

# LE NID DU DIABLE

Canevas pour partie unique avec 4 PJ prêtirés.

## Contexte

Les PJ ont tous fini leur initiation il y a 5 ans. Ils travaillent ou étudient à présent, mais ils ont gardé un lien fort avec leur mentor Maât.

## LIENS DES PJ

- Ils sont tous d'anciens disciples de Maât et ont noué une relation forte avec elle, particulièrement Ægidius.
- Ils sont tous amis avec Sophia/Pœnitentia, voire la considèrent comme une sœur.
- Alètheia et Sàngó travaillent pour l'Agora dans le département de régulation des créatures alchimiques.
- Ægidius est membre de l'équipe de sécurité de l'Agora.
- Ilésis est la fille de Zadith.

## Ce que les PNJ veulent des PJ

- Hueco, le chef des homunculus, veut éliminer les attaches de Pœnitentia, l'homunculus créée par Maât et proche des PJ, pour faire taire ses doutes afin qu'elle se joigne corps et âme à son projet.
- Zadith, le chef de l'Agora, veut que les PJ détruisent les homunculus.
- Maât veut que les PJ libèrent Sophia/Pœnitentia de l'emprise de Hueco.

## Drames des PJ

Alètheia et Ægidius ont perdu leurs parents.

La mère d'Ilésis est emprisonnée à l'Agora depuis 3 ans.

Sàngó a dû quitter sa famille qui n'acceptait pas ses pouvoirs, les voyant comme une malédiction.

## SITUATION INITIALE

Les scènes de relation (notamment avec Sophia) peuvent être des flashbacks par rapport au moment où l'élément déclencheur est annoncé. Elles peuvent se dérouler juste avant qu'elle décide de fuir.

- Ilésis va voir son père, Zadith, à l'Agora.
- Alètheia et Sàngó travaillent au département de régulation des créatures alchimiques.
- Ægidius est en poste à l'Agora.

## Éléments déclencheurs

- Ilésis et Ægidius : L'annonce de la fugue de Sophia (par Maât, par exemple).
- Alètheia et Sàngó : Regroupement d'homunculus au château d'Emereldis.
- Commun : Un groupe d'homunculus prévoit d'attaquer l'Agora (l'information peut venir de Sophie/Pœnitentia).

## LIEU DE DÉPART

**L'Agora** : Il s'agit d'un ancien opéra à l'architecture et aux finitions d'une extrême finesse, orné d'une surabondance de hauts reliefs représentant des allégories artistiques. Le bâtiment est bien plus vaste à l'intérieur que ce qu'il ne laisse paraître. La salle de concerto est utilisée pour les audiences, mettant ainsi à profit l'acoustique exceptionnelle. De vertigineuses voûtes dominent la pièce et de grandes draperies confèrent à l'ensemble une élégance baroque détonant avec le sérieux des activités qui s'y déroulent. Les colonnades sont ornées de motifs marbrés aux tonalités variées et éblouissantes.

Au-dessous du bâtiment ont été aménagés de nombreux étages souterrains aux fonctions administratives, politiques et judiciaires. Certains étages sont réservés aux services de renseignements, au groupe d'intervention de l'Agora (la Salamandre) et aux cellules de détention. Pour les rendez-vous, l'administration dispose de salles de réunion. Il s'agit de grands offices ornés de boiseries sculptées de motifs changeant selon les agents qui les occupent. Des tableaux sont attachés aux murs, des fauteuils luxueux se font face de chaque côté d'un bureau personnalisé. Depuis la salle d'accueil, bordée d'alcôves, les visiteurs, avec ou sans rendez-vous, sont escortés par un assistant, quel que soit le secteur ou ils se rendent.

**Le parvis de l'Agora :** Il s'agit d'une place dallée de forme hexagonale, au cœur d'un quartier historique de la ville. Une grande fontaine attire le regard au centre de cette place, dont les jets d'eau décrivent des formes géométriques improbables. L'opéra désaffecté affiche sur son frontispice AGORA en lettres capitales. De grands escaliers conduisent à la porte d'entrée à double battant aux heurtoirs en forme d'Ouroboros, le serpent se dévorant la queue.

