

NEPHILIM



la pierre du diable

Un scénario de Pierre-Olivier Peccoz



La pierre du diable en bref	3
INTRODUCTION	4
ACTE 1	5
Scene 1 The road to Provence	5
Piste 1 La Pierre du diable	8
Piste 2 Les connaissances de Ménarès	10
Piste 3 Miles Christi	11
CONCLUSION DE L'ACTE 1	12
ACTE 2	13
Scène 1 Kalibe	13
Scène 2 Le temple contre attaque	14
Scène 3 Les courses de Noël	15
CONCLUSION DE L'ACTE 2	18
ACTE 3	19
Scène 1 : Sauver Kalibe	19
Scène 2 : T'es qui toi !!!	19
Scène finale : Orgie en famille.	20
ANNEXES	
• Les fleurs de jade	21
• Ménarès	22
• Tégurios	24
• Kalibe	25
• Les templiers	26



La pierre du diable en bref...

Ménarès (*un satyre*), Kalibe (*une naïade*) et Tégurios (*un phœnix*), sont 3 Nephilim isolés dans la verte campagne provençale. Isolés, car trop égoïstes pour se lier à d'autres Nephilim. Leur contact avec le monde occulte se limite à la fréquentation d'une poignée d'adoptés de l'amoureux (arcane VI) qui tiennent salon en Avignon. En dehors de ces rares mondanités, nos 3 compères se rencontrent une fois l'an pour célébrer un bien étrange "repas de famille" rituel; leur petit secret :

"Cette petite famille" d'immortels se drogue en abusant du pollen des fleurs de Jade (voir l'annexe 1). Leur dépendance les pousse à en consommer toujours plus. Mais, pour égayer la monotonie de leurs prises, ils se réunissent chaque 28 décembre, pour célébrer une orgie de pollen. Chacun verse une petite partie du pollen récolté tout au long de l'année écoulée. Kalibe, la « paranoïaque » se charge de la collecte et l'enferme dans une bouteille de vin, en lieu sûr. Le pollen se gorge en marinant dans du vin. La récolte est cachée dans une bouteille du cru de « la Pierre du diable », elle-même cachée dans le stock de cartons de vin de la cave coopérative viticole de Beaumes-de-Venise, que dirige le simulacre de l'hydrim. La bouteille est remise la veille du repas au satyre Ménarès, incarné dans un restaurateur, qui cuisine le pollen mariné pour un banquet orgiaque qui plongera les convives dans une douce mélancolie des jours durant. Ménarès est en effet l'unique détenteur de la divine recette qui décuple les effets du pollen.

Il en fut ainsi durant 18 belles années. Jusqu'en 2002, date d'une série de petites contrariétés :

- Kalibe qui voudrait se faire adopter de l'amoureux, souhaite convier Iris, la représentante de l'arcane, à l'orgie de cette année en lui faisant partager les vertus du pollen, histoire d'appuyer sa candidature. Tégurios n'est pas contre, mais Ménarès s'y oppose dans un premier temps. Il se persuade que ses amis lui en veulent et vont chercher à se venger; en particulier le phœnix caractériel...
- Ce que Tégurios et Kalibe (et accessoirement Ménarès) ignorent, c'est que le satyre, cocainomane à ses heures, s'est fait identifier par les stup d'Avignon lors du démantèlement d'une filière. Manque de chance, les stup sont dirigés par le commissaire Mansard, dévot manteau rouge de l'obéissance du St temple de Jérusalem. Mansard place le satyre sous surveillance : Une surveillance fructueuse qui lui confirme la nature « démoniaque » de Jean-Louis Lopez, simulacre du faerim. Mansard missionne son commando de manteaux noirs pour l'éliminer. Ménarès, qui nourrissait des soupçons sur sa filature, échappe à la mort de justesse.

Isolé, le satyre panique et finit par réclamer la protection de l'arcane de l'amoureux, seul groupe d'immortels du coin capable de lui offrir refuge. Ménarès met Iris face à un lourd dilemme : engager son arcane (pas vraiment réputé pour ses prouesses martiales), ou refuser l'assistance à un frère dans le besoin. Iris accepte de protéger le satyre mais au prix fort ! Non content de lui livrer le secret du cercle en guise « d'acompte », Ménarès doit organiser une orgie pour les adoptés d'Avignon. Sans que Kalibe et Tégurios soient conviés, bien entendu. Ce qui signifie qu'il doit dérober la bouteille de Pierre du diable... Ménarès soupçonne Tégurios d'être le commanditaire de la tentative de meurtre (via les cultistes de sa secte). Il n'hésite pas un instant à trahir "sa famille". Mais comment dérober la bouteille à la paranoïa de Kalibe, de mèche avec ce traître de Phœnix. ?

Ménarès n'a aucune chance. D'autant que sa vigilance lui impose de faire le mort pour éviter une seconde tentative de meurtre. Ménarès mûri un plan habille pour faire d'une pierre (*du diable !*) 2 coups : Il demande à André, le mortel avec qui son simulacre gère un restaurant, de contacter une vieille connaissance s'il venait à disparaître. Il lui donne une lettre à remettre en main propre à cette fameuse connaissance (un des PJ). Il organise ensuite sa mort en enfermant un jeune Nephilim de l'arcane de l'amoureux dans sa propre stase, grâce à sa puissante kabbale (« *le lierre de vérité des murs du palais des délices* », voir les annexes pour plus de détail). Il met en scène des indices, puis se « retire » de la partie.

Affolé par la disparition de Jean-Louis et un cambriolage mené par les templiers (qui cherche le rescapé), André contacte les PJ en leur demandant expressément de venir. Le scénario commence. Les PJ apprennent les ennuis de leur ancien compagnon, trouvent sa stase (pleine) et s'intéressent à la mystérieuse Pierre du diable que Ménarès évoque dans sa lettre testamentaire. Leurs recherches patinent et un entretien avec Tégurios ne débloque pas la situation. D'autant que le temple les repère. Dans un jeu de chat et de souris, les PJ découvrent finalement que la Pierre du diable est un cru de côté du Rhône qui n'a rien d'ésotérique (acte 1). Ils rencontrent Kalibe qui leur cache bien des choses, et la livrent bien malgré eux au temple. Kalibe est abattue, et les Nephilim jouent la montre pour découvrir où se trouve la bouteille, tout en ne sachant toujours pas ce qu'elle contient. Ils la récupéreront enfin dans les rayons d'un immense centre commercial, dans l'effervescence des fêtes de fin d'année. Lieu insolite pour un face à face avec des ennemis qui se dénouera sous le mistral, dans les vignes de Châteauneuf-du-Pape (acte 2). La fin du scénario est relativement ouverte : Ils découvrent que l'occupant de la stase n'est pas Ménarès ! Un compromis pourra être trouvé avec Tégurios qui refuse que le repas du 28 soit annulé, mais ils devront récupérer au préalable la stase de Kalibe puis préparer l'orgie, sous la houlette d'André le cuistot. Ménarès des espionne depuis le début et va profiter de leur occupation aux fourneaux pour dérober la bouteille de Pierre du diable. Vos PJ seront-ils suffisamment vigilants ? Confondront-ils le satyre devant le représentant de l'arcane de l'amoureux ? Pardonneront-ils la trahison de leur ancien compagnon ?



INTRODUCTION

17 Décembre 2002. Quelque part dans un banal pavillon de banlieue parisienne, loin du tumulte des grands centres commerciaux où se rue la masse fiévreuse des mortels qui n'ont pas encore bouclé leurs achats de Noël, le petit cercle s'est réuni. Nos amis Nephilim dissertent sur l'avancement de leurs travaux magiques, comme tous les mardis en début de matinée. Le trépidant sujet de la « *réminiscence akashique* » vient à peine d'être abordé, que le téléphone d'Hélioïpe se met à sonner sous l'amoncellement de cartes célestes qui ont fini par le recouvrir.

Au bout du fil une voix rauque, hésitante, demande à parler à un certain Hélioïpe (et pas au nom de son simulacre), visiblement surpris de tomber sur une voix féminine. L'homme se présente avec un accent provençal à couper au couteau comme s'appelant André Frageol, un ami très proche de Ménarès : « *Je suis le cuisinier de son resto madame, hein. Bon, je sais pas qui vous êtes, mais j'appèle de la part de Jean-Louis enfin...je veux dire Ménarès puisque c'est apparemment le pseudo sous lequel vous vous connaissiez. Y m'a donné votre numéro au cas où il lui arriverait quelque chose. Y racontait qu'on le surveillait et que des gens lui en voulaient. Mais y m'a pas dit qui. Et là, ça fait trois jours qu'il donne plus signe de vie. Ça commence à faire long vous comprenez, surtout qu'on a cambriolé le resto y a 2 nuits. Faut que vous veniez madame Hélioïpe ! J'ai bien planqué ce que Jean-louis m'a confié pour vous, mais je flippe. Faut que vous veniez à tout prix, y a du arriver un grand malheur* ».

André donne un rendez-vous le plus rapidement possible au restaurant « le Dithyrambe ». Pour le trouver rien n'est plus simple : c'est le seul petit restaurant à l'entrée de Séguret, un petit village du nord du Vaucluse, visible de loin grâce aux deux roues de charrette bleues qui ornent l'entrée.

Ménarès...ce nom grec remonte à la conscience des persos. Il s'agit d'une vieille connaissance du cercle qui ne s'était pas manifestée depuis plusieurs années. Ménarès est un satyre au regard mélancolique, versé dans les arts de la kabbale. Hélioïpe fut le Nephilim du groupe le proche de lui. Ils partagèrent longtemps des travaux kabbalistiques sur le monde de Yesod partagèrent même leur laboratoire à la fin du XIXème. Le sphinx et le satyre se retrouvèrent dans le Paris des années 70 intégrant le reste du cercle. Au début des années 90, alors que plusieurs PJ s'apprêtaient à entrer dans l'arcane de la papesse, Ménarès, lassé de la grisaille, quitta la capitale pour s'installer dans les collines du Lubéron. Le satyre était réputé pour son égoïsme notoire. Le fait de refuser de partager ses études avec des adoptés ne fut pas une surprise. Ceci étant, les PJ et lui se séparèrent en bons termes, et continuèrent à se tenir aux nouvelles. Mais avec le temps, leurs contacts s'espacèrent...

En questionnant André, les joueurs apprendront que le satyre avait de sérieux problèmes : Un motard lui aurait tiré dessus, sur le parking de son restaurant, il y a 10 jours de cela. Jean-Louis (alias Ménarès) s'en est sorti « par miracle » avec une vilaine blessure, mais cette tentative a confirmé ses doutes : des gens le surveillaient pour l'éliminer. André leur révélera que son ami lui a remis une enveloppe « à planquer au péril de ta vie », devant être remise en main propre à un certain Hélioïpe. L'enveloppe est cachetée à la cire et le bougre ignore ce qu'elle contient. A priori du papier, vu son épaisseur.

En insistant sur les activités de Ménarès, ou si les PJ menacent de ne pas se déplacer, André leur confiera que son patron était féru de magie et de trucs « bizarres ». André et lui en parlaient parfois. Il sait juste qu'une pierre magique monopolisait ses recherches. Mais il n'en sait pas plus.

NB : si vous êtes contraint par le temps, vous pouvez très bien raconter l'intro plutôt que la jouer. Les joueurs auront l'occasion de glaner les éléments qui leur manquent de la bouche même d'André, dès la première scène.

Recherches préliminaires

André devrait avoir distillé suffisamment d'indices pour titiller la curiosité des joueurs. Et puis Ménarès est un vieil; et laissez un ami dans la merde : ça ne se fait pas ! Avant de partir vers la Provence, vos joueurs peuvent très bien faire une recherche ou deux.

Sur une attaque de motard : la presse locale ne relate rien. Et pour cause : Ménarès s'est soigné seul, ordonnant à André de ne surtout pas prévenir les flics ou l'hôpital.

Sur une pierre magique : Pas besoin d'être un sage Nephilim pour savoir que les pierres magiques pullulent en ce bas monde...(dans les contes comme dans les chaudrons d'alchimiste). Difficile d'orienter une recherche avec si peu d'éléments.

Sur le numéro de téléphone utilisé par André :

Le téléphone d'Hélioïpe est un vieux modèle qui n'affiche pas les numéros d'appel. Si vous adaptez le scénario, un PJ peut très bien noter le numéro (sur son portable par exemple) et se renseigner, si il a les ressources adéquates : C'est un numéro de cabine téléphonique d'une rue d'Avignon. André, persuadé (à juste titre) que la ligne du resto a été placée sur écoute n'a pris aucun risque.

Sur Ménarès : les recherches ne donneront rien. Le satyre était indépendant et plutôt frustré (plutôt rare pour ce type de métamorphe). Pas le genre de gars à fricoter avec un arcane ou un groupe de potes.

Sur André Frageol : numéro perso sur liste rouge. Par contre, nombreux Frageol qui peuplent les bottins du Vaucluse. Impasse donc. En revanche, si un de vos PJ ont accès aux fichiers de la police (ce qui n'est pas le cas des pré-tirés), ils découvriront que Frageol est un ancien légionnaire consommateur notoire de cocaïne, arrêté 2 fois pour détention de stupéfiants (6 mois et 1 an de prison). Mais rien de plus, si ce n'est la photo d'un crâne chauve patibulaire qui commence à dater un peu.

Sur Séguret et le Dithyrambe : rien de plus simple ! Il suffit d'attraper un guide du futé ou un petit routard pour lire 3 lignes sur le village (voir scène 1 page 4), sans oublier le web. Le dithyrambe figure dans plusieurs guides gastronomiques, remarqué pour sa délicieuse cuisine à l'huile d'olive. Mais ce sont les caillles brochées aux raisins confits qui font la renommée de l'établissement. Il y a un numéro de téléphone (qui sonnera occupé) et le nom du patron : Jean-Louis Lopez. A par ça, quelques menus types et une ou deux minuscules photos mal scannées en vignette, mais pas grand chose de plus à rajouter. Le restaurant est fermé de novembre à mars.





ACTE 1

SCENE 1 THE ROAD TO PROVENCE ❖❖❖

Séguret se situe dans le nord du Vaucluse, non loin de Vaison-la-Romaine (à 30 km au nord d'Avignon et 10 à l'Est d'Orange). Ce charmant petit village de 800 habitants s'accroche sur une collinette boisée, au pied du site pittoresque des dentelles de Montmirail, véritables crocs de terre dressés vers le ciel, dans le prolongement du Mont Ventoux. Un coin réputé des peintres et des photographes. On y accède facilement depuis l'A7. Le village, bien fleché, jouit de sa renommée touristique (village médiéval qui a su conserver ses enceintes et ses murs de pierre sèche). Sa principale ressource, outre les boutiques de cartes postales, reste l'appellation Côte du Rhône de son vignoble, même s'il est moins prestigieux que les vignobles voisins de Gigondas ou Beaumes-de-Venise...La carte de la région figure dans l'aide jeu No 1.

Le Dithyrambe

Le restaurant apparaît dans le premier virage qui monte au village (situé 1,5 km plus loin), souligné par les cônes noirs de bosquets grands de cyprès. Ce vieux mas provençal typique a été bien retapé, conservant ses murs de pierres sèches. Le portail de fer bleu, encadré de deux roues de charrette de même couleur s'ouvre sur une agréable cours gravillonnée à l'ombre de platanes centenaires, offrant la fraîcheur de leurs ombres généreuses à la clientèle estivale. Ces mêmes platanes, qui l'hiver venu, font planer un air lugubre de leurs branches noueuses dénudées. Le resto étant fermé de novembre à mars, les tables en fer ont été empilées dans un angle du jardin. La masure se compose d'un étage aux volets à persiennes clos, peints en mauve (sans doute les appartements de Ménarès ou d'André, le resto ne fait pas hôtel...). On peut deviner derrière la grande porte vitrée du rez-de-chaussée, la salle principale. A l'arrière de la maison (pour les paranoïaques qui feront immanquablement le tour...), il n'y a guère qu'un potager, un étendage sifflant sous le mistral, et des bosquets de laurier avalant la carcasse d'une 4L rongée par la rouille et dont on peu deviner encore un timide 75 sur un coin de plaque. L'ancienne 4L de Ménarès...qui mena les PJ a bien des endroits de la capitale. Ah ! La nostalgie...

Dés qu'il aura remarqué leur présence, André viendra leur ouvrir la porte principale, non sans les avoir épié au préalable (il veut s'assurer de leur métamorphes, qu'un des gars bizarres a des yeux de chat ou qu'un autre à une peau blafarde qui semblant tirer vers le bleu, bref selon la description des métamorphes que lui a fait Ménarès). André cherche confusément la clé de la porte dans un volumineux trousseau, répétant les tentatives. Les PJ attentifs en profiteront pour remarquer les traces de coups autour des huisseries neuves. André est un costaud d'une 50ème d'années, au corps musculeux, rasé de prêt. Le plus impressionnant sont ses 2 grosses paluches poilues, du genre que l'on souhaite ne jamais rencontrer. Ses rides sont celles d'un visage rieur (jet d'empathie), mais son regard s'est assombri, souligné par des cernes violacés qui trahissent un état de fatigue avancé.

Les présentations et l'accueil sont chaleureux, à l'inverse de la salle glacée dans laquelle il fait vite entrer nos héros, que le timide feu de l'âtre n'arrive pas à réchauffer. André ferme à double tour les 3 verrous et enlève vite le fusil de chasse (chargé/ jet de vigilance) posé sur la table la plus proche de la porte, en s'excusant. « Bonjour messieurs dames ! Un grand merci d'être venu si rapidement ! Il s'enquiert de leur fatigue, de leur voyage tout en leur servant un petit apéro. « Buvez donc un canon, vous allez en avoir besoin pour ce que j'ai à vous raconter ». Le colosse entame

Mise en scène de l'acte 1

Ce premier acte est ouvert. Le déroulement du scénario repose sur les initiatives de vos joueurs. De ce fait nous avons préféré ne pas y imposer de scènes clés (comme dans l'acte 2). Cela étant dit, les scènes suivantes (qui sont plus des pistes que des scènes proprement dites) vous permettront d'animer le scénario tout en le conduisant à votre rythme. A vous de mêler les 3 pistes pour brouiller les cartes dans l'ordre de vos préférences. Mais les conduire les unes après les autres nuira à la jouabilité de l'acte. Si vos joueurs focalisent trop sur l'une d'entre elles, lancez une diversion !

Si votre impératif est de jouer le scénario en une seule séance, focalisez sur les événements qui vous semblent les plus amusants. N'hésitez pas à sacrifier les autres ! Après les révélations d'André, la lecture de la lettre et la récupération de la stase, vos joueurs pourront se lancer sur 3 pistes :

La Pierre du diable : une petite enquête « ésotérique » en apparence, qui semblera les mener nulle part, sauf s'ils interprètent correctement les indices laissés par Ménarès.

Les connaissances de Ménarès : les PJ pourront rencontrer Kalibe ou Tégurios (voire les deux). Ils devront jouer serré pour espérer obtenir quelque chose d'eux. En tout cas dans ce premier acte « d'observation ».

Miles Christi : Pour compenser leur frustration et ne pas leur laisser croire qu'ils s'enlisent, les templiers de Mansard offriront quelques scènes d'action et de poursuites pour maintenir vos Nephilim sous tension.

Dithyrambe

Def : Chant antique des vigneron grecs à la gloire de Dionysos, divinité du vin, et qui devinrent plus tard des poèmes lyriques.



son histoire, tout en se servant lui-même de grands verres d'une boisson alcoolisée anisée qu'il dilue à peine et contre laquelle son organisme semble être "immunisé"...

Le témoignage d'André

Il commence par raconter sa rencontre avec Jean-Louis Lopez, à qui il doit tout : Jean-Louis lui achetait régulièrement de la dope, à Martigues. « C'était mon dealer. On a sympathisé, mais j'ai fini par me faire coffrer comme un con aux Baumettes pour un peu de coke. A ma sorti, Jean-Louis avait monté son affaire ici et a proposé de me sortir de la rue si je l'aidais aux cuisines. Depuis 9 ans, ont gère ce resto. Et ça marche croyez-moi ! » Bien sûr, ni lui, ni Jean-Louis n'a réussi à décrocher. Mais ils ont de bons revenus et se sont toujours tenus paisibles. André est bien connu dans la région. C'est lui qui s'occupait des courses. Jean-Louis, lui, sortait peu, surtout depuis que sa dernière amante l'avait plaqué. Rien d'autre ne semblait l'intéresser que ses travaux « magiques » qu'André apercevait parfois, sans rien y comprendre. Bien questionné, André confessa que Jean-Louis le terrifiait un peu. Il ressemblait parfois, dans la pénombre de l'âtre, à une espèce de démon cornu avec son bouc crépu et ses petits yeux noirs (manifestation du métamorphe). André mettait ses hallucinations sur le compte de la came. Mais elles persistaient. Arriva alors le mois de novembre...



Vue sur le vignoble de Séguret, depuis le village

« Le resto venait de fermer une semaine avant, chassant les derniers touristes du coin. Jean-Louis commença à délirer. Il était persuadé qu'on nous épiait en permanence. Il évitait de sortir, même pour aller s'acheter ses clopes. Il restait des minutes entières, caché derrière les rideaux à scruter la route et la cour. Puis il s'enfermait dans sa chambre à l'étage, travaillant le jour, et dormant la nuit. Alors que d'ordinaire, il faisait l'inverse. Le resto avait toujours été plein à craquer. Alors le voir vide et tristounet comme maintenant, la came aidant...vous comprenez quoi. Sa paranoïa empirait au point qu'il avait fait faire des devis pour changer notre alarme. Je pensais que c'était un mauvais trip. Et puis le 8 décembre dernier, il lavait les tables au jet, dans la cour, juste là devant. Moi j'étais là-bas avec un carton de courges du jardin quand il a hurlé. J'ai couru vous pensez ! Et je l'ai vu étalé par terre, pissant le sang. On lui avait collé une balle sous la clavicule. Y m'a interdit d'appeler les flics ou l'hosto pour éviter les embrouilles, à cause de la poudre. Le temps de descendre chercher des compresses et de l'alcool, et il semblait déjà aller mieux. Magie qu'y m'a dit*. Il a vu un motard en cuir noir sur une grosse moto rouge ralentir dans le virage. Lui, il a tourné les yeux et il a vu le mec l'aligner sans un bruit et repartir en trombe. Je peux vous le dire, j'ai trimé à la légion (il découvre son avant bras pour arborer des tatouages grossiers), le mec devait avoir un silencieux et c'était pas un micky, parce que tirer d'une moto en marche, même qui roule doucement, c'est pas donné au premier venu. Mais en plus le toucher de si près...A mon avis, c'est la tête qu'il visait.

* André et la magie

André est vaguement au courant des agissements de Ménarès. Autrefois athée, ses convictions ont été ébranlées après avoir assisté à des séries d'événements étranges. Il a mis la plupart de ces manifestations sur le compte de ses hallucinations de cocaïnomane, sans parvenir à se convaincre lui-même. André ignore tout des Nephilim et de leur magie. Il voit en eux des sortes de "démons de la nature" et l'étrangeté des PJ ne l'effraie pas plus que ça...

C'est là que j'ai compris qu'il avait raison cet enfoiré ! Alors après on s'est barricadé. On a fait changer l'alarme. J'osais à peine sortir au village. Mais Jean-Louis, lui, il est parti 2 soirs de suite, sans vouloir me dire où. A mon avis, il est allé à Avignon. Il allait pas ailleurs, j'me suis toujours demandé qui il connaissait là-bas. Puis il est revenu. Il m'a parlé de vous. Il m'a dit que vous étiez des balèzes dans les matières qu'il étudiait et que les gars qui le pourchassaient en voulaient à ses recherches. Il a dit qu'il en avait pas peur et qu'il resterait ici, mais que si ça tournait mal, je devais vous appeler pour vous donner cette lettre ». André se lève et va en cuisine et ramène un grand pot de 3 litres de farine. Il plonge les doigts et remonte une enveloppe dans un sac alimentaire maculé de poudre.

Interlude testamentaire

L'enveloppe est cachetée à la cire. Son contenu figure dans l'aide de jeu No2. Cette lettre, rédigée en grec ancien, met les PJ sur la piste de la Pierre du diable et Tégurios. En répondant à pas mal d'interrogations, elle fixe également le compte à



rebours : il ne reste que 10 jours aux PJ pour trouver la pierre. Mais il faut aussi veiller sur la stase de Ménarès...une lourde responsabilité.

