Communiquer C,
Transformer C, Déplacer M.

Kabbale: Malkut M, Yesod C.

Simulacre: Caroline Leclerc

Sexe: 32 ans.

Âge: F.

Assez Fortuné, Savant et peu Sociable.

Caractéristiques: Assez Agile,
Peu Forte, Assez Intelligente,
Résistante, Assez Séduisant.

Ka-Soleil: Pas Initié.

Compétences: Armes (De mêlée,
De poing, Tranchantes) C,
Recherche d'information M, Rituel C,
Sciences (Soins) M, Vigilance C.

Traditions: Arcane majeur (VIII) C,
Arcanes majeurs (I, II, IV, XVI, XIX) A,
Arcanes mineurs (Bâton, Denier,
Épée) A, Ésotérisme C, Histoire
invisible (Nouveaux Mondes) C,
Science occulte (Kabbale) A,
Science (Magie) M.

Histoire: Aliguir a rejoint les rangs de la Justice durant l'Inquisition dans le but de sauver des Immortels des griffes des Arcanes mineurs, notamment du Temple.

Ce qu'il sait: rien sur la clinique. Il est par contre convaincu que les miracles attirent toujours plus de problèmes qu'ils n'en résolvent.

Ce qu'il veut: trouver l'Immortel qui a réalisé le miracle « Mona » et le faire comparaître devant un tribunal de la Justice.

Ses réactions avec les Immortels: il restera distant et s'il est convaincu de leur innocence, il leur demandera de quitter les lieux afin de calmer le jeu.

Interprétation: Aliguir est à l'image du juge, inflexible et sévère, mais juste. Il pense que la Justice est le dernier rempart contre le chaos et considère que tous doivent obéir à ses directives.

CHRONOLOGIE

Avant

Ce chapitre décrit les événements majeurs qui se déroulèrent dans et autour de la clinique avant 2001. L'année 1964 fut particulièrement riche en événements. En fouillant dans des archives médiatiques — journaux ou télévision — les Immortels pourront trouver de nombreux renseignements sur cette année.

1948 Fondation de la clinique des hêtres.

1956 Arrivée d'EliKa à la clinique, elle devient infirmière sous l'identité de Clara Dupré. Décidée à établir son Royaume dans le région, EliKa orchestre le chant des morts dans le cimetière.

1957-1960 Beaucoup de patients adultes Clara et la réputation de la clinique grandit.

1961-1962 Des guérisons miraculeuses se produisent, notamment avec des cancéreux. L'Akasha de la consolation apparaît grâce aux rêves des miraculés et des croyants de l'entourage.

1963 Les médias commencent à s'intéresser à la clinique et parlent de l'apparition d'un ange et de la main de Dieu. La clinique devient un lieu de pèlerinage pour les gens de la région.

Mars 1964 La réputation de la clinique remonte jusqu'à Rome. Le Vatican envoie un légat de la Congrégation pour la cause des saints afin de vérifier la réalité des miracles. En parallèle, le Temple, convaincu qu'un Nephilim se cache dans la clinique, fait sa propre enquête. Sophia, une jeune orpheline de 8 ans atteinte d'une sclérose en plaques, est hospitalisée. Les pèlerins et les patients prient saint Jean de Dieu et sainte Camille de Lellis, espérant que l'ange viendra la sauver. Un reflet de Sophia apparaît dans l'Akasha de la consolation. EliKa, craignant de faire empirer la situation, se refuse à sauver Sophia. Elle apaise ses souffrances, puis résignée provoque sa mort le 28 mai. Avant d'être enterrée dans le cimetière de la clinique, Sophia est vidée de ses organes internes. Certains

- seront étudiés puis brûlés, les autres sont toujours conservés dans du formol.
- Avril 1964** Les Templiers prennent le légat pour un Synarque, alors qu'il n'en est rien, et décident de l'assassiner, puis de faire disparaître son corps en le plaçant dans une des tombes du cimetière. EliKa, inquiète, quitte la clinique.
- Mai-Juin 1964** La police fait son enquête. Un des Templiers, Michel de Rocancourt, est arrêté et condamné à la prison à perpétuité.
- 1965-1983** Les miracles sont oubliés, l'Akasha de la consolation se délite et manque de disparaître après la mort des derniers miraculés.
- 1984** EliKa revient à la clinique et édifie son Royaume au-dessus.
- 1989** Molinion est nommé chef de la clinique.
- 1990** Irhundel, caché sous l'identité du docteur Pierre Liobbat, est engagé à la clinique.
- 1999** Michel de Rocancourt sort de prison. Il compte bien se venger de ses supérieurs qui l'ont utilisé comme bouc émissaire.

Aujourd'hui

Cette chronologie détaille les événements de la fin 2001, elle ne prend pas en compte les éventuelles actions des Immortels des joueurs. Ceux-ci peuvent intervenir de différentes façons. L'un d'entre eux peut être hospitalisé à la clinique, ils peuvent connaître Irhundel, etc.

Le plus simple est qu'ils apprennent par voie de presse la guérison miraculeuse de Mona le 19 décembre, mais cela risque de faire un peu court pour découvrir tous les mystères de la clinique. Si les Immortels manquent de sorts de soins, il est possible que l'un d'entre eux se fasse hospitaliser dans cette clinique à la réputation discrète et tranquille.

5 novembre

Premier jour d'Helmer Gits à la clinique.

19 novembre

Helmer Gits ne vient pas à la réunion du personnel du lundi matin. Celle-ci est agitée, en deux semaines, Helmer a réussi à se faire détester de tout le monde.

22 novembre

Helmer Gits commet une erreur dans l'anesthésie de Mona qui tombe dans le coma.

23 novembre

Helmer verse du café sur les documents relatifs à l'anesthésie afin de cacher sa culpabilité.

30 novembre

À son réveil, elle est handicapée moteur, incapable de communiquer, le regard perdu dans le vide. Toutes les nuits, Mona fait le même cauchemar et se réveille en hurlant.

3 décembre

Mme Brusse vient pour une visite de routine. Elle entend la voix de Sophia à plusieurs reprises et décide de rester à la clinique en simulant différentes douleurs.

6 décembre

Mme Brusse gagne la confiance de certains patients et apprend qu'un ange de lumière leur apparaît régulièrement et apaise leurs douleurs.

Mme Brusse pénètre l'Akasha de la consolation par hasard. Au même moment, Krougshoy entre en transe dans les sous-sols de la clinique, son esprit vogue jusqu'à l'Akasha et tombe face à face avec Mme Brusse. Les deux sont étonnés mais préfèrent s'ignorer.

7 décembre

Molinion signe l'ordre de sortie de Mme Brusse. Celle-ci quitte la clinique et passe sa journée et celle du lendemain à faire des recherches sur la clinique.

8 décembre

Mme Brusse découvre les événements de 1964. Elle en conclut qu'un ange veille

LE DESTIN DE SOPHIA

Le 28 mars 1964, Sophia meurt, tuée par EliKa. Ses organes sont détruits ou mis dans du formol alors que le reste de son corps est enterré dans le cimetière. Ces actes terribles font de Sophia une âme Très Tourmentée, colérique et haineuse envers les vivants. En 1984, EliKa revient à la clinique et tente de l'aider mais échoue. Le 22 novembre 2001, Mona tombe dans le coma à cause de l'erreur d'Helmer. Sophia entre dans une colère sans fin qui la libère de certaines contraintes. Désormais, elle peut agir sur le monde des vivants et ceci dans toute la clinique « grâce » à la dispersion de ses organes. Ses capacités vont même augmenter de jour en jour et ce, jusqu'au 16 décembre, lors de la guérison de Mona. Guérison qui apaisera Sophia pour un temps.

Du 22 novembre au 16 décembre, certains patients vont entendre la voix de Sophia crier : « Elle me tue ! Elle me tue ! », d'autres verront des apparitions fantomatiques de Sophia, une poupée à la main, dans l'ascenseur ou les couloirs.

À partir du 8 décembre, Sophia parvient à inscrire des phrases sur les vitres et les miroirs de la clinique : « Je souffre », « Aidez-moi », « Elle me tue ! », etc.

Le 14 décembre, Sophia parvient à faire tomber une armoire sur Helmer Gits. Le 15, elle fait tomber dans un escalier un des médecins de la confrérie maçonnique d'Asclepios chargé de gérer les euthanasies. Il en meurt.

Notes : ces événements sortent du cadre des règles de Nephilim : Révélation, si cela gêne le MJ, il est libre de ne pas les faire jouer. Un bon moyen pour apaiser Sophia est de rassembler ses organes et de les placer dans sa tombe.

sur la clinique. Le lendemain, elle parvient à se faire à nouveau hospitaliser.

10 décembre

Jean Malet, atteint d'un cancer généralisé est hospitalisé à la clinique.

Molinion annonce à Helmer qu'une enquête a été demandée au sujet de l'incident « Mona » et rassure Helmer en lui disant qu'il le sait innocent.

12 décembre

Mme Brusse pénètre le Royaume d'EliKa.

13 décembre

Mme Brusse ressort du Royaume.

14 décembre

une armoire tombe sur Helmer et lui brise une jambe.

Dispute entre EliKa et Irhundel au sujet de Mona. EliKa veut la guérir mais Irhundel s'y oppose pensant, avec raison, que cela attirera les médias, les Arcanes mineurs et certains Arcanes majeurs. Il lui rappelle ce qui s'est passé en 1964 et les deux Immortels se quittent sans s'entendre.

15 décembre

Helmer apprend qu'un double du rapport d'anesthésie est conservé dans les archives et décide de s'en débarrasser. Il fait l'erreur d'aller demander le code à Krougshoy qui accepte de le lui vendre, mais va récupérer le rapport avant lui.

À 21 heures, Helmer va aux archives et commence à chercher le document. Cinq minutes plus tard, Mme Brusse arrive avec Bulder — qui lui connaît le code — pour faire des recherches sur Sophia. Personne ne sait quoi dire, les deux partis quittent les archives, bredouilles.

16 décembre

Patrick Chevallier, un des médecins pratiquant l'euthanasie, tombe dans un escalier et se brise la nuque. Malgré les réticences d'Irhundel, EliKa utilise une Entité pour soigner Mona.

17 décembre

Molinion, soucieux de la réputation de l'hôpital, fait venir la presse locale et la télévision régionale. Ces dernières viennent constater la guérison miraculeuse de Mona.

19 décembre

Le « miracle Mona » prend de l'ampleur. Toute la journée, la clinique voit passer

des journalistes nationaux. Elle passe au vingt heures des chaînes nationales. L'opinion publique est profondément émue et dans plusieurs villes, des cierges sont allumés.

21 décembre

Arrivée d'Aliguir, Adopté de la Justice.

22 décembre

Michel de Rocancourt se fait enfermer dans la clinique et passe la nuit à torturer Jean Malet.

Du 23 au 24

À une heure du matin, cinq membres de la Harde vosgienne débarquent à la clinique, fusil de chasse à la main. Ils veulent en découdre, avec n'importe qui. Si Irhundel et EliKa s'en occupent, cela se fera dans la douceur, sans effusion de sang, mais il y a de grandes chances que les Immortels des joueurs ou Aliguir interviennent avant, ce qui pourrait avoir des conséquences plus dramatiques.

24 décembre

Le personnel est plus ou moins sur les nerfs suivant les événements de la veille. Idem pour la presse. Irhundel craint pour sa vie et refuse de se mêler aux événements, il se fait porter pâle et reste chez lui, espérant que la situation va se calmer d'elle-même.

Aliguir pénètre dans l'Akasha et y passe la journée.

Du 24 au 25

EliKa effectue le Rituel de la Sublimation mordorée dans la nuit du 24 au 25 décembre. Elle sent qu'elle est désormais coupée de son Royaume et décide de guérir le plus de malades possible.

25 décembre

Noël miraculeux : une dizaine de malades handicapés ou condamnés ne montrent plus aucun trouble. Toute la presse relaye l'information. La clinique est envahie de journalistes. EliKa part dans les Akasha.

26 décembre

La clinique est à la une de tous les quotidiens.

Après

Aliguir, convaincu de la culpabilité d'Irhundel et/ou des Immortels des joueurs, mais ne possédant aucune preuve, se résignera à quitter la clinique le 1^{er} janvier.

Comme il est écrit dans la Quête de la Sublimation mordorée, EliKa s'est coupée de son Royaume et celui-ci va devenir indépendant. D'ici quelques mois, voire quelques années, des événements liés à cette indépendance se manifesteront dans la clinique et seront détaillés dans un prochain numéro de *L'Immortel*.

DES AJOUTS

Ce chapitre présente des épisodes et des scènes que le MJ peut ajouter pour enrichir son scénario. Ils n'ont pas été ajoutés à la chronologie pour ne pas la rendre illisible. Attention, car à moins de jouer dans un registre tragi-comique ou grand-guignolesque, la partie risque de sombrer dans le grotesque si la totalité des propositions est utilisée.

