

# Le monde :

## I) Introduction

### 1) Aujourd'hui

Depuis l'aube des temps la destinée humaine est le jeu de plusieurs forces ! Dans l'ombre et la lumière se sont formés divers groupements qui agissent en secret pour l'avenir de l'Humanité. Annoncé par les saintes écritures, confirmé par Nostradamus et vérifié par tous les voyants, l'heure semble proche pour de grands bouleversements. Nous sommes au 21<sup>ème</sup> siècle et l'humanité est entrée dans l'ère des milles glorieuses. 1000 ans ou selon la sixième vision de l'apocalypse de Saint Jean, le Christ et ses apôtres régneront sur le monde avant l'ultime félonie de Satan et le jugement dernier.

Difficile de déterminer de façon précise quand, comment ou pourquoi les milles glorieuses ont commencées, peu sont ceux d'ailleurs qui peuvent même se rendre compte du changement et pourtant, chaque jours de plus en plus d'humains dotés du pouvoir de changer les choses apparaissent. Le nombre de naissance de ce type est passé de 1 pour 10000 à 1 pour 100 au cours du dernier millénaire. Une nouvelle sorte d'être humain a également vu le jour à l'aube du 21<sup>ème</sup> siècle doté du pouvoir d'influencer directement les choses : les Vecteurs. Ainsi, du plus petit maillon au plus important rouage, tous s'activent aujourd'hui plus que jamais pour influencer les événements à venir.

C'est ici que tout commence pour vos joueurs. De nos jours, dans un monde identique au notre, à ceci près que tout ce qu'on suppose dans l'ombre existe bel et bien.

Ainsi, ce qui pour nous n'est qu'une obscure prophétie qu'on nous rabache à chaque bonne occasion est ici une stricte vérité : la fin du monde est proche. Le quand, le quoi, et le comment, tout le monde l'ignore, tant les écrits de Nostradamus et des autres prophètes restent obscurs et leur interprétation sujet à caution. Mais tout les signes sont là : la fin est proche. Convaincu de cela et témoins des preuves qui en attestent, 8 factions, allant de la simple secte à la société secrète tentaculaire, en passant par la religion, se heurtent dans l'ombre, luttant chacune pour leur vision de l'avenir et de la fin du monde, sans se douter que leurs actes ne sont que le fruit d'une manipulation entamé il y a déjà plusieurs siècles.

### 2) Les Existants :

Plus que tout autres, les Existants sont les acteurs majeurs de la guerre en cours. Qu'ils soient balayeurs ou agents secret, ils ont le pouvoir de faire basculer notre avenir, et le destin ne les oubliera pas. Même si les Existants peuvent être des PNJS, vos joueurs seront obligés de jouer des Existants, c'est d'ailleurs à cause de cela qu'ils seront obligés de répondre à l'appel de l'aventure : on ne leur laissera pas le choix.



Qu'est-ce qui rend ces Existants si importants ? Tout simplement que les Existants « existent mieux » que les autres. Ils ne sont pas justes spectateurs de la vie, ils en sont les acteurs principaux et peuvent influencer le monde qui les entoure de plusieurs façons.

- **La surexistence** : Les Existants possèdent un nombre minimum de dés de Ka supérieur de 1 à toutes autres créatures. Les existants sont donc plus difficile à faire disparaître.
- **La destinée** : Les Existants ont un contrôle léger de leur avenir, cela se traduit par l'emploi du tarot et des choix qui sont fait de son utilisation.
- **Les exploits** : En utilisant leur propre réalité les Existants peuvent accomplir des actions qui peuvent sembler de véritables miracles.
- **L'agrégat**: les Existants peuvent se reconnaître instinctivement. Ils apprécient d'ailleurs de se fréquenter, un Existant se sentira toujours plus à l'aise avec un autre Existant qu'avec un Non Existant.
- **La légende** : En accumulant suffisamment de point d'Existence, les Existants peuvent devenir des légendes à leur mort et ainsi survivre sous une autre forme.

Tout naturellement ces capacités ont influencés les Existants, les poussant eux-mêmes à se regrouper dans diverses factions et à influencer notre société, précipitant ainsi leur destin et celui du monde entier.

## II) Les factions :

*Vous trouverez ci-dessous un descriptif succinct des diverses factions. Ces informations devraient vous permettre d'utiliser les factions dans vos parties, même s'il vous faudra sûrement inventer de nombreux éléments par vous-même si vous souhaitez que vos personnages en rejoignent une. Des suppléments devraient voir le jour par la suite concernant chaque faction.*

### - Les Templiers

#### **Présentation :**

Modeste ordre de chevalerie victime de son succès, les Templiers sont censés avoir disparus depuis maintenant plusieurs centaines d'années. Pourtant, certaines preuves indiscutables tendraient à montrer qu'une faction néo-templière, héritière directe du mouvement créé au 12ème siècle, agirait à nouveau aujourd'hui dans un but connu d'eux seuls.

#### **Histoire :**

Pour les chevaliers du temple, l'histoire commence en 1118, lorsque Hugues de Payns et Geoffroy de Saint Omer se voient confié la garde du défilé d'Athlit, un des chemins d'accès les plus dangereux pour les pèlerins en terre sainte. D'autres chevaliers les rejoindront dans cette tâche, et ainsi naîtra l'Ordre des pauvres chevaliers du Christ : des chevaliers voués à défendre la vie des pèlerins sévèrement menacée par les attaques maures. Pour récompenser leur efficacité, le roi de Jérusalem : Baudouin 2 leur offrira une partie de son palais à l'emplacement précis de ce qui fut le Temple de Salomon. Rejoint par 7 autres chevaliers désireux de partager leur but : André de Montbard (neveu de Saint-Bernard), Gondemare, Godefroy, Roral, Payen de



Montdésir, Geoffroy Bisol et Archambaud de Saint-Agnan, en 1119, les Chevaliers du Temple, telles qu'ils se nomment alors, commencent à prendre l'influence qu'on leur connaît.

La reconnaissance absolue des Templiers viendra 9 ans plus tard, le 14 janvier lors du concile de Troyes, grâce à Saint Bernard l'ordre est officiellement reconnu par l'église catholique.

Bientôt les commanderies Templière fleurissent dans toute l'Europe et les chevaliers au blanc Manteaux (nommée ainsi à cause de leur tenue habituelle) deviennent une puissance militaire et économique avec laquelle il faut compter.

L'arrogance des templiers, conjugué à leurs courantes frictions avec les Hospitaliers ou les Teutoniques, ainsi que leur influence de plus en plus dangereuse pour le roi de France lui-même, accéléra le déclin de l'Ordre. Un vaste complot mêlant le roi Philippe le bel, les Hospitaliers et l'église mena à l'arrestation le vendredi 13 octobre 1307 de la totalité des templiers.

Accusé d'adoration du malin et de perversion du culte sacré, l'ordre fut dissous par le pape Clément V en 1312 et le 18 mars 1314 : Jacques de Molay et Geoffroy de Charnay, les grands maîtres de l'ordre de l'époque sont soumis aux flammes purificatrices du bûcher. Les biens de l'ordre furent répartis, notamment aux Hospitaliers.

En 1318, plus de 3000 Templiers survivant se réunissent à Spoleto en Italie pour décider de l'avenir de leur ordre désormais proscrit. Si nombreux clamaient la vengeance, la décision prise fut de respecter l'esprit de la chevalerie : le monde n'avait plus besoin des Templiers, l'heure était venu pour l'ordre de se disperser.

L'histoire s'arrête là, mais pas la vérité.

Pour connaître la vérité, il faut remonter en 1119, lorsque Hugues et Geoffroy se voient offert le temple de Salomon, ou plutôt, lorsqu'ils s'arrangent pour que Baudouin leur cède le fameux temple. C'est en effet dans les restes de ce gigantesque édifice que se cache la solution de bien des mystères dont les deux chevaliers ont été avisés durant leur lutte contre les sarrasins. C'est en mettant à jour « Les tables de Salomon » : la transcription du savoir hermétique du roi sorcier, que Hugues et Geoffroy atteignent enfin leur objectif. Grâce à ce savoir que l'ordre pu prendre l'ampleur qu'on lui connaît et apprendre l'un des plus gros mensonge de notre monde : l'imposture de Jésus et de son faux dieu.

En effet, Salomon avait appris que Jésus était un imposteur. Un homme doté de pouvoirs, comme il en existe quelques autres, qui, abusé par un certain Malkouth, avait consenti à devenir le messie d'une nouvelle religion.

Nulle preuve ne subsistait de cette hérésie et l'influence de la religion chrétienne était déjà bien trop grande pour pouvoir être directement contré. Malgré toute leur influence, les templiers étaient impuissants pour combattre ce qu'il considérait comme le mensonge originel. Ainsi les templiers, ne pouvant plus faire confiance aux institutions Christianistes décidèrent de s'allier avec leurs anciens ennemis : les Hashashins. Les deux groupes partagèrent leur savoir, et les Templiers commencèrent à honorer le prophète Mahomet (que l'église chrétienne fera passer pour le diable sous le nom de Baphomet lorsqu'elle voudra détruire les Templiers), tout en s'organisant pour pouvoir un jour faire valoir la vérité.

Malheureusement, même si elle était loin de se douter de leur projet, l'église n'appréciait pas la puissance mais surtout l'indépendance qu'avait gagné l'Ordre au fil des croisades. Elle décida donc que cela ne pouvait plus durer. Les ennemis de l'Ordre complotèrent donc pour mettre fin à ses activités. Du moins, c'est ce qu'ils crurent car cela fut loin de se passer ainsi. L'Ordre avait prévu ce qui allait arriver grâce à son réseau d'influence. Conscients de ne pas être prêt pour



mener à bien le plan, les Templiers décidèrent de le reporter, de dissoudre l'Ordre et d'agir clandestinement. Nombreux furent sacrifiés au nom du plan, mais le sacrifice en valut la peine. Aujourd'hui encore, tous croient les Templiers morts, alors qu'ils sont la société la plus importante dans le monde entier. Ils ont un pied dans chacune des autres factions et ont influencé l'Histoire Humaine au plus haut point.

### **Modus operandis :**

Afin d'agir plus efficacement les Templiers oeuvrent aujourd'hui au cœur d'autres organisations organisation. Ils agissent donc parfois au nom de la Franc-maçonnerie, voir même de la Scientocratie. Tous les membres sont des Existants, même si peu ont de réels pouvoirs, par contre tous partagent le mental et la foi inébranlable nécessaire pour réussir les initiations de l'Ordre.

L'Ordre est dirigé par 9 grands maîtres se répartissant chacun plusieurs pays. Seuls les grands maîtres connaissent l'ensemble de la structure de l'ordre, les membres eux sont regroupés en cellules de 9 frères. En général, les communications se font en code au travers de journaux, en cas d'extrême urgence un maître de cellule peut joindre directement un membre de son groupe. Les membres d'une cellule ne connaissent que leur maître, mais n'ont aucun moyen direct de le contacter. Un maître de cellule connaît tous les membres de sa cellule, il peut les contacter directement lorsque la situation l'exige, et connaît également 2 autres maîtres de cellules qu'il peut contacter si jamais une situation exceptionnelle nécessitait du renfort. Il est très rare sur une mission que des templiers soient plus de 2.

Les cellules ne se réunissent que 2 à 3 fois par an et un rassemblement de plusieurs cellules n'aura lieu au mieux que tout les 9 ans.

Les Templiers remplissent essentiellement des missions d'infiltrations. Lorsqu'ils doivent agir, ils s'arrangent en général pour faire agir la faction qu'il noyauté plutôt que d'avoir recours à leurs frères de l'Ordre. Pour les frères, l'Ordre passe avant tout, ils mourront pour lui et mourront avant de le quitter.

