

NEPHILIM



la pierre du diable

Un scénario de Pierre-Olivier Peccoz



La pierre du diable en bref	3
INTRODUCTION	4
<b>ACTE 1</b>	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
<b>ACTE 2</b>	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
<b>ACTE 3</b>	19
Scène 1 : Sauver Kalibe	19
Scène 2 : T'es qui toi !!!	19
Scène finale : Orgie en famille.	20
<b>ANNEXES</b>	
• 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'obédience 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 cuisinier. Ménarès l'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'Héliope 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 Héliope (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 Héliope ! 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. Héliope 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'apprétaient 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 Héliope. 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'Héliope 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 caillots brochés 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.





## 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...

Dès 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 confessera 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 mickey, 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 50ène 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 80m<sup>2</sup>, soit une 10ène 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 Artîs** : 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.

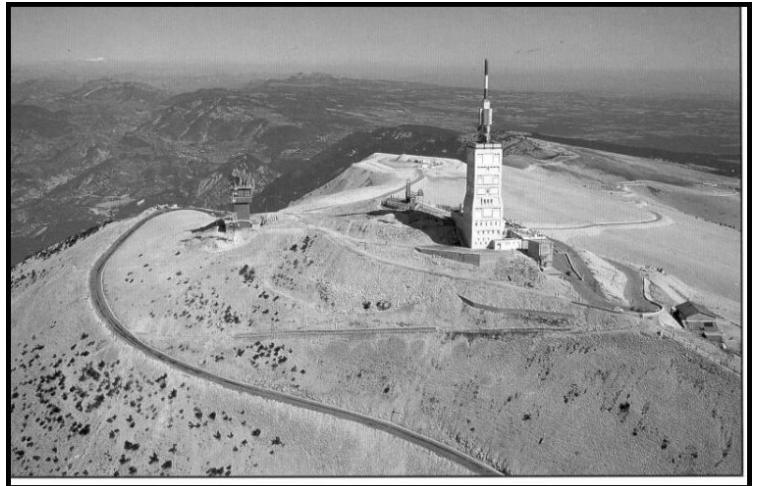
**Autre possibilité :** Même les héros vont aux WC. On ne le sait que trop peu. La carte affichée au mur offre une lecture palpitante, le temps d'une escale technique. Avec un jet de chance pure (ou de découvrir si le PJ prend la carte au sérieux), le regard tombera sur l'étiquette. Un cri de victoire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