La suite de l'histoire d'André

L'histoire ne s'arrête pas à la disparition de leur ami. Il y a 2 jours (dans la nuit du 14 au 15 décembre), le resto a reçu des visiteurs nocturnes pendant qu'André tuait sa solitude au bistro du coin. Il avoue être rentré bourré, mais le spectacle de la porte défoncée au pied de biche et l'étage fouillé de fond en comble l'ont instantanément dégrisé. Il a eu très peur pour la lettre, mais les cuisines n'ont pas été fouillées. Depuis, il vit dans l'angoisse et n'a dormi que quelques heures, en attendant l'arrivée des amis de Ménarès. Questionné sur ses fréquentations, André pourra leur apprendre qu'outre quelques clientes et son ex, Jean-Louis n'était pas du genre à entretenir des relations durables. Une fois par an cependant, deux gars bizarres venaient dîner à la même date et la même heure chaque année; le 28 décembre à 12h30. André les a croisés quelques fois (et peut les décrire succinctement). Mais il ne sait rien de plus : Jean-Louis cuisinait pour eux et le « chassait » du resto jusqu'en milieu d'après midi. Si on le questionne habilement en l'aidant à faire remonter ses souvenirs, il pourra faire une révélation qui vaut son pesant d'or : « *Je veux pas dire de conneries, mais je crois qu'un des deux mecs, le petit maigrillard, c'était Mercier, le patron de la cave de Beaumes-de-Venise. J'ai vu sa photo une fois ou deux dans la Provence* ».

La stase

La stase de Ménarès est stèle funéraire romaine, une pierre d'1m sur 80 cm qui pèse une bonne 50ème de kg. André l'a aperçu dans le fouillis des affaires de son copain, mais ignore si les cambrioleurs l'ont prise. Heureusement pour les PJ, la stase est bien cachée dans la buanderie, comme indiqué dans la lettre. La pierre, emballée dans un plastique sous bulle, fait office de socle pour caler la machine à laver. Les PJ pourront vérifier que la stase renferme un locataire.

Le reste de la maison

André leur fera une visite du propriétaire. Le rez-de-chaussée est consacré au restaurant, avec la salle principale, que vos joueurs connaissent déjà avec sa cheminée et son bar. La salle principale fait environ 80m², soit une 10ème de tables. C'est la pièce la plus agréable de la maison, avec ses carreaux couleur miel, sa charpente de noyer et son mobilier rustique taillé dans le même bois. Des tableaux de peintres locaux (des vues de Séguret) pendent aux murs. Une grande carte encadrée détaille les différents domaines viticoles de cette partie des côtes du Rhône et des côtes du Ventoux, cerclée d'une collection d'étiquettes de ces domaines. Dans les toilettes, on retrouve la même carte. Le détail peut paraître anecdotique, mais cette carte peut aider à débusquer la Pierre du diable (voir piste 1). Au fond, on trouve les cuisines, toutes en inox, avec une porte sur le jardin. Dans le mur Est, une porte suivie d'une volée de marches conduit à une vieille cave voûtée où l'on a aménagé une chambre froide (quasi-vide à cette époque de l'année), qui contient également le cellier ainsi qu'une remise à provisions.

L'étage se divise entre 5 chambres spacieuses, carrelées de miel elles-aussi avec de vieilles portes et de vieilles poutres apparentes qui font tout le charme de la demeure. Le mobilier est un patchwork d'époques diverses, souvenirs de vies éphémères où simples bonnes affaires de brocante. De quoi attirer l'attention d'antiquaires potentiels. La pièce la plus extraordinaire reste la chambre de Ménarès : une chambre « provençale » aux vieux murs à la chaux effritée. La pièce est presque intégralement occupée par un lit, ou plutôt un enchevêtrement de matelas, coussins, couettes et vêtements sales dégageant une forte odeur de musc. Le sol est jonché de livres variés (de qualité souvent médiocre, aucun livre de valeur ne traîne ici) et d'objet de tout poil. Une pièce qui ressemble plus à une caverne qu'à une chambre. Un petit bordel familial des PJ. La chambre ne contient rien de vraiment intéressant, si ce n'est un micro des templiers (voir piste 3/ jet de découvrir à -20%). Ménarès n'était pas un studieux Nephilim organisé, consignait ses travaux par écrit. C'était un instinctif : rien de surprenant à ce que l'on ne trouve aucune trace de la « Pierre du diable ». Notez également que le satyre savait sciemment que sa chambre serait fouillée de fond en comble par ses amis. Il a bien rangé les affaires sur lesquelles personne ne doit tomber.



A par ça, l'étage comprend une salle de bain avec ses toilettes et un accès à un grenier (qui lui aussi, fouillé de fond en comble, ne révélera rien de pertinent pour notre scénario).

Installation

Libres aux PJ de s'installer ici. André les invite y cordialement. Il se sentira plus rassuré s'ils restent. Les chambres peuvent héberger confortablement 3 personnes chacune. Mais si les joueurs préfèrent la solution de l'hôtel, le village offre lui aussi des chambres.

piste 1 La pierre du diable

Toute l'intrigue de ce premier acte tourne autour du mystère qui nimbe la Pierre du diable. Avec un nom pareil, la piste ésotérique semble évidente ! Et ce premier acte doit aller dans ce sens. Après tout, ne joue-t-on pas à un jeu de rôle occulte contemporain ? Plus vous en aurez fait des tonnes autour de la Pierre du diable, et plus grande sera la stupéfaction de vos joueurs lorsqu'ils découvriront qu'il ne s'agit pas de sapience, mais d'une vulgaire bouteille de pinard !

Attention toutefois ! Veillez à ce que les différentes fausses pistes sur la Pierre du diable ne monopolisent pas l'énergie de vos joueurs. Ils se lasseront de tourner en rond. Et de se heurter à des impasses. N'hésitez pas à tronçonner leurs recherches par des interventions du temple ou des entretiens avec les anciens amis de Ménarès.

Les fausses pistes

- *Le Mont Ventoux* : Les livres de contes et légendes sur la Provence désignent la Pierre du diable comme le sommet du mont Ventoux, le géant de Provence qui culmine à près de 2000m à l'Est de Séguret. Cette piste sera de loin la plus conséquente et la plus « sérieuse » de toutes les fausses pistes. L'aide de jeu de l'annexe No 3 synthétise ce que les joueurs pourront rassembler comme infos sur le mont Ventoux après une bonne journée d'études dans une médiathèque ou une librairie régionaliste. Rien ne vous empêche de la découper pour distribuer les infos par miettes. Les références à la Pierre du diable restent rares et ne concernent qu'un ouvrage ou deux dans le tas que les Nephilim consulteront dans la bibliothèque personnelle de Ménarès ou chez un libraire.

Une excursion au mont Ventoux ne révélera rien : le mont est, certes, un lieu étrange et fantomatique, balayé en permanence pour des vents vindicatifs (d'où son nom). On accède à son sommet par une route sinueuse, rendue célèbre par le tour de France qui serpente dans d'épaisses pinèdes. La végétation se raréfie pour faire place à un sommet nu : un grand désert de cailloux blancs réverbérant le soleil avec agressivité, enneigé lors d'hivers rigoureux. Bon courage à tous ceux qui voudraient chercher une pierre dans ce désert. Aucune roche ne semble se distinguer des autres. Les PJ pourront aller visiter l'observatoire qui culmine sur toute la vallée du Rhône (le spectacle des ballets de champs Ka est d'une beauté stupéfiante : on peut y admirer la vallée entière s'animer et respirer sous le jeu des forces invisibles. Le jas, bergerie mentionnée dans l'historique du mont, est un simple édifice de pierre sèche (sauf si vous préférez le graver d'ex-voto pseudo ésotériques). L'incursion au grand air est en revanche une très bonne idée pour se faire attaquer par le temple au détour des pinèdes sombres...

- *La Pierre du diable de Valbonne* : Cette fausse piste paraîtra également sérieuse. L'information (voir aide de jeu No3) est contenue dans un ouvrage sulfureux sur les mystères de la Provence. Rien n'empêche vos joueurs d'aller voir ce caillou, à Valbonne, près d'Antibes. Mais ils perdront une précieuse ½ journée (qui peut leur être épargnée par de simples recherches sur la préhistoire dans la région : les marques de « sabots », sont en fait des motifs récurrents dans d'autres sites mégalithiques. Un personnage ayant une incarnation à cette période aura droit à un jet de vécu à +10%).

En manque de fausses pistes ?

Quelques idées parmi d'autres pour noyer vos joueurs (mais heureusement faciles à écarter) :

La piste satanique : Qui dit Pierre du diable dit diable. Une recherche sur Internet révélera que « la Pierre du diable » est le titre phare d'un groupe de black métal tchèque, Massacror-dechicator, au logo illisible (sauf pour les chanceux qui ont la compétence lire/écrire black métal à 50% au minimum). A par ça, on pourra lire dans un obscur ouvrage de magie sataniste (lui même dans une obscure librairie occulte fleurant bon la naphtaline) qu'une « pierre du diable » correspondrait à une pierre couvée par un crapaud à la pleine lune et dont la faculté magique serait d'empoisonner et rendre fous ceux qui l'avaleraient. Mais aucune référence magique ou alchimique sérieuse n'accordera de crédit à cet article.

Les créations Artis : Ces bijoutiers créateurs, qui tiennent boutique dans la « Grande Rue » de Briançon, proposent la véritable pierre du diable, enchâssée dans un alliage fin plaqué or, pour 48 € seulement. Commandes directes par Internet, photos des détails à l'appui. A un prix pareil, nul immortel ne peut douter de la puissance de ce talisman !!!

Les secrets du pays d'Armor : La pierre du Diable, comme le raconte une des légendes de cet ouvrage celtisant, n'est autre que le dolmen sur lequel les druides sacrifiaient leurs victimes. La pierre ensanglantée transmettait aux guerriers la force et le courage des sacrifiés. Cette piste peut paraître sérieuse dans un premier temps (les PJ connaissent les incarnations celtiques de Ménarès et ont peut-être rencontré le gourou Tégurios, gugus capable de pratiquer ce genre de rites). Des recherches historiques et hermétiques sur le druidisme démontreront que tout ceci n'est que foutaises (les recherches seront facilitées si des persos ont des incarnations à cette période).



Dénouer l'intrigue

En toute logique, Ménarès aurait du laisser des indices énormes pour mettre les PJ sur la piste de la cave de Beaumes-de-Venise le plus rapidement possible, car le temps joue contre lui. Mais le satyre a pris le risque de miser sur la perspicacité de ses anciens amis pour rendre sa mort plus crédible, leur laissant croire qu'ils découvrent tout eux-même. Cela dit, il a prévu d'utiliser une de ses invocations si le groupe traîne en longueur. Ménarès leur donne 2 journées et 1 nuit (à compter de leur arrivée au Dithyrambe) pour découvrir la Pierre du diable. Les PJ peuvent lever le mystère par de 2 façons (mais il doit bien y en avoir d'autres...).

La carte des vins

Les PJ fouilleront sans doute la maison. Cela leur demandera un certain temps. Comme nous l'avons dit, il y a 2 grandes cartes des vignobles de la région sur les murs du Dithyrambe. Une collection d'étiquettes des grands domaines a été collée sur le pourtour de la carte. Un numéro attribué à chaque village (sous les étiquettes) permet de localiser la provenance des vins des domaines sur la carte (ex : tous les domaines du village de Rasteau ont un No 3, tous les Beaumes-de-Venise un No5 etc...). Or, une étiquette d'un domaine de Beaumes-de-Venise a été arrachée à la collection, de façon assez grossière (il reste des bouts de colle et on devine la silhouette jaunie de l'étiquette). Mais seulement à la carte qui trône au-dessus de la cheminée. Il n'y a qu'à aller aux toilettes pour découvrir quelle est l'étiquette manquante. Vous pourrez alors brandir la pochette de ce scénario pour leur montrer leur découverte.

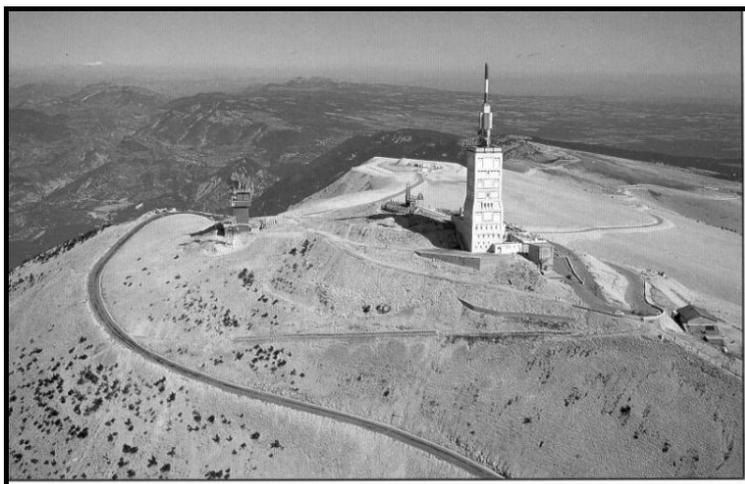
Autre possibilité : Même les héros vont aux WC. On ne le sait que trop peu. La carte affichée au mur offre une lecture palpitante, le temps d'une escale technique. Avec un jet de chance pure (ou de découvrir si le PJ prend la carte au sérieux), le regard tombera sur l'étiquette. Un cri de victoire retentira du fin fond des cavernes toilettes...

Recherches sur Beaumes-de-Venise ou Mercier

Si André s'est souvenu de Mercier, les PJ peuvent facilement faire des recherches sur les activités de ce celui-ci à la cave de Beaumes-de-Venise. Ils tomberont à un moment ou un autre sur un catalogue des vins de la cave coopérative : La Pierre du diable figure dans la liste, colonne « vin rouge de pays ». Autre tentative : Si l'on cuisine André sur les liens entre Mercier et Ménarès, le seul qui lui vient à l'esprit est les commandes que le Dithyrambe passe chaque année à la cave coopérative. Le restaurant offre un panel d'un peu tous les vignobles et la Pierre du diable n'est plus à la carte du restaurant depuis 2 ans, remplacée par un autre cru. C'est en poussant leurs recherches sur la comptabilité et les vieilles factures que les PJ tomberont sur elle. Une piste un peu plus tirée par les cheveux.

L'ultimatum

Si les joueurs ne sont pas allés roder du côté de Beaumes-de-Venise au bout de 2 jours, Ménarès (qui surveille la cave de sa villa, voir annexes) conclura qu'ils n'ont pas identifié la Pierre du diable. La nuit suivante, il envoie à un dormeur *les cavaliers armés de pied en cap de la rivière des rêves* (invocation p 258 pour Nephilim II et p 189 pour Neph III). Dans son rêve, la victime se verra descendre au cellier comme attirée par l'ombre du diable en personne qui semble jouer de lui. Une lumière rougeâtre nimbe la cave dans une semi-pénombre provenant d'une série de bouteilles enfermant des flammes écarlates, rangées sous une des étagères. Ce cellier onirique est d'un réalisme troublant, c'est pour ainsi dire la copie conforme du cellier du Dithyrambe. Si le rêveur a la bonne idée de fouiller le cellier le lendemain, il découvrira, à l'emplacement exact des bouteilles de son rêve...des bouteilles de Pierre du diable, oubliées sous la poussière.



La cime du Mont Ventoux

NOTE : la pierre du diable réelle

La véritable "pierre du diable" est un rocher qui existe bel et bien. Il domine la chapelle de Sainte Aubune et le village de Beaumes-de-Venise. Il doit son nom aux trois "marques de griffes" que Satan aurait laissé en poussant le rocher sur l'église, avant que la vierge Marie n'intervienne pour le stopper. Nous avons volontairement écarté cette légende pour ne pas multiplier les fausses pistes ni attirer trop vite l'attention des joueurs sur Beaumes-de-Venise. Mais rien ne vous empêche de la développer si vous n'avez pas d'impératif de temps.

D'autant que la chapelle aurait été construite sur ordre de Charlemagne pour célébrer la bataille qu'il aurait emportée ici même, au lieu dit d'Aubune. Quand aux 3 marques, que l'on retrouve sur le blason du village, elles seraient des glyphes néolithiques du type mentionné dans l'aide de jeu No3. Un lieu chargé d'histoire donc...

La tactique Ménarès

Ménarès ne se prive pas d'espionner ses amis PJ par l'entremise de son *voile éthéral* (voir annexes). La présence invisible de Ménarès peut être jouée comme un élément d'angoisse supplémentaire. Mais attention, le Satyre prendra la tangente dès qu'un Nephilim passera en vision Ka. Sur un jet de vigilance, il pourra alors deviner la silhouette fantomatique s'éloigner à toute jambes. Le satyre connaît parfaitement les lieux, il ne devrait pas avoir de soucis pour semer d'éventuels poursuivants.



piste 2 Les connaissances de Ménarès

La lettre mentionne précisément Tégurios et localise sa secte du côté de Carpentras. Il sera très facile de trouver l'adresse de sa résidence, avec un bottin ou en allant se balader dans les environs de la ville. En ce qui concerne Kalibe, les joueurs devront aider André à se remémorer les visites de Mercier. Les Nephilim pourront ainsi rencontrer Kalibe, sans avoir nécessairement établi le lien entre la cave de Beaumes-de-Venise et la Pierre du diable.

1^{ère} rencontre avec Tégurios

Tégurios (voir PNJ en annexes) vit dans une belle villa à flan de colline, à l'Ouest de Carpentras. La propriété isolée est entourée de hauts murs et de grands cyprès. Derrière le portail automatique, on devine un parc pelousé agrémenté d'une piscine en front d'une terrasse couverte. Le jardin est décoré d'horribles « copies classiques » en plastique imitant le marbre. Une plaque dorée au dessus de l'interphone, présente Monsieur Hallen comme Messie de la nouvelle église cosmique universelle. Mais pas de signe ostentatoire d'ésotérisme. Les PJ ne seront pas reçus sans avoir pris rendez-vous avec le maître des lieux. Il faudra des prodiges de baratin pour passer le portier (fils caché de Dolph Lugren et Steven Seagal). Entrer en force n'est pas non plus une bonne solution. Sauf pour attirer un fourgon bourré de gendarmes. Infiltrer la propriété sera très difficile : il y a des chiens, des "gentils adeptes" armés, des alarmes... bref, tout ce qu'il faut pour dissuader. Même nos templiers teutoniques n'ont pas les moyens de s'en prendre au gourou (qui ne sort jamais).

Prendre rendez-vous avec le grand gourou Hallen est assez simple. Un coup de fil (Hallen est dans le bottin, le No de téléphone figure aussi sur la plaque d'entrée) Les PJ n'auront qu'à glisser des allusions à leurs nature commune, parler de la Pierre du diable ou de Ménarès pour éveiller la curiosité du phoenix.

Hallen les reçoit sur sa terrasse, assis dans sa chaise longue et encadré de son meilleur gorille (les autres veillent au grain, de loin). La description et le caractère de Tégurios figurent dans l'annexe des PNJ, en fin de cahier. Tégurios est un être socialement abject, un petit roitelet prétentieux. Le dogme de sa secte qui fait de lui le centre physique autour duquel gravite le cosmos résume le personnage. Le pyrim est anxieux, sur la défensive, persuadé que les PJ préparent un mauvais coup. Ce sont des étrangers ! Et les étrangers sont des monstres dans sa petite existence huilée et répétitive. Mais il n'a pas peur d'eux, malgré leur nombre (un dieu peut-il connaître la peur ?). Il leur fera rapidement comprendre que c'est lui qui mène la danse. Il ne tolèrera pas les questions et prises de paroles sans son autorisation. Soyez sec, soyez prétentieux, soyez capricieux et colérique. Faites vous menaçant.

Il y a deux issues à ce premier entrevu : soit les PJ se montrent arrogants, le menacent ou commentent un impair. Auquel cas son altesse piquera une colère et rentrera en claquant la porte, faisant gentiment raccompagner ses messieurs au portail. Soit les PJ prennent sur eux et s'écrasent en jouant les flagorneurs. Dans ce cas le phoenix fait mine de se détendre et commencera à parler de sa splendeur, de son œuvre... Avec un peu de patience, les PJ en viendront à aborder ce pourquoi ils sont là. Tégurios se propose de les aider, mais il ignore comment. Il est même prêt à faire des recherches à leur côté, sur la Pierre du diable (mensonge évidemment) et sur les agresseurs de Ménarès (et peut-être déjà ceux des PJ). A ce sujet, un garde préviendra son maître qu'un motard qui rôdait autour de la propriété vient d'être éloigné. De quoi relancer la paranoïa de vos PJ.

Dans les deux cas leur hôte lâchera le moins d'informations possible sur Ménarès (sauf des banalités) et prétendra ne rien savoir de la Pierre. Il parlera encore moins de Kalibe, qu'il préviendra dès que les PJ quitteront les lieux. Il enverra quelques sbires surveiller régulièrement la cave de Beaumes-de-venise (mais qui n'empêcheront rien des événements de l'acte 2).

Et si les PJ rencontrent Tégurios ou Kalibe avec la stase ?

Pas de soucis : Tégurios reconnaît l'objet mais ne sait pas lire dans les stases. Pour Kalibe, le cas est différent. Si les PJ l'autorisent, elle lira dans la stase (comme la scène 2 acte 3). Libre à vous de déterminer quelle sera sa réaction. Elle peut dire la vérité, cela ne devrait pas avoir de répercussions majeures sur le reste du scénario. Elle peut aussi mentir pour gagner du temps et prévenir Tégurios. Dans ce cas, Iris sera peut-être prévenue avant l'acte 3. A vous de voir, vous pouvez imaginer une petite impro avec Iris, dès l'acte 2.



Rencontre avec Kalibe

Il y a de grandes chances pour que cette rencontre n'ait lieu qu'une fois la pierre du diable découverte. Toutefois, si André leur a parlé de Mercier, consultez la scène 1 de l'acte 2 pour mettre en scène leur première rencontre avec Kalibe.

piste 3 miles christi

Dés lors que les PJ se sont présentés au restaurant, les templiers ont été informés de leur arrivée par leur guetteur. La première journée devrait être tranquille : les soldats du temple les jumellent et les mitraillent de photos pour les identifier et découvrir s'ils sont eux aussi des démons. Comme souvent, le temple sait peu de choses sur la véritable nature des événements : Ils ont attaqué un démon isolé, mais n'ont pas touché au but. Le démon s'est rendu en Avignon, en les semant par 2 fois (toujours grâce au *voile éthéral*). Ils ont fini par perdre sa trace. De rage, un commando est intervenu persuadé que le démon se terrait dans son antre, le soir où André s'est absenté au bistrot du coin. Echec : la maison était vide. Ils ont volé quelques babioles sans intérêt pour masquer l'opération en cambriolage. Mais ils n'ont pas perdu tout leur temps en plaçant des micros dans la chambre de Ménarès, dans la cuisine et dans la grande salle. Depuis, le temple surveille les allées venues devant le resto.

Voici donc une série de petites scènes faciles à improviser pour animer le scénario et tenir vos PJ sous pression durant tout l'acte un et une bonne partie de l'acte deux.

Phase 1 Observation

- *Espionnage* : Si les PJ n'ont pas découvert les micros, faites un jet chaque fois qu'ils révèlent un élément important ou un plan dans une des salles équipées d'un micro (rappel : cuisine, grande salle, chambre de Ménarès). Lancez un pourcentage, sur 60% ou moins (30% s'ils parlent doucement ou loin), les templiers interceptent l'information. Il sera difficile de surprendre le temple, et celui-ci pourra d'autant lâcher du lest durant les filatures que les frères connaîtront les objectifs et destinations des ballades. Que les joueurs entendent bien les dés rouler : rien n'est plus stressant qu'un MJ jetant ses dés sans raisons, en regardant narquoisement le joueur qui vient de prendre la parole...
- *Recherche de preuves* : L'objectif de Mansard et ses hommes est simple : identifier clairement un démon à travers une série de « stigmates » (oreilles pointues, peau bleutée, croc ou cornes, yeux...). Bref toutes manifestations poussées du métamorphe au delà de 8. Le seuil peut paraître bas, mais les templiers sont des manteaux noirs rompus à la traque du démon. Si les PJ interceptent un des guetteurs, ils trouveront sur lui (ou dans son véhicule) des pochettes classées par individus contenant des séries de photos prises au zoom, annotées et soulignant au marqueur les difformités relevées. A vous d'estimer quand les templiers auront réunis assez de preuves convaincantes pour frapper. En règle générale, plus les PJ iront dehors, voyageront... et plus ils seront susceptibles d'être photographiés.
- *Contrer les templiers* : Les PJ peuvent frapper l'adversaire avant qu'il n'agisse. Plusieurs indices peuvent leur mettre la puce à l'oreille : une vigilance renforcée témoigne du comportement louche d'un véhicule ou d'un promeneur, quelques précautions basiques (comme se déplacer à 2 véhicules) confirmeront une filature. Qui plus est, 2 manteaux noirs ont des crucifix d'orichalque. Bien que leur charge soit minime, elle est suffisante pour troubler les champs Ka.