### **Recrutement :**

Normalement on ne devient pas Templier : on le naît. Depuis la dissolution officielle des Templiers, le titre est un héritage de famille. Mais comme il est souvent dur de concilier infiltration et vie de famille, l'Ordre à parfois recourt au recrutement.

Lorsqu'une cellule perd un de ses membres, si aucun descendant légitime ne peut faire le remplacement, chacun des membres doit chercher au sein de la société qu'il a infiltré un candidat potentiel. Celui-ci aura dû faire montre d'une moralité et d'une détermination sans faille et idéalement détenir un poste clé au sein de sa société secrète. À son insu, le candidat subira plusieurs épreuves visant à démontrer ses qualités et surtout sa force de caractère. Le candidat qui se sera le mieux démarqué aux yeux de la cellule sera mené devant le maître de cellule pour apprendre la vérité. Un candidat ne sera jamais testé si les frères ont un doute sur le fait qu'il rejoindra l'Ordre. Si un candidat refuse l'offre, il est mis à mort.

### **But :**



Depuis qu'ils ont découvert la vérité sur la religion chrétienne, les Templiers en ont appris plus sur Malkouth. Ils savent ainsi qu'une créature, ou plusieurs, manipule l'Humanité de longues dates. Aujourd'hui les Templiers oeuvrent dans l'ombre pour échapper à cette influence, comprendre son but réel et pouvoir la contrer lorsque nécessaire afin de préserver l'Humanité.

Jour après jour, l'Ordre collecte des informations sur Malkouth et les sociétés qu'ils contrôlèrent (Scientocratie, Oeil vert et Franc maçonnerie,...). Les actions de ces sociétés sont analysées en priorité et empêché si besoin.

### **Domaine d'Influence :**

Avec le temps, les Templiers ont su discrètement noyauter de nombreux milieux. Ils sont ainsi encore très influents dans les milieux de la finance mais également dans ceux de l'armée et de la police. Leur présence dans le domaine de l'Humanitaire est également indiscutable mais c'est leur influence sur l'ensemble des autres sociétés secrètes qui distingue vraiment les Templiers.

### **Ennemis :**

Les Francs-Maçons, La Scientocratie, l'Oeil Vert, KaBaAl, les Supérieurs Invisibles

### **Personnalités importantes :**

#### **Maître de Molay :**

##### **Histoire :**

Fils de petite noblesse Jacques de Molay naît en haut de saone au XIIIème siècle. Combattant talentueux, il rejoint l'Ordre quelques années avant l'âge légal sa motivation et son talent ne faisant aucun doute. Remarqué par ses supérieurs, Molay sera rapidement envoyé Outremer pour l'éloigner le plus possible des influences de l'église. Les dirigeants de l'Ordre voyaient un grand avenir dans ce jeune homme et celui-ci ne les déçut pas, il se montra un meneur d'homme avisé, un stratège redoutable et surtout un guerrier à la volonté indomptable. Lorsqu'au début du XIVème siècle l'Ordre se trouva en danger, il n'hésita pas une seconde à donner sa vie pour le défendre. Il faut dire que Jacques avait un plan, outre le fait de détourner l'attention des autorités pour permettre au gros des forces de l'Ordre de se disperser, Jacques espérait bien devenir un martyr. A l'instar de cette fausse idole qui les avait trahi, Jacques voulait endurer les crimes de l'Humanité espérant ainsi devenir lui même un guide. Son souhait fut exaucé au-delà de ses espérances puisque sa mort permit à Jacques de devenir une légende et de passer en Agartha. Là-bas il put prendre la tête d'une commanderie Templière et poursuivre son œuvre.

En Agartha Molay apparaît une fois de plus comme un contre pouvoir, puisqu'il se méfie du roi et soutient plutôt le camp des Tourmentés.

##### **Apparence :**

Molay a des allures de vieil homme sage, il porte une épaisse barbe blanche et ses cheveux bien que déguarnies sont de la même couleur. Malgré son âge et sa petite taille Molay conserve une carrure imposante et une démarche assurée. C'est un homme très impressionnant, un vrai meneur d'homme.

##### **Caractéristiques :**



Animalité : 1

Humanité :5

Divinité : 6

**Age** : NA, la soixantaine apparente

**Existence** : 100

**Dé(s) de Ka** : 2

**Pouvoirs** : X

**Compétences** :

Alchimie 3, Comptabilité 6, Connaissance de la rue 2, Culture générale 3, Etiquette 5, Langue hébreu 4, Langue arabe 4, Médecine 3, Occultisme 3, Politique 3, Acrobatie 2, Epée attaque 6, Epée défense 6, Athlétisme 5, Attention 4, Bagarre 4, Chercher 3, Commandement 6, Encaissement 5, Escalader 2, Esquive 3, Intimidation 3, Nager 2, Survie (milieu désertique) 2, Mythe 6

**Avantage/handicap** :

Objet sacré (+ 10), Catalyseur(+3), vieux singe(+ 2), Clarté de pensée(+3), nerf d'acier(+3), vif d'esprit(+3), volonté de fer(+3), Esprit critique (+4), orgueilleux(-2), triste sire(-2), trapu(+2), Résistant(+4), survivant(+5), ultime ressource(+5), Revenu(+ 8), chef d'un groupe(+ 5), renommée(+ 5), Charisme(+3)

**Objet sacré : Glaive de saint George :**

- **Foudre divine** : (score nécessaire :-9)

**Description** : Le glaive peut frapper ses ennemis d'une foudre destructrice.

(1) **Objectif** : échantillon de matière brute (0)

(2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)

(3) **Durée** : Immédiat (0)

(4) **Cible(s)** : 1(0)

(5) **Portée** : en vue (-2)

(6) **Effets** : création : Evocation : création de matériaux bruts, d'objets (-2)

(7) **Dégâts** : + 8 aux dégâts (-3)

- **armure divine**: (score nécessaire :-8)

**Description** : le porteur du glaive baigne d'une douce lueur protectrice, le bonus de réussite donne le bonus à l'encaissement(cumulable avec une vraie armure)

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)

(3) **Durée** : 1 heure (-1)

(4) **Cible(s)** : 1(0)

(5) **Portée** : soi (0)

(6) **Effets** : création : Evocation : création de matériaux bruts, d'objets (-2)

(7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

- **Chevaucher la foudre**: (score nécessaire :-13)

**Description** : le porteur de l'épée peut se téléporter 500 mètres plus loin dans un flash de lumière.

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)

(3) **Durée** : immédiat (0)



(4) **Cible(s)** : 1(0)

(5) **Portée** : 500 mètres (-3)

(6) **Effets** : déplacement : Translation : Permet de se déplacer à travers l'espace (-5)

(7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

## - Les Francs-Maçons

### **Présentation :**

Traversant les siècles et les continents, et entraînant la création d'autres factions moins connues, les Francs-Maçons sont à l'heure actuelle la faction la plus puissante et populaire. Qui n'a jamais entendu parler des Francs-Maçons ?

À l'origine simple regroupement d'artisans, leurs buts ont bien évolués au fil du temps, et si le danger clamé par quelques médias sensationnalistes n'a longtemps été que de l'ordre de l'hystérie ou de la diffamation, il semble aujourd'hui qu'il soit devenu bien trop réel.

### **Histoire :**

L'origine des Francs Maçons remonterait à plus de 2000 ans AVJC et tiendrait aux réunions secrètes de corporations de bâtisseurs. On estime que les premiers regroupements auraient eu lieu en Egypte entre -2181 et -2160 lors de ce qu'on appelle la première période intermédiaire. Une ère troublée qui vit se succéder pas moins de 15 rois en deux dynasties. L'ancien empire vient de se terminer, il a vu l'édification de plusieurs pyramides et jalonné: littérature, art et science pour les siècles à venir. Dans cette période de trouble, une élite intellectuelle ressent le besoin de se rassembler pour mettre à plat les fondations de la société à venir. Ces réunions viseront d'abord à partager certains secrets de fabrications, puis certaines philosophies. Ces réunions, d'abord informelles et très ouvertes, devinrent de plus en plus codifiées et élitistes, et le savoir qui y été enseigné se mua au cours des siècles de l'architecture à la sapience. Au fil du temps, ce qui n'était finalement qu'une aimable réunion Tuperware pour artisans devint une société secrète très influente détentrice d'un savoir unique.

Dans l'ombre, les Maçons œuvrèrent à appliquer leur doctrine : « L'homme est un temple à bâtir ». Chaque membre devait évoluer au travers les divers échelons de la franc-maçonnerie afin de s'élever spirituellement et faire partager son savoir au monde qui l'entoure. Mais l'histoire eut progressivement raison de leur résolution et les maçons considérèrent bientôt l'Humanité entière avec suspicion. Ils gardèrent donc jalousement leurs secrets pour leurs membres et s'efforcèrent de n'appliquer leur doctrine que pour eux-mêmes. Désormais, les Francs-Maçons sont composés d'une élite sociale qui ne vise qu'à son aboutissement propre.

### **Modus operandis :**

Les Maçons sont divisés en obédience, au sein des quels on trouvera de multiples loges disséminées de par le monde. Chaque obédience à ses propres rites et doctrines. Certaines obédiences peuvent exiger que leurs frères croient en un dieu unique (le grand architecte) tout comme d'autres peuvent accepter la liberté de religions parmi leurs frères. Les loges se réunissent généralement chacune une fois par mois. Leurs membres restent en contact entre eux



et se retrouvent régulièrement en dehors des réunions. Chaque loge a ses propres buts, intérêts et mode de fonctionnement. Certaines sont destinées à démontrer au grand public le bien fondé des Maçons et ne se distinguent alors pas vraiment d'une association humanitaire. D'autres, au contraire, agissent dans l'ombre sur des buts bien plus obscurs.

Les grands maîtres de loge sont élus pour une période renouvelable de 3 ans, seuls ces grands maîtres peuvent être élu Vénérable Architecte et superviser une obédience pendant 9 ans. La fidélité d'un Maçon va avant tout à sa loge, puis son obédience et enfin à la maçonnerie. Si cette fragmentation peut sembler une faiblesse, il n'en est rien car la fidélité sans faille que les rites réussissent à inspirer aux frères suffit à unifier l'ordre lorsque c'est nécessaire. De plus les multiples visages de l'ordre permettent également de dissimuler la force réelle du mouvement. Nombreuses sont les loges qui ne font même pas partie de la maçonnerie, qui ne sont au fait de rien, et qui sans le vouloir permettent de détourner l'attention.

Au sein même des loges, le savoir est partitionné, ainsi que l'on soit apprenti, frère, compagnon, chevalier ou maître l'on n'a pas accès aux mêmes ressources de l'ordre. Certains ouvrages ne sont même accessibles que pour les Vénérables Architectes.

Les Maçons se financent en partie par les donations de leurs membres, mais surtout par de nombreuses manipulations politiques et financières. Même s'ils sont exposés depuis longtemps, les Maçons interviennent rarement par eux-mêmes, ils privilégient toujours l'utilisation de leurs influences et tentent de conserver en permanence une couverture officielle plutôt que de risquer de se dévoiler comme groupement occulte. Les actions quotidiennes des Maçons sont de l'ordre de la collection, ils essayent de s'approprier les grimoires et les objets les plus puissants, mais également les membres les plus influents ou prometteurs.

### **Recrutement :**

Tout le monde est libre de postuler auprès d'une loge, mais seuls ceux qui feront leurs preuves pourront devenir frères. Après quelques tests, le postulant deviendra apprenti et découvrira la partie visible du mouvement. S'il arrive à s'en montrer digne et s'il le souhaite toujours, il pourra devenir frère et être initié aux secrets de l'ordre. S'il fait montre de facultés particulières, il pourra être orienté vers une loge plus à même de répondre à ses besoins.