L'euthanasie

Les Immortels peuvent assister à l'euthanasie d'un patient par Irhundel et ou par un autre médecin. S'ils ont l'esprit justicier, ils pourraient mettre à jour les malversations des médecins de la clinique.

De plus, un médecin pourrait se tromper et tuer un patient en relativement bonne santé et dont la famille n'a rien demandé. Dans ce cas, cette dernière enverra un détective privé, et non pas la police afin d'éviter le scandale, qui pourrait mettre des bâtons dans les roues des Immortels avec ses questions, voire les soupçonner, les suivre et prendre des photos d'eux à des moments délicats.

Trafic d'organes

Dans le même ordre d'idée, le MJ peut ajouter un trafic d'organes dans la clinique. Soit des organes venant d'Amérique du Sud sont utilisés par les médecins, soit certains médecins en prélèvent sur des patients lors d'opérations chirurgicales.

VCS

VCS (cf. *L'Immortel 1*) peut envoyer son équipe après l'annonce par les médias de la guérison miraculeuse de Mona, soit à partir du 18 décembre au soir. Celle-ci va énerver la majorité du personnel et des patients. Seul Molinion sera enchanté par leur présence et ira même jusqu'à leur donner une chambre « juste le temps qu'ils puissent finir leur reportage ».

Cet élément peut notamment permettre d'introduire VCS. La même chose peut être effectuée avec l'Actualité de l'Histoire invisible.

Un Ar-Kaïm

Mme Brusse, avec sa sensibilité magique et son habitude à contrôler ses rêves, est

toute désignée pour devenir un Ar-Kaïm. Dans ce cas, la personnalité de Mme Brusse ne changera pas et elle comprendra l'événement comme une éclosion de pouvoirs enfouis en elle depuis sa naissance, une épiphanie, et continuera à se considérer comme humaine.

Cette naissance peut notamment se produire le 24 décembre à minuit, soit 24 heures avant qu'EliKa n'exécute le Rituel.

Des Arcanes majeurs

Plusieurs Adoptés peuvent se rendre à la clinique durant le mois de décembre. Si des effets magiques sont filmés, la Maison-Dieu enverra quelqu'un.

Si le MJ décide de provoquer la naissance d'un Ar-Kaïm, des Adoptés de la Roue de Fortune ou de l'Étoile ayant

prévu la conjonction peuvent venir y assister. Des Nephilim ou des Ar-Kaïm peuvent aussi venir pour profiter du Nexus qui se formera à cette occasion.

Des Arcanes mineurs

Il est évident que les Arcanes majeurs ne seront pas les seuls étonnés d'entendre parler du « miracle Mona ». Les Arcanes mineurs pourraient se rendre sur place pour enquêter sur le phénomène et éventuellement capturer l'Immortel responsable du miracle.



LES ENFANTS DU SIÈCLE
VOYAGE AU BOUT DE LA NUIT



LES ENFANTS DU SIÈCLE

VOYAGE AU BOUT DE LA NUIT

SYNOPSIS POUR LE MENEUR

OÙ ET QUAND ?

Ce troisième épisode se déroule dans un château autrichien à l'air faussement médiéval, niché au creux d'une forêt, quelque temps avant l'*Anschluss*, en 1937. Les Immortels sont coupés de toute source d'information et de communication extérieure, si ce n'est leurs moyens de communication magiques. Ils doivent faire face à une situation politique délicate, car le propriétaire des lieux est pro-nazi. L'atmosphère générale doit être tendue et étouffante.

L'INTRIGUE PRINCIPALE.

Un riche industriel autrichien, Jürgen Weinstrafenberg, organise comme chaque année un événement mondain en invitant tout ce que l'Europe compte de personnalités riches et célèbres. Cette invitation est aussi le prétexte d'une conférence au sommet concernant l'avenir de l'aéronautique et en particulier des missiles à longue portée. Autant dire que, vu le contexte politique, la petite réunion mondaine a quelques relents fascisants...

Jürgen Weinstrafenberg orchestre en sous-main une rencontre entre Templiers et Mystes visant à développer de bonnes relations entre les Arcanes. Le but étant qu'ils se soutiennent ou du moins ne s'entravent pas l'un l'autre dans les événements à venir. Jürgen arrange une entrevue entre Friedrich Holm, représentant des Templiers, et Karl Zimmer, représentant des Mystes, qui doivent s'échanger quelques gages d'amitié...

Mais Jürgen Weinstrafenberg, Friedrich Holm et Karl Zimmer ne font qu'un. Weinstrafenberg/Holm/Zimmer est une sorte de mégalomane dangereux au fait du versant occulte du monde. Il souhaite en manipuler les acteurs afin de servir ses propres intérêts : pousser l'Allemagne à déclarer la guerre... et la gagner. Il est en effet, entre autres, marchand d'armes et nazi convaincu.

Or, les Immortels recherchent des informations concernant de mystérieuses expériences de torture psychologique que mèneraient les Templiers sur des Bohémiens.

Weinstrafenberg/Holm/Zimmer est le seul à posséder ces renseignements.

LES INTRIGUES COROLLAIRES

Les Castel de Gouvernac, Marius, Louis et les Terreneuve

Sur cette intrigue se greffent les démêlés familiaux et sentimentaux des Castel de Gouvernac. Raphaël est de la partie, bien malgré lui, car il éprouve une aversion malade pour les fascistes et les nazis. Mais les Immortels ont besoin de sa présence. Ses filles, voulant suivre les fils Terreneuve, ont aussi insisté pour qu'il participe à l'événement mondain. Et pour suivre les filles Castel de Gouvernac, Louis, jouant de son immense fortune, s'est fait inviter lui aussi, car il souhaiterait épouser Hermance dont il est très amoureux et dont il convoite le potentiel magique. Au cours des mondanités, il réussit à séduire Hermance pour une nuit et lui fait un enfant. S'ensuit une grave querelle au cours de laquelle Louis laisse pour mort le prétendant Terreneuve d'Hermance et disparaît, accédant aux rumeurs désastreuses qui couraient déjà sur son compte dans le grand monde.

Irys et Gordien

Leur but

Irys et Gordien se connaissent depuis longtemps et ont adhéré aux théories de

l'Arcane de l'Étoile concernant l'Iz et l'origine des Nephilim.

Pourtant, ils ont développé, au cours des siècles, une théorie plus radicale quant au retour de l'Iz. Ils pensent que le Graal primordial a été souillé par l'Orichalque, la Lune noire et toutes les manipulations magiques que les acteurs occultes ont pu accomplir : domaines élémentaires, Royaumes de Lune noire, constructions ésotériques, etc.

De cette souillure résulterait l'impossibilité pour l'Iz de revenir sur Terre et d'emporter avec elle les Nephilim. Leur plan est donc simple dans son principe, mais très destructeur : ils veulent rétablir le Graal primordial dans sa pureté originelle en le débarrassant de toutes les scories qui le souillent.

Pour cela, ils sont en train de mettre au point un grand rituel magique visant à produire une tempête de Ka sans précédent qui aurait pour conséquence de consumer tout l'Orichalque sur Terre, de provoquer une gigantesque Entropie généralisée et d'anéantir physiquement la plupart des constructions humaines ou immortelles bridant ou manipulant les Champs magiques. Un cataclysme planétaire. Et ils ont déjà trouvé leur combustible dans le précédent épisode : Kunlun. Il leur manque le « détonateur », qu'ils s'emploient dès maintenant à trouver.

Pour le moment

Irys et Gordien ne sont pas physiquement présents dans cet épisode, mais il est question d'eux. En effet, l'Arcane de l'Étoile, inquiet par leur théorie divergente, a essayé de les surveiller discrètement. Il veut s'assurer que ses deux turbulents Adoptés ne tentent pas quelque chose d'irréversible et qu'ils ne lui fassent pas de tort. Mais Irys et Gordien ont semé les gêneurs.

Pourtant, la réputation du trio insolite que constituent Irys, Gordien et Louis a remis les enquêteurs de l'Étoile sur leur piste, via Louis qui, du fait de son nom et de sa fortune, est plus « médiatique ». C'est pourquoi un Adopté de l'Étoile a réussi à se faire inviter à la réception de Jürgen, afin de pouvoir approcher Louis et lui poser quelques questions.

C'est par son truchement que les Immortels vont pouvoir prendre connaissance des idées déviantes d'Irys et Gordien et commencer à se poser des questions sur leur compte.

Louis est partiellement au courant du projet insensé de ses compagnons, mais jamais il ne dira rien à personne, quel qu'en soit le prix.

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

J-2

- 15h30 Arrivée des Terreneuve et des filles Castel de Gouvernac.
18h Arrivée de Louis.

J-1

- 11h Arrivée de Marius, sous sa fausse identité, accompagnant le docteur Lastrade et la comtesse Barglioni.

J

- 18h30 Les Immortels arrivent avec Raphaël, pendant le concert.
22h Louis et Hermance s'éclipsent dans le donjon où ils passent une nuit d'amour.

J + 1

- 1h30 Arrivée de Karl Zimmel.
9h Apparition de Jürgen Weinstrafenberg pour le petit-déjeuner.
10h Zimmel vient prendre à son tour son petit-déjeuner.
11h Conférence sur la balistique.
20h Arrivée de Friedrich Holm.
20h30 Jürgen Weinstrafenberg s'occupe de ses invités.
21h Hermance craque et avoue tout à François-Xavier.
21h30 Début du bal. Zimmel fait son apparition et a l'air de manger et de boire beaucoup trop.
21h45 Raphaël et Louis discutent en privé.
22h08 François-Xavier provoque Louis en duel.
22h30 Zimmel s'éclipse.
23h Holm fait son apparition.
0h duel de Louis et François-Xavier. Jürgen est à nouveau sur le devant de la scène.

1h Holm réapparaît.

J + 2

- 10h Conférence sur les perspectives de coopération industrielles à l'échelle européenne.
15h Zimmel se rend à la salle d'armes.
15h12 Holm se rend à la salle d'armes.
15h25 Jürgen réapparaît et propose une partie de whist.
19h Zimmel annonce son départ imminent.

J + 3

- 9h30 Holm fait une apparition remarquée pour exhiber sa grippe.
14h Départ pour la chasse, présidée par Jürgen.

INTRODUCTION

« Vous êtes dans une grande et confortable berline, assis en face de Raphaël Castel de Gouvernac qui, pour l'instant, contemple silencieusement le paysage forestier qui défile derrière les fenêtres de l'automobile. Son visage est grave et tendu. Au moment où vous entr'apercevez au loin la silhouette menaçante d'un imposant château médiéval, vous ne pouvez vous empêcher de penser aux circonstances étranges qui vous ont poussés à suivre Raphaël.

« Car tout a commencé dans cette église, aux sinistres obsèques de la tante Huguette et de l'oncle Stanislas, lorsque vous attendiez le messenger du Bateleur... »

Voilà comment débute cet épisode. Suit un *flash-back* que les joueurs vont pouvoir interpréter.

Ils ont été conviés aux obsèques de la tante Huguette et de l'oncle Stanislas, tous deux décédés le même jour, d'un arrêt du cœur. Le hasard fait bien les choses...

Sont présents tous les Castel de Gouvernac et tous les Rivebranche de Jouvençon. À vous de mettre en scène d'éventuelles rencontres avec les personnages encore vivants du premier épisode. Bien évidemment, Louis est là, ainsi que Raphaël et ses filles. Il serait

bon d'insister sur le fait que les Immortels vieillissent beaucoup moins vite que les mortels, voire pas du tout dans le cas des Selenim, ce qui n'est pas sans créer un certain malaise avec leurs interlocuteurs non-initiés.

Mais les Immortels ont d'autres préoccupations.

Ils ont rendez-vous avec un messenger du Bateleur qui a de tristes nouvelles à leur transmettre. En effet, la situation politique de l'Allemagne ne fait qu'empirer et les Bohémiens sont parmi les premières victimes des persécutions nazies. Or, les Templiers, sous couvert d'activités semi-officielles, ont détourné une caravane tout entière. Les Immortels attendent des nouvelles de cette caravane.

Après moult politesses avec les diverses personnalités familiales, les Immortels sont attirés par une ombre leur faisant signe du confessionnal. C'est là que les attend leur messenger.

Celui-ci a l'air grave. Il leur révèle que, selon les informations du Bateleur, la caravane aurait été détournée entre l'Allemagne et l'Autriche et qu'à l'heure qu'il est, elle peut être détenue à peu près n'importe où. La seule piste dont dispose l'Arcane est un riche industriel, du nom de Friedrich Holm, qui se fait, actuellement très discret, mais dont on est sûr qu'il va passer quelques jours dans le château de Weinstrafenberg, où Jürgen Weinstrafenberg, un autre riche industriel très mondain, organise quelques festivités auxquelles toute la bonne société européenne se doit d'assister. Pourtant, les choses risquent d'être moins fastes que d'habitude : Jürgen Weinstrafenberg est un actif sympathisant de la cause nazie en Autriche et s'est, pour cette raison, attiré l'inimitié, ou tout du moins la réserve, de quelques-unes de ses connaissances.

