

PaliM~~use~~seste N°23



Les chemins de l'Anti-Terre

*"Pour moi, l'histoire de France commence avec Clovis,
choisi comme roi de France par la tribu des Francs"*

Général de Gaulle

Palimpseste n°23

1 Les chemins de l'Anti-Terre

Scénario

Ce scénario est destiné à des joueurs, un meneur de jeu et une équipe de Nephilim expérimentés.

Avant-propos

Qui parmi les initiés ignore encore le rôle fondamental de la royauté française dans les luttes occultes dont notre pays a toujours été le terrain privilégié ? Que l'on examine de plus près les agissements de Louis XIV (dont le surnom de Roi Soleil n'est pas innocent) ou que l'on s'attarde sur les plans de Philippe le Bel qui causa la chute du Temple visible, le chercheur de vérité trouve toujours matière à spéculer. Terreau fertile des conspirations occultes, l'Histoire de France regorge de mystères qui font le bonheur de nombreuses sociétés secrètes. Ainsi, la très active Conjuración d'Arcadie mène des recherches approfondies sur le destin de la dynastie mérovingienne, objet des fantasmes d'une foule d'occultistes (voir *Les archives secrètes du duc de Saint-Amand*).

Mystères mérovingiens

La Conjuración d'Arcadie est menée par une poignée d'ésotéristes déterminés. Ceux-ci croient fermement que leur guide et chef incontesté, le comte Henri Edmond Planterre de Sainclard, est le descendant secret de la dynastie mérovingienne, dont l'ascendance est censée remonter à Jésus lui-même. Établis dans le sud de la France, les conjurés ont redoublé d'activité ces dernières années. La fièvre millénariste commence à monter dans tout le monde occidental et les conjurés sont persuadés que les Temps sont venus...

Entouré de mages et de personnalités influentes, le comte a commandité des recherches dans le but de revendiquer son héritage et surtout, de le comprendre. Parmi ses fidèles lieutenants, Hubert Despeyronat, un myste dissident, s'est tout particulièrement fait remarquer par sa dévorante soif de sagesse. Ce petit homme nerveux est, depuis quelque temps, sur la piste de l'un des secrets les mieux gardés des initiés mérovingiens.

Au fil de ses voyages, il a pu mettre la main sur des reliques, dont les crânes d'ancêtres supposés de Planterre de Sainclard. Tous présentent une caractéristique étrange : ils ont été trépanés de manière précise et certainement rituelle...

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

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

Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

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



CRÉDITS :

Casus Belli 93,
Les chemins de l'Anti-Terre,
de Stéphane Adamiak



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Grégoire Laakmann et Stéphane
Nicoulaud

Conversion Nephilim 4 par :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégoire Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

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

Contenu indépendant de la
gamme officielle



Le plus étonnant est que les ouvertures laissées par ces opérations sont fermées par des plaques d'or ciselées qui évoquent vaguement des opercules. Despeyronat a longuement étudié cette énigme avant de s'avouer vaincu... Jusqu'au jour où le Grand Palais, à Paris, a accueilli une exposition sur le haut Moyen Âge comprenant des pièces rares et inédites d'art mérovingien. Quelle n'a pas été la surprise de Despeyronat en apercevant dans le catalogue un crâne similaire à ceux qu'il avait découverts ! Non content de présenter les mêmes caractéristiques, celui de l'exposition est entièrement recouvert d'or finement ciselé et porte une somme incroyable d'inscriptions dans une langue inconnue des historiens.

Après consultation du cercle le plus secret de la Conjuración d'Arcadie, il a été décidé que la possession de cette relique était essentielle pour les desseins du Dauphin secret, le titre du comte parmi les conjurés. Toutefois, il faudrait jouer serré. Cette exposition est sous le feu des médias et d'autres sociétés secrètes sont certainement intéressées par ce trésor. Depuis que les conjurés multiplient les actions, ils se sentent surveillés de toutes parts. Les Mystères (cf. *Livre de base*, p. 163), notamment, semblent être très vigilants à leur égard.

Connaissant à la fois le dossier et les mystes, ses anciens initiateurs, Despeyronat a été investi de la direction des opérations.



