

# La nuit s'achève

## Scénario de concours pour la convention Montagne de jeux 2025

### Respect des consignes :

- Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu, et sa version si plusieurs).
  - o Ce scénario est écrit pour le jeu de rôle La Brigade Chimérique, publié aux éditions Sans

### Détour

- Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 caractères (hors annexes).
    - o Ce scénario comporte 35 687 signes (espaces inclus) / 29 949 signes (espaces exclus)
  - Le scénario doit permettre d'en faire une partie d'une durée de 4 à 6 heures.
    - o Durée moyenne estimée d'après les parties tests : 6 heures
  - Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés, en annexe.
    - o 5 pré-tirés disponibles
  - Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2025 : "**La faim des temps**", permettant de jouer sur les notions de faim, de famine ou de temps qui passe (saisons, météo, chronologie...).
    - o Druso la planète cannibale et ses nuées d'insectes affamés dévorant des systèmes solaires entiers à travers le cosmos depuis la nuit des temps incarnent, à mon sens, la plus parfaite illustration du thème de la convention. De même que l'allusion aux millénaristes, ce courant de pensée qui depuis l'an mil existe et prédit sans cesse la fin du monde.
  - Le scénario doit comporter une information importante qui serait donnée oralement, et qui comporterait une **homonymie ou polysémie**, et qui induirait les joueurs en erreur.
    - o Page 4, l'enregistrement sur bande magnétique du général De Gaulle (même s'il n'était que lieutenant-colonel à l'époque de l'enregistrement) joue sur les différents sens figurés du mot « perdu », orientant les joueurs vers la bibliothèque de l'Abîme du temps, alors qu'il désignait en réalité la bibliothèque du domaine des Sablonnières, en Sologne.
  - Un **retournement scénaristique** provoquant le doute chez les joueurs : "Et si les méchants avaient raison ?" Les "méchants" peuvent être les joueurs, leurs adversaires ou un troisième groupe découvert plus tard.
    - o Page 3 Le groupe des Millénaristes soulève la vieille question des auteurs de science-fiction et des philosophes : le malheur de l'Homme n'est-il pas son libre-arbitre ? L'Humanité doit-elle abandonner ses émotions et sa liberté pour trouver le bonheur ? Une question à laquelle personne n'a été en mesure d'apporter de réponse tranchée en 6000 ans de civilisations.
  - Il sera également important d'incorporer un "**Portrait-souvenir**" d'une personne telle qu'elle était jadis, et qu'elle ait de l'importance dans le scénario. Ces descriptions peuvent être légèrement altérées et enrichies afin de coller au portrait désiré, celui-ci peut être visuel, oral ou autres si cela s'adapte aux technologies ou capacités de l'univers. Il faudra choisir au moins l'un des Portrait-Souvenir proposé ci-dessous :
    - o Deux des portraits ont été choisis :
- 1) La personnalité sur le tableau est sereine, contemplant la nature, elle se tient debout les mains dans le dos. Sa tenue d'un vert forêt profond, possède de nombreuses nuances enchanteresses, lui donnant une apparence féérique. Ses longs cheveux clairs sont lâchement tressés en une natte glissant sur l'épaule. Ses yeux blancs ont la dureté d'une lame inébranlable, la froideur glaciale d'un esprit impitoyable (page 7). Ce portrait a été choisi pour représenter France Meaulnes, la gardienne des archives du BPDR.

2) La figure dessinée est au centre d'une vaste bibliothèque, elle semble déambuler tranquillement et imperturbable entourée d'ouvrages. Vêtue d'une tenue simple, les cheveux ordonnés, il semble posséder le savoir infini et les réponses à toutes les questions mais son regard emplis de tristesse cherche à vous dissuader d'entamer la discussion (page 7). Ce portrait a été choisi pour représenter François Seurel.

- La personne qui a écrit le scénario est aussi invitée à décrire comment elle a appréhendé le thème de la convention : "La faim des temps" en un court paragraphe de quelques phrases, pour montrer aux membres du jury sa réflexion à propos de ce thème.

A mon sens, rien n'incarnait mieux la « faim des temps » qu'une apocalypse annoncée par quelque chose venu dévorer le monde, en cela, Druso était l'antagoniste et le représentant idéal, même si, de son côté, l'horreur lovecraftienne coincée dans la bibliothèque de l'Abîme du temps et dévorant quiconque s'y aventure en est également un représentant.

**Synopsis :** Ce scénario prend place après la campagne officielle La Grande Nuit pour le jeu de rôle La Brigade Chimérique, publié aux éditions Sans Détour et fait suite aux événements ayant eu lieu dans la bande-dessinée La Brigade Chimérique : Ultime renaissance, publiée aux éditions Delcourt.

Février 2022. Alors que le monde sort de la Grande Nuit, qui a occulté de la mémoire collective de l'Humanité l'existence bien réelle des surhommes et de l'Hypermonde, les nations du monde doivent repenser la géopolitique et les rapports de force à mesure que s'éveillent à travers le globe de nouveaux surhommes. Mais le réveil sera brutal, car à peine le monde doit-il s'adapter à l'existence de forces nouvelles, qu'il va devoir faire face à un très vieil adversaire tombé dans l'oubli. Druso, la planète cannibale, vaincue en 1935 par une alliance internationale des surhommes de l'Age du radium, et exilée à l'autre bout de la galaxie, est de retour dans le système solaire.

De tous les surhommes ayant contribué à cette victoire, un seul vit encore. Jean Lebris, l'Homme Truqué. Il conduira les joueurs dans une chasse aux indices à travers le monde, mais aussi l'histoire : en Australie, dans la bibliothèque de l'Abîme du temps d'H.P. Lovecraft, au domaine des Sablonnières et dans les archives du BPDR, qui a continué de conserver la mémoire de l'Hypermonde, en secret, malgré la Grande Nuit. Le tout à la recherche d'un moyen de vaincre Druso une fois encore.

Et en parallèle, les joueurs se heurteront à un vaste mouvement collectif visant à sceller définitivement la frontière entre l'Hypermonde et la Terre, mais à quel prix...

### **Chronologie :**

Jour 0 : Druso est repéré par les astronomes

Jour 1 : La presse s'empare du sujet et le monde entier ne parle que de ça

Jour 2 : Des phénomènes d'hystérie collective apparaissent de manière éparse, comme quelques mois auparavant lors de l'approche de Chubb. L'Organisation Mondiale pour la Paix confie aux joueurs leur mission.

Jour 3 : Un groupe militant commence à faire parler de lui dans les médias et sur les réseaux sociaux : les Millénaristes. Leur propos est d'accuser la réouverture de l'Hypermonde d'attirer des catastrophes. Que c'est un grand mal, qui ne peut être soigné que par l'annihilation de l'imagination et de la créativité humaine. Leur solution, que tous les Humains acceptent de leur plein gré de suivre un protocole médical : l'Equilibrium, qui les privera de la faculté de rêver.

Jour 5 : les populations civiles commencent à se tourner contre les surhommes, estimant qu'ils sont un symptôme du monde qui va mal et non un possible remède

Jour 30 : les premières sondes insectoïdes s'écrasent sur Terre. Les grandes capitales du monde sont la proie des nuées affamées.

Jour 40 : Druso arrive au contact de la Terre et peut commencer à la dévorer

**Préambule** : En septembre 1935 les surhommes d'Europe rassemblèrent leurs forces pour lutter contre Druso, la planète dévoreuse de mondes et ses nuées d'insectes galactiques affamés. La lutte fut âpre, mais grâce aux sacrifices de nombreux surhommes et à l'intelligence des superscientifiques de l'époque, le pire fut évité. Ne pouvant détruire Druso sans détruire la Terre, l'astre cannibale fut projeté à l'autre bout du cosmos par un gigantesque portail de téléportation.

En 1939, l'Hypermonde décida de prendre ses distances avec la Terre afin d'éviter que les plans du docteur Mabuse ne déchirent trop les trames de la réalité et qu'il ne devienne inarrêtable. Ce qui plongea le monde dans la Grande Nuit, cette perte de mémoire collective qui fit disparaître l'existence des surhommes sur Terre.

Toutefois, la perte de mémoire ne fut pas totale, car l'Hypermonde devait pouvoir revenir protéger la Terre en cas de danger, une fois la menace incarnée par Mabuse écartée. A travers leur imaginaire, les écrivains, mais aussi les cinéastes, les artistes, les dramaturges, les sculpteurs conservèrent un accès restreint et réalisèrent des œuvres découlant de leur lien à l'Hypermonde. Mais d'autres conservèrent la mémoire avec des buts moins artistiques : la C.I.A., qui récupéra Jean Lebris, d'un côté, et France Meaulnes, qui devint la mémoire vivante du BPDR, de l'autre côté.

Février 2022, lorsque la menace de Chubb plana sur la Terre, l'Hypermonde décida de refaire surface, engendrant une nouvelle génération de surhommes et réouvrant petit à petit l'accès des Humains à leur imaginaire. Mais Chubb n'était que le premier des dangers menaçant la planète. Car dans son sillage arrivait également Druso, comptant bien faire le repas dont on l'avait privé en 1935.