## PNJ

### HUECO

**Présentation :** Homunculus vieux de 300 ans, à l'apparence d'un jeune homme, au regard désenchanté. Il porte des chemises de flanelle d'un autre âge.

Le vide est son obsession, il est capable d'engloutir toutes sortes de choses dans son corps qui s'ouvre comme un trou noir.

**Désir :** Il souhaite détruire l'Agora et tuer ses dirigeants.

**Raisons :** Les lois de l'Agora ne reconnaissent pas les homunculus, pire, elles les considèrent comme des erreurs et des abominations et demandent leur annihilation. Il veut sauver ses congénères et amis.

**Complications :** Il a réuni tous les homunculus rencontrés au fil de plusieurs décennies pour vivre en marge de la société des humains.

L'une des leurs, Furia, a été abattue par l'Agora il y a trois ans (par Leonhart et Salomé). Leur décision de détruire l'Agora est donc également motivée par ce meurtre.

Chaque homunculus de son clan a vécu de terribles choses avec leurs créateurs, les démiurges ou la population. Hueco organise cette lutte pour que leur existence soit reconnue et pour qu'il leur soit fait justice.

Zadith est son créateur.

Il ne l'a jamais reconnu et Hueco s'est trouvé livré à lui-même dans un monde violent et cruel pour un être comme lui. Rapidement, sa force a été son meilleur atout pour survivre.

Les humains auxquels il s'est attaché sont morts de vieillesse ou non, faisant croître dramatiquement son sentiment de solitude.

Il considère que la mort n'est que le cycle naturel des choses, dont il ne fait pas partie. Les humains fuient la mort et c'est en ne l'acceptant pas comme ordre naturel qu'ils pervertissent et détruisent leur monde. Un homunculus étant immortel, la vie n'a pas le même sens pour lui, seules comptent ses attaches.

Les homunculus peuvent être détruits ou scellés (enfermés dans un lieu hermétique et trop solide pour leur permettre de s'enfuir).

Il considère les démiurges comme des créateurs égoïstes et irresponsables, que leurs faiblesses morales poussent à commettre des choses impardonnables (comme créer un homunculus puis l'abandonner).

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Le but réel de son attaque contre l'Agora, c'est qu'il veut que son créateur, Zadith, reconnaisse son existence. Il est prêt à mourir pour ça.

Il n'a aucun état d'âme à tuer d'autres individus. Quiconque l'affronte doit s'attendre à mourir.

En revanche, il n'agit jamais de manière dissimulée, il ne ment ni ne triche jamais et ne cède pas à la corruption. Il a un grand sens de l'honneur.

De façon à convaincre Pœnitentia de se joindre à eux définitivement et de les aider à réaliser leur plan, il prévoit de tuer ses proches : Maât et les PJ.

Au fond, il attend la mort comme une délivrance qui lui est interdite à cause de son immortalité.

**Liens :** Il est très attaché à tous les homunculus de son groupe et s'il les entraîne vers une mort certaine, il se montrera protecteur et fraternel avec eux.

Zadith n'a jamais reconnu son existence. Hueco éprouve un terrible désespoir à son sujet.

**Coulisses :** Il vit, avec son groupe d'homunculus, dans un château domanial ayant appartenu au créateur de Maerore.

## MAÂT ( $\Delta$ )

**Présentation :** Mentor et amie des PJ, Maât est une physicienne d'une quarantaine d'années, aux longs cheveux noirs tressés et portant généralement des vêtements amples et colorés. Sa voix et ses attitudes ont quelque chose d'apaisant.

**Désir :** Elle souhaite libérer Sophia, sa fille, de l'emprise de Hueco.

**Raisons :** Elles se sont violemment disputées quand Sophia a découvert qu'elle était un homunculus créé par Maât (la transmutation a eu lieu il y a 10 ans, peu avant que Maât devienne le mentor des PJ). Sophia a décidé de changer de nom pour Pœnitentia et a rejoint Hueco pour vivre parmi ses semblables et découvrir qui elle est vraiment.

