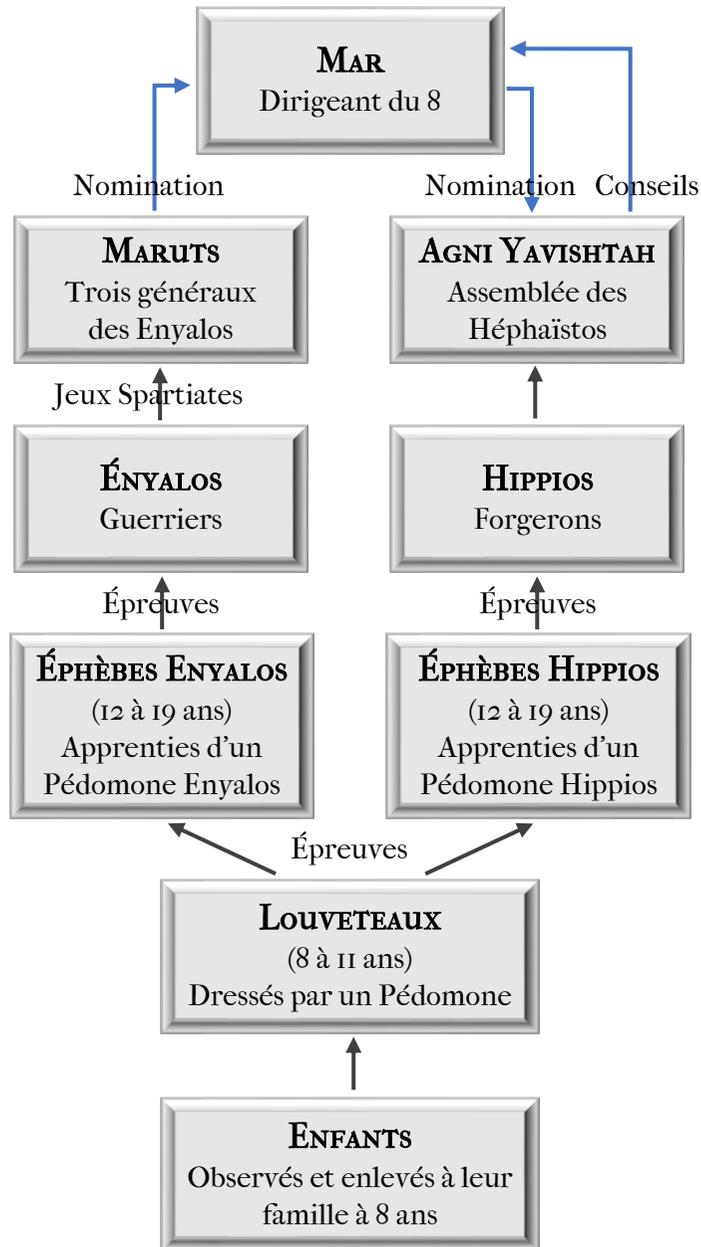


Les Béliers

Références : Livre II, p. 8 à 13 et p. 48 à 50



» DOMAINES D'INFLUENCE «

Artisanat et milieu militaire

» ALLIANCES «

Les 8 (sauf les Charites)

» ANTAGONISMES «

Trinités (Fléaux)
Charites (depuis l'enlèvement d'Hélène)