**En coulisse** : le BPDR, Bureau Psilogique pour la Défense de la République, fut fondé par Georges Clémenceau, le Tigre, après son éviction du pouvoir en 1920, qu'il dirigea jusqu'en 1935, soit 6 ans après avoir simulé sa mort. Sous sa tutelle, le BPDR se chargea de recruter des surhommes en toute indépendance et dans le plus grand secret vis-à-vis du gouvernement, du CID et des instances officielles. Tout en restant dans l'ombre, le BPDR œuvra à la protection de la République Française contre les menaces ayant échappées à la vigilance des instances officielles.

Vieillissant, fatigué et amoindri par l'échec d'une mission, le Père la Victoire finit par abandonner la direction du BPDR et la confia au lieutenant-colonel Charles de Gaulle en 1935. C'est sous sa direction que Druso fut repoussé la première fois. Même après la Grande Nuit, il continua de diriger le BPDR, relisant chaque jour les archives pour ne pas perdre la mémoire des temps héroïques. Mais ce n'était qu'un cataplasme sur une jambe de bois, chaque jour les effets de la Grande Nuit l'affectait un peu plus malgré ses efforts pour ne pas oublier. Mais, quand au 16 juin 1939 il comprit que la France allait capituler face à l'Allemagne et qu'il devrait fuir, il choisit de transférer la responsabilité du BPDR à un vieil ami inconnu de tous, François Seurel.

Les deux hommes se rencontrèrent une première fois en 1915, lorsque le petit instituteur de campagne, réformé à cause de son pied-bot, cherchait à obtenir du Ministère de la Guerre des informations sur son ami Augustin Meaulnes, envoyé au front. Le militaire fut impressionné par l'opiniâtreté et la fidélité à son ami du petit provincial, qui ne recula devant aucune démarche administrative, devant aucun refus, aucune porte close, jusqu'à apprendre la triste vérité et reprendre la route de son modeste village de Sologne. Ils se revirent à la Toussaint 1918, dans le même cimetière militaire, venu rendre leurs hommages aux morts tombés dans les tranchées. Ils s'y recroisèrent tous les ans, commencèrent à échanger quelques phrases de pures civilités. Puis entre ces deux hommes de lettres et d'esprits, les discussions devinrent rapidement plus philosophiques, existentielles et une amitié naquit.

En 1939, lorsque le petit professeur des écoles de Sainte-Agathe hérita du BPDR, il n'avait plus que des archives à diriger, toutes les forces vives ayant tout oublié à cause de la Grande Nuit. Il les fit rapidement déménager chez lui, en Sologne, pendant que les nazis étaient trop occupés à organiser l'armistice à Versailles et à fêter la reddition du Maréchal Pétain. Une fois à l'écart du monde, à Sainte-Agathe, il lut attentivement toutes les archives du BPDR. Très rapidement, François Seurel se convainquit qu'il n'était pas l'homme de la situation. Il n'avait pas l'étoffe de défendre la République, surtout en ces temps d'occupation. Il n'était qu'un homme de lettres. Son grand ami Augustin Meaulnes aurait été mille fois meilleur à cette place. Et sa fille, France, était sa

digne héritière. Mais quel parrain indigne il serait de confier une mission aussi risquée à sa filleule, à l'enfant qu'il avait promis à son grand ami d'élever comme sa propre fille s'il devait lui arriver malheur à la guerre.

Mais la jeune femme découvrit très vite le secret de son parrain. Elle réussit à le convaincre de déménager les archives au domaine des Sablonnières, dans la maison perdue dans les bois de feu son oncle Franz de Gallay, là où aucun occupant allemand n'aurait jamais l'idée de se rendre, tant le lieu était perdu et inconnu, même des habitants des hameaux alentours. A partir de cet instant, bien que ce ne fut pas officiel, la direction du BPDR fut en cogestion, François Seurel ne pouvant plus prendre une décision sans que celle-ci soit automatiquement débattue par sa filleule. Toutefois, la jeune femme refusa chaque fois que son parrain lui proposa de prendre sa place. Elle était trop aventureuse et énergique pour rester en place. Elle passa sa vie à voyager à travers le monde, revenant régulièrement auprès de son parrain avec des documents qu'elle ajoutait aux archives.

Jusqu'au jour où elle revint au domaine des Sablonnières avec bien plus : avec une enfant. Elle s'installa définitivement dans le manoir familial et accepta de décharger son parrain du poids de la fonction transmise par le général. Soulagé de son fardeau, François Seurel vécut les dernières années de sa vie comme rajeuni de dix ans, ne s'occupant plus que d'être un grand-père pour la jeune mademoiselle Madeleine.

## **Prélude : L'Organisation Mondiale pour la Paix**

Pris de cours par l'émergence de surhommes aux quatre coins du monde, chacun en mesure de mettre en péril l'équilibre politique de leur pays, voir tout l'échiquier géopolitique international, l'ONU décida de rassembler tous les surhommes de tous les pays qui seraient volontaires pour former une nouvelle organisation internationale de maintien de la paix, une agence de surhommes aux services des surhommes pour gérer les problèmes de surhommes : l'Organisation Mondiale pour la Paix.

Les joueurs se retrouvent donc à New-York, devant le siège des Nations Unies, ayant répondu à cette invitation et favorables à l'intégrer. Après s'être émerveillés devant l'immense building vitré reflétant le jardin luxueux et verdoyant où flottent les drapeaux des nations du monde, ils peuvent accéder aux portiques de sécurité où des agents peu rassurés contrôlent leurs identités avant de les faire rentrer.

Avant de pénétrer dans les locaux, les joueurs peuvent jeter un œil aux passants dans la rue. Il est notable que la majorité sont circonspects devant une telle concentration d'êtres supérieurs. Il y a bien entendu de nombreux fans brandissant des pancartes élogieuses, mais chez les autres, on peut sentir de l'inquiétude et, chez une minorité invisible, de la haine. Ce nouvel ordre mondial divise clairement la population civile. D'ailleurs, la télévision, la radio et les réseaux sociaux ne font que cliver à forces d'inviter à outrance des spécialistes aboyant leurs propos pro ou anti-surhommes. Rares sont les propos modérés aux heures de grande écoute.

A l'intérieur des locaux des Nations Unies, les joueurs vont pouvoir apercevoir la nouvelle Brigade Chimérique, ainsi que d'autres surhommes de par le monde ayant fait parler d'eux dans les actualités récentes. En se rassemblant dans le grand auditorium, les personnages se retrouvent les uns à côté des autres, ce qui leur donne l'occasion de faire connaissance, de se présenter.

Après un moment à attendre entre eux, les personnages seront interrompus dans leurs bavardages par l'irruption sur l'estrade du secrétaire général des Nations Unies. Ce dernier fera un long discours verbeux traduit dans toutes les langues pour annoncer ce que tous savent déjà : la création d'une agence de surhommes pour gérer la problématique de l'émergence des surhommes à travers le monde. C'est le début pour les personnages d'un travail d'équipe, car ils se retrouveront intégrés dans le même groupe.

## **Chapitre 1 : Nouveaux défis et vieux ennemis**

### **Nouvelle planète dans le système solaire**

Quelques mois se sont écoulés depuis que les personnages font équipe au sein de l'Organisation Mondiale pour la Paix. Pour l'heure, aucune mission ne leur a encore été confiée, mais patients, ils savent que cela viendra vite. Alors qu'ils vaquent à leurs activités, ils sont prévenus par une notification. On les convoque

au sein de l'agence pour une réunion. Ils sont accueillis par nul autre que Jean Lebris, l'Homme Truqué, membre de la nouvelle Brigade Chimérique.

« Bonjour », les salue le surhomme français. « L'information ne vous aura sans doute pas échappée. Toute la presse mondiale en a parlé dernièrement. Une nouvelle planète a été repérée dans notre système solaire par les télescopes du centre d'études spatiales de La Palma. Mais ce n'est pas tout à fait la vérité. »

L'Homme Truqué projette alors des images d'archives datées de l'année 1935, sur lesquelles apparaissent la planète en question, mais aussi une planète Mars à moitié détruite.

« Cette planète n'est pas vraiment nouvelle dans notre système solaire. J'étais là quand nous avons eu à l'affronter la dernière fois. Laissez-moi vous présenter Druso, la planète cannibale. C'est un astre qui se nourrit des autres planètes. Et ce qui ressemble à une ceinture d'astéroïdes, est en fait une nuée de créatures insectoïdes qui la précèdent partout comme des poissons-pilotes évoluent autour des grands requins. En 1934 Druso a dévoré une bonne partie de la planète Mars, ses insectes ayant préalablement digéré toute forme de vie sur la planète rouge. Il aura fallu que tous les surhommes d'Europe travaillent main dans la main avec les plus brillants esprits superscientifiques de l'Age du Radium pour que nous échappions au même sort. Malheureusement, nous n'avons pu que créer un gigantesque portail de téléportation qui a envoyé Druso à l'autre bout du cosmos. Et aujourd'hui, le voilà qui nous menace à nouveau. Je ne peux pas, et je le déplore, vous en dire davantage. Je ne faisais pas partie, à l'époque, des petits papiers des grands organismes qui ont collectés des informations. Et la Grande Nuit en 1939 a fait disparaître une bonne partie des mémoires et sombrer dans l'oubli les archives. Toutefois, en excavant les dossiers retrouvés dans les anciens locaux du Bureau Psilogique pour la Défense de la République, nous avons trouvé cet enregistrement du directeur de l'époque. »

L'Homme Truqué remet alors aux joueurs une cassette à bande magnétique.