Laissez les Immortels dialoguer avec le messenger aussi longtemps qu'ils le désirent. Puis, enchaînez avec un brusque retour au présent de l'action.

«... et vous voilà en route pour le château de Weinstrafenberg avec Raphaël. Ce dernier,

malgré tous ses efforts, n'arrive pas à dissimuler son mécontentement. Tout à coup, l'automobile sort de la forêt: l'immense bâtisse médiévale couverte de neige se dévoile à vous dans toute sa puissance. Les yeux de Raphaël étincellent brièvement lorsqu'il aperçoit les officiers de l'armée autrichienne qui gardent l'entrée du château et sa mâchoire se crispe. Il se penche pour rechercher son invitation, la main légèrement tremblante. »

LE MESSEGER N'ÉTAIT PAS DE L'ARCANES DU BATELEUR

Si les Immortels examinent en Vision-Ka (ou avec le Domaine Sentir) le messager, ils constatent qu'il possède un Ka-Soleil puissant, mais cela ne devrait pas les étonner outre mesure puisque le Bateleur est le seul Arcane à accepter les humains parmi ses adoptés.

Et pourtant, le messager n'est pas celui qu'ils attendaient. Marius, délégué par la R + C, a pris sa place, après avoir modifié magiquement ses traits.

En effet, la R + C s'inquiète des expériences templières concernant la torture mentale qui a pour résultat direct d'annihiler la volonté et donc le Ka-Soleil. De plus, elle aimerait bien mettre la main sur les comptes rendus des expériences sur les Bohémiens, qui restent pour eux un mystère ne demandant qu'à être dévoilé.

Voilà pourquoi Marius croise à nouveau le chemin des Immortels. Mais ils ne le savent pas encore.

ACTE PREMIER: DANS LE CHÂTEAU DE WEINSTRAFENBERG

LE DÉCOR

Les lieux Leur histoire

Le château est on ne peut plus étrange.

Construit à la fin du Moyen-Âge par une famille de la noblesse d'épée, il fut le lieu de phénomènes étranges qui

poussèrent la noble famille des Weinstrafenberg à s'intéresser de plus près à l'occultisme et à l'éсотérisme. Quelques dizaines d'années plus tard, ils découvrirent l'existence des Immortels et apprirent que la forêt était habitée par un DraKaon qui provoque de temps à autre des phénomènes surnaturels: créatures magiques, chemins qui disparaissent, végétation poussant de manière anarchique... Ils finirent pas réveiller à demi le DraKaon et passèrent un pacte avec lui: ils le révèreraient et le protégeraient des indésirables et en contrepartie, ils pourraient faire appel, une fois dans leur vie, à ses pouvoirs pour qu'ils se manifestent et les protègent.

Depuis ce temps-là, la famille Weinstrafenberg a prospéré, bien que s'étiolant quelque peu, et Jürgen en est le dernier descendant.

De plus, pour éviter d'être troublés à l'intérieur même de leur demeure, ils étudièrent l'architecture ésotérique et modifièrent le château, qui devint ainsi une aberration magique. En effet, toute perception magique est vouée à l'échec dans cette demeure: Vision-Ka, Percevoir, Sentir, etc. Tout semble brouillé et indéfini. Aucune information n'est sûre. De plus, les métamorphoses des Nephilim et les phénomènes étranges accompagnant la venue des Ar-Kaïm disparaissent. Il est donc impossible de discerner un Immortel d'un mortel.

Un très bel édifice

Le château est en lui-même très grand et très beau bien que très massif. Pour y accéder, il faut toujours franchir le pont-levis, aménagé pour laisser passer les automobiles. On débouche alors dans une cour immense où sont rangées des automobiles que les chauffeurs viennent déneiger tous les jours. Les appartements intérieurs ont été rénovés et offrent tout le confort moderne, camouflé bien souvent derrière d'épaisses tapisseries. Le chemin de ronde est toujours praticable et pratiqué par quelques dizaines de gardes, dont la moitié appartiennent à l'armée autrichienne. Enfin, au centre du château, relié au chemin de ronde par un petit ponton, un donjon, qui fait bien plus romantique que médiéval, est

L'AMBIANCE EST À LA SUSPICION

Les joueurs sont habitués à se servir des perceptions magiques de leurs personnages. Leur cécité temporaire devrait donc les mettre très mal à l'aise. Cet effet de paranoïa est accentué par l'inexistence des métamorphoses, et donc, l'incertitude quant à la personne que l'on a devant soi. N'hésitez pas à en user et en abuser.

De plus, les autres acteurs occultes sont dans le même cas qu'eux, ce qui les pousse à être, eux aussi, très nerveux.

dans un parfait état et offre une vue imprenable sur la forêt alentour. Ce donjon est le refuge des âmes romantiques de cet épisode. Ils viendront y pleurer tour à tour leurs déboires sentimentaux.

Or, il est un secret que Jürgen et ses domestiques gardent soigneusement: l'édifice recèle une foule de passages secrets, dissimulés un peu partout. Très difficiles à percevoir et surtout, permettant de circuler très facilement à travers tout le château.

Les personnages

Le maître de maison et ses domestiques

JÜRGEN WEINSTRAFENBERG, FRIEDRICH HOLM ET KARL ZIMMEL
Jürgen Weinstrafenberg est un homme d'une quarantaine d'années, très blond, à la carrure athlétique, avec des yeux bleus aussi glacés qu'un iceberg. Bien qu'il sache parfaitement jouer de son physique pour impressionner les gêneurs, c'est un hôte parfait, affable, attentionné et très diplomate.

Ce qu'il est: Jürgen est l'organisateur des festivités et, parallèlement, de la pseudo-négociation entre le Temple et les Mystères. Officiellement, il représente le gouvernement autrichien, car il occupe un poste au ministère de la Défense, ce qui explique la présence de l'armée.

Ce qu'il sait: Jürgen sait très bien de quoi il retourne entre les Mystères et les Templiers, puisqu'il a tout manigancé. Il connaît assez bien la plupart de ses invités, mais se méfie d'Ingritt. Il est aussi au courant de l'homosexualité de Franz et de la passion que ce dernier lui voue. Il saura en jouer en temps voulu. Enfin, il sait ce qu'il en est des Templiers et des Bohémiens puisqu'il a participé à la capture de la caravane.

Ce qu'il veut: il veut berner tout le monde, concrétiser l'alliance Templiers-Mystes et précipiter la guerre, afin de faire prospérer sa fortune et de tirer au mieux son épingle du jeu. De plus, il est fermement convaincu par les thèses décadentistes qui prônent le renouveau de l'homme par le culte du corps, de la puissance et de la pureté.

LES FAUSSES IDENTITÉS DE JÜRGEN WEINSTRAFENBERG

Friedrich Holm est un homme qui semble avoir à peine dépassé la trentaine. C'est un grand fumeur de cigares dont la voix déjà éraillée fait régulièrement tourner la tête des femmes, d'autant qu'elle est servie par une carrière harmonieuse et des cheveux auburn qui ne cessent de dissimuler des yeux verts pétillants. C'est un nouveau venu sur la scène industrielle allemande. On le soupçonne d'avoir aidé, de manière assez aventureuse, le parti national-socialiste à arriver au pouvoir.

Karl Zimmer est un homme plus vieux, qui frôle la cinquantaine, aux cheveux poivre et sel. Très discret, assez taciturne, il semble toujours songeur, ce qui ne l'empêche pas de profiter de tous les plaisirs que cette réception peut lui apporter. Il est venu ici en tant que scientifique travaillant pour un riche industriel italien, mais maîtrise parfaitement la langue autrichienne : il est originaire de Vienne et a fait ses études en Italie.

LES DOMESTIQUES

Hector Deloiseau est français, mais il a passé sa vie en Autriche et nul ne pourrait soupçonner ses origines françaises s'il n'y avait son nom. Hector est un maître d'hôtel toujours là au bon moment, très zélé et très discret. Il est au

courant de la manipulation que s'apprête à mettre en scène son maître et il l'aidera du mieux qu'il pourra. Il prendra notamment un malin plaisir à aiguillonner les PJ qui chercheraient à voir Jürgen, Holm ou Zimmer alors qu'il est sous une autre identité, vers des pièces reculées de la maison où ils tomberont sur des invités en mal de conversation et dont ils ne pourront se dépêtrer.

Birgitt Hammermann supervise les femmes de chambre et elle est aussi au courant des manipulations de son maître. Comme Hector, elle fera tout pour maintenir l'illusion.

Ces deux domestiques ne parleront que sous menace de mort.

Les invités

LES TERRENEUVE

Les deux fils Terreneuve sont absolument ravis de l'invitation et ce, d'autant plus que leurs idées se trouvent en accord avec celles du propriétaire des lieux. Loin de passer leur temps à courtiser les filles Castel de Gouvernac, ils s'immiscent dans toutes les conversations politiques, économiques et financières, à l'affût de l'information qui leur ouvrirait des possibilités de croissance et de développement.

Pourtant Pierre-Olivier et François-Xavier sont très différents.

Ce dernier, bien que n'ayant que dix-huit ans, est déjà très grand et très robuste, avec un léger air bovin. Il ne brille pas par son intelligence, mais il a l'honnêteté de reconnaître que son frère est intellectuellement plus fort que lui et suit fidèlement ses avis et ses conseils avisés. Il est fou amoureux d'Hermance qui le lui rend bien, quoiqu'elle se moque régulièrement de sa naïveté.

Au contraire, Pierre-Olivier est très mince, pas très grand, l'air d'être toujours en train de réfléchir. Victoire Castel de Gouvernac nourrit une grande passion pour lui, ce qu'il ne voit pas d'un mauvais œil. Il a surtout compris que Victoire lui permettrait de reprendre l'héritage de Raphaël, la fortune colossale des Castel de Gouvernac.

RAPHAËL ET SES FILLES

Raphaël est venu à cette réception à cause de l'insistance conjointe des

QUELQUES EXCUSES

Monsieur Weintrafenberg ? Il est passé ici tout à l'heure. Je ne sais pas où il est allé. Il me semble qu'il est allé saluer la comtesse Barglioni.

Monsieur Holm ? Il est parti se promener dans la forêt. Il va revenir d'un instant à l'autre.

Monsieur Zimmer ? Il est allé se laver les mains.

Monsieur Weintrafenberg ? Non, je ne sais pas où il est. Attendez au salon, je vais le chercher.

Immortels et de ses filles qui voulaient passer un bon moment mondain. Lui s'ennuie prodigieusement et passe son temps à, discrètement, choquer la bonne société fasciste par ses allégations ironiques, voire parfois communistes.

Il n'aime pas les Terreneuve mais refuse de marier Hermance à Louis en raison de sa propre expérience désastreuse : il veut une situation familiale stable pour ses fille et sait que Louis, en raison de sa nature même et des préoccupations qu'elle implique, est incapable d'offrir la stabilité à sa fille.

Hermance et Victoire sont maintenant de très belles jeunes filles de seize ans. Leur potentiel occulte ayant été délaissé par Raphaël qui espérait trouver ainsi la paix, elles ne savent rien sur le monde occulte et vivent leur vie normalement, comme les jeunes filles du grand monde qu'elles sont. Bien qu'elles papillonnent de *flirt* en *flirt*, sous l'œil négligent de Raphaël, leur seul désir est de se marier aux Terreneuve, avec lesquelles elles ont passé leur enfance.

LOUIS

Louis courtise Hermance désespérément, sous l'impulsion d'une passion qui le dérouté. Il a laissé derrière lui Irys et Gordien qui sont allés mener leurs affaires sans lui. De plus, il cherche à concevoir un héritier qui serait digne de lui, afin de se réincarner, car les années passent et ses quarante ans l'incitent à penser à sa prochaine incarnation.

Il ne sait rien de ce qui se trame dans cet obscur château, mais se montre prêt à aider les Immortels, tant qu'il est là, de ses puissants moyens.

LA COMTESSE BARGLIONI ET LE DOCTEUR LASTRADE

La comtesse Barglioni est une riche veuve italienne excentrique et hypochondriaque. C'est pourquoi elle a engagé le docteur Lastrade comme médecin à plein temps, afin qu'il la surveille et lui évite mille morts. De surcroît, ayant toujours eu un penchant pour l'ésotérisme, la voyance et l'astrologie, elle a été séduite par les théories du docteur Lastrade et s'ingénie avec lui à traquer les vampires, malgré sa vue défaillante.

Le docteur Lastrade a en effet fini par se faire renvoyer de la police criminelle à cause de ses théories fumeuses qui l'ont conduit trop loin et ont causé la mort du commissaire Lenoir lors d'une bavure. Il s'est reconverti et a trouvé l'oreille attentive de la comtesse Barglioni qui met à sa disposition des moyens matériels bien supérieurs à ceux dont il pouvait disposer dans la police. Il reconnaît les Immortels et se comporte plus ou moins bien avec eux, selon l'attitude qu'ils avaient eu lors de leur première rencontre. Il ira jusqu'à les dénoncer lorsque les choses tourneront mal.