» SYMBOLES «

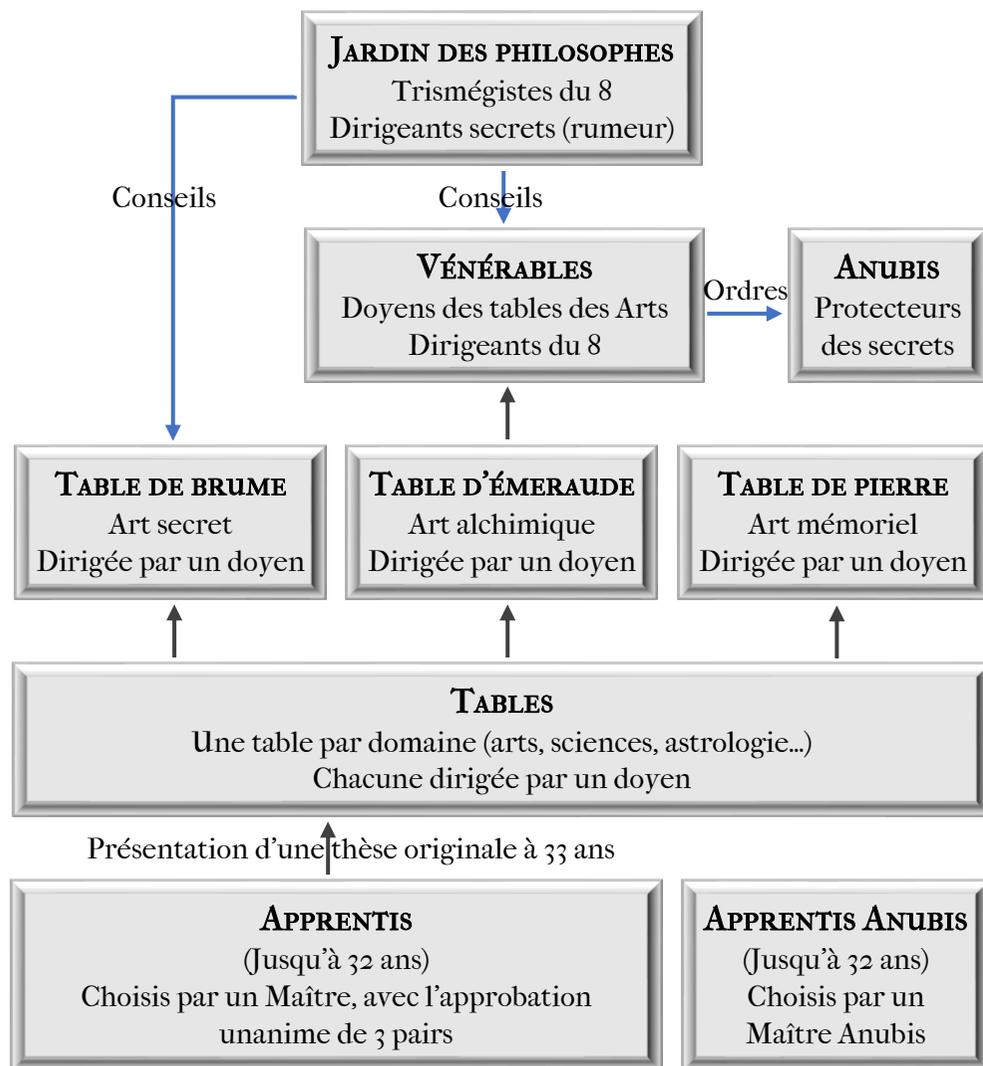
SIGNES	SYMBOLIQUES
Un bélier	Le 8
Une épée	Les Ényalos ou parfois les combats du 8 (passés, présents et à venir)
Une enclume	Les Hippios
Une flamme	Les Héphaïstos
Une couronne de trois étoiles (ou trois étoiles)	Les Maruts
Une peau de bélier entourée d'une aura	Le Mar