« D'autres équipes travaillent sur des moyens de lutte contre Druso, aussi, votre mission, sera de retrouver le plus de documents d'archives de l'époque concernant Druso et d'y chercher s'il existe un moyen de vaincre une fois pour toute ce dévoreur de mondes. Bonne chance »

Jean Lebris laisse les personnages, visiblement fort occupé. S'ils décident de le suivre pour lui poser des questions, il n'a malheureusement ni le temps, ni les réponses, car il a sa propre mission de son côté à accomplir pour maximiser les chances de survivre à Druso.

Lorsque les joueurs se décident à écouter l'enregistrement audio, c'est la voix du général De Gaulle qui s'élève dans la pièce.

« [...] et j'approuve la décision de mon successeur de déménager les archives du BPDR en ce lieu perdu dans le temps. Là-bas, les informations seront à l'abri de la rapine des Allemands. L'Ahnenerbe et les illuminés de l'ordre de Thulé ne doivent en aucun cas mettre la main sur ces documents, comme ils l'ont fait à travers le reste de l'Europe et du monde.[...] »

L'enregistrement se poursuit sans donner plus d'indication sur le lieu exact, ni même sur l'identité de la personne qui a succédé à Charles de Gaulle à la tête du Bureau Psilogique. Toutefois, un lieu perdu dans le temps, répertorié par les biographes de l'époque, cela a de grandes chances d'être le lieu décrit par H. P. Lovecraft dans l'Abîme du Temps, la bibliothèque perdue dans l'outback australien.

### Les Millénaristes

Entre le moment où les joueurs ont fini d'écouter l'enregistrement et leur arrivée en Australie, sur le site de la bibliothèque des Anciens évoqué par Lovecraft, les occasions sont nombreuses pour eux d'entendre parler de la montée en influence d'un groupe d'idéologues se faisant appeler les Millénaristes, que ce soit en une dans les kiosques à journaux, sur les chaînes d'info en continu ou en tombant sur des shorts en scrollant sur un réseau social.

Bien que personne n'ait jamais entendu parler d'eux avant, ils sont désormais les invités de tous les débats médiatisés concernant cette nouvelle ère de surhommes et la peur de l'inconnu qu'elle génère.

Qui sont-ils ? Qui les finance et en tire les ficelles ? Quel ennemi se cache derrière ce groupe ? La réponse va malheureusement être décevante. Ce ne sont que des citoyens du monde, ternes et dépourvus d'imagination. Ce sont des gens que nous croisons tous les jours : managers, banquiers, gestionnaires... Des individus ordinaires, mais imperméables à l'Hypermonde, incapables de la moindre pensée créatrice, que ce soit parce qu'accaparés par leur routine, par médiocrité intellectuelle ou par une adhésion à des idéologies mortifères comme le malthusianisme, le nihilisme...

Quel est leur propos ? C'est la créativité, l'inventivité, l'imagination humaine qui est cause de tous les maux du monde. C'est à cause de la créativité que la menace nucléaire plane comme une ombre, c'est à cause de l'ingéniosité que le monde souffre du dérèglement climatique. C'est à cause de l'imagination que l'Hypermonde est attaché à la Terre. Et si aujourd'hui Druso nous menace, c'est à cause du retour de l'Hypermonde, à cause du renouveau des surhommes. Les Millénaristes ne voient qu'une seule façon de mettre un terme à toutes ces menaces qui pèsent sur l'Humanité, priver l'espèce de son imagination. Sans imagination, plus personne ne sera en mesure de créer ou d'invoquer un danger quelconque.

Comment comptent-ils parvenir à leurs fins ? Grâce à des années de lobbying auprès des industries pharmaceutiques, les Millénaristes ont financé l'Equilibrium, un neuro-inhibiteur. Une simple pilule qui prive quiconque la prend de ses émotions, de la faculté de rêver et d'une grande part de son libre-arbitre. Ils la mettront à disposition gratuitement dans des centres de soin à travers le monde. Les Millénaristes ne forceront personne à prendre le traitement Equilibrium, ils se contenteront de répéter sur tous les médias qui les accueilleront qu'il s'agit de la seule solution.

### Les archives du temps

Après avoir laissé derrière eux la civilisation australienne pour s'enfoncer pendant des heures sur des pistes de poussière en plein désert, les joueurs vont atteindre le site qui fut décrit par H.P. Lovecraft en son temps. Les vents du désert ont depuis longtemps recouvert de terre ocre et de poussière rouge les divers accès. La végétation desséchée et rare y a repris ses droits.

Une fois qu'ils auront réussi à y pénétrer, les joueurs se retrouvent face aux longs couloirs de pierre noire et lisse, débouchant sur des myriades d'alcôves gigantesques où sont entreposées des sommes astronomiques de retranscriptions écrites de connaissance, dans une infinité de langues et d'alphabets, dont la plupart sont inconnus, car d'origine extraterrestre ou bien issu d'un futur lointain ou d'une langue morte et oubliée.

Non seulement la somme de travail pour trouver ce qu'ils sont venus chercher est titanesque, mais de surcroît, lorsque les joueurs se seront suffisamment enfoncés dans les profondeurs des archives du temps, ils découvriront que les lieux sont habités. Une créature rôde dans les ténèbres, une horreur qui a dévoré les Grands Anciens à l'aube des temps et qui est entré en sommeil... jusqu'à ce que l'odeur des joueurs ne la réveille, elle et son appétit inassouvi depuis près de 10 000 ans.

Que la créature soit vaincue ou qu'elle les pousse à fuir, l'exploration des archives du temps aura été vaine. La réponse que les joueurs étaient venus y chercher ne s'y trouvait pas. Et ne s'y est jamais trouvée. Car c'est dans un autre lieu perdu dans le temps que les archives du BPDR ont été déménagées.

### Sainte-Agathe du Berry

Après avoir fait chou blanc en Australie durant plusieurs jours, le retour en France est amer. Il l'est d'autant plus quand les joueurs peuvent constater qu'en plusieurs jours des mouvements d'hystérie collective agitent les populations civiles, ainsi que des manifestations de colère envers les surhommes et les manifestations de l'Hypermonde. Pour l'heure, ces manifestations se limitent à des slogans haineux scandés et des jets de légumes pourris ou de cannettes vides, que les forces de police peinent à contenir.

C'est dans cette ambiance maussade que les joueurs vont devoir reprendre à zéro leur enquête. Le meilleur indice se trouve dans les locaux abandonnés du BPDR, dans un sous-sol secret du Conservatoire des Arts et Métiers. Il n'y reste plus grand-chose. Du mobilier de bureau vétuste croulant sous la poussière et les

toiles d'araignée, quelques papiers épars sans grand intérêt et une galerie de portrait. Quatre portraits. Ceux des directeurs successifs du Bureau Psilogique. Si les deux premiers sont aisément reconnaissables ; le premier représentant Georges Clémenceau, fondateur du BPDR et le second, Charles de Gaulle, son successeur ; en revanche les deux suivants sont parfaitement inconnus des joueurs.

Le troisième portrait représente un petit homme accablé à la mine triste. Dépeint au centre d'une vaste bibliothèque, il semble déambuler tranquillement et imperturbable, entourée d'ouvrages. Vêtu d'une tenue simple, les cheveux ordonnés, il semble posséder le savoir infini et les réponses à toutes les questions mais son regard emplie de tristesse cherche à vous dissuader d'entamer la discussion.

Et le quatrième et dernier portrait représente la seule femme du quatuor. Et qui paraît bien jeune pour avoir eu une charge aussi importante que directrice du Bureau Psilogique pour la Défense de la République. D'autant plus, si on en croit la date d'exercice de ses fonctions inscrite sous le portrait : de 1941 à 1968. Elle est sereine, contemplant la nature et se tient debout les mains dans le dos. Sa tenue d'un vert forêt profond possède de nombreuses nuances enchanteresses, lui donnant une apparence féérique. Ses longs cheveux clairs sont lâchement tressés en une natte glissant sur l'épaule. Ses yeux presque blancs ont la dureté d'une lame inébranlable, la froideur glaciale d'un esprit impitoyable, qui contraste incroyablement avec son apparente jeunesse.

Il existe bien peu de personnes ou d'indices pouvant amener à découvrir l'identité des deux personnes peintes sur ces portraits. Parmi les papiers découverts dans les locaux abandonnés se trouve un bordereau de livraison de fournitures de bureau signé et paraphé F. Seurel, Directeur. Sinon, Jean Lebris, le dernier témoin vivant de cette époque révolue, pourra identifier un des deux portraits, celui de l'homme entouré de livres. Il s'agit de François Seurel. Un modeste instituteur de province qu'il a rencontré une fois, mais gravé dans sa mémoire digitalisée. Des maigres informations dont il dispose, il s'agirait d'un professeur des écoles d'un modeste village près de Vierzon. Il n'en sait malheureusement pas plus.

