

CONVERGENCES

Convergences est le dernier Canevas d'une série. Il fait suite aux Canevas *Requiem*, *La Tour* et *Eliott*. C'est un double Canevas puisqu'à l'issue de la partie précédente, les PJ s'étaient séparés. C'est également un exemple de ce que l'on peut faire de plus long et de plus complexe comme Canevas.

LIENS DES PJ

Durant l'Épilogue de la partie précédente (jouée avec le Canevas n°4 : *Eliott*), les joueurs ont décidé de laisser une ellipse de trois ans avant ce nouveau Canevas. Deux joueurs ont choisi de fonder une communauté réunissant des démiurges et des sans-pouvoir en les mettant à l'abri du conflit opposant l'Agora aux Destinés.

Les joueurs de Mae et Kaym (deux des PJ) peuvent enrichir le schéma des relations des principaux membres de leur communauté et créer de nouveaux Liens avec quelques-uns de leurs membres.

Artemise (le troisième PJ) a choisi d'intégrer l'Agora et de faire partie de son groupe secret d'interventions : la Salamandre. Son joueur peut créer des Liens avec les membres de la Salamandre : Démétrios, Oni et Lavinius. Artemise peut aussi avoir tissé des Liens avec des membres de l'Agora : personnel administratif, juristes, dirigeants, membres du Plérôme, etc. ainsi que les membres déjà connus.

Note : La première partie de la série a été jouée avec le Canevas n°1 : *Requiem*, d'où la présence de Théophraste et Victor dans ce Canevas.

TRANSITION

Résumé de la partie précédente : À l'issue de la dernière partie, Mae et Kaym ont libéré Leda et tenu tête à Haimon. Artemise quant à elle a décidé de prendre le parti d'Haimon et donc, de l'Agora. Pour sauver Kâli et Eliott, Mae a sacrifié son Lien avec sa sœur Artemise. Les joueurs et le MJ ont décidé d'un commun accord de laisser une ellipse de trois ans entre le dernier Canevas et le nouveau. État des lieux : trois années se sont donc écoulées depuis le conflit dans le cybercafé. Le groupe se faisant appeler Destinés s'est dissout de lui-même après l'arrestation de certains membres du cybercafé. Le conflit entre démiurges et sans-pouvoir est en suspens, chaque camp fait profil bas depuis.

Mae et Kaym : Elles ont fondé une communauté composée de démiurges et d'humains sans-pouvoir, indépendante de l'Agora ou des Destinés. Eliott, Kâli et Aloïs en font partie, ainsi que Psylvia et Flamel. Que font Mae et Kaym à présent qu'elles ont 18 et 19 ans ? Poursuivent-elles des études ? Travaillent-elles ?

Artemise : trois ans plus tard, Artemise a, quant à elle, rejoint l'escouade d'intervention de l'Agora, la **Salamandre**, constituée de Démétrios, Oni et Lavinius. Ils reçoivent un salaire de la part de l'Agora. Artemise a cherché pendant ces trois dernières années à retrouver les personnes qui lui sont chères : Haimon et Fiona sont à l'Agora, Artemise a pu se lier à eux. Isia étant l'épouse de Haimon, elle a pu la revoir. Victor n'a jamais redonné signe de vie et Théophraste occupe un poste important à l'Agora, mais il est toujours resté distant et inaccessible envers Artemise. Elle sait aussi que Lisbeth, la terroriste, a été remise à la police après avoir subi lecture psychométrique et lavage de cerveau.

SITUATION INITIALE DE MAE ET KAYM

À présent, Mae et Kaym se rendent à l'Agora pour confronter ses dirigeants.

Élément déclencheur Mae et Kaym

L'Agora a plusieurs chefs d'inculpation contre les deux sœurs et veut donc les incarcérer.

SITUATION INITIALE D'ARTEMISE

À présent, Artemise est envoyée avec Haimon et la Salamandre pour trouver Mendès, le chef du parti politique hostile au Démiurges : Saturne, afin de vérifier ses projets par psychométrie et profiter des informations recueillies pour le faire tomber.

Élément déclencheur Artemise

Anthropos, un groupe armé, entraîné et financé par le parti politique Saturne lance un attentat contre l'Agora.

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 où 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.