» LÉGENDE «

- Promotions
- Relations hiérarchiques

Les Hermès Trois-Mages

Références : Livre II, p. 14 à 17 et p. 51 à 54



» **DOMAINES D'INFLUENCE** «
Milieu universitaire, artistique et ésotérique

» **ALLIANCES** «
Tout 8 qui demande une information

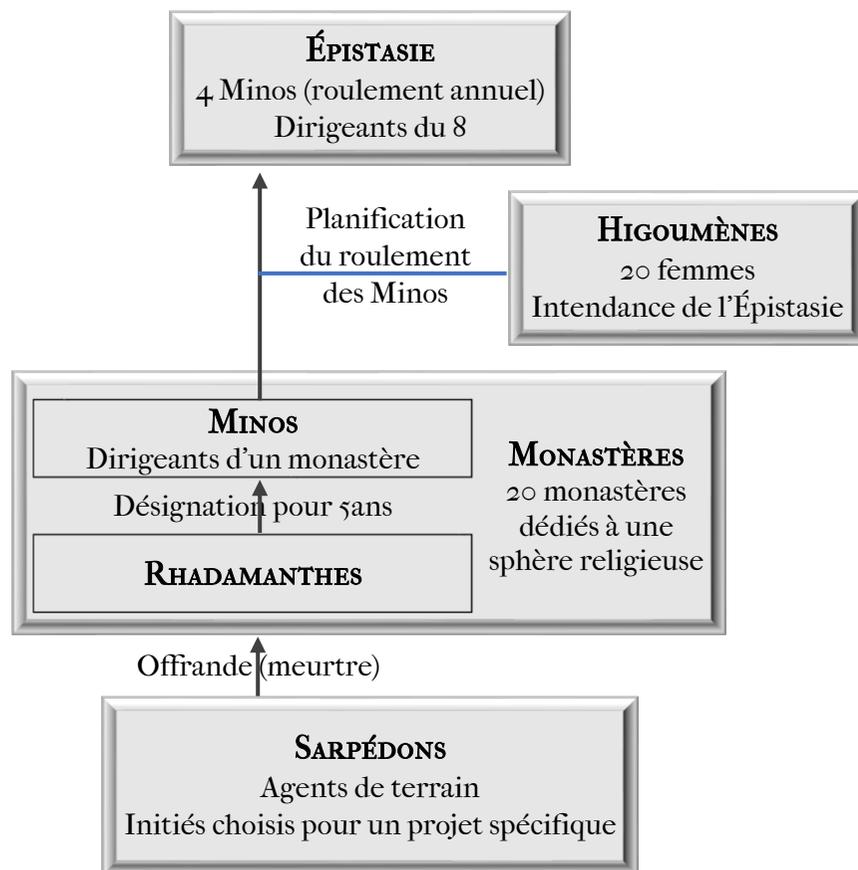
» **ANTAGONISMES** «
Trinités (car tournées entièrement vers la Lumière)
Archontes-Rois (car tournées entièrement vers l'Ombre)
Néo-Hermès

» **SYMBOLES** «

SIGNES	SYMBOLIQUES
Un triangle	Les Vénérables
Une pierre précieuse	La Table d'émeraude
Une pierre brute	La Table de pierre
Un hiéroglyphe sans signification connue	La Table de brume
Un hermaphrodite aux ailes de chauve-souris	Un Thot (œuvre au noir)
Un hermaphrodite aux ailes d'ange	Un Nout (œuvre au blanc)
Un lion étoilé qui dévore le Soleil et la Lune	Un Trismégiste (œuvre au rouge)
Un roi debout sur un soleil	Un Aton (œuvre au blanc Néo-Hermès)
Un roi dans un cercueil	Un Anubis

» **LÉGENDE** «

- Promotions
- Relations hiérarchiques



» DOMAINES D'INFLUENCE «

Religions et sectes

» ALLIANCES «

Les 8 (sauf les Lions et les Sybils Nostadamus)

» ANTAGONISMES «

Lions (lutte d'influence dans la sphère religieuse)

Sybils Nostadamus (exfiltration de Sybils pour en faire des prophètes)