Verrière à l'endroit de la coupole et des pendentifs, Wikipédia©

Le soldat des brumes

Despeyronat estime que, pour écarter à la fois la presse et les sociétés secrètes rivales, il est nécessaire de créer une diversion à grand spectacle. Et justement, en homme de ressources, il a exactement la personne adéquate sous la main...

Depuis peu, la Conjuración d'Arcadie gagne en influence dans la région d'Avignon. Il y a quelques mois, Despeyronat a recueilli un vagabond peu ordinaire, qui errait dans les rues de la Cité des Papes. Cet homme, qui s'est baptisé Legio, semble complètement fou. Il est hanté de visions apocalyptiques et morbides où il est question du monde des ténèbres, des titans et des fleuves de l'Hadès. Une personne ordinaire, entendant un tel discours, aurait remis le malheureux entre les mains « expertes » du système psychiatrique, mais Despeyronat est un ancien initié myste. Visiblement, ce clochard est allé en Hadès d'une manière ou d'une autre... De patients interrogatoires lui ont appris que Legio est le résultat d'une expérience des Vigilants Chasseurs de la Terre creuse, une chapelle des Mystères du Midi. Legio est marqué d'un trou au sommet du front, juste sous les cheveux. C'est la trace d'un rituel destiné à ouvrir son troisième œil. Cette opération était destinée à accroître les perceptions magiques d'une élite guerrière, les Soldats des brumes, entraînés à combattre les Nephilim à partir de l'Hadès. Malheureusement, cette expérience fut un échec. Les Soldats des brumes sombrèrent tous dans la folie.

Despeyronat offrit à Legio de le soulager de ses visions insupportables en échange de quelques services. Le myste renégat fabriqua alors un artefact inspiré des rituels de ponction du Ka, qu'il offrit à son nouveau protégé. Grâce à cet outil, les hallucinations de Legio disparaissent temporairement, à condition qu'il perce le crâne de ses victimes pour pomper une partie de leur Ka. Et si le Ka-Soleil est efficace, celui des Nephilim l'est encore plus ! Malgré son instabilité, Legio est ainsi devenu une véritable arme... que Despeyronat vient de lâcher sur la capitale.





Un coup faux, un coup faux, un coup vrai

Legio a été dépêché à Paris dans le but de s'en prendre aux Exégètes du Fleuve, la chapelle parisienne des Vigilants Chasseurs de la Terre creuse.

En effet, ces mystes sont, eux aussi, à la recherche des accès de l'Arcadie, cette terre mythique, secret des Mérovingiens, qui a donné son nom au groupe de Planterre de Sainclard. (cf. endadré « Une tête d'or, clef de l'Arcadie » ci-après). Pour les Exégètes, l'Arcadie a un lien avec l'Hadès et le destin du Titan du Midi. Ils sont au courant de l'existence de la Conjuraton et Despeyronat s'attend à ce qu'ils lui mettent des bâtons dans les roues. Il n'a pas eu beaucoup de mal à convaincre Legio de les tuer, après tout, ces mystes appartiennent à l'organisation qui l'a transformé en monstre à moitié dément...

Suivant les indications de son commanditaire, Legio a remonté la piste de Flamand et Bonpain, deux des membres des Exégètes. Il les a éliminés en signant ses crimes de manière à alerter les autres membres de la chapelle. Grâce à cette manœuvre, Despeyronat compte éloigner les mystes de l'exposition jusqu'au jour où il passera à l'action. De plus, quand Legio n'est pas en chasse, il reste aux abords de l'entrée du Grand Palais, afin de repérer toute personne suspecte grâce aux pouvoirs de son troisième œil.

Le côté morbide des mises en scène de Legio (*voir plus loin*) a bien entendu attiré l'attention des médias, qui commencent à parler d'un tueur en série. Les plus imaginatifs voient même dans cette affaire un lien avec le crâne trépané de l'exposition.

Profitant de la confusion, Despeyronat compte voler ce dernier avant de disparaître. Il aura fait d'une pierre deux coups en récupérant l'objet et en se débarrassant des mystes avant qu'ils n'aient le temps de lui nuire.

Les personnages peuvent être amenés dans cette lutte occulte de plusieurs manières. Tout d'abord, ils entendront certainement parler de l'exposition.