Les domestiques aiguillonnent vers la comtesse les Immortels trop perspicaces.

MARIUS OU VINCENZO LUCCIONI

Ce qu'il est : Marius s'est fait engager comme « garde du corps » par la comtesse qui est de plus en plus inquiète pour sa sécurité: elle est persuadée que les vampires sont à ses trousses et veulent l'empêcher de parler. Marius, sous une fausse identité, ayant transformé magiquement ses traits, lui sert de garde du corps.

Ce qu'il sait : il ne sait que ce qu'il a révélé aux Immortels dans le confessionnal. Il attend et veille à ce que tout se passe bien, en aidant discrètement, si besoin est, les Immortels.

Ce qu'il veut : il veut contrer les expériences du Temple et éviter la guerre ou du moins, faire en sorte que l'Allemagne la perde. Il est aussi chargé par la R+C de

mettre la main sur les notes des Templiers sur les Bohémiens.

Il faut noter que Marius évite de trop croiser Raphaël et qu'il contemple régulièrement ses filles avec un air douloureux, quoique discret.

VILFREDO DE LA MOSCA

Vilfredo de la Mosca est un riche parvenu, ayant mauvais goût, que la bonne société abhorre, à cause de ses manières peu policées, ses tics de langage peu aristocratiques et les scandales avec des actrices (et des acteurs!) américain(e)s qui ont entaché sa vie privée.

Vilfredo de la Mosca souffre de sa position de paria, bien que nul ne soit ouvertement désagréable avec lui car sa fortune lui permettrait de briser les reins de la plupart des invités. Pour s'intégrer un peu mieux, il n'a rien trouvé d'autre que d'aller chez le même tailleur que Jürgen, qui est un modèle de bon goût, et de porter régulièrement les mêmes costumes que lui. Étant donné leur stature similaire, la confusion peut être commise.

Les domestiques aiguillonnent les Immortels vers Vilfredo de la Mosca pour détourner leur attention.

INGRITT VON ABGRAUSCHEN

Ce qu'elle est : officiellement, Ingritt von Abgrauschen est la nouvelle conquête de Vilfredo de la Mosca, ce qui lui a permis de se faire inviter à la réception. Officieusement, elle est Veronica Kipritchev, une espionne russe à la solde des communistes, envoyée par le Parti pour observer ce qui se trame. Autant le dire, son arme principale, outre son intelligence diabolique, réside dans sa beauté fulgurante.

Ce qu'elle sait : elle sait que tous les industriels conviés à ces festivités sont dans l'aéronautique et qu'il sera question, indirectement dans les conversations, de missiles à longue portée. Elle sait aussi que l'on raconte que Holm et Zimmel feraient respectivement partie, l'un d'un groupement occulte berlinois se revendiquant de l'héritage des chevaliers teutoniques, et l'autre d'une société secrète d'alchimistes hermétiques. Mais cela ne l'intéresse absolument pas

RAPHAËL, MARIUS ET LES R+C

Après les démêlés des Castel de Gouvernac au Japon, les R+C ont décidé de voir comment les choses allaient tourner, car ils se sont rendus compte que la famille était beaucoup mieux protégée que prévu.

Voyant que Raphaël élevait ses filles dans l'ignorance totale des réalités occultes et de leurs propres potentialités, les R+C ont abandonné leur plan d'éradication. Pourtant, ils ont récemment découvert les recherches que mène Raphaël, qui semble bien plus jeune que son âge, et sont très intéressés. Ils projettent donc de laisser Raphaël continuer ses recherches tranquille et d'infiltrer à nouveau la famille un peu plus tard par le maillon faible: les Terreneuve et les filles Castel de Gouvernac, bien plus manipulables.

C'est Marius qui a insisté pour s'occuper personnellement de la mission à Weinstrafenberg, car il veut assouvir la curiosité malade qu'il éprouve envers Raphaël et ses filles. Ses états de service impeccables ont fait le reste.

et ces informations sont pour elle des affabulations ridicules.

Ce qu'elle veut : elle veut être en mesure de broser un tableau complet de la situation à son retour en Russie. Il s'agit de déterminer la potentialité d'un pacte germano-soviétique.

FRANZ VON STIEFTBORG

Franz est un bel officier allemand, blond, les cheveux en brosse, élancé et parfaitement proportionné dans son uniforme de la Wehrmacht. Il représente le gouvernement allemand lors des négociations concernant les missiles à longue portée.

Pourtant, Franz est tourmenté: les femmes se pâment dès qu'il passe, feraient n'importe quoi pour danser une valse avec lui ou l'avoir en face d'elles au dîner, mais lui n'a d'yeux que pour Jür-

gen Weinstrafenberg. Il est en effet homosexuel et nourrit une passion irrépressible pour son hôte.

Cependant, il est très troublé également par Friedrich Holm et Karl Zimmel (et pour cause!), ce qui lui pose de plus en plus de problèmes, surtout qu'il sait que si son homosexualité venait à être dévoilée, c'en serait fini de sa fulgurante carrière dans la Wehrmacht et du soutien de sa très noble et riche famille.

CHRISTIAN VAN DEN BUSCH.

Ce qu'il est : Van den Busch est apparemment un homme tout ce qu'il y a de plus normal. Il participe activement aux négociations en tant que scientifique. En réalité, c'est un alchimiste Adopté de l'Étoile nommé El Muwitt. Son Arcane l'a chargé d'une double mission : savoir ce qui se dit à cette conférence officielle sur l'aéronautique et essayer de retrouver Irys et Gordien en suivant la piste de Louis.

Ce qu'il sait : il sait tout des idées déviantes d'Irys et Gordien sur l'Iz et son retour.

Ce qu'il veut : en apprendre plus sur eux pour pouvoir retrouver leur piste.

LES AUTRES INVITÉS

Il y a de nombreux autres invités : militaires allemands accompagnés de leur discrète épouse, industriels riches de tout pays, personnalités politiques de droite et d'extrême droite... Ils constituent l'essentiel de la population des festivités qu'ils vivent comme une célébration de la puissance industrielle bourgeoise. Ils sont la bonne société européenne et commentent les événements. Parmi eux, les Immortels peuvent remarquer quelques personnages que vous pouvez utiliser pour meubler les temps morts. **Othon von Salza** est un vieil aristocrate allemand au visage barré par une fort laide cicatrice reçue suite à l'éclatement d'un obus pendant la guerre de 14-18. Il parle peu, sinon pour faire des remarques dures sur les uns et les autres. Il a la sensation qu'on l'a abandonné au front, où il a envoyé ses hommes à la mort. Il méprise les nazis qui sabotent l'héritage culturel allemand, il méprise les industriels qui s'engraissent

à l'arrière et il est couvert de médailles. **Don Ernesto Guatalvida** est un général espagnol fasciste, également couvert de médailles. Plus jeune, il est venu en tant que représentant de l'armée espagnole et s'ennuie prodigieusement, car il ne connaît rien à la finance ou à la balistique. **John Lawrence Wittman Jr.** est un industriel anglais ayant fait fortune dans la métallurgie. Il est convaincu que la guerre entre l'Allemagne et la France peut encore être évitée et pense que la coopération industrielle à l'échelle européenne est la meilleure arme de la paix, qu'il faut se livrer à toutes les compromissions possibles et imaginables avec les nazis pour éviter la guerre. **Alberto Pellegrini** est le chef de cabinet du ministre de la Défense de l'Italie de Mussolini. Fasciste convaincu, ancien squadrisme, il ne perd pas une occasion de célébrer la grandeur de l'Italie et de sa force. **Sa femme Andréa** est cocainomane. Elle ne perd pas une occasion de sniffer un rail de cocaïne pour faire passer le temps.

LE PROGRAMME DES FESTIVITÉS

Le concert (J)

Le jour de l'arrivée des Immortels est dédié à la musique : ils arrivent alors que le château est entièrement vide, puisque tous les invités déjà arrivés sont dans l'une des pièces principales, reconvertie en salon de musique, et se délectent des accords délicieux d'un orchestre de chambre. L'ambiance est tout entière dédiée au « bon goût » et tous se pâment devant la virtuosité des instrumentistes, fort talentueux au demeurant.

La conférence sur la balistique (J + 1)

Cette conférence se tient de 11 h à 13 h. Elle est extrêmement technique et assommante. Zimmel y participe et fait même une intervention totalement incompréhensible tant elle est technique. Jürgen est introuvable pendant toute la durée de la conférence. Si on le cherche, les domestiques trouvent diverses

excuses : Jürgen est allé dans le grand hall, puis à la cave en compagnie de Birgitt, puis dans son bureau... Il s'agit de faire beaucoup circuler les opportuns pour qu'ils perdent du temps. Pendant ce temps, l'un des domestiques va très discrètement chercher Jürgen pour qu'il apparaisse.

Le bal (J + 1)

Le lendemain est prévu un bal, dans le plus pur style viennois. Il se déroule dans la grande salle principale dont les murs et le sol ont été recouverts de tissus dissimulant l'aspect médiéval des pavés. Un grand lustre de cristal éclaire, à l'électricité, les couples évoluant dans de légers chuintements de tissus soyeux. Tout est prévu, jusqu'aux carnets de bal des jeunes filles : on croirait avoir remonté le temps d'une cinquantaine d'années.

La conférence sur les perspectives industrielles (J + 2)

Cette conférence matinale se tient de 10 h à 12 h. Peu d'invités y participent, en raison du bal qui s'est terminé tard dans la nuit. Holm y assiste, alors que Jürgen et Zimmel dorment. Andréa y participe également : sous l'influence de la cocaïne, elle n'a pas dormi. Elle est persuadée d'avoir vu Jürgen. En fait, elle a confondu celui-ci avec Vifredo.

L'entrevue (J + 2)

Après le faste du bal, les invités paraissent tard dans leurs appartements, mais lors du lunch, la rumeur court que Zimmel et Holm vont se rencontrer dans le plus grand secret, dans la grande salle des armes, afin de négocier un très juteux contrat.

La partie de chasse (J + 3)

Dernier événement avant le départ des invités, les hommes sont conviés à chasser l'ours et le loup dans cette forêt glacée. Beaucoup d'invités attendent ce moment presque rituel pour démontrer leurs capacités de nuisance et leur témé-

rité : la partie de chasse se transforme vite en massacre et en joute virile : la gloire à qui abattra le plus de loups.

L'INTRIGUE PRINCIPALE

Soupçons

Les Immortels ont plusieurs manières de déjouer la ruse de Holm/Zimmel/Weinstrafenberg.

Des individus fort discrets

Holm, Zimmel et Weinstrafenberg ne peuvent jamais se trouver dans la même pièce, et pour cause. Pourtant, ne le suggérez pas aux joueurs. Jürgen a inventé tout un dispositif pour rendre les apparitions éclipiques de ses trois identités vraisemblables. Voici une chronologie indicative des apparitions des trois personnages : jouez-en comme vous le voulez, sachant que Hector et Birgitt font tout pour brouiller les pistes et jeter les Immortels trop curieux entre les griffes d'un raseur, ce qui donne le temps à leur maître de s'esquiver et de changer de rôle.

J

Zimmel arrive tard dans la soirée, lorsque tout le monde dort. Il est possible de le voir descendre de voiture, car Jürgen a envoyé Hector le chercher à la gare la plus proche, ce qui lui a donné le temps de sortir discrètement du château et de changer de tête. Zimmel s'installe dans les appartements prévus à son intention. Les seuls vrais témoins de son arrivée sont Louis et Hermance, dans le donjon (voir plus bas).

J + 1

Jürgen fait une apparition tôt le matin, pour le petit-déjeuner, et disparaît aussitôt pour aller organiser la soirée du bal. C'est alors que Zimmel vient prendre à son tour un petit-déjeuner, environ une demi-heure plus tard. À moins d'une forte insistance des Immortels, Jürgen est introuvable pour le reste de la journée pour cause de travail. Peu de temps avant le bal, Holm fait son apparition, de la même manière que Zimmel la veille, et va se reposer un peu, puis se changer

avant de se rendre au bal. Jürgen joue alors à l'hôte attentionné jusqu'à ce que Zimmel prenne le relais, puis s'éclipse, prétextant qu'il est souffrant ou qu'il a trop bu. Holm peut alors réapparaître pour toute la soirée.

J + 2

Zimmel et Holm se reposent toute la matinée, pendant que Jürgen s'occupe de ses invités. La rumeur de la rencontre entre Zimmel et Holm se répand et à 15h, on peut voir Zimmel se rendre dans la salle d'armes. Là, il s'éclipse par un passage secret et à 15h15, on peut voir Holm s'y rendre aussi, sous protection de deux gardes qui dissuadent les indiscrets d'entrer. Dix minutes plus tard, Jürgen réapparaît pour proposer une partie de whist à ses invités. Il fausse compagnie, quelques heures plus tard, à ses invités et endosse l'identité de Zimmel qui annonce son départ imminent. Il part, selon le procédé inverse de celui exposé ci-dessus, avant le dîner. Ce dernier relève plus du buffet : il est en effet impossible à Jürgen de maintenir la supercherie lors d'un dîner.