CE QUE LES PNJ VEULENT DE MAE ET KAYM

- Leda veut que Mae et Kaym rejoignent l'Agora afin de les protéger de représailles.
- Théophraste, qui ne se souvient pas de ses disciples, veut les emprisonner pour alliance avec des criminels sans-pouvoir.
- Melchizédek veut rencontrer Mae et Kaym pour former une alliance avec leur communauté afin de stopper le conflit entre démiurges et sans-pouvoir.

CE QUE LES PNJ VEULENT D'ARTEMISE

- Haimon dirige la Salamandre et donc Artemise pour contrer l'attentat d'Anthropos.
- Aleister dirige l'attentat contre l'Agora et éliminera tous ceux qui s'opposeront à Anthropos, les membres de la Salamandre en première ligne.
- Ilona cherche de l'aide auprès de la Salamandre et d'Artemise pour limiter les pertes humaines durant l'attentat.

LEDA

Présentation : Psychomètre d'une quarantaine d'années, aux cheveux argentés, altière et au ton professoral.

Désir : Veut que Mae et Kaym rejoignent l'Agora.

Raisons : Pour leur propre bien, car d'autres dirigeants de l'Agora seront moins indulgents face à ce qu'ils considèrent comme une désertion.

Complications : Elle accepte l'entrevue et se montre indulgente envers elles, car elles ont participé à sa libération.

Elle s'est volontairement laissée kidnapper il y a trois ans, le but de l'opération était de démanteler le réseau des Destinés et d'avoir un motif incontestable pour le faire.

Jusqu'où est-elle prête à aller ? Elle leur expliquera simplement ce qu'elles risquent à ne pas soutenir l'Agora : un procès au moindre faux pas.

Liens : Elle est membre du Plérôme, le cercle des dirigeants de l'Agora.

Elle est le mentor de Fiona.

Elle est amie de Haimon.

Mae et Kaym ont participé à sa libération.

Elle n'apprécie guère Théophraste.

THÉOPHRASTE

Présentation : L'ancien mentor des PJ et arithmancien. Il est toujours le même, bien qu'il approche de la cinquantaine. Toujours négligé, toujours cette voix grave. Mais son regard n'est plus le même.

Désir : Il veut que Mae et Kaym soient punies et que leur communauté soit dissoute.

Raisons : Il considère que ces jeunes démiurges ont tourné le dos à l'Agora, mais pire, qu'elles sont liées à des dissidents sans-pouvoir.

Complications : Dans la communauté constituée par Mae et Kaym vivent de dangereux dissidents, par exemple : Eliott et Kâli.

Théophraste fait à présent partie du Plérôme.

Il ne se souvient toujours pas de ses disciples, ni de sa responsabilité dans la mort de sa sœur. Elles sont pour lui de parfaites inconnues.

De son point de vue, s'opposer à l'Agora est quelque chose de grave. C'est sans doute de cette manière que son esprit a justifié le meurtre de sa sœur depuis qu'il a effacé de sa mémoire son rôle dans cette affaire.

Jusqu'où est-il prêt à aller ? Il est prêt à s'opposer avec véhémence à Leda.

Il ferait enfermer Mae et Kaym dans les prisons de l'Agora (les prisonniers sont mis sous sédatif afin de les empêcher de fuir par l'entremise de leurs pouvoirs). Il a déjà fait enfermer Victor depuis plusieurs années, après que son neveu, qu'il ne reconnaît plus, a attenté à sa vie.

Liens : Il est membre du Plérôme depuis un peu plus d'un an.

Il se montre distant et inaccessible envers Artemise, Kaym et Mae, comme envers des étrangères.

Xuanji est son assistante dévouée, mais elle fait également partie de la *Ruche*, un groupe d'individus dont les âmes sont connectées entre elles.

Coulisses : Il vit toujours dans la maison où les PJ et Victor ont suivi leur initiation.

MELCHIZÉDEK

Présentation : Une femme âgée, docte et au ton impérieux. Sa conscience est largement supérieure à celle d'un humain.

Désir : Résoudre le conflit entre démiurges et sans-pouvoir.

Raisons : Les causes individuelles sont un fléau de l'humanité. Elle aspire à amener une nouvelle étape dans l'évolution de l'espèce humaine.

Complications : Melchizédek a créé un lien entre l'esprit de chacun des trente membres de sa Ruche, partageant ainsi leurs pensées, émotions, souvenirs et perceptions, comme une entité unique, tout en conservant une forme d'individualité.