Une tête d'or, clef de l'Arcadie

La relique exposée au Grand Palais est une source de sagesse non négligeable. Si on dénombre cinq de ces crânes, celui-ci est la clef qui permet d'utiliser les quatre autres. Au crépuscule de la dynastie mérovingienne, les cinq descendants directs de Dagobert furent trépanés, afin d'être raccordés à une tête momifiée enfermée dans un globe de verre. Cette tête n'est autre que celle de Jean le Baptiste, l'un des initiateurs du projet Jésus.

Grâce à des secrets volés aux Nephilim, les mages aux ordres des Mérovingiens offrirent à leurs maîtres la possibilité de s'abreuver à cette source de savoir, ramenée en France par les ancêtres grecs des premiers rois francs. Pour profiter de ce trésor, les princes se raccordaient au globe à l'aide d'un tuyau. Leur Ka-Soleil activait alors la relique.

Si le rituel est respecté, Jean le Baptiste doit se « réveiller » pour délivrer des messages sibyllins dans la fameuse langue des oiseaux si chère aux occultistes. Bien sûr, pour que cette relique ne tombe pas entre de mauvaises mains, elle fut cachée dans la mythique Arcadie dont les Mérovingiens avaient la garde.

Vous vous interrogerez certainement sur le lien entre Hadès et l'Arcadie. Sachez que si les plans subtils connus des Nephilim sont le résultat transcendant de la cristallisation du Ka-Soleil des humains (cf. Codex Agarthas, p. 2), il existe des anti-akashas, plus souterrains qu'aériens. Ces Anti-Terres sont alimentés par l'orichalque de l'Hadès et accueillent tout ce qui peut être refoulé de l'inconscient collectif. Ces plans sont bien souvent morbides et sclérosés, viciés par l'orichalque irradiant des abysses.

Chronologie

J-4 : Ouverture de l'exposition

J-3 : Legio trépane Flamand

J-1 : C'est au tour de Bonpain d'être assassiné

J : Début du scénario. Les Nephilim commencent à s'intéresser à l'affaire

J+2 : Nouveau meurtre

J+5 : Cambriolage audacieux du Grand Palais par les sbires de Despeyronat





Entrée en scène des Nephilim

Le tapage médiatique qui entoure la découverte récente du fameux crâne d'or devrait exciter leur soif d'ancien savoir. De plus, s'ils ont déjà été confrontés à la Conjuración d'Arcadie, la seule mention des Mérovingiens devrait les faire réagir.

Simultanément, la découverte de deux cadavres au front percé commence à défrayer la chronique des journaux de la capitale. La nature énigmatique de ces meurtres devrait encourager les Nephilim à aller voir de plus près ce qui se trame.

Si jamais votre groupe ne répond pas à l'appel de l'aventure, l'un de leurs amis Nephilim sera la troisième victime de Legio. Cela devrait suffire à les motiver.

Une fois qu'ils auront mordu à l'un ou l'autre de ces hameçons, les Nephilim auront la possibilité d'orienter leurs recherches sur deux terrains : l'exposition et son mystérieux trésor ou les premières victimes de Legio. Par la suite, laissez-les spéculer sur le lien entre ces deux affaires et encouragez-les à construire des théories. Plus elles seront fumeuses, mieux ce sera !

Le Grand Palais pendant la Première Guerre mondiale, Wikipédia©



La dynastie de l'ombre sous les projecteurs

L'exposition du **Grand Palais** consacrée aux Mérovingiens attire les curieux intéressés par cette période méconnue. Pendant leur visite, les Nephilim seront toujours entourés d'une foule encombrante, bruyante et fort peu préoccupée par les zones d'ombre de cette époque lointaine.

Lorsqu'ils arriveront à la vitrine qui abrite le crâne d'or, ils noteront quelques détails intéressants, sans toutefois pouvoir s'attarder.

- Les inscriptions qui couvrent le crâne sont difficilement lisibles, à moins de s'en approcher de très près. Malgré tout, la calligraphie et certains symboles semblent indiquer l'usage d'une forme abâtardie d'énochéen. D'autre part, un test normal d'Intellect révélera des indications quant à la Grande Ourse et la position de l'étoile Alcor. Ces notes pourraient servir à repérer un lieu bien particulier (l'entrée de l'Arcadie, quelque part en Lorraine, dans le village où Dagobert II a été assassiné). Si un personnage a vécu entre la chute de l'Empire romain et l'époque carolingienne, posséder *Histoire invisible : Guerres secrètes* à Apprenti ou un test sous toute autre compétence appropriée lui permettra d'extraire des mots tels que dynastie de l'ombre, Arcadie, Jésus, roi du monde, Terre creuse ...
- Une observation un peu attentive du crâne permet de détailler plus précisément l'orifice de la chape d'or (du plus pur style mérovingien, et en très bon état). Grâce à un test facile d'Intellect / Vigilance réussi, on remarque que cet orifice pouvait recevoir une extension amovible, qui en a rayé le pourtour.

