



La Confrérie



dimanche 8 juillet 2012, par [rodi](#)

Origines

Les origines de la Confrérie remontent à l'Antiquité. En 70 après Jésus Christ, lorsque les Romains, en répression des révoltes juives, détruisirent pour la seconde fois le Temple de Salomon, une dizaine de kabbalistes furent choisis pour protéger le plus grand trésor du peuple hébreu, l'Arche d'Alliance, portant en son sein, les Tables de la Loi sur lesquelles étaient gravés les 10 Commandements reçus par Moïse. C'est ainsi que les armées romaines de Titus ne trouvèrent jamais rien dans le Saint des Saints tandis que la diaspora juive commençait et cela pour des siècles.

Les kabbalistes réussirent donc à fuir de Jérusalem emmenant avec eux l'Arche, les Tables de la Loi mais aussi de très nombreux textes d'une très grande sagesse cachée aux yeux de tous depuis des siècles. Ces textes compilaient toutes les recherches effectuées par les kabbalistes depuis les origines de cette [science](#). Les membres de ce qui devint très vite la Confrérie se séparèrent, emmenant avec eux une partie des précieux manuscrits. Chacun promit également de conserver le secret de la Confrérie et de continuer à effectuer des recherches permettant d'accéder à Kether, la séphira où trône l'Eternel... Aucun d'eux ne la trouva mais le secret fut conservé intact. Chaque membre, porteur d'un tatouage

distinctif, un alpha et un oméga, se devait, et se doit encore, de former un successeur et de lui révéler les secrets de la Confrérie avant sa mort.

Avec le temps, les sciences de chacun se perfectionnèrent. Chaque disciple, avant de devenir maître, héritait des connaissances de son successeur. C'est ainsi, que cachés aux yeux de tous, les très rares membres de la Confrérie, sont désormais les possesseurs d'un savoir ancestral et gigantesque. Nombreux furent ceux qui inspirèrent les grands génies de l'humanité comme de Vinci, Copernic ou James Watt pendant que d'autres noyautaient les communautés occultes qu'étaient la Franc Maçonnerie ou les Templiers et leurs dérivés... Quelques uns firent aussi le choix de quitter le Vieux Monde vers ce Nouveau plein de promesses. Et ces pionniers sont à l'origine de la Confrérie tels que vos personnages la rencontreront. Trois d'entre eux comprirent très vite que les événements actuels étaient le fait d'une très puissante magie et que beaucoup de secrets se trouvaient dans les séphira les plus élevés des mondes éthérés... A la suite de nombreuses recherches, l'un d'eux saisit l'importance de cette nouvelle ressource qu'était la roche fantôme. Il contacta deux de ses frères du continent nord américain et leur proposa d'orienter leurs recherches vers cette roche et d'essayer de la comprendre. Ils

devinrent ainsi, tels les alchimistes médiévaux, des artisans magiques de la matière. Continuant, en parallèle leurs voyages kabbalistiques, ils devinrent les premiers techno-mages de l'histoire du monde...

Membres

Trois membres de la Confrérie se trouvent actuellement dans le Weird. Si d'autres sont en action en Europe, en Amérique du Sud et en Asie, seuls ces trois nous intéressent.



Le premier d'entre eux, le plus puissant sans aucun doute, se fait appeler **Prométhée**. C'est lui qui a décidé d'étudier la Roche fantôme, créant ainsi une nouvelle science, bien plus puissante que toutes les autres et potentiellement omnipotente, pour qui saurait la contrôler. La toute puissance de l'esprit mêlée à des technologies d'une puissance jamais vue jusqu'ici... Mais même Prométhée en est encore loin bien qu'il s'en approche... Prométhée se cache à Denver dans les caves d'une usine désaffectée dans les [quartiers Nord de la ville](#) dans lesquels se trouvent les

nombreux entrepôts destinés aux marchandises venant de la gare. Il a, grâce à des ressources financières colossales, aménagé les sous sols et dispose d'un laboratoire digne de ce dont pourrait rêver de nombreux savants fous du Weird. Alambics, fours, balances, fioles par centaines, manuscrits anciens et bien d'autres instruments à l'utilité sûrement inconnue des personnages trônent au milieu d'un vaste espace clos de murs de verres fumés. Hautement blindés, ils sont l'oeuvre de Prométhée et sont sa première réussite de techno-mage. A l'entrée du sous sol, un sas fait de ce verre quasi indestructible permet d'entrer dans le labo. Des lance flammes miniatures sont enchâssés dans les parois et sont prêts à réduire en cendres tout intrus indésirable...