**Complications :** Elle sait que Zadith et l'Agora veulent éliminer systématiquement les homunculus. Elle lui avait donné un abris et une identité pour la protéger.

Les souvenirs d'enfance de l'homunculus ne sont qu'une construction obtenue à partir des photos et des vidéos de l'enfance de la véritable Sophia.

Sophia était sa fille adoptive, morte *par sa faute* dans un accident de la route. Elle éprouve un terrible remords depuis.

Elle a des amis proches parmi les membres et les dirigeants de l'Agora qu'elle veut protéger à tout prix.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle est prête à se confronter à Hueco et son groupe d'homunculus.

Elle les défendra face à Zadith et à l'Agora.

Elle considère toujours Sophia comme sa fille, bien qu'elle sache que ce n'est pas tout à fait la même personne et elle fera tout pour la protéger, à défaut de pouvoir recoller les morceaux.

Elle ne peut demander de l'aide qu'aux PJ, car ils sont tous très proches de Sophia et sa dispute semble avoir brisé quelque chose dans sa relation avec sa fille.

**Liens :** Elle est le mentor des PJ.

Elle est la créatrice de Pœnitentia et Sophia, sa fille adoptive décédée en est le modèle. Elle n'en a jamais parlé aux PJ.

Elle est amie de plusieurs dirigeants de l'Agora, dont Zadith et Balqis.

**Coulisses :** Elle vit toujours dans le grand appartement où les PJ ont suivi leur initiation.

## ZADITH ( $\Delta$ , $\infty$ ET $\Psi$ )

**Présentation :** Un homme vieux de 400 ans, mais d'une cinquantaine d'années en apparence. Il porte toujours de grandes robes richement décorées, de longs cheveux et une épaisse barbe poivre et sel à la géométrie impeccable.

Il est capable de lire et modifier les pensées et transmuter la matière à distance, etc.

**Désir :** Il souhaite anéantir les homunculus.

**Raisons :** Pour protéger l'Agora, pour faire appliquer les lois internes et parce qu'il les considère comme des abominations.

**Complications :** Il est le créateur d'Hueco, il y a 300 ans. Quand son fils Théodore est mort de la tuberculose, malgré ses tentatives de le soigner. Il a tenté de le ramener à la vie et en a fait un homunculus.

Quand il a découvert que son âme était dénuée de souvenirs, il a décidé de l'abandonner, ne pouvant supporter de vivre avec un clone imparfait de son fils.

Il est l'auteur de la règle exigeant l'anéantissement des homunculus, dont le but est d'empêcher quiconque de reproduire son erreur. Il juge les homunculus instables et dangereux et leur absence "d'âme" fait d'eux des abominations qui n'ont rien d'humain.

Il n'a jamais pu se résoudre à tuer ou sceller Hueco.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il ne veut pas tuer Hueco, c'est un vrai dilemme pour lui. Peut-être laissera-t-il d'autres démiurges le faire à sa place (notamment les PJ).

Il serait prêt à partager avec Hueco tous les souvenirs qu'il a de Théodore.

Il souhaite l'élimination de tous les autres homunculus, y compris Pœnitentia. Il donnera l'ordre à Balqis, Leonhart, Alètheia et Sàngó du département de régulation des créatures alchimiques de s'en charger. Si Maât ne s'occupe pas de sa créature, elle sera jugée et incarcérée.

**Liens :** Il est le père d'Ilésis.

Il est le mari de Cérès qu'il a condamnée à la prison pour avoir libéré un dangereux homunculus.

Il est ami de Maât.

Il est l'Æon du Plérôme, c'est à dire le dirigeant suprême de l'Agora.

**Coulisses :** Il possède des appartements personnels dissimulés par arithmancie au dessus du toit de l'Agora.

## AUTRES PNJ

### Homunculus

**Pœnitentia/Sophia (repentir) :** Les PJ la connaissent sous le nom de Sophia, la fille de Maât. Elle a 18 ans d'apparence. Elle est en réalité un homunculus et cette découverte l'a faite fuguer. Hueco lui a révélé sa vraie nature. Il l'a recueillie et a partagé son plan de détruire l'Agora avec elle. Elle hésite entre se joindre corps et âme aux homunculus ou retourner vers sa créatrice, même si elle lui en veut d'avoir menti toutes ces années.

