

# Palmesest 19



## Soma Abscondita

Honore la Vénus comme il convient et elle te sourira.  
Deshonore-la et elle te tuera.





# 1

## Soma Abscondita

### Scénario

Palimpseste n°19

Ce scénario a été spécialement conçu pour les joueurs débutant à Nephilim. Il vous propose de découvrir l'univers grâce à une intrigue simple qui présente comme intérêt supplémentaire de mettre en scène certains des personnages du roman de Fabien Clavel : Le Syndrome Eurydice. Il a été réédité aux éditions Mnémos dans le premier tome de l'intégrale Nephilim : Les Déchus. Soma Abscondita est un scénario ouvert. Vous trouverez un résumé de l'histoire conduisant aux événements que vont vivre les PJ, puis une présentation des personnages et des factions et enfin les lieux importants qui seront chacun une pièce permettant d'arriver au dénouement.

### CRÉDITS :

**Casus Belli NF n°13, Soma Abscondita,**

de Fabien Clavel, avec la participation d'Éric Paris et Isabelle Périot

Relecture par : Nicolas Tauzin,  
Stephane Nicoulaud et Patrick Abitbol

Conversion Nephilim 4 par :  
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques  
et couverture : Grégory Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de  
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la  
gamme officielle

## L'histoire

En 1855 à Paris, une fraternité de sept Nephilim baptisée l'**Hepta** a affronté violemment un Collège R+C, **Soma Abscondita**. Ce qui n'aurait dû être qu'une escarmouche destinée à mesurer les forces en présence s'est transformé en une double tragédie. Depuis lors, il existe entre eux une haine farouche car le Collège R+C y a perdu son Magister, tandis que l'Hepta y a perdu l'un de ses membres. La confrontation a eu lieu dans un bâtiment du boulevard Saint-Michel dont la façade avait été abattue au cours des travaux d'Haussmann. Or ce bâtiment était un repère synarque. Au cours de cette lutte, l'un des Nephilim, **Wagl'Nagh**, un Faërim, a laissé tomber sa stase et cette dernière a été coulée dans les fondations au moment de la reconstruction. Après ces difficultés, l'un d'eux a été remis en stase et l'Hepta s'est dissoute. Chacun des membres est parti de son côté, **Wagl'Nagh** s'est retiré dans les profondeurs de la Cappadoce (Turquie). En revanche, **Hæres**, un Pyrim, est resté sur place.

Depuis ces années, Soma Abscondita a mis en place un projet de recherches sur le corps humain, dans le dessein d'optimiser les capacités de ses hommes et de pouvoir ainsi annihiler l'Hepta. Le Collège emploie donc des hommes qui sont chargés de recruter des sujets d'expérience parmi la population marginale de Paris, en particulier les sans-logis. Ils ont établi une base qui leur sert de laboratoire sous la Sorbonne même.

En 2012, à cause de la crise mondiale, les Synarques doivent recentrer leurs activités et abandonnent certains bâtiments dans Paris, dont celui du boulevard Saint-Michel. Hæres a vent de la nouvelle ; il prévient donc son compagnon magiquement et, pour ne pas griller sa couverture — un patron dynamique de centres de remise en forme appelés « Bonjour Fitness ! » —, demande à une caravane de Bohémiens d'accueillir **Wagl'Nagh** à son retour de Turquie.

### Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

Pour en savoir plus, consultez notre site web : [www.heritiersbabel.org](http://www.heritiersbabel.org)

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : [contact@heritiersbabel.org](mailto:contact@heritiersbabel.org)





Mais les R+C, au cours de leurs manœuvres, ont repéré un Bohémien, Nagid. Ils le capturent et parviennent à le faire parler grâce à une puce électronique-magique (voir plus bas) ; ce faisant, ils découvrent que les Bohémiens doivent accueillir un Faërim. Ils comprennent que Hæres est derrière tout cela et décident de les empêcher d'agir. Grâce aux informations extorquées à Nagid, ils parviennent à capturer le chef de la caravane, Nagid le père. Comme celui-ci leur résiste, ils le tuent. Sur ces entrefaites, Nagid parvient à s'échapper. Mais il est devenu amnésique à cause de la puce des R+C. C'est au moment où les R+C lui remettent la main dessus — pour récupérer la puce — que les Nephilim des joueurs interviennent pour le sauver.

## Chronologie des événements

- 1855 L'Hepta arrive à Paris pour trouver l'artefact de Lathil qui est censé servir à guérir l'un d'entre eux du Khaïba (cf. *Le Syndrome Eurydice*). Affrontement avec Soma Abscondita, mort du Magister R+C, séparation de l'Hepta et perte de la stase de Wagl'Nagh dans un bâtiment synarque.
- 1927 Un disciple de Lathil, Georges Manteyer, dissimule l'artefact dans Paris (cf. *Le Syndrome Eurydice*).
- 2006 Soma Abscondita lance son nouveau programme de recherches génétiques et met en place un trafic d'organes sur quelques quartiers de Paris, dont Tolbiac.
- Janvier 2011 Abandon du bâtiment par les Synarques. Hæres s'en rend compte et demande à la caravane de l'Infini Dénuement de se préparer à accueillir Wagl'Nagh.
- Mars 2012 Des membres de Soma Abscondita mettent la main sur Nagid — qui n'est pas parti avec sa caravane — au cours de leur programme de trafic d'organes. Ils comprennent qu'il s'agit d'un Bohémien et parviennent à le faire parler grâce à une puce de leur invention.
- Avril 2012 Retour de la caravane en France. Grâce aux informations arrachées à Nagid, ils capturent le chef de la caravane, Nagid le Père. Mais ce dernier, plus résistant que son fils, parvient à leur cacher l'essentiel de ce qu'il sait et préfère mourir que parler. Cependant, les R+C sont à peu près certains que quelque chose se trame chez les Bohémiens en rapport avec l'Hepta. À la description du Nephilim qui est venu les voir, ils reconnaissent le Pyrim Hæres — grâce à l'une de ses métamorphoses que celui-ci « personnalisait » quelques siècles plus tôt.
- Juin 2012 Nagid parvient à s'évader du laboratoire R+C qui se trouve sous la Sorbonne. Les R+C perdent sa trace. Nagid, qui a perdu la mémoire, devient projectionniste au cinéma l'Entrepôt.
- Mardi 18 septembre 2012 L'un des hommes de main des R+C retrouve Nagid et tente de le tuer (début du scénario).
- Octobre 2012 Wagl'Nagh arrive enfin à Paris (cf. *Le Syndrome Eurydice*).