Un frère peut également parrainer quelqu'un qu'il juge intéressant, celui-ci passera directement apprenti sans avoir à passer les épreuves, mais restera sous la responsabilité de son parrain tant qu'il ne sera pas devenu frère.

Quoi qu'il en soit, le nouvel arrivant devra toujours faire preuve de son investissement s'il veut gravir les échelons de sa loge et accéder à des secrets dont le commun des mortels n'a pas conscience.

### **But :**

Le but initial de la Franc-Maçonnerie était de favoriser l'accomplissement de l'être Humain, mais cette doctrine initiale s'est transformée au fil du temps pour devenir : « favoriser l'accomplissement de certains hommes, considérés comme plus méritant, au détriment de tous les autres ». Les Maçons ne visent plus désormais qu'à accroître la puissance et le confort de leurs membres. Ils voient la fin du monde approchant comme une purge nécessaire qui les laissera seuls maîtres de la création.



**Domaine d’Influence :**

Grâce à ses multiples loges, les Maçons ont un pied dans les divers milieux de la société, mais c’est avant tout en politique qu’ils s’illustrent, puisqu’ils peuvent compter sur des partisans influents de presque tous les bords.

Ces mêmes contacts leurs offrent également une influence indiscutable sur les domaines de l’administratifs et du judiciaire mais aussi de la télévision. Enfin, les Maçons ont quelques contacts dans le milieu de l’occultisme, mais ont perdu l’essentiel lors de leur rupture avec les Rosicruciens.

**Ennemis :**

Les Roses Croix, la Scientocratie, l’Oeil Vert, les Hashashins

**Personnalités importantes :**

Le président de la république française

**Histoire :**

Le président née en 1956 dans une riche et influente famille de province Maçon de génération en génération. Il bénéficie des meilleures écoles et s’y distingue essentiellement par son sens de la camaraderie. Il ne brille pas particulièrement par son intellect, même si celui-ci est supérieur à la moyenne, mais possède un don unique pour s’attirer la sympathie. Il entre en politique très jeune dans sa région, soutenu par ses frères Maçons, et gravit parallèlement les marches de la Francs-Maçonnerie. À peine âgé de 30 ans, il se retrouve maire de sa ville et chevalier de sa loge. Tout cela ne se fait pas sans heurt, il s’implique pour ses frères dans de multiples affaires sordides, l’une d’elles, impliquant l’œil vert, lui laissera des séquelles irréversibles sous formes de cauchemars horribles. À 35 ans, il devient ministre des finances, puis Premier ministre deux ans plus tard. Convaincus que sa réussite servira au mieux les intérêts de la Francs Maçonnerie, ses frères lui arrangent un mariage avec une famille de l’ancienne noblesse Française afin d’améliorer ses chances de devenir président. À l’âge de 40 ans, il devient maître de sa loge et il lui faudra attendre encore dix ans avant d’accéder enfin à la fonction suprême. Aujourd’hui, même s’il a tendance à se laisser vivre, le président est d’une redoutable efficacité pour les Maçons, et semble promis à de nombreux mandats.

**Apparence :**

Grand brun au regard franc et au sourire chaleureux, le président est toujours habillé avec distinction mais sans fioriture. Si son physique n’a rien d’exceptionnel, il dégage une indéniable sympathie contagieuse.

**Caractéristiques :**

Animalité : 3

Humanité : 5

Divinité : 4



**Age** : 54

**Existence** : 100

**Dé(s) de Ka** : 4

**Pouvoirs** : X

**Compétences** :

Culture générale 5, Enseigner 2, Etiquette 3, Informatique 1, Langue 1, Législation 5, Occultisme 3, Politique 5, Art 2, Athlétisme 3, Attention 3, Charme 4, Conduire 1, Commandement 3, Encaissement 2, Intimidation 3, Nager 2.

**Avantage/handicap** :

Secret -4 Catalyseur +3, Cauchemar récurrent -4, vieux singe +2, Clarté de pensée +3, vif d'esprit +3, volonté de fer +3, dépourvu d'imagination -2, don Juan -2, paresseux -2, Dépendance (fumeur) -1, Revenu +5, Chef d'un groupe (président) +6, Membre d'un groupe (Francs maçons) +5, Renommée +6, Sympa +5, Ennemis (l'œil vert) -5

Napoléon Bonaparte

**Histoire** :

Né dans la petite noblesse d'Ajaccio, son tempérament lui permet rapidement d'accéder à l'École royale militaire de Brienne-le-château ou malgré son jeune âge (9 ans) il fera ses premières preuves en tant que commandant. Travailleur, il réussira ensuite à terminer l'école militaire de Paris en 10 mois au lieu de 4 ans. S'ensuit une carrière militaire mouvementée à cause des troubles de la révolution. Napoléon s'illustre là encore brillamment, gravissant les échelons de sa profession au rythme de ses conquêtes. En 1797, durant la campagne d'Italie, Napoléon est contacté par les Francs-Maçons. Ceux-ci lui révèlent que selon une prophétie, il est l'élue qui réunifiera la terre. Ils le soutiennent dès lors dans ses conquêtes et l'incitent à aller toujours plus loin.

En 1798, il conquiert Malte et récupère ainsi une partie du savoir des Templiers dont les chevaliers de l'ordre de Malte avaient « hérité » à la mort des Templiers. Assoiffé de puissance, il se rend en Egypte où, jusqu'en juillet 1799, il fera tout pour s'accaparer tous les biens que l'Oeil vert y a laissés. Dans son obsession Napoléon ne réalise pas que son armée a contracté la peste, désormais à la tête d'une armée diminuée, il est forcé de retourner en France, remisant son « destin » à plus tard. Là-bas il consolide son pouvoir, renforce ses armées et fait mettre en place « sa » constitution, jusqu'à ce qu'après plusieurs victoires et manigances, il soit couronné Empereur en 1804.

Devenu empereur, Napoléon n'a désormais plus le soutien des Francs-Maçons, ceux-ci estiment que la folie des grandeurs l'a emporté sur sa loyauté et qu'il est devenu incontrôlable. La vente de la Louisiane à l'œil vert, leurs ennemis, en 1802 avait été un premier indice, tristement confirmé par la suite. Malgré des opposants de plus en plus nombreux, Napoléon réussit à mettre en place le « grand empire » allant d'Amsterdam à Rome en 1810. Son expansionnisme n'ayant de cesse, il se voit confronté en 1814 à une alliance qui le dépasse, composée de la Russie, la Prusse, le Royaume-Uni, la Suède, l'Autriche, et plusieurs états Allemands. Il tentera de se donner la mort, mais en vain. Après diverses autres turpitudes, Napoléon sera finalement enfermé en 1815 sur l'île de saint Hélène, où il mourra le 5 mai 1821. Ainsi se clôt l'histoire officielle, mais Napoléon n'était pas de ceux qui meurent facilement. Également au courant de la prophétie le concernant,



les Rosicruciens, conscients qu'ils ne pouvaient laisser éternellement Napoléon sur Saint-Hélène, organisèrent la mise en scène de sa mort et son enlèvement. Une fois celui-ci officiellement disparu, ils l'enfermèrent au fin fond d'une cellule d'un de leurs hôpitaux psychiatriques dans l'attente du jour où celui-ci retrouvera son bon sens et permettra à la prophétie de s'accomplir. Il y clame depuis toujours qu'il est Napoléon et c'est ainsi qu'aujourd'hui les infirmiers l'appellent. Nul ne sait depuis combien de temps il est là, nul ne s'en inquiète non plus. Mais lui attend son heure, celle où il réunifiera la terre.

**Apparence :**

Petit, brun, l'air teigneux, la main sur le cœur, Napoléon quoi. Son âge apparent et celui de sa mort, environ la cinquantaine.

**Caractéristiques :**

Animalité :5

Humanité :1

Divinité :5

Age : plus de deux cents ans.

Existence : 100

Dé(s) de Ka : 3

Pouvoirs : X

Compétences :

Culture générale 5, Etiquette 3, Langue 4, Législation 3, Occultisme 5, Politique 5, Armes attaque sabre 3, Armes attaque fusil 3, Armes attaque pistolet 3, Art 3, Athlétisme 3, Attention 3, Bagarre 2, Charme 1, Chercher 2, Commandement 4, Encaissement 4, Esquive3, Intimidation 4, Stratégie 5

**Avantage/handicap :**

Âge +3, quête +1, voyageur +2, enfant prodige +3, Immortel (ne meurt que sur la sphère Divinité) +6, vieux singe +2, génie(militaire) +3, volonté de fer +3, illusion -3, colérique -2, obsession (lorsqu'il ne s'en sert pas, Napoléon garde en permanence sa main droite sur son cœur) -2, orgueilleux -2, triste sire -2, Vieux jeu -3, Petit -2, Fade -1

**Illusion :** Napoléon est convaincu d'être le nouveau messie qui réunifiera l'Humanité sous une seule et même bannière.

## - Les Roses-Croix

**Présentation :**

Les Rosicruciens sont un ordre religieux constitué de personnes à pouvoirs. Travaillant main dans la main depuis toujours avec les Francs-Maçons, les Roses croix sont beaucoup moins connus puisqu'ils ont longtemps fructifié dans l'ombre de la Maçonnerie. Avec le temps, de nombreux points de friction opposèrent les deux entités, causant finalement une séparation



irréremédiable. Aujourd'hui, les Roses Croix sont un élément actif de la lutte pour la sauvegarde de l'Humanité en opposition directe avec leurs anciens alliés.

### **Histoire :**

L'ordre des Rosicruciens tient sa source dans la genèse de la Franc maçonnerie dans l'Egypte ancestrale. Lorsque les Maçons commencèrent à aborder des thèmes plus spirituels que matériels, et convièrent à leurs réunions des érudits de disciplines diverses, un petit groupe se forma spontanément sous la direction du plus savant d'entre eux : Hermès Trismégiste.

Ce groupe, formé de Francs-maçons mais également des futurs Roses croix et Oeil vert, avait pour but de collecter toutes sortes d'informations et d'objets ésotériques et de les employer au mieux pour le bien de l'Humanité. Hermès Trismégiste, dont la rumeur voulait à l'époque qu'il fut l'incarnation du dieu Thot en personne, dirigeât la fratrie pendant 3 ans (on suppose de -2189 -2186) et posa les fondements de sa philosophie. Il choisit de nommer ses fidèles les «*Testis*» et ce pour plusieurs raisons. La première serait que : ce nom est une référence directe au nombre 3 qui revêt une importance divine aux yeux de Trimégiste et de ses suivants. La seconde serait que ce nom signifie également « les témoins » en accords avec la mission que Trimégiste a confié à ses fidèles : « être les témoins bienveillants de l'avènement de l'Humanité ». Les détracteurs de la fratrie ont pour leur part une vision plus crue de ce nom, puisqu'ils considèrent qu'il ne fait que traduire ce dont manque cruellement ses membres.

Les «*Testis*» assisteront les Francs-Maçons jusqu'au douzième siècle où, lors du concile de Monasterium, une partie du groupe convaincu que la Maçonnerie suit le mauvais chemin et qu'une approche plus musclée est à privilégier décidera de s'affranchir pour former une nouvelle faction : *les Illuminés de Bavière*. Cette trahison jettera pour toujours le discrédit sur les membres restants des «*Testis*» et entamera le début d'une scission entre la Maçonnerie et ceux qui deviendront les Rosicruciens. Les «*Testis*» subiront alors une vraie remise en question avant de disparaître complètement au treizième siècle.

