

## Figures

- *dracka, archonte de la tour foudroyée*



racka, Archonte de la Tour Foudroyée, Prince de l'Arcane XVI depuis sa création, est un puissant Pyrim. À l'époque du Sentier d'Or, il était un membre influent des Gardiens de la Sapience Infinie. "Héros" de la guerre contre les Dra-Kaons, il était respecté et craint par ses Frères. Farouchement opposé au Sentier d'Or, il ne voyait dans ce projet que folie et décadence. Il devint rapidement le principal détracteur de Prométhée. Quand les premières armes d'orichalque firent leur apparition, Dracka avertit une dernière fois ses Frères

du danger que représentait le Sentier d'Or. Prométhée était un traître qu'il fallait arrêter. Personne ne l'écouta. Le glas des Nephilim avait sonné. Quand les premières révoltes humaines éclatèrent, certains Gardiens décidèrent de sacrifier leur Pentacle à la Lune Noire. Dracka hésita. Même s'il sentait que ses nouveaux frères, les Selenim, avaient raison et qu'ils pouvaient maintenant combattre efficacement les humains, il avait peur, peur de ce qui l'attendait, peur de la Lune Noire. Il ne se sacrifia pas. Encore aujourd'hui, dix mille ans après la Chute de l'Atlantide, il lui arrive encore d'y penser. Il a honte de ne pas avoir su trouver le courage de le faire au contraire de son frère, Lilith. Cette sensation de lâcheté ne fit qu'accroître sa haine pour les humains. À la tête de sa Phalange, il fit régner la terreur et la mort. Sa cruauté devint légendaire. Il voulait que les humains tremblent rien qu'en entendant son nom. Il devint synonyme de Mort.

Dracka ne connut qu'une seule fois l'enfer de la stase. Ce souvenir, resté à jamais gravé dans son esprit, finit de le remplir de haine pour les humains. Ils avaient fait de lui un Déchu. La mélancolie et la rancœur le transformèrent en un monstre ivre de sang et de haine. Il était bien décidé à débarrasser la surface de la Terre de cette race maudite, dut-il y passer l'éternité. Il ne laisserait pas les humains s'emparer du savoir et des connaissances de son peuple.

C'est Akhénaton qui tira Dracka de sa retraite. Il lui exposa ce qu'il avait ramené de sa seizième quête. Dracka fut saisi par la prestance et la sagesse du Pharaon. Un bref instant, il se sentit libéré de son fardeau. C'est avec respect pour l'œuvre d'Akhénaton qu'il accepta la seizième lame, la Maison-Dieu. Il jura à Akhénaton de ne jamais faillir dans sa tâche, même si cela devait signifier le sacrifice de son pentacle. Au fil des siècles, il mit en place une fantastique organisation aux rouages multiples et complexes, destinée, au bout du compte, comme l'écrivit si justement Platon, à le servir lui-même, par lui-même, avec lui-même, homogène et éternel. Il dirige son arcane d'une main de fer. Il ne tolère aucun échec, ni aucune défection. Quand un Nephilim entre à la Maison-Dieu, c'est pour l'éternité.

Il ne recherche pas l'Agartha. Il est convaincu que cette quête ne pourra s'achever qu'une fois le savoir Nephilim à l'abri des humains. Il est de toute façon très proche de l'Agartha, si proche qu'il n'a plus fait d'apparition en public depuis très long-

temps. Son métamorphe est trop visible. Actuellement, son simulacre est cloîtré dans une pièce sans fenêtres aux dimensions baroques, située quelque part dans les secrets du Prado.

Sa haine pour les humains ne s'est pas amoindrie avec les siècles. Il n'arrive pas à éprouver une once de pitié ou de compassion pour eux. Les blessures que lui ont laissé l'orichalque ne se sont pas refermées. En terme psychiatrique humain, Dracka peut être considéré comme un névrosé paranoïaque à tendance psychopathe. Dracka est peu recommandable et franchement peu fréquentable.