## Synopsis

Les Nephilim seront plongés au cœur des menées d'un Collège R+C particulièrement vindicatif. De rencontre en rencontre, à commencer par celle de Nagid le Bohémien, et de lieu en lieu, ils vont découvrir à la fois les entremises de Soma Abscondita — le trafic d'organes, la milice d'extrême droite, le laboratoire caché — mais aussi ceux qui tentent de s'y opposer — Hæres et l'Hepta, Nagid et l'Infini Dénuement — et qui sont confrontés à leurs propres problèmes — Hæres doit retrouver la stase d'un Nephilim de sa fraternité, Nagid tente de retrouver la mémoire.

Les PJ pourront ainsi intervenir dans une situation qui est le résultat de plus d'un siècle de rancœurs et de griefs divers. Tout comme le personnage de Nagid qui erre dans Paris à la recherche de sa mémoire, ce scénario est placé sous le signe de l'errance. C'est pourquoi il se présente comme une évocation de quatre lieux où les PJ seront amenés à passer grâce à des indices, pour y découvrir des vérités successives : le quartier de Tolbiac, la station RER des Halles, la Sorbonne et le bâtiment synarque du boulevard Saint-Germain. Dans cette optique, un tableau de rencontres fortuites a été prévu afin de rendre l'attente des Nephilim plus vivante et plus riche. Ainsi, à partir d'un certain temps d'attente sur un lieu, le MJ lance un d10 par groupe de PJ et par lieu, et fait intervenir une rencontre en se reportant au tableau « **Fruits de l'errance** ». Par heure passée sur les lieux, les chances de rencontre d'un Bohémien de l'Infini Dénuement (1) augmente d'un point au détriment d'un autre « Fruit de l'errance » — un événement déjà survenu par exemple.

## L'Intégral, Les Déchus

Pour découvrir l'ensemble de l'intrigue des Déchus et comprendre les enjeux, ne manquez pas les nouveaux romans de Fabien Clavel.



A découvrir sur [www.mnemos.com](http://www.mnemos.com)

## Les Fruits de l'Errance

| Résultat du d10 | Nature de la Rencontre                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1               | Un Bohémien de la caravane de l'Infini Dénuement comprend que les PJ sont des Nephilim et vient directement à eux.                                                                                                            |
| 2-3             | Un homme des R+C : un balayeur qui les regarde fixement, un membre d'une ONG qui discutent avec tous les clochards, etc.                                                                                                      |
| 4-5             | Un démarcheur quelconque : une jeune fille qui réalise des sondages, un militant enflammé qui fait signer une pétition, un demandeur d'emploi qui tient absolument à vendre son journal, etc.                                 |
| 6               | Un Immortel en goguette : un Nephilim en proie à des problèmes d'Ombre, un Selenim en train de s'assouvir sur des passants, un Ar-Kaim qui utilise ses Talents pour se cacher, etc.                                           |
| 7-9             | Un Proche du simulacre d'un PJ : le cousin Bob à qui ont doit de l'argent, la tante Lucie qui est terriblement bavarde, le compagnon jaloux qui veut savoir qui sont tous ces gens avec lesquels le simulacre se promène etc. |
| 10              | Un Templier en train d'exécuter une autre mission qui n'a rien à voir avec le scénario !                                                                                                                                      |







## Personnages et Factions

### Hæres

Il mesure un mètre quatre-vingt-dix pour cent kilos de muscles. Toujours bien habillé dans son pardessus noir et son costume trois pièces, il a les cheveux coiffés en petits cônes jaunes qui lui hérissent le crâne. Hæres est un guerrier et il ne s'en laisse pas compter. Il craint seulement de ruiner sa couverture, patiemment mise en place depuis des années. En effet, malgré la haine farouche qu'il voue aux R+C, il s'abstient de paraître au grand jour car depuis la séparation de sa fraternité, il ne conçoit pas de réaliser une action tout seul et cherche l'aide d'initiés, Immortels ou Bohémiens. En outre, il ignore le nom et le nombre de ses ennemis, ainsi que leur projet; il sait seulement que ce sont des R+C et qu'ils le détestent. Il a besoin des PJ pour l'aider puisque les Bohémiens, affligés par la perte de leur chef de caravane, ne peuvent plus lui apporter leur aide. Hæres ne sort de chez lui que pour quelques actions commandos contre les positions R+C.

*Membre de l'Hepta*

**Ka-Soleil :** 6

**Ka Dominant :** 19 (Feu 19 ; Terre 15 ; Air 11 ; Eau 8 ; Lune 4)

**Métamorphoses :** yeux rouges 2, ongles noirs pointus 3, peau rouge 1, odeur de soufre 2, voix grondante 1

**Simulacre :** Rütger Meier, patron d'une chaîne de clubs de remise en forme. Sexe: masculin.

**Âge :** 32 ans.

**Caractéristiques :** Agilité : 15, Intellect : 10, Puissance : 23, Présence : 15, Vigueur : 18

**Compétences :** Armes automatiques (pistolet mitrailleur, fusils), Armes contondantes (matraque, bokken), Armes de poing (pistolet), Armes tranchantes (sabre, épée, couteau), Athlétisme (culturisme), Autorité (regard de braise), Combat à mains nues (coup du lapin, pieds, poings), Discrétion (filature, obscurité), Esquive (armes de contact, combat à mains nues), Intimidation (carrure imposante), Pilotage (voiture de sport), Survie (désert, jungle, milieu urbain) et Usages (start-up).