Le PJ ont toujours connu Sophia homunculus, Maât l'a créée avant que les PJ deviennent ses disciples.

Elle a une relation amoureuse avec Hueco. Elle considère leur relation comme sincère.

Son corps peut revenir à un état antérieur, ce qui lui permet de se régénérer rapidement.

**Maerore (douleur) :** Maerore est le propriétaire du château domanial dans lequel les homunculus se réunissent.

Il a tué Octave Berthelot, son créateur et ancien propriétaire du château, qui le traitait comme son esclave.

Il peut traverser la matière et les corps pour infliger une immense douleur ou pour tuer.

**Superbia (orgueil) :** Cet homunculus parfaitement androgyne a été scellé pendant 100 ans, après la condamnation de son créateur pour lui avoir donné naissance. C'est Cérès, la mère d'Ilésis et épouse de Zadith, qui l'a libéré.

Il peut changer d'apparence à volonté, son véritable visage n'est connu que de Hueco et son propre créateur mort dans une cellule de l'Agora pour avoir refusé de détruire sa création.

**Dementia (démence) :** Dementia a été le sujet d'expériences et de tortures dans un laboratoire militaire. Quand son esprit a perdu la raison, elle a massacré l'intégralité du laboratoire et des militaires qui la gardaient et la torturaient, dont les parents d'Alètheia et Ægidius.

Elle peut modeler son corps en faisant pousser de nouveaux membres et organes à volonté : bras, yeux, bouches, griffes, ailes, cœurs, peau, muscles, os, etc.

**Tormento (tourment) :** Il a été créé pour transférer l'âme du mari de sa créatrice, sur le point de mourir d'une terrible maladie. Pour échapper à son sort, il a tué le couple, malgré son affection pour sa créatrice. Il est depuis hanté par tout cela.

Son corps est plus solide que l'acier.

**Note quant aux pouvoirs des homunculus :** *Quand un joueur attaque un homunculus censé être "indestructible" :*

- soit il tente de le blesser comme si c'était un humain et l'homunculus se régénère ou n'est pas affecté,
- soit il trouve un moyen intelligent de le blesser, compte tenu des capacités corporelles de l'homunculus, dans ce cas valorisez son action en montrant qu'elle fonctionne particulièrement bien,
- sinon la solution pour le vaincre est peut-être de le sceller (sceller Hueco est probablement impossible compte-tenu de sa capacité à engloutir les choses).

## l'Αgora

**Balqis :** Cheffe du département de régulation des créatures alchimiques de l'Αgora et amie de Maât. Elle fait également partie du Plérôme avec Zadith dont elle ne partage pas les idées expéditives au sujet des créatures alchimiques.