Avec cette information en poche, les joueurs pourront rechercher dans l'état civil de Vierzon et découvrir l'existence d'un François Seurel, maître des écoles à Sainte-Agathe, petit village reculé de Sologne. Lorsqu'il se rendront sur place, l'expression du général : « un lieu perdu dans le temps », prendra tout son sens. Ce hameau cerné de forêts est une image d'Epinal des villages de la diagonale du vide. Les maisons semblent n'avoir jamais été modernisée. C'est à se demander si elles ont l'eau courante et l'électricité. Une seule rue traverse la ville, entrecoupée d'une place autour de laquelle l'église et l'école communale se font face. Un bar, qui fait également office de bureau de poste et d'hôtel de ville semble être le lieu de ralliement des autochtones en dehors du jour de marché. Pas une voiture dans les rues. S'il n'y avait un poste de télé (cathodique) dans le bistrot, on pourrait se penser revenu avant-guerre.

Lorsque les joueurs poseront des questions aux habitants à propos de François Seurel, un mot reviendra souvent : le domaine des Sablonnières. Mais quant à savoir où se trouve ce domaine, c'est une autre paire de manche. Rares sont ceux qui s'y sont rendu. Pour la plupart, il s'agit d'un lieu mythique auquel faisait référence les histoires de leurs grands-parents. Et chaque histoire le situe à un endroit différent. Mais tous sont d'accord sur un point, le domaine est dans la forêt, sur la route de Vierzon.

### Le domaine des Sablonnières

La difficulté de localiser précisément le domaine tient au fait qu'il n'appartient pas de notre monde, mais de l'Hypermonde. C'est un lieu qui ne veut être trouver que par ceux qui, comme Augustin Meaulnes, se prêtent à son parcours initiatique. Loin de proposer des épreuves claires et définies, le domaine des Sablonnières ne se dévoile qu'à ceux qui font preuve d'une volonté ferme de le trouver et n'abandonnent pas devant les échecs successifs. Il récompense la persévérance.

Le domaine comprend plusieurs hectares de forêt domaniale, au sein de laquelle se trouve un manoir en piteux état et une grange attenante, ainsi que, plus loin, un modeste cottage pour le personnel de maison. C'est le territoire de la famille De Gallay. Une famille ne comportant plus qu'une seule membre : Madeleine Delouche, 96 ans. Cela fait bien longtemps que la famille n'a plus de personnel de maison, depuis la ruine de la famille de Gallay en 1897. Aussi la vieille dame vit-elle seule en ce lieu reculé, cultivant son petit potager et élevant ses poules et quelques chèvres. Elle vit en totale autarcie du monde. Et ce depuis toujours. Aussi, lorsque les joueurs

se présenteront à elle, seront-ils les premières personnes qu'elle voit depuis la mort de sa mère, près de cinquante ans plus tôt.

La vieille dame, bien qu'elle se déplace difficilement et a parfois de courtes absences ou qu'elle marmonne de temps à autre comme s'adressant à quelqu'un qui n'existe pas, semble avoir toute sa tête. Du moins suffisamment pour répondre aux questions que les joueurs pourront lui poser. Elle est la fille de France Meaulnes, la filleule du professeur François Seurel et une grande voyageuse. Madeleine est la gardienne de la mémoire de la vie de sa mère. Elle a grandi auprès d'elle et de François Seurel, dans le domaine des Sablonnières, apprenant à lire et jouant dans les fameuses archives à la recherche desquelles sont les joueurs. Elle pourra les y conduire tout en répondant à leurs questions.

### Les archives secrètes du BPDR

France Meaulnes fut plus qu'une gardienne des archives. Elle consacra sa vie d'aventurière à les compléter, les augmenter, les moderniser. Dans la garçonnière de Franz de Gallay, perdue dans la forêt domaniale des Sablonnières, les joueurs pourront trouver les archives papiers confiées par le général de Gaulle, mais également des bobines de vidéos en super 8, des enregistrements audios sur cassettes, de témoignages et phénomènes recueillis par France Meaulnes aux quatre coins du monde. Ainsi que ses carnets de voyages et ses journaux de pensées pour elle-même. On y trouve, entre autres, une large correspondance entre elle et Karl Gustav Jung à propos des travaux de ce dernier sur l'inconscient collectif et les phénomènes de synchronicité, sur l'existence de la noosphère : le monde des Idées.

Au fil de ses entretiens et de ses aventures, France Meaulnes en est arrivée à la conclusion que la plus grande ruse du Golem a été de faire croire qu'il n'existait plus. Que l'Hypermonde fit croire par la Grande Nuit qu'il avait disparu, alors qu'il n'en était rien. Les êtres humains continuaient de rêver, d'imaginer, de créer, de se raconter des histoires et ces histoires de prendre vie. Ce qui rejoint les théories développées par le mouvement des Millénaristes et pourrait valider la solution qu'ils préconisent. Même si, en son temps, la fille du grand Meaulnes était arrivée à une tout autre conclusion. Pour elle, Hypermonde et imagination sont intriqués et fonctionnent en synergie. Les deux s'autoalimentent et sont plus puissants quand ils fonctionnent ensemble. Malheureusement, elle n'a jamais pu prouver sa théorie, qui, si elle s'avérait exacte, signifierait qu'une croyance suffisamment forte dans l'imaginaire collectif de l'Humanité pourrait obliger l'Hypermonde à la concrétiser. Mais comment faire pour influencer un phénomène auquel on n'accède que par l'inconscient et l'intuition, mais jamais qui se ferme à la raison et aux sens ?

France Meaulnes a également noté que si l'Hypermonde semblait avoir disparu, c'est parce qu'il avait changé son mode de révélation. Il y avait de moins en moins de biographes relatant par écrit, mais de plus en plus de cinéastes relatant des histoires par le cinéma, de scénaristes les portant à la bande-dessinée. Le prisme par lequel remarquer sa présence avait changé. Et si elle confirme que sa présence et son influence ont diminués dans le vieux monde pour être plus prégnants aux Amériques, comme le laisse entendre le quasi-monopole du soft power étasunien sur la pop culture mondiale, elle nuance cette allégation par tous les entretiens qu'elle a pu avoir en voyageant à travers le monde. La présence de l'Hypermonde est devenue plus diffuse car il s'est étalé dans le monde entier.

Mais sur Druso et la menace pesant sur la Terre, il n'est rien dans les archives que les joueurs et Jean Lebris ne sachent déjà, à savoir le téléporteur géant du professeur Charpentier, toujours en orbite derrière la face cachée de la Lune, mais à court d'énergie. Il est toutefois possible de remplir les réservoirs avec de l'essence de radium pour le remettre en service. Mais ce ne serait que pour repousser l'échéance à nouveau où Druso reviendra encore et encore essayer de dévorer la Terre.

### Le destructeur de monde

Lorsqu'ils ressortent de la mesure isolée dans le temps et l'espace, avec le sentiment probable d'avoir fait chou blanc dans la mission qui leur avait été confiée, le retour à la menace planétaire est rude. Dans le ciel, Druso est désormais visible sans télescope, à peine plus petit que la Lune. Ses nuées d'insectes seront là d'ici moins d'une semaine pour prémâcher le repas de l'astre cannibale. Dans les rues de Paris et des autres grandes métropoles de la pensée mondialiste, les gens font la queue devant les antennes des Millénaristes pour se faire

injecter le sérum Equilibrium. En revanche, dans les territoires beaucoup moins urbains les volontaires sont moindres, voire quasi nul dans les espaces ruraux, les nations théocratiques et dans les pays à forte spiritualité.

## Conclusions

Quatre épilogues sont possibles en fonction de la théorie à laquelle les joueurs se rangeront. Libre au maître du jeu de les adapter, voire de les mêler, en fonction de l'orientation qu'auront pris ses joueurs.

### A] Les joueurs collaborent avec les Millénaristes

Si les joueurs se rapprochent de la philosophie des Millénaristes et les aident à mettre en œuvre leur solution, le sérum Equilibrium sera injecté à une masse critique suffisante pour couper l'Humanité de son lien à l'Hypermonde. L'effet sera un rapide retour au *statu quo ante*. Les surhommes perdront l'accès à leurs pouvoirs, mais en parallèle, Druso ne deviendra qu'une inoffensive nouvelle planète du système solaire. Les nuées d'insectes n'auront jamais existé.

En revanche, revers de la médaille, tous les injectés seront désormais hermétiques à toute émotion et avanceront dans la vie sans rêve, sans imagination, sans but, ne se levant que pour travailler, ne quittant le travail que pour dormir. Toute aspiration à la liberté disparaîtra, pis, tout instinct de préservation, d'initiative, de prise de décision s'effaceront dans la durée. L'envie de procréer cessera. Une chute drastique de la natalité amènera l'Humanité jusqu'à son extinction, dans son indifférence la plus totale.