**Traditions :** à la discrétion du MJ

**Sciences occultes :** Basse Magie M, Haute Magie C, Sceaux M, Pentacles M, Œuvre au Noir C.

**Armes :** Hæres possède une véritable armurerie privée, son armement est à la discrétion du MJ.

**Protection :** aucune.





## Nagid

Il a le teint mat, les cheveux très noirs et les traits durs. Il reste encore marqué par les mois de détention dans le laboratoire R+C. Depuis son évasion, il a perdu la mémoire; il ne se souvient pas — ou presque — qu'il est un Bohémien et a tout oublié de sa caravane. Il est rongé par la culpabilité d'avoir provoqué la mort de son père, même s'il ne se rappelle plus les circonstances. C'est pourquoi il ne cesse d'errer dans les lieux qui lui rappellent son passé : le quartier de Tolbiac où il a été capturé par les R+C, et la Sorbonne d'où il s'est évadé quelques mois auparavant. D'autre part, sa culpabilité l'empêche de retourner vers les siens et il ne se rendra qu'à contrecœur aux Halles ; il préférera suivre les Nephilim dans leurs investigations plutôt que de rester avec la caravane. Vis-à-vis des PJ, il se montre assez froid et distant. Une fois encore, le remords l'empêche de confier le peu qu'il sait. Il se sentira rapidement indigné de la confiance que les Immortels pourront lui porter et il tentera de disparaître à la moindre occasion.

### Nagid

*Ka-Soleil : 8*

*Caractéristiques :*

*Agilité : 17*

*Intellect : 16*

*Puissance : 13*

*Présence : 13*

*Vigueur : 16*

*Compétences :*

*Armes tranchantes (couteau)*

*Passe-passe (pickpocket)*

*Photographie (cinéma)*

*Possession :*

*Un pantalon usé, un couteau très aiguisé, un portefeuille volé.*

## La caravane de l'Infini Dénuement

Cette caravane de Bohémiens se déplace beaucoup dans toute l'Europe. Elle s'arrête toujours à Paris en automne, en particulier dans la station RER des Halles où ils mendent un mois ou deux avant de repartir vers des climats plus cléments. En fait, ils entretiennent un jardin d'hiver derrière les parois glauques de la station. Appartenant à la famille bohémienne associée à la Terre, les Mannush, ils sont très accueillants envers les Immortels et sont habillés de vêtements amples aux couleurs vives. La capture et la mort probable de leur chef Nagid le père les a profondément touchés. Ils n'attendent que le retour de Nagid pour repartir vers d'autres pays afin de décider de la nomination d'un nouveau chef. Pour l'heure, c'est Esma, la femme de Nagid le père et la mère de Nagid, qui assure l'interim. Elle garde une neutralité bienveillante envers les Immortels tant qu'il n'y a pas de nouveau chef, pour éviter d'avoir à déplorer d'autres victimes. En revanche, si les PJ lui ramènent son fils et/ou vengent son mari, toute la caravane deviendra à l'avenir un allié indéfectible. Les Bohémiens savent assez peu de choses. Ils soupçonnent un ensemble de R+C, mais ne connaissent ni son nom ni ses moyens. Ils ont repéré des manœuvres étranges dans le quartier de Tolbiac. La caravane de l'Infini Dénuement est devenue l'alliée de Hæres lorsque celui-ci sauva Nagid le père des griffes des Templiers trente ans auparavant, avant que celui-ci ne devienne le chef de sa caravane.

## Soma Abscondita

Soma Abscondita est un Collège de la branche du Corps. Ces R+C ont souvent eu affaire aux Selenim, ce qui leur a permis d'affiner leur connaissance sur la Nécromancie. Ils ont depuis développé la Tekhnè du « Suicide solaire » qui est d'ailleurs la première enseignée à ses initiés.

En 1855, lorsque le Collège a affronté les membres de l'Hepta, le Magister a été gravement blessé et a succombé. Cette perte a été considérable pour le Collège car des années de travail sur la génétique se sont envolées avec lui. Le retard vient à peine d'être rattrapé. En signe de deuil, les R+C de Soma Abscondita n'ont pas nommé de nouveau Magister et son successeur, Mme N., porte seulement le grade d'Imperator (cf. *Le Syndrome Eurydice*). Elle était la fille du Magister et va aujourd'hui sur ses cent soixante-quinze ans, mais grâce au savoir R+C en matière de manipulation génétique, il n'en paraît rien. En revanche, son but est de faire disparaître l'Hepta et tous ceux qui les aident. Le Collège cherche à retrouver Nagid pour récupérer la puce qu'ils lui ont implantée et le faire parler. Mais cette puce n'est pas encore tout à fait au point et ne fonctionne que de façon intermittente; c'est pourquoi ils n'ont pas encore retrouvé Nagid.





Ils le cherchent d'autant plus assidûment qu'ils espèrent pouvoir le manipuler pour s'en servir comme d'un pion dans leur guerre contre l'Hepta. Pour l'heure, le Collège reste très secret et personne ne connaît son nom et ses projets. Les membres de Soma Abscondita sont tous de jeunes gens athlétiques armés principalement de fusils sniper à visée laser, ainsi que de pistolets mitrailleurs légers. La plupart portent des prothèses aux bras ou aux jambes qui, au corps à corps, peuvent faire office d'armes contondantes.

#### *Membres R+C de Soma Abscondita*

##### **Ka-Soleil : 11**

**Caractéristiques :** Agilité : 16, Intellect : 18, Puissance : 16, Présence : 18, Vigueur : 16

**Compétences :** Acrobatie (tekhnès R+C), Administration, Armes contondantes (prothèses), Armes automatiques (fusil de sniper, pistolet mitrailleur), Artisanat et Savoir-faire (cybernétique), Discrétion (filature), Dissimulation (tekhnès R+C), Empathie (tekhnès R+C), Esquive (combat à mains nues), Fouille (effraction), Histoire, Intrusion (systèmes électroniques), Linguistique (allemand, anglais, latin), Mathématiques, Passe-passe, Usages (Rose+Croix), Vigilance (métamorphoses Nephilim)

**Traditions :** Arcane Majeur (Maison-Dieu) A, Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C.

**Armes :** fusil de sniper (25 dégâts sérieux), pistolet mitrailleur léger (9 dégâts sérieux), prothèse métallique au bras ou à la jambe (12 dégâts légers).

**Protection :** vêtements discrets renforcés (protection 5)

**Atouts :** les aptitudes **tekhnès R+C** sont en lien avec les pratiques mystiques des Rose+Croix. Par conséquent, toutes les utilisations de la compétence obtiennent un modificateur FR+2 au lieu de FR+1.

L'atout **Suicide solaire** permet aux R+C de Soma Abscondita de se suicider s'ils sont pris. Ils savent alors évacuer tout leur Ka-Soleil qui sort par la bouche en une brume dorée, laissant un corps absolument vide et donc insensible à la Nécromancie.