» SYMBOLES «

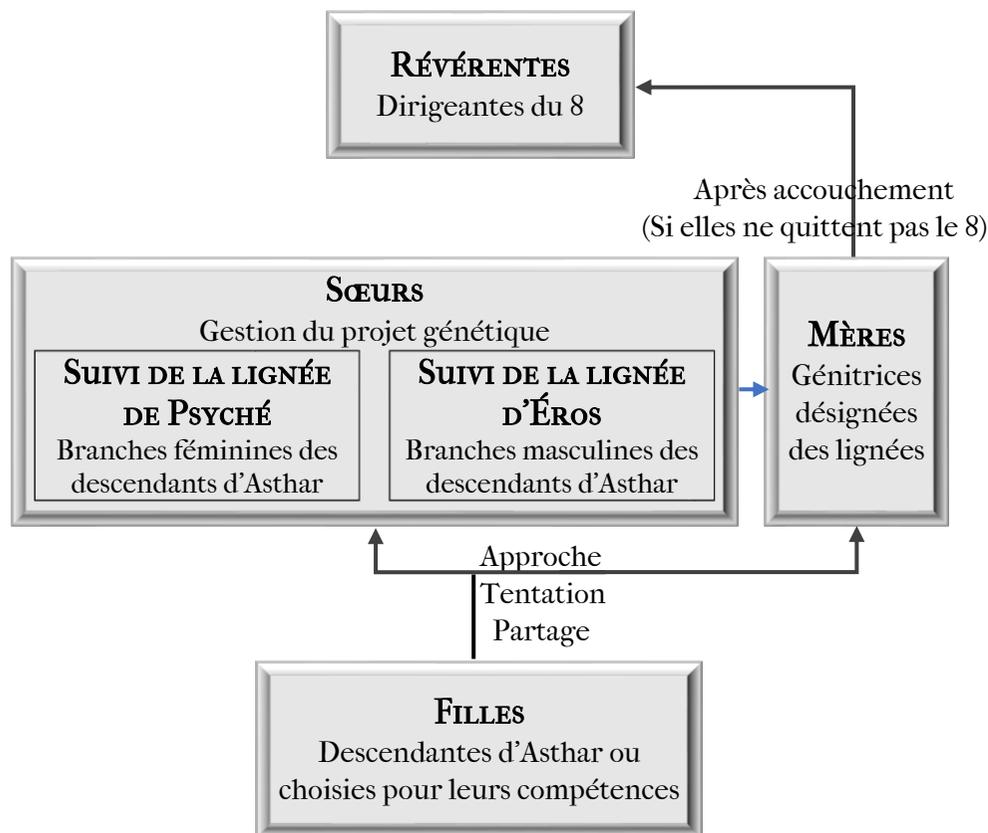
SIGNES	SYMBOLIQUES
Un taureau	Astérios
20 étoiles	Les monastères
4 étoiles	L'Épistase
Un visage voilé	Les Higoumènes
Un poignard	Les Sarpédons
Un poignard avec une goutte de sang	Les Rhadamantes
Les cornes d'un taureau	Les Minos
Un labyrinthe	Les savoirs occultes du 8

» LÉGENDE «

- Promotions
- Relations hiérarchiques

● Les Charites ●

Références : Livre II, p. 22 à 25 et p. 58 à 60



) DOMAINES D'INFLUENCE (

Recherche en génétique, industrie des biotechnologies, généalogie, administrations gestionnaires de l'état-civil

) ALLIANCES (

Liens distants avec tous les 8

) ANTAGONISMES (

Charites caïnites
Le Cochon (à son insu)