J + 2

Holm participe à la conférence sur les perspectives industrielles. Évidemment, ni Jürgen ni Zimmel n'y sont : on les dit encore couchés suite aux festivités de la veille. Pourtant, Andréa est sûre d'avoir vu Jürgen, qu'elle a en fait confondu avec Vilfredo. Ce petit indice sert à faire remarquer aux Immortels la ressemblance entre Vilfredo et Jürgen. Ne le livrez aux Immortels que s'ils interrogent à la fois Andréa et d'autres industriels. Quelques conférenciers ont éventuellement pu commettre la même confusion dans les vapeurs brumeuses du matin.

J + 3

Holm est déclaré fort souffrant et fait une apparition le matin, afin d'exhiber sa grippe. Jürgen part donc à la chasse. Holm ne sort pas de sa chambre, on lui fait porter des repas. Il est censé dormir et ne tolère pas les visites. Il fait pourtant quelques apparitions, pour ne pas boire son grog seul.

J + 4

Les convives repartent les uns derrière les autres. Holm partira après tout le monde...

Des gêneurs

Deux personnages constituent le grain de sable qui risque de détraquer la fantastique machination de Jürgen : Franz von Stieftborg et Ingritt von Abgrauschen.

Cette dernière est en effet une espionne russe et essaie de savoir ce qui se trame. Il est fort probable qu'elle entreprendra l'un des joueurs, le plus séduisant, pour savoir qui ils sont et ce qu'ils font ici, ce qui pourrait leur mettre la puce à l'oreille.

Or, Ingritt peut révéler aux Immortels qu'une rencontre au sommet est prévue entre Holm et Zimmel. Elle est aussi au courant des bruits courant sur ces deux personnages qui feraient partie de groupements néo-maçonniques à tendance occulte et qui seraient venus là pour procéder à un échange d'informations. Bien évidemment, elle n'y croit pas du tout et se gausse de ces fariboles de spirite à la petite semaine.

Quant à Franz, il est très gênant pour Jürgen car il passe ses journées, entre deux négociations, à essayer de le retrouver et de le suivre discrètement pour contenter sa coupable passion. Il a d'ailleurs déjà surpris Jürgen en train d'emprunter une porte secrète qui mène directement du grand salon à la cuisine.

EN SAVOIR PLUS SUR INGRITT

Les Immortels peuvent démasquer Ingritt de plusieurs manières :

- en fouillant une pièce, ils tombent sur Ingritt en train de faire la même chose ;
- ils la surprennent en train de voler un papier ;
- ils fouillent ses affaires et trouvent, bien cachées, quelques notes hâtives écrites en russe et éventuellement un petit pistolet.

Franz garde pour l'instant ces informations pour lui, ainsi que ses doutes, mais il est possible d'en savoir plus lorsque que la nuit est bien avancée, l'alcool aidant... Le donjon est aussi un endroit propices aux confessions, surtout si l'un des Immortels use de son charme sur le bel Allemand.

Une troublante victime

Lorsque Jürgen sent que les choses vont mal et qu'il est susceptible d'être démasqué, il risque le tout pour le tout.

Il surprend Vilfredo de la Mosca alors qu'il médite sur la beauté et les infidélités d'Ingritt en haut du donjon, au petit matin et il le pousse, sans témoin évidemment, de manière à ce que le corps soit défiguré en tombant la tête la première sur les rochers. Il s'éclipse discrètement, se grime en Vilfredo, fait disparaître de sa propre garde-robe le costume similaire à celui que portait Vilfredo ce matin-là, se rend dans les appartements de Vilfredo, fait ses bagages et part très rapidement. Il croise éventuellement quelques invités matinaux et prétexte des affaires pressantes. C'est bien entendu Hector qui est censé le mener à la gare. À quelques centaines de mètres du château, il descend, laisse Hector s'occuper des affaires de Vilfredo et regagne discrètement les appartements de Holm. **Il laisse ainsi à penser que Jürgen est mort et que Vilfredo en est le meurtrier.** Pour corroborer cette hypothèse, il fait parvenir publiquement à Franz une fausse lettre de Vilfredo qui lui avoue la passion qu'il nourrit pour lui et son crime, en lui annonçant qu'il est bien décidé à disparaître après avoir commis son forfait. Franz, pour éviter que l'on ne fouille dans ses déboires sentimentaux avec Jürgen et aveuglé, de surcroît, par la passion, s'arrange pour s'emparer de l'enquête et conclut très rapidement à la culpabilité de Vilfredo.

Pour lui les preuves sont accablantes : Jürgen a disparu, le costume que porte le cadavre aussi, c'est donc bien Jürgen qui a été tué. De plus, plusieurs témoins ont affirmé avoir vu Vilfredo partir au petit matin et Hector l'a même mené à la

gare ! Enfin, la lettre est un aveu très clair.

L'imposture démasquée

Il est fort probable que les Immortels démasquent tout de même Jürgen. Dans ce cas, il les menace d'user de son lien avec le DraKaon. Il y a peu de chance que cela les arrête. Il use alors du pacte qui le lie avec le DraKaon et cherche à s'enfuir pour bénéficier de la protection des soldats autrichiens.

LES DOCUMENTS DE JÜRGEN WEINSTRAFENBERG

Dès qu'ils ont neutralisé Jürgen, les Immortels ont tout loisir pour fouiller franchement dans ses affaires. Ils y découvrent ce qu'ils sont venus chercher : des informations concernant les Bohémiens disparus.

Comment les trouver

Les Immortels ne peuvent avoir accès aux documents que Holm devait échanger avec Zimmel qu'à partir du moment où ils ont démasqué Holm/Zimmel /Weintrafenberg. Ils sont dissimulés dans un faux plafond du bureau de Jürgen.

Ingritt sait que des documents sont dissimulés dans le bureau de Jürgen et est prête à s'allier aux Immortels pour les obtenir. De même, Marius fera son possible pour aider les Immortels.

Enfin, Jürgen connaît l'emplacement des documents. Il ne parlera pas de son vivant, sauf s'il a éveillé le DraKaon, persuadé que les Immortels n'en réchapperont pas et ne se privera pas de le répéter incessamment. Mort, Jürgen est Assez Tourmenté. Il parle si le Nécromant qui l'interroge est suffisamment terrorisant : Jürgen est très surpris de la forme que prend la vie après la mort qui lui semble particulièrement décevante.

Le contenu

Il s'agit d'un épais dossier, d'environ deux cents feuillets. Les documents proviennent manifestement d'une organi-

DES INDICES NÉGLIGÉS

Les Immortels vont devoir enquêter malgré Franz. Ils se rendent alors compte que le cadavre n'a pas été autopsié, que l'on n'a pas vérifié la véritable identité du corps (notamment sa dentition) et que Franz a bâclé l'enquête.

De plus, en comparant attentivement la fausse lettre de Vilfredo de la Mosca avec l'une des lettres d'amour qu'il a adressée à l'une de ses conquêtes (Ingritt, l'un des Immortels...), on peut douter de l'authenticité de la lettre.

sation templière, si l'on en croit les nombreux pictogrammes qui le parsèment. Un personnage Apprenti en Arcane du Bâton pourra le certifier.

Il s'agit des comptes rendus d'observation des Bohémiens capturés par les Templiers, ainsi que les photographies de tous les prisonniers. Ils sont une quarantaine, répartis en six familles et il y a parmi eux une douzaine d'enfants. Le dossier indique la localisation du centre de détention, à cinquante kilomètres du château, près du village d'Ingensfurt. Il s'agit d'un hôpital, recyclé en prison.

Les Bohémiens ont d'abord été interrogés selon des moyens conventionnels d'une incroyable brutalité, sans aucun résultat. Enfermés dans leur mutisme, ils ont résisté aux interrogatoires de façon surprenante. Puis, ils ont été soumis à la torture par isolement, une technique balbutiante mais redoutable. Il s'agit de placer le sujet seul dans une pièce ne contenant qu'un lit, sans drap, couverture ni oreiller. Les murs sont insonorisés, peints d'un blanc immaculé et la pièce est éclairée de façon parfaitement uniforme. Le but est d'éviter au maximum la présence d'ombres qui pourraient donner des indications spatiales au sujet. Celui-ci ne rencontre personne et ses repas lui sont servis sous une porte à des horaires irréguliers.

Les effets de ce traitement sont particulièrement spectaculaires. Le sujet perd assez rapidement toute notion de l'espace et du temps, ce qui se traduit par des pathologies visuelles diverses : tâches sur

le champ de vision, perte des repères verticaux et horizontaux et des notions de perspective. De là découle une grande difficulté à se déplacer et à se tenir debout. En outre, les dégâts psychologiques sont particulièrement importants. Au bout de quinze jours de ce traitement, tous les sujets étaient en larmes et hurlaient qu'on leur ouvre. Enfin, la Brume des sujets a été *grosso-modo* réduite de moitié en un mois. Dix Bohémiens ont tenté de se donner la mort sans y parvenir. Seul un sujet, le n° 26, a résisté au traitement et est resté dans le mutisme le plus absolu.

Les langues se sont rapidement déliées. Les Bohémiens ont révélé ce qu'ils savaient des Nephilim et du rôle d'Akhénaton dans la formation du peuple-église.

Le dossier comporte également différentes informations quant à l'organisation du centre. Celui-ci abrite une trentaine de Manteaux Noirs armés, une dizaine de Manteaux Blancs et trois Manteaux Rouges. Si l'existence du centre venait à être révélée, il faudrait une heure pour l'évacuer.

Réactions

L'éveil du DraKaon par Jürgen modifie rapidement le paysage. Une tempête de neige se lève, en même temps qu'un orage. À l'extérieur, la visibilité est quasiment nulle. Pourtant, on a l'impression de voir les arbres bouger de façon étrange et la forêt habitée par une lueur inquiétante. Les animaux sont pris de panique.

À partir du moment où les Immortels ont découvert le dossier, quelques réac-

STRESSEZ VOS JOUEURS

À partir du moment où le compte à rebours a été engagé, vous pouvez poser votre montre sur la table et annoncer aux joueurs qu'ils ont effectivement une heure en temps fictif pour arriver jusqu'au centre, soit une heure en temps réel. Annoncez régulièrement l'heure: l'effet est garanti.

tions se déclenchent: Jürgen, Hector ou Birgitt ont observé les Immortels et savent que ces derniers ont découvert le secret du Temple.

Si Jürgen n'est pas mort, il téléphone au centre pour déclencher l'évacuation. S'il est mort, Hector ou Birgitt s'en charge. En tout état de cause, les Immortels ont une heure pour parcourir les cent kilomètres qui les séparent du centre.

Dès que les Immortels ont trouvé ces documents, l'Acte 1 se conclue. Les choses se précipitent: les soldats commencent à chercher les Immortels, alertés par les domestiques de Jürgen.

L'INTRIGUE DES ENFANTS DU SIÈCLE

Tout ce qui va suivre n'a pas de lien direct avec l'intrigue de cet épisode, mais permet de donner des informations aux joueurs sur les intentions d'Irys et Gordien qui constituent, avec Louis et la famille Castel de Gouvernac, le nœud de la campagne.

Un gêneur

Les Immortels, qui doivent être aux aguets, peuvent remarquer que le scientifique Christian van den Busch n'est jamais loin de Louis et trouve toujours une bonne raison pour le suivre et discuter avec lui. S'ils n'y prêtent pas plus d'attention, Louis, occupé par ses démêlés avec Hermance et les Terreneuve (voir plus bas), peut leur demander d'occuper et de retenir le gêneur.

Il y a deux façons d'aborder Christian van den Busch.

L'espionnage

Il n'est pas très difficile de trouver un moment où van den Busch n'est pas dans ses appartements.

En fouillant ses affaires, les Immortels peuvent trouver nombre de documents sur l'aéronautique et des projets de voyages dans l'espace: le personnage est bien un scientifique de haut niveau. Ils peuvent aussi remarquer que sa valise

QUELLES INFORMATIONS ?

Les Immortels trouvent dans le dossier tout l'historique d'Irys et Gordien depuis leur adoption par l'Arcane. Le dossier contient aussi un résumé relativement clair et très inquiétant, des thèses déviantes qu'ils défendaient et le récapitulatif de leurs activités (inintéressantes) à partir du moment où ils ont quitté l'Arcane. Le dossier contient la mention de leur dernière apparition: ils se trouvaient sur les rives du Loch Ness dans la nuit du 31 décembre 1899 au 1^{er} janvier 1900. Leur piste s'arrête là, mis à part quelques coupures de journaux concernant Louis qui, du fait de son nom et de son illustre famille, est régulièrement importuné par la presse. Or, Irys et Gordien ne sont jamais loin de lui.

