

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 phœnix.

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 phœnix 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.





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 Beaumes-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 Beaumes-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 vigneronns 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 perceva 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 hydrim.

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.

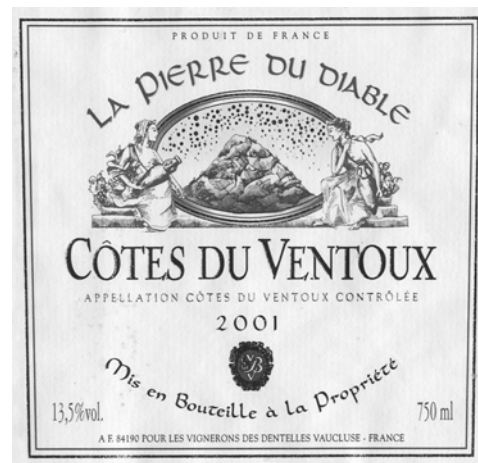
Les PJ n'auront rien appris. Comme d'habitude. Sauf que Kalibe nage en eaux troubles. Ponctuez l'entretien de quelques jets d'empathie, en laissant échapper des lapsus. Les PJ seront convaincus de son implication dans toute cette histoire. Dès leur départ, la naïade téléphone à Tégurios pour lui parler 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 paperasse 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 tâche 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