) SYMBOLES (

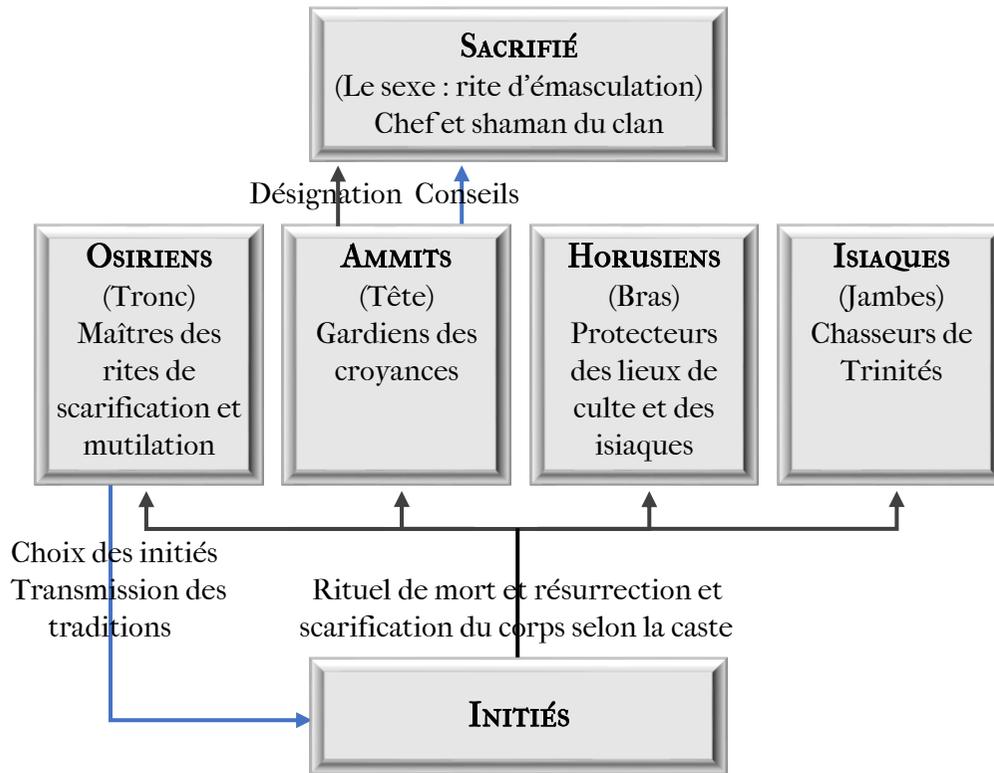
SIGNES	SYMBOLIQUES
Une femme enceinte	Le 8
Une femme sur un trône	Asthar
Deux enfants se tenant par la main	Les Thars
Deux femmes se tenant par la main	Les Sœurs
Un homme et une femme se tenant par la main	Les Mères
Deux vieilles femmes se tenant par la main	Les Révérentes
Une vieille femme seule	Une mère qui a choisi de se retirer du 8

) LÉGENDE (

- Promotions
- Relations hiérarchiques

Les Dévorés

Références : Livre II, p. 26 à 31 et p. 61 à 65