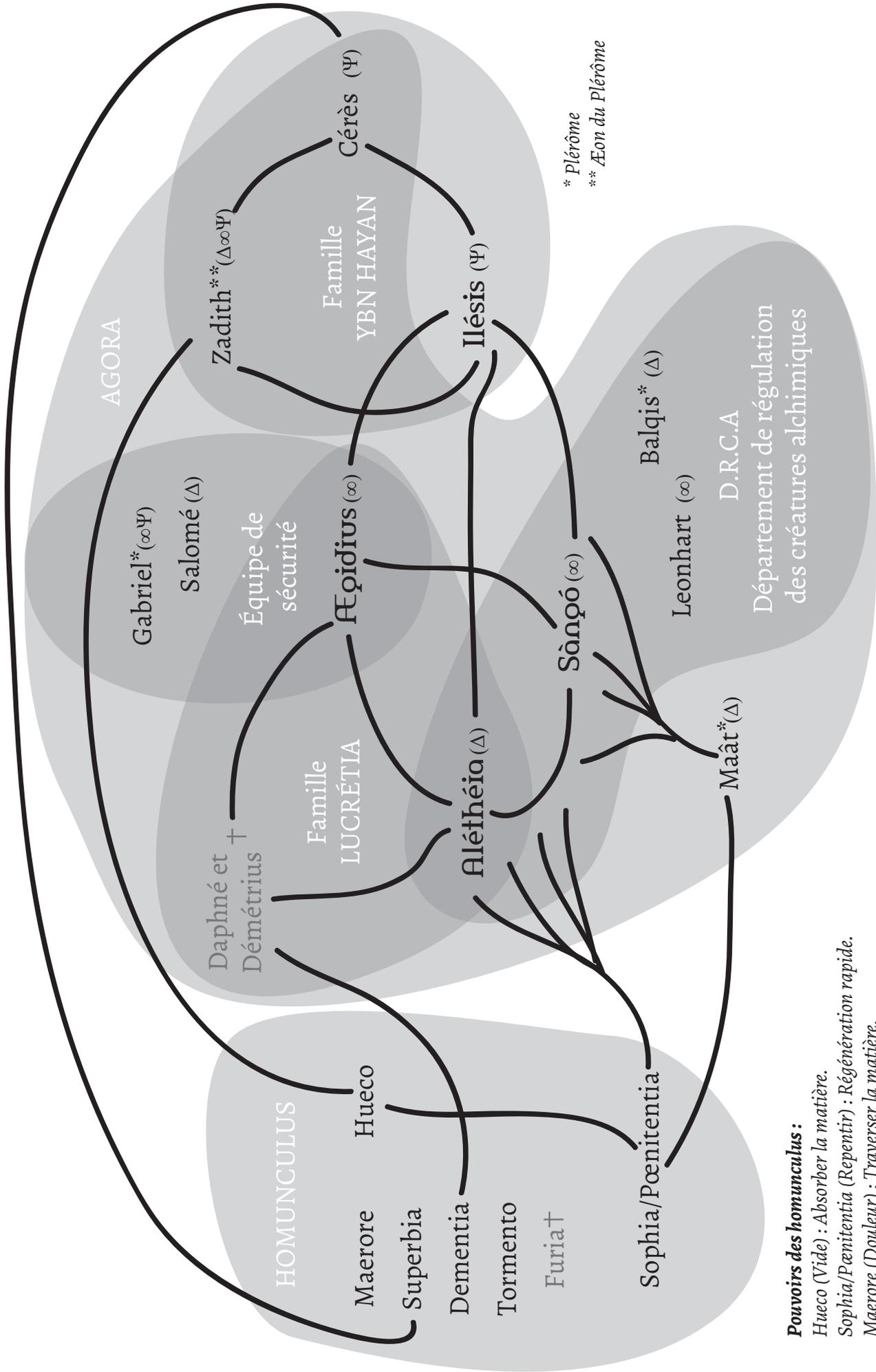
**Leonhart :** Collègue et ami d'Alètheia et Sàngó au département de régulation des créatures alchimiques. Il est extrêmement sensible au sort des êtres vivants, mais n'a aucune pitié pour les créatures alchimiques qu'il considère comme des aberrations, des monstruosité. Salomé et lui ont détruit Furia, un homunculus qui vouait une haine mortelle aux démiurges et aux humains, il y a de ça trois ans.

**Gabriel :** Chef de la sécurité aux ordres de Zadith. Sa mission consiste à stopper et éliminer les dangers pour l'Αgora. Il commande à un groupe de démiurges rompus au combat, dont Ægidius et Salomé.

**Salomé :** Membre de la sécurité de l'Αgora, collègue et amie d'Ægidius. Elle n'a pas de scrupule à éliminer les créatures qu'elle considère comme un danger. Et tous les moyens – même les plus perfides – sont bons. Pour elle, les homunculus ne peuvent pas éprouver d'émotions humaines, ils feignent pour duper nous duper.