La dernière pièce du dossier est une page d'un journal vieux de trois jours déchirée, traitant d'une expédition en Antarctique qui est revenue de son périple sans trop d'ennuis. Sur la photo de l'équipage, en retrait, on peut discerner les traits de Gordien.

comporte un double-fond discret qui contient tout un dossier codé (le chiffre est Pas Difficile), avec quelques photographies et des reproductions de tableaux. En les examinant bien, les Immortels peuvent discerner sur la plupart des reproductions et des photographies, Gordien, qui n'en est pourtant pas le sujet principal.

Une fois le dossier décodé, les Immortels se rendent compte que van den Busch est vraisemblablement un membre de l'Arcane de l'Étoile chargé d'enquêter sur Irys et Gordien, qui sont présentés comme dangereux.

Le franc-jeu

Les Immortels peuvent aborder Christian van den Busch: il se montre très affable et ne cache pas qu'il s'intéresse à Irys et Gordien. De même, il ne tarde pas à se démasquer et à révéler sa véri-

table nature si les Immortels ne se montrent pas trop secrets ou comploteurs.

S'ils se présentent comme des amis du couple, il reste sur ses gardes et prétend être, lui aussi de leur amis.

S'ils se présentent comme neutres ou hostiles, il n'hésitera pas à leur faire part de ses préoccupations et à les mettre en garde: Irys et Gordien sont dangereux.

LOUIS, LES TERRENEUVE ET LES CASTEL DE GOUVERNAC

Sur les deux intrigues précédentes se greffe l'histoire des démêlés de Louis avec les Terreneuve et les Castel de Gouvernac.

Raphaël et Pu Shankeï

Raphaël, suite à ses aventures en Chine et à la mort tragique d'Inès et de sa fille, a décidé d'étudier la médecine chinoise pour développer ce qu'il pense être une nouvelle appréhension du monde et de ses énergies magiques. Il a donc engagé Pu Shankeï qui est très vite devenu son ami, pour étudier les philosophies extrême-orientales et les techniques de guérison et de manipulation du corps, comme l'acupuncture. Ils ont obtenu des résultats très convaincants dans le domaine de la maîtrise du corps et de ses possibilités: lutter contre la douleur, développer ses capacités physiques, ralentir le vieillissement. En effet, l'innovation majeure de Raphaël consiste à mêler techniques traditionnelles et pharmacopée moderne.

Or, Raphaël ne se sépare plus de Pu Shankeï, qui est à la fois son collaborateur, son mentor spirituel et son ami. Mais ce lien très fort n'est pas sans poser quelques problèmes à la bonne société fasciste de Weintrafenberg. Il est donc tout à fait recommandé de mettre en scène tous les problèmes et les préjugés qu'entraîne la venue de Pu Shankeï aux festivités.

Louis et Hermance

Louis est complètement déboussolé par sa passion pour Hermance. Il s'est juré

QUELQUES ENNUIS

- Pu Shankeï, pour qui Raphaël a demandé une chambre comme les autres, se retrouve à devoir dormir avec les domestiques qui ne tardent pas à le traiter comme un esclave. Raphaël fait un scandale et Jürgen Weintrafenberg obtempère malgré le tollé provoqué auprès des invités.
- La comtesse Barglioni refuse de s'asseoir à côté de lui lors d'un lunch.
- Le docteur Lastrade développe des théories racisto-évolutionnistes au cours d'un repas, sous l'œil noir de Raphaël et de Louis. Les fils Terreneuve applaudissent.
- Les filles Castel de Gouvernac reprochent quasiment ouvertement à leur père sa familiarité avec le médecin chinois, qui est à peine un être vivant.
- Une invitée a perdu au bal un bracelet de diamants d'une valeur inestimable: on soupçonne Pu Shankeï et on le menace de le mettre aux arrêts avant de retrouver le bijou sous un meuble.

que sa prochaine enveloppe charnelle serait la chair de la chair de cette femme. C'est pourquoi, sous l'œil inquiet et jaloux de François-Xavier Terreneuve, il fait assidûment la cour à la jeune fille qui ne comprend pas bien les enjeux réels de la joute amoureuse.

Louis, le soir de l'arrivée des Immortels, n'y tenant plus et légèrement pris par la boisson, profite des démêlés de Raphaël avec le maître des lieux et d'une conversation politique très tendue des Terreneuve avec des industriels pour inviter Hermance à faire une petite balade romantique avec lui, dans le donjon. Là, usant de son charme quasi-surnaturel (et de quelques Talents), il séduit la jeune fille; ils passent une nuit d'amour inoubliable dans le donjon et se séparent au petit matin, encore enivrés l'un de l'autre.

Mais Hermance réalise, au réveil, ce qu'elle vient de faire et commence à

paniquer, surtout qu'elle est réellement amoureuse de François-Xavier. Elle reste fébrile et angoissée toute la journée (test de Psychologie Peu Difficile) alors que Louis ne cesse de la caresser du regard, jusqu'au moment où elle finit par craquer et avoue, tremblante, ce qui s'est passé à François-Xavier qui s'empresse de prévenir Raphaël.

Louis et François-Xavier

Raphaël a une discussion en privé avec Louis qui demande Hermance en mariage. Raphaël lui explique qu'il n'apprécie pas le moins du monde les Terreneuve, mais qu'il ne veut pas que sa fille épouse un Immortel qui ne pourra lui apporter que deuil et chagrin et qui de surcroît a osé se servir de ses capacités pour séduire lâchement une jeune fille. Au sortir de la pièce, François-Xavier jette son gant au visage de Louis et le provoque en duel, pour demander réparation de l'offense faite à sa quasi-fiancée.

Louis va alors demander aux Immortels d'être ses témoins et de négocier les conditions du duel.

Le duel est prévu dans la cour du château dans les deux heures qui suivent. Les mauvaises langues vont bon train: depuis les événements de 1911, la famille Rivebranche de Jouvençon a une réputation sulfureuse. Or, Louis n'a rien fait pour changer cet état de fait. Les commères se déchaînent sur Hermance et Louis, sur les Rivebranche de Jouvençon et les Castel de Gouvernac en général et forment une espèce de chœur antique dédié à la louange de François-Xavier Terreneuve, le héros de la soirée. Hermance et Victoire se sont retirées dans leurs appartements, pendant que Raphaël arpente nerveusement le chemin de ronde du château.

Louis et François-Xavier préférant tous deux régler la question à l'escrime, les négociations sont de courte durée. Les deux protagonistes se retrouvent, un fleuret à la main, dans la cour du château, au clair de lune, avec les Immortels et Pierre-Olivier Terreneuve comme

témoins. Les invités sont tous aux fenêtres du château à observer l'issue du combat.

Le signal donné, Louis jette son fleuret et, avant même que François-Xavier ait pu faire un geste, se jette sur lui et commence à le massacrer à mains nues, de manière très peu naturelle (*Force flamboyante* et *Insaisissable*, p. 239 et 245 du *Livre des joueurs*). Si les Immortels ne réagissent pas très vite, Louis tue le jeune Terreneuve en moins de vingt secondes (trois tours de combat environ) de ses propres mains sous l'œil épouvanté de la bonne société.

Si le duel était à mort, Louis est juste sommé de disparaître dans les plus brefs délais, ce qu'il fait.

Si le duel était à reddition ou au premier sang, il est consigné dans ses appartements, sous bonne garde de l'armée autrichienne. Il disparaît dans la nuit.

ACTE SECOND : FUITE ET POURSUITE

Quitter le château ne va pas être aisé. L'alerte a été donnée et il est annoncé que les Immortels sont de dangereux espions. La fuite s'impose. Marius aidera les Immortels à fuir, toujours dissimulé sous les traits du garde du corps. Si les Immortels lui posent des questions, il répondra que l'un des Bohémiens retenus au centre est un parent.

Raphaël fuira également avec les Immortels : il est soupçonné d'être leur complice et, de toute façon il ne compte pas rester un instant de plus dans un lieu où se déchaîne la colère d'un DraKaon. Ses filles sont confiées au(x) Terreneuve.

LA FUITE

La fuite doit être un moment particulièrement haletant. Il y a des soldats partout qui prennent en chasse les Immortels et saturent l'air de plomb, de nombreuses embûches se dressent sur le chemin des fuyards... Alors que l'heure tourne. Les conditions de conduite sont déplorables : tout test de pilotage est au minimum Assez Difficile et tout test impliquant la Vigilance est au minimum Difficile. Les Immortels doivent rallier Ingensfurt. Pour ce faire, ils n'ont guère le choix : ils doivent passer par Badgenstein, et franchir un col.

La forêt de Weinstrafenberg

Les poursuivants des Immortels doivent être suffisamment nombreux pour qu'il soit illusoire d'espé-

LES CONSÉQUENCES DU GESTE DE LOUIS

Louis est destiné, à partir de ce moment, à être l'enfant maudit des hautes sphères. Il sera désormais malvenu, où qu'il aille, dans son propre monde.

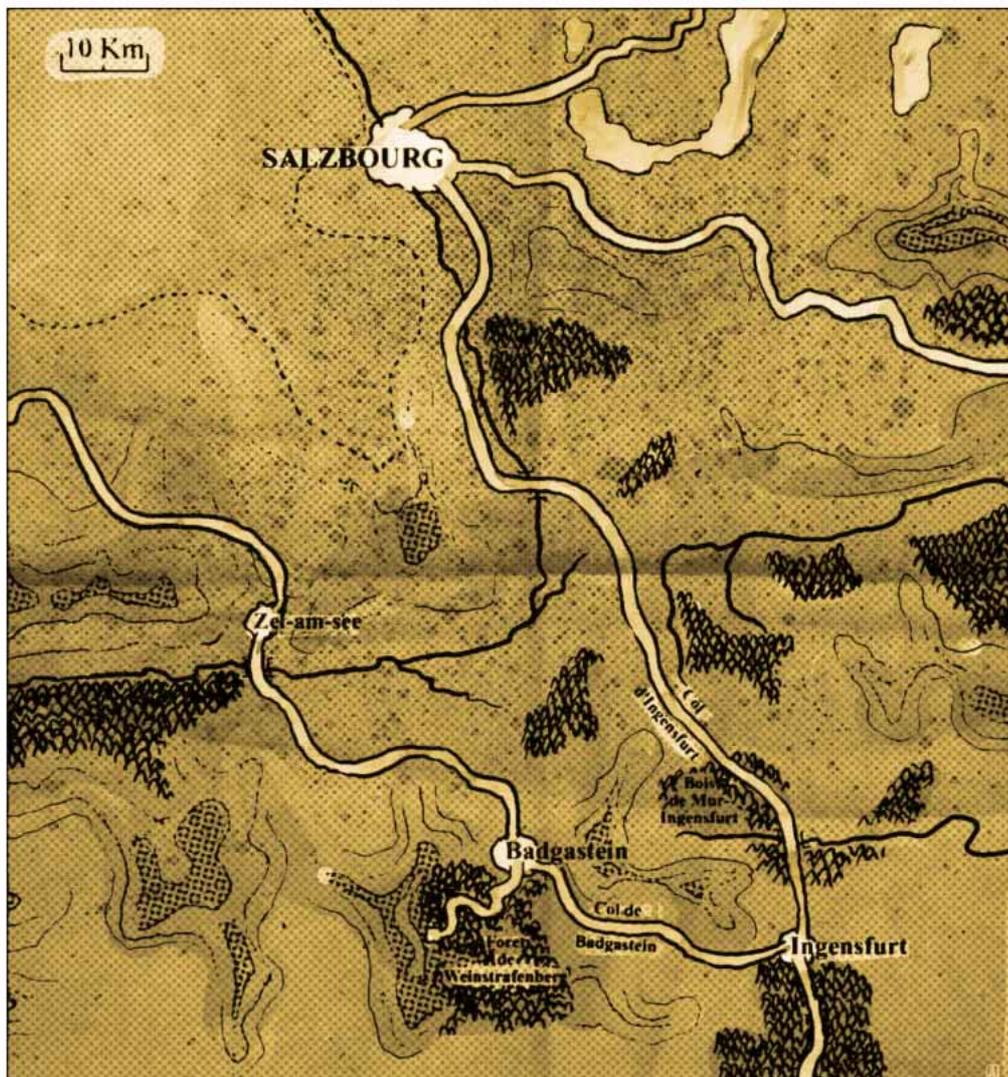
Hermance, si François-Xavier meurt, porte le deuil, sans savoir qu'elle porte l'enfant de Louis.

Raphaël refuse alors de revoir Louis et protège plus sérieusement encore ses filles.

Pierre-Olivier (et François-Xavier, s'il survit) devient l'ennemi le plus virulent de Louis, promettant de se venger.

rer les tuer tous. Les Immortels n'ont qu'un peu d'avance. Considérez les voitures comme des voitures familiales. Les soldats sont équipés de *side-car* dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'une moto (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 141).





ÉT SI LES IMMORTELS FONT APPEL À UN MOYEN DE LOCOMOTION MAGIQUE ?