À chaque entrée ou sortie de l'exposition, il y a 40% de chances que Legio soit dehors, non loin de la porte principale. Scrutant discrètement les allées et venues, il guette ses proies.

Si un Nephilim réussit un test de Vision-Ka, il se sent surveillé et attiré par l'aura que dégage le clochard tueur. Celui-ci fixe les Nephilim en marmonnant, l'air dément, avant de se fondre dans la foule lorsqu'il remarque qu'il est observé. À vous de mettre en scène une éventuelle poursuite, mais il est préférable que cette fois, elle se solde par un échec.

Si les Nephilim ne remarquent rien ou s'ils ne réagissent pas, Legio tente de les suivre pour glaner un maximum de renseignements sur eux. Utilisez alors les règles d'action résistée (cf. *Livre de base*, p. 15) pour opposer la vigilance des Nephilim à la discrétion de Legio.





Pour finir, il est évident que le crâne nécessite un examen plus attentif. Malheureusement, pendant l'exposition, c'est une tâche impossible. L'exercice de la magie en public est peu discret. Par ailleurs, le Grand Palais bénéficie d'un système de sécurité efficace, surtout en ces temps où Paris prend l'allure de Santiago un jour de pluie.

Un petit air d'Ézéchiel 25.17

Le meilleur moyen de se lancer sur l'affaire des trépanés est de consulter les journaux récents.

Grégoire Flamand, la première victime, a été découvert trois jours plus tôt, le crâne percé. Il était ligoté à un lampadaire dans une ruelle proche du parc des Buttes-Chaumont. Historien, âgé d'une quarantaine d'années, il enseignait à la Sorbonne. La seconde victime, Hugues Bonpain, a été découverte la veille, dans les mêmes circonstances, et exerçait la profession de courtier en bourse. Le visage des deux hommes était figé dans une expression horrifiée. Tous deux sont morts des suites de leur trépanation sauvage, opérée certainement avec une perceuse électrique ou quelque chose d'analogue.

Si les Nephilim veulent en savoir plus, ils devront faire jouer leurs contacts ou aller enquêter sur le lieu de travail des victimes. La piste de la Sorbonne est certainement la plus facile à remonter.

Ils apprendront là-bas que Flamand était membre d'une sorte de club assez fermé, les Exégètes du Fleuve. Suivre la piste Bonpain leur fera seulement découvrir que ce dernier était un cocaïnomane notoire, grand amateur de fêtes et de chasse.

N'hésitez pas à inventer vos propres pistes et indices pour enrichir ce passage d'enquête.

Amanda Levant

Journaliste trop curieuse

Ka-Soleil : 6

Caractéristiques : Agilité : 15, Intellect : 18, Puissance : 12, Présence : 18, Vigueur : 13

Compétences : Corruption, Discrétion (filature), Dissimulation, Fouille, Informatique (google-fu), Interroger (presse), Linguistique (anglais), Photographie (paparazzi), Usages (rue)

Armes : bombe lacrymogène (7/non).

Protection : aucune.

La journaliste

Si les Nephilim commencent à suivre la piste des meurtres, ils vont certainement buter sur Amanda Levant. Âgée de vingt-sept ans, cette jeune journaliste rusée et obstinée est pigiste à France Matin, un minable journal à scandales (son parcours n'est pas de ceux qui mènent au grand journalisme).

Depuis le premier meurtre de Legio, elle a senti le scoop et s'est lancée aux troussees du tueur, bien décidée à approcher celui qui pourrait être le premier grand tueur en série français...

Les personnages ont tout intérêt à traiter avec elle. Attention, elle ne se laisse pas facilement impressionner, ni mener en bateau. S'ils pataugent, Amanda pourra peut-être les faire profiter de son contact à la préfecture de police. Il a 20% de chances de lui livrer une information inédite (attention à ne pas en abuser !).