### B] Les joueurs mettent en expérience l'hypothèse de France Meaulnes

Utilisant la capacité d'internet, du mass media et des réseaux sociaux pour diffuser à très grande échelle des œuvres de fiction en bande-dessinées, films ; en incitant des influenceurs à faire des podcasts de résumé d'ouvrages et de vulgarisation des mondes de l'imaginaire, les joueurs profiteront des moyens modernes pour mettre à l'épreuve la théorie de France Meaulnes. Et pour quels résultats !

Avec l'accès quasi instantané à l'information, l'imaginaire collectif de l'Humanité est stimulé comme jamais, alimentant en nouvelles idées et en créations originales l'Hypermonde dans une synergie incroyable. Les surhommes vont sentir une nouvelle force les pénétrer. Dorénavant, tous leurs pouvoirs sont à considérer comme étant de niveau 6. Parmi la population, de nouveaux surhommes vont se révéler, grossissant les rangs des défenseurs de la Terre face à la menace qui approche.

S'engagera alors une bataille épique entre les forces de la création et de la destruction, que le maître du jeu est encouragé à rendre le plus grandiose possible. L'espoir accompagne les joueurs et rend tout possible, même face à une menace aussi inexorable que Druso.

Revers de la médaille, ainsi stimulé, l'Hypermonde permettra à l'avenir l'émergence de menaces plus grandes et plus invraisemblables que Chubb ou Druso.

### A et B] Les joueurs sont divisés et certains rejoignent les Millénaristes, tandis que d'autres se préparent à la lutte

Les efforts des uns pour influencer l'Hypermonde étant compensés par ceux des autres jusqu'à se neutraliser, l'affrontement contre Druso deviendra inévitable et un combat épique pour la survie de la planète s'engagera, dans lequel les joueurs ne devront compter que sur eux-mêmes. Le combat contre les nuées d'insectes géants affamés sera une épreuve longue et épuisante, durant laquelle les personnages perdront nombre de leurs proches, verront des surhommes et des innocents périr sans qu'ils puissent l'empêcher. Mais s'ils sont heureux dans leurs efforts, et qu'ils ont pris la peine de remettre en service le téléporteur du professeur Charpentier, ils pourront voir l'aube se lever sur une planète sauvée in extremis, mais qui se souvient désormais qu'elle vit avec une épée de Damoclès au-dessus d'elle.

Ni A, ni B] Les joueurs décident de n'explorer aucune des deux théories et de laisser les choses suivre leur cours.

Dans ce cas de figure, rien ne vient contrebalancer les efforts des Millénaristes, sans toutefois qu'ils soient suffisamment nombreux et persuasifs pour arriver à leurs fins. Aussi se produit le pire des scénarios, les surhommes sont affaiblis au moment de la confrontation finale avec les nuées d'insectes, la machine du professeur Charpentier est plus difficile à remettre en état car son état se détériore au fur et à mesure qu'on pense l'avoir réparée. En contrepartie, Druso exerce un moindre contrôle sur l'esprit de ruche de sa nuée, ceux-ci sont moins coordonnés entre eux, font preuve de plus d'instinct de survie en cas de danger. Mais cela n'empêchera pas que l'affrontement soit un véritable carnage, qui mette à rude épreuve les joueurs et leurs alliés. Il n'est pas impossible qu'ils voient la nouvelle Brigade Chimérique réduite en charpie sous leurs yeux, sans qu'ils puissent intervenir, trop occupés à lutter pour leur survie et celle de la planète.

Et, comble de l'absurdité, ils devront également lutter contre l'apathie et le défaitisme des Hommes, car, à l'apogée du combat contre la nuée, des alarmes datant de la guerre froide retentiront. L'holocauste nucléaire sera à arrêter. Les dirigeants de certaines nations, sombrant dans le défaitisme en voyant leurs armées se faire dévorer par les nuées d'insectes galactiques de Druso, n'auront pas hésité à lancer des ogives nucléaires, sans considération pour les populations.

C'est donc sur l'ensemble de ces fronts que devront lutter les joueurs pour assurer un avenir à l'Humanité.

Annexes

Les prétérés

# BRIGADE CHIMÉRIENNE



CABINET PORTRAIT

NOM.....  
 Prénom **Alana**  
 SURNOM **Sri Asih**  
 Description.....  
**Avatar de la déesse indonésienne de la vie et de la création, Dewi Sri**  
 .....

Motivation	Affinités	Alliances
Lutter contre toutes les incarnations des forces de la destruction	+ Gundala (surhomme indonésien)	- les cultes des forces de la destruction

Attributs		Prestesse		Robustesse	
Allure	3	Ténacité	4	Sensibilité	4
Cognition	2		4		2

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
Criminel	Réserve de Combat	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Militaire	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Passe-temps (penchak silat)	Réserve de Radium	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5		-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Etreinte de la Mère	Protection	5	Perso	Scène		
Rythme de la Vie	Prestesse	3	Perso	Action		
Cycle de la Vie	Régénération	3	Perso	Action		
Rempart de la Vie	Robustesse	5	Perso	Illimité		

Ressources & Equipement  
 Train de vie 5  
 .....

Célébrité  
 Faits positifs.....  
 .....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE



CABINET PORTRAIT

**NOM** ..... **Voen**  
**Prénom** ..... **An**  
**SURNOM** ..... **Shadow Master**  
**Description** .....  
**Tué par des criminels et ressuscité par le dieu Hanuman pour**  
**Devenir le Gardien de la Nuit, le protecteur de l'Humanité lorsqu'**  
**Adviennent les temps apocalyptiques**

Motivation	Affinités	Alliances
Empêcher les apocalypses	Néant	Néant

Attributs		Prestesse		Robustesse	
Allure	2	Prestesse	3	Robustesse	3
Cognition	2	Ténacité	3	Sensibilité	5

Profils		Réserves	Niveaux de Blessures				
Aventurier	4	Réserve de Combat	9	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Criminel	2	Réserve de Radium	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ouvrier	4			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				-1D6	-2D6	-3D6	

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Vision de mort	Allure	5	Perso	Action		Apparence terrifiante
Voyage par les ombres	Déplacement	5	A vue	Action		
Lire l'ombre de l'esprit	Mentalisme	4	A vue	Action		
Résurrection	Immunité	6	Perso	Instantané		

**Ressources & Equipement**  
**Train de vie 0**  
**Sabre d'Ahriman : dégâts + 4, ignore les armures**

**Célébrité**  
**Faits positifs**  
**Faits négatifs**

# BRIGADE CHIMÉRIQUE

Silva



Nom .....  
 Prénom **Ava** .....  
 Surnom **Monja Guerrera** .....

Description .....  
**Mourant à petit feu d'une leucémie à l'âge de 20 ans, Ava fut guérie Par un Ange qui se sacrifia, s'arrachant son auréole pour lui enfoncer Entre les omoplates, la dotant des pouvoirs du Paradis. Cette auréole Fut dès lors convoitée par un ange déchu. Ava fut protégée de lui par Les sœurs de l'ordre de l'Épée Cruciforme.**



Motivation	Affinités	Alliances
Servir les sœurs de l'Épée Cruciforme .....	- Adriel, l'ange déchu .....	+ Ordre de l'Épée Cruciforme .....
Cruciforme .....	.....	.....

Attributs			
Allure	3 .....	Prestesse	2 .....
Cognition	5 .....	Ténacité	4 .....
		Robustesse	2 .....
		Sensibilité	4 .....

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures					
Femme du Culte	1 .....	Réserve de Combat	<input type="text" value="4"/>	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Mystique	2 .....	Réserve de Radium	<input type="text" value="5"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artiste	1 .....			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Universitaire	1 .....			-1D6	-2D6	-3D6	

Pouvoirs							
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte	
Vol angélique	Déplacement	1	Perso	Action			
Déphasage	Déplacement	3	Perso	Action			
Déphasage	Protection	5	Perso	Action			
Lumière de Dieu	Attaque	5	A vue	Action		Attire des démons	
Résurrection du Christ	Régénération	5	Contact	Instantané		Attire des démons	

Ressources & Equipement	Célébrité
Train de Vie 1 .....	Faits positifs .....
Contact 3 .....	.....
Épée de l'Ordre de l'Épée Cruciforme : dégâts +2 .....	Faits négatifs .....
.....	.....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE



CABINET PORTRAIT

**Maximov**  
 Nom .....  
 Prénom **Kiril Danilovitch** .....  
 Surnom .....  
**Tamozhennik vozmazhnykh mirov**  
 Description .....  
**Recruté par les douanes du multivers pour tenir le poste douanier de**  
**Moscou afin de limiter l'immigration venue de l'Hypermonde.**

Motivation	Affinités	Alliances
Retrouver l'amour de sa vie, Perdue dans l'Hypermonde		- Douanes du multivers

Attributs			
Allure	3	Prestesse	2
Cognition	4	Ténacité	2
		Robustesse	2
		Sensibilité	5

Profils		Réserves		Niveaux de Blessures			
Artiste	5	Réserve de Combat	3	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Magistrat	2			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mondain	3	Réserve de Radium	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs							
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte	
Porte des mondes	Déplacement	6	A vue	Action		Nécessite une porte	
Création ex-nihilo	Transformation	3	A vue	Action			
Lois de l'Hypermonde	Cognition	3	Perso	Illimité			
Connaissance des mondes	invocation	3	A vue	Instantané		Nécessite une porte	

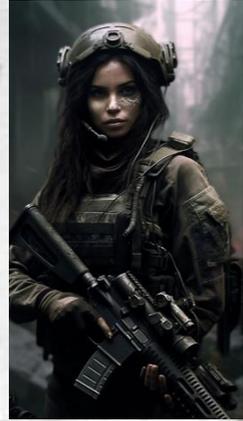
**Ressources & Equipement**  
 Local des douanes de Moscou : Repaire 4  
 Train de vie 3

**Célébrité**  
 Faits positifs .....  
 Faits négatifs .....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE

**Fairchild**

NOM .....  
 Prénom **Stella** .....  
 SURNOM .....  
 Description .....  
**Spécialiste en technologie extraterrestre du renseignement militaire** .....  
**Britannique** .....