Phase 2 Action !!!

Une fois que Mansard aura identifié et trié « les démons » et des humains, ses manteaux noirs auront toute latitude pour passer à l'action. Leur méthode est à leur image : rapide, propre, radicale. Il faut cependant considérer plusieurs éléments : Les templiers agissent toujours incognito (casque de moto/ cagoules) et sans papiers (et surtout pas leur carte de police). Ils savent que les démons s'incarnent dans des corps

"Les démons"

Le Saint Temple de Jérusalem, comme la plupart des loges du bâton, voient dans les Nephilim l'incarnation des démons de la mythologie chrétienne : des êtres spirituels prenant possession d'humains pour boire leur âme. Ses fidèles croient donc que la vertu, les prières (à St Michel ou à Gabriel) et l'eau bénite sont autant de protections contre nos héros...

Identifier l'ennemi

Les manteaux noirs arborent des couteaux de St Anselme, couteau des bergers d'autrefois et symbole d'appartenance au bailliage de Provence. Ils peuvent aussi arborer des tatouages ou des bijoux aux motifs complexes, dans lesquels on peut deviner une croix Pathé.



qu'ils possèdent et agissent en conséquence (voir annexes). Les templiers ne sont pas non plus des tarés. Bien qu'ils soient tous d'excellents commandos, ils ne s'attaqueront qu'aux PJ isolés ou à l'écart du groupe (et seulement ceux qui présentent des « stigmates » du malin). Ils n'hésiteront pas à frapper un démon entouré « de serviteurs humains ». Un jeune Nephilim au métamorphe peu développé, ne devrait craindre que les dommages « collatéraux » de telles attaques.

- *Attaque 1 : raid en moto.* C'est l'attaque dont fut victime Ménarès : Un motard intercepte le PJ et lui colle une bastos, si possible dans la tête. Il ne tente qu'un seul tir avant de fuir sur le champ. Efficace contre les piétons, comme sur les conducteurs. L'assassin est un fin tireur (80% en arme de poing/ 80% en pilotage moto). Il frappe au 9 mm avec silencieux (dégâts 3 POT 13).
- *Attaque 2 : le bisou du sniper.* Attaque sensée ne laisser aucune chance à la cible (donc en pleine tête). Mais qui ne peut se pratiquer à l'improviste. Le sniper doit être à moins de 200m de sa victime (le soldat évite de prendre trop de risques) et consacrer 2 rounds pour viser. Durant ces 2 rounds, la victime a droit à un jet de vigilance à -30% au premier round et -10% au second en raison du petit point rouge laser qui se balade sur le mur derrière ou sur le veston. S'il réussit, elle a droit à une esquive pour se mettre à couvert. Sinon, elle essuie un tir de dégâts 3 POT 15 (80% en arme d'épaule pour le tireur, plus si plus près). Le sniper déserte rapidement les lieux après son shoot.
- *Attaque 3 : L'entarteur.* L'attaque ultime d'entre les attaques ultimes; l'attaque "à la grenade sainte". A n'utiliser que dans deux cas : si vos PJ patinent sans arriver à choper un ennemi, ou si le templier est le dernier survivant de son escouade (et veut venger les siens, donc dans l'acte 2 !). L'attaque est simple : faire un maximum de dégâts sur un groupe, (style bomberman suicide). Le templier se déguise (fleuriste, facteur, plombier...) pour approcher les démons au plus près. Lorsqu'il arrive à leur niveau, il lance un récipient d'eau bénite sur ses adversaires. ...Certains templiers vivent ainsi dans leur monde...Comptons sur vos joueurs pour leur faire les révélations d'usage !

Séguret est au cœur d'un réseau de petites routes désertes à la saison morte. Les opportunités pour une poursuite endiablée ne manquent pas.

Les cachettes autour du Dithyrambe ne manquent pas pour un sniper : haies de lauriers, rangées de vignes, maison en construction dans le virage au dessus du restaurant etc.

Et si les PJ abattent l'intégralité de l'escouade ?

Pas de problèmes, Mansard envoie 1 ou 2 hommes pour aider son manteau blanc à espionner les PJ. Il abandonne tout affrontement direct pour se concentrer sur l'espionnage, en attendant des renforts teutoniques. Théoriquement, vos PJ ne devraient pouvoir remonter jusqu'au manteau blanc avant l'acte 2.

Le seul impératif avec les templiers est qui l'en reste au moins 1 ou 2 pour abattre Kalibe dans l'acte 2. Voir l'annexe qui leur est consacrée pour de plus amples informations.

CONCLUSIONS DE L'ACTE 1

Ce premier acte est le plus dense en informations (et donc en lecture). Le fait qu'il repose sur des pistes croisées qui n'évoluent pas forcément au même rythme ne facilite pas la tâche du MJ. Rassurez-vous, l'acte suivant sera plus linéaire. Voici un récapitulatif des connaissances des joueurs à la fin de l'acte.

L'acte 1 est clôt lorsque les PJ découvrent que la Pierre du diable est un vin de la cave de Beaumes-de-Venise. Informations minimales obtenues :

- On les épie et on les traque.
- Ils ont la stase de Ménarès.
- Ils ont rencontré Tégurios et sa secte.

Si ils sont débrouillards, ils savent éventuellement :

- Que leurs agresseurs sont des templiers.
- Que la stase de Ménarès est occupée.
- Ils se sont « alliés » avec Tégurios pour retrouver Ménarès.
- Ils ont identifié Kalibe.



acte 11

Cet acte est le plus linéaire du scénario. Les événements s'enchaînent à la vitesse supérieure. L'action sera de mise, concentrée sur une journée ou deux. Pour résumer, les PJ rencontrent Kalibe. Ils n'apprennent pas grand chose, mais sans le savoir, ils viennent de la vendre aux templiers. Kalibe est abattue et la palette de pierre du diable qu'elle cachait part pour un centre commercial. Les PJ passent à l'action mais découvrent trop tard la planque de la bouteille. Ayant le numéro de la bouteille et sa destination, ils se ruent au Auchan qui vient de mettre en rayon la palette. Ils se retrouvent nez à nez avec les sbires de Tégurios. Une poursuite et un face à face décideront alors de l'acte 3.

scene 1 Kalibe

Monsieur Mercier est un petit maigrichon au crâne dégarni et au regard fuyant, engoncé dans un costard élégant. Mercier est une célébrité à la cave viticole de Beauges-de-Venise, non qu'il soit charismatique, mais parce que depuis son accident de voiture, il y a une 10ème d'années, son caractère a beaucoup changé. Depuis que Kalibe s'est invitée, la gestion de la cave a été reprise d'une main de maître. Les crus du vignoble sont mondialement réputés, et Beauges-de-Venise a su s'imposer comme une des figures de proue de l'AOC côtes du Rhône. Voilà pourquoi tous les négociants et les vigneronniers apprécient monsieur Mercier.

La cave coopérative est un témoignage concret de la réussite de Mercier : une belle architecture qui mêle modernité et matériaux traditionnels. De grandes verrières baignent le hall de vente où la clientèle déambule entre les tonneaux servant de présentoirs pour les crus locaux : blancs, rouges, rosés, mousseux, blancs à la Champenoise et bien entendu muscats et muscadets... Tout ce que le vignoble produit est exposé ici. Les crus les plus prestigieux trônent dans des vitrines sous clés. La Pierre du diable est elle-aussi présentée, mais ne fait pas partie des vins prestigieux. Face à l'entrée, 3 vendeurs sont prêts à vous conseiller et vous servir (y compris au cubi en vrac). Le hall s'ouvre sur un couloir et le bâtiment de l'ancienne cave réaménagé en musée de l'œnologie et en vinothèque. Il est même possible d'entrer dans la chambre aux trésors : un cellier voûté, garnis de caissons de bouteilles (y compris sous le plancher de verre épais qui vous supporte). On peut alors se prendre à rêver devant des collections de bouteilles millésimées, indisponibles à la vente depuis longtemps.

Mais revenons à nos moutons ! Mercier passe toutes ses journées à la cave, naviguant entre les locaux de la direction (au-dessus du hall de vente), les cuves, les chaînes d'embouteillage et le pont d'embarquement des livraisons. Il sera facile à trouver. Un œil vigilant percevra aisément sa nature d'immortel : ses cheveux fins, bien que taillés courts, semblent onduler ; ses mains sont trop fines pour être celle d'un homme ; sa peau blême lui donne un air maladif pas vraiment méridional. Une vision Ka confirmera que Kalibe est une hydride.

La réaction de Kalibe dépend des initiatives des PJ. S'ils ont déjà rencontré Tégurios, la naïade aura été prévenue et s'attendait à leur visite. Elle les recevra dans un lieu plein de monde (style un coin du hall), histoire d'avoir beaucoup de témoins. Idem si les PJ ont pris un rendez-vous en se présentant comme des connaissances de Ménarès. En revanche, s'ils la prennent à l'improviste, ils pourront aller « s'isoler » plus confortablement dans son bureau. A la différence de l'entretien avec Tégurios, ce sera aux PJ de mener la danse en cuisinant la naïade.

Mais double pouasse : non seulement c'est une naïade (donc une gardienne des secrets, qui sait tenir sa langue), mais qui plus est paranoïaque. Kalibe a suffisamment prise de précautions pour cacher la bouteille, et n'imagine pas que les Nephilim puissent s'en prendre à elle (physiquement ou magiquement). Elle avouera connaître Ménarès et Tégurios et leur racontera leur repas annuel en précisant qu'ils s'y échangeaient des nouvelles sur leurs travaux. Mais elle ne parlera ni du pollen des fleurs de jade, ni de la Pierre du diable. Si les joueurs abordent la question en faisant mine d'en savoir plus qu'il n'y paraît elle révélera simplement que la famille de son simulacre est propriétaire d'un vignoble. Leur raisin est traité ici même, comme l'atteste le verre des bouteilles, marqué d'un écusson arborant 3 T symbole de la cave de Beaufort-de-Venise. Le vin est embouteillé à la cave et non dans un domaine comme veut le faire croire son étiquette. C'est là le seul « sombre secret » de la Pierre du diable, un cru qui existe depuis 9 ans seulement.

Elle ne comprend pas ce qui pousse les PJ, ou Ménarès, à s'intéresser à son vignoble (à par pour dénoncer ses étiquettes aux services des fraudes). Elle se propose d'ailleurs de leur faire une visite de la cave et une dégustation de Pierre du diable de l'année de leur choix. Selon elle, il doit y avoir confusion avec d'autres travaux magiques. Elle tentera (maladroitemment) de les réorienter sur la piste du mont Ventoux. Kalibe se montre plus coopérative que Tégurios (elle comprend que les PJ puissent le trouver antipathique). Mais gare aux Nephilim manquant de savoir-vivre : Kalibe se refusera à ce qu'on pratique de la magie sur elle (style *les procureurs dont les yeux sont basilics de rubis*).

Si les PJ évoquent les virées nocturnes de Ménarès à Avignon, 2 nuits avant sa mort, elle aura du mal à cacher sa surprise. Elle ignorait que Ménarès avait des contacts là-bas (vu qu'il détestait Iris et ses adoptés), mais a entendu dire que cette ville a été de tout temps un bastion de l'ordre du Saint Temple de Jérusalem. Une des plus puissantes obédiences templières du sud de la France. La presse à sensation a même parlé une fois d'un groupe d'extrême droite arborant la croix pathé. Pour rien au monde elle ne voudrait aller la-bas... Questionnée sur les templiers, elle avouera ignorer jusqu'à la tentative d'élimination de Ménarès (c'est vrai, sauf si les PJ en ont parlé à Tégurios avant). En la travaillant au corps, elle révélera ce que contient la bouteille, sans parler des effets ni de la façon de les amplifier.

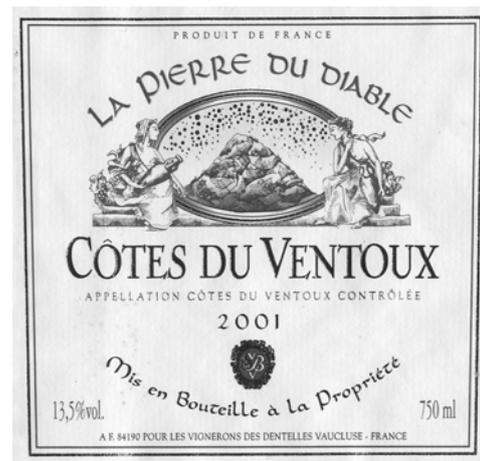
Les PJ n'auront rien appris. Comme d'habitude. Sauf que Kalibe nage en eaux troubles. Ponctuez l'entretien de quelques jets d'empathie, en laissant échapper des lapsus. Les PJ seront convaincus de son implication dans toute cette histoire. Dès leur départ, la naïade téléphone à Tégurios pour lui parler de l'entretien et de ses soupçons. Le phœnix lui arrache les références de la bouteille et le No du lot. Il lui propose de la cacher dans sa villa. Mais Kalibe refuse.

Le plus important, c'est que la visite des PJ va livrer la naïade à la vindicte du temple. Un beau démon isolé sur un plateau d'argent...

SCENE 2 LE TEMPLE CONTRE-ATTAQUE

Les PJ sont libres d'intervenir comme ils le souhaitent. Ils devraient en toute logique mûrir un plan pour revenir fouiller la cave et le bureau de Kalibe. Voici le déroulement de la nuit suivant la visite des PJ. Charge à vous de l'adapter en fonction des actes de vos Nephilim, mais Kalibe doit être tuée :

Si les PJ surveillent la cave, ils découvriront en fin d'après midi qu'ils ne sont les seuls à s'intéresser à Mercier. Un photographe mitraille Mercier au téléobjectif, depuis une voiture sur le parking de la cave. Après une minute, il passe un coup de fil puis s'en va. Une filature permettra aux PJ de le suivre jusqu'à une carrière désaffectée à Violès. Le manteau noir (ou les manteaux) y rencontre un homme qui semble être leur supérieur. L'occasion rêvée de « casser du templier » une nouvelle fois, en éliminant le relais de transmission (voir annexes). Ils trouveront des clichés de Mercier mettant en évidence ses mains et son teint pâle. La nuit tombe et la cave se vide progressivement. En se glissant dans la cave, les guetteurs encore en place verront Mercier intervertir puis



Si les PJ infiltrés dans la cave rencontrent Mercier, remplacez le tueur en moto par un sniper qui aligne le Nephilim avant de s'en prendre aux PJ.



vérifier longuement, un listing à la main une palette de cartons de vin, dans un des entrepôts de livraison. Une heure après la fermeture de la cave (vers 19h30) il ferme les locaux et prend son véhicule. Il s'apprête à bifurquer sur la départementale lorsqu'un bruit sec de verre brisé se fait entendre. La voiture s'immobilise : Mercier vient d'être abattu par un tireur d'élite, d'une bastos en plein crâne. C'est pas du joli-joli... Dans ce cas de figure, les PJ ne disposent que de 10 minutes pour fouiller.

Il ne faut que 10 minutes à la police pour arriver sur les lieux avec 3 fourgons (alors que personne ne semble l'avoir prévenue). Il s'agit du commissaire Mansard et de quelques flics (dont 4 templiers). Une vision Ka mettra en évidence le crucifix en orichalque que le commissaire porte sous sa veste. La vingtaine hommes en tenues d'intervention prennent possession des lieux. Si les PJ ne s'éclipsent pas, il risque d'y avoir du sport, mais la cave est suffisamment grande vaste pour se mettre à couvert et fuir*. Les templiers ne sachant toujours pas ce qu'ils cherchent, embarquent l'ordinateur de Mercier et quelques affaires de son bureau. Mais pas le fameux listing (voir paragraphe suivant). 15 minutes plus tard, c'est le grand show à l'américaine : route coupée, ambulances, autres policiers, police scientifique, pose de scellés et prises de photos. Le tout dans un ballet irritant de gyrophares.

* Une cave coopérative offre un chouette décor pour un affrontement nocturne. L'ensemble du site est éclairé au néon. La cave est un enchevêtrement de tuyaux entrecroisés, de jauges, d'entrepôts, de broyeurs. On stocke des tonnes de bouteilles de verre prêtent à se faire atomiser par la mitraille...

La mort spectaculaire de Mercier fera la une de la presse locale le lendemain. On y verra une belle photo du commissaire Mansard, de la brigade des stupps d'Avignon, chargé de coordonner l'enquête avec la criminelle de Marseille. C'est d'ailleurs la révélation de l'article : Mercier mêlé à un gros trafic de cocaïne, le passé trouble d'un notable de Beaumes-de-Venise ! Si les PJ se sont fait remarquer par le personnel la vieille (en menaçant Mercier par exemple), ils auront la chance et la joie d'être cités comme les principaux suspects de cette affaire. Heureusement pour eux, leur signalement n'est pas très précis (Mansard voudrait-il se les réserver rien que pour lui ?).

Faux numéros

Le lendemain, la cave ne sera pas ouverte au public, pour les besoins de l'enquête, ou suite à une fusillade. La cave fonctionne quand même, car nous sommes dans la période des fêtes de fin d'année. Le personnel tourne pour aller répondre au commissariat d'Avignon. Une carte de flic ou une carte de presse ne sera malheureusement pas un sésame suffisant pour passer les scellés. Mieux vaut revenir de nuit.

Virée nocturne

La nuit suivant le meurtre de Mercier, la cave sera entièrement vide, offrant tout le temps nécessaire aux fouineurs. Si les PJ interviennent le soir du meurtre ils peuvent le faire dans les 10 mn qui suivent le tir. Mais ils déclencheront les alarmes. Ce sera ardu de trouver quelque chose dans un tel contexte. Sinon ce seront les flics qui les déclencheront durant leur intervention. La cave sera ensuite fouillée toute la nuit.

Les bureaux de Mercier

Les bureaux sont sous scellés. L'intérieur a été fouillé de fond en comble. Il manque plusieurs dossiers et le PC. Une inspection sommaire révélera que les enquêteurs n'ont pas prit les kg de papperasse qui devaient figurer dans les disques durs. En feuilletant rapidement les listings (jet de découvrir), les PJ tomberont sur une page marquée d'une croix au crayon à papier. Il s'agit d'une liste de référence de bouteilles de Pierre du diable réparties dans des lots de cartons. En regardant la page dans les détails, ils trouveront facilement (jet de mathématique ou de vigilance) que les numéros se suivent, mais que l'on passe de la bouteille 015255 à la 015257. L'absence de la 015256 est d'autant plus flagrante que les chiffres sont parfaitement alignés en colonne. La page en question correspond à une fiche d'embouteillage. Avec un peu de patience, ils retrouveront la 015256 deux pages plus loin dans le listing, sur une page de conditionnement en carton. Sa présence fait carrément tâche dans la série des 222840 du carton 0323.



Les PJ n'ont plus qu'à aller chercher le lot 0323, pour comprendre pourquoi on l'a soustraite à la chaîne d'embouteillage.

Si les PJ ont déjà visité la cave, ils ont vu les caisses de Pierre du diable dans le hall de chargement. Sinon, ils consacrent quelques minutes à leur recherche. A leur grande surprise la palette contenant le lot 0323 n'est plus là. Un cahier à petit carreau maculé de cambouis, délaissé sur un container de verre cassé porte les sinistres mentions suivantes : X/ 12/ 2002 (*X étant le lendemain de la mort de Mercier*), lots 0323 livraison « Auchan le Pontet ».

scène 3 Les courses de Noël

Auchan le Pontet est le plus grand complexe commercial de la région avignonnaise. Le centre lui-même dispose d'une galerie marchande de plus d'une 50ème de boutiques, et se situe lui-même au centre d'une zone d'activité d'une centaine de « boîtes à chaussures ». Autant le dire tout de suite, les PJ n'ont aucune chance d'entrer dans le complexe avant l'ouverture. Les vigiles ont été renforcés pour les fêtes. Il y a des caméras partout, des m² de rideaux de fer et des alarmes...Attendre les livraisons à 5 h du matin est une bonne idée, mais les sas sont contrôlés et verrouillés.

Le centre commercial ouvre ses portes à 9h30. Faire ses courses est à peu près vivable jusqu'à 10h. Ce laps de temps permet à Tégurios de se rendre à l'aube, à la cave de Beaumes-de-Venise pour récupérer la bouteille. Le préposé aux livraisons lui révèle que le lot est parti hier en fin de journée vers Auchan le Pontet. Vous n'avez plus qu'à mettre en scène une petite rencontre insolite.

OK Coral dans le rayon des vins

Le timing est peu important. Considérez que les sbires de Tégurios se rendent à Auchan en même temps que les PJ. Si les PJ attendent à l'ouverture, ils reconnaîtront peut-être des gorilles du gourou Hallen. Les PJ se ruent vers le rayon des vins. S'ils interrogent un responsable de rayon, celui-ci leur répondra (étonné) que tous les lots de Pierre du diable ont été mis en rayon avant l'ouverture. Le rayon (assez profond) contient une centaine de bouteilles. Il ne reste plus qu'à les retourner une à une pour dénicher la 015256. Sauf que... Arrivant dans le rayon, nos héros se retrouvent face à 5 gorilles, bien décidés à tâter de l'étiquette...Une bagarre, de la magie qui tâte ou des insultes sont le meilleur moyen de se faire intercepter par les vigiles et la police qui rôde. Puis il faut prendre en compte la foule compacte qui circule dans le rayon...Les gorilles en sont conscients. Ils ne joueront pas la provocation, mais distribueront juste quelques coups de coudes en faisant écran avec leur carrure pendant qu'un des leurs fouilles le rayon. Avec un tantinet d'agressivité des défis droit dans les yeux (et du Ennio Moricone en fond sonore), les joueurs devraient pouvoir eux aussi se servir. En cas d'embrouille, les sbires chercheront à passer pour des victimes aux yeux de la clientèle témoin. N'hésitez pas à caricaturer et exagérer pour le comique de la situation (quelques exemples en marge).

La meilleure marge sur un jet de vigilance remportera la bouteille, après 2 bonnes minutes de fouille. Si ce sont les sbires (45% en vigilance), ils glisseront la bouteille parmi d'autres avant d'avancer vers les caisses, position « défensive » avec des têtes de vainqueurs. Sinon, ils suivront les PJ intrigués, laissant un des leur continuer les fouilles. Nouvelle épreuve de stress : les caisses. Poursuivants et poursuivis continuent de se jauger par caisses interposées. Vient ensuite la poursuite dans la foule déjà compacte de la galerie marchande. Les poursuivants auront un malus de 10% en filature. Puis le parking. Si les PJ ont la bouteille, les sbires du magasin passeront un coup de portable à leurs chauffeurs (ils ont 2 voitures) qui seront prêts à les prendre en chasse. Si ce sont les PJ qui poursuivent, le groupe se sépare entre les deux voitures. Mais le sbire « Jean-Claude » n'est pas très malin et sourit bêtement dans le premier groupe, alors que le sbire « Jean-Paul » transpire à grosses gouttes, le regard frustré dans le groupe No2. De vagues notions d'empathie et de psychologie font donc échouer cette tactique grossière.

Rush promotionnel

Gorilles et Nephilim sont seuls dans le rayon de la pierre du diable. Mais en les voyant jouer des coudes autour des bouteilles, des clients commencent à s'arrêter. Très vite, certains vont se précipiter à leur tour sur les bouteilles de pierre du diable. Car "si ces gars se battent" c'est qu'il doit s'agir d'une super promotion !