« Les membres de Soma Abscondita sont tous de jeunes gens athlétiques. »

*Les hommes manipulés par les R+C ont les caractéristiques suivantes :*

##### **Ka-Soleil : 4**

**Caractéristiques :** Agilité : 14, Intellect : 16, Puissance : 14, Présence : 16, Vigueur : 16

**Compétences :** Artisanat & savoir-faire (bricolage), Baratin, Discrétion (filature), Fouille, Interrogatoire (mettre à l'aise), Linguistique (anglais), Photographie, Pilotage (voiture), Vigilance

**Traditions :** Ésotérisme A.

**Équipement :** vêtements discrets, appareil photo avec zoom.







## Introduction

Un soir de semaine, les Nephilim sont allés au cinéma pour voir un film d'art et d'essai d'une rétrospective intitulée « Splendeurs du cinéma lituanien » diffusée au **cinéma de L'Entrepôt**, dans le XIV<sup>ème</sup> arrondissement. Ce film leur a été recommandé par le Proche d'un des PJ qui est présent dans la salle. Si des joueurs refusent que leur personnage voie ce film, ces derniers peuvent attendre dans le café interne du cinéma.

La soirée s'est mal passée : le film n'a absolument aucun intérêt occulte, l'image saute et on ne voit plus les sous-titres qui doivent traduire les dialogues lituaniens. Enfin, les PJ n'en connaîtront pas la fin car la pellicule du film se coince et brûle cinq minutes avant le dénouement. Si les PJ demandent des explications à la caisse, on leur répond qu'on ne sait pas où est passé le projectionniste.

C'est dehors qu'ils entendent du bruit, au bout de la rue. Ils voient **un homme qui tient en joue Nagid**, tombé à terre, qui tente de lui échapper. L'homme va tirer, il faut intervenir — les PJ disposent d'un tour avant le coup de feu.

L'homme qui tient le revolver est déjà Gravement Blessé. À la moindre blessure supplémentaire, il tombe mort. Si les PJ ne le touchent pas, c'est Nagid qui s'en charge d'un coup de couteau bien ajusté en profitant de la diversion. Lorsque les PJ l'interrogent, il ne sait que leur donner son nom et leur répondre : « *J'ai oublié* ». Il ne se souvient pas qu'il est un Bohémien — mais les joueurs devineront certainement que sa nature est particulière. À partir de ce moment, les PJ peuvent suivre plusieurs pistes.

- **S'ils fouillent l'homme mort** : ils ne trouvent rien d'intéressant concernant son identité. Il y a seulement dans une poche une contravention pour stationnement illicite. Elle est datée d'une semaine avant ce jour et indique une adresse sur le boulevard Saint-Germain, devant l'immeuble synarque (voir plus bas). Quant au numéro d'immatriculation, c'est celui d'une voiture de location empruntée sous un faux nom, cette piste est donc un cul-de-sac.
- **S'ils interrogent le caissier du cinéma** : il dit avoir rencontré Nagid qui mendiait dans le quartier de Tolbiac où lui-même habite. Il ne sait pas d'où il vient mais lui a proposé de lui apprendre le travail de projectionniste.
- **S'ils fouillent Nagid** : ils découvrent plusieurs tickets (RER, fast-food, etc.) dont le seul point commun est qu'ils portent tous la mention « Les Halles ». Le ticket peut aussi être tombé de sa poche.
- **S'ils interrogent leurs Proches** : l'un d'eux a un enfant qui est étudiant à la Sorbonne — ou bien est étudiant lui-même — et a déjà vu Nagid y errer. Ce Proche peut-être le même que celui qui a emmené les PJ au cinéma.

Chacune de ces pistes conduit donc les PJ vers un lieu particulier.



© Guillaume Bodin







## Le cas Nagid

Nagid est un élément mouvant et constitue l'électron libre de ce scénario. C'est au MJ de décider, en fonction de l'intérêt ludique, de le faire disparaître et réapparaître à son gré, selon la propension du personnage à semer les PJ ou bien la persévérance des R+C qui veulent sa mort. C'est Nagid qui fait le lien entre les différents aspects de l'histoire. Le MJ peut le faire s'enfuir à tout moment ; dans ce cas, il va errer dans les quartiers de Tolbiac ou de la Sorbonne de façon obsessionnelle. De même, le MJ est libre de faire assassiner le Bohémien par les diaboliques R+C, et de laisser les Nephilim venger sa mort; ou bien de le laisser en vie et d'en faire un allié. Dans tous les cas, les PJ s'attireront la reconnaissance de l'Infini Dénuement.

Voici deux scènes à intercaler quand le MJ le juge opportun, et qui permettront de jouer la traque dont Nagid est victime :

- **Si Nagid a réussi à semer les Nephilim, les R+C le rattrapent et le tuent en extrayant la puce.** Ensuite, ils larguent son corps d'un van au nez et à la barbe des PJ médusés. Ces derniers ont pu être repérés dans les lieux qu'ils ont visités et qui sont surveillés par des contacts de ces initiés. Quoi qu'il en soit, les PJ peuvent poursuivre le véhicule. Si besoin, les PJ peuvent repérer un 4x4 dont sort un homme essoufflé et « emprunter » le véhicule. Le chauffeur du van possède Pilotage (Voiture). Il a un autre homme avec lui qui tire au pistolet-mitrailleur léger des rafales en mode automatique sur les poursuivants. Inutile de dire qu'une telle poursuite dans les rues de Paris peut leur valoir quelques ennuis. S'ils parviennent à capturer les deux hommes vivants, ils se rendent compte qu'il s'agit de deux jeunes voyous manipulés qui ne sont au courant de rien. Bien sûr, si le MJ le souhaite, et dans le cas où Nagid est resté avec les PJ, cette scène peut se transformer en une tentative d'enlèvement du Bohémien, enlèvement que les Nephilim tenteront d'empêcher.