CABINET PORTRAIT

Motivation	Affinités	Alliances
Protéger la Terre (mais surtout Le Royaume Uni) des menaces		+ Services secrets anglais + Armée britannique
Venues de l'espace		

Attributs	3	Prestesse	3	Robustesse	2
Allure		Ténacité	3	Sensibilité	4
Cognition	5				

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
Militaire	3	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Médecin	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scientifique	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Form	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Ordinateur quantique	Cognition	6	A vue	Action		Matériel
Fusil antigravité	Transformation	3	A vue	Action		Matériel
Laser expérimental	Attaque	4	A vue	Action		Matériel
Champ de force individuel	Protection	4	Perso	Illimité		Matériel

Resources & Equipement	Célébrité
Train de vie : 3	Faits positifs
Contact : 4	Faits négatifs

Les personnages non-joueurs

# BRIGADE CHIMÉRIQUE



CABINET PORTRAIT

**Nom** Lebris  
**Prénom** Jean  
**Surnom** L'Homme Truqué  
**Description**  
 Blessé par un tir d'artillerie sur le chemin des dames, ses blessures furent remplacées par de la mécanique et de l'électronique, encore Et encore, jusqu'à l'époque actuelle.

Motivation	Affinités	Alliances
Inconnues		+ Nouvelle Brigade Chimérique

Attributs		Prestesse		Robustesse	
Allure	2	Ténacité	3	Sensibilité	3
Cognition	2		3		5

Profils		Réserves		Niveaux de Blessures			
Ouvrier	4	Réserve de Combat	10	Indeane	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Militaire	5	Réserve de Radium	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scientifique	4			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Electroscopie	Sensibilité	5	A vue	Illimité		
Corps mécanisé	Tous les attributs 3		Perso	Illimité		Sous surveillance

**Ressources & Equipement**  
 .....  
 .....  
 .....

**Célébrité**  
**Faits positifs** .....  
 .....  
**Faits négatifs** .....  
 .....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE



**Nom** .....  
**Prénom** .....  
**Surnom** **L'Horreur qui rôde**  
**Description** .....  
**Monstre lovecraftien rôdant dans la bibliothèque des Grands Anciens**  
**De l'Abîme du Temps en Australie**



Motivation	Affinités	Alliances
<b>Manger</b>		
<b>Survivre</b>		

Attributs	6	2	6
Allure		Prestesse	Robustesse
Cognition	1	Ténacité	6
			Sensibilité
			6

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
<b>Bête chasseresse</b>	6	Indeane	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
	Réserve de Combat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Réserve de Radium	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
<b>Rôder dans l'ombre</b>	Déplacement	6	A vue	Action		
<b>Crocs et griffes</b>	Attaque	4	Contact	Illimité		
<b>Horreur indicible</b>	Mentalisme	6	A vue	Illimité	Perturbation	
<b>Bave corrosive</b>	Attaque	2	A vue	Action	Anti-armure, toxique	

Ressources & Equipement	Célébrité
	Faits positifs
	Faits négatifs

# BRIGADE CHIMÉRIQUE



**Nom** .....  
**Prénom** ..... **Millénariste type**  
**Surnom** .....  
**Description** .....  
**Ce sont des individus ordinaires, mais motivés par une idéologie**  
**Pessimiste et alarmiste vieille de mille ans, voire plus**



<b>Motivation</b>	<b>Affinités</b>	<b>Alliances</b>
<b>Couper les liens entre la Terre et L'Hypermonde définitivement</b>		

<b>Attributs</b> 3	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Allure</b> 3	<b>Prestesse</b> 3	<b>Robustesse</b> 3
<b>Cognition</b> 3	<b>Ténacité</b> 3	<b>Sensibilité</b> 3

<b>Profils</b>	<b>Réserves</b>	<b>Niveaux de Blessures</b>			
<b>Tous</b> 3	<b>Réserve de Combat</b> 6	<b>Indeane</b>	<b>Touché</b>	<b>Gravement atteint</b>	<b>Au seuil de la mort</b>
	<b>Réserve de Radium</b> 0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		-1D6	-2D6	-3D6	

<b>Pouvoirs</b>						
<b>Nom</b>	<b>Famille</b>	<b>Niveau</b>	<b>Portée</b>	<b>Durée</b>	<b>Autre</b>	<b>Contrainte</b>
<b>Sérum Equilibrium Manipulation</b>		<b>6</b>	<b>Contact</b>	<b>Illimitée</b>		<b>Matériel</b>

<b>Ressources &amp; Equipement</b>	<b>Célébrité</b>
<b>Train de vie : 3</b>	<b>Faits positifs</b> .....
<b>Contact 3</b>	.....
	<b>Faits négatifs</b> .....
	.....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE

**DELOUCHE**



**Nom** .....

**Prénom** **Madeleine** .....

**Surnom** .....

**Description** .....

**Fille de France Meaulnes, veuve, dernière gardienne des archives**

**Secrètes du Bureau Psilogique de Défense de la République** .....



Motivation	Affinités	Alliances
<b>Faire vivre la mémoire de sa mère</b>	<b>Néant</b>	<b>Néant</b>

<b>Attributs</b> .....	<b>2</b>	<b>Prestesse</b> .....	<b>1</b>	<b>Robustesse</b> .....	<b>1</b>
<b>Allure</b> .....	<b>4</b>	<b>Ténacité</b> .....	<b>1</b>	<b>Sensibilité</b> .....	<b>2</b>

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
<b>Universitaire</b> .....	<b>2</b>	Indeane	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
.....	Réserve de Combat <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">3</span>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	Réserve de Radium <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">5</span>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	.....	-1D6	-2D6	-3D6	

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
<b>Néant</b>						
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

**Ressources & Equipement**

**Archives secrètes du BPDR : 6**

.....

.....

.....

**Célébrité**

**Faits positifs** .....

.....

**Faits négatifs** .....

.....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE



Nom.....  
 Prénom.....  
 Surnom **Nuée de drusophiles**  
 Description.....  
**Nuée d'insectes cosmiques géants affamés dévorant toute forme de**  
**Vie à portée de mandibules**



Motivation	Affinités	Alliances
<b>Manger</b>		<b>+ Druso</b>

Attributs	4	3	5
Allure		Prestesse	Robustesse
Cognition	<b>1</b>	Ténacité	<b>5</b>
			Sensibilité
			<b>3</b>

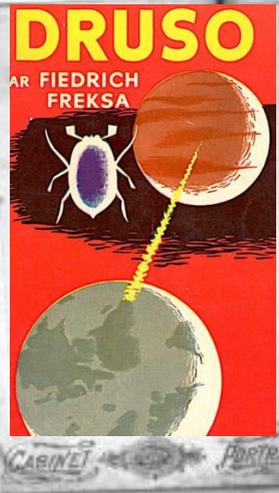
Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
<b>Bête chasseresse</b>		Indeane	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
<b>5</b>	Réserve de Combat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Réserve de Radium	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Don	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
<b>Mandibules</b>	<b>Arme nat.</b>	<b>4</b>	<b>Contact</b>	<b>Illimité</b>	<b>Perce-armure</b>	
<b>Vol</b>	<b>Déplacement</b>	<b>5</b>	<b>Perso.</b>	<b>Illimité</b>		
<b>Carapace chitineuse</b>	<b>Armure</b>	<b>3</b>	<b>Perso</b>	<b>Illimité</b>		

Ressources & Equipement	Célébrité
	Faits positifs.....
	Faits négatifs.....

# BRIGADE CHIMÉRIQUE

## DRUSO



Nom.....  
 Prénom.....  
 Surnom **L'astre cannibale**  
 Description.....  
**Planète se déplaçant d'une galaxie à l'autre, dévorant les autres**  
 Planètes pour survivre à la faim insatiable qui la tenaille.....

Motivation	Affinités	Alliances
Manger.....	.....	.....
Survivre.....	.....	.....

