

Figures

Laurent Lebaud

Laurent appartient à la branche moderne du Rire dans la nuit depuis 3 ans. C'est un jeune homme ordinaire, qui vit de petits boulots depuis la fin de ses études. Il loge encore chez ses parents, a une petite amie prénommé Sylvie, qui n'est au courant de rien. Il rêve de prendre un appartement avec elle, mais n'en a pas les moyens. Bref, c'est un individu totalement ordinaire, à part son affiliation à la congrégation. Comme tous les autres adeptes, il a vaguement conscience que Nar'el n'est pas le seul de son espèce, mais il n'en a jamais vu d'autres, et paniquerait probablement s'il était confronté à des Nephilim.

Marie Questier

Marie est un petit bout de femme plein d'énergie et d'optimisme. Après tout, au cours de son existence, elle a survécu à des parents abusifs, puis à un mariage désastreux, puis à la boisson. Elle estime que si elle est parvenue à s'en sortir, n'importe qui peut résister à n'importe quoi. Elle met cette philosophie en œuvre au quotidien. Elle travaille comme infirmière au CHU de Rouen, et est souvent de garde de nuit aux urgences. Les Frères de l'apaisement en ont fait leur principal contact en milieu hospitalier, et elle prélève parfois des médicaments dans la réserve — elle les utilise pour soulager les malades, à l'extérieur, mais techniquement, c'est du vol, couplé à du trafic de drogue.

Marie est très appréciée des prêtres de la congrégation et, à terme, elle les rejoindra probablement aux côtés de leur déesse. Elle vénère Aavend'earella, mais ne la craint absolument pas. Face à d'autres créatures surnaturelle, toutefois, sa première réaction sera la peur.

LAURENT LEBAUD

Simple fidèle

Sexe : Masculin • Âge : 27 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 14 • CHARISME 11

Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %

Éducation : 14 • Culture XXIème siècle : 50 %

Proches : 10

Compétences : Histoire 50 %, Informatique 30 %, Sciences naturelles 30 %, Bricolage 25 %.

MARIE QUESTIER

Fidèle

Sexe : Féminin • Âge : 34 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 11 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 13 • CHARISME 13

Niveau Social : 9 • Opportunité : 27 %

Éducation : 10 • Culture XXIème siècle : 40 %

Proches : 5 (Une vieille mère dans une maison de retraite)

Compétences : Empathie 60 %, Premiers secours 40 %, Médecine 30 %, Esotérisme 5 %.

Cer'veen, efreet, contact possible.

Cer'veen est un avatar relativement ordinaire, qui se trouve dans le pronaos. Sa congrégation compte près de cinq cents personnes, et s'étend sur la moitié nord de la France. Cer'veen suit l'archétype du Roi, et comme beaucoup de ses pareils, il est d'un orgueil démesuré. À terme, il se voit rejoindre les Incarnations, probablement comme fondateur d'un nouvel archétype. Il ne sait pas que sa perte est déjà programmée : un groupe de mystes l'a identifié, et deux de ses prêtres ont été persuadés de se retourner contre lui. Ils frapperont à la prochaine grande cérémonie, le 21 juin. Paradoxalement, Cer'veen considère comme de son devoir d'aider tous les

Nephilim, adoptés ou orphelins, et est moins avare de renseignements sur l'arcane que la plupart des avatars. Il est suffisamment ancien pour posséder un réseau de contacts parmi ses pairs, et pourra en faire profiter les personnages, si ces derniers lui payent un prix convenable (essentiellement des renseignements).

Athalecena, chimère

Athalecena est relativement jeune, mais se trouve déjà dans le pronaos. Elle a rejoint le Pape au début du XVII^e siècle, et a vécu une autre incarnation en sa compagnie, aux alentours de 1830.

Sa congrégation compte plusieurs milliers de membres, et elle a même recruté une autre (jeune) chimère pour l'aider à le gérer (une rareté, que beaucoup d'anciens considèrent comme une déviance). Ses fidèles la considèrent comme un avatar de la Sagesse et, en vérité, il lui arrive de distribuer de véritables bribes de sagesse. Athalecena n'aime pas les humains, mais elle les respecte et a appris à feindre la compassion et l'intérêt pour ses jouets.

Athalecena a peu d'estime pour les autres Nephilim, et ne s'estime pas liée par les limitations imposées par l'arcane, et a commencé à étudier la kabbale au cours de sa vie précédente. Elle a fait de gros progrès, et a réussi à se dissimuler aux yeux inquisiteurs de leurs pairs.

Depuis son retour sur Terre, en 1975, elle a pris le contrôle d'une ancienne abbaye bénédictine et d'un Nexus semi-permanent, tous deux étant considérés par les autres membres de l'arcane comme des lieux d'une grande importance mystique. Elle n'a pas l'intention de s'arrêter là, et sa quête risque de la mettre en conflit avec d'autres créatures magiques. Elle est puissante, sans scrupules, et peut faire un adversaire redoutable.

CERVEEN

Efreet, contact possible

KA 32 • TERRE 19 • LUNE 32 • FEU 06 • EAU 26 • AIR 13

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX BLANCS ET YEUX NOIRS 7 ;

GRIFFES NOIRES 4 ; PEAU ÉCAILLÉE 1 ;

ODEUR OPIACÉE 8 ; VOIX HYPNOTIQUE 12

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 95 %,

HAUTE MAGIE 95 %, GRAND SECRET 35 %

Simulacre : Kristen Schmitt

Étudiante en droit à Strasbourg

Sexe : Féminin • Âge : 20 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 17

INTELLIGENCE 17 • CHARISME 20

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 15 • Culture XXI^e siècle : 45 %

Proches : 4 (Orpheline, deux grands-parents dans le nord de l'Alsace)

Compétences : Athlétisme 35 %, Droit 40 %, Informatique 45 %, Mythes & Légendes 80 %, S'Informier 50 %, Découvrir 40 %, Corruption 40 %, Eloquence 60 %, Politique 50 %, Analogie 65 %, Astrologie 60 %, Histoire Invisible 55 %, Mystères 30 %, Théologie 60 %

ATHALECENA

Chimère

KA 25 • TERRE 5 • LUNE 10 • FEU 15 • EAU 20 • AIR 25

MÉTAMORPHOSE : CHAUVÉ 8 ;

GESTES VIFS 8 ; PEAU PLOMBÉE 3 ;

ODEUR D'ENCENS 3 ; VOIX HACHÉE 3

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 96 %,

HAUTE MAGIE 60 %, ŒUVRE AU NOIR 50 %

Simulacre : Paul Charpentier

Sans profession

Sexe : Masculin • Âge : 45 ans

FORCE 16 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 18

INTELLIGENCE 20 • CHARISME 16

Niveau Social : 15 • Opportunité : 45 %

Éducation : 16 • Culture XXI^e siècle : 48 %

Proches : 10 (Une femme, dont il est séparé et une petite fille)

Compétences : Escrime 45 %, Droit 40 %, Humanités 50 %, Mythes & Légendes 65 %, S'Informier 50 %, Vigilance 40 %, Baratin 70 %, Eloquence 80 %, Empathie 60 %, Comédie 55 %, Déguisement 40 %, Analogie 65 %, Histoire invisible 50 %, Templiers 35 %, Arcane V 30 %