Faites votre possible pour que la poursuite ait lieu. Usez de vos capacités à empêcher les Immortels de lancer leurs sorts: ils n'ont vraisemblablement pas le temps de faire une Invocation, les créatures refusent d'obéir à leurs invocateurs, paniquées par la présence du DraKaon, les poudres sont dispersées par le vent...

Dès qu'ils s'engagent sur la route qui serpente dans la forêt enneigée, le paysage semble particulièrement étrange aux Immortels. Les arbres semblent agressifs. Depuis la route, les Immortels aperçoivent nettement un sanglier se faire empaler par une branche d'arbre devenue soudainement mobile.

Alors qu'ils sont occupé à mettre de la distance entre eux et leurs poursuivants, **une douzaine de créatures noirâtres et humanoïdes, à la peau rappelant du bois, jaillissent de la forêt et se jettent sur les Immortels.** Elles sont bien décidées à mettre les Immortels en pièce, de même que leur véhicule qui sera leur cible privilégiée. Le but est de mettre le véhicule hors d'état de marche et de blesser assez sévèrement les Immortels.

Le véhicule arrêté, les poursuivants des Immortels se rapprochent dangereusement vite. C'est le moment que choisit Marius pour révéler sa véritable identité. Il propose aux Immortels de retenir les poursuivants pendant qu'ils fuiront. C'est très manifestement du suicide: bien qu'excellent combattant, Marius ne peut faire le poids face aux soldats.

Mais Raphaël, fou de rage, a bien du mal à se retenir de loger une balle dans la tête de l'assassin de sa femme. Si les Immortels ne parviennent pas à empêcher Raphaël de céder à la haine, ils seront rattrapés par les soldats. Jouez cette scène avec beaucoup de tension: Raphaël tient Marius en joue, à bout portant pendant que Marius fait de

même. L'un tente de convaincre l'autre de fuir quand l'autre ne peut pardonner à l'un la mort de sa femme... Quelque chose de très mélodramatique !

Marius n'a que très peu de temps pour expliquer sa conduite, si les Immortels en font la demande. Il explique que la

R+C ne peut tolérer que les Templiers trouvent des moyens d'altérer le Ka-soleil. Mais la réussite d'un test Assez Difficile d'Intelligent modifié par Psychologie révélera que Marius cherche avant tout la rédemption.

Une fois sortis de la forêt, les Immortels ont juste le temps de trouver un autre véhicule. Si Marius n'a pas pu retenir les poursuivants (exécuté par Raphaël), ceux-ci sont contraints d'abandonner la poursuite à la sortie de la forêt : celle-ci les empêche de progresser en détruisant leurs véhicules et en emplant les conducteurs.

Le Badgastein à Ingensfurt

En allant très vite, les Immortels peuvent peut-être traverser la montagne qui sépare Badgastein d'Ingensfurt. Ce moment doit être désespéré : les cols enneigés gênent la progression des Immortels et sans cesse ils se croient suivis. C'est faux, mais mieux vaut le leur faire croire. Pour se faire, réclamez des tests de Vigilance, sans annoncer la Difficulté. En cas de succès brillant, un Immortel peut apercevoir une ombre suspecte ou une voiture qui semble les suivre. Malgré tout, ils peuvent arriver à temps au centre.

Gestion technique de la poursuite

Le (ou les) véhicule(s) des Immortels est l'équivalent d'une voiture familiale. Sa vitesse maximale est de 150 km/h. Pendant toute la durée de la poursuite, étant donné les conditions cli-

VITESSE DES IMMORTELS

	MODIF.
En dessous de 50 km/h	+3
Entre 51 km/h et 100 km/h	0
De 101 km/h à 150 km/h	-3

matiques et géographiques, on considère que tout test de pilotage est au minimum Assez Difficile. Entre Weinstafenberg et Badgastein, tant que les Immortels sont poursuivis, la poursuite doit être réglée au tour par tour. À partir de ce moment, un test de pilotage devra être effectué pour chaque séquence de la fuite, à savoir entre le moment où les poursuivants abandonnent la poursuite (parce qu'ils sont retenus par Marius) et l'arrivée à Badgastein, c'est à dire le trajet de la forêt de Weinstrafenberg, entre Badgastein et les montagnes de Badgastein, la route séparant ces montagnes d'Ingensfurt. À partir d'Ingensfurt, un pilote doit effectuer un test de pilotage chaque fois qu'il change de terrain.

En fonction de la vitesse à laquelle roulent les Immortels, le pilote voit ses tests de pilotage recevoir un modificateur.

En cas de réussite au test de pilotage, le pilote parvient à maintenir sa vitesse et parcourt la distance de l'étape dans le temps indiqué dans le tableau ci-dessous. En cas d'échec, il est contraint de ralentir de 50 km/h. La durée de l'étape dépend alors de cette vitesse. En cas de Maladresse, un test d'accident doit être effectué (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 138). En cas de Coup d'éclat, le temps mis à parcourir l'étape est diminué d'un tiers.

MODIFICATEUR DE TERRAIN

TERRAIN	MODIF.
Conditions climatiques	-3
Forêt	-2
Montagnes	-3

DURÉE DES ÉTAPES

VITESSE	ÉTAPES		
	FORÊT DE WEINSTRAFENGERG	MONTAGNES ET COL DE BADGASTEIN	ROUTE D'INGENSFURT
Jusqu'à 50 km/h	18 minutes	27 minutes	24 minutes
51 à 100 km/h	12 minutes	18 minutes	12 minutes
101 à 150 km/h	9 minutes	12 minutes	9 minutes

Tout le long du trajet, les Immortels subissent des conditions climatiques désastreuses : la combinaison d'une tempête de neige et d'un orage. Les routes sont recouvertes d'un manteau neigeux qui dissimule des plaques verglacées. En fonction du terrain traversé, les tests de pilotage reçoivent un modificateur, exprimé ci-dessus.

LE CENTRE

À l'extérieur

Depuis l'extérieur, le centre est une bâtisse sinistre dont la plupart des fenêtres sont murées. Elle est entouré d'un haut mur barbelé dont le portail est grand ouvert. Mais étrangement, elle est totalement silencieuse. Dans la cour enneigée, on distingue clairement les traces de pneu de cinq camions. Le centre à l'air totalement désert.

À l'intérieur

Le centre bâtiment proprement dit est pourvu de deux portes. Fermées à clé, elles ne résisteront guère aux Immortels. À l'intérieur, tout n'est que silence, si l'on excepte le crépitement d'un feu qui empuantit l'atmosphère : dans l'un des bureaux, la cheminée finit de consumer quelques kilos de documents compromettants. Rien n'est récupérable, sinon un courrier dont seule l'entête est lisible : « Commanderie teutonique de Salzbourg ».

Les cellules

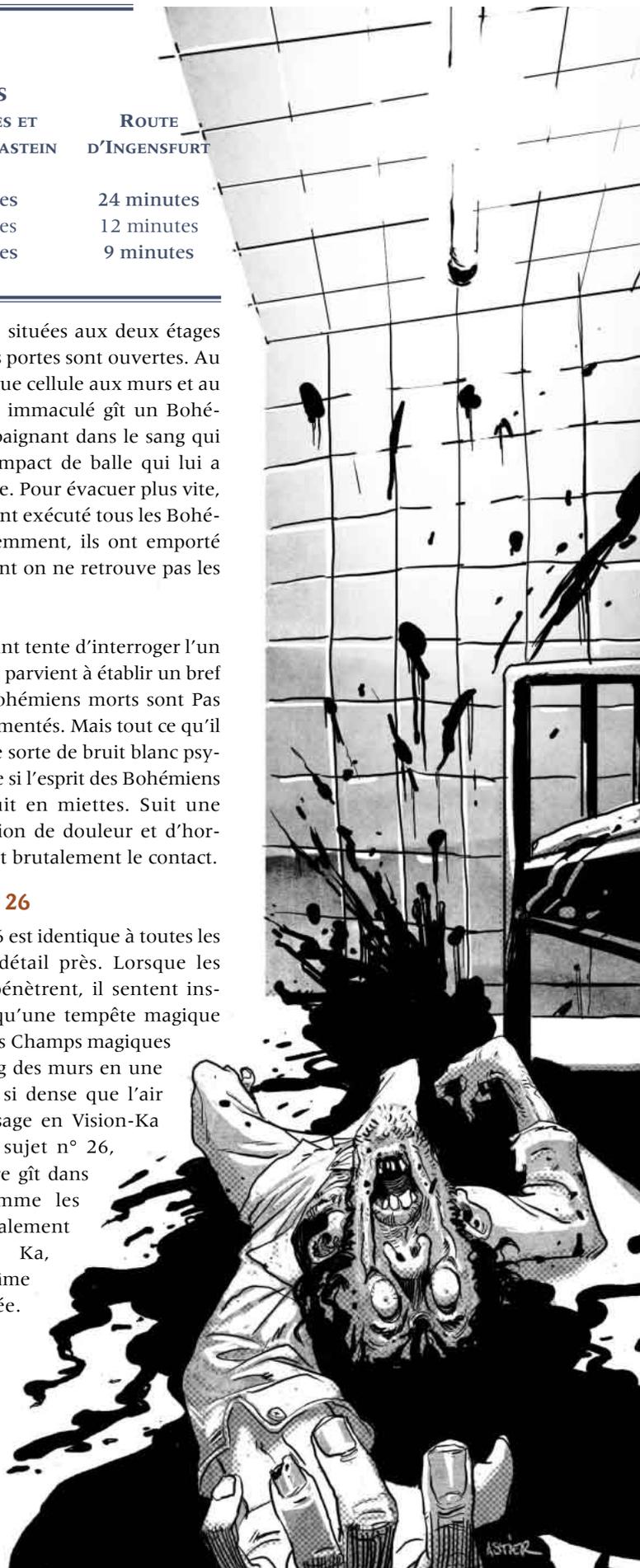
Mais l'horreur la plus absolue attend les Immortels lorsqu'ils commencent la visi-

te des cellules, situées aux deux étages supérieurs. Les portes sont ouvertes. Au milieu de chaque cellule aux murs et au sol d'un blanc immaculé gît un Bohémien, sa tête baignant dans le sang qui s'écoule de l'impact de balle qui lui a perforé le crâne. Pour évacuer plus vite, les Templiers ont exécuté tous les Bohémiens. Apparemment, ils ont emporté les enfants, dont on ne retrouve pas les cadavres.

Si un Nécromant tente d'interroger l'un des cadavres, il parvient à établir un bref contact : les Bohémiens morts sont Pas Initiés, et Tourmentés. Mais tout ce qu'il obtient est une sorte de bruit blanc psychique, comme si l'esprit des Bohémiens avait été réduit en miettes. Suit une intense sensation de douleur et d'horreur, qui rompt brutalement le contact.

La cellule n° 26

La cellule n° 26 est identique à toutes les autres, à un détail près. Lorsque les Immortels y pénètrent, il sentent instantanément qu'une tempête magique s'y déroule. Les Champs magiques courent le long des murs en une danse folle et si dense que l'air vibre. Un passage en Vision-Ka révèle que le sujet n° 26, dont le cadavre gît dans la cellule comme les autres, est totalement dépourvu de Ka, comme si son âme s'était envolée. Dans la cellule, les Champs magiques sont animés d'une agitation fré-



nétique, mais régulière, comme si un enchantement était à l'œuvre. La réussite d'un test Peu Difficile d'Initié modifié par Sentir, ou un test Difficile d'Initié permettant d'accroître l'acuité de la Vision-Ka permet de lire cet enchantement. Le Bohémien qui était retenu ici est parvenu à échapper à la folie en concentrant les Champs magiques, qu'il a fini par sculpter. Il livre aux Immortels un message aussi énigmatique qu'inquiétant (cf. Aide de jeu).

En clair, le texte dit : « Les brumes du passé s'écoulent en moi comme s'écoulent en moi les brumes de l'avenir. Ægypta! Ægypta! Mourras-tu comme mourront les Domaines des Fils des Éthers, comme volera en éclats la Cité des Vertiges, comme seront balayées les lignes du Graal? Les trames du destin

AIDE DE JEU

Communiquez ce texte aux joueurs lorsque les Immortels découvrent l'enchantement de la cellule n° 26.

*Les brumes du. Passé s'écoulent en moi
comme s'écoulent!*

*En moi les brumes de l'avenir! Ægypta!
Ægypta!*

*Mour ras tucom me mour rontle sdo mai
nesdes Fils.*

*Des Éthers, comme volera en éclats la Cité
des Vertiges, comme seront, balayées. Les
lignes du Graal? Les trames du des.*

*Tin s'effilochent, et brûlent dans les brumes
de l'oubli. L'anti-Cité, le Grand
Tremblement, la Grande Déflagration,
l'Initiateur. La morte st part outla mort est
l'avenir et*

l'avenir est mort.

Etil n'y a urap lus des ouil lure.

Et il n'y aura plus de passé.

C'est le Recommencement,

*qui na ût del a mort, la mort qu'il sè mede
pu. Isle – toit d umo nde. Le tri.*

Angle maudit des Immortels!