Le rayon des vins se bonde en quelques minutes sous le regard ahuri du responsable. Tout Auchan réclame de la pierre du diable ! La palette sera pillée en moins de 5 minutes...

- ex : une Grand-Mère insulte un sbire ou un PJ qui l'empêchent de prendre une bouteille. Un méchant sbire se fait tout gentil pour lui donner une bouteille pendant que les autres ne desserrent pas des mâchoires devant les Nephilim.
- Chaque client qui saisi une bouteille se fait « arracher le bras » par un protagoniste qui vérifie le No de la bouteille quittant l'étal. Mais devant le nombre de clients, sbires et PJ se retrouvent à distribuer des bouteilles de Pierre du diable...
- Intrigué par l'attroupement, un sommelier affable vient aimablement aider le petit groupe à choisir le vin le plus adaptés à son repas...
- Une mère de famille parvient à s'emparer d'une bouteille sans que personne n'ait vu le No. Un sbire (sans doute accompagné d'un PJ) se lance à sa poursuite dans le magasin, attendant qu'elle s'éloigne de son chariot pour vérifier la bouteille.



Poursuite « à la vaclusienne ».

Les sbires tentent de rabattre le (ou les) véhicule(s) des joueurs en rase campagne. Si ces premiers mènent la poursuite, ils quittent la rocade d'Avignon Nord pour les petites départementales puis les chemins de terre des vignes de Châteauneuf-du-Pape. Les échanges de tir débutent. Jusqu'à ce qu'un fourgon surgissant des fourrés coupe brutalement la route des nos héros... Si les gorilles se font semer, ils préviennent Tégurios qui déplacera son petit comité d'accueil au Dithyrambe, quitte à prendre André en otage pour se faciliter les négociations (malheur à ceux qui seront restés au resto en attendant les copains !!!).

Que ce soit au Dithyrambe, dans les vignes ou ailleurs, les PJ doivent de nouveau affronter le narcissique messie de l'église cosmique universelle. Il n'est pas seul, 3 fidèles armés de fusils d'assaut l'escortent (et chose inquiétante, ils n'ont pas l'air de savoir s'en servir. Carnage assuré en cas de stress !). Soit 9 contre 5, avec éventuellement un otage. Si les PJ ont la bouteille, ils devront la monnayer, contre des révélations (enfin !!!) sur son contenu. Si les PJ n'ont pas la bouteille, voici venue l'heure de leur dernière plaidoirie... La suite dépend du tempérament de vos joueurs.

La méthode pacifiste

Beaucoup de choses dépassent les PJ et beaucoup de choses intriguent Tégurios. Ce dernier n'est pas spécialement belliqueux. Tout ce qu'il souhaite c'est la Pierre du diable, le retour de Ménarès, de Kalibe et qu'on ne lui manque pas respect bordel !!! Sur cette base, les deux partis devraient pouvoir s'entendre. En échange d'informations clés (comme la nature des réunions au Dithyrambe, le rôle de Ménarès de Kalibe et de lui-même, les vertus du pollen, les relations avec le mystérieux Nephilim dont parle le testament), Tégurios exige des réponses :

Qui sont réellement les PJ et quel est leur lien avec le satyre disparu ?

Tégurios ne croient absolument pas à une histoire d'amitié. Qui aurait pu être l'ami de Ménarès, au point de venir des années plus tard à sa rescousse ? Les PJ ne sont que des imposteurs souhaitant dérober la Pierre du diable, qui ont assassiné Kalibe. La seule façon de le convaincre est de le laisser utiliser librement « les procureurs dont les yeux sont des basilics de rubis ». Si vous souhaitez aller vite, le phœnix sera déjà possédé lorsque les joueurs arriveront à lui. Si des PJ disposent de cette invocation, Tégurios est prêt à si soumettre ensuite pour prouver à son tour sa bonne foi.

En utilisant le sortilège, Tégurios sera convaincu de l'innocence des PJ. Les tractations pourront reprendre dans un climat plus serein. Il change son fusil d'épaule et souhaite que les PJ le rejoigne pour l'aider à faire revenir leur « ami » commun. Suite dans l'acte 3.

Qui sont les agresseurs de Ménarès ? Qui a tué Kalibe ?

Tégurios croira les PJ lorsque si ceux évoquent les templiers si les PJ ont été disculpés du meurtre de Kalibe par les procureurs. Mais personne ne sait pourquoi ni comment le temple a pu à s'en prendre à Ménarès, aux PJ, puis à Kalibe. La chose qui est sûre, c'est que les templiers se sont toujours attaqués à des cibles isolées et que le Dithyrambe devait être sous surveillance. Il s'insurgera si les PJ lui révèlent que Ménarès en avez fait son suspect No1. Les relations risquent d'être moins amicales quand le satyre réapparaîtra...

La méthode Pandanstageule !!!

Les PJ sont 5, les méchants sont 9. Presque 2 chacun. Ce peut être aussi une façon d'envisager la chose. L'agatha peut bien attendre... Les PJ ne seront peut-être pas préparés comme leurs adversaires. Mais ce sont des Nephilim, pas des mortels. Le combat peut tourner à leur avantage s'ils se ruent sur ennemis en les surprenant. Tégurios, en bon méchant à la James Bond, peut leur révéler le pourquoi de l'orgie et l'utilité de la bouteille contenant du pollen (avant de les tuer). Mais cette méthode « agence tout risques » sera coûteuse en vie humaine dans les deux camps (a commencer par les otages s'il y en a). Les 3 serviteurs ne savent pas utiliser d'armes et balanceront des rafales au petit bonheur la chance, tuant autant dans un camp que dans

Et si la poursuite tourne mal ?

Un mauvais jet et la poursuite tombe à l'eau : les PJ sont semés et perdent la bouteille... Dans ce cas, considérez que l'escouade va mettre la bouteille en lieu sûr, pendant que la seconde équipe et Tégurios se rendent au Dithyrambe. Tégurios sera on ne peu plus confiant, et pourra leur faire des révélations en bon méchant « James-Bondien ». En revanche, on jouera à 5 contre 5 en cas de bagarre.

Et si Tégurios se fait tuer ?

La stase de Tégurios est pleine, donc il s'incarnera dans l'humain le plus proche. Il reste sûrement un gorille ou André en vie non ? Il sera facile de repérer le « déboussolé ». Donc pas d'incidence sur le reste du scénario.



l'autre. Si les choses tournent mal, Tégurios tentera la fuite. Mais pire : la bouteille peut se faire exploser. Dans ce cas, le scénario est un échec. Idem si les PJ se font abattre. En revanche, s'ils l'emportent et qu'ils chopent le grand messie cosmique universel, ils pourront se remettre à la table des négociations, avec un sérieux avantage. Suite dans l'acte 3.

CONCLUSIONS DE L'ACTE 2

A la fin de ce second volet plus animé, vos Nephilim connaissent normalement la valeur et le contenu de la bouteille de Pierre du diable. Ils se sont débarrassés des templiers qui les collaient et ont convenu (plus ou moins poliment) d'un accord avec Tégurios pour ressusciter Ménarès et Kalibe.

Mais il se peut aussi qu'ils aient terminé ce scénario. Ils ont pu être éradiqués par les hommes de Tégurios, ou la bouteille a été brisée. Ils peuvent aussi avoir semé les sbires par des prouesses de pilotage et décidé de ne pas rentrer au Dithyrambe (parce que, par exemple, ils se cachent dans des chambres d'hôtel). Dans ce cas, s'ils ne refont pas surface, ni Ménarès, ni Tégurios ne pourront les retrouver. Et le repas n'aura pas lieu. Nos héros se retrouveront avec une bouteille de vin contenant une mëlasse brune empestant la vinasse, dont ils ignorent les facultés. Fin de l'épisode.



Avignon à la Renaissance





Que faire ?

Ce ne sont pas les pistes à exploiter qui manquent. Tégurios leur propose un compromis. Après tout chacun veut que Ménarès revienne non ? Le phoenix se propose d'aider à la résurrection de Ménarès, mais il lui faut l'aide de Kalibe. Premier objectif donc : sauver Kalibe (scène 1). Il réveillera alors Ménarès (scène 2) et avec son accord, les PJ pourront festoyer à leur cotés. Tégurios se fera un plaisir de leur présenter la charmante Iris « une dame importante » d'un puissant arcane (scène finale)...

scène 1 sauver Kalibe

Cette scène peut être très rapide. Tégurios se propose d'accompagner ses nouveaux amis dans la villa de Mercier pour récupérer sa stase : un soc de charrue datant du moyen-âge. La villa de Mercier se trouve à la sortie de Beaumes-de-Venise, isolé au cœur d'un vignoble. C'est une charmante villa tout confort, avec pelouse et piscine. La décoration est assez chic, surtout depuis que la criminelle a posé ses scellés partout. Scellés qui, soit dit en passant, ont été cassé (Ménarès est passé ici quelques heures après la mort de Mercier, pour fouiller la maison). Si la soirée est bien avancée et que vos joueurs sont fatigués, considérez que les lieux sont vides. Une effraction et hop ! Tégurios les conduit directement dans le salon aux murs décorés d'objets agraires...dont effectivement un soc de charrue accroché au-dessus de la télé 16/9^{ème}. S'il vous reste de l'énergie, la maison est surveillée par des policiers. Et s'il vous reste beaucoup d'énergie, ce sont peut-être de charmants templiers. Disons 1 par joueurs, avec les armes qui vont bien.

Kalibe n'utilisait pas sa stase. Elle est quasiment pleine. L'en faire sortir sera un jeu d'enfant si on l'expose aux courants Ka. Si les joueurs sont allés balader au sommet du Ventoux, ils auront repéré des champs majeurs comme les remous du Rhône ou le souffle du mistral. Après un ou deux jours d'exposition, Kalibe se réincarnera dans un humain (André ??? Oh non un cultiste de l'église cosmique !!!). La naïade est secouée et pourra reconstituer le puzzle de sa dernière incarnation avec l'aide des PJ.

scène 2 T'es qui toi !!!

Kalibe et Tégurios tiennent leurs promesses. Ils s'affairent à la résurrection de Ménarès grâce à la stase romaine que leur auront remis les PJ. Nos amis vaguent à leurs occupations, au Dithyrambe ou ailleurs, lorsque Kalibe les appellent en urgence : Il y a quelque chose d'anormal !!! Kalibe, penchée sur la stase en vision ka, leur explique que sa magie lui permet de révéler la nature d'un Nephilim, qu'il soit déguisé par magie ou non, et même s'il est enfermé dans sa stase (« *Indicibles murmures* » voir les annexes). Elle lance son sortilège, et la stase commence à émaner d'un bleu océanique : le ka élément du prisonnier est du Ka eau !!!

Tégurios est littéralement fou de rage. Les PJ devraient bouillir eux aussi, en comprenant qu'ils ont été manipulés depuis le début. André devient le suspect principal. Mais le questionner (avec les procureurs par exemple) révélera qu'il a agit en toute connaissance de cause. Il n'a ni trahi, ni menti. Il n'est simplement pas au courant. Reste à savoir dans quel but Ménarès a-t-il fait tout ça...Collaborerait-il avec le temple ?



Si les joueurs ne le proposent pas, Kalibe suggère de consulter Iris. La rencontre aura lieu au Dithyrambe, si les PJ sont d'accords. Iris arrivera quelques heures plus tard, seule. Son simulacre est un jeune homme aux traits efféminés portant un catogan et habillé dans un costume sortant tout droit d'une série américaine des années 50. Après les présentations d'usage et un rappel des faits, Iris prend une pose perplexe (Iris adore mettre ses expressions en scène, une manie héritée de sa carrière d'acteur à l'après guerre). Elle confesse ne pas saisir tout, mais sa comédie trahit une tempête intérieure. Iris joue sur les deux tableaux. Elle n'avait pas vraiment confiance en Ménarès, et quelque chose lui dit qu'elle aurait mieux fait de se fier à ses instincts d'Onirim (Iris est un serpent) plutôt qu'à sa raison. Elle reconnaîtra le triton enfermé dans la stase : c'est Yclios, un jeune Nephilim qui gravite dans l'ombre de l'arcane.

Iris ne voit qu'une seule personne capable d'enfermer un autre que soi dans sa propre stase. Cette invocation (« *le lierre de vérité des murs du palais des délices* » voir annexes) est une invocation qui fut utilisée du temps de la lutte contre le temple pour sauver les Nephilim trop éloignés de leur stase. La dirigeante de l'arcane VI ne connaît qu'un seul kabbaliste capable de maîtriser une telle invocation : Ménarès !

scène finale orgie en famille

Ceci étant, Kalibe et Tégurios ne démontent pas de leur repas du 28, et réinvite pompeusement Iris, avec courbette et phrases alambiquées. Mais en l'absence de Ménarès, qui se chargera de la cuisine du pollen ? Eh bien si les PJ s'en chargent, le trio sera ravi de les accueillir à leur table. Une nouvelle expérience qui risque d'intéresser les kabbalistes ou les adeptes de l'étude du mnémotecnique. On leur remet la bouteille le 28 au matin pour le repas de midi (s'ils n'en étaient pas les détenteurs). Espérons pour eux qu'André n'est pas mort, car on a beau être le plus grand alchimiste de la terre, on ne sait pas forcément cuisiner un steak-purée... Le but de cette scène n'est pas uniquement de faire batifoler des immortels dans une cuisine :



A un moment ou un autre de la matinée, une explosion retentit à l'étage (« détonation foudroyante des écuries de Jupiter », Nephilim II p 286). C'est une diversion : Ménarès en profite pour se glisser dans le Dithyrambe et tente de dérober la bouteille de Pierre du diable. Si tout le monde est monté en laissant la bouteille en bas, c'est l'échec. Tout du moins pour le repas. Il sera difficile de rester en bon terme avec Tégurios et Kalibe... Mais Ménarès se fera punir par Iris pour s'en être prit à un de ses adoptés.

Mais si les PJ ont pris leurs précautions, ils se retrouveront nez à nez avec le satyre qui fouille la cuisine (par exemple). Il tentera de prendre la fuite. S'ils le capturent, il lâchera immédiatement sa version des faits, en accusant lourdement Iris d'être à l'origine du complot. Il aurait même découvert que c'est elle qui avait loué les services de ses agresseurs...

Le final

L'idéal est de conclure ce scénario par une petite réunion de famille. Amener Ménarès pour le dessert déridera l'ambiance à coup sûr. Iris blêmira, en essayant de rester digne... Tégurios sera prêt à en découdre alors que Kalibe sera déjà bien entamée par le pollen. Ménarès débâillera sa version, accablant Iris (voir les annexes pour l'interprétation). Kalibe prendra le parti d'Iris, alors que Tégurios, calmé par le pollen suave, semble déboussolé et se rangera du côté de celui qui criera le plus fort. Iris niera tout en bloc, mais refusera de se livrer *aux procureurs dont les yeux...* etc. Laissez vos joueurs assumer la fonction de juge (ou plutôt d'arbitres) le tout sur fond de repas surréaliste, ou une bande de trois drogués passe de la colère à la béatitude en tenant des propos de moins en moins cohérents. Au fil des débats, ils s'éloignent des faits par faire ressortir de vieilles rancunes, sans aucunes relations entre elles. La nostalgie du pollen n'a pas que du bon... Vos joueurs décideront du sort à réserver aux coupables.

Avec tout ce qu'ils ont ramassé, c'est bien le minimum qu'ils puissent réclamer...



ANNEXES LES FLEURS DE JADE

De la vertu du pollen et des Fleurs...

Il est de notoriété, dans le petit monde des kabbalistes, que les fleurs de jade ont des propriétés étonnantes. L'inhalation de leur pollen plonge l'invocateur dans une transe qui lui permet de devenir spectateur du passé d'un lieu. Certains immortels étranges (en particulier les onirim, pour ne pas les citer) aiment parer leurs havres de fleur de jade. Mais seuls les plus perturbés consomment le pollen une fois qu'elles ont séché.

Ce pollen séché est une drogue qui a pour premier effet d'entraîner une dépendance toujours plus marquée. Il réagit au contact du ka lune en se transformant en un poison sirupeux. Le spleen et la mélancolie qu'il distille agissent directement sur le mnémos des immortels. Bien que le pollen ne soit plus assez puissant pour faire remonter de véritables souvenirs, il reste suffisamment actif pour provoquer des sensations fragmentaires: l'on croit retrouver une lumière, une ambiance, une odeur, un son d'autrefois... Un bruit de calèche, la lumière dorée d'un couché de soleil médiéval, l'odeur du péristyle qui imprégnait votre villa à Ostie...

A faible dose, ces impressions sont fugaces. La dépendance aidant, l'illusion se renforce jusqu'au point (de non retour) où « elle devient réelle ». L'effet n'a rien de dramatique en lui-même, si ce n'est votre allure hagarde. Non, le véritable danger réside dans les effets secondaires de cette drogue. Plus l'illusion se concrétise, et plus le Nephilim erre dans une confusion temporelle. Il prend le passé pour le présent, mélange futur et passé, croit vivre dans une projection de son présent... Bref, il pique des crises d'amnésies durables (des semaines entières pour les plus atteints) qui lui font perdre toute notion du temps. Plus grave encore, le pollen déclenche une régression au point d'ignorer certains savoirs ou l'usage de certaines technologies pourtant acquise. Un effet mnémos inversé en quelque sorte.

Inutile de préciser que nos trois larrons sont dans le rouge depuis un petit moment déjà !!!

Les fleurs de jade ayant disparues du livre des joueurs de la 3^{ème} édition pour être reléguées au rang des invocations de 3^{ème} cercle (p168, guide du MJ de nephilim 3), voici la description de leur invocation de la seconde édition, facilement transposable.

PREMIER CERCLE

LES FLEURS DE JADE, MYSTÈRES DES FORÊTS SOMBRES

Cercle : 1er

Ka-élément : Lune

Monde : Zakai

Seuil : 20 % (Malkut)

Contrat : 14

Rupture : immobilité

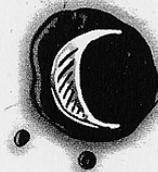
Durée : jusqu'à la fin de la vision

Portée : pentacle

Autonomie : guidée

Visibilité : oui

Des fleurs d'un vert lumineux naissent du pentacle. Leur parfum capiteux trouble les sens du Nephilim qui sombre alors dans un état second. Il peut ainsi voir dans le passé et ceci dans un rayon de vingt mètres autour du centre du pentacle. La transe durera une demi-heure par jour visité dans le passé. Certains Nephilim aiment à cueillir les restes des fleurs desséchées pour les inhaler afin de retrouver la même béatitude ressentie au cours du rituel. Nous ne saurions que trop vivement déconseiller cette pratique propre aux Nephilim décadents.



ANNEXES MÉNARÈS

Mnémos

Ménarès est un satyre qui s'incarna sous les cieux d'une Gaule encore celtique et qui aimait par dessus tout la vie. Pour ce faire, il lui fallait prouver en permanence qu'il existait à travers des expériences toujours plus stimulantes. L'adrénaline et le désir. Telle était son absinthe. Les humains sont pourtant plus fragiles qu'on ne le croit, et Ménarès devait accorder régulièrement quelques congés à son enveloppe charnelle. Les humains sont aussi plus susceptibles qu'on ne le croit, et le satyre devait aussi s'éclipser devant les ennuis. Pour compenser sa frustration, le satyre abusait des fleurs de jade, devenant le spectateur de sa propre dépravation. Ménarès n'était pas un satyre ordinaire. La lune aimait troubler ses plaisirs en les transformant en mélancolie. Délicieuse mélancolie de ses actes passés...qui se mua en dépendance. Le faerim délaissa la frustration de l'instant trop éphémère et la fadeur du futur incertain pour vivre dans la nostalgie. Utilisateur régulier des fleurs de jade, il découvrit l'étrange propriété du pollen séché. Il fut l'inventeur de ces bacchanales d'un tout nouveau genre...

Ménarès gravita un temps avec d'autres immortels, comme le sphinx Hélioïpe. Leurs simulacres vivant ensembles. Mais son égoïsme notoire et sa dépravation le rendait difficile à vivre. Plus tard, les deux amis gagnèrent « le cercle », dont Hélioïpe devint le porte-parole devant la communauté Nephilim. Jalousie ou lassitude...sans doute un peu des deux, Ménarès déserta le cercle pour trouver refuge en Provence.

A la table du Dithyrambe

Dans les années 80-90, Ménarès s'incarna dans Jean-Louis Lopez, un cuisinier plutôt doué. Il en profita pour expérimenter une cuisine copieuse épicée de pollen. Devant le franc succès de l'opération, le satyre se mit en tête de fonder une auberge, le dithyrambe. Il convia Tégurios et Kalibe, 2 vieilles connaissances, à venir partager sa table. Après plusieurs péripéties, Kalibe s'appropriera le corps de Jules Mercier, président de la prestigieuse cave viticole de Beaumes-de-Venise et propriétaire du domaine de la Mirandelle, réputé pour ses cépages de Grenache, Syrah et Cinsault. Le vin s'invitait, en tout logique, dans le cercle secret de la table du dithyrambe. Vous connaissez la suite...

Le plan de Ménarès

Ménarès joue coup double dans ce scénario. Il fait le mort tout en manipulant ses petits copains pour sa pomme. Mais Ménarès n'a pas pris le risque de tout miser sur les PJ. Voici donc son plan de secours, au cas où ses poulains se plantent. Mais vos joueurs sont bons ! Donc nous avons rangé le plan de secours dans les ténèbres poussiéreuses des annexes.

Ménarès a prévu d'aiguiller les PJ sur la Pierre du diable. Il a donc sa solution si les PJ ne trouvent pas par eux-même, tant pis si son plan passe pour moins crédible. Il compte sur eux pour extorquer des aveux à Kalibe, facilement intimidable. Ménarès a loué une petite villa en bordure de départementale, face à la cave de Beaumes-de-Venise. Il guette les PJ et Mercier. Et si il doit s'absenter, il filme au caméscope le parvis de la coopérative depuis sa fenêtre. Ménarès ne veut pas s'approcher de la cave, car le risque d'être repéré par Kalibe est important. De plus, il ne suspecte pas spécialement que la bouteille soit dans la cave. Il pense plutôt qu'elle doit être chez Mercier. Si les PJ ratent, il compte aller secouer Kalibe, dans sa villa, de nuit, avec une horde de « ceux qui frappent les scorpions » pour lui faire avouer où se trouve le pollen. Mais cette solution comporte 2 dangers : celui d'échouer et d'avoir moins de 24 h pour trouver une autre solution mais également celui de baisser dans l'estime des adoptés de l'amoureux (qui auront forcément vent de l'affaire et qui ne sont pas favorables à l'usage de la violence). Sans parler de ses poulains qui pourraient se retourner contre lui s'ils venaient à pactiser avec la naïade. Après tout, cela est plus probable qu'avec Tégurios...

Mais bon, ça va pas marcher : Lorsque Mercier se fait descendre dans l'acte 2, il foncera fouiller (sans succès) la propriété d'où les scellés brisés (voir la scène 1 acte

Ménarès le satyre comploteur

Terre 55/ Feu 52/ Air 22/ Lune 30/ Eau 13- Cornes 06/ trois doigts 10/ Peau velue 15/ Odeur musquée 13/ basse 11

Principales compétences : Acrobaties 50%, bagarre 90%, escalade 70%, s'informer 70%, kabbale 50%, Magie 80%, ésotérisme 110%, rituels 90%, Grec ancien 150%, Vigilance 80%, filature 60%, cuisine 75%, silencieux 80%

Basse magie 125% (attirance charismatique, chariot des vents, œil du faucon, cicatrisation des plaies pour les plus usuels)

Haute Magie 40% (voile éthéré)

Sceaux 110% **Pentacles** 75% (Ceux qui frappent les scorpions, le lierre de vérité des murs du palais des délices, les petits esprits du silence etc...).

Œuvre au noir : 35% (détonation foudroyante des écuries de Jupiter)

Simulacre : Jean-Louis Lopez
FOR 22/ CON 33/ DEX 19/ INT 20/
CHA 23- Ka soleil 14

Possessions : le Dithyrambe, caméscope, villa louée, automatique 9 mm, 2 doses de cocaïne, jumelles.

Pourquoi Ménarès ne fonce-t-il pas cambrioler le domicile de Mercier ?