Il s'agit pour elle d'une première étape vers une extension de son projet à l'humanité toute entière.

Tous les membres de sa Ruche partagent leur conscience, aucun n'est chef. Mais Melchizédek est la seule à pouvoir faire entrer quelqu'un dans la Ruche : elle fait des membres de la Ruche des golems, mais en combinant l'alchimie et la psychométrie, elle reprogramme le lien entre eux pour qu'il devienne un moyen d'échange d'informations de cerveau à cerveau et à distance, plutôt qu'un moyen de contrôle. Le lien est à double sens et sans domination. Il est possible d'interrompre le partage d'informations à volonté.

Jusqu'où est-elle prête à aller ? Elle veut rencontrer Mae, Kaym et Artemise pour s'associer à leur communauté regroupant démiurges et humains sans pouvoir et leur proposer de prendre part à son projet.

Xuanji, un des membres de sa Ruche et assistante de Théophraste cherche à conduire Kaym et Mae à Melchizédek. Elle leur présente Melchizédek comme une personne influente détenant une solution pour annihiler les conflits entre démiurges et sans-pouvoir (il s'agit d'étendre la Ruche à l'humanité).

Si un PJ accepte de faire partie de sa Ruche, il sera connecté et pourra interagir avec les pensées et perceptions de la trentaine des autres membres comme si elles étaient les siennes : interrompre le flux, trier, communiquer...

Elle cherchera, avec l'aide de la Ruche, à empêcher l'attentat d'Anthropos.

Melchizédek ne force personne à intégrer la Ruche, mais elle sait qu'à long terme, l'humanité entière fera partie de son projet, par sélection naturelle.

Liens : Ilona, un des membres de la Ruche s'est infiltrée parmi les membres d'Anthropos.

Melchizédek est la créatrice de la Ruche, un groupe d'une trentaine de personnes indépendantes dont les esprits sont reliés par une connexion invisible. Ses membres prévoient de s'interposer contre les terroristes d'Anthropos.

Coulisses : Melchizédek vit dans une grande maison d'époque victorienne. Des membres de la Ruche ont décidé d'y vivre. Tout le monde s'entraide sans parler, en parfaite cohésion.

Certains font l'amour en échangeant sans parole leurs émotions, leurs perceptions et leurs sensations.

HAIMON

Présentation : Un homme de grande taille, généralement habillé en costume, paternel avec les PJ malgré leurs différends. Il pratique l'alchimie et la psychométrie.

Désir : Veut empêcher l'attentat contre l'Agora.

Raisons : Il est dévoué à l'Agora. Un de ses principaux rôles est de garantir la sécurité des lieux, du personnel et des membres du Plérôme. Il est aussi l'instructeur de jeunes démiurges dans le but de les former en tant qu'agents de la police de l'Agora.

Complications : Aleister était un de ses camarades et amis à l'armée.

Jusqu'où est-il prêt à aller ? Il protégera l'Agora coûte que coûte. Il n'hésitera pas à tuer pour cela.

Liens : Leda est une amie qu'il respecte énormément.

Il a beaucoup d'affection pour Fiona.

Il éprouve un mélange de culpabilité et de déception à l'égard de Kaym.

La Salamandre (Démétrios, Oni et Lavinius) est son escouade de choc, à laquelle se joint Artemise. Il les a tous sélectionnés et entraînés pendant de nombreuses années. Un lien fort s'est créé, mais distant et respectueux, dû à la hiérarchie.

Artemise : il compte sur elle pour raisonner ses sœurs afin qu'elles rejoignent l'Agora.

Coulisses : Il a ses bureaux dans l'Agora.

ALEISTER

Présentation : Un humain sans pouvoir, de grande taille, élancé, aux cheveux longs et raides. Il est le chef d'Anthropos. Il se bat avec un katana et une arme à feu.

Désir : Commettre un attentat de grande ampleur contre l'Agora.

Raisons : Il voue une haine fanatique aux démiurges dont l'Agora est le symbole. Il veut déchaîner la haine de ceux qui subissent la domination démiurgique par cet acte symbolique.

Complications : À l'armée, aux côtés d'Haimon, il a perdu de nombreux camarades et amis pendant un assaut contre une escouade démiurgique dans un pays étranger. Cet événement l'a marqué, ces images d'épouvante le hantent encore.