**Cérès (mère d'Ilésis) :** Elle est toujours enfermée dans la prison de l'Αgora, pour avoir libéré l'homunculus Superbia. Elle est entrée en communication avec lui et le sort de cet homunculus l'a émue. Il s'est fait passer pour Hueco et lui a raconté qu'il avait été créé par Zadith, comme une tentative de résurrection de son défunt fils.

**Daphné et Démétrijs (parents d'Alètheia et d'Ægidius) :** Ils ont été tués par Dementia, car ils travaillaient dans le laboratoire où l'homunculus était le sujet d'expériences inhumaines. L'absence de règles d'éthique sur le traitement de ce type de créature a permis que de telles expériences se produisent.



**Pouvoirs des homunculus :**

Hueco (Vide) : Absorber la matière.

Sophia/Poenitentia (Repentir) : Régénération rapide.

Maerore (Douleur) : Traverser la matière.

Superbia (Orgueil) : Changer d'apparence.

Dementia (Démence) : Modeler son corps à volonté.

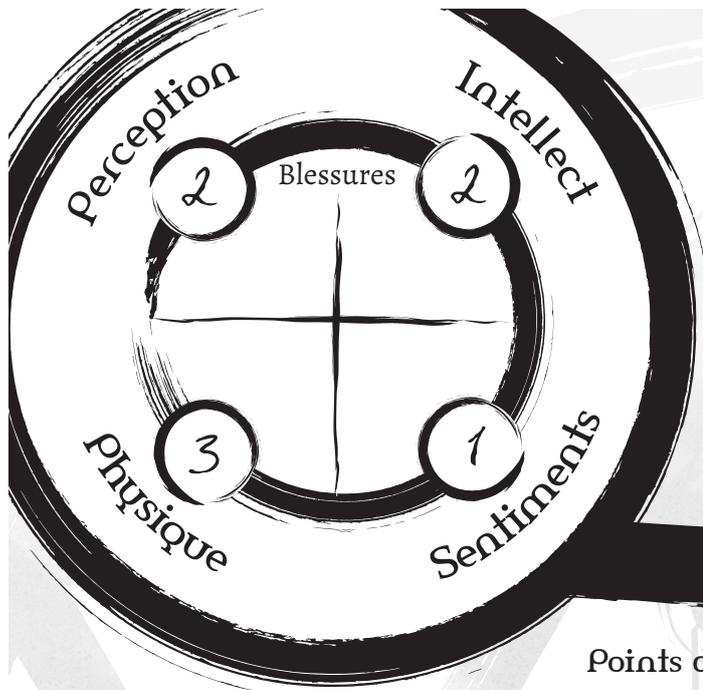
Tormento (Tourment) : Plus solide que l'acier.

# DÉMIURGES

Nom : *Aegidius (25 ans)*

Drame : *Mes parents sont morts il y a 4 ans, je n'en connais pas la cause.*

But commun :



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



*Alètheia : Ma soeur, la seule famille qu'il me reste (3)*

*Ilésis : Mon ex. (2)*

*Sàngó : Un très bon ami, je lui en veux de sortir avec Ilésis (2)*

*Maât : Mentor et amie, j'aurais aimé continuer à vivre chez elle après mon initiation (1)*

*Sophia : Je suis amoureux d'elle depuis que je l'ai rencontrée, mais je n'ai jamais osé le lui dire (3)*

*Gabriel : Mon chef, un type admirable, mais il ne faut pas le contrarier (2)*

*Salomé : Collègue et amie, un peu extrême dans sa manière de concevoir son rôle de membre de l'équipe de sécurité de l'Agora (1)*

Spécificités



*Métier : Je suis membre de l'équipe de sécurité de l'Agora (2)*

*Cause : Je protégerai mes proches au péril de ma vie (3)*

*Je n'ai pas de temps pour les choses futiles (1)*

Puissance :