Ils resurgiront en 1378 très inspiré par l'ancien testament, et guidé par Christian Rosencrantz, dont certains prétendaient qu'il fut la réincarnation d'Hermès Trismégiste en personne. Les frères, désormais complètement indépendant de la Franc-Maçonnerie, c'étaient alors fixés un nouveau but : « guider l'Humanité vers le jugement dernier et cela, dans le respect de la parole de Dieu ». Leur but n'étant pas totalement éloigné, Roses Croix et Francs-Maçons continuèrent à œuvrer main dans la main pendant un temps, leurs domaines de compétences respectifs les rendant complémentèrent. À maintes occasions, ils affrontèrent ensemble les Illuminés de Bavière. Et déjouèrent leurs complots démoniaques. Pourtant au fil de leur collaboration, les divergences de point de vue devinrent de plus en plus évidentes et conflictuelles, jusqu'à mener à un inévitable conflit durant la seconde guerre mondiale. Aujourd'hui les deux sociétés se tolèrent difficilement.

### **Modus operandis :**

Les Roses Croix sont un ordre religieux et mystique. Guidés par les textes sacrés d'Hermès Trismégistes et l'ancien Testament, ils usent de tout leurs talents pour mener l'Humanité vers son achèvement dans les meilleures conditions possibles.



Cette mission implique entre autres de préserver l'Humanité de toutes influences néfastes, quelles que soient ses origines. Les Rosicruciens sont donc souvent amenés à livrer bataille contre des ennemis du seigneur, ou simplement à préserver des secrets propres à corrompre le cœur des hommes. Ils conservent ainsi nombres de grimoires aux secrets traumatisants ou d'artefacts aux pouvoirs incontrôlables.

Les Rosicruciens ne sont pas des fanatiques. Ils ne forcent pas les autres à voir le monde comme eux, ils essayent juste d'ouvrir les yeux des non-éveillés sur les merveilles de notre monde et de leur communiquer l'amour de leur prochain. Libre à eux de ne pas vouloir apprendre : à la fin, Dieu reconnaîtra les siens.

L'organisation des Rosicruciens est de type religieux, son financement provient essentiellement des intérêts des donations de ses membres au fil des siècles, mais également des « butins » accumulés dans leurs interventions. Les membres se rassemblent par région en « collège » et se réunissent à certaines dates magiques ou religieuses importantes comme les solstices. Leurs rassemblements ont toujours lieu au même endroit, un cloître secret aménagé selon les besoins de la région et souvent inaccessible pour les profanes. À la base de l'ordre, on trouve les Chevaliers, qui comprennent à la fois les nouveaux arrivants et les membres les plus prosaïques de l'ordre : ce sont ses forces vives.

L'un des credo des Rosicruciens étant que le savoir peut corrompre l'âme, les informations sont très cloisonnées dans l'ordre. Chaque grade correspondant à un niveau d'élévation spirituelle, il est impossible d'obtenir une information pour laquelle on est jugé indigne tant qu'on n'a pas obtenu l'élévation spirituelle nécessaire pour manipuler cette information sans risque pour le salut de notre âme.

Depuis sa création, l'ordre des Roses Croix fonctionne par cycle de 108 ans. Pendant 108 ans, l'ordre a un visage officiel et se rend plus accessible, puis pendant 108 ans, il disparaît complètement. Ce procédé donne l'impression que l'ordre des Rose-Croix n'a jamais vraiment existé, qu'il ne perdure pas et qu'il s'agit uniquement d'un mouvement réactualisé de temps en temps par effet de mode.

### **Recrutement :**

Parmi les membres, l'on trouvera essentiellement des sorciers, mais aussi des voyants, des rêveurs, des vecteurs et diverses personnes à pouvoirs. Il n'existe pas de Rosicrucien sans une faculté particulière, c'est une des conditions particulières de son acceptation au sein de l'ordre.

Lorsqu'un frère repère un Existant dont le pouvoir pourrait être utile, et dont la personnalité correspond au besoin de l'ordre, il est en droit de l'approcher et d'entamer une collaboration avec lui en lui dévoilant son appartenance à l'ordre. Si au fil de cette collaboration, la personne se révèle toujours digne et intéressée par l'ordre, elle sera conviée à une réunion, ou elle sera intronisée chevalier. Ensuite, en fonction de son éveil spirituel, elle pourra passer novice, puis frère, père, maître et enfin : Grand maître.

Les membres recrutés « officiellement » dans les annexes visible des Rose-Croix ne sont que très rarement intronisés chevaliers, les annexes servent plus à donner un visage humain au Rose-Croix, et à véhiculer leurs idées, qu'à recruter des membres.

### **But :**



Les Rosicruciens guident l'Humanité vers la fin des temps. Ils s'assurent que celle-ci soit digne de rejoindre son seigneur (quel qu'il soit) lorsque l'heure sera venue. Ils combattent le mal sous toutes ses formes.

### **Domaine d'Influence :**

Avec le temps, l'ordre des Rosicruciens a su pénétrer tout les milieux de l'occultisme. Ils sont, bien entendu, très présent dans les milieux religieux, surtout l'église Catholique, mais également dans les milieux plus ésotérique (Wicca, Druidisme, Divination, Spiritisme, etc). Ils ont également beaucoup d'influence sur la communauté juive. De leur collaboration avec la Franc-Maçonnerie, il leur reste une légère influence sur les milieux politiques.

### **Ennemis :**

L'Oeil Vert, les Fracs-Maçons, la Scientocratie.

### **Personnalités importantes :**

Christian Rosencrantz(1378/1486) Hermes Trismégiste (-2294 /-2186)

#### **Histoire :**

D'Hermès Trismégiste l'on sait peu de choses, les pages de l'histoire s'étant refermés sur lui. Peu de faits, beaucoup de rumeurs. Il aurait été élevé par le grand prêtre de Tési II, qui l'aurait trouvé en plein désert suite à un rêve. Il fut élevé afin de suivre les traces de son tuteur et devint effectivement, longtemps après la mort de celui-ci, le grand prêtre de Nitocris, la première pharaonne, en 2180. Personnalité influente de la Franc Maçonnerie, il a favorisé l'émergence d'un groupe bien préci : les *Testis*, uniquement composé de religieux, sorciers et gens de savoirs occultes. L'histoire lui attribue l'écriture du « *Corpus Hermeticum* » et surtout de « *Tabula Smaragdina* » la célèbre table d'émeraude, l'un des fondements de l'alchimie. Son savoir était tellement supérieur à celui de ces contemporains qu'une rumeur prétendit qu'il était l'incarnation terrestre du dieu Thot.

Hermès dirigea les Testis pendant 3 ans, le temps de leur enseigner sa philosophie et de mettre au point une méthode pour organiser ses fidèles. À sa mort, il déclara qu'il réapparaîtrait dans 108 ans, pour une nouvelle vie de 108 ans, et que ses suivants devraient suivre son exemple. Ainsi fut-il fait, et en -2078, lorsque ses fidèles ouvrirent son tombeau : Hermès Trismégistes reprit vie. Le secret fut préservé jusqu'au XIVème siècle, lorsque sous l'identité de **Christian Rosencrantz**, il décida de renommer les *Testis* en Roses croix et de dévoiler son histoire dans l'un de ses ouvrages.

Durant tout ce temps, Christian avait dirigé les Testis par intermittente, lorsqu'il mourrait, le groupe disparaissait et agissait dans l'ombre, et lorsqu'il ressuscitait, le groupe réapparaissait au grand jour.

En plusieurs siècles, Hermès a eu de nombreuses vies et d'encore plus nombreuses identités. Il a visité la terre entière, ne s'attardant jamais plus d'une dizaine d'année au même endroit de peur que son secret ne soit révélé. Il fut l'acteur majeur de sa propre philosophie et ne cessa d'enseigner à l'homme lorsqu'il le jugeait digne.

### **Apparence :**



Christian ne vieillit presque pas, son apparence la plus courante est donc celle d'un homme dans la quarantaine, plutôt fringuant, aux yeux sombres très profonds, à la peau mate et à la chevelure plutôt longue et blanche. Il est le plus souvent vêtu d'habits pratiques et confortables.

**Caractéristiques :**

Animalité : 1

Humanité : 3

Divinité : 9

Age : N.A

Existence : 108

Dé(s) de Ka : 2

**Compétences :**

Biologie 2, Alchimie 10, Comptabilité 2, Connaissance de la rue 3, Culture générale 3, Electronique 1, Enseigner 5, Etiquette 2, Informatique 2, Langue 10, Législation 1, Mécanique 1, Médecine 3, Occultisme 6, Physique 1, Politique 2, Psychanalyse 2, Système D 2, Art 2, Athlétisme 2, Attention 3, Bagarre 2, Charme 3, Chercher 2, Conduire 2, Comédie 2, Commandement 2, Crocheter 1, Discrétion 1, Déguisement 1, Encaissement 4, Escalader 1, Esquive 2, Hypnose 1, Intimidation 1, Méditations 8, Nager 2, Sorcellerie 9, Survie 2, Voler 1.

**Avantage/handicap :**

Âge +7, quête +1, Bohème +2, voyageur +2, régénération +5, sorcier +7, vieux singe +2, Clarté de pensée +3, génie (alchimie) +3, Optimiste +5, croyance -5, révolté -2, utopiste -2, Survivant +5, Chef d'un groupe +6

## - Les Hashashins

**Présentation :**

Pendant obscure des Templiers, les Hashashins n'en furent pas moins longtemps leurs alliés en terre sainte. Leur efficacité et le mystère les entourant les ayant préservés des outrages du temps, ces assassins sont aujourd'hui plus redoutables que jamais. Des rumeurs prétendent même que le vieux de la montagne, toujours vivant, aurait finalement décidé de se mêler du destin du monde.

**Histoire :**

Les origines de la faction Hashashin remonte au XIème siècle. Celle-ci, loin d'être ce qu'elle est devenue, n'est alors qu'une petite communauté de mystique Ismaélien, mené par Hasan ibn Al-Sabbah plus communément appelé : le «Vieux de la Montagne». La communauté s'illustra en s'emparant du fort d'Alamut en 1090, d'où ils purent étendre leur influence sur l'Iran et la Syrie. En 1094, à la mort du calife Mustansir Billâh, la communauté connaît une grave scission, ses membres n'étant pas d'accords sur le successeur du calife. Les fidèles d'Al-Sabbah en respect du choix du calife reconnaissent son fils Nizar comme nouvel Imam, tandis que les autres Ismaéliens le rejettent et reconnaissent son second fils Ahmad soutenu par son beau-père le vizir Al-Afdhal. Les fidèles d'Al-Sabbah deviennent dès lors les Nizârites, le nom d'Hashahin leur



étant donné par leurs ennemis bien des années plus tard, basé sur la rumeur qu'ils ne seraient qu'une bande de drogué au hashich. Nizar sera finalement capturé par ses opposants et mourra en prison en 1097, mais sa descendance trouvera refuge à Alamut et y poursuivra la guerre grâce à Al-Sabbah. Dans les décennies qui suivirent Al-Sabbah fit construire un vaste réseau de forteresses autour d'Alamut, lui permettant de contrôler les territoires alentours. Durant les croisades, les Hashashins défendirent avec ferveur le monde Musulman, s'alliant toutefois à l'occasion avec l'envahisseur pour affaiblir les Sunnites et ainsi asseoir leur pouvoir religieux. Au début du douzième siècle, les Hashashins s'associent à leurs ennemis jurés les Templiers, après que ceux-ci leurs aient révélé ce qu'ils ont découvert dans le temple de Salomon. Ils les aident discrètement à résister à l'église Catholique puis cessent de collaborer lorsque les Templiers organisent leur dissolution. Les Hashashins se posent par la suite comme une entité totalement neutre, travaillant indifféremment pour une faction ou une autre tant que celles-ci règlent des honoraires dispendieux. Cette méthode permet aux Hashashins d'engranger un fabuleux trésor de guerre pour financer leurs propres ambitions, mais surtout de rendre complètement opaque les actions de cette faction visant à affaiblir l'influence de Malkouth. En 1990 lors de la guerre du Golfe, Al-Sabbah réalise qu'on essaye de saper son autorité, il décide donc que la neutralité n'a que trop duré et lance le Jihad. Son but est de mettre fin au capitalisme par la terreur, il estime qu'il portera ainsi un coup fatal à Malkouth et ses séides.