Prométhée est un homme froid et prêt à tout pour parvenir à ses fins. Rencontrer Dieu. Selon lui, seules des recherches de plus en plus difficiles et interdites le mèneront sur cette voie. Il haïra les personnages comme il hait l'humanité. Il n'a de ce fait pas de disciple et est de toute façon convaincu que d'ici la fin de la vie, il aura obtenu toutes les réponses à ces questions, atteignant ainsi l'Oméga et mettant de facto un terme à la Confrérie. C'est un homme détestable et misanthrope, ni bon, ni mauvais, dont l'appartenance à la Confrérie surprendra sûrement les personnages, tant les autres membres sont bons et charitables...



Socrates est le deuxième membre de la Confrérie présent dans le Weird. Longtemps, il est resté à Washington, profitant de la présence de nombreuses bibliothèques occultes. Il est venu s'installer à Denver, la Grande Babylone, suite à l'invitation de Prométhée. Il a choisi une ancienne église à l'abandon, située non loin d'un saloon très fréquenté, l'[Infierno Saloon](#). A la différence de son confrère et de son laboratoire ultra moderne, il a préféré l'obscurité et le désordre de la crypte de la vieille église. Sur les murs sont alignés des centaines de manuscrits anciens (latin, grec, araméen, hébreu, hiéroglyphes...) et de livres aux reliures précieuses. Il a également disposé quelques toiles de maître datant de la Renaissance sur des chevalets d'un autre âge... Au centre de ce bazar digne des cabinets de sorciers médiévaux se trouve un grand plan de travail sur laquelle **Socrates** regroupe tous ses ustensiles d'alchimie.

Socrates ne sort jamais de sa crypte, préférant utiliser les talents de discrétion de son jeune disciple, lui aussi reconnaissable par un tatouage. Il porte également une combinaison intégrale pour protéger son corps fragilisé par une maladie de peau due à ses travaux alchimiques... Mais la réalité est toute autre, le

vieux savant n'est pas celui qu'il dit. C'est un autre homme, vieux de plus de 350 ans. Un alchimiste qui a découvert le secret de l'immortalité... Outre les tableaux, un indice se terre parmi tous les manuscrits. Le vieil alchimiste a en effet récupéré l'original de l'Homme de Vitruve de Léonard de Vinci sur lequel un érudit pourrait lire, dans le langage codé du génie de la Renaissance, "*A mon ami Socrates*"...