Tout le plan de Ménarès consiste à faire croire qu'il occupe sa stase. Il est persuadé que Kalibe cache la bouteille chez son simulacre. Mais le satyre ne peut prendre le risque de fouiller sa villa car il devrait abandonner son *voile éthéral*. Donc se dévoiler aux pouvoirs de détection de la naïade paranoïaque. Voilà pourquoi il ne la cambriolera qu'une fois cette dernière "éliminée".



3). Le satyre continue d'espionner régulièrement ses anciens amis, grâce à son voile éthéral. Lorsqu'ils découvrent que ceux-ci ont ou auront la bouteille de pollen pour préparer l'orgie, il s'introduira dans le restaurant pour les voler. Comme prévu dans son plan alpha...

Simulacre : Jean-Louis Lopez

Jean-Louis rentre dans la catégorie « beau mâle viril et velu », la quarantaine mais des faux airs d'éternel adolescent. Une chevelure sombre, tombant en tignasse bouclée, les traits du visage anguleux mais plutôt massif. Deux prunelles noires qui ont brisé plus d'un cœur, et une belle pelouse sur le torse pour mettre en valeur quelques colliers en or. Car Jean-Louis est très « disco ». Un petit bouc filandreux pour habiller le tout. Les PJ trouveront des photos récentes de leur ami, toujours une conquête différente dans les bras, toujours un verre différent dans la main, toujours le même sourire aux lèvres.

Ménarès et les PJ

Pris la main dans le sac, Ménarès en appellera à la confiance des PJ. Il pense pouvoir les manipuler et les convaincre à sa cause s'il doit affronter son "ancienne famille" ou cette "traîtresse" d'Iris.

Humeurs et interprétation

Difficile d'interpréter un personnage muet et invisible qui esquive 2 actes pour se manifester dans les dernières scènes du 3^{ème} ... L'interprétation de Ménarès est pourtant capitale s'il se fait prendre la main dans le sac et se fait traîner à l'orgie. Ménarès n'est plus le satyre rieur des photos : ses traits creusés expriment mépris et dégoûts pour tous ses anciens amis, surtout pour Tégurios qu'il ne se privera pas d'agresser verbalement et de reprendre dès que ça lui sera possible. Il n'a pas de griefs profonds contre les PJ. Il admet s'être fait prendre à son propre jeu, mais ne demande ni compréhension, ni pitié. Il ignore totalement Kalibe, même si celle-ci s'adresse à lui. Pour jouer avec Iris, la situation sera plus délicate. On le sent sur des charbons ardents. Tout dépend des relations qu'Iris aura tissée avec les PJ. Si celle-ci réprouve le satyre en minimisant la requête qu'elle lui a fait (*il a mal interprété mes propos !!!*), il sortira de ses gongs pour déverser toute sa rage. Les PJ devront le maîtriser pour éviter l'affrontement.

Nouveaux sortilèges de Ménarès

Le lierre de vérité des murs du palais des délices/ terre/ Sohar/ Pentacles 60%/ Contrat 40.

Un lierre apparaît dans le pentacle et enserre la stase de l'invocateur (et uniquement la sienne). L'invocateur se retrouve privé de stase, mais cette dernière peut accueillir un autre Nephilim en recherche de stase. Cette invocation, rare, n'est plus guère utilisée, mais sauva la vie de nombreux combattants durant les guerres qui opposèrent les immortels au bâton. La durée de l'invocation dépend du ka investi par l'invocateur (en l'occurrence 1 mois pour le scénario). Au terme de ce délai, le captif est relâché dans les champs magiques, comme s'il venait de subir un effet Jésus.

Voile éthéral/ air/ Haute Magie 30%/ durée : Ka air minutes.

Ce sortilège de haute magie est une version plus faible du sort de grand secret « présence éthérale ». Comme ce dernier, il rend le lanceur totalement invisible (ainsi que ce qu'il porte). Mais le Nephilim reste détectable en vision ka (bien que l'on n'aperçoive qu'une vague silhouette) et ne peut ni saisir d'objets, ni attaquer sans briser le sortilège.

Cuisiner le pollen

Contrairement à ce que croient ses amis, Ménarès n'utilisent pas de magie pour décupler les effets du pollen. Il se contente d'une marinade dans le vin pour le réhydrater et d'épices pour souligner les propriétés du pollen.



ANNEXES TEGURIOS

Mnémos

Tégurios fut une des plus grandes prêtresses de Minerve de son temps, dont la sagesse et le charisme se démontraient par ses dévots toujours plus nombreux. Tégurios se gangrena dans sa déliquescence, rongé par une folie singulière : l'amour de son œuvre et de sa magnificence. Autrefois adopté du pape, les portes de l'arcane V se refermèrent devant lui. Les adoptés du pape ne supportent guère qu'une des leur se verse clandestinement dans l'art interdit de la kabbale. De son adoption le pyrim conserva un profond besoin de vénération. Afin de revivre l'intensité des grandes cérémonies préparées par les soins de ses adeptes, ce phœnix recourait régulièrement aux fleurs de jade. Une déviance « horticole » qui lui causa plus d'un ennui...

Humeurs et interprétation

Tégurios est un être égoïste, fat et imbus de sa « beauté et de sa puissance ». Bref, un être socialement abject, qui ne peut espérer d'autre compagnie que celle des esclaves lobotomisés de son culte. Tégurios est profondément malade. Son interprétation repose sur un accent nasillard, comme une flammèche prête à déclencher le pire des incendies. Tégurios affiche une assurance à toute épreuve et semble ne craindre personne. En tant que dieu suprême incarné, Tégurios a réponse à tout et refuse qu'on puisse lui tenir tête. Tégurios est loin d'être stupide, malgré les maux qui l'affublent. Il sait prendre ses précautions et évite de se frotter à plus fort que lui. Ce qui lui permet de se montrer sans pitié face aux plus faibles, sans jamais apparaître en difficulté.

Simulacre. Hallen est un beau brun ténébreux d'une 40^{ème} d'années, toujours vêtu d'un costume crème à la coupe impeccable. Son visage fermé inspire le respect et la sévérité. Quant à ses manières, elles tout d'un être capricieux et vaniteux.

L'église cosmique universelle

Cette secte se compose d'une 30^{ème} de mortels psychiquement abusés par le pyrim. Le dogme est simpliste : le messie est parmi eux pour fusionner avec eux dans les limbes cosmiques et quitter ce monde mesquin voué à la corruption. Le Nephilim les fait bénéficier de sa magie (soin de cancers, visions, améliorations physiques...) pour asseoir son statut de divinité. Les cultistes sont quasiment indécélables dans la vie civile, exécutant scrupuleusement les volontés de Tégurios afin de protéger la communauté des regards inopportuns. Les rites de la secte visent tous à célébrer dans le faste la splendeur « du messie », par des fêtes coûteuses, teintées d'ésotérisme bon marché. A l'exception d'une poignée de fous à liés, les cultistes gardent encore un minimum de lucidité ou de trouille pour ne pas exécuter un homme. Le phœnix s'est entouré d'un service d'ordre spécialement à cet effet. Une dizaine de gorilles professionnels (gardes du corps, anciens militaires, mercenaires, malfrats...) rompus à la surveillance et la protection. Ce sont surtout eux que vos PJ côtoieront.

TEGURIOS, Phœnix renié par le pape

Feu 47/ Terre 45/ Air 26/ Lune 18/ Eau 10- yeux flamboyants 06/ Griffes noires 14/ Peau rougeâtre 12/ Odeur de soufre 05/ Voix crépitante 10

Principales compétences :
Commandement 120%, intimidation 90%, corruption 90%, ésotérisme 110%, kabbale 80%, astrologie 80%

Basse magie 75% (cantiques des vents, mange mémoire, paume pyrétique, attirance charismatique pour les sorts les plus usuels)

Sceaux 125% **Pentacles** 45% (les procureurs dont les yeux sont des basilics de rubis, les fleurs de jade, les sages aux manteaux d'ombre etc...)

Simulacre : Le gourou Hallen
FOR 23/ CON 18/ DEX 18/ INT 22/
CHA 18- Ka soleil 15

Possessions : somptueuse villa, voiture de sport, costumes chics, énorme montre en or et bagues « ésotériques » (sceaux cosmiques !!!).

Sbire de Tégurios

FOR 15/ CON 15/ DEX 12/ INT 10/
CHA 10- Ka soleil 08

Compétences : Bagarre 70%, mêlée 30%, armes de poing 40%, armes d'épaule 30%, esquive 40%, intimidation 60%, vigilance 45%, découvrir 50%, filature 70%, conduire voiture 40%, se cacher 40%, corruption 30%, sécurité 20%.

Armes : bombe lacrymogène, pistolet automatique 9 mm, fusil d'assaut (pour les coups durs)

Matos : oreillette, treillis noir et rangers, tel. portable.

Cultiste lobotomisé

FOR 11/ CON 11/ DEX 13/ INT 13/
CHA 07- Ka soleil 07

Compétences : Bagarre 30%, armes d'épaule 20%, esquive 30%, vigilance 30%, découvrir 30%, conduire voiture 40%, se cacher 50%, Rites œcuménique de translation cosmo-rhétorique 75%.

Armes : bombe lacrymogène, Fusil d'assaut

Matos : panoplie de Jedi du dimanche, colifichets de protection sub-luminique.

annexes kalibe

Mnémos

Kalibe garde de sa première incarnation une abominable terreur. Sa stase tomba aux mains des templiers. Elle fut homonculée et ne due son salut qu'à l'intervention des fidèles de Pharaon. Depuis cette funeste période, la naïade vit dans la terreur d'être découverte et de se faire dérober de ses biens les plus précieux, à commencer par sa stase.

Kalibe a une stratégie très simple pour protéger ses biens : les mettre là où personne n'ira les chercher. Autrement dit, les mettre bien en vue et facile d'accès. Sa stase, exposée sur les murs de son salon, mais également de la Pierre du diable, cachée dans une palette de cartons de vin, au milieu de l'embarcadère de livraison. Kalibe use des fleurs de jade à la manière d'un enregistrement vidéo, pour visionner le passé dans les lieux qu'elle estime important (son bureau, son salon etc...) et s'assurer que personne n'est venu y fouiner.

Humeurs et interprétation

Kalibe est un Nephilim secret, rongé par la peur de se faire dérober sa stase. C'est un esprit torve et paranoïaque, vivant dans le passé pour faire face aux angoisses que lui réserve l'avenir. Kalibe n'affirme jamais rien gratuitement, hésite constamment, annonce un fait avant de se rétracter. Tout en elle respire la peur, comme un petit animal vivant dans l'ombre permanente des prédateurs. Elle apparaît comme fragile, et joue de cela pour s'épargner. Au moins elle ferra de vagues, au plus elle vivra sereine. Son comportement en fait un Nephilim typique capable d'échapper à la vigilance des templiers de Mansards...jusqu'à sa rencontre avec les PJ.

Jules Mercier, administrateur de la cave coopérative viticole de Beaumes-de-Venise

Monsieur Mercier est un homme apprécié pour ses talents de gestionnaire. Pas pour ses qualités humaines. Ce petit homme chétif, à la petite bedaine, à la calvitie débutante et aux regards en biais n'est pas vraiment quelqu'un que l'on souhaite voir figurer dans la liste de ses amis. Mercier voit tout, Mercier sait tout : c'est le bourreau des secrétaires, et dans une moindre mesure, du reste du personnel de la cave coopérative. Mercier vit seul dans une grande villa, à l'extérieur du village de Beaumes-de-Venise.

Nouveau sortilège de Kalibe

Les indicibles murmures

Haute Magie/ 20%/ Air/ portée : toucher/ durée : (Ka-air) mn.

Ce sortilège est une version avancée du sortilège « lecture de stase ». Il permet non seulement de savoir si une stase est occupée ou non, mais il permet en plus de lire le ka dominant de l'occupant et d'évaluer la charge ka de la stase.

KALIBE, Naïade

Eau 47/ Lune 45/ Terre 26/ Air 18/ Feu 10- yeux flamboyants 06/ Griffes noires 14/ Peau rougeâtre 12/ Odeur de soufre 05/ Voix crépitante 10

Principales compétences : Se cacher 80%, baratin 80%, corruption 70%, ésotérisme 120%, histoire 60%, kabbale 60%, Sécurité 50%

Basse magie 115% (mange mémoire, murmures aériens, cantique des vents pour les sorts les plus usuels) **Haute magie** 25% (les indicibles murmures)

Sceaux 65% (les fleurs de jade, les Ashim adamante aux pieds de métal etc...)



ANNEXES Les Templiers

Mansard est le manteau rouge qui contrôle (en partie) l'obédience du Saint Temple de Jérusalem, une des composantes fondamentales du bailliage de Provence. Les pouvoirs de Mansard sont immenses. Mais pas infinis...

Mansard est un des principaux commissaires de la brigade des stup d'Avignon. Il a accès à du matériel, des hommes et surtout des sources de renseignement qui lui permettent de traquer du démon sous couvert d'opérations de police. Malheureusement pour lui, les Nephilim de la région ont tendance à rester discrets. Il n'est guère que sur des coups de hasard, comme le dossier Lopez, que Mansard arrive à remonter jusqu'à un Nephilim. D'autre part, son statut de manteau rouge lui permet de demander l'assistance d'unités d'élite templières, tel que les manteaux noirs de ce scénario. Mansard est assez mal perçu, à ce sujet, car ses recours réguliers aux chevaliers teutoniques ne suscitent pas l'unanimité dans la gestion des « affaires » de l'ordre du Saint Temple de Jérusalem.

Q.G

Le véritable Q.G du Saint Temple se situe dans la chapelle des Pénitents Blancs, au cœur de la cité papale. Mais le Q.G auquel aboutiront les PJ s'ils prennent leurs adversaires en filature, sera le commissariat central d'Avignon, sur la rue de la République, une des principales artères de la ville derrière les remparts sud. Les manteaux noirs sont identifiés comme des hommes des forces spéciales travaillant sous couverture. Ils sont étrangers (et donc inconnus) des hommes de Mansard (noyautés par quelques manteaux écuyers seulement).

Le groupe d'intervention

Il se compose de 5 frères manteaux noirs, sous la direction d'un frère manteau blanc servant d'intermédiaire avec Mansard. Le Manteau blanc ne participera pas aux opérations de terrain, mais les PJ pourront remonter jusqu'à lui (voir piste 3 acte 1). L'éliminer permettra de gagner du temps en déconnectant "la tête" des "membres".

Croyances templières

Les templiers de Mansard savent que les démons s'incarnent dans des corps qu'ils possèdent. L'âme est du mortel est bue par le démon. L'humain qu'il était autrefois n'est plus qu'une bague de chair ! Donc aucune pitié pour les démons. En revanche, les templiers préfèrent abattre un démon le plus loin d'eux, pour éviter la possession. Si les circonstances font que ce n'est pas possible, ils avalent rapidement une gorgée d'eau bénite. Idem pour le contact, ils l'éviteront chaque fois que se sera possible.

L'eau bénite est la seconde croyance de ces gentils garçons. Nourris à bonne dose de films et d'ésotérisme frelaté, ils restent persuadés que les démons ont une répulsion pour l'eau bénite. Toutes leurs armes et munitions ont été consacrées, et sont à nouveau consacrées avant chaque intervention. Les balles bénites et l'eau de bénitier tue le Nephilim : c'est bien connu non ?

Intervention

Les templiers interviennent en force durant le premier acte et le début du second. Charge aux PJ de se débarrasser rapidement du manteau blanc dans le second acte, histoire d'écartier le temple, au moins jusqu'à la fin du scénario. Il est facile d'imaginer une suite à la Pierre du diable : Mansard ne va pas baisser les bras. Il se trame forcément un mauvais coup, puisqu'il y est autant de Nephilim autour du Dithyrambe. Mansard espère gagner suffisamment de temps en éliminant un maximum de démon, pour recevoir l'appui des chevaliers teutoniques...et pacifier la région en répandant la parole de dieu sur les murs.

Manteau noir du Saint Temple de Jérusalem

FOR 15/ CON 15/ DEX 14/ INT 14/ CHA 10- Ka soleil 17

Compétences : Arts martiaux 30%, mêlée 20%, armes de poing 80%, armes d'épaulé 50% (80% pour les snipers), esquive 60%, vigilance 60%, découvrir 50%, filature 80%, conduire voiture 50%, se cacher 70%, silencieux 60%, sécurité 40%, électronique 30%, audiovisuel 50%, déguisement 30%/ Rites templiers 15%.

Armes : couteau de Saint Anselme, pistolet 9 mm avec silencieux ou colt 45 Magnum, fusil d'assaut, grenades fumigènes (3), grenade lacrymogène (3)

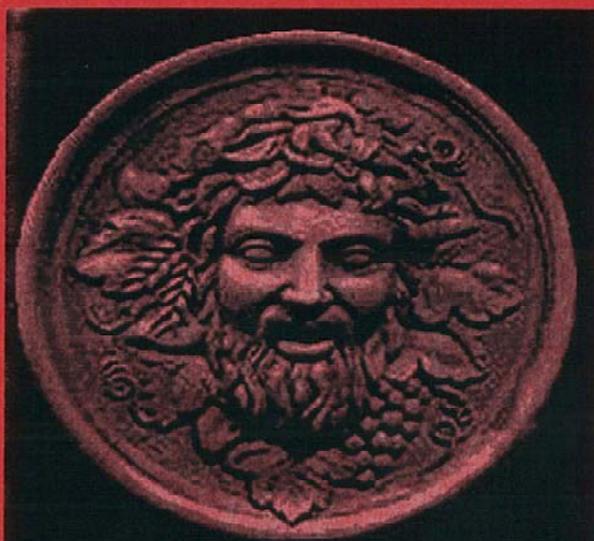
Matos d'intervention : oreillette, combinaison d'assaut, détecteurs de mouvements, jumelles thermographiques avec visée laser, plastron pare-balle (protec 1/2).

Matos d'infiltration : véhicule et tenu banalisée (le tout changé régulièrement), jumelles, appareil photo performant avec gros zoom, caméscope, détecteur de mouvements, pistolet 9 mm avec silencieux, grenades fumigènes (3), grenade lacrymogène (3). Bombe à eaux bénite.

Effectifs :

1 sniper (remplacer fusil d'assaut par fusil de sniper)/ 2 Frères « standards »/ 2 Frères « standards » mais équipé d'un crucifix contenant une petite quantité d'orichalque (POT 03). 1 manteau blanc (enlever 10% aux compétences martiales/ commandement 55%/ Baratin 50%/ corruption 80%/ Rites templiers 35%/ S'informer 70%).





aides de jeu



Ce scénario a été joué plusieurs fois depuis son écriture. Cette petite page précise quelques points pour améliorer sa jouabilité.

La stase de Ménarès : les PJ n'ont pas les outils pour découvrir qui occupe la stase. Et c'est frustrant ! Ceci étant, vos joueurs commencent à nourrir de gros soupçons, une analyse poussée de la stèle romaine, en vision Ka (avec un malus éventuel) peut étayer leurs doutes. Après tout, ils connaissent le pentacle de Ménarès (terre) et "devinent", en cas de succès, que le Ka dominant du locataire (eau) ne semble pas y correspondre. Ceci étant, ce n'est qu'une impression qui ne pourra se confirmer que par une lecture magique, avec les sorts adaptés.

La surveillance de la cave coopérative : Il est probable que vos joueurs ne mettent pas la cave viticole de Kalibe sous surveillance. Surtout s'ils ne la soupçonnent pas encore de détenir la pierre du diable. Dans ce cas, mettez le paquet dès leur première rencontre à la cave. Ils ont le net sentiment d'être suivit en arrivant sur les lieux. Le temple va aussitôt surveiller de près les intérêts des vigneron : motard qui surveille le parking ou qui fait des photos des bâtiments en se cachant à peine; Mecs bizarres qui font semblant d'acheter des cubis en scrutant attentivement la clientèle. Le temple focalisera sur Kalibe mais pas forcément sur les PJ. Un affrontement peut s'en suivre, une fois la cave quittée, sans incidence majeure avec la suite des événements. En résumé : les joueurs doivent sentir qu'il y a quelque chose d'important dans cette cave.

Une alternative est de faire cracher le morceau par Tégurios qui vend la mèche sur un lapsus ou en détournant maladroitement la conversation chaque fois que les PJ mentionnent des mots comme "vin", "Mercier" ou "Beaume de Venise".

Doser le temps de jeu pour une soirée (4 à 6 heures)

- **L'acte 1** est traître. Vos joueurs peuvent vite perdre du temps en divaguant dans les fausses pistes. N'hésitez pas à faire avorter leurs recherches si certains s'entêtent ou veulent voyager un peu trop loin. Mais laissez les patauger un peu quand même, histoire qu'ils n'aient pas l'impression de se faire systématiquement couper l'herbe sous les pieds. Car cet acte est ouvert et vos joueurs doivent avoir le sentiment d'être libre. Pas évidant de combiner ces deux aspects.
- **L'acte 2** peut paraître court à la lecture, car il est plus dirigiste et plus linéaire. Mais c'est la partie du scénario qui compte le plus d'action et de combat. Donc assez long, car ponctué de nombreux jets de dés.
- **L'acte 3** peut se boucler rapidement... ou s'étendre. Tout dépend de vos joueurs et du temps imparti qu'il vous reste. Vous pouvez limiter leurs interactions avec Iris, ou au contraire, leur faire jouer les préparatifs de l'orgie ou la rencontre avec les adoptés avignonais de l'arcane VI.

CONCOURS DE SCENARIO DE LA XXIème CONVENTION DES NEIGES

Ce scénario Nephilim concoure pour la convention des neiges 2010 en combinant les thèmes "**une famille si chère à mon cœur**" et "**attrape-moi si tu peux**". La famille (le thème principal) n'apparaît pas sous sa forme traditionnelle. Il s'agit plutôt ici de la famille au sens communautaire, dans les relations étranges et distendues qu'entretiennent les 3 principaux PNJ Ménarès, Kalibe et Tégurios autour de leur drogue. Et du clash familial que va provoquer le premier en trahissant ses "parents" de Ka. Par ailleurs, plusieurs éléments se réfèrent au thème de la poursuite en tant que thème secondaire : la poursuite de la pierre du diable, sujet de frustration qui se dérober à nos héros chaque fois qu'ils creusent les fausses pistes dans l'acte 1. Mais également la fuite de Ménarès dans les coulisses de cette intrigue. Toujours là à les observer. Toujours prêts à se dérober à leur vision Ka...

Un scénario de Pierre-Olivier Peccoz (dark_trotro@yahoo.fr). Ecrit en 2003, réactualisé en 2009. Nephilim est un jeu édité par Multisim. Tous droits réservés.



Synthèse du scénario

Acte 1

Scène 1

- L'histoire d'André
- Le testament
- La stase
- Tégurios et Kalibe

Piste 3 Les templiers

- Observation
- Action
- Identification

Piste 1 la Pierre du diable

- Les fausses pistes
- La carte des vins
- La comptabilité du Dithyrambe

Piste 2 Les rencontres

- 1ère rencontre avec Tégurios
- Rencontre éventuelle avec Mercier/ Kalibe

Acte 2

Scène 1 Kalibe

- Entretien avec Kalibe
- Le meurtre

Scène 2 Récupérer la bouteille

- Fouille du bureau de Mercier
- Identification de la bouteille

Scène 3 La bouteille

- Face à face à Auchan
- Embuscade de Tégurios

Acte 3

Scène 1 Sauver Kalibe

- Récupérer la stase

Scène 2 Sauver Ménarès

- Le traître est démasqué

Scène 3 L'orgie

- Cuisine
- Tentative de vol
- Confrontation finale

NOTES

La Pierre du diable est un scénario pour Nephilim seconde édition, mais qui reste facilement adaptable à la 3ème. Il ne nécessite que le livre de base, les sortilèges n'y figurant pas sont détaillés en annexe. Le cadre est transposable dans n'importe quelle région viticole, mais il faudra bidouiller l'étiquette de Pierre du diable si vous comptez la montrer à vos joueurs...

Cette aventure a été écrite en 2003 et réactualisée en 2009 pour le concours de scénario de la XXIème convention des neiges de Chambéry sur le thème « Une famille chère à mon cœur », Un scénario de Pierre-Olivier Peccoz (dark_trotro@yahoo.fr).