### **Modus operandis :**

La majorité des Hashashins sont divisés en cellule dormante de cinq individus répartis dans les principales villes du monde entier. Chaque cellule est dirigée par un instructeur, seul lien direct avec la hiérarchie. Les cellules ne se réunissent que lorsqu'une mission a été confiée à l'instructeur, et ont pour mission de s'intégrer au mieux à leur environnement en attendant. Les autres vivent dans le réseau de forts encore en activité dans les montagnes entre la Syrie et l'Iran. Les forts servent de camp d'entraînement, on y apprend autant : les langues, que résister à la douleur, désactiver des systèmes de sécurité ou tuer à mains nues. En fonction de leurs résultats, les Hashashins se voient confié des missions correspondantes, certains ne quitteront jamais les montagnes. Parmi ces troupes se trouve une véritable élite qui donne son nom au reste du groupe : Les assassins. Les assassins sont des machines de guerre surentraînées auxquelles le vieux de la montagne a révélé le secret de la secte : le fort d'Alamut est un sanctuaire au cœur duquel se trouve une porte menant directement aux paradis. Les assassins ont d'ailleurs tous eu la chance de passer cette porte au moins une fois et de goûter ainsi aux délices qui les attendent s'ils accomplissent leurs tâches. L'intervention d'un assassin coûte excessivement cher, un minimum de 500 000 euros mais, pour le prix les résultats sont assurés. Les prix des contrats, ainsi que la façon dont ils seront accomplis, sont déterminés à Alamuth après une étude précise. Une fois le prix déterminé celui-ci ne variera jamais, les Hashashins s'engagent à accomplir leur mission même s'ils doivent y perdre de nombreux hommes. Il est très rare qu'un contrat soit refusé, en général il s'agit surtout du client qui refuse de payer le tarif demandé. En plus de leur activité principale, ces dernières années, les Hashashins ont mené à bien plusieurs missions terroristes d'envergure visant à déstabiliser le système économique en place. Les autres sectes ne sont pas encore sûres que ces actions sont l'œuvre exclusive des Hashashins et cherchent encore qui peut en être le commanditaire. Enfin, les Hashashins éliminent systématiquement les

Vecteurs, considérant ceux-ci comme le fruit des manipulations de Malkout : ses futurs soldats. En effet, si les Hashashins ne le disent pas ouvertement, ils sont actuellement en pleine guerre sainte pour le bien de l'Humanité.

**Recrutement :**

La légende veut qu'à l'origine : des enfants mâles étaient enlevés et emmenés dans la forteresse cachée d'Alamut. Là, on leur faisait connaître les milles et unes merveilles de l'existence. Femmes, drogues, boissons, nourritures, Alamut se révélait un véritable jardin d'Eden. Une fois que l'enfant s'était suffisamment enivré des fruits du jardin, il se réveillait en dehors de ses murs protecteurs avec pour mission d'ôter la vie de quelqu'un. S'il réussissait, il pourrait revenir dans la forteresse, sinon il en serait banni à vie. C'est ce conditionnement qui serrait à l'origine du fanatisme incontrôlable des Hashashins, arraché au paradis, l'homme est prêt à donner sa vie pour y retourner.

Comme toutes rumeurs, celle-ci se base sur un fond de vérité. Si la majorité des Hashashins sont venus de leur plein gré, recrutés pour leurs convictions dans des cercles de prières. Quelques-uns sont des enfants à qui la guerre à tout prit et qui de ce fait présentaient des dispositions hors du commun pour tuer. Lorsqu'ils ont fait leurs preuves, ces enfants découvrent le secret d'Alamut et en deviennent par là-même ces indéfectibles protecteurs.

**But :**

Au saint nom d'Allah, les Hashashins ont déclaré la guerre à Malkouth, l'ennemi des hommes, et sont prêts à tout les sacrifices pour la victoire. Sachant que Malkouth dirige nombreuses autres factions dans l'ombre, les Hashashins ne se sont pas ouvert de leur but réels, seuls les Templiers sont au courant, même si ceux-ci ne cautionnent pas leur façon de faire.

**Domaine d'Influence :**

L'influence majeure des Hashashins concerne les milieux du terrorisme, mais également du grand banditisme et de la vente d'armes. En dehors de ce circuit particulier, ils détiennent un pouvoir certains sur la religion Musulmane et sur la politique en Extrême-Orient.

**Ennemis :**

Malkouth, les infidèles

**Personnalités importantes :**

Le vieux de la montagne :

**Histoire :**

D'Hasan ibn Al-Sabbah, le vieux de la montagne qui dirigea la secte au onzième siècle, il ne reste rien. Il mourut après presque plus d'une centaine d'année de vie, laissant derrière lui suffisamment d'instructions à ses fidèles pour que le culte perdure dans l'ignorance de son décès.



Et c'est ce qui se produisit, du moins jusqu'au vingtième siècle, lorsque le vieux de la montagne reparut devant ses fidèles au début de la première guerre du Golfe.

Avec ce nouveau chef, démarra une nouvelle guerre sainte, une lutte acharnée contre les valeurs de la mondialisation et du capitalisme qui corrompt le cœur des hommes et la parole du prophète. Mais le vieil homme n'est plus celui qu'il était, il s'agit d'Iblis, un djinn qu'Allah a chassé pour avoir osé se révolter. Iblis erre sur Terre depuis la nuit des temps voulant prouver à son créateur à quel point la race humaine est inférieure et indigne de régner sur terre. Au onzième siècle Iblis s'était notamment associé à Al-Sabbah persuadé qu'il arriverait à le corrompre lui et ses Nizârites. Mais si Iblis les aides à conquérir Alamut et ses environs, il n'arrivera cependant jamais à les détourner du droit chemin. Conscient de sa défaite, il s'enfuira pour corrompre des esprits plus faibles. Il instillera ainsi peur et haine dans le cœur des hommes pendant plusieurs siècles avant de rencontrer Malkouth. Les deux créatures ont une existence assez similaire et s'associent un temps dans leur but commun de soumettre l'Humanité. Mais Iblis réalise bientôt que ses buts n'ont rien de commun avec ceux de Malkouth. Là où l'un désire prouver sa suprématie sur l'homme afin d'obtenir le pardon du créateur et de retourner au paradis, l'autre n'aspire qu'à dominer l'Humanité pour devenir son propre Dieu se forger son propre paradis. Iblis comprend que Malkouth et lui ne peuvent être tous deux gagnant, il décide donc de rompre leur collaboration et de rejoindre les Hashashins. Il sait qu'ils pourront lui offrir l'appui nécessaire à vaincre Malkouth mais surtout, ils possèdent une porte vers le paradis et Iblis espère bien réussir à la franchir d'une manière ou d'une autre.

#### **Apparence :**

Un vieux Turc, d'apparemment 80 ans, pas très grand, un peu voûté, et tassé sur lui-même. Le regard intelligent et très perçant. Il parle d'une voix sèche, mais toujours très faiblement.

#### **Caractéristiques :**

Animalité : 3

Humanité : 3

Divinité : 10

Age : Iblis existait déjà bien avant l'apparition de l'Humanité.

Existence : 150 (récupèrent tout ses points chaque jour)

#### **Dé(s) de Ka : 4**

Pouvoirs :

« La main de dieu » :

Tant qu'il reste sur son territoire, Iblis peut utiliser n'importe quel pouvoir de contrôle jusqu'au niveau « maîtrise » et sans limites de dépense de point d'existence (à l'exception de sa réserve d'existence, bien entendu). En dehors de ses terres, il ne peut pas dépasser le niveau talent, ni dépenser plus de 10 points d'existence par pouvoirs utilisés.

Compétences : considérez qu'il possède toutes les compétences utiles à un minimum de 5 (mais rien de trop modernes ou trop technique : mécanique, informatique..)



Asheb :

**Histoire :**

Asheb est un des Hashashins, il a été enlevé à l'âge de 10 ans en 1982, après qu'il ait tué à lui seul les soldats responsables de la mort de ses parents et du viol de sa soeur. Durant son entraînement à Alamut il s'illustra dans tout les domaines et s'affirma comme le meilleur élément de son époque. Il fut rapidement envoyé sur le terrain, où il exécuta plusieurs contrats avec rapidité et efficacité. Asheb était fou amoureux de sa sœur, dès qu'il put quitter Alamut il se mit à sa recherche et commença à la surveiller. Il tue tous ceux qui osent s'en approcher au grand désespoir de celle-ci qui se voit considéré comme maudite par ses voisins. Asheb est un psychopathe de la pire espèce pour qui toutes les raisons sont bonnes pour ôter la vie. Il est né sous les auspices de la mort, avec le pouvoir de contrôler le sang par simple contact. Il est aujourd'hui un terroriste mondialement recherché, envoyé dans les affaires les plus délicates.

**Apparence :**

Grand, maigre, assez musclé, le type arabe, l'œil vide et un sourire inquiétant. Regarde toujours par-dessous.

**Caractéristiques :**

Animalité : 6

Humanité : 2

Divinité : 4

Age : une trentaine d'année

Existence : 30

**Dé(s) de Ka : 3**

Pouvoirs :

- **Contrôle sanguin** : (score nécessaire :-13)

**Description :** Asheb peut faire bouillir le sang de quelqu'un par simple contact. Il peut faire monter la chaleur instantanément pour tuer d'un seul coup, ou plus lentement pour torturer mais cela lui demande de bons tirages.

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)

(3) **Durée** : 1 heure (-1)

(4) **Cible(s)** : 1 (0)

(5) **Portée** : au touché (-1)

(6) **Effets** Contrôle: Talent (-1)

(7) **Dégâts** : + 16 aux dégâts (-5)

**Compétences :**

Acrobatie 5, Armes : poignard : 5, pistolet : 5, Bagarre : 5, Chimie :3, Déguisement :3,

Discrétion :5, Don : 6, Intimidations : 3, Langues : Anglais 5, Français 5, Survie : 3, Système D :

4

**Avantage/handicap :**

secret(-2), Enfant abandonné(-3), don(+5), souillé par l'abysse(-4), volonté de fer(+3), obsession(-2), Fanatique(-4), Maître assassin(+3), Membre d'un groupe(Hashashins, + 5)



Obsession : Asheb est obsédé par sa sœur, il ne peut pas vivre sans elle.

## - La Scientocratie

### **Présentation :**

Produit direct du XXème siècle, secte/entreprise, en contraste total avec des institutions comme les Roses Croix, les Scientocrates n'en ont pas moins un grand pouvoir. À la fois officielle et très officieuse, en pleine lumière et totalement obscure, cette secte s'est infiltrée partout et agrandit sans cesse le nombre de ses membres qui, une fois enrôlé, ne peuvent plus lui échapper. Gageons qu'elle sera un acteur majeur dans la lutte pour la fin de l'Humanité.