- **Si Nagid est toujours avec les Nephilim**, en plein milieu de la rue, en passant devant un immeuble, un point rouge s'allume sur son front. Avant que les PJ aient pu réagir, sa tête éclate comme un fruit mûr. Moyennant un test normal d'Intellect / Vigilance, les PJ peuvent repérer l'étage d'où a été tirée la balle. Mais le MJ peut fort bien utiliser cette scène comme un avertissement et laisser Nagid y survivre pour le faire disparaître plus tard. Ensuite, **le tireur essaye de toucher les Nephilim.** Il tire deux rafales courtes (2 PJ visés par rafale, FR-1) et cesse le tir. Les PJ peuvent alors tenter de rentrer dans l'immeuble pour débusquer le tireur : il se trouve au huitième étage, au niveau de la quatrième fenêtre en partant de la gauche. Les PJ arrivent au huitième étage. Il peut être amusant qu'ils se trompent de porte pour une raison ou pour une autre — Échec à un test normal d'Intellect / Fouille. Ils peuvent entrer dans la mauvaise pièce et en surprendre les habitants : des enfants qui font des jeux vidéo, des jeunes en pleine partie de jeu de rôle, un couple adultérin en position compromettante, etc. Lorsqu'ils arrivent devant la bonne porte, le tireur embusqué sort par la fenêtre car il a entendu les PJ arriver. Il essaye de passer dans l'appartement voisin. S'il voit qu'il est piégé, il tente de se jeter dans le vide pour ne pas tomber aux mains des Nephilim. Le R+C ne connaît que ce que les PJ savent déjà à ce moment du scénario. Si les PJ le sauvent et ne sont pas trop brutaux avec lui, ils ont une chance d'instiller le doute dans l'esprit de ce R+C; dans le cas contraire, il se suicide grâce à la Tekhnè « Suicide solaire ».

« Nagid constitue l'électron libre de ce scénario : faites-le disparaître et réapparaître en fonction des aspects de l'histoire que vous souhaitez développer. »





## Les Lieux

### Les Halles

La station RER des Halles est en travaux et il y a toujours une foule qui passe. Si les PJ décident de passer une demi-heure à attendre sur les lieux, le MJ lance le d10 et se reporte à l'encart « Fruits de l'errance » pour déterminer quelle rencontre ils font — le MJ exécute un nouveau jet pour chaque heure d'errance supplémentaire. S'ils rencontrent un Bohémien, celui-ci reconnaît Nagid s'il est présent, et comprend immédiatement qu'il a des Nephilim devant lui. Il les aborde directement et les invite à venir prendre un thé au sein de sa caravane. Celle-ci est réunie en partie derrière les panneaux métalliques de travaux. Les PJ trouvent alors de nombreux Bohémiens habillés de vêtements amples et chatoyants en train de chanter et de travailler un jardin luxuriant. Ils peuvent alors rencontrer Esma — une petite femme assez âgée et sympathique — qui leur parlera de Nagid et leur dira tout ce qu'elle sait, sauf le lieu où réside Hæres car elle l'ignore.



Station Châtelet - Les Halles ©Wikipedia.org

Ce qu'Esma leur livre :

- L'histoire de l'Hepta et de leur alliance avec l'Infini Dénueement.
- La demande d'Hæres concernant un Faërim qui doit revenir de Turquie et dont la stase se trouverait dans les fondations d'un bâtiment synarque détruit en 1855 et en travaux aujourd'hui — elle ignore lequel.
- Des informations sur Nagid et sa disparition.
- Des soupçons concernant des activités R+C dans le quartier de Tolbiac — elle ignore leur nature exacte.

Esma voudra garder Nagid auprès d'elle mais ce dernier préférera suivre les Nephilim ; leur avis devrait faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre.

### Le quartier de Tolbiac

Lorsque les PJ se rendent dans cet arrondissement, ils découvrent un quartier assez défavorisé, avec de nombreux immeubles qui paraissent en ruines. S'ils y viennent sur les dires du caissier du cinéma, ils ne remarquent rien, si ce n'est de nombreux clochards réunis pour boire et s'envoyer des injures. Au bout de trois heures d'attente, le MJ effectue un lancer de d10 pour voir quel genre de rencontre feront les Nephilim. Le MJ effectue un nouveau lancer pour chaque tranche de trois heures passées à attendre. Si les PJ arrivent sur les lieux d'après les indications d'Esma, ils ne voient tout d'abord rien qui indique que les R+C y aient des intérêts. Il faut attendre le soir pour comprendre ce qui s'y passe. À la tombée de la nuit, une camionnette du SAMU social arrive et un homme en descend puis commence à parler aux gens qui traînent dans les rues. Tout semble normal, mais si les PJ tendent l'oreille, ils peuvent entendre que l'homme parle de croix à ceux qu'il rencontre. Un peu d'observation leur révèle qu'il ne recrute pas des membres — le jargon qu'il leur sert est une soupe mystico-ésotérique entendue au contact des R+C et qu'il recrache enthousiasmé ! —, mais des sujets d'expériences, car il ne choisit que des hommes assez jeunes et en assez bonne santé. Si les PJ décident de bondir sur l'homme, ils se rendront compte que leur cible a simplement été manipulée par les R+C.







Il ne sait rien de tout ce qui se passe. Il s'appelle **Jean-Claude Bougret** et habite avenue d'Ivry, dans une des tours du quartier chinois de Tolbiac. Il ne fait pas trop de difficultés pour parler aux PJ. De toute façon, c'est un pauvre type. Il leur raconte qu'un homme est venu le voir et lui a demandé à mots couverts de repérer des sans-logis en bonne santé et de les lui signaler. Il ne connaît pas son nom, mais il peut obtenir un rendez-vous avec lui. Le rendez-vous, fixé par le contact, a lieu le lendemain soir, dans un café du quartier voisin.

Arrive alors **un homme assez élégant avec des lunettes noires**. Jean-Claude lui fournit les listes de noms qu'on lui a demandées. Si les PJ tentent de s'emparer de l'homme, il sort un revolver et tente de tirer dans le tas. Cet homme n'est pas un R+C mais un milicien d'extrême droite (voir plus loin). En revanche, si les Nephilim ne font que le suivre — ils doivent réussir un test normal d'Agilité / Discrétion —, il les conduit à **un parking du quartier** qui est une couverture pour un **petit centre local d'entraînement paramilitaire**. Au fond de ce parking, il y a une porte avec un système de reconnaissance d'empreintes digitales. Le pirater est un test difficile d'Intellect / Intrusion. Une fois la porte ouverte, les PJ se retrouvent face à un long couloir aux murs nus qui les conduit à une salle où plusieurs dizaines d'hommes sont en train de s'entraîner au tir. Les Nephilim qui voudraient se faire passer pour l'un des leurs devraient réussir un test normal de Présence / Baratin — à moins qu'ils n'aient deviné à qui ils ont affaire, dans ce cas c'est un test facile de Présence / Usages. S'ils sont repérés, les PJ sont immédiatement menacés car tout le monde est armé ici. Les Nephilim qui discutent avec ces hommes ou qui les espionnent se rendront rapidement compte que ce ne sont pas des initiés qui s'entraînent ici, mais les membres d'une milice d'extrême droite dont le but est de « nettoyer » le pays de tous les étrangers, en commençant par le quartier chinois.