Valeurs des PNJ

Sbire de Tégurios

FOR 15/ CON 15/ DEX 12/ INT 10/ CHA 10- Ka soleil 08

Compétences : Bagarre 70%, mêlée 30%, armes de poing 40%, armes d'épaule 30%, esquive 40%, intimidation 60%, vigilance 45%, découvrir 50%, filature 70%, conduire voiture 40%, se cacher 40%, corruption 30%, sécurité 20%.

Armes : bombe lacrymogène, pistolet automatique 9 mm, fusil d'assaut (pour les coups durs)

Matos : oreillette, treillis noir et rangers, tel. portable.

Cultiste lobotomisé

FOR 11/ CON 11/ DEX 13/ INT 13/ CHA 07- Ka soleil 07

Compétences : Bagarre 30%, armes d'épaule 20%, esquive 30%, vigilance 30%, découvrir 30%, conduire voiture 40%, se cacher 50%, Rites œcuménique de translation cosmo-rhétorique 75%.

Armes : bombe lacrymogène, Fusil d'assaut

Matos : panoplie de Jedi du dimanche, colifichets de protection sub-luminique.

Manteau noir du Saint Temple de Jérusalem

FOR 15/ CON 15/ DEX 14/ INT 14/ CHA 10- Ka soleil 17

Compétences : Arts martiaux 30%, mêlée 20%, armes de poing 80%, armes d'épaule 50% (80% pour les snipers), esquive 60%, vigilance 60%, découvrir 50%, filature 80%, conduire voiture 50%, se cacher 70%, silencieux 60%, sécurité 40%, électronique 30%, audiovisuel 50%, déguisement 30%/ Rites templiers 15%.

Armes : couteau de Saint Anselme, pistolet 9 mm avec silencieux ou colt 45 Magnum, fusil d'assaut, grenades fumigènes (3), grenade lacrymogène (3)

Matos d'intervention: oreillette, combinaison d'assaut, détecteurs de mouvements, jumelles thermographiques avec visée laser, plastron pare-balle (protec 1/2).

Matos d'infiltration : véhicule et tenu banalisé (le tout changé régulièrement), jumelles, appareil photo performant avec gros zoom, caméscope, détecteur de mouvement, pistolet 9 mm avec silencieux, grenades fumigènes (3), grenade lacrymogène (3). Bombe à eaux bénite.



La pierre du
diâble
Annexe No 1

**LA REGION
DE SEGURET**

Nord-Vaucluse

Lettre de Ménarès traduite d'après une forme de Grec très ancienne.

Aux membres du cercle,

Mes chers amis, si André vous a remis cette lettre, selon mes consignes, c'est qu'il m'est arrivé grand malheur. Vous trouverez ma stase dans le socle de la machine à laver de la buanderie, à l'étage. J'aimerais me pas m'y trouver, et pourtant vous lisez ce testament...

Je confesse me pas avoir été à la hauteur de vos espoirs lorsque j'ai fait le choix de vous quitter pour venir me réfugier dans le midi. Mais trêve de nostalgie et de repentirs. En vous entraînant ici je vous ai mêlé à une bien étrange affaire. Nous m'avons plus que 18 jours pour découvrir la Pierre du diable, à compter du 10 décembre de cette présente année. J'ignore ce qu'elle est et où elle se trouve, mais le temps joue contre nous. D'autres que nous la convoite et ont sans doute réussi à m'abattre. Puisse votre ingéniosité et votre perspicacité vous permettre de la récupérer et la mettre en lieu sûr. J'ai pleinement confiance en votre cercle.

Je ne fréquente guère d'immortels. A vrai dire, vous êtes mes derniers liens avec notre communauté. J'ai pourtant cotoyé un phoenix du nom de Téguorios et une maïade nommée Kalile. L'un est un élément qui dirige une secte, L'Eglise cosmique universelle, située dans les "Grands Génets", un quartier à l'ouest de Carpentras. L'autre est une paranoïaque malade. Mais ils étaient ma seule compagnie, une fois l'an. Il a un mois, ou peut-être plus, ils m'ont proposé une alliance avec un Nephilim qui m'est inconnu. J'ai décliné l'offre par prudence, mais cela ne semble pas être à leur goût...

Méfiez-vous d'eux. Ils sont mielleux et versatiles. Téguorios est un puissant gourou qui abuse les esprits les plus tenaces. Prenez garde à ses sbires fanatiques. Je suis persuadé qu'il convoite la pierre du diable!

Puissent les champs magiques m'extraire de ma geole et nous rassembler devant une bonne bouteille de vin.

Votre dévoué, Ménarès

568

VALRÉAS

chemin partant de la cathédrale, porte le nom d'un ancien évêque de Vaison, révérend pour sa sainteté, aujourd'hui patron de la ville. L'origine de cet édifice n'a jamais été éclaircie. La forme triangulaire de son abside entretient le mystère. S'agit-il d'un ancien temple de Diane? D'une construction romaine christianisée? D'un sanctuaire carolingien? Selon l'abbé Sautel, elle ne serait pas antérieure au XII^e siècle.

Alpes-Maritimes
4 032 h - 16 km
au N.O. d'Antibes
par D 4

VALBONNE

La Pierre du Diable



C'est le nom donné à un fragment isolé de roche, haut de 3,4 m et large de 1,5 m qui se trouve (propriété privée) sur la rive droite de la Brague. On y voit des marques de sabots et les gens du pays ont prétendu qu'elles étaient les empreintes des chevaux romains passant sur la piste, quand elle n'était encore que sol d'argile à peine séché au soleil. Il faut sans doute rapprocher ces empreintes des signes préhistoriques en « fer à cheval » connus dans la Sainte-Baume et attestés en maints endroits du sud de la France.

Vaucluse - 8 796 h
35 km au NE
d'Orange par RN
576

VALRÉAS

Mi-girafe, mi-cerf



On a récemment mis au jour dans la commune de Valréas, près de la route de Vinsobres, des ossements qui datent d'environ dix millions d'années. Les fouilles ont permis de retrouver des squelettes d'hipparion, un des ancêtres du cheval, de tragocer, animal intermédiaire entre le cerf et la girafe, et de tortues géantes du Luberon.



Noirs et Blancs



Les Pénitents blancs comme les Pénitents noirs possèdent une chapelle à Valréas, l'une des rares communes de Provence où ces confréries soient encore vivantes. La ville conserve aussi un vestige de la Commanderie qu'y fondèrent, au XII^e siècle, les hospitaliers de Saint-Jean-de-Jérusalem : une tour d'angle, baptisé *moulin d'Auro* (c'est-à-dire du vent), aujourd'hui englobée dans des constructions rurales.

VARAGES

Le phallus de

Le village de Varages possède une terrasse de tuf, sous laquelle se trouve une niche avec un refectoire un des rares autels de la région faits par des faïenciers. Mais sur un autre culte.

Le phallus de saint Séverin est recouvert de cuir, fut la plus assidue. Selon le *Journal d'Henri III* (1588) l'emblème du vin qu'elle contenait dans un vase. Ce vin devenait si bon qu'elles employaient à la cuisine. Dulaure, spécialiste de la vigne, Foutin donnait de la vigne à ses femmes fécondes. Aussi lui ont-elles une nature très particulière. *de Sancy* s'en choqua : « Les parties honteuses de la terre en cire. Le plancher de la maison et lorsque le vent les fait tomber, quelque peu les dévotionnaires. Je fus fort scandalisé, car je force hommes qui avaient de mon hôte avait pour elle une appellation appelée Foutine... » La grotte du sanctuaire au XVII^e siècle. Foutin porte aujourd'hui le nom de Pothin.

VAUVENARGUES

Picasso chez saint

Le château de Vauvenargues est une demeure d'allure. Il est bâti sur une colline qui déborde le val de la région, majestueuses aux quelque kilomètres échappent à l'impressionnisme. Victoire. Pablo Picasso s'est installé dans cette demeure qu'habitait autrefois dit que celui-ci, amoureux de la région et déçu de la voir repousser par un violent dégoût pour les Provençales en partie. Les Romains laissèrent à Vauvenargues : la salle de la chapelle fait partie d'un de leurs foyers. saint Séverin repose dans un

VENTOUX (Mont)

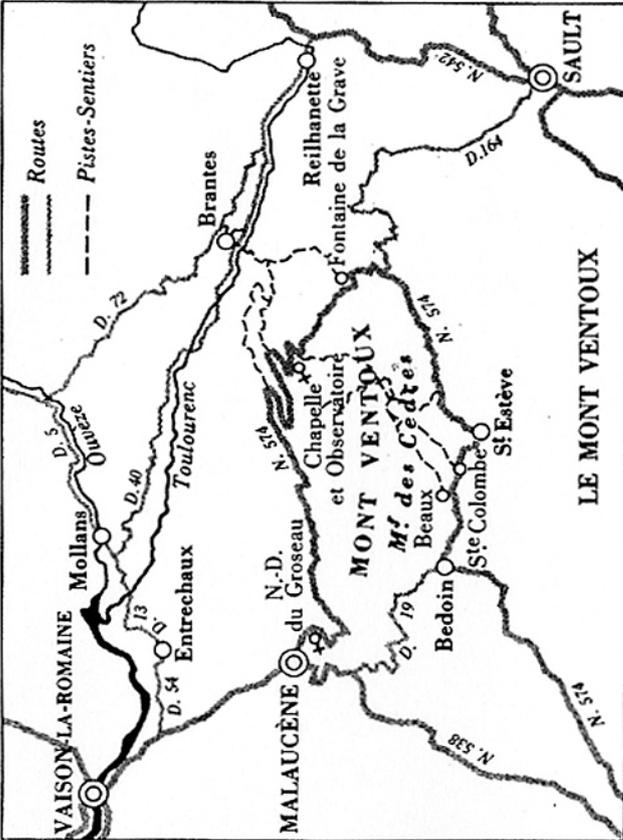
La montagne magique

Le mont Ventoux fut, pendant des siècles, la montagne magique de la Provence. Royaume des pierres, des ouragans, des tempêtes de mistral et de neige, le Ventoux garda longtemps son sommet hors d'atteinte des explorateurs. Les auteurs anciens semblent l'avoir ignoré : ni Strabon ni Pline, à qui pourtant les curiosités naturelles n'échappaient guère, n'en soufflent mot. La légende veut seulement que les Gaulois y aient installé l'un des postes de leur télégraphie optique.

Le premier homme qui, officiellement, se risqua à gravir les pentes du Ventoux fut le poète Pétrarque. Au printemps de 1336, il partit, en compagnie de son frère, du village de Malaucène, à l'assaut des 2 000 m de ce mont solitaire, étrange pyramide posée sur la plaine du Comtat, couvert de neige l'hiver, de caillasses blanches l'été. Au siècle suivant, Pierre de Valetariis, évêque de Carpentras, fit bâtir au sommet du Ventoux une chapelle dédiée à la Sainte Croix. On y déposa un fragment de la « vraie croix » et un ermite fut nommé gardien de ces lieux.

Les intempéries ou les calvinistes, on ne sait, détériorèrent le sanctuaire. Au XVIII^e siècle, César de Vervins, prêtre et chanoine théologal du chapitre d'Avignon, en décida la reconstruction. Le prélat, qui songeait au sort des premiers habitants du Ventoux, fit aussi élever une vaste bergerie (un jas) qu'il dédia aux bergers égarés. Ce jas, dit de Gerbaud ou du Compagnon (sur la RN 574, en haut de la côte), a bien résisté aux outrages du temps.

La chapelle Sainte-Croix devint bientôt un lieu de pèlerinage. On y grimpaît en longues processions, le 14 septembre, un clerge de vingt livres dans les bras. La peste, dit-on, fut ainsi vaincue.



800 à 1 600 m d'altitude, là où commencent à s'étendre les champs de cailloux, des pins d'Alep, des pins à crochets, des sapins, des mélèzes, des cèdres, des hêtres et des chênes. Vos herbiers s'enrichiront de plantes rares, aux noms énigmatiques : *Carex pauciflora*, *Euphorbia seguieriana*, *Mimulus laniiflora*, *Aquilegia reptans*, *Aconitum anithora*, et bien d'autres espèces. Au printemps, à l'époque de la floraison, le Ventoux se transforme en une gigantesque ruche : tous les apiculteurs des villages voisins y installent leurs abeilles. Jusqu'au cœur de l'été, le royaume des vents, le *mons ventuosus*, devient celui des plantes.

A pied et en voiture

Le circuit routier du Ventoux, long de 75 km depuis Carpentras (Carpentras-Malaucène-Mont Ventoux-Bédoin-Carpentras), permet d'accéder en voiture jusqu'au sommet du mont. Il est préférable d'effectuer l'ascension par Malaucène et de redescendre par Bédoin : le panorama s'y dégage mieux, et la route est moins éprouvante pour les mécaniques.

L'ascension du Ventoux peut également s'effectuer à pied par plusieurs sentiers qui partent soit de Bédoin, soit de Brantes (itinéraire recommandé). Ce dernier sentier, qui met le sommet à environ 5 h de marche, passe sous un rocher aux formes fantastiques, dit de la *Femme Gémié*. La descente s'effectue sur Malaucène (5 h), ou sur Sault (4 h).

Cent climats sous un même ciel

La végétation du Ventoux a, depuis les commentaires, retenu l'attention des botanistes et des curieux. L'entomologiste J.-H. Fabre en a donné la description suivante : « A la base, prospèrent le frileux olivier et cette multitude de petites plantes demi-ligneuses, telles que le thym, dont les aromatiques senteurs réclament le soleil des régions méditerranéennes ; au sommet, couvert de neige au moins la moitié de l'année, le sol se couvre d'une flore boréale, empruntée en partie aux plages des terres arctiques. Une demi-journée de déplacement suivant la verticale fait passer sous les regards la succession des principaux types végétaux que l'on rencontrerait en un long voyage du sud au nord suivant le même méridien. Au départ, vos pieds foulent les touffes balsamiques du thym qui forme un tapis continu sur les croupes inférieures ; dans quelques heures ils fouleront les sombres coussinets de la saxifrage à feuilles opposées, la première plante qui s'offre au botaniste débarquant en juillet sur le rivage du Spitzberg. En bas, dans les haies, vous avez récolté les fleurs écarlates du grenadier, ami du ciel africain ; là-haut, vous récolterez un petit pavot velu qui abrite ses tiges sous une couverture de menus débris pierreux, et déploie sa corolle jaune dans les solitudes glacées du Groenland et du cap Nord, comme sur les pentes terminales du Ventoux. » (1)

Les forêts du Ventoux ne datent que de 1860. Jusqu'au XVIII^e siècle, les flancs de la montagne n'étaient qu'un « immense tas de pierres concassées », selon l'expression de Fabre. Après l'étagement des oliviers et des chênes verts, vous pourrez voir, de

(1) J.-H. Fabre : *Souvenirs entomologiques*, Paris, 1879-1882.

Un cimetière de trompettes

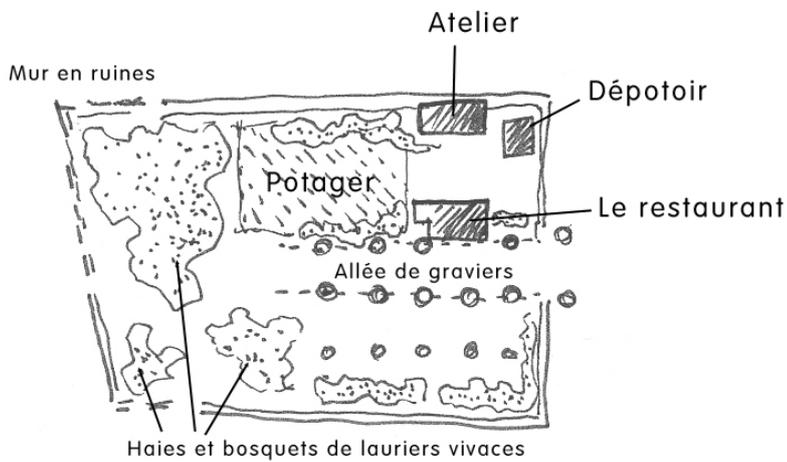
Ici, la géographie justifie la légende. Un vent d'une extrême violence souffle fréquemment sur le sommet du Ventoux, isolé à 1 912 m dans le ciel. La croyance populaire n'a pas eu beaucoup de peine pour attribuer au mistral une cause surnaturelle. Lors du creusement des fondations de l'observatoire météorologique, on a mis au jour une grande quantité de fragments de poteries qui paraissent appartenir à des trompettes de terre cuite. On suppose qu'il s'agissait là d'un dépôt votif. Le Dr Chobaut en conclut qu'un temple dédié au génie du lieu devait s'élever au sommet du mont, et que les populations pastorales voisines venaient y jeter rituellement ces trompettes, dans lesquelles soufflaient les bergers pour conjurer le « maître-vent ». Il est intéressant de noter qu'aucune de ces trompettes n'a été retrouvée intacte. « On possède des fragments avec une embouchure, écrit le Dr Chobaut, d'autres avec un pavillon, d'autres avec une anse percée d'un trou. Beaucoup de morceaux ont une forme semi-circulaire ; mais la vue de tous ces débris suggère l'idée d'une trompette recourbée peut-être plusieurs fois sur elle-même, afin de donner un son plus grave, et munie de deux anses trouées pour porter plus aisément, pendu à l'épaule, un aussi fragile objet... Les bergers des anciennes crèches provençales en possédaient à courbures semblables. » (1) D'autres lieux mythologiques provençaux ont abrité ces trompettes rituelles, notamment Saint-Jean-de-Garguier (voir ce nom), où les pèlerins soufflaient dans des trompettes d'argile, appelées *loutourou*.



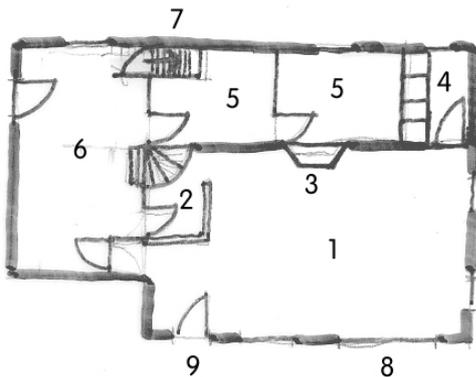
Trompette de la St-Jean en terre émaillée

(1) in *Mémoires de l'Académie du Ventoux*, t. VI, 1906.

Le dithyrambe

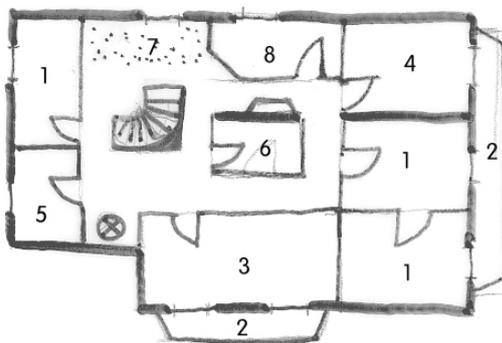


La propriété



Rez-de-chaussée

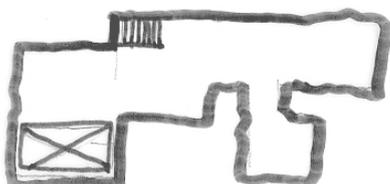
- 1 La Grande Salle
- 2 Accueil et bar
- 3 Cheminée
- 4 Toilettes (4)
- 5 Remises
- 6 Cuisines
- 7 Accès cellier
- 8 Baie vitrée sur cour
- 9 Porte d'entrée



1er étage

Le dithyrambe

- 1 Chambre
- 2 Balcon
- 3 Chambre de Ménarès
- 4 Chambre d'André
- 5 Bureau/ Compta
- 6 Buanderie
- 7 Coin bibliothèque
- 8 Salle de bain/ toilettes

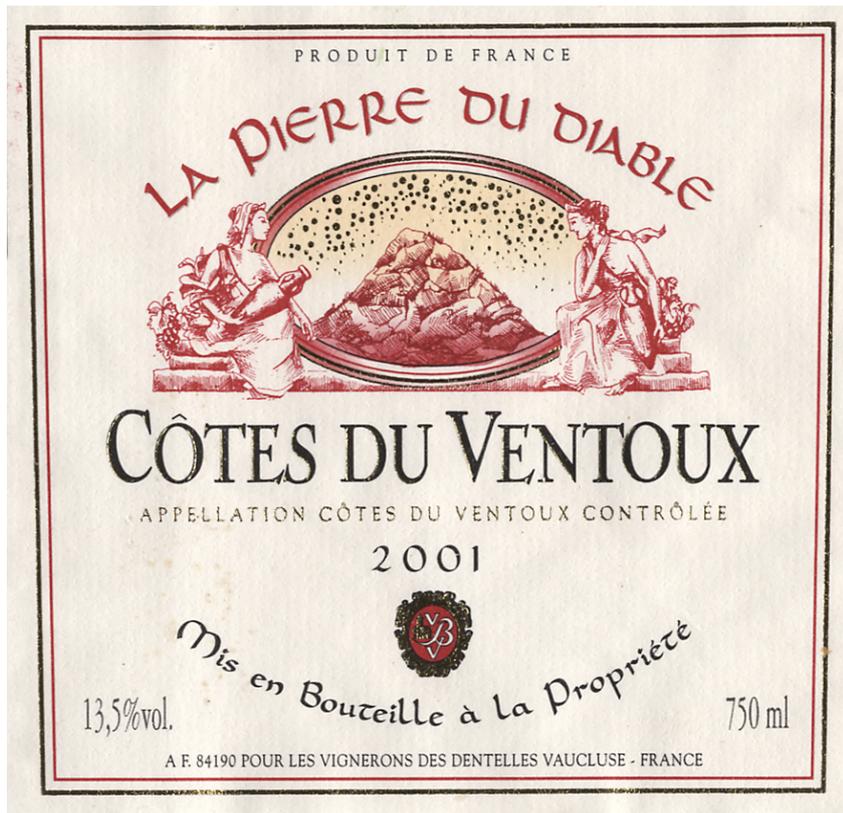


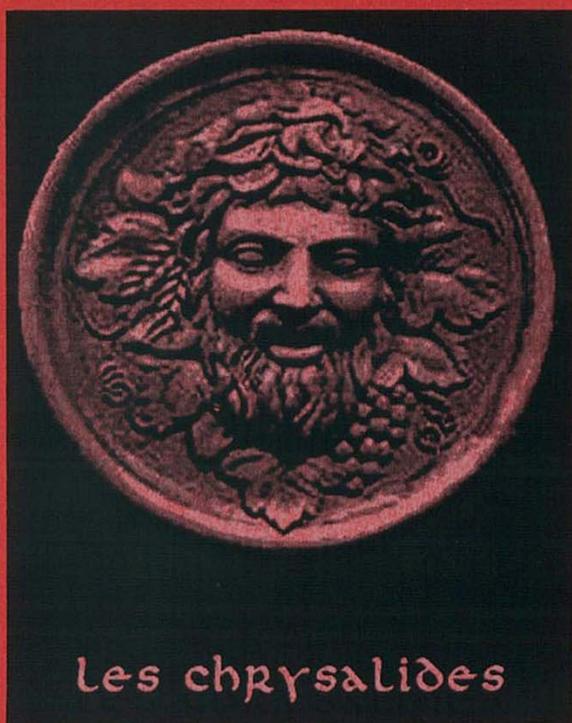
Sous-sol

- 1 accès cuisines
- 2 Chambre froide
- 3 Remise
- 4 Cave à vin

aide de jeu nos

L'étiquette de la Pierre du diable, si vous n'avez pas la pochette du scénario...





Les chrysalides

Hélioïpe, le sphinx

Le cercle

Ce petit groupe de 5 Nephilim au nom laconique gravite dans l'ombre de l'arcane de la papesse, arcane compilant les travaux de l'ensemble de la communauté des immortels. Le cercle est avant tout un groupe d'amis soudés par les multiples aventures vécues ensemble. Le but qu'ils se sont fixés consiste à partager leurs sagesse et leurs travaux variés, sans nécessairement devoir rendre des comptes à la papesse. Le cercle se réunit tous les mardi matin chez le sphinx Hélioïpe.

mnémos

Hélioïpe est un jeune sphinx dont les premières incarnations remontent à la Renaissance. Doté d'une logique implacable et d'un amour immodéré pour les mathématiques et les devinettes, Hélioïpe s'est rapidement imposé comme un des cerveaux du cercle. Il n'est guère de devinettes qui puissent lui résister. Cette passion pour les énigmes a guidé ses travaux vers la kabbale. Du Quattrocento, il a conservé un goût prononcé de la philosophie et son engagement dans l'arcane de la Papesse (Hélioïpe est un adopté). Ses incarnations victorienne ont développé ses talents de déduction. Mais ce sont les années noires qui le marquèrent le plus, par l'évolution des techniques de codage et les balbutiements de l'informatique.

aujourd'hui...