### **Histoire :**

Officiellement, la Scientocratie voit le jour en 1950 suite à la parution du livre « la thénurgie » du célèbre journaliste intrépide : John Hobart. Il y raconte comment, il y a plusieurs milliards d'années, l'univers vit l'avènement de l'empereur dieu galactique : Traxas. Véritable tyran, Traxas célébra son couronnement en regroupant tous ses opposants sur une planète inhabitée, Atera, avant d'y déclencher un grand brasier. Ensuite, il déploya un bouclier psychognitif autour de la planète qui y piégea les Zets : les âmes de ses victimes. À travers les siècles, il utilisa la planète pour faire ses tests de manipulation de masse, soumettant les Zets à de nombreux stimuli religieux. Puis Traxas se désintéressa d'Atera, y laissant souffrir ses anciens opposants. La vie apparue sur la planète et celle-ci fut renommée Terre, mais les Zets devenue folle commencèrent à nuire à la nouvelle espèce émergente, freinant son évolution. Hobart termine son histoire en expliquant que de nouveaux opposants à Traxas l'avaient contacté pour lui apprendre comment libérer les Zets et aider l'espèce Humaine à achever son évolution afin de renverser Traxas de son trône et de libérer la galaxie du joug de l'oppression mentale. Les origines de la secte sont, bien entendu, un peu différente ne serait-ce que parce qu'au contraire de ce que tout le monde croit, ce n'est pas John Hobard qui est à l'origine de la création de la Scientocratie. Non, la naissance de cette religion ne tient pas d'un père, mais bien d'une mère : Elisabeth Overhodge. Née le 3 mai 1922 à Salt lake city, enfant brillante et intuitive, elle aura une scolarité irréprochable qui lui permettra d'obtenir un doctorat de psychanalyse assez rapidement. Malgré des résultats plus qu'éloquents, Elisabeth ne réussira pas à ouvrir son propre cabinet et sera employé par plusieurs institutions sociales.

Ruminant ce qu'elle considère comme une injustice, Elisabeth conclut que l'égalité homme femme n'existera jamais et cela à cause de la religion. Fondement de notre civilisation, les religions ont ancré l'idée que l'homme avait plus de valeur que la femme (Dieu, le messie, les apôtres..) qui n'était finalement bonne qu'à la reproduction.

Nous sommes en 1945, Elisabeth travaille alors pour les services sociaux et la Scientocratie germe dans son esprit. L'idée est simple : offrir aux gens ce dont ils ont besoin pour un prix prohibitif. Créer une véritable religion qui viendra en aide aux plus démunis pour peu qu'ils veuillent bien se délester de leurs derniers deniers. Elisabeth ne souhaite pas changer le monde par ce biais, mais bien lui faire payer son injustice. Alors que le projet s'affirme dans son esprit, Elisabeth se heurte à un écueil de taille : il lui faut un messie, un leader charismatique.



Elle le rencontrera en la personne de John Hobart, un romancier minable, globe trotter à deux sous, mais avec suffisamment de magnétisme pour que ce soit crédible. Ensemble, ils s'attellent à l'écriture de la première pierre de la Scientocratie, le livre de référence : « La Thenurgie » qui sortira en 1950 et provoquera un véritable engouement. La même année, les fidèles commencent à se rassembler sous la houlette d'Hobart, alors à la tête d'une simple association présentant des doctrines un peu new age. L'association florissante d'Elisabeth et John prendra fin en 1954, alors que John, pris d'un accès de mégalomanie fait le ménage autour de lui et obtient le statut officiel de religion pour la Scientocratie. Il en profite pour transformer en église un hôtel privée de Clearwater en Floride que lui a offert l'un de ses fidèles. Le culte de la personne érigée au nom de John lui fait perdre le sens de la réalité et il se persuade progressivement que toute la thenurgie est vraie : il est un aventurier intrépide contacté par une intelligence supérieure pour sauver l'univers. Elisabeth Overhodge disparaît complètement, on ne trouvera bientôt plus aucune trace d'elle, toutes données ayant disparus, et ses connaissances ayant mystérieusement oubliée son existence.

Hobart quittera notre monde en 1986 sa mort reste de nos jours un mystère, puisque qu'elle a été complètement traitée en interne par la Scientocratie et qu'il s'avère impossible d'obtenir des informations concrètes de leur part sur le sujet. Leur version, qui n'a à ce jour jamais pu être démenti, est qu'il s'est envolé pour préparer la guerre approchant contre Traxas.

De nos jours, la Scientocratie est dirigée par un conseil d'administration de six membres. Hobart reste le messie incontesté du mouvement et son retour sur terre est une certitude que clament ses adeptes même plus de 20 ans après sa disparition.

### **Modus operandis :**

Sous le couvert d'être une religion visant à l'éveil de l'Humanité et à la libération de l'univers, la Scientocratie est devenue une véritable machine industrielle. Si ses églises sont implantées à peu près partout dans le monde (50 aux Etats-unis, 50 en Europe, 8 au Canada, en Australie, et en Afrique, 2 au Japon et 1 en Nouvelle-Zélande.) et qu'on estime le nombre de ses membres à environ 8 millions, on oublie souvent, et pour cause l'église ne communique pas du tout sur ce point, que la Scientocratie c'est aussi : des associations en tout genre, des écoles spécialisées, des cabinets d'assistances et de nombreuses enseignes sans aucun lien officiel avec l'église. En se diversifiant, la Scientocratie a su tisser une toile qui lui permet d'attirer à elle de plus en plus de fidèles, et bien sûr de revenus, mais également de gagner de l'influence politique, administrative ou médiatique. Si les manières de recruter peuvent varier d'un fidèle à un autre, la façon de retenir les membres est toujours la même : d'une part, on immerge le fidèle au sein du groupe (la vie au sein de l'église doit lui sembler plus belle que sa vraie vie), ensuite on l'isole de son ancien monde en l'imprégnant d'une culture exclusive (au sens premier, celui-ci étant détenteur d'une culture que seul lui et ses amis de l'église peuvent comprendre), le fidèle se sentira bientôt mal à l'aise en présence d'infidèle) et en instillant la paranoïa enfin on lui coupe toute retraite possible en détruisant petit à petit son ancienne vie (famille, travail, économie, etc.).

### **Recrutement :**

Le recrutement se déroule de multiples façons : il y a d'abord les « curieux » qui se présentent d'eux-mêmes dans les centres, pour essayer de combler un manque dans leur vie. Il y a ensuite les « démarchés » que l'on est allé chercher : dans la rue ou chez eux, pour leur proposer une



assistance. Cette proposition a pu se faire de manière tout à fait aléatoire (distribution de tract dans la rue, démarchage téléphonique à partir d'un listing obtenu dans l'une des sociétés appartenant officieusement à l'église..) ou plus ciblé dans le cas de personnes pouvant offrir un vrai plus à l'église (utilisations d'une liste de noms récupérée de façon illégale et traitant de personnes en difficulté, utilisation des résultats des psychomètres, etc.).

Les cibles :

La Scientocratie vise toujours les mêmes personnes : des personnes fragilisées, et donc manipulables. Victimes d'accidents, d'agressions, de problèmes de dépendance ou de santé, tout est bon. La Scientocratie est avant tout une « entreprise sociale », contre de l'argent, elle réglera vos problèmes. Depuis les années 1970 la Scientocratie axe également son démarchage sur les stars ceux-ci ayant plusieurs intérêts non négligeable. Le premier intérêt est, bien entendu, l'apport de capitaux massifs que ces stars représentent, mais le deuxième intérêt est loin d'être négligeable puisque de telles stars attirent des fidèles par centaine désirant suivre le modèle offert par leur idole.

Les membres de la Scientocratie sont essentiellement des Humains normaux. Toutefois quelques hauts gradés et la majeure partie des membres de la **NavAs** se trouvent en possession de pouvoirs psychiques tels que télépathie, télékinésie, pyrokinésie, etc. On ne sait toutefois pas si l'apprentissage est responsable de leurs pouvoirs, ou si leurs pouvoirs sont responsables de leurs grades. La Scientocratie essaye enfin depuis le début des années 1980 de rassembler de plus en plus de Vecteurs, notamment grâce à l'institut « **atout-futur** ». On ne compte parmi les fidèles de la Scientocratie aucun sorcier, ni aucune bizarrerie humaines, ceci étant formellement réprouvé par l'église.

L'embrigadement :

La Scientocratie utilise le principe de la « fidélisation », vous devez suivre les préceptes de l'église et les faire suivre à vos proches. S'ils n'y adhèrent pas, vous devez les y faire adhérer, aidé par les autres membres, où vous en séparer. Toutes personnes opposantes à l'église dans l'entourage d'un fidèle devra être évité, et neutralisée si elle s'avère vraiment dangereuse.

La soumission des fidèles est acquise par un exercice très long de diverses techniques assimilable au lavage de cerveau. Au fur et à mesure de leur intronisation, les fidèles se retrouvent vite à ne pouvoir côtoyer que des fidèles. On leur demande de suivre de nombreux cours pour leur bien, et on leur enseigne un vocabulaire pseudo scientifique auquel ils doivent se tenir rigoureusement.

Régulièrement, les fidèles doivent se livrer à l'audience: un interrogatoire sous détecteur de mensonge (appelé psychomètre, et censé purifier le corps de l'influence des Zets). Ces interrogatoires visent à apprendre toutes informations pouvant être utilisé contre le sujet ou son entourage. Enfin, la technique d'embrigadement la plus simple et la plus efficace reste, bien entendu : l'accueil, la compréhension et la solution. Comme toute secte, la Scientocratie offre à ses fidèles une solution simple à leurs problèmes quotidiens, à travers des livres et des règles évidentes à suivre à la lettre, ainsi qu'une nouvelle famille.

**But :**

Le but premier de l'église était tout bonnement d'amasser de plus en plus d'argent et de gagner de plus en plus de pouvoir, si possible en se substituant aux religions officielles. Mais depuis la



mort d'Hobart, les Zets qui ont pris le pouvoir souhaitent soumettre l'Humanité au nom de Traxas pour en faire une machine de guerre servant aveuglément ses noirs desseins.

### **Domaine d'Influence :**

Institution sociale (caritative), politique, administration

La Scientocratie a également pour particularité de se dissimuler derrière de nombreuses sociétés ou association sans liens apparents avec l'église, voici quelques exemples :

NavAs (Naval Association): officiellement la NavAs est un programme de remise en état de bateaux à des fins récréatives. Officieusement, il s'agit d'une véritable brigade de fidèles totalement endoctrinés et surentraînés, prête à tout pour protéger la Scientocratie. Les membres de la NavAs ne quittent leurs navires qu'en cas d'offensive et les Navires ne quittent quasi jamais les eaux internationales. On compte parmi les offensives de ces brigades des choses aussi variées que : le chantage, l'enlèvement, la séquestration, le meurtre.

Atout-Futur : Atout-futur est une école privée proposant à quelques enfants privilégiés un encadrement complet dans un cadre idéal et le tout pour un coût modique. Il n'y a, bien entendu, aucune volonté de bénévolat dans cette institution, sous prétexte de venir en aide à des enfants prometteurs, la Scientocratie rassemble des vecteurs et les endoctrine pour en faire la future élite de l'église.

Neuropharm : Neuropharm est un des plus important groupe pharmaceutique international. Il appartient entièrement à l'église et lui sert à développer toutes sortes de drogues ou de vaccins qui pourraient aider à asseoir le pouvoir de l'église.

### **Ennemis :**

Francs maçons, Rose croix, Hashashins

### **Personnalité importantes :**

Tim Calahan

#### **Histoire :**

Tim est un Américain ordinaire issu d'une famille disfonctionnelle assez banale et ayant eu une scolarité plutôt chaotique. Handicapé par une importante dyslexie, il enchaîne les petits boulots et se lance dans le mannequina pour essayer de vaincre sa timidité malade. L'église le repère grâce à son orthophoniste et décide de miser sur lui ainsi que sur plusieurs autres acteurs débutants. Clyde sera le meilleur investissement de la Scientocratie puisqu'il deviendra une célébrité mondialement connue mais surtout un excellent porte-parole après la mort de John Hobart

#### **Apparence :**

Petit brun aux yeux clairs avec beaucoup de charme.