Attributs	6	5	12
Allure.....			
Cognition.....	1	12	1

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
<b>Bête chasseresse 12</b>	Réserve de Combat <b>15</b>	Indeane	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
.....	Réserve de Radium <b>17</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
<b>Croûte géologique</b>	<b>Protection</b>	<b>6</b>	<b>Perso</b>	<b>Illimité</b>		
<b>Pluie de météores</b>	<b>Attaque</b>	<b>6</b>	<b>A vue</b>	<b>Action</b>		
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Ressources & Equipement	Célébrité
.....	Faits positifs.....
.....	.....
.....	Faits négatifs.....
.....	.....

## Aides de jeu

### Résumé non-exhaustif de la campagne La Grande Nuit

Après avoir assisté un scientifique, le professeur Charpentier, dans sa conception d'un portail de téléportation, des surhommes ont été transporté sur Mars, où ils furent confrontés à un assaut des nuées d'insectes drusophiles. Contraints d'abandonner Mars à sa destruction, ils rentrent sur Terre pour alerter la population mondiale et se préparer à empêcher que la Terre ne subisse le sort de Mars. Après de nombreuses pérégrinations à travers le monde et même à travers le temps, ils revinrent vers le professeur Charpentier pour construire un gigantesque portail de téléportation, qu'ils envoyèrent dans l'espace, derrière la face cachée de la Lune. Lorsque Druso arriva à portée, alors que les surhommes protégeaient les populations contre une première vague d'insectes galactiques, le portail fut allumé et Druso disparut à l'autre bout du cosmos.

### Article de presse sur la nouvelle Brigade Chimérique

<h1>Le Monde</h1>		
<h2>La Brigade Chimérique marque les esprits</h2>		
		<i>07 janvier 2022</i>
<p>La Brigade Chimérique marque son grand retour après des décennies d'oubli. Nos héros, dont les destins sont entrelacés, ont fait face face à un ennemi redoutable qui a menacé non seulement leur existence, mais aussi l'équilibre même de notre monde.</p> <p>Avec une intensité émotionnelle palpable, les nombreux témoins ont assisté à des moments de bravoure, de sacrifice et de rédemption, alors que les membres de la Brigade Chimérique unissaient leurs forces pour faire face à l'adversité, plongeant leur public dans une atmosphère à la fois sombre et lumineuse.</p>	 <p>Les réactions ne se sont pas fait attendre. Sur les réseaux sociaux, des milliers de citoyens ont partagé leur enthousiasme, exprimant leur admiration. "C'est un véritable hommage à l'esprit des super-héros et à la richesse de notre histoire", a déclaré leur porte-parole, le professeur Charles Dex de l'université de Jussieu.</p>	<p>Alors que les fans se remettent encore de cette conclusion épique, de cette victoire sur l'entité cosmique Chubb, venu nous détruire, une question demeure : que nous réserve l'avenir de la Brigade Chimérique ? Les rumeurs circulent déjà, laissant présager leur intégration aux forces de sécurité du pays.</p> <p>En somme, ce retour de la Brigade Chimérique est bien plus qu'un simple effet de mode ; c'est une célébration de l'imaginaire collectif, un appel à la réflexion et une invitation à rêver.</p> <p><i>Fabrice Gabriel</i></p>

## L'ONU Lance l'Organisation Mondiale pour la Paix : Une alliance de surhommes et de super-héroïnes pour un avenir serein

29 janvier 2022

Dans un monde où les surhommes et les super-héroïnes ne sont plus de simples personnages de fiction, mais des acteurs essentiels de la réalité, l'Organisation des Nations Unies (ONU) a franchi une étape historique en annonçant la création de l'Organisation Mondiale pour la Paix (OMP). Cette nouvelle institution transnationale, qui regroupe des héros aux pouvoirs extraordinaires, a pour mission d'assurer la paix et la sécurité à l'échelle mondiale.

L'initiative a été dévoilée lors d'une conférence de presse à New York, où des représentants de l'ONU ont été rejoints par des figures emblématiques du monde des super-héros. Parmi eux, la célèbre Brigade Chimérique, bien française, dont le doyen, Jean Lebris, l'Homme Truqué, a déclaré : « Nous avons la responsabilité d'utiliser nos capacités pour protéger les plus vulnérables et promouvoir la paix. L'OMP est un pas décisif vers un avenir où la coopération entre les nations et les héros est essentielle. »

L'Organisation Mondiale pour la Paix a été créée en réponse à une série de crises internationales qui ont mis à l'épreuve la stabilité mondiale. Les conflits armés, les catastrophes environnementales et les menaces terroristes ont souligné la nécessité d'une approche novatrice pour maintenir l'ordre et la sécurité. En intégrant des surhommes et des super-héroïnes dans ses rangs, l'OMP espère non seulement intervenir rapidement en cas de crise, mais aussi promouvoir des solutions durables aux problèmes qui affligent notre planète.

Le secrétaire général de l'ONU, M. Antonio Guterres, a salué cette initiative comme « une réponse audacieuse aux défis contemporains ». Il a ajouté : « Les surhommes et les super-héroïnes possèdent des compétences uniques qui peuvent compléter les efforts diplomatiques traditionnels. Ensemble, nous pouvons bâtir un monde plus pacifique. »



L'OMP sera composée de membres issus de divers horizons, chacun apportant ses compétences et ses expériences. Des héros comme le néo-zélandais TimeMaster, capable de manipuler le temps pour éviter les catastrophes, et la brésilienne Alba Silva, Gardienne de la Nature, qui utilise ses pouvoirs pour restaurer les écosystèmes, seront des atouts précieux dans cette lutte pour la paix.

Les premières missions de l'OMP incluront des interventions humanitaires dans des zones de conflit, des efforts de médiation entre nations en désaccord, et des initiatives de sensibilisation sur les enjeux environnementaux. En parallèle, l'organisation mettra en place des programmes éducatifs pour inspirer la prochaine génération de héros à s'engager pour la paix.

Alors que le monde observe avec espoir cette nouvelle ère de collaboration entre l'humanité et ses protecteurs extraordinaires, l'Organisation Mondiale pour la Paix se positionne comme un symbole d'espoir et de détermination. Dans un contexte où les défis globaux semblent insurmontables, cette alliance inédite pourrait bien être la clé pour bâtir un avenir où la paix règne sur la Terre.

L'OMP est désormais prête à entrer en action, et le monde attend avec impatience de voir comment ces héros transformeront notre réalité.

Source : AFP



## Une Nouvelle Planète Découverte par les Astronomes de La Palma !

07 janvier 2022

La Palma, 21 février 2022 – Une équipe d'astronomes basée sur l'île de La Palma, dans les Canaries, a fait une découverte sensationnelle qui pourrait révolutionner notre compréhension de l'univers. Grâce à des télescopes de pointe, les chercheurs ont identifié une nouvelle planète, qui pourrait offrir des indices précieux sur la formation des systèmes solaires.

La planète, nommée provisoirement "La Palma 1", a été détectée grâce à des techniques avancées d'observation, notamment la méthode du transit, qui permet de repérer les variations de luminosité d'une étoile lorsque qu'une planète passe devant elle. Les astronomes estiment que La Palma 1 se situe à environ 15 milliards de kilomètres de la Terre, dans la sphère d'Oort.

Les premières analyses indiquent que La Palma 1 pourrait être une exoplanète d'une taille largement supérieure à celle de la Terre, avec des conditions qui pourraient



potentiellement permettre l'existence d'eau liquide. "Cette découverte est un véritable tournant pour notre recherche sur les exoplanètes", a déclaré le Dr. Elena Ruiz, l'une des astronomes principales de l'équipe. "Nous avons maintenant une nouvelle cible pour étudier les atmosphères et les conditions qui pourraient favoriser la vie."

Les astronomes de La Palma, qui bénéficient d'un ciel clair et d'une faible pollution lumineuse, ont longtemps été à la pointe de l'astronomie. Cette découverte renforce leur réputation et souligne l'importance de l'observation

astronomique dans des lieux privilégiés.

Les prochaines étapes pour l'équipe consisteront à observer La Palma 1 plus en détail, afin de mieux comprendre sa composition et son atmosphère. Les scientifiques espèrent également que cette découverte incitera d'autres chercheurs à explorer davantage les mystères de notre univers.

La communauté scientifique est en émoi, et les passionnés d'astronomie du monde entier attendent avec impatience les résultats des futures études. La Palma 1 pourrait bien être la clé pour répondre à des questions fondamentales sur notre place dans l'univers.

Restez à l'écoute pour plus d'informations sur cette découverte fascinante et sur les prochaines missions d'exploration spatiale qui pourraient en découler.

### Extrait d'interview d'un Millénariste

**Journaliste :** Bonjour et merci de prendre le temps de discuter avec nous aujourd'hui. Pour commencer, pouvez-vous nous expliquer ce qu'est exactement votre groupe, les Millénaristes ?