Il n'est pas très difficile de trouver l'armurerie où tout est entreposé; seulement l'endroit est gardé. Si les PJ attaquent, l'alarme est déclenchée immédiatement, à moins de réussir un test normal d'Agilité / Stratégie.

De même, s'ils essayent de ressortir comme si de rien n'était, ils trouveront la porte hermétiquement close. Elle ne peut s'ouvrir que grâce au système de reconnaissance d'empreintes digitales. Ils devront vendre chèrement leur vie. Ils peuvent trouver des salles où se barricader. Autour d'eux, les murs sont construits en béton armé. Ils doivent ressortir par là où ils sont entrés, à moins de se transformer en fumée pour passer les conduits.

Au cours de la bataille, les Nephilim se rendent compte que quelqu'un vient leur prêter main forte. Il s'agit d'**Hæres**, celui qui est à l'origine de l'histoire. Grâce à une action difficile en vision-Ka, les Nephilim peuvent voir qu'il porte sur son Pentacle la trace d'un serment-Ka. Il est entré dans le centre grâce au sortilège « Dans le labyrinthe, les passages sont miens » (cf. encart). Il a ensuite pris les vêtements d'un milicien et son arme. Il a pour habitude d'abattre les blessés. Si les joueurs veulent l'en dissuader, il leur répond qu'« *un bon adversaire est un adversaire mort* » et que, de toute façon, il n'a rien à leur demander. Cependant, il n'ira pas jusqu'à l'affrontement pour avoir raison. Il se présente et les engage à le suivre avant que des R+C ne rappliquent. Si les PJ décident de fouiller les lieux, ils découvrent facilement un petit bureau où sont entreposés des papiers qui indiquent que les miliciens doivent leur matériel aux bontés d'une certaine **Mme N.** (cf. *Le Syndrome Eurydice*) ; ils trouvent également des tracts pleins de théories nauséabondes qui définissent les orientations de la milice.



### Habitus :

*Dans le labyrinthe, les passages sont miens*

**Verbe :** Manipuler

**Élément :** Terre

### Chaîne analogique :

*Je manipule l'architecture > les murs d'un bâtiment*

### Effets :

*Le Mage manipule un pan de mur d'un bâtiment afin de le déplacer temporairement où il le souhaite, dans la limite de sa zone de portée. Ce déplacement relève de la téléportation. Le passage ainsi libéré possède la largeur et la hauteur suffisantes pour le simulacre du Mage. Le pan de mur reprend sa place dès que le sortilège prend fin. Déplacer un mur peut avoir de lourdes conséquences pour le bâtiment, c'est au Mage de connaître l'architecture générale avec soin pour anticiper les conséquences de son sort.*





Pour partir, si les Nephilim ne possèdent pas « Dans le labyrinthe, les passages sont miens », Hæres ne s'embarrasse pas de détails et prend la main d'un milicien mort pour la faire reconnaître. D'autre part, les PJ peuvent emporter des armes avec eux. Une fois sorti, Hæres les emmène à pied dans un immeuble du quartier dans lequel ils pénètrent par la porte de derrière. Il allume tout et les PJ découvrent une immense salle de musculation dernier cri. Hæres peut leur proposer un abonnement à « Bonjour Fitness ! » si le cœur leur en dit, pour 36 € par mois. Il règne une chaleur étouffante qui comble de joie les Pyrim du groupe mais qui peut incommoder les autres. Il leur explique pourquoi il a débarqué là-bas. Il surveille en effet les PJ depuis qu'ils ont contacté les Bohémiens. Si les PJ sont déjà allés dans l'ancien bâtiment synarque, qu'ils ont la stase de Wagl'Nagh et la lui remettent, Hæres les remercie, sinon il leur donne les indications nécessaires pour la retrouver. Il leur propose en échange des informations sur Soma Abscondita. De même, il peut leur expliquer ce qu'est l'Hepta et son histoire, mais il n'aime pas trop en parler. Lui-même ne peut pas vraiment intervenir en personne pour les enquêtes à cause de sa couverture. Il a remarqué que des choses louches se passaient à l'intérieur de la Sorbonne; il engage les PJ à aller jeter un coup d'œil.

## Le bâtiment du boulevard Saint-Germain

Si les PJ se rendent à l'adresse indiquée sur la contravention, ils découvrent un immeuble qui présente un étrange aspect, car l'entreprise qui est chargée de sa reconstruction a détruit tout l'intérieur en laissant la façade haussmannienne intacte. De plus, des bâches blanches obstruent les trouées des fenêtres. Le lieu est donc calme et isolé, à condition d'y aller de nuit car de jour, il y a les ouvriers. S'ils décident d'attendre plus de trois heures devant le bâtiment, le MJ effectue un lancer de d10 pour déterminer une rencontre. Il renouvelle l'opération pour chaque tranche de trois heures d'affilée passées devant l'immeuble. À partir d'un certain temps, les PJ se sentent mal à l'aise vis-à-vis du bâtiment. En vision-Ka, les Nephilim perçoivent des Champs du métal honni provenant de l'intérieur de l'immeuble. Si les PJ ont déjà rencontré les Bohémiens, ils savent qu'une stase est abandonnée dans un bâtiment synarque détruit en 1855 par les percées d'Haussmann et actuellement en reconstruction. Il suffit de passer un coup de téléphone à la mairie de Paris – test facile de Présence / Interrogatoire – ou de consulter des archives publiques – test facile d'Intellect / Architecture – pour apprendre que l'immeuble en question ne peut être qu'au croisement entre le boulevard Saint-Michel et le boulevard Saint-Germain, en face de la station de métro de Cluny-la Sorbonne et du parc de Cluny. Il est en effet le seul à répondre au signallement puisqu'il subit actuellement des travaux.