3

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

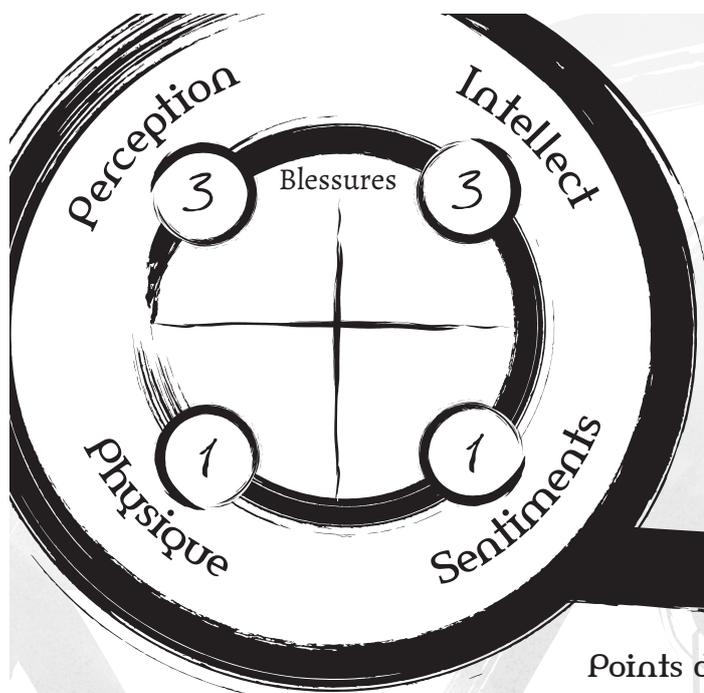
*Arithmancie  
Kinésie  
Électricité  
Acoustique*

# DÉMIURGES

Nom : *Alètheia* (22 ans)

Drame : *Mes parents sont morts il y a 4 ans, je n'en connais pas la cause.*

But commun :



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



*Egidius : Mon frère, je le trouve amer depuis la mort de nos parents (2)*

*Ilésis : Amie d'enfance, sa naïveté tend à m'agacer (2)*

*Sàngó : Collègue et ami, il faut toujours prendre des gants avec lui (2)*

*Maât : Mentor, je l'admire, mais elle ne remplacera jamais ma mère (2)*

*Sophia : Amie de longue date, je ne la comprends pas toujours (2)*

*Balgis : Ma cheffe, son combat est noble, mais elle nous met souvent dans des situations délicates vis à vis de l'Agora (2)*

*Leonhart : Collègue et ami, complètement irresponsable (2)*

Spécificités



*Métier : Je travaille au département de régulation des créatures alchimiques de l'Agora (2)*

*Cause : Les animaux sont meilleurs que les humains (3)*

*On dit que je suis froide avec les autres (1)*

Puissance :

3

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Alchimie

Minéraux

Végétaux

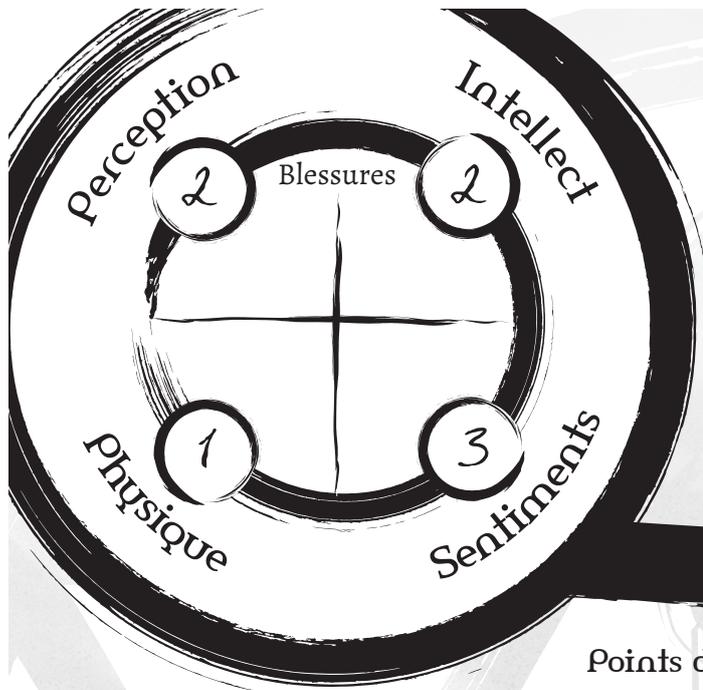
Corps

# DÉMIURGES

Nom : *Ilésis (24 ans)*

Drame : *Ma mère est emprisonnée à l'Agora depuis 3 ans.*

But commun :