Hélioïpe s'est incarné dans une brillante étudiante en école d'ingénieur, Lucille Roillier. Lucille est une petite brune énergique, passionnée d'informatique, qui met un point d'honneur à se tenir à la page des infos les plus fraîches. Ses camarades étudiants vous diront qu'elle est un peu bizarre, avec ses phrases énigmatiques et son curieux penchant pour le grec ancien. Elle n'est demeurée pas moins très sympa et toujours à l'écoute.

Sous ses airs de midinette allumée, Lucille se livre à d'autres activités moins recommandables que les cours de grec ou les mots croisés. C'est une pirate du web qui se livre à l'infiltration de sites de sectes, cherchant à débusquer les mystes et les templiers qui pourraient se cacher derrière.

suggestions d'interprétation

Hélioïpe n'est pas du genre à ruer dans les brancards. Il pèse toujours le pour et le contre avant d'agir (qui peut prendre un certain temps). D'où son statut de sage au sein du cercle. Ses conseils, réfléchis, sont rarement ignorés, mais Hélioïpe n'impose jamais ses choix : il a bien trop peur d'endosser une responsabilité. Il laisse cela à ses camarades plus impulsifs.

Sortilèges de basse magie (basse magie 46%)

Purification de l'aliment. Terre/ 30%/ . Nephilim seconde édition p233.
Purifie tout aliment des substances nocives bactériologiques, virales ou chimiques.

Voile d'illusion. Lune/ 40%/ 50m. Nephilim seconde édition p235.
Façonne une illusion statique grande comme un cube de 10cm d'arête qui n'affecte que la vue et se dissipe dès qu'on démasque la supercherie. Durée de 10 mn.

Ruisseau de mots. Air/ 40%/ 10mn. Nephilim seconde édition p234.
Le lanceur devient volubile et gagne +30% sur les compétences sociales nécessitant une expression verbale.

Lecture de stase. Air/ 10%/ 10mn.
Ce sortilège permet de dire si un objet est une stase. Si la stase est occupée, le magicien en sera informé, bien qu'il ne puisse lire le spectacle du Nephilim qui s'y trouve ou le niveau de charge de la stase.

Invocations de kabbale (Sceaux 88%).

Les esprits industriels qui habitent la tour aux mille langages. terre. Seuil 80%. Zakaï. Nephilim II p 264.
Invoque un bande de petits esprits capable de réparer (à grands bruits) un objet cassé, même très complexe. La réparation dure une nuit.

Ceux qui frappent les scorpions. Terre. Seuil 50%. Yesod. Nephilim seconde édition p 262.
Invoque une créature armée d'un bâton muni d'un dard noir suintant le poison et qui ira tuer la victime que le kabbaliste lui désignera.

Les Ashim portes d'adamante, aux pieds de métal. Terre. Seuil 10%. Sohar. Nephilim seconde édition p 254.
Scelle magiquement une porte ou une ouverture et préviennent le kabbaliste par des murmures si on tente de la forcer.

La rumeur soupirante des eaux inférieure . Eau. Seuil 10%. Aresh. Nephilim seconde édition p 257.
Invoque la mémoire des sons produits en un lieu. Provoque souvent une panique générale.

Les miroirs de vif-argent, ministres des ressemblances. lune. Seuil 50%. Yesod. Nephilim II p 261.
Invoque une créature copie conforme d'une personne. Le kabbaliste peut lui donner une série de tâches simples ou la contrôler à distance et la guider. Elle ne peut pas accomplir de tâches intellectuelles et sa conscience est limitée.

Les lumières des forêts de feu de Pharphar. Feu. Seuil 20%. Sohar. Nephilim seconde édition p 255.
Invoque 7 sphères de feu autour du kabbaliste. Il peut en se concentrant voir à travers une des sphères. Utilisées en combats elles infligent POT 7 de dommage. Elles ne peuvent être éteintes autrement que par magie.

Formules alchimiques (Œuvre au noir 32%).

Athanos Feu 5/ Air 12/ Terre 24/ Eau 5/ Lune 21

La réduction du prince enseveli. Poudre de terre. Seuil 30%. 2d6 passes. Nephilim seconde édition p 286.
Permet d'engloutir quelqu'un dans le sol. Il faut la lancer sur un individu pour qu'il s'enfonce dans la terre jusqu'au buste. 5 doses.

La morsure des crocs solaires. Poudre de feu. Seuil 30%. Ka-feu h. Nephilim seconde édition p 286.
Doit être jeté sur la peau nue. La victime devient extrêmement sensible à la lumière du soleil. Une simple exposition lui provoque de graves brûlures et l'aveugle (POT 10). 5 doses.

Sifirin, le zéphyre

Le cercle

Ce petit groupe de 5 Nephilim au nom laconique gravite dans l'ombre de l'arcane de la papesse, arcane compilant les travaux de l'ensemble de la communauté des immortels. Le cercle est avant tout un groupe d'amis soudés par les multiples aventures vécues ensemble. Le but qu'ils se sont fixés consiste à partager leurs sagesse et leurs travaux variés, sans nécessairement devoir rendre des comptes à la papesse. Le cercle se réunit tous les mardi matin chez le sphinx Hélioïpe.

mnémos

C'est sous les cieux de la vallée du Nil que Sifirin commença sa longue odyssée, qui lui ferait goûter toutes les saveurs de la sagesse. Ses pas le conduisirent dans le sillage des grands magiciens déçus. Mais le zéphyre, turbulent, n'arrivait pas à se concentrer sur une seule science. Son insatiable curiosité ne pouvait se satisfaire d'une seule vision du monde. Il apprit la kabbale puis l'alchimie, dans la Bruges secrète du moyen-âge. Il vint en royaume de France appuyer ses frères pour démanteler l'ordre du Temple. Depuis ces heures sombres, Sifirin mène une croisade acharnée contre les templiers. Spécialiste de la discrétion et de l'infiltration, il traque sans relâche tous les sympathisants de l'arcane du bâton, comme en attestent ses exploits durant la seconde guerre.

aujourd'hui...

Roger Cavalliac était un photographe reporter spécialisé pour couvrir les sports mécaniques. Un 10ème de Paris/ Dakar, des centaines de grands prix, de rallyes... Mais Sifirin s'incarna et la carrière du photographe prit une tout autre tournure. Devenu agile, rapide, discret, Roger entama bien malgré lui une carrière de paparazzi. Quelques clichés volés de l'idole Florent Brunel en galante compagnie lui assurèrent un début de fortune suffisamment prometteur pour ne travailler que quelques mois par an. Son temps libre, le photographe le dépense en filature d'hommes en complets austères roulant dans des véhicules ministériels...

suggestions d'interprétation

Sifirin est un éolien dans toute sa splendeur : curieux, intelligent, attachant, ouvert... mais tête en l'air et dissipé (sauf lorsqu'il s'agit de s'en prendre aux intérêts du temple). Même si passer à l'action ne lui a jamais posé de problèmes, Sifirin est avant tout un espion et un observateur. Rien n'échappe à son regard de faucon et le semer tout une gageure. Sa rapidité légendaire lui valent les honneurs du cercle qui ne se prive pas de lui confier les missions les plus délicates.

Sortilèges de basse magie (basse magie 72%)

Adresse du juste. Eau/ 30%/ 1 mn. Nephilim seconde édition p227.

Augmente temporairement votre agilité en modifiant votre dextérité d'1D10. Les malus éventuels liés aux actions dépendant de l'agilité peuvent également diminuer.

Chariot des vents. Air/ 50%/ Nephilim seconde édition p228.

Permet d'agir une seconde fois par passe au lieu d'une seule. La vitesse de la cible est doublée.

Compréhension infuse. Air/ 70%/ 10 mn. Nephilim seconde édition p229.

Permet de comprendre toute parole audible si elle est intelligible. Ne concerne ni la lecture, ni l'écriture, ni la locution.

Murmures aériens. Air/ 20%/ 1 mn. Nephilim seconde édition p232.

Envoie un message porté par les vents jusqu'à 1 km. Le message délivré est télépathique. La cible doit rester dans le champ de vision du lanceur.

Invocations de kabbale (Sceaux 41%).

Les Kerubim de l'exaspération et de la trahison. Air. Seuil 20%. Sohar. Nephilim seconde édition p 256.

invoque des angelots qui ne cessent de se disputer et perturbent leur voisinage. Dangereux à utiliser sur des foules.

Les Kerubim, habitants agiles des demeures du crépuscule. Eau. Seuil 40%. Malkut. Nephilim seconde édition p 257.

invoque des angelots « conseillers techniques et sportifs » qui vous accordent un bonus de 30% sur les jets faisant intervenir la dextérité.

Les lumières des forêts de feu de Pharphar. Feu. Seuil 20%. Sohar. Nephilim seconde édition p 255.

invoque 7 sphères de feu autour du kabbaliste. Il peut en se concentrant voir à travers une des sphères. Utilisées en combats elles infligent POT 7 de dommage. Elles ne peuvent être éteintes autrement que par magie.

Formules alchimiques (Œuvre au noir 43%).

Athanor Feu 5/ Air 12/ Terre 21/ Eau 16/ Lune 24

La congélation de la gravité. Poudre de terre. Seuil 30%. 5 mn. Nephilim seconde édition p 287.

Réduit la gravité dans la zone de projection (5m de diamètre). 4 doses.

La cibation des marches de l'étoile de mer. Poudre d'eau. Seuil 20%. Ka eau passes. Nephilim seconde édition p 286.

Forment des marches sur une paroi. La marche s'efface après qu'un pied ne la foule. 3 doses.

Le noircissement des 7 murs nuances. Poudre d'air. Seuil 30%. 1h. Nephilim seconde édition p 287.

Crée une épaisse fumée opaque bloquant la vue de ceux qui se trouvent dedans, sauf l'alchimiste. Se dissipe naturellement. 3 doses.

NEPHILIM

SECONDE
ÉDITION

En ces temps là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eût quitté le Paradis; les Nephilim marchaient sur la terre.

MÉTÀ-CARACTÉRISTIQUES				Nom
Symbole	Bonus	Caractéristique	Jet	Sifirin
		(Car. x 2)		Métamorphe
				Zéphyr
Ka ♀	—	KA	23	vision-Ka (Ka3) 69. %
Ten Δ	+4	FORCE	15	effort 30. %
Terre ▽	+3	CONSTITUTION	16	résistance 32. %
Air △	+6	INTELLIGENCE	22	idée 44. %
Eau ▽	+5	DEXTÉRITÉ	17	agilité 34. %
Lune ☾	+2	CHARISME	12	persuasion 24. %

Stase	PENTACLE DES KA-ÉLÉMENTS	État de Santé
ÉPOQUE <i>Egypte</i>	 <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION <i>Masque mortuaire en Or (Musé)</i>	 <input type="checkbox"/>
CHAMPS MAGIQUES		Indemne <input type="checkbox"/>
Feu : 15.		Choqué -10% passe suivante <input type="checkbox"/>
Air : 25.		Légèrement Blessé -20% / - <input type="checkbox"/>
Terre : 15.	Blessé -30% / -10% <input type="checkbox"/>	
Eau : 25.	Gravement Blessé -50% / -20% <input type="checkbox"/>	
Lune : 20.	Incapacité -80% / -30% <input type="checkbox"/>	
Cycles Basaltiques	Mortellement Blessé KO / -50% <input type="checkbox"/>	Protection
Feu : niveaux <input type="checkbox"/>
Air :		
Terre :		
Eau :		
Lune :		

Éveils passés					Simulacre
ÉPOQUE & LIEU	VÉCU	CULTURE Vécu x 3 %	SAPIENCE	Pot. Minemos	ROGER CAVAILLAC
<i>Egypte</i>	9	27%	10		11
<i>Chute du temple</i>	11	33%	8		13
<i>Années Noire</i>	7	21%	10		12
					10
					10
					11
					11
					34
					33
					12
					36
					8

Équipement = 306 Sport / Trousse de Mécano - Appareil photo + Zooms et pellicules
 - Calibre 9 mm avec 4 chargeurs
 - jeu de ressaignol (+10% en sochetage) - 20 m de corde - lampe torche

COMPÉTENCES

CONFRONTATION (FORCE + DEXTÉRITÉ)	Nep	Sim	SOCIÉTÉ (INTELLIGENCE + CHARISME)	Nep	Sim	DISCRÉTION (DEXTÉRITÉ x 2)	Nep	Sim
Acrobatie	20		Baratin	30		Filature	60	
Armes d'épaule			Corruption	30		Pickpocket	40	
Armes de poing	60		Débrouillardise	30		Se cacher	50	
Arts martiaux			Éloquence	10		Silencieux	70	
Athlétisme	30	50	Empathie	20		TRADITION	Nep	Sim
Bagarre	30		Négoce	20		(9)		0
Couteau	10		Politique	10		Alchimie		
Équitation			Usages	20		Astologie		
Escalade			ARTS (INTELLIGENCE + CHARISME)	Nep	Sim	Bohémiens		
Escrime			Chant	20		Cryptographie		
Esquive	30		Cornédie			Ésotérisme	30	
Jet			Instruments Harpe	20		Histoire invisible	30	
Mêlée	10		Luth	10		Kabbale	10	
Nager						Magie		
Tir						Mystères	10	
SAVOIR (INTELLIGENCE x 2)	Nep	Sim	Littérature			Parapsychologie		
Architecture	20		Musique	10		Religions Catholisme	20	
Astronomie			Peinture	30		Polychisme Égyptien	10	
Droit			Sculpture			Comm. Arcane II	30	
Géographie		30	TECHNIQUES (INTELLIGENCE + DEXTÉRITÉ)	Nep	Sim			
Histoire			Artisanats			Rituels	10	
Humanités						Rose + Croix		
Informatique						Selenim		
Mathématiques						Synarchie		
Médecine						Tarologie	30	
Mythes & Légendes	20		Audiovisuel Photo		60	Templiers	70	
Navigation			Bricolage			Théologie	30	
Physique/Chimie			Conduire Voiture		50	LANGUES	Nep	Sim
S'informe	30					(9)		0
Sciences de l'Homme						Lua/écriture Latin	10	
Sciences naturelles						Parler Latin	10	
ADAPTATION (CONSTITUTION + INTELLIGENCE)	Nep	Sim	Déguisement			Lua/écriture Égyptien	20	
Découvrir	30		Électronique			hiéroglyphique		
Orientation		30	Falsification			Amalais moderne	20	
Pister			Gestion					
Survie	20		Mécanique		10			
Vigilance	70		Premiers secours		20			
			Sécurité		50			

Grusille, la mandragore

Le cercle

Ce petit groupe de 5 Nephilim au nom laconique gravite dans l'ombre de l'arcane de la papesse, arcane compilant les travaux de l'ensemble de la communauté des immortels. Le cercle est avant tout un groupe d'amis soudés par les multiples aventures vécues ensemble. Le but qu'ils se sont fixés consiste à partager leurs sagesse et leurs travaux variés, sans nécessairement devoir rendre des comptes à la papesse. Le cercle se réunit tous les mardi matin chez le sphinx Hélioïpe.

mnémos

Grusille crut en un christ sauveur qui réconcilierait mortels et immortels. Sa déception fut à la hauteur de l'échec. Pire ! Elle découvrit que c'étaient ses propres frères de ka qui l'avaient mis en croix, elle qui accusait depuis toujours l'ignorance des hommes. Depuis cette période, Grusille arpente le monde pour l'empoisonner de sa rancœur. Elle s'est faite cynique et sans pitié, comme pour se venger de sa naïveté de jadis. Mandragore, elle prend un malin plaisir à contempler la rouille qui gangrène le monde. Car ce monde n'est qu'illusion : une prison pour immortels dont les clés sont à chercher dans les mystères de l'arbre de vie. Les kabbalistes conduiront un jour les immortels vers des mondes que l'homme n'aura pas encore souillés.

aujourd'hui...

Grusille s'est incarnée dans le père Pacôme, missionnaire pour le compte d'une ONG catholique. De retour du Mali, le père a contracté une curieuse maladie qui a profondément changé sa vision du monde (selon ses proches). Un nouveau corps pour que la mandragore puisse côtoyer la mort et la misère au plus près. Affaibli et vieillissant, le père Pacôme ne part plus autant qu'il le souhaiterait. Il compense en s'investissant dans des associations caritatives.

suggestions d'interprétation

La contemplation de la mort et de la déchéance ne font pas de Grusille un esprit foncièrement mauvais (si ce n'est pour le moral). Au contraire, la mandragore aime soigner, réparer et aider. Mais sa présence vénéneuse contribue toujours empirer les situations, comme si le malheur l'entourait de son aura corrosive. Grusille est pourtant un élément fondamental du cercle. Ses amis, qui ne s'arrêtent pas à ces simples préjugés, apprécient l'attention et l'écoute qu'elle porte à chacun. Grusille est une guérisseuse, mais aussi une experte du folklore et des vieilles légendes... surtout celles qui parlent de vieilles sorcières rabougries...

Sortilèges de basse magie (basse magie 55%)

Attirance charismatique. Lune/ 20%/ 10 mn. Nephilim seconde édition p227.

Modifie en profondeur les rapports avec votre entourage, en agissant sur le plan hormonal comme celui du magnétisme que vous dégagez : +1D10 en charisme.

Cicatrisation des plaies. Terre/ 20%. Nephilim seconde édition p228.

Restaure 1 niveau de santé à tout être vivant touché, mais n'affecte ni les dommages internes, ni les empoisonnements.

Dialogue végétal. Terre/ 40%. Nephilim seconde édition p229.

Ce sortilège fait ressentir les vibrations de ka ayant marqué le champ magique d'un végétal. Il permet de savoir si un Nephilim est passé dans la semaine à proximité du végétal. N'indique la nature du Nephilim que si ce dernier est de la même nature que le lanceur. Ne permet pas de détecter les Selenim.

Invocations de kabbale (Sceaux 86%).

L'armure de ceux qui naissent des dents semées. Terre. Seuil 40%. Zakaï. Nephilim seconde édition p 258.

Matérialise une armure personnelle d'écailles de 3 niveaux de protection.

Ceux qui frappent les scorpions. Terre. Seuil 50%. Yesod. Nephilim seconde édition p 262.

Invoque une créature armée d'un bâton muni d'un dard noir suintant le poison et qui ira tuer la victime que le kabbaliste lui désignera.

Les miroirs de vif-argent, ministres des ressemblances. lune. Seuil 50%. Yesod. Nephilim II p 261.

Invoque une créature copie conforme d'une personne. Le kabbaliste peut lui donner une série de tâches simples ou la contrôler à distance et la guider. Elle ne peut pas accomplir de tâches intellectuelles et sa conscience est limitée.

Ceux qui rampent et qui grignotent. Terre. Seuil 20%. Malkut. Nephilim seconde édition p 254.

Invoque une horde de lutin affamés qui se jettent sur la matière inanimée que l'on leur désigne pour la dévorer bruyamment.

Les petits esprits du silence. Lune. Seuil 20%. Malkut. Nephilim seconde édition p 253.

Invoque un insecte qui une fois avalé, fait vomir des vers blancs dès que son hôte prend la parole.

Les Kerubim de l'exaspération et de la trahison. Air. Seuil 20%. Sohar. Nephilim seconde édition p 256.

Invoque des angelots qui ne cessent de se disputer et perturbent leur voisinage. Dangereux à utiliser sur des foules.

Les procureurs dont les yeux sont des basiliques de rubis. Feu. Seuil 60%. Aresh. Nephilim II p 259.

Invoque un esprit qui possède le kabbaliste et l'aide à rendre le jugement le plus juste possible. Lors d'un interrogatoire, l'on se sent obligé de dire la vérité au kabbaliste.

Formules alchimiques (Œuvre au noir 27%).

Athanor Feu 5/ Air 12/ Terre 24/ Eau 5/ Lune 21

La détonation foudroyante des écuries de Jupiter. Poudre de feu. Seuil 20%. Ka feu mois. Nephilim II p 286.

Provoque une détonation qui rend sourd la personne sur qui on la projette. Cette surdité n'est soignable que par magie. 3 doses

NEPHILIM

SECONDE
ÉDITION

En ces temps là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eût quitté le Paradis; les Nephilim marchaient sur la terre.

MÉTA-CARACTÉRISTIQUES				Nom	Grusille
Symbole	Bonus	Caractéristique	Jet	(Car. x 2)	Métamorphe
Ka ♀	—	KA	23	vision-Ka (Kar3)	63 %
Jeu Δ	+5	FORCE	13	effort	26 %
Terre ▽	+6	CONSTITUTION	16	résistance	32 %
Air ☆	+3	INTELLIGENCE	17	idée	34 %
Eau ▽	+2	DEXTÉRITÉ	13	agilité	26 %
Lune ☾	+4	CHARISME	19	persuasion	38 %

Stase	PENTACLE DES KA-ÉLÉMENTS	État de Santé
ÉPOQUE Constantinople	 <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION Scam en insère	 <input type="checkbox"/>
CHAMPS MAGIQUES		Indemne <input type="checkbox"/>
Feu : 20		Choqué -10% passe suivante <input type="checkbox"/>
Air : 20		Légèrement Blessé -20% / - <input type="checkbox"/>
Terre : 15		Blessé -30% / -10% <input type="checkbox"/>
Eau : 25		Gravement Blessé -50% / -20% <input type="checkbox"/>
Lune : 20		Incapacité -80% / -30% <input type="checkbox"/>
Cycles Basaltiques		Mortellement Blessé KO / -50% <input type="checkbox"/>
Feu :		Protection
Air : niveaux <input type="checkbox"/>	
Terre :		
Eau :		
Lune :		

Éveils passés					Simulacre	Dieu	Paléme
ÉPOQUE & LIEU	VÉCU	CULTURE	SAPIENCE	Pot. Mnemos	OCCUPATIONS	FORCE :	CONSTITUTION :
Incident jesus	10	30	10	-	Disciple - Moisson	08	10
Constantinople	8	24	9	-	Rabbin - Conseiller - Disciple	14	14
Croisade albigeoise	8	24	8	-	Parfait - pèlerin - châtiment	11	11
						15	17
						11	17
						53	17
						24	17
						08	17
						53	17
						24	17
						15	17
						45	17
						07	17

Équipement = Crosse de secours, habit de prêtre, Missel, crucifix

COMPÉTENCES

CONFRONTATION	Nep	Sim	SOCIÉTÉ	Nep	Sim	DISCRÉTION	Nep	Sim
(FORCE + DEXTÉRITÉ)		13	(INTELLIGENCE + CHARISME)		23	(DEXTÉRITÉ x 2)		22
Acrobatie			Baratin	20		Filature		
Armes d'épaule			Corruption	10		Pickpocket		
Armes de poing			Débrouillardise	20		Se cacher		30
Arts martiaux			Éloquence	70	30	Silencieux		30
Athlétisme	10	30	Empathie	60	40	TRADITION	Nep	Sim
Bagarre	10		Négoce	20		(0)		0
Couteau			Politique	40		Alchimie		
Équitation	20		Usages	50		Analogie		
Escalade			ARTS	Nep	Sim	Astrologie		
Esgrime			(INTELLIGENCE + CHARISME)		14	Bohémiens		
Esquive			Chant	10	10	Cryptographie		
Jet			Comédie			Ésotérisme		50
Mêlée	40		Instruments			Histoire invisible		20
Nager					Kabbale		20
Tir					Magie		
SAVOIR	Nep	Sim			Mystères		
(INTELLIGENCE x 2)		28	Littérature			Parapsychologie		
Architecture			Musique			Religions catholique	30	50
Astronomie			Peinture		 Islamique	20	
Droit	10		Sculpture		 Judaique	30	
Géographie		20	TECHNIQUES	Nep	Sim Hébraïque	20	
Histoire			(INTELLIGENCE + DEXTÉRITÉ)		25	Rituels		
Humanités	30	40	Artisanats			Rose + Croix		
Infomatique					Selenim		
Mathématiques	10				Synarchie		
Médecine	60				Tarologie		
Mythes & Légendes	20		Audiovisuel			Templiers		
Navigation			Bricolage			Théologie		
Physique/Chimie			Conduire			LANGUES	Nep	Sim
S'informer	30				(0)		0
Sciences de l'Homme					• Lexique Latin	20	10
Sciences naturelles					• Lexique Hébreux	30	
ADAPTATION	Nep	Sim	Déguisement	20		• Parler Hébreux	10	
(CONSTITUTION + INTELLIGENCE)		25	Électronique			• Lire / écrire Grec Ancien	20	
Découvrir			Falsification			• Lire / écrire Arabe	20	
Orientation	20	10	Gestion			• Parler Vieux français	20	
Pister			Mécanique			• Parler espagnol	20	
Survie	40	20	Premiers secours	20	50		
Vigilance	50		Sécurité				

religion catholique — 20

Awalya, l'ondine

Le cercle

Ce petit groupe de 5 Nephilim au nom laconique gravite dans l'ombre de l'arcane de la papesse, arcane compilant les travaux de l'ensemble de la communauté des immortels. Le cercle est avant tout un groupe d'amis soudés par les multiples aventures vécues ensemble. Le but qu'ils se sont fixés consiste à partager leurs sagesse et leurs travaux variés, sans nécessairement devoir rendre des comptes à la papesse. Le cercle se réunit tous les mardi matin chez le sphinx Hélioépe.

mnémós

Awalya s'incarna aux temps glorieux du Quattrocento. Fascinée par le faste et les mondanités, elle côtoya les plus grands de l'époque devenant empoisonneuse attirée du clan des Médecis, au service de Laurent le Magnifique. Awalya adore les mondanités, évoluant dans les tous les milieux sociaux, comme un poisson dans l'eau. A la différence de beaucoup d'immortels, elle se passionne pour les mortels « si insignifiants », persuadée que son espèce a beaucoup à apprendre de leurs merveilleuses facultés d'adaptation.

aujourd'hui...