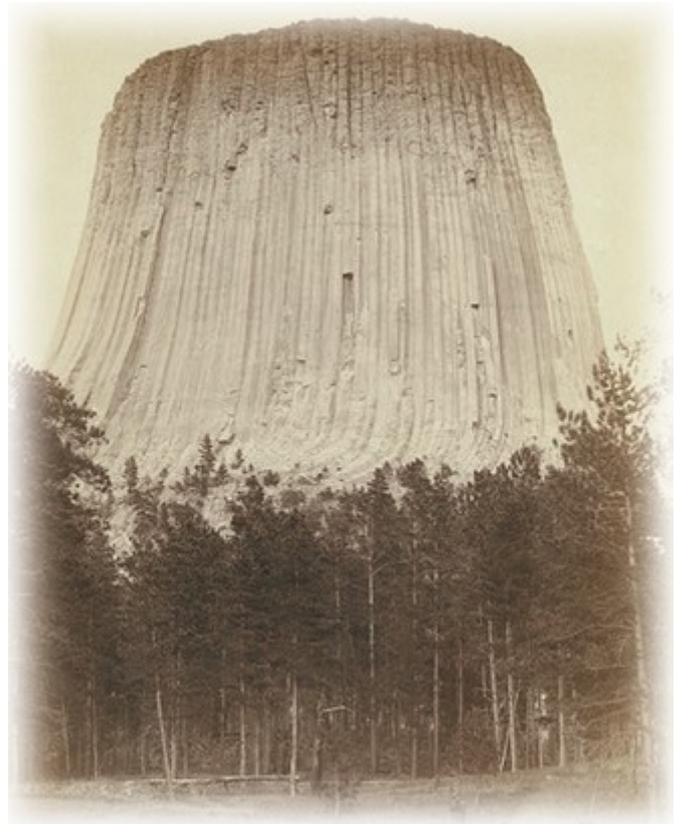
Leandro, qui possède une vie publique et que personne n'appelle Demetrius, est un homme courtois et très sympathique, bien loin de la froideur de **Prométhée** ou du mystère de **Socrates**. Il traite ainsi très bien son disciple, Karl. Il s'agit d'un adolescent qu'il a recueilli dans l'orphelinat de la Veuve Grist. Il entretient également de très bonnes relations avec Warwick, l'érudit, spécialiste de livres anciens de Grisaille City. Malgré toutes ses qualités scientifiques mais aussi humaine, **Demetrius** est un être dont il faudra se méfier. A la différence des deux autres, il s'est adonné aux recherches telles que les pratiques les savants fous du Weird, abandonnant peu à peu les obligations religieuses de la kabbale. Il a ainsi fait un pacte avec un manitou très puissant qui

l'aide régulièrement dans ses travaux et ce de façon exclusive. **Demetrius** n'a rien vu venir, mais il arrive au manitou de prendre le contrôle, comme cela se produit parfois chez les déterrés...

La boîte de Pandore

Bien qu'elle ne soit que peu développée dans la Version Française, la Tour du Diable, Matteo Teepee en langue Sioux, joue un rôle central dans la Version Originale puisque la fin de campagne Devil's Tower. Cette fin, digne d'un donjon, mais pas de notre jeu favori ne m'ayant pas plu, en voici une version alternative.

Matteo Teepee se trouve en plein coeur de la Nation Sioux, à quelques jours de Deadwood. C'est un lieu sacré de la plus grande importance pour les tribus de la région mais aussi un lieu stratégique dans la grande bataille que connaît le Weird... Un gigantesque passage vers les terres des Morts se trouve en effet dans les entrailles de cette édifice minéral des plus impressionnants. Ce passage fut fermé par un puissant rituel chamanique qui finit malheureusement par céder peu de temps après le Jugement. Ainsi, de puissants manitous commencèrent à s'emparer du lieu et à le hanter en attendant de pouvoir prendre le contrôle des Black Hills...



En 1872, suite à de nombreuses et vaines tentatives de reprise de contrôle de ce lieu sacré, les Sioux acceptèrent l'aide d'un allié peu commun, en la personne de Kang, le mage noir, leader de l'Iron Dragon, une compagnie de chemin de fer... Ce dernier, en échange de la possibilité de s'installer en territoire sioux et d'y installer la maison mère de sa compagnie, tout en profitant des richesses quasi inépuisables de Roche fantôme, devait sécuriser la Tour du Diable et tenir le portail fermé. Il y envoya donc les meilleurs parmi les meilleurs de ses troupes, ses samouraïs. Dans un premier temps, les assauts répétés des créatures maléfiques furent endigués, mais leur flot discontinu l'obligea à chercher ailleurs. C'est ainsi qu'il prit contact avec une cabale de savants fous de Denver dont il avait entendu parler via ses espions présents sur place. Il contacta donc Prométhée et lui fit part de son problème. Prométhée accepta le challenge et mit au point les plans d'une machine techno-magique capable de résister aux créatures du Jugement.

Alliance pointue de magie kabbalistique et de sciences occultes, une porte fut construite. Il fut dans cette tâche aidé de ses deux frères de la Confrérie. Cette porte nécessitait seulement une quantité infinie de Roche fantôme mais Kang en disposait bien suffisamment. Début 1874, la machine, surnommée la Boîte de Pandore, on comprend pourquoi, était prête et fut installée dans le plus grand secret. Depuis, dans la Tour du Diable, une machine métallique ornée de nombreux glyphes ferment l'accès vers les Terres des Morts. Qui ouvrira la boîte provoquera la fin du monde... Telle la boîte de Pandore...

dans le métal de la Boîte de Pandore. A la fin du morceau, Prométhée a prévu que la puissance magique de la première machine soit dissoute...