Les PJ qui décideront de pousser plus loin les recherches pourront trouver les informations suivantes :

- **Les Synarques n'ont pas choisi le lieu par hasard**, puisque le bâtiment se trouve tout près de l'ancienne voie romaine de l'antiquité, le Cardo Maximus, qui définissait l'axe nord-sud et qui possède une grande valeur symbolique.
- **Cet immeuble a déjà fait parler de lui** quelques mois auparavant dans certains journaux à sensation qui racontaient qu'un cadavre y avait été trouvé. La victime, un balayeur, est morte empoisonnée par du curare. On attribue cette mort à un certain « ninja invisible » des plus rocambolesques.
- **Cet immeuble est mitoyen** avec un autre bâtiment, ce qui peut-être intéressant en cas de fuite.







Lorsque les PJ entrent dans le bâtiment, ils se trouvent face à un véritable chantier où tout est détruit, sauf un grand mur porteur dans lequel s'enfonce une petite niche obscure révélée par les récents travaux. Une seule personne peut y entrer en se baissant. Au fond, on peut voir une petite **Vénus callipyge** d'aspect gaulois ou préhistorique. La statuette en ivoire se trouve derrière une grille et est entourée de frises décoratives en... Orichalque. Si les Nephilim recherchent la stase de Wagl'Nagh, ils pourront facilement deviner que seule une stase peut justifier un tel système de sécurité. Une phrase est gravée au-dessus de l'emplacement de la statue : « *Honore la Vénus comme il convient et elle te sourira. Déshonore-la et elle te tuera.* » En fait, le terme « honorer » est pris dans son sens sexuel, comme il convient pour une Vénus. Ainsi, si un PJ touche la statue au niveau du bas-ventre, celle-ci se détache toute seule de son support avec un déclic. Toute autre opération visant à déloger la statuette provoque le jaillissement immédiat de petites fléchettes en Orichalque et garnies de curare. Le piège comporte vingt-quatre charges, et la provenance des fléchettes est aléatoire; il est donc impossible de les éviter dans le petit espace de la niche. Concernant les blessures magiques dues à l'Orichalque, chaque volée de fléchettes occasionne 3 points de dégâts magiques. Pour les blessures physiques et les effets du curare, chaque volée occasionne 5 points de dégâts sérieux et la victime doit réussir un test difficile de Vigueur / Endurance sous peine de paralysie et d'asphyxie (dégâts légers : 1 par tour) jusqu'à la mort ou la guérison. Une fois la stase en main, il suffit de passer en vision-Ka pour voir qu'il s'agit de **la stase d'un Faërim très puissant**. L'Orichalque du piège ne permettait pas de l'étudier par ce biais auparavant.

Si les PJ tentent l'opération de jour, ils seront gênés par de nombreux ouvriers. De nuit, la recherche peut être interrompue par divers incidents : ronde du veilleur de nuit, chute d'un outil mal posé, passage d'un chat, etc. Lorsque les Nephilim ressortent de l'immeuble avec la stase, une voiture s'arrête devant eux. Un homme en descend et les met en joue avec un pistolet-mitrailleur léger, en leur disant qu'il veut la stase et qu'une dizaine de tireurs les tiennent dans leur ligne de mire. En effet, quelques points rouges de visée laser apparaissent fugitivement sur le front des joueurs — en réalité, il n'y a que deux tireurs embusqués dans des immeubles voisins. Si les PJ refusent et se battent, la police arrive cinq minutes après le premier coup de feu, le poste de police étant tout proche. En cas de fuite, les PJ qui auront déjà vu la Sorbonne, également toute proche, pourront se souvenir avoir vu des travaux d'assainissement des égouts qui permettrait une échappée discrète.



### Boulevard Saint-Germain

Ce boulevard de Paris relie le quai de la Tournelle (Ve arrondissement) au débouché de la rue des Fossés-Saint-Bernard, au quai d'Orsay (VIIe arrondissement), au carrefour de la rue Aristide Briand.

La partie qui traverse le Ve arrondissement, ouverte en 1855, a absorbé l'ancienne rue des Noyers du XIIe siècle, qui allait de la rue de la Harpe à la rue de la Montagne-Sainte-Genève.

Alfred de Musset est né dans cette rue et sa maison natale subsiste encore, au n°57.







## La Sorbonne

Lorsqu'ils arrivent devant la Sorbonne, les PJ voient un vieux bâtiment fraîchement ravalé, bondé le jour, désert la nuit. Sur la façade qui donne sur la rue de la Sorbonne se dressent de grands échafaudages avec des échelles de fer et des bâches vertes et blanches qui donnent au lieu un aspect fantomatique. Si les PJ errent au moins une heure et demie, alors ils font une rencontre. Le MJ effectue un nouveau jet pour chaque heure et demie d'errance supplémentaire.

Si les PJ veulent entrer dans la Sorbonne, ils doivent se faire passer pour des étudiants ou des professeurs et auront une carte à présenter. Dans le cas où les PJ souhaiteraient entrer de nuit, ils peuvent trouver sur le flanc du bâtiment des échafaudages pour ravalement qui s'avèrent très pratiques pour pénétrer par une fenêtre en toute discrétion. L'endroit n'est pas très surveillé. Une fois à l'intérieur, ils doivent se méfier des quelques caméras que le MJ peut disposer où bon lui semble. Les PJ traversent donc l'université et ses amphithéâtres vides ou pleins selon l'heure. De nuit, ils devront essayer le passage du gardien qui fait sa ronde avec son chien. Si l'un des Nephilim présents possède la métamorphose Odeur à 2 ou 3, le chien le repère automatiquement et réagit en fonction de l'odeur — la réaction du chien est à la discrétion du MJ: le musc le fait grogner, l'humus l'attire, etc. Une course-poursuite peut alors s'engager dans les couloirs de l'université. Pour rendre l'escapade dans le bâtiment plus mouvementée, le MJ peut aussi placer sur le chemin des PJ une caméra qui les oblige à des contorsions pour ne pas se faire repérer.

Au détour d'un couloir, en réussissant un test facile d'Intellect / Vigilance, les PJ peuvent repérer des motifs R+C gravés dans le mur. Les personnages qui ont *Arcane mineur : Coupe* ou *Ésotérisme à A* reconnaissent des symboles typiquement R+C : la Croix et la Rose, le Pélican et la Coupe, etc. Ces dessins, qui font plutôt penser à des graffitis d'étudiants, décrivent un chemin symbolique qui emmène les PJ vers une cour intérieure à ciel ouvert. Le chemin s'arrête sur le sol, au niveau d'une plaque d'égout qui recueille les eaux de pluie dans la cour. Il n'est pas difficile de la soulever et de s'enfoncer dans les profondeurs souterraines.