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



*Egidius : Mon ex, j'ai encore des sentiments pour lui (2)*

*Alètheia : Amie d'enfance, j'ai tendance à l'étouffer (1)*

*Sàngó : Mon petit ami, pas sûr de l'aimer autant qu'il ne m'aime (1)*

*Maât : Mentor, je l'adore, mais je me rends bien compte qu'elle fait semblant d'être heureuse (2)*

*Sophia : La soeur que je n'ai jamais eue (3)*

*Zadith : Mon père, je lui en veux encore d'avoir mis ma mère en prison (3)*

*Cérès : Ma mère, je lui en veux d'avoir commis un crime, et d'être séparée de moi depuis 3 ans (2)*

Spécificités



*Métier : J'étudie la psychologie humaine et animale (2)*

*Cause : Tous les êtres vivants sont égaux (2)*

*J'essaie de ne pas juger les autres (2)*

Puissance :

3

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Psychométrie

Lecture

Mémoire

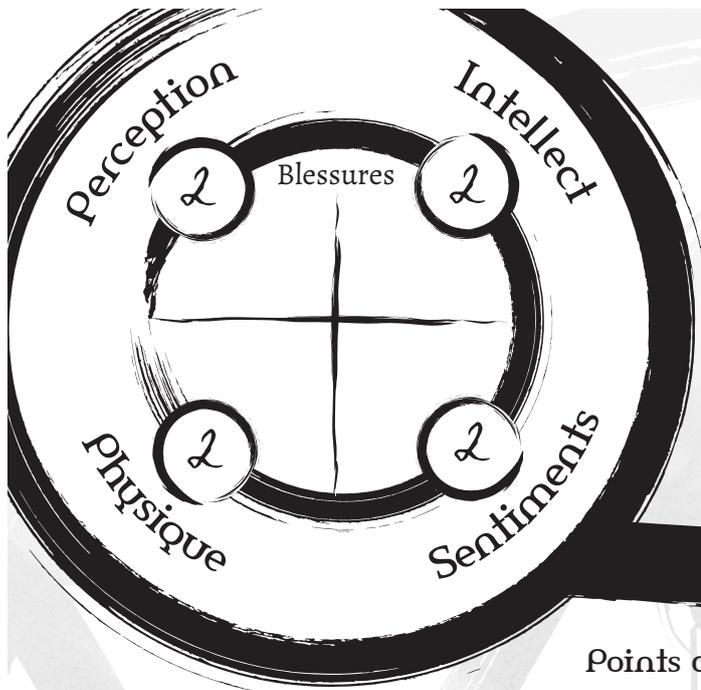
Comportement

# DÉMIURGES

Nom : Sàngó (24 ans)

Drame : J'ai dû quitter ma famille qui n'acceptait pas mes pouvoirs, les voyant comme une malédiction.

But commun :



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



Egidius : Un très bon ami, j'aimerais qu'on redeviennent proches comme avant (1)

Alètheia : Collègue et amie, me dit un peu trop ce que je dois faire (1)

Ilésis : Ma petite amie, je l'aime plus qu'elle ne m'aime (3)

Maât : Mon mentor. Je la considère comme ma mère adoptive depuis que mes parents m'ont rejeté (3)

Sophia : Elle est comme une sœur pour moi, mais quelque chose la perturbe depuis peu (3)

Balgis : Ma cheffe, une personne admirable, mais aussi la reine des causes perdues (2)

Leonhart : Collègue et ami, on se dispute souvent pour un rien (1)

Spécificités



Métier : Je travaille au département de régulation des créatures alchimiques de l'Agora (2)

Cause : Les intérêts des humains prévalent sur ceux des autres espèces (2)

J'ai tendance à me laisser envahir par la colère (2)

Puissance :

4

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Arithmancie

Température

Lumière