Chaque clan de Dévorés est indépendant mais leur organisation est proche.

› LÉGENDE ‹

- Promotions
- Relations hiérarchiques

› DOMAINES D'INFLUENCE ‹

Aucun

› ALLIANCES ‹

Aucune

Les 8 les utilisent comme exécuteurs des basses œuvres
(sauf les Béliers et les Sybil Nostradamus)

› ANTAGONISMES ‹

Trinités (Dalits, assassins de Cronos)

Cendrés (humains censés descendre des assassins de Cronos)

Ekklesia (lutte d'influence au sein du Consilium Dei, ordre catholique)

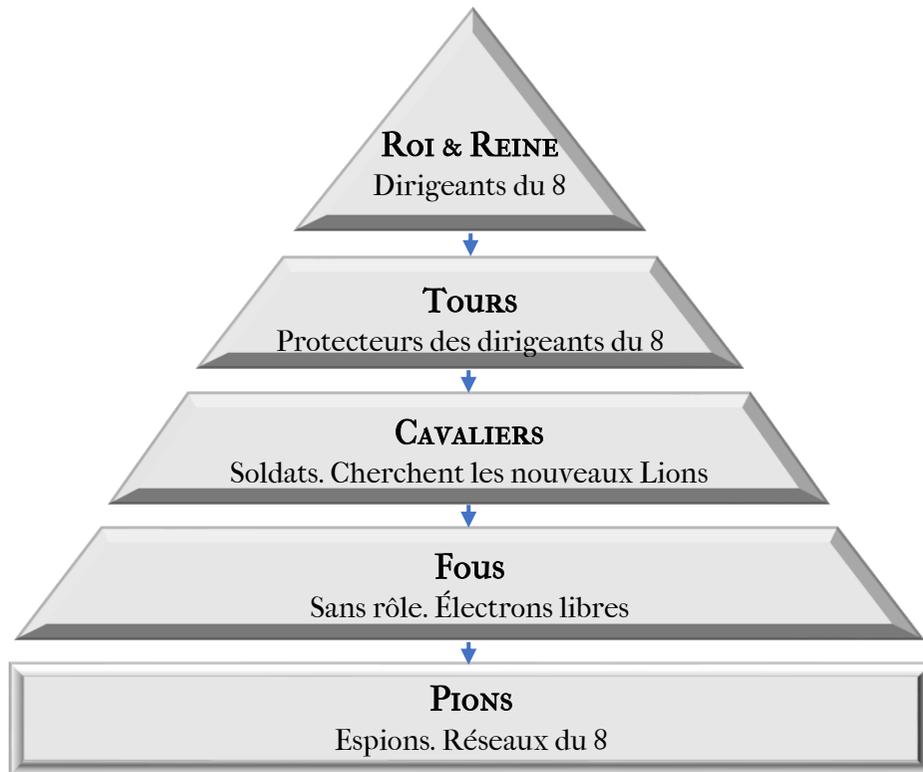
Le Bouc (politique de terreur pour inféoder le 8)