En descendant le long d'une échelle de fer glissante, les PJ se retrouvent dans un couloir qui est une réplique exacte de celui qu'ils ont suivi vers la base d'entraînement de la milice d'extrême droite. Ils suivent le couloir et tombent rapidement sur deux sentinelles qui gardent une nouvelle entrée. Les PJ doivent les mettre hors combat rapidement pour qu'ils ne puissent pas donner l'alarme. Un nouveau digicode leur barre la route; le mettre HS est une action normale avec Intellect / Intrusion.

Les Nephilim pénètrent ensuite dans une grande salle où règne une activité fébrile. Il y a là tout un matériel scientifique qui jure avec les départements littéraires de la Sorbonne. Des hommes en blouses blanches s'affairent sur des microscopes et des écrans. Il y a des tables de dissection sur lesquelles sont allongés des cadavres à demi découpés. Les médecins R+C sont en train d'extraire des organes. Même pour un Nephilim, ce spectacle qui mêle allègrement science et barbarie fait froid dans le dos. Les joueurs comprennent que les R+C ont organisé un trafic d'organes qui leur sert à modifier leurs hommes afin de les rendre plus performants.

### La Sorbonne

*La Sorbonne est un bâtiment du Quartier latin. Il tire son nom de Robert de Sorbon, fondateur du collège du même nom consacré à la théologie.*

*La Sorbonne est le siège du rectorat de l'académie de Paris. Elle abrite une partie des activités des universités Paris-I, Paris-III, Paris-IV et Paris V, ainsi que celles de l'École pratique des hautes études, et l'École des chartes.*

Chapelle Ste Ursule, Wikipédia



*La chapelle de la Sorbonne est le symbole du site des études de sciences humaines.*



Les PJ doivent mettre fin à tout cela, et ont le choix entre plusieurs solutions.

- S'ils décident de **ressortir pour revenir en force plus tard**, alors leur passage aura été remarqué et ils ne pourront plus bénéficier de la moindre surprise.
- S'ils décident d'**attaquer sur le champ**, ils bénéficient d'un effet de surprise – les attaques de corps à corps sont faciles le premier tour.
- Si les PJ mettent **trop de temps à se décider**, un homme les repère et précipite les choses en leur tirant dessus.

L'endroit possède de nombreux bocaliers de toutes les tailles et remplis de formol et d'alcool qui peuvent éclater sous l'impact des balles et, au choix, aveugler un adversaire ou un PJ, provoquer une électrocution avec des fils arrachés, déclencher un incendie, etc. Le carnage s'achève dans la confusion et la fumée, parmi les organes sortis de leurs bocaliers qui rendent le sol spongieux et glissant.

En réussissant un test facile d'Intellect / Vigilance, les PJ se rendent compte que l'alarme a provoqué la mise en marche d'une grosse machinerie au milieu de la pièce. Cette machinerie a toutes les apparences d'une bombe, mais un examen en vision-Ka indique que l'engin est une prison magique qui est sur le point de libérer le monstre qu'elle contient depuis des décennies : un Daïmon ! Il s'agit d'un effet-Dragon constitué d'Orichalque, son niveau est de 16.

Si les Nephilim ne sont pas en vision-Ka, ils commencent à ressentir la présence massive du métal honni. Le Daïmon est libéré en cinq tours. Pour lui échapper, les PJ doivent d'abord réussir un test normal d'Agilité / Esquive afin de sortir de la pièce. Ensuite, courir dans le long couloir — plusieurs centaines de mètres — leur demande de réussir un test normal de Vigueur / Athlétisme. Enfin, la sortie par la bouche d'égout demande de réussir à un test normal d'Agilité / Escalade. Replacer la bouche d'égout suffit à arrêter le Daïmon qui va errer désormais dans ce souterrain sous la Sorbonne.

Selon les nuisances sonores produites par les PJ, ces derniers ressortent tranquillement ou bien poursuivis par une horde de maîtres-chiens vindicatifs. Pour disparaître, ils peuvent ensuite aller dans le parc tout proche de la Sorbonne, auprès duquel se tiennent des travaux d'assainissement sur les égouts.

## Dénouement

Les Nephilim auront pu remarquer que le laboratoire qu'ils ont détruit n'était pas très grand pour un Collège R+C, et que les dirigeants du groupe étaient absents. Ces détails devraient leur mettre la puce à l'oreille et leur faire comprendre que leur victoire est moins éclatante qu'ils ne le pensaient. En fait les R+C ont réussi à les orienter vers un lieu symbolique mais accessoire. L'hydre est à peine blessée. Cependant, leurs manœuvres sont ralenties pour un certain temps.

En retournant aux Halles, les PJ apprendront que Nagid va mieux, s'il est encore vivant, et qu'il a retrouvé une partie de sa mémoire. Il se souvient que les R+C l'ont opéré, que l'Imperator était une femme petite, aux cheveux courts et gris coiffés en brosse, appelée Mme N. et que son bras droit était un homme au physique de brute avec une épaule plus forte que l'autre, presque bossu, appelé Kurt. Dans le cas où Nagid est mort, une lettre écrite dans un moment de lucidité, juste avant qu'il soit retrouvé par les R+C, aura été envoyée à poste restante à la caravane qui leur donne ces informations.

À l'issue de ce scénario, si les Nephilim ont détruit les installations R+C, ils peuvent augmenter la Tradition Arcane mineur : Coupe (R+C) d'un niveau. S'ils ont vengé ou sauvé Nagid, ils peuvent augmenter la Tradition Arcane chimérique : Mannush d'un niveau. S'ils ont sympathisé avec Hæres, ils peuvent le considérer comme une Figure (cf. *Livre Henoch*, p. 13).

## Points de Sapience

- Sauver le tireur R+C qui veut se suicider : 1 pS
- Résoudre l'énigme de la Vénus du premier coup : 2 pS
- Comprendre le projet de Soma Abscondita : 1 pS
- Accepter le principe de l'errance : 2 pS ; + 1 pS s'il est compris et formulé après la partie!





