



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 blémira, en essayant de rester digne... Tégurios sera prêt à en découdre alors que Kalibe sera déjà bien entamée par le pollen. Ménarès débarrera 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

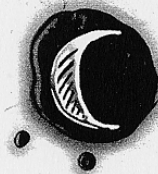
Durée : jusqu'à la fin de la vision

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 ensemble. 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 froter 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 40ème 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 30ème 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'écarter 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'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 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