› SYMBOLES ‹

SIGNES	SYMBOLIQUES
La faucille	Le sacrifice
La pierre	Le danger
Le plomb	La création
L'or	L'Âge d'or
La barque	La recherche
La cicatrice	Le pouvoir

Les Lions

Références : Livre II, p. 32 à 35 et p. 66 à 69



» **DOMAINES D'INFLUENCE** «
Gouvernements, multinationales

» **ALLIANCES** «
Aucune

» **ANTAGONISMES** «
Lions noirs opposés aux Lions blancs (actuellement très discrets)
Sybils Nostradamus et Hermès Trois-Mages (attiser les rivalités entre Lions)
Archontes-roi dont le Lièvre (lutte pour le contrôle politique des USA)

On devient Lion dans l'un des cas suivants :

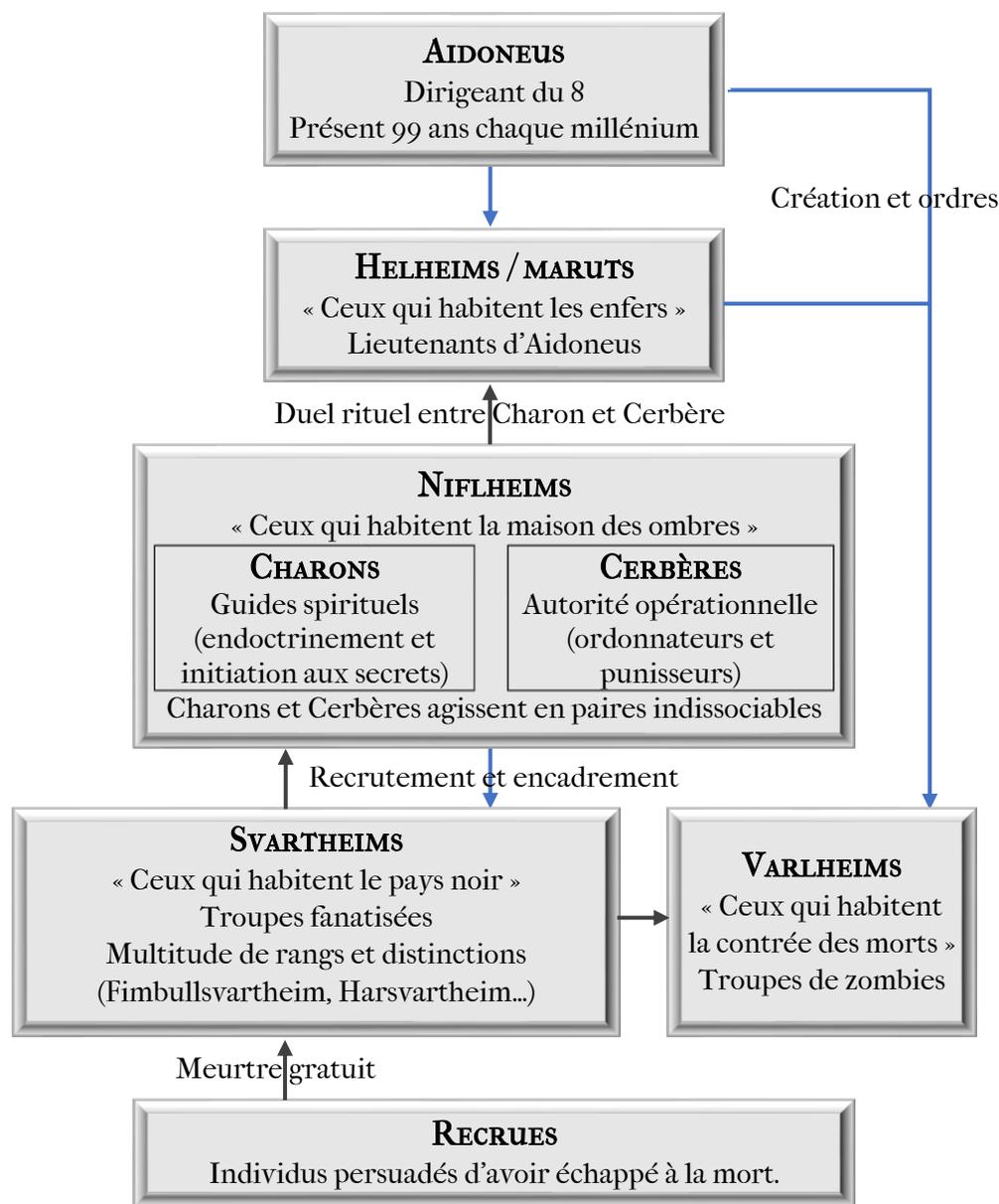
- on est choisi par le Jeu. Lorsque la pièce apparaît à proximité
- on reçoit la pièce d'un Lion (obligation des Lions blancs, avant l'âge de 60 ans)
- on vole la pièce d'un Lion (courant pour les Lions noirs évolutionnistes)