#### **Caractéristiques :**

Animalité : 1

Humanité : 6

Divinité : 2



**Age** : 35

**Existence** : 100

**Dé(s) de Ka** : 2

**Pouvoirs** : X

**Avantage/handicap** :

famille décomposée(-1), croyance(- 5), don Juan(-2), frimeur(-2), problème émotionnel(-2), utopiste(-2), petit(-2), Revenu(+7), membre d'un groupe(+6), renommée(+ 5), Grâce (+4),

**Compétences** : Culture générale 3, Etiquette 3, Informatique 2, Langue 2, Législation 2, Politique 2, Système D 2, Acrobatie 2, Arme à feu 2, Athlétisme 2, Attention 2, Bagarre 2, Charme 4, Comédie 3, Commandement 1, Encaissement 2, Escalader 2, Esquive 2, Intimidation 1, Nager 2,

Mr Red, mr Blue, mr White, mr Black, mr Pink et mr Yellow:

**Histoire** :

Sortie de nulle part en 1986, peu après la disparition de John Hobart, les membres du conseil prennent la direction de l'église sans que personne n'ose vraiment les contredire. Ce que tout le monde ignore c'est que les six membres du conseil sont des Zets ayant pris le contrôle de leurs hôtes humains et souhaitant s'assurer que la Scientocratie, loin de devenir une gêne au grand tyran Traxas, devienne au contraire sa meilleure arme. Farouches opposants du régime tyrannique de Traxas, les six subirent tout l'arsenal psychomanipulatoire de Traxas. Soumis par ses Religientraves, ils devinrent au fil des siècles ses chiens les plus zélés, luttant pour s'assurer que Traxas puisse diffuser et asseoir définitivement sa béatitude dans tout l'univers. Longtemps repoussés par John Hobart, ils finirent par l'étouffer sous le poids de sa propre mégalomanie et ainsi à prendre le contrôle de la seule institution pouvant encore lutter contre Traxas. Hobart est cryodétenu depuis dans les sous-bassement de l'église principale.

**Apparence** :

Les six membres du conseil ont une apparence identique, ce sont des hommes aux traits durs et aux cheveux sombres toujours habillé de costumes noirs et de lunettes noires. La seule façon de les distinguer réside dans la teinte de leur verre qui est identique à leur nom.

**Caractéristiques** :

Animalité : 1

Humanité : 6

Divinité : 6

Age : ?

Existence : 60

Dé(s) de Ka : 2

Pouvoirs :

- **Religientrave** : (score nécessaire :-11)



**Description :** les six Zets ont appris cette technique lors de leur endoctrinement elle permet de soumettre un esprit à la religion Scientocrate, et de faire de la victime un parfait dévot servile durant une journée entière.

(1) **Objectif :** êtres humains (- 3)

(2) **Envergure:** 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)

(3) **Durée :** 1 journée (-2)

(4) **Cible(s) :** 1(0)

(5) **Portée :** au touché (-1)

(6) **Effets :** mutation : Transfiguration: permet d'ajouter le handicap Croyance -4 à la cible(-3)

(7) **Dégâts :** Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

#### **Avantage/handicap :**

Étranger(- 2), secret(- 2), J'ai vu ça sur Arte(+ 2), mémoire photographique(+ 2), Clarté de pensée(+3), vif d'esprit(+3), volonté de fer(+3), triste sire(-2), Don(+5), Résistant(+4), survivant(+5), ultime ressource(+5), chef d'un groupe(+ 5),

#### **Compétences :**

Biologie 5, Chimie 5, Culture générale 5, Don 5, Electronique 5, Informatique 5, Langue 5, Physique 5, Lazer 5, Commandement 5, Encaissement 5, Esquive 5, Intimidation 5,

#### **Objets :**

Lazer : bonus au dégâts +15

## - Les maîtres du jeu (KaBaAl)

#### **Présentation :**

À l'instar des Hashashins, cette faction fait partie des rares à bénéficier d'un statu quo vis-à-vis des autres. La KaBaAl contrôle le village, une sorte de cimetière des éléphants où les factions remettent leurs agents trop dangereux pour continuer à vivre mais trop important pour pouvoir être éliminé. En dehors de cela on ne sait quasi rien de cette faction et de ses membres, et encore moins de ses buts réels.

La seule certitude concernant la KaBaAl est que leur conception du monde tourne autour du jeu et que tout semble chez eux s'y rapporter.

#### **Histoire :**

L'origine de cette mystérieuse société remonte aux prémices de l'Humanité, alors que l'homme s'éveillait peu à peu à la civilisation, **Kether**, le leader incontesté des supérieurs invisibles, tenta de hâter le processus d'évolution humaine. Il jeta ainsi son dévolu sur une petite île isolée où, sous couvert de divinité, il commença à faire changer les choses. Il éduqua les habitants par le biais de jeux et d'énigmes qui permirent à cette population d'ouvrir son esprit et de commencer à aborder des concepts révolutionnaires. Ainsi apparurent vite : démocratie, thermes, tout à l'égout, et chaque jour semblait apporter son lot d'innovation. Les graines qu'avait plantées Kether



poussaient au-delà de toute espérance. Il décida donc de laisser sa création libre de s'épanouir seule. Mais lorsque l'arbre pousse trop vite il ploie parfois sous son poids et sans la surveillance clairvoyante de Kether, le même savoir qui rendait cette île hors du commun en provoqua sa destruction, apprenant leur dernière et plus importante leçon aux rares survivants : Mal utilisé le savoir est dangereux !

Conscients de cela les survivants se dispersèrent sur la surface du globe dans le but d'éduquer leurs contemporains en utilisant les jeux qui avaient éveillé leur conscience, mais en s'assurant bien d'enseigner essentiellement les valeurs qui empêcheraient un nouveau désastre de se produire. Les survivants gardèrent le contact les uns avec les autres et se tinrent régulièrement informés des actions de chacun, ainsi naquirent les maîtres du Jeu.

Toutefois, les premières références sur « les maîtres du jeu » (nom qu'on leur a donné faute d'en connaître le vrai) date de l'entre-deux-guerres et de la création du Village. Mais des rumeurs persistantes, insinué par **Malkouth**, laissent à entendre que cette société serait à l'origine de l'invention du tarot et que son existence remonterait peut-être à l'aube de l'Humanité, selon le principe simpliste que « le jeu » existe depuis que l'homme connaît l'ennui et que l'ennui existe depuis que l'homme existe. (une lecture rapide de l'origine prouvant même que l'ennui existait bien avant l'homme..)

Bref la première manifestation recensé et exacte de cette société est la création du village durant l'entre-deux-guerres. Une série télé sera d'ailleurs réalisée pour dénoncer ce village, la société ne fit rien pour interdire la série, cela les amusant sûrement et l'aspect trop science-fiction de celle-ci ne permettant pas au public de croire à cette histoire. Aujourd'hui encore, nul ne sait exactement où se situe le village, même si celui-ci est toujours en activité. A sa création, la société a conclu un accord avec l'ensemble des camps, le village servirait à stocker tout agent rebelle, afin d'éviter qu'ils ne trahissent. Ceci simplifia grandement la vie des services d'espionnages, déjà suffisamment complexe et permit à la société d'acquérir un certain pouvoir et un certain savoir.

Aujourd'hui encore, cette société possède un pouvoir énorme, **Kether** semble l'avoir complètement abandonné à elle-même respectant ainsi la charte de son peuple. Toutefois, certaines actions de cette société contrecarrant directement le mécanisme bien huilé de Malkouth laisse planer un doute quant à l'abandon réel de Kether.

### **Modus operandis :**

**Jeu (définition) :** action concernant une ou plusieurs personnes dont la finalité induit un présent pour au moins un des participants, qu'il soit d'ordre matériel ou pas.

Le jeu induit ainsi, par exemple, du plaisir ou un enseignement: voir les deux !

### **Recrutement :**

Les maîtres du jeu semblent avoir le recrutement le plus sélectif de toutes les sociétés, leurs critères d'évaluations étant de plus totalement inconnu. Quoi qu'il en soit, le système est simple, les membres potentiels sont soumis sans le savoir à un jeu, en général grandeur nature. S'ils s'en sortent (car souvent leurs vies sont mises en danger) ils peuvent alors choisir de devenir membres. En général, les candidats ont déjà un certain goût du jeu, et si l'expérience ne les séduit pas toujours, elle peut même parfois les dégoûter du jeu.



**But :**

Le but ultime de cette société est de favoriser au mieux l'éveil de l'Humanité, pour cela elle utilise le jeu, considéré comme le meilleur procédé d'enseignement. Les maîtres du jeu ne considèrent pas la mort comme une fin en soi, estimant au contraire qu'elle est parfois nécessaire : la destruction d'Atlantis étant à l'origine de leur rassemblement.

**Domaine d'Influence :**

La KaBaAl est fortement implanté dans l'Industrie du divertissement, mais également dans les réseaux d'espionnage et de contre-espionnage.

**Ennemis :**

Malkouth et ses envoyés

**Personnalités importantes :**

**Numéro 2 :**

**Histoire :**

Le véritable nom de Numéro 2 s'est perdu dans le temps. Celui-ci est probablement le dernier survivant de l'Atlantide, et donc de la création de la KaBaAl. Il ne doit sa survie qu'à un rituel qui a mal tourné peu avant la destruction de l'Atlantide et qui a complètement bouleversé sa physionomie, la rendant totalement malléable et ôtant sur elle l'emprise du temps. Tout comme les autres survivants, Numéro 2 a traversé le monde, mais également les siècles, pour enseigner son savoir. Lorsque l'idée du village apparut, il se proposa d'office pour le diriger. Le monde commençait déjà à tourner trop vite pour lui et il ressentait le besoin de s'exiler. Aujourd'hui, il est complètement incapable de quitter le village, le monde extérieur le terrifiant, même s'il ne l'admettra jamais. Si Numéro 2 a choisi ce nom, c'est parce qu'il est l'un des rares à se rappeler de Kether, et qu'il considère que c'est lui le numéro 1 de la KaBaAl.

**Apparence :**

Numéro 2 ne passe pas un jour dans la même apparence, il peut aussi bien être un homme qu'une femme, un enfant qu'un vieillard, toutefois, sa véritable apparence telle qu'elle lui a été conféré par le rituel et celle d'une énorme boule blanche élastique.

**Caractéristiques :**

Animalité : 1

Humanité : 5

Divinité : 8

Age : plusieurs milliers d'années

Existence : 60

Dé(s) de Ka : 2

Pouvoirs :

- **Polymorphie** : (score nécessaire :-20)

**Description** : Numéro 2 peut prendre n'importe quelle apparence, quelle soit humaine ou non, dans les limites de sa propre matière physique



- (1) **Objectif** : êtres humains (- 3)
- (2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)
- (3) **Durée** : pas de limite (-10)
- (4) **Cible(s)** : 1(0)
- (5) **Portée** : soi (0)
- (6) **Effets** : mutation : Transsubstantiation : (-5)
- (7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

**Avantage/handicap :**

Âge(+3), voyageur(+2) don(+5), régénération(+5), Immortel(+6. Il faut attaquer sa sphère de Divinité pour le tuer, ce qui correspondrait en jeu par désintégrer son corps), vieux singe(+2), phobie(Ochlophobie -5), phobie (cyberphobie -3), Vieux jeu(-3)

**Compétences :**

Biologie 3, Chimie 3, Comptabilité 3, Connaissance de la rue 3, Culture générale 8, Electronique 3, Enseigner 8, Etiquette 5, Langue 10(considérez qu'il parle toutes les langues sans accent), Législation 3, Mécanique 3, Médecine 3, Occultisme 5, Physique 1, Politique 5, Psychanalyse 5, Système D 5, Acrobatie 3, Attaque épée 5, Attaque pistolet 3, Art 3, Athlétisme 3, Attention 3, Bagarre 3, Charme 3, Chercher 3, Conduire 1, Comédie 5, Commandement 3, Discrétion 3, Encaissement 5, Esquive 5, Intimidation 3, Méditations 5, Nager 3, Survie 5.