Il sait qu'une personnalité haut placée de l'Agora a manipulé les conseillers du ministre pour autoriser la formation d'une police secrète de l'Agora, indépendante des forces de police et de l'armée. Il pense qu'ils manipulent le ministre pour bien d'autres choses encore.

Jusqu'où est-il prêt à aller ? Il dirige l'attentat. Il compte pénétrer à l'intérieur de l'Agora avec un véhicule tout terrain, pour faire sauter la charge explosive qu'il contient. D'autres membres d'Anthropos les escorteront et les couvriront à visage découvert. À l'issue de leur action, ils ont tous prévu de se suicider.

Liens : Chef d'Anthropos, groupe terroriste financé par Mendès et son parti Saturne.

Ancien ami de Haimon, rencontré à l'armée.

Coulisses : Anthropos utilise un réseau informatique crypté pour communiquer.

ILONA

Présentation : Une sans-pouvoir droite et impassible, sachant se montrer persuasive ou amicale quand la situation l'exige. Elle est le membre de la Ruche qui a infiltré Anthropos.

Désir : Elle veut stopper l'attentat en limitant au maximum les pertes humaines.

Raisons : Son frère Friedrich s'est enrôlé dans Anthropos il y a trois ans. Peu après avoir intégré la Ruche, elle l'a suivi là-bas pour trouver un moyen de lui faire abandonner ses intentions meurtrières.

Complications : Elle sait que les membres d'Anthropos doivent se donner la mort à l'issue de l'attentat.

Elle a pour mission secondaire de conduire Artemise à Melchizédek.

Son frère Friedrich est un fervent membre d'Anthropos, elle s'est également enrôlée pour le sortir de là.

La connexion de son esprit à la Ruche lui déclenche de violents délires accompagnés d'hallucinations. Elle a fermé son esprit de plus en plus souvent pour tenter d'aller mieux, mais cela ne suffit pas.

Les troubles psychiques d'Ikona risquent de se propager à l'esprit des autres membres de la Ruche.

Jusqu'où est-elle prête à aller ? Elle veut que cessent ses troubles de la personnalité, mais ses liens avec les membres de la Ruche sont forts.

Elle veut également protéger l'Agora contre l'attentat d'Anthropos et protéger son frère. Elle est tiraillée entre tout cela.

Liens : Elle est membre de la Ruche.

Elle a intégré Anthropos pour garder un œil sur eux et pour sauver son frère.

Elle est la sœur de Friedrich, l'un des membres d'Anthropos.

AUTRES PERSONNAGES

Fiona : Elle soutient Kaym et Mae du fait de l'aide que ces dernières lui ont apportée pour retrouver Leda son mentor.

La Salamandre :

Démétrios : Arithmancien de grande taille aux cheveux hirsutes. Il contrôle les mouvements d'autrui à distance grâce à la Kinésie.

Oni : Alchimiste corpulent qui modifie la forme et la puissance de son corps pour le combat. Il peut également « nettoyer » un lieu, c'est-à-dire en effacer toute trace des événements qui s'y sont produits.

Lavinus : arithmancienne de petite taille au regard pénétrant. Elle maîtrise les illusions visuelles et sonores.

Mendès : Un homme trapu suffisant et calculateur, à la mâchoire carrée et au sourire carnassier. Il a financé le groupe Anthropos, leur équipement, leur entraînement militaire ainsi que l'attentat, avec les fonds de son parti. Il ne participe pas à l'organisation de l'attentat, il n'a jamais vu les membres du groupe. Il ne communique avec eux que par le réseau crypté et il n'a accès à aucune information secrète afin de garantir leur sécurité.

Quand l'opération de la Salamandre sera lancée, il pourrait être en train de travailler dans le QG de son parti politique Saturne, ou chez lui en compagnie de son épouse et de son chien, ou dans les transports, à l'issue d'un meeting, etc.

Xuanji : Membre de la Ruche au service de Théophraste, elle fait le lien entre l'Agora et la Ruche. Elle a pour mission de mettre Mae et Kaym en relation avec Melchizédek.

Victor : Cela fait deux ans qu'il croupit dans une cellule de l'Agora pour avoir attenté aux jours de Théophraste. Ils n'ont plus aucun lien depuis que son oncle a effacé sa mémoire. Il est maintenu hors d'état de nuire sous un puissant sédatif.

Schéma des relations du Canevas Convergences