Awalya possède Diane de Rochemont, journaliste à l'écho de Paname, petit journal local. Sous le couvert de sa carte de presse, elle glisse son nez partout, toujours en quête d'un scoop susceptible d'intéresser le cercle. Pour l'anecdote, c'est grâce à une de ses infos insolites que le groupe porta secours à un frère oniric en détresse. Diane est bourrée de ressources que l'ondine ne se prive jamais d'exploiter : belles paroles, carte de presse, jolie minois, physique passe-partout, dossiers de presse compromettants...

suggestions d'interprétation

Awalya aime le contact humain, au point d'en avoir fait son arme de prédilection. Elle est capable d'inventer n'importe quoi et d'en discuter des heures entières. Perdre son temps n'est pas dans sa nature, d'où son approche alchimique de la sagesse. Comme un interview, l'alchimie demande une bonne préparation. Mais une fois dans le feu de l'action, elle offre une magie rapide et efficace pour se tirer des mauvais pas. Comme le baratin en somme. Awalya est la parfaite source de renseignements qui manquait au cercle.

Sortilèges de basse magie (basse magie 59%)

Ruisseau de mots. Air/ 40%/ 10mn. Nephilim seconde édition p234.

Le lanceur devient volubile et gagne +30% sur les compétences sociales nécessitant une expression verbale.

Voix trompeuse. Lune/ 30%/ 50m et 1 mn. Nephilim seconde édition p235.

Créé un bruit ou un ensemble de bruits d'une intensité ne pouvant excéder la sonnerie d'un téléphone. La source illusoire du son est choisie et se propage selon les lois classiques de l'acoustique.

Attirance charismatique. Lune/ 20%/ 10 mn. Nephilim seconde édition p227.

Modifie en profondeur les rapports avec votre entourage, en agissant sur le plan hormonal comme celui du magnétisme que vous dégagez : +1D10 en charisme.

Croissant lumineux. Lune/ 20%/ 10h. Nephilim seconde édition p229.

Créé une pâle lueur laiteuse dans la paume du Nephilim qui fournit un éclairage équivalent à celui d'une lampe torche et ne dégage aucune chaleur.

Formules alchimiques (Œuvre au noir 91%).

Athanor Feu 5 / Air 12/ Terre 5/ Eau 24/ Lune 21

La larme de lune bleue. Poudre de lune. Seuil 50%. 1h. Nephilim seconde édition p 288.

Provoque des troubles mentaux. La cible a une intelligence réduite à 5. 3 doses.

Le gaz de la coction de l'œuf. Poudre d'air. Seuil 50%. 1mn. Nephilim seconde édition p 287.

La cible s'asphyxie lorsqu'elle entre dans un cercle de 20m autour du lancé de la poudre. Possibilité de prévoir des poches dans la zone pour que des alliés ne s'asphyxient pas. 3 doses

Calcination du feu secret. Poudre de feu. Seuil 50%. 1h. Nephilim seconde édition p 288.

Cette poudre enflamme toute matière inanimée, quelque soit sa nature. Feu POT 10. 8 doses.

La réduction de l'œuf d'Azoth. Poudre de terre. Seuil 60%. Définitif. Nephilim seconde édition p 289.

Supprime tout corps étranger d'un organisme (épines, balles, prothèses ect...). Soigne 3 niveau instantanément mais avec des effets secondaires désagréables. 4 doses.

La calcination du blason philosophal. Poudre de feu. Seuil 60%. Définitif. Nephilim seconde édition p 289.

Brouille les écritures, les bas reliefs, les supports informatiques les rendant illisibles. 5 doses.

La réduction du prince enseveli. Poudre de terre. Seuil 30%. 2d6 passes. Nephilim seconde édition p 286.

Permet d'engloutir quelqu'un dans le sol. Il faut la lancer sur un individu pour qu'il s'enfonce dans la terre jusqu'au buste. 5 doses.

NEPHILIM

SECONDE EDITION

En ces temps là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eût quitté le Paradis; les Nephilim marchaient sur la terre.

MÉTÀ-CARACTÉRISTIQUES					Nom	Awalya	
Symbole	Bonus	Caractéristique	Jet	(Car. x 2)	Métamorphe	Omline	
Tu ♀	—	KA	23	vision-Ka (Kax3) 63%	ASPECT MÉTAMORPHOSE	POINTS	
Jeu Δ	+3	FORCE	15	effort 30%	Tête : Chaux bleue	7	
Terre ▽	+2	CONSTITUTION	12	résistance 24%	Mains : Palmes	7	
Air Δ	+4	INTELLIGENCE	18	idée 36%	Peau : lisse	5	
Eau ▽	+6	DEXTÉRITÉ	19	agilité 38%	Odeur : Safran	3	
Lune ☾	+5	CHARISME	20	persuasion 40%	Voix : liquide	1	

Stase	PENTACLE DES KA-ÉLÉMENTS	État de Santé
ÉPOQUE Mond. Elisabethain		<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION Plume d'écrivain de Shakespeare		<input type="checkbox"/>
CHAMPS MAGIQUES		Indemne <input type="checkbox"/>
Feu : 10		Choqué -10% passe suivante <input type="checkbox"/>
Air : 15		Légerement Blessé -20% / - <input type="checkbox"/>
Terre : 40		Blessé -30% / -10% <input type="checkbox"/>
Eau : 20		Gravement Blessé -50% / -20% <input type="checkbox"/>
Lune : 15		Incapacité -80% / -30% <input type="checkbox"/>
Cycles Basaltiques		Mortellement Blessé KO / -50% <input type="checkbox"/>
Feu :		Protection
Air : niveaux <input type="checkbox"/>
Terre :		
Eau :		
Lune :		

Évoils passés					Simulacre	Diane de Rachenmi		
ÉPOQUE & LIEU	VÉCU	CULTURE Vécu x 3%	SAPIENCE	Pat. Mnemos	OCCUPATIONS	FORCE :		
Renaissance	16	30	9	-	Empoisonneuse Conjoleuse Alchimiste	CONSTITUTION :	12	
						INTELLIGENCE :	10	
						DEXTÉRITÉ :	14	
						CHARISME :	13	
						Ka-Soleil :	15	
						Sexe :	14	
Mond. Elisabethain	8	24	10	-	Conseiller Dramaturge Hercule	Âge :	24	
						Niveau Social :	24	
						Opportunité (NS x 3) :	28	
						Éducation :	36	
Revolution	9	27	10		Espion Sous-soliste Acteur	Culture du XX ^e siècle :	15	
						Profession : Journaliste	45	
						Proches :	10	

Équipement = Bloc note, dictaphone, carte de presse, bombe lacrymo

CONFRONTATION (FORCE + DEXTÉRITÉ)		Nep	Sim	SOCIÉTÉ (INTELLIGENCE + CHARISME)		Nep	Sim	DISCRETION (DEXTÉRITÉ x 2)		Nep	Sim
		25				23				26	
Acrobatie	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Baratin	<input type="checkbox"/>	70	40	Filature	<input type="checkbox"/>	10	30
Armes d'épaule	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Corruption	<input type="checkbox"/>	20	30	Pickpocket	<input type="checkbox"/>		
Armes de poing	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Débrouillardise	<input type="checkbox"/>	20	40	Se cacher	<input type="checkbox"/>	60	30
Arts martiaux	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Éloquence	<input type="checkbox"/>	40		Silencieux	<input type="checkbox"/>	40	
Athlétisme	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	Empathie	<input type="checkbox"/>	40		TRADITION	Nep	Sim	
Bagarre	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Négoce	<input type="checkbox"/>			(0)			0
Couteau	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Politique	<input type="checkbox"/>	40		Alchimie	<input type="checkbox"/>	40	
Équitation	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	Usages	<input type="checkbox"/>	70		Analogie	<input type="checkbox"/>	10	
Escalade	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	ARTS	Nep	Sim		Astrologie	<input type="checkbox"/>	20	
Esgrime	<input type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>	(INTELLIGENCE + CHARISME)	23			Bohémiens	<input type="checkbox"/>		
Esquive	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>	Chant	<input type="checkbox"/>	10		Cryptographie	<input type="checkbox"/>		
Jet	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Comédie	<input type="checkbox"/>	40		Ésotérisme	<input type="checkbox"/>	30	
Mêlée	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Instruments	<input type="checkbox"/>			Histoire invisible	<input type="checkbox"/>	30	
Nager	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>			Kabbale	<input type="checkbox"/>		
TIR	Nep	Sim		•	<input type="checkbox"/>			Magie	<input type="checkbox"/>	20	
SAVOIR	28			•	<input type="checkbox"/>			Mystères	<input type="checkbox"/>		
(INTELLIGENCE x 2)				Littérature	<input type="checkbox"/>	30		Parapsychologie	<input type="checkbox"/>		
Architecture	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Musique	<input type="checkbox"/>			Religions	<input type="checkbox"/>		
Astronomie	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Peinture	<input type="checkbox"/>			•	<input type="checkbox"/>		
Droit	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Sculpture	<input type="checkbox"/>			•	<input type="checkbox"/>		
Géographie	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	TECHNIQUES	Nep	Sim		•	<input type="checkbox"/>		
Histoire	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	(INTELLIGENCE + DEXTÉRITÉ)	27			Rituels	<input type="checkbox"/>	10	
Humanités	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	Artisans	<input type="checkbox"/>			Rose + Croix	<input type="checkbox"/>		
Informatique	<input type="checkbox"/>		30	•	<input type="checkbox"/>			Selenim	<input type="checkbox"/>	10	
Mathématiques	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>			Synarchie	<input type="checkbox"/>	20	
Médecine	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>			Tarologie	<input type="checkbox"/>		
Mythes & Légendes	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Audiovisuel	<input type="checkbox"/>	50		Templiers	<input type="checkbox"/>	25	
Navigation	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Bricolage	<input type="checkbox"/>	10		Théologie	<input type="checkbox"/>		
Physique/Chimie	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Conduire	<input type="checkbox"/>			LANGUES	Nep	Sim	
S'informer	<input type="checkbox"/>	60	50	•	<input type="checkbox"/>			(0)			0
Sciences de l'Homme	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>			• Lire/Écrire Latin	<input type="checkbox"/>	30	
Sciences naturelles	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>			• Lire/Écrire Hébreux	<input type="checkbox"/>	10	
ADAPTATION	Nep	Sim		Déguisement	<input type="checkbox"/>	30		• Lire/Écrire Grec Ancien	<input type="checkbox"/>	20	
(CONSTITUTION + INTELLIGENCE)	24			Électronique	<input type="checkbox"/>			• Parler Anglais Moderne	<input type="checkbox"/>	40	
Découvrir	<input type="checkbox"/>	10	40	Falsification	<input type="checkbox"/>			•	<input type="checkbox"/>		
Orientation	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	Gestion	<input type="checkbox"/>			•	<input type="checkbox"/>		
Pister	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Mécanique	<input type="checkbox"/>			•	<input type="checkbox"/>		
Survie	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Premiers secours	<input type="checkbox"/>			•	<input type="checkbox"/>		
Vigilance	<input type="checkbox"/>	60	<input type="checkbox"/>	Sécurité	<input type="checkbox"/>	10		•	<input type="checkbox"/>		

Foros, le cyclope

Le cercle

Ce petit groupe de 5 Nephilim au nom laconique gravite dans l'ombre de l'arcane de la papesse, arcane compilant les travaux de l'ensemble de la communauté des immortels. Le cercle est avant tout un groupe d'amis soudés par les multiples aventures vécues ensemble. Le but qu'ils se sont fixés consiste à partager leurs sagesse et leurs travaux variés, sans nécessairement devoir rendre des comptes à la papesse. Le cercle se réunit tous les mardi matin chez le sphinx Hélioïpe.

mnémós

Foros est un vieux magicien qui connu le monde bien avant l'expansion de l'humanité. En bon paternel, il fut un des prométhéens déçus par la nature humaine, lorsque les premiers glaives prométhéens frappèrent. Lui qui avait consacré tant de temps aux hommes...Foros se mua en colosse aigri et cynique, restant en retrait de la grande marche du monde. De la préhistoire à la Grèce antique, il déambula et apprit à combattre ses anciens protégés. Ce ne fut pas facile, mais lorsque le christ décida de partager la sagesse avec les mortels, il fut un des premiers à monter aux créneaux pour le supprimer. Il ne se réveilla que bien plus tard, dans un monde qui lui était désormais plus étranger que jamais. Le cercle lui apporta alors tout le soutien psychologique nécessaire pour faire face à ce nouvel univers.

aujourd'hui...

Foros a trouvé en Gilbert Lombier le parfait simulacre : un antiquaire quinquagénaire fleurant bon la naphthaline, plus attaché à un glorieux passé qu'aux nouvelles modes barbares. Foros a transformé la petite boutique des antiquités en une sombre caverne, ne livrant ses trésors qu'aux aventuriers de l'histoire les plus passionnés. Pas une boutique ordinaire : une boutique qui ne vous ouvrira ses portes que sur rendez-vous. Gilbert est un antiquaire renommé dans les cercles de collectionneurs d'objets rares. Pas un de ces escrocs qui gaspille son temps dans les foires aux antiquités. Demandez les objets les plus insolites, ils sont sans doute dans le catalogue de monsieur Lombier.

suggestions d'interprétation

Foros est un esprit taciturne qui parle peu, mais qui n'en pense pas moins. Sa nature placide cache un tempérament volcanique capable de libérer une fureur destructrice, qu'il vaut mieux éviter de provoquer. Foros est en somme « la force tranquille » du cercle. Mais le cyclope n'est pas un simple guerrier, c'est avant tout un magicien sensibles aux mouvements célestes, prompt à dispenser sa sagesse à ceux qui ont su s'attacher sa loyauté. Car c'est bien là sa première qualité.

Sortilèges de basse magie (basse magie 85%)

Cicatrisation des plaies. Terre/ 20%. Nephilim seconde édition p228.
Restaure 1 niveau de santé à tout être vivant touché, mais n'affecte ni les dommages internes, ni les empoisonnements.

Puissance furieuse. Feu/ 30%/ 1 mn. Nephilim seconde édition p233.
Augmente temporairement votre force d'1D10, modifiant votre POT de dégât à mains nues. Votre vitesse et le poids soulevé augmentent de 10% par points.

Bouillir chauffer. Feu/ 20%/ . Nephilim seconde édition p228.
Porte à ébullition un liquide ou un solide à très haute température, infligeant 1 niveau de dommage aux détenteurs de l'objet.

Les yeux de braise. feu/ 50%/ 10mn. Nephilim seconde édition p236.
Octroie une vision thermique. Les yeux se mettent à briller d'une violente lueur rouge plutôt intimidante...

Altération de la croûte terrestre. Terre/ 20%/ Nephilim seconde édition p227.
Ce sortilège vous permet d'arracher un morceau de terre ou un élément inerte de la contenance d'un verre d'eau, et de le déplacer à la vitesse d'un mètre par seconde.

Nuages étouffants. Feu/ 40%/ 50m et 2 mn. Nephilim seconde édition p232.
Fait naître une brume noire couvrant jusqu'à 10m de diamètre et dont l'inhalation inflige 1 niveau de dégâts si la résistance échoue (POT 2d6 contre CON).

Paume pyrétique. Feu/ 20%/ 10m. Nephilim seconde édition p233.
Crée une flamme de briquet dans la paume du lanceur sans blesser ce dernier, qui brille à 60cm et inflige 1 niveau de blessure POT 5.

Torche de chair. Feu/ 70%/ 1 mn. Nephilim seconde édition p235.
Enflamme un de vos membres (au choix) qui cause des dégâts de contact d'un POT de 10 et 1 niveau de dégâts. Ce feu est statique et ne vous cause aucun dommage.

Invocations de kabbale (Sceaux 40%).

Les Ashim portes d'adamante, aux pieds de métal. Terre. Seuil 10%. Sohar. Nephilim seconde édition p 254.
Scelle magiquement une porte ou une ouverture et préviennent le kabbaliste par des murmures si on tente de la forcer.

Les puissantes cuirasses de feu. Feu. Seuil 40%. Yesod. Nephilim seconde édition p 259.
Invoque une armure de feu de 5 niveau de protection et augmente son ka feu de 5pt sur les tables de résistance.

Les lumières des forêts de feu de Pharphar. Feu. Seuil 20%. Sohar. Nephilim seconde édition p 255.
Invoque 7 sphères de feu autour du kabbaliste. Il peut en se concentrant voir à travers une des sphères. Utilisées en combats elles infligent POT 7 de dommage. Elles ne peuvent être éteintes autrement que par magie.

NEPHILIM

SECONDE EDITION

En ces temps là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eût quitté le Paradis; les Nephilim marchaient sur la terre.

MÉTA-CARACTÉRISTIQUES					Nom Fotos	
Symbole	Bonus	Caractéristique	Jet	(Car. x 2)	Métamorphe	Cyclope
<i>Ka</i> ♀	—	KA	23	vision-Ka (Kax3) 69%	ASPECT MÉTAMORPHOSE	POINTS
<i>Feu</i> △	+6	FORCE	17	effort 34%	Tête : <i>œil unique</i>	3
<i>Terre</i> ▽	+5	CONSTITUTION	19	résistance 38%	Mains : <i>calluses</i>	7
<i>Air</i> ▲	+4	INTELLIGENCE	17	idée 34%	Peau : <i>minérale</i>	5
<i>Eau</i> ▾	+3	DEXTÉRITÉ	13	agilité 26%	Odeur : <i>braies</i>	5
<i>Lune</i> ☾	+2	CHARISME	10	persuasion 20%	Voix : <i>Caverneuse</i>	3

Stase	PENTACLE DES KA-ÉLÉMENTS	État de Santé
ÉPOQUE <i>Néolithique</i> DESCRIPTION <i>Tambour de chamane</i> CHAMPS MAGIQUES Feu : 20 Air : 20 Terre : 16 Eau : 20 Lune : 15 Cycles Basaltiques Feu : Air : Terre : Eau : Lune :		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Indemne <input type="checkbox"/> Choqué -10% passe suivante <input type="checkbox"/> Légèrement Blessé -20% / - <input type="checkbox"/> Blessé -30% / -10% <input type="checkbox"/> Gravement Blessé -50% / -20% <input type="checkbox"/> Incapacité -80% / -30% <input type="checkbox"/> Mortellement Blessé KO / -50% <input type="checkbox"/> Protection niveau <input type="checkbox"/>

Éveils passés					Simulacre Gilbert Lombrer	
ÉPOQUE & LIEU	VÉCU	CULTURE Vécu x 3%	SAPIENCE	Pot. Mnemos	OCCUPATIONS	FORCE :
<i>Néolithique</i>	7	21	10	-	<i>chasseur/chamane</i>	11
<i>Incident Jésus</i>	11	33	8	-	<i>Zélateur/cavalier ambassadeur</i>	14
<i>Guerre de Troie</i>	10	30	9	-	<i>Architecte/Guerrier Dervin</i>	13
						INTELLIGENCE :
						DEXTÉRITÉ :
						CHARISME :
						Ka-Soleil :
						Sexe :
						Âge :
						Niveau Social :
						Opportunité (NS x 3) :
						Éducation :
						Culture du XX ^e siècle :
						Profession : Antiquaire
						Proches : 06

Équipement : Casque Epée, vieille pipe, chapeau melon et lunettes rondes.

CONFRONTATION (FORCE + DEXTÉRITÉ)		Nep	Sim	SOCIÉTÉ (INTELLIGENCE + CHARISME)		Nep	Sim	DISCRÉTION (DEXTÉRITÉ x 2)		Nep	Sim
		21				21				20	
Acrobatie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Baratin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30	Fileture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes d'épée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Corruption	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	Pickpocket	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes de poing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Débrouillardise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30	Se cacher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10
Arts martiaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Éloquence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	40	Silencieux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10
Athlétisme	<input type="checkbox"/>	60	<input type="checkbox"/>	Empathie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20	TRADITION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bagarre	<input type="checkbox"/>	60	<input type="checkbox"/>	Négoce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20	(0)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
Couteau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Politique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20	Alchimie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Équitation	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Usages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	40	Analogie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escalade	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	ARTS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	60
Esgrime	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(INTELLIGENCE + CHARISME)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21	Astrologie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Chant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bohémiens	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jet	<input type="checkbox"/>	40	<input type="checkbox"/>	Comédie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cryptographie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mêlée	<input type="checkbox"/>	80	<input type="checkbox"/>	Instruments	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ésotérisme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Histoire invisible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	55
Tir	<input type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kabbale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
SAVOIR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Magie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30
(INTELLIGENCE x 2)	26		<input type="checkbox"/>	Littérature	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mystères	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
Architecture	<input type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>	Musique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Parapsychologie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astronomie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Peinture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	30	Religions <i>chamanisme</i>	<input type="checkbox"/>	20
Droit	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Sculpture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	20
Géographie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TECHNIQUES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20	•	<input type="checkbox"/>	20
Histoire	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>	(INTELLIGENCE + DEXTÉRITÉ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Humanités	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>	Artisans <i>Pierre</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Rituels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informatique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Rose + Croix	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mathématiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Selenim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médecine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Synarchie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mythes & Légendes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tarologie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Audiovisuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Templiers	<input type="checkbox"/>	10
Physique/Chimie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bricolage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Théologie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S'informer	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	Conduire <i>Atelage</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	LANGUES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sciences de l'Homme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(0)	<input type="checkbox"/>	0
Sciences naturelles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• <i>Langue française Hébreux</i>	<input type="checkbox"/>	10
ADAPTATION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Déguisement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	• <i>Langue latine</i>	<input type="checkbox"/>	10
(CONSTITUTION + INTELLIGENCE)	27		<input type="checkbox"/>	Électronique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• <i>Parler Hébreux</i>	<input type="checkbox"/>	20
Découvrir	<input type="checkbox"/>	20	50	Falsification	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>	• <i>Langue Grecque Grec ancien</i>	<input type="checkbox"/>	20
Orientation	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	Gestion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	40	• <i>Amcmm français</i>	<input type="checkbox"/>	40
Pister	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	Mécanique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• <i>Parler italien</i>	<input type="checkbox"/>	40
Survie	<input type="checkbox"/>	40	<input type="checkbox"/>	Premiers secours	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>	• <i>Parler Anglais</i>	<input type="checkbox"/>	20
Vigilance	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>	Sécurité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>