» **LÉGENDE** «

→ Domination par les tyrannies

Les Vivants

Références : Livre II, p. 36 à 41 et p. 70 à 72



» DOMAINES D'INFLUENCE «

Aucune influence recherchée
Implantation dans les milieux médicaux et hospitaliers

» ALLIANCES «

Aucune

» ANTAGONISMES «

Trinités (Aidoneus pense qu'elles existent pour le détruire)
Hermès Trois-Mages (souvenir du pillage de leurs bibliothèques au Moyen-Âge)
Sybils Nostradamus (Relations hostiles. Aidoneus veut en secret détruire ce 8)

» SYMBOLES «

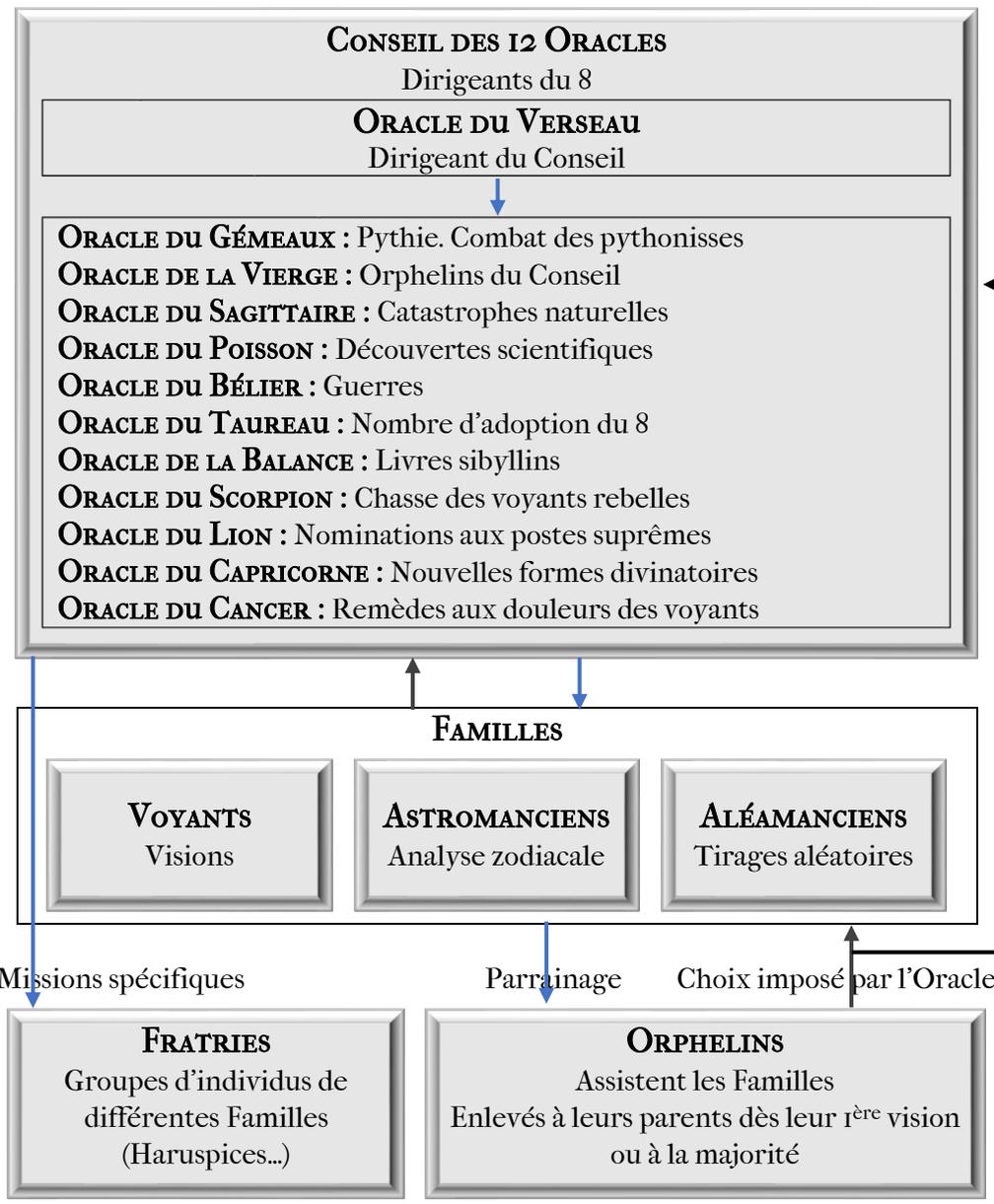
SIGNES	SYMBOLIQUES
Trois cercles concentriques	Le 8
Un point au milieu de trois cercles concentriques	Aidoneus
Une barque	Les Charons ou l'initiation aux secrets des Vivants
Une tête de chien	Les Cerbères ou l'obéissance impérative des membres du 8
Le chiffre 9 ou le nombre 99	Les morts-vivants
Un pal	La volonté des Vivants d'anéantir les Trinités

» LÉGENDE «

- Promotions
- Relations hiérarchiques

● Les Sybils Nostradamus ●

Références : Livre II, p. 42 à 45 et p. 73 à 77



» **DOMAINES D'INFLUENCE** «
Prédisent l'avenir aux puissants (conseils d'administration, cabinets ministériels...)

» **ALLIANCES** «
Les 8 (sauf l'Ekklesia et les Vivants)

» **ANTAGONISMES** «
Trinités (Pythonisses, Enfants de Python)
Ekklesia (exfiltration de Sybils pour en faire des prophètes)
Vivants (en froid, querelles des mégalithes. Ignore qu'Aidoneus veut les détruire)

» SYMBOLES «	
SIGNES	SYMBOLIQUES
Le Zodiaque	Le 8
Une couronne de 12 étoiles	Les Oracles
Un œil	Les Voyants
Un globe et un compas	Les Astromanciens
Nyd, la rune du destin	Les Aléamanciens
Un serpent qui se mord la queue en formant un 8	Les Enfants de Python

» **LÉGENDE** «

→ Promotions
 → Relations hiérarchiques