De plus, elle détient certaines informations non divulguées au grand public :

- On a retrouvé sur les deux victimes de petits papiers portant, d'une écriture grossière : « Des Brumes du temps, il revient, portant le message de l'Arcadie ».
- Bonpain portait un pendentif symbolisant un labyrinthe ; Flamand avait un masque tatoué sur le torse.

Ces détails ont amené la jeune femme à soupçonner « un truc du style Pendule de Foucault » et toute allusion énigmatique-occulte de la part des Nephilim renforcera sa détermination à conclure un marché avec eux ou, à défaut, à rester dans leur sillage.





« Mon nom est Legio »

Âgé d'une quarantaine d'années, **Legio est un homme massif** qui semble avoir été entraîné à la dure. Avant d'être contacté par les mystes du Midi, il faisait partie des renseignements militaires. Aujourd'hui, barbu, vêtu de fripes odorantes, les cheveux en bataille coiffés d'un bonnet suintant de crasse qui dissimule sa blessure au front, il se mêle à merveille à la faune toujours plus nombreuse des exclus qui hantent les rues de Paris. Observé en Vision-Ka, on peut remarquer qu'une partie de son Ka-Soleil est concentré au milieu de son front et forme une sorte de troisième œil.

Déraciné, déboussolé par ses expériences ésotériques involontaires, Legio erre dans un monde envahi de brumes. Le **regard févreux et injecté de sang**, il lui arrive souvent de délirer à voix haute lorsqu'il est en manque de Ka. Dans ces moments là, sa perception de la réalité est profondément altérée par des visions du passé, souvenirs d'orgies magiques parmi les mystes et de son expérience traumatique de l'Hadès. **Armé d'une perceuse électrique alimentée par des batteries, il procède à ses meurtres rituels avec énergie tout en récitant des sermons délirants.** Une fois sa victime isolée après une filature minutieuse, il lui perce le crâne puis utilise la pompe fournie par Despeyronat pour absorber une partie de son Ka. Son forfait accompli, ivre de Ka, il laisse un message sur le cadavre.

La tentative des Mystères pour transformer Legio en Soldat des brumes ne fut pas un échec total.

Depuis son voyage initiatique dans l'Hadès, il est en mesure « d'ouvrir » son troisième œil. Lorsqu'il se concentre, tout son environnement devient brumeux et **il est capable de discerner les Ka-éléments des Nephilim, les Ka-Soleil élevés et l'aura insondable de l'orichalque.**

Dans son enquête, **Amanda a eu l'occasion d'approcher Legio.** Effrayée par cette apparition, elle s'est enfuie pour finalement être acculée dans une impasse. S'attendant à mourir, elle a eu la surprise de voir Legio l'inclure dans son délire. Sans doute les traits vaguement égyptiens de la jeune journaliste ont-ils déclenché ce salut inespéré... Legio se mit à genoux devant elle en murmurant : « La Belle est venue ». Amanda en a profité pour s'enfuir à toutes jambes. Toutefois, une fois remise de ses émotions, **elle a décidé d'utiliser cet avantage pour approcher une fois de plus l'assassin et décrocher le scoop.** Si elle entretient de bonnes relations avec les Nephilim, **elle les fera peut-être profiter de cette dangereuse opportunité...**

Legio ne se laissera pas prendre vivant (et même si des Nephilim très ingénieux arrivaient à le capturer, il ne leur serait pas d'une grande utilité. Il est complètement fou et il n'y a rien à tirer de son délire). En revanche, il a sur lui un bout de papier couvert de gribouillages... À première vue, ce ne sont que des lignes entrecroisées, avec une grosse tache d'encre au milieu de la page. Les Nephilim vont probablement s'user les yeux à l'examiner en Vision-Ka, mais ce document n'a rien de magique. C'est juste **un plan du quartier du Marais, avec au centre l'immeuble qu'occupe Despeyronat, rue du Bourg-Tibourg.** Si les personnages n'y pensent pas, Amanda aura l'idée de comparer le dessin à un plan de Paris (et si la journaliste n'est pas avec eux et qu'ils n'y pensent pas ? Tant pis pour eux !).