Les oc ledev. Érit élini itateur!

s'effilochent et brûlent dans les brumes de l'oubli. L'anti-Cité, le Grand Tremblement, la Grande Déflagration, l'Initiateur. La mort est partout. La mort est l'avenir et l'avenir est mort. Et il n'y aura plus de souillure. Et il n'y aura plus de passé. C'est le Recommencement, qui naît de la mort, la mort qu'il sème depuis le toit du monde. Le triangle maudit des Immortels! Le socle de vérité! L'Initiateur! » Le reste du texte est encore plus incohérent.

RATTRAPER LES TEMPLIERS

Il ne reste plus aux Immortels qu'à rattraper les Templiers. Si ceux-ci parviennent jusqu'à Salzbourg, il deviendra impossible de libérer les Bohémiens capturés. Les Templiers sont partis très peu de temps avant l'arrivée des Immortels. Ils sont sur la route de Salzbourg et n'ont pas encore pénétré dans les bois d'Ingensfurt.

Les Immortels peuvent encore leur tendre une embuscade ou du moins les rejoindre.

Les Templiers sont répartis dans cinq camions. Ceux-ci sont totalement identiques, mais c'est le camion du centre qui contient les enfants Bohémiens. Vu le nombre des Templiers, il est totalement illusoire de vouloir agir par la force. Si les Immortels agissent ainsi, soyez sans pitié. Toutefois, n'oubliez pas de rappeler que les Templiers sont très nombreux, bien armés, et que trois Manteaux Rouges sont parmi eux.

Dispositif du convoi Templier

Les camions se déplacent à une vitesse moyenne de 30 km/h. Il s'agit de camions militaires dont la caisse est en dur. Lorsqu'ils sont en forêt, ils sont contraints de ralentir à 20 km/h, et à 10 km/h en montagne. Les camions sont séparés les uns des autres d'une trentaine de mètres. Les troupes sont toujours prêtes à combattre, mais heureusement pour les Immortels, les conditions climatiques sont si désastreuses que les Templiers auront beaucoup de mal à les

repérer. Si un camion est distant de celui qui le suit de plus de quarante mètres, le pilote de ce dernier ne peut plus le voir. Toutefois, il y a dans chaque camion deux Templiers équipés de pistolet de détresse. En cas d'attaque, ils lancent une fusée qui est inmanquablement repérée par les autres Templiers. Dans ce cas, les camions qui suivent mettent trois tours à arriver. Les camions qui précèdent en mettent cinq.

La composition des camions est la suivante :

- Camion de tête : un Manteau Rouge, deux Manteaux Blancs, huit Manteaux Noirs, matériel médical, compte rendu des interrogatoires des Bohémiens.
- Deuxième camion : deux Manteaux Blancs, cinq Manteaux Noirs, matériel médical et de communication.
- Camion central : un Manteau Rouge, deux Manteaux Blancs, cinq Manteaux Noirs, douze enfants Bohémiens sous sédatif.
- Quatrième camion : deux Manteaux Blancs, six Manteaux Noirs, matériel de guerre.
- Camion de queue : un Manteau Rouge, deux Manteaux Blancs, six Manteaux Noirs.

Les Manteaux Blancs et les Manteaux Rouges sont toujours dans la cabine de pilotage.

Les lieux propices

Les Immortels peuvent intervenir, selon toute vraisemblance, à n'importe quel endroit du parcours. Cependant, certains tronçons sont plus appropriés que d'autres, comme les ponts et le col d'Ingensfurt. Laissez les Immortels agir à leur guise, mais gardez bien à l'esprit que les Templiers savent que le centre a été découvert et que des Immortels sont sans doute à leur trousses.

Les enfants

Les enfants, retenus dans le camion central, sont sous sédatif. Même si les Immortels parviennent à les réveiller, il

leur faudra une bonne demi-heure de somnolence avant de pouvoir se déplacer. Ils sont profondément choqués par le traitement épouvantable qu'ils ont subi et plus encore, car ils ont été les témoins de l'exécution de leurs parents. Leur détention a été si traumatisante qu'ils garderont des séquelles psychologiques graves toute leur vie, à moins qu'un sort n'y mette bon ordre. Une amnésie pourra faire l'affaire, mais malgré cela, quelques troubles psychiques perdureront.

Le scénario se termine lorsque les Immortels ont libéré les Bohémiens ou lorsque les Templiers parviennent à Salzbourg.

FIN DE L'ÉPISODE

CHEMIN DE TRAVERSE

Si les Immortels sont émus par le triste sort des Bohémiens, ils peuvent chercher des moyens de les guérir. Les sorts les plus efficaces pour ce faire sont *Les Princesses Blanches, celles qui réparent la toile d'argent* (*Le Livre des Joueurs*, p. 181) et *Le réconfort de l'esprit vaporeux* (*Le Livre des joueurs*, p. 194). Si les Immortels ne disposent pas de ces sorts, un court scénario leur permettant de les obtenir pourrait faire une bonne transition jusqu'au prochain épisode.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Comme d'habitude, certains personnages non-joueurs ne doivent pas disparaître. Pierre-Olivier Terreneuve doit impérativement survivre et ne pas servir de simulacre, de même que Raphaël, Hermance et Victoire. Il serait bon qu'El Muwitt ne change pas de simulacre. En tout état de cause, il ne doit pas être détruit, ni ne doit tomber en Narcose. De même, Louis doit impérativement survivre.

POINTS D'AGARTHA

Les Immortels ont démasqué Jürgen Weinstrafenberg	1 PdA
Ils ont compris les machinations de Weinstrafenberg	1 PdA
Ils ont appris les conceptions déviantes d'Irys et Gordien	1 PdA
Ils ont empêché Raphaël de tuer Marius	1 PdA
Ils Immortels ont découvert la prophétie du sujet n° 26	1 PdA
Ils ont sauvé au moins six Bohémiens	1 PdA
Ils ont sauvé les douze enfants	2 PdA, au lieu de 1
Plus de six enfants ont été tués	-1 point,
et la Chute d'Incarnation « Souvenir atroce » à Compagnon.	
Cette Chute n'a aucun effet technique, sinon de rappeler aux joueurs leur échec, chaque fois qu'ils regarderont leur fiche de personnage.	

Pour le premier acte

Jürgen Weinstrafenberg, alias Friedrich Holm, alias Karl Zimmel

Sexe: M.

Âge: 43 ans.

Très Fortuné.

Savant.

Très Sociable.

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

Ka-Soleil: Peu Initié.

Compétences:

Armes (D'épaulé, De poing) C, Art (Comédie) M, Art (Peinture, Littérature, Musique) C, Arts martiaux A, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire et Psychologie) C, Discrétion M, Équitation (Cheval) C, Passe-passe A, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information M, Rituels A, Savoir-faire (Déguisement) M, Sciences (Mathématiques, Physiques/chimie) C, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) A, Usages (Haute société et Militaires) M, Vigilance M.

Traditions:

Arcane mineur (Bâton, Épée) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (les Guerres secrètes, les Nouveaux Mondes et la Révélation) A, Langue (Anglais, Français, Latin, Grec) C, Plans subtils (Akasha) A

et Sciences occultes (Alchimie, Kabbale, Magie) A.

Hector Deloiseau / Brigitt Hammermann

Sexe: M/F.

Âge: 45 ans.

Peu Fortuné.

Assez Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil: Pas Initié.

Compétences: Armes (De poing) A, Art (Comédie) C, Discrétion C, Piloter (Voiture) C, Savoir-faire (Toujours garder son calme) M, Usages (Haute société) M, Vigilance C.

Traditions: Langue (Anglais, Français, Allemand) M.

Veronica Kipritchev, alias Ingritt von Abgrauschen

Sexe: F.

Âge: 28 ans.

Fortunée.

Savante.

Assez Sociable.

Caractéristiques:

Agile, Assez Forte, Intelligente, Assez Endurante, Très Séduisant.

Ka-Soleil: Pas Initié.

Franz von Stieftborg

Sexe: M.

Âge: 35 ans.

Assez Fortuné.

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil: Pas Initié.

Pour l'acte second

Soldat autrichien

Sexe: M.

Âge: 20 ans.

Peu Fortuné.

Peu Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil: Pas Initié.

Compétences: Armes (D'épaulé, De poing, Lourdes) C, Arts martiaux A, Discrétion A, Équitation (Cheval) A, Esquive A, Piloter (side-car) C, Savoir-faire (Mécanique) A, Sports (Athlétisme et Natation) C, Usages (Armée autrichienne) C, Vigilance C.

Équipement:

fusil d'assaut, deux grenades.

Les effets-Dragon de la forêt de Weinstrafenberg

Ka-Terre: Peu Puissant

Compétences: Arts martiaux C.

Équipement: ces effets-Dragon sont munis de griffes, Assez Meurtrières, dégât 2.

Note: chaque tour, chaque effet-Dragon régénère une case de sa ligne de vie. Ces effets-Dragon ont une haine toute parti-

culière pour les objets technologiques et feront le maximum pour les mettre en panne. Pour arrêter une voiture, ils découpent le capot et massacrent le bloc moteur.

Les Manteaux Noirs

Voir leurs caractéristiques p. 269 du *Livre du meneur de jeu*.

Les Manteaux Blancs

Sexe: M.

Âge: 35 ans.

Assez Fortuné.

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil: Assez Initié.

Compétences: Armes (D'épaulé, De mêlée et De poing) M, Art (Comédie) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Esquive C, Piloter (voiture, camion) C, Sports (Athlétisme) C, Survie (urbain) A et Usages (Templiers) C, Vigilance M.

Traditions:

Arcane mineur (Bâton) C, Ésotérisme C, Langue (Anglais, Français) A, Sciences occultes (Magie) A.

Équipement: Revolver lourd, fusil d'assaut, homoncule de Disciple (Apprenti dans toutes les compétences du Premier Cercle) Assez Initié.

Les Manteaux Rouges

Sexe: M.

Âge: 40 ans.

Fortuné.

Très Savant.

Assez Sociable.

Caractéristiques:

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

Ka-Soleil: Très Initié.

Compétences:

Armes (D'épaulé, De mêlée, De poing, De trait et Lourdes) M, Art (Architecture, Comédie) M, Arts martiaux C, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire et Psychologie) C, Discrétion M, Équitation (Cheval) C, Esquive M, Lancer A, Piloter (Voiture, camion) C, Recherche d'information M, Rituels C, Savoir-faire (Mécanique, interrogatoire) M, Sciences (Biologie, Mathématiques, Physiques/chimie et Soins) M, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (tous milieux) C et Usages (Templiers, haute société) M, Vigilance M.

Traditions: Arcane majeur (Papesse, Maison-Dieu) C,

Arcane majeur (tous les autres) A,

Arcane mineur (Bâton) M,

Arcane mineur (Coupe, Denier et Épée) A, Ésotérisme M,

Histoire invisible (Toute période) C,

Langue (nombreuses) C,

Plans subtils (Akasha) A

et Sciences occultes (Alchimie, Anamorphose, Conjuración, Kabbale, Magie, Nécromancie) C.

Équipement: Revolver lourd, fusil d'assaut, homoncule de Nephilim et homoncule de Selenim. Leurs Sciences occultes et leurs niveaux d'initiation sont à votre discrétion.



RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES

	Jürgen	Hector	Birgitt	Raphaël	Hermance	Victoire	Marius	Louis	F.-X.	P.-O.	Barglioni	Lastrade	Mosca	Ingritt	Franz	Christian
Jürgen	*	+	+	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
Hector	+	*	+	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
Birgitt	+	+	*	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
Raphaël	-	0	0	*	+	+	0	+	-	-	0	-	+	0	-	0
Hermance	+	0	0	+	*	+	0	+	+	+	+	0	0	0	+	0
Victoire	+	0	0	+	+	*	0	0	+	+	+	0	0	0	+	0
Marius	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	M	M	-	-	-	-
Louis RJ	-	-	-	+	+	+	0	*	-	-	-	-	-	-	-	-
F.-X.	+	0	0	+	+	+	0	-	*	+	+	0	0	+	+	0
P.-O.	+	0	0	+	+	+	0	-	+	*	+	0	0	+	+	0
Barglioni	+	-	-	+	+	+	+	-	+	+	*	+	-	+	+	+
Dr. Lastrade	+	0	0	Sp	0	0	+	Sp	0	0	+	*	0	+	0	0
V. de la Mosca	+	+	+	+	+	+	0	+	-	-	-	-	*	+	-	0
Ingritt	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	*	M	M
Franz	+	0	0	-	0	0	0	-	+	+	+	0	-	0	*	0
Christian	0	0	0	0	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.

Si on lit les informations en colonne, on doit penser au passif.

- +** 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 en colonne, 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.
- *** se trouve à l'intersection de la ligne et de la colonne d'un même personnage.
- Sp** les relations du Dr Lastrade avec Marius et Raphaël dépendent de la façon dont s'est déroulé le premier épisode.
- F.-X.** signifie François-Xavier Terreeneuve.
- P.-O.** signifie Pierre-Olivier Terreeneuve.