- **L'œil vert** (La fraternité du Serpent- les illuminés de Bavière – Illuminati –Skull and bones)

**Présentation :**

Sataniste convaincu, les illuminés de Bavière devinrent au fil de leur conquête du monde « l'œil vert ». Aujourd'hui à la tête du pays le plus puissant de la planète, leur but ne change pas : la domination globale.

**Histoire :**

Les origines de l'œil vert remonte bien avant celle de l'Humanité et plus exactement à 65 millions d'années avant notre ère, alors que les Dinosaures s'éteignent suite à un grand cataclysme. Une espèce de dinosaures, plus chétifs mais bien plus intelligents que les autres, réussit à survivre en se repliant dans de profondes cavernes souterraines. L'espèce poursuivra son évolution loin de tout sur le continent de Mû et bâtera de fastueuses cités alors que les premiers hominidés apparaissent seulement sur les autres continents. Lorsque Malkouth découvrira cette civilisation, il reconnaîtra en eux ses fidèles compagnons et décidera de les guider dans leur évolution. Les reptiliens, ainsi nommé pour leurs traits physiques communs avec leurs ancêtres reptiles, se montreront avides de profiter du savoir de Malkouth, et le vénéreront comme un dieu. Mais bientôt, Malkouth réalisera que ses fidèles ne font que se servir de lui pour augmenter leur puissance et devenir les maîtres incontestés de la terre. Furieux de cette trahison, Malkouth retournera leur sinistre machination contre les reptiliens les chassants pour toujours de la terre, les piégeant dans l'une des nombreuses strates de l'Agartha. Incapable de s'en prendre à nouveau



à la terre, les reptiliens ruminèrent leur rancœur jusqu'au jour où l'un d'entre eux découvrit une solution. Avec de l'entraînement, les plus puissants d'entre eux pouvaient prendre possession des corps des humains pour une courte période et ainsi influencer la terre. Ils influencèrent ainsi le destin de l'Atlantide, causant la destruction de cette civilisation en essayant d'en prendre le contrôle. Cette destruction fut vécue par les reptiliens comme un demi-succès ; bien sur ils n'avaient pas trouvé de solution à leur problème, mais ils avaient vaincu une puissante civilisation et cela sans même être inquiété. Ils poursuivirent donc leurs recherches, se mêlant aux hommes des quatre coins du monde. Ils perfectionnèrent leurs procédés pour pénétrer notre monde, utilisant notamment la sorcellerie et inventant des rituels censés rendre les hommes plus puissants, mais en réalité ne faisant que faciliter la possession du corps humain. Aux alentours de -4000AVJC, certains Reptiliens se réunissent en Egypte sous le nom des Fils du serpent, et vénèrent Seth, un reptilien particulièrement puissant et ambitieux. Le groupe se dissoudra sous des pressions multiples et rejoindra plus tard les Francs maçons lors de leur création. Les francs maçons furent une véritable aubaine pour les reptiliens et leur permirent de s'infiltrer encore plus facilement dans les divers milieux qui pouvaient leur être utile.

Aux alentours du douzième siècle, la majorité des Reptiliens rassemblé au sein de l'élite d'une loge maçonnique Allemande, lassé de partager son savoir avec des béotiens sans envergure, décide de rompre les ponts et prends le nom des Illuminés de Bavière. Usant de magie sans vergogne, ils tirèrent rapidement les ficelles de la politique du pays. Toutefois, sous les pressions Maçonniques et Rosicruciennes, le groupe du se faire à nouveau discret. Il éclata alors pour se déverser sur le monde comme la peste. Agissant dans l'ombre, leur influence se focalisa au 18ème siècle sur les Etats-Unis infiltrant leur pouvoir au plus haut niveau, ils participèrent même à l'écriture de la constitution.

Au 19ème siècle, sur de leur influence sur le pays, ils prennent pour nom L'œil vert, comme le symbole qui orne les billets américains. Aujourd'hui encore aucune décision politique ne se prend dans ce pays sans l'aval de cette société.

### **Modus Operandis :**

Tout est bon pour cette secte : endoctrinement, chantage, meurtre et, bien entendu : Magie noire. Seuls les plus éminents membres de l'œil vert maîtrisent la magie et dirigent des rituels mais la société contient également de nombreux politiques, avocats ou homme d'influence, on leur suppose même plusieurs représentant religieux d'importance.

### **Recrutement :**

Le mot d'ordre de l'œil vert est la manipulation, ils usent donc de toutes sortes de moyen pour augmenter leur rang. Si les cibles de choix se voient recevoir des propositions sans pareille, les autres ont droit à un vaste panel de possibilités: du chantage aux menaces en passant par la possession. Tous les membres de l'organisation possédant des postes clés sont des Reptiliens

### **But :**

Le but de l'œil vert est de contrôler le monde, mais surtout les Reptiliens veulent faire revenir Mû et les leurs sur terre afin qu'ils puissent contrôler les humains en utilisant leur propre corps et non en possédant de vulgaires humains.



### **Domaine d'Influence :**

De tout temps, les Reptiliens ont influencé toutes sortes de milieux à travers le monde grâce aux Francs maçons. Depuis le 18ème siècle, leur influence s'est recentré sur la classe politique (avec une préférence pour les parties extrémistes et/ou religieux), l'occultisme (essentiellement le Satanisme), et tout ce qui touche à l'extrême droite. Leur influence se focalise toutefois presque exclusivement sur les Etats-Unis qu'ils contrôlent toutefois quasi-complètement, pouvant notamment décider du résultat de toutes les élections.

### **Ennemis :**

Scientocratie, Franc Maçons, Rose croix, Hashashins.

### **Personnalités importantes :**

Will Bates

#### **Histoire :**

Petit génie de l'informatique, Will est contacté par les skulls and bones durant ses études. À l'âge de 20 ans, il monte sa société d'informatique CompuSoft, rachète le système d'exploitation DO, puis crée son propre système d'exploitation : Doors. CompuSoft obtient rapidement une situation de quasi-monopole et Will devient l'homme le plus riche du monde plusieurs années de suite. Les reptiliens décident qu'il est devenu un élément de choix pour une possession, il l'effectue donc en 2008 en lui injectant Seth, et force Will à quitter son entreprise afin de le rendre moins exposé. Seth travaille depuis sur un nouveau système d'exploitation : Portal, qui mêlera informatique et magie et devrait permettre le retour de Mû.

#### **Apparence :**

Will a un physique plutôt quelconque, il n'est pas très grand et porte des lunettes.

#### **Caractéristiques :**

Animalité : 1

Humanité : 3

Divinité : 8

Age : la soixantaine

Existence : 100

Pouvoirs : X

Compétences :

Culture générale 5, Etiquette 3, Informatique 8, Langue Anglais 6, Occultisme 8, Politique 4, Attention 3, Chercher 3, Commandement 4, Encaissement 3, Intimidation 3, Méditations 5, Sorcellerie 8

#### **Avantage/handicap :**

sorcier(+7), génie(+3), folie(Mégalo manie, - 2), Lunatique(-5), Souffle court(-2), Maladroit (-3), Revenu(+ 8), Influences(administration, + 5), Renommée(+ 5), Ennemi(Les ennemis du capitalisme, - 5), Fade(-1)



## - (l'inconnu)

### **Présentation :**

Rien n'a filtré sur ce groupe dont le seul but semble être l'extermination de toutes étrangetés. Ils apparaissent dès qu'un événement bizarre prend trop d'ampleur, et disparaissent une fois le problème réglé. Personne n'a jamais réussi à en capturer un, pas même à récupérer un cadavre.

### **Histoire :**

L'inconnu a commencé à apparaître vers le siècle des lumières, avec l'apparition de la science et de la logique. Il s'agit en fait d'une manifestation de l'inconscient collectif Humain destiné à leur permettre de préserver leur monde suffisamment logique pour qu'il puisse l'appréhender sans perdre la raison. Dans ce monde rassurant, il n'y a pas de place pour l'imprévisible et la magie : c'est de ça dont l'inconnu est le garant.

### **Modus operandis :**

Quelle que soit l'époque, l'inconnu est toujours d'une banalité outrancière, c'est pourquoi, de nos jours, elle affiche un aspect d'hommes en noir. En général, ces agents apparaissent à la place de l'un des témoins lorsque des Ordinaires assistent à une manifestation « magique ». Lorsque celle-ci est trop importante, les « agents » apparaissent dans un van noir banalisé dés. Plus la manifestation est importante plus le nombre d'agent sera conséquent pour la juguler. Les agents neutralisent la, ou les, source(s) du problème et tout ce qui se met en travers de leur chemin. Ensuite ils font disparaître preuves et témoins afin que l'incident soit oublié. Les preuves qu'ils peuvent laisser derrière eux ne mènent jamais nulle part et se perdent souvent avant même d'avoir pu être étudié.

### **Recrutement :**

En dehors de leur phase d'activité, les agents de l'inconnu n'existent pas vraiment. Tout être humain ordinaire peut potentiellement devenir un agent de l'inconnu.

### **But :**

Préserver la réalité.

### **Domaine d'Influence :**

Aucun

### **Personnalités importantes :**

Aucune, ces membres semblent tous rigoureusement identiques. (voir le bestiaire pour avoir les caractéristiques)

### **Ennemis :**

Tout ce qui menace l'équilibre de l'Ordinaire.



## - Les Rois du monde (les supérieurs invisibles)

### **Présentation :**

Ce sont les 9. Volontairement exilé sur Terre pour veiller sur leurs frères, ils oeuvrent pour qu'un jour l'Humanité redevienne ce qu'elle n'aurait jamais du cesser d'être. Ils contrôlent tout, plus ou moins indirectement et seul l'Inconnu et les Templiers échappent à leur contrôle.

### **Histoire :**

(voir les origines du monde de Théorem)

### **Modus operandis :**

De nos jours, les 9 sont devenu des divinités oubliées, pale reflet de ce qu'ils furent jadis, ils incarnent chacun la qualité qui leur est propre et tente de guider l'Humanité en ce sens. Kether est leur chef incontesté, ils le suivent sans discuter et sans se douter du but qu'il poursuit. Les 9 ne se réunissent qu'une fois par an au cœur de l'Agartha, dans la 10ème strates, l'occasion pour Kether de donner ses directives pour l'année à venir.

### **But :**

Tous veulent favoriser au mieux l'évolution Humaine, mais Kether les guide surtout pour qu'ils puissent retourner à la béatitude originelle.

### **Domaine d'Influence :**

**TOUT**

### **Personnalités importantes :**

#### **Malkouth et Kether :**

Ils sont ce qui se rapproche le plus d'un dieu sur terre, ils savent tout, peuvent tout et passent leur éternité à s'affronter pour le destin de l'Humanité. Là où Kether veut que l'Humanité puisse à nouveau rejoindre le grand tout, Malkouth veut devenir Dieu et régner sur l'Univers. Ils n'ont à craindre qu'eux-mêmes et l'Inconnu. Leur statu quo ne se résoudra qu'avec l'aide de l'Humanité.

*Retrouvez la suite des règles du Jeu de Rôle ainsi que les premiers chapitres du roman et des nouvelles inspirées de l'univers sur notre site: <http://theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>*