### • *les huit somatophylaques*

Répartis à la surface du globe sur les huit Nexus les plus importants, les Somatophylaques ont mis en place des réseaux de renseignement discrets, mais terriblement efficaces. Au fil des siècles, ils ont réussi à parfaitement s'adapter à leur environnement. Ainsi, derrière la façade du World Trade Center, à New York, nul ne soupçonne la magnifique tour d'albâtre élevée par le Somatophylique Fagocytaphaë. Les Somatophylaques remplissent aujourd'hui leur tâche avec zèle, ardeur et assiduité. Grâce à des couvertures de premier ordre, ils masquent leurs réelles activités derrière une façade honorable et respectable. Afin d'éviter de créer des complications et de voir une Phalange Hypapiste lancée à nos trousses, nous nous contenterons simplement d'éclairer quelques points.

À New York, un Somatophylique occupe une place de première importance au sein du comité de rédaction du New York Herald Tribune. Il est ainsi au fait de toute l'actualité mondiale et peut déceler, grâce à une étude attentive des dépêches, la moindre information concernant les Nephilim et leur culture.

À Bogota, un Somatophylique a réussi à infiltrer un important cartel colombien en usurpant l'identité d'un des meilleurs agents de la D.E.A. Il est ainsi en liaison avec les meilleurs services secrets du monde. Il peut également compulsier à loisir les archives secrètes de la pègre colombienne qui contrôle de nombreuses activités à la surface du globe. De par sa position, il est également au courant d'une grande partie de l'information occulte en Amérique du Sud.

À Tokyo, un Somatophylique occupe le simulacre d'un des plus importants collectionneurs japonais d'art contemporain. Par ce biais, il se tient au courant de toutes les transactions d'objets ésotériques de par le monde. Il est en contact étroit avec le Somatophylique de Paris qui occupe le poste de commissaire-priseur à la Salle Drouot, couverture qui lui permet d'être en parfaite symbiose avec le milieu occulte européen.

À Camberra, un Somatophylique occupe une place importante au sein de l'ambassade britannique. Il a tout loisir pour se tenir au courant des événements ésotériques susceptibles d'arriver dans cette partie du globe.

À Yaoundé, un Somatophylique a choisi comme simulacre un ancien mercenaire allemand dont la fonction principale consiste à rester à l'écoute des informations occultes dispersées en Afrique.

À Jérusalem, un Somatophylique est membre du Mossad. Il est au courant d'informations de première main. De plus, il contrôle directement plusieurs autres membres

du service secret israélien auxquels il peut, à leur insu, faire jouer un rôle dans la préparation de Questes : remise de faux papiers, don d'argent, manipulation d'informations, etc.

Enfin, ce rapide panorama serait incomplet sans une note sur le plus mystérieux des huit Somatophylaxes. Installé à Copan, non loin de Tegucigalpa, au cœur de la jungle hondurienne, sur un site maya, Ocnantapen occupe toujours sa tour d'albâtre. Il reste en contact permanent avec les champs magiques dont il perçoit les fluctuations. Il reste la source de renseignements numéro un de l'Archonte de la Tour Foudroyée.

• **arkel, maître de la foudre de la première phalange hypapiste**

Arkel est un des plus vieux Adoptés de la Maison-Dieu. Sa spontanéité en situation difficile, son sens du devoir et de l'obéissance lui ont permis d'accéder au grade de Maître de la Foudre. Il voue une profonde haine pour les sociétés secrètes humaines, et particulièrement pour les Templiers. Son mépris et son dédain pour la race humaine en font un Phalangiste de premier ordre. Il est instinctif, violent et dénué de tout sentiment de pitié ou de compassion pour ses victimes. C'est un assassin froid et méticuleux.

KA 40 • FEU 40 • TERRE 32 • AIR 24 • LUNE 16 • EAU 08

MÉTAMORPHE : Djinn

Cheveux Flamboyants 3 • Mains griffues 7  
Peau brûlante 6 • Odeur de brûlé 7 • Voix crépitante 09

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 % ; Haute Magie 70 % ;  
Sceaux 85

SIMULACRE : PAUL FASENTIER  
Légionnaire en retraite (15 ans de Légion)

Sexe : masculin • Age : 42 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 16  
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 10

Ka-Soleil 10

Niveau sociale 12 • Opportunité 36 %  
Éducation 9 • Culture xxe siècle 27 %

Proche 08

Compétences : Confrontation entre 65 et 80 %, Adaptation  
entre 60 et 70 %, Mécanique 50 %, Premiers secours 70 %, Filature, Se cacher et Silencieux entre 40 et 50 %.