Les plans de Stone

Quelques années plus tard, en tout début d'année 1776, Stone apprit par un savant de Roswell, responsable de l'espionnage industriel du Sud, que des savants de Denver avaient travaillé, peu de temps auparavant sur une machine maintenant un portail clos vers les Terres des Morts. Stone, dont le sang, mort, ne fit qu'un tour, retrouva bien vite Prométhée dans son laboratoire, pourtant ultra secret. Il ne fallut que peu de temps pour le convaincre de construire une nouvelle machine, encore plus audacieuse que la première. Il fallait en effet détruire un travail qu'il avait voulu indestructible, même par la plus grande magie... Des mois furent nécessaires pour percer les secrets que Dieu lui même, par la main de Prométhée, avait placé dans la Boîte de Pandore. C'est ainsi que de nouveaux plans furent mis au point. Pour accomplir ses sombres desseins, le kabbaliste demanda à Socrates de créer un parfum d'une complexité alchimique inégalée et à Demetrius de concevoir une boîte à musique dont la mélodie, couplée avec une forte énergie magique pourrait mettre en résonance le parfum. Cela devrait provoquer une réaction avec un autre parfum fusionné

Durant les travaux des techno-mages, Stone s'est lancé dans la recherche d'une puissance suffisante pour activer les différentes pièces de la nouvelle machine. Pour cela, il a prévu de récupérer la Pierre Noire dont a parlé le Tombstone Epitaph (voir les événements de la campagne Devil's Tower) et que Hellstromme vient de récupérer. Il a donc contacté un de ses hommes à Salt Lake City, Rex Tremendae, et lui a demandé de lui faire livrer à Lost Angels.

Malheureusement pour Stone, cela a laissé le temps à Demetrius de concevoir un plan pour que la seconde machine soit inefficace. Il est en effet opposé à l'idée que la Boîte de Pandore soit ouverte. Socrates et lui ont en effet été contraints de réaliser ces nouveaux travaux, chacun d'eux menacés par leur leader. Prométhée, pour obliger ses deux frères à effectuer leurs recherches, a juré à Socrates de révéler le secret de son immortalité à la Pinkerton et a fait enlever le fils de Demetrius, étudiant en philosophie à New York. Pourtant Demetrius a décidé de remplacer sa boîte à musique, placé dans un coffre de la Banque du Déseret, par une autre. Lorsque Stone s'en



rendra compte, sa vengeance sera terrible. Mais, ce n'est pas encore d'actualité car sa quête de la Pierre Noire lui prend tout son temps... Mais le temps viendra...

Les plans de Raven

Simultanément à tous ces événements, Raven s'agite dans l'ombre. Lui aussi est au courant de ce qui se passe à Matteo Teepee. Il s'y intéresse même de très près puisque ce lieu sacré de ses frères Sioux doit être le théâtre de l'avènement de ses Grands Maîtres. Selon lui, le Jugement ne s'est pas passé à Gettysburg, le 3 juillet 1863, mais il n'a fait que commencer. Et selon lui, toujours, ce gigantesque rituel doit se conclure, au sein même de la Tour du Diable, lorsque le portail vers la Terre des Morts sera béant.

La fin du Jugement est donc proche car le vieux susquehanna recherche les quatre crânes des shamans qui ont clos le portail pour la première fois, il y a de cela des siècles, afin de les souiller dans un rituel de magie noire destiné à ouvrir de nouveau le portail. Ces crânes ont été disséminés à travers tout le continent nord américain. Il en a pour le moment récupéré trois et vient d'apprendre que le dernier était entre les mains d'un homme appelé Colton [Cobb](#).

La fin du monde est proche et le temps des Justiciers arrive...

Sources des images : les différentes illustrations proviennent des bande dessinées **le Régulateur**, **le chant des Stryges** et **la Licorne**. Celle de la Tour du Diable est issue du site [Wyoming Tales & Trails](#).