Plan de Legio
(aide de jeu en fin de scénario)

Legio

Tueur fou

Ka-Soleil : 8

Caractéristiques : Agilité : 19, Intellect : 12, Puissance : 21, Présence : 13, Vigueur : 23

Compétences : Armes de poing (pistolet), Armes tranchantes (poignard, perceuse), Combat à mains nues, Discrétion (déplacement silencieux, filature), Esquive (combat à mains nues), Stratégie (embuscade), Vigilance (troisième œil).

Traditions : Arcane mineur (Mystères) A.

Armes : revolver léger (8/oui/10/20/40), poignard (4/oui), perceuse (3/oui)

L'artefact qui lui sert lors de ses meurtres rituels est une sorte de pompe ouvragée, munie d'un petit globe surmonté d'une pipette où le sang et la matière grise sont transformés pour en extraire le Ka. Chaque ponction entraîne la perte d'un point de Ka.

Protection : aucune.





Coup de théâtre

Quelques jours après l'entrée en scène des Nephilim, alors que la confusion est à son comble, **Despeyronat passe à l'action** après avoir soudoyé grassement quelques gardiens du Grand Palais. **Le lendemain du vol, les journaux font leurs gros titres** sur « le cambriolage du siècle ». La tête d'or et quelques pièces rares ont disparu. Parallèlement, quelques coups de téléphone anonymes aux journaux informent la presse que l'auteur du cambriolage n'est autre que le tueur à la perceuse. **Legio vient d'être sacrifié...**

Hubert Despeyronat

Mage & membre influent de la Conjuración d'Arcadie

Ka-Soleil : 11

Caractéristiques : *Agilité : 16, Intellect : 23, Puissance : 10, Présence : 14, Vigueur : 13*

Compétences : *les compétences et traditions de Despeyronat sont surtout académiques et occultes.*

Armes : *derringer (6/oui/8/10/20)*

Protection : *aucune.*

Les Écuyers d'Arcadie

Homme de main type de la Conjuración d'Arcadie

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques : *Agilité : 16, Intellect : 11, Puissance : 18, Présence : 11, Vigueur : 19*

Compétences : *Armes de poing, Armes tranchantes, Esquive.*

Armes : *couteau de chasse (5/oui), pistolet (9/oui/10/20/40)*

Protection : *aucune.*



Le véritable ennemi

Pour la durée de l'opération, Despeyronat et ses sbires habitent un appartement quasiment vide dans la rue du Bourg-Tibourg, au cœur du Marais.

Avant le vol, l'endroit est bien gardé. **Douze heures après avoir volé la tête d'or, ils repartent** et vont rejoindre les autres conjurés.

Despeyronat est un homme voûté aux épaules étroites qui ne se fait jamais remarquer avant de prendre la parole. Ancien initié myste, libéré d'une liturgie sclérosante, il se livre à des expériences magiques débridées qui renforcent de jour en jour sa position au sein de la Conjuración.

Il sait qu'il n'est pas de taille face à un groupe de Nephilim et **il fera l'impossible pour les éviter quitte à sacrifier les « écuyers »** qui l'accompagnent.

Il tient à la vie beaucoup plus qu'à la tête d'or et il sera peut-être possible de passer un marché avec lui... en prenant bien garde aux termes de l'accord. Bien entendu, il ne le respectera que tant qu'il n'aura pas d'autre possibilité. À l'instant où les personnages lui tourneront le dos, ils peuvent s'attendre à recevoir un coup de poignard.

Fin ouverte

En définitive, qui a récupéré la tête d'or ? Si elle est aux mains de la Conjuración d'Arcadie, leurs plans vont faire un grand pas en avant. Il faudra que les Nephilim aillent dans le Midi y mettre bon ordre, s'ils ne veulent pas voir une bande d'ésotéristes à moitié fous établir une tête de pont en Arcadie.

Et si ce sont les personnages qui s'en sont emparés, qu'en font-ils ? Elle détient des pouvoirs qu'ils ne sont normalement pas en mesure de comprendre, et elle intéresse énormément de monde.

En clair, c'est plus une source d'ennuis qu'une fontaine de sagesse...

Et puis, il n'y a pas que les Nephilim et les conjurés d'Arcadie dans le vaste monde occulte. Quelle va être la réaction des autres camps ? Et si les Templiers, alertés par ce remue-ménage, se joignent à la danse ?