**Millénariste :** Bonjour et encore merci de m'avoir invité sur votre antenne. Nous sommes un mouvement philosophique qui avons réfléchi longuement à la question de l'avenir de l'Humanité. Nous sommes les héritiers de courants de pensée ayant abouti à l'idée d'une transformation radicale de la société, souvent liée à des croyances religieuses ou spirituelles sur la fin des temps. Une vision du monde qui remet en question les valeurs et les significations que nous attribuons à notre existence. Pour moi, ces philosophies soulignent une vérité : notre quête de sens peut parfois nous mener à la désillusion.

**Journaliste :** Vous semblez suggérer que cette quête de sens est problématique. Pourquoi pensez-vous que l'imagination des humains nuit à leur bonheur ?

**Millénariste :** L'imagination est un outil puissant, mais elle peut aussi être une source de souffrance. Nous avons tendance à nous projeter dans des futurs idéalisés ou à ressasser des regrets du passé. Cette capacité à imaginer nous pousse souvent à désirer ce que nous n'avons pas, créant ainsi un fossé entre notre réalité et nos attentes. Cela engendre frustration et insatisfaction. De même, n'est-ce pas grâce à l'imagination et à l'ingéniosité de notre espèce que nous en sommes là aujourd'hui ? Au bord de l'holocauste nucléaire, de l'extinction des espèces et du désordre climatique ?

L'imagination humaine est une force puissante qui nous permet de concevoir des mondes, des idées et des solutions innovantes. Cependant, cette même capacité à envisager des futurs possibles peut également engendrer des peurs profondes. Face aux menaces existentielles telles que l'holocauste nucléaire, l'imagination peut projeter des scénarios apocalyptiques qui alimentent l'angoisse collective. Les individus, en tentant de comprendre et de donner un sens à ces dangers, peuvent se retrouver paralysés par la peur de l'inconnu, ce qui peut entraver leur créativité.

De plus, le dérèglement climatique représente une autre source d'angoisse qui est intimement liée à notre imagination. En prenant conscience des conséquences potentielles de nos actions sur l'environnement, nous sommes confrontés à des visions catastrophistes de l'avenir. Cette prise de conscience peut susciter une réponse créative, incitant les individus et les sociétés à innover et à trouver des solutions durables. Cependant, lorsque l'angoisse prédomine, elle peut également mener à un sentiment d'impuissance, étouffant ainsi la créativité nécessaire pour faire face à ces défis.

Ainsi, il existe un lien complexe entre l'imagination, la créativité et l'angoisse face aux crises contemporaines. D'un côté, l'imagination peut alimenter des peurs qui paralysent l'action créative. De l'autre, elle peut également servir de catalyseur pour l'innovation et la résilience. En fin de compte, il est essentiel de trouver un équilibre entre ces forces pour transformer l'angoisse en une motivation constructive, permettant à l'humanité de naviguer vers un avenir plus prometteur.

**Journaliste :** C'est une perspective intéressante. Pensez-vous qu'il existe des moyens de vivre plus sereinement malgré cette tendance à l'imagination ?

**Millénariste :** Absolument. Je crois que la clé réside dans l'acceptation du moment présent. En apprenant à apprécier ce que nous avons ici et maintenant, nous pouvons réduire notre souffrance. La méditation, la pleine conscience et d'autres pratiques similaires peuvent aider à ancrer notre esprit dans la réalité, plutôt que de le laisser vagabonder vers des idéaux inaccessibles.

**Journaliste :** Cela semble être un chemin vers le bonheur. Mais comment réagissez-vous face à ceux qui trouvent du réconfort dans l'imaginaire, que ce soit à travers l'art, la littérature ou même les rêves ?

**Millénariste :** Je ne dis pas que l'imaginaire est intrinsèquement mauvais. L'art et la littérature peuvent offrir des échappatoires et des réflexions profondes sur notre condition humaine. Cependant, il est essentiel de ne pas perdre de vue la réalité. L'équilibre est crucial. Apprécier l'imaginaire tout en restant ancré dans le présent peut enrichir notre expérience sans nous plonger dans la désillusion.

**Journaliste :** En somme, vous prônez une forme de réalisme tempéré par l'imaginaire. Pensez-vous que cette approche pourrait être adoptée par un plus grand nombre de personnes ?

**Millénariste :** Je l'espère. Dans un monde où les distractions et les idéaux sont omniprésents, il est vital de rappeler aux gens l'importance de la simplicité et de l'authenticité. Si nous pouvons tous apprendre à apprécier le moment présent, je crois que nous pourrions trouver un bonheur plus durable.

**Journaliste :** D'après ce que vous me disiez, vous êtes persuadé que cette menace, ce Druso, est un problème qui pourrait être résolu par un travail collectif de notre imaginaire collectif ?

**Millénariste :** C'est du moins notre théorie depuis qu'il a été révélé au grand jour l'existence de cet Hypermonde, qui engendre les surhommes, mais aussi les menaces, que nous devons affronter depuis ces quelques mois. Il paraît évident que c'est ce que Jung appelait l'inconscient collectif. Cette chose se nourrit de

notre imaginaire pour lui donner corps. De fait, si nous affaiblissons notre capacité d'imagination, alors nous coupons le lien qui nous rattache à lui et l'empêcherons de générer de nouvelles menaces.

**Journaliste :** Et comment comptez-vous parvenir à faire cesser l'imagination ?

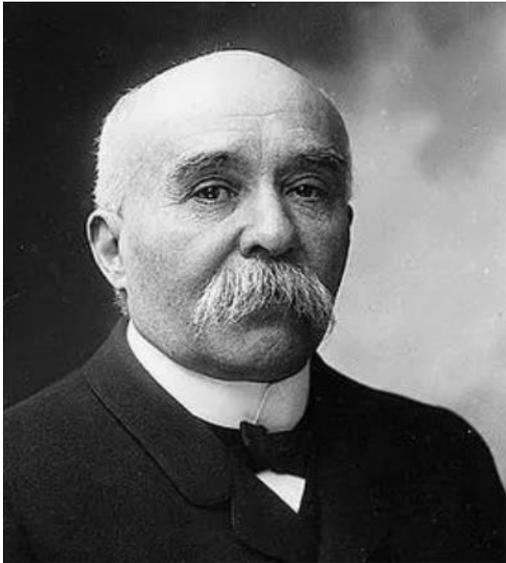
**Millénariste :** Grâce aux progrès de la science. Des chercheurs proches de nos idées ont mis au point un sérum qui inhibe la créativité et l'imagination. Nous l'appelons l'Equilibrium. Nous ne forcerons jamais quiconque à le prendre contre sa volonté, mais si vous prenez le temps de réfléchir sérieusement, vous verrez que c'est notre seul moyen de vaincre Druso, de mettre un terme aux menaces futures venant de l'Hypermonde et d'accéder enfin au bonheur.

**Journaliste :** Merci beaucoup pour cette conversation enrichissante. Vos réflexions sur l'imagination et le bonheur sont vraiment inspirants.

**Millénariste :** Merci à vous ! C'est un plaisir de partager nos idées.

**Journaliste :** Je rappelle que notre invité est professeur de philosophie, de théologie et d'histoire des religions à l'université de la Sorbonne

### La galerie des portraits





### **Extrait de correspondance entre France Meaulnes et Karl Gustav Jung**

Chère France,

J'espère que cette lettre vous trouve en bonne santé et en pleine réflexion. Je souhaite partager avec vous quelques idées qui me tiennent à cœur, à savoir la synchronicité et l'inconscient collectif, concepts qui, je le crois, peuvent enrichir notre compréhension de l'expérience humaine.

La synchronicité, pour commencer, est un phénomène qui m'intrigue particulièrement. Il s'agit de la coïncidence significative d'événements qui, bien qu'ils ne soient pas liés par une relation causale, semblent se produire ensemble d'une manière qui revêt un sens pour l'individu. Imaginez, par exemple, que vous pensiez à un vieil ami et que, peu après, vous le rencontriez par hasard. Ce type de coïncidence peut sembler fortuit, mais je soutiens qu'il existe un ordre sous-jacent à l'univers qui relie nos expériences intérieures à des événements extérieurs. Ces moments de synchronicité peuvent nous offrir des aperçus précieux sur notre cheminement personnel.

En ce qui concerne l'inconscient collectif, je propose que nous considérions cette notion comme une dimension partagée de l'inconscient humain. Contrairement à l'inconscient personnel, qui est unique à chaque individu et façonné par ses propres expériences, l'inconscient collectif est commun à tous les êtres humains. Il abrite des archétypes – ces images et motifs universels qui influencent nos pensées, nos comportements et nos rêves. Par exemple, des figures telles que le héros ou la mère apparaissent dans de nombreuses cultures à travers le temps, témoignant de notre héritage psychique commun.

Ainsi, je vous invite à explorer ces concepts avec un esprit ouvert. Ils nous rappellent que nos expériences personnelles ne sont pas isolées, mais plutôt interconnectées avec des motifs universels qui transcendent le temps et l'espace. En prêtant attention aux coïncidences significatives et en reconnaissant l'inconscient collectif, nous pouvons approfondir notre compréhension de nous-mêmes et du monde qui nous entoure.

Je vous souhaite une réflexion enrichissante sur ces idées.

Avec mes salutations les plus distinguées,

Carl Gustav Jung