



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

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

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

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

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

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

CONCOURS DE SCENARIO DE LA XXIème CONVENTION DES NEIGES

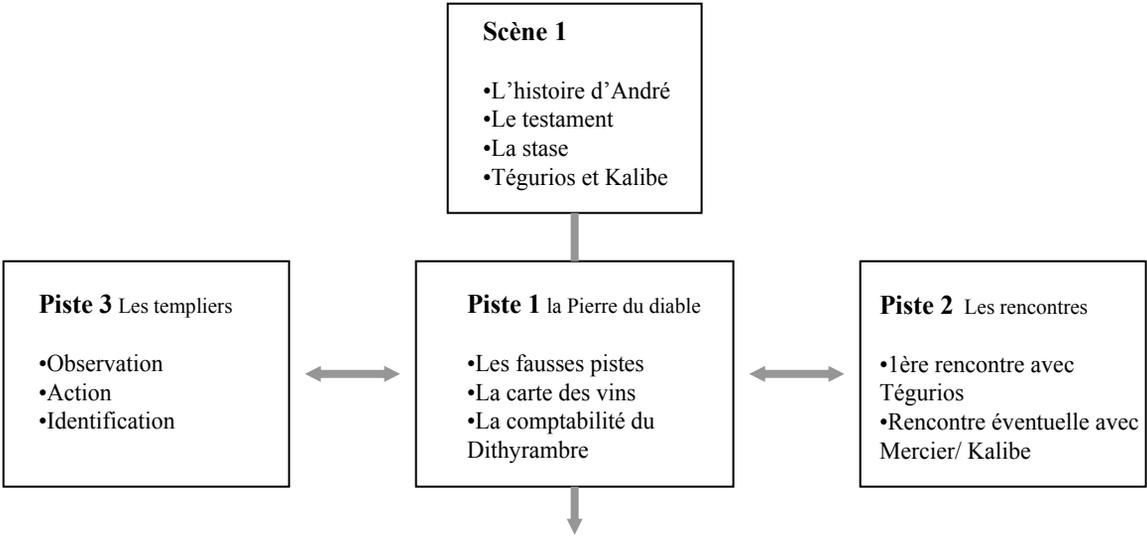
Ce scénario Nephilim concoure pour la convention des neiges 2010 en combinant les thèmes "**une famille si chère à mon cœur**" et "**attrape-moi si tu peux**". La famille (le thème principal) n'apparaît pas sous sa forme traditionnelle. Il s'agit plutôt ici de la famille au sens communautaire, dans les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

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

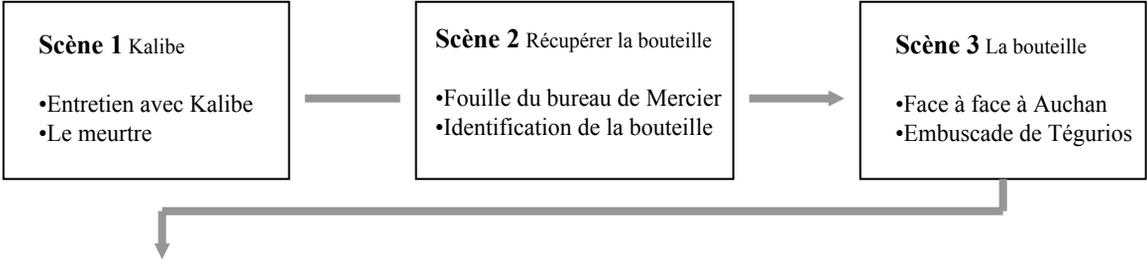


Synthèse du scénario

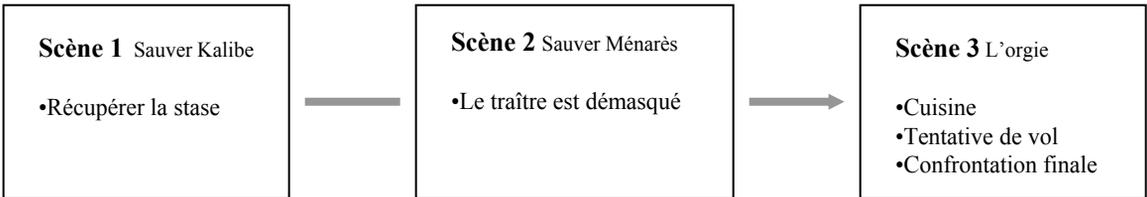
Acte 1



Acte 2



Acte 3



NOTES

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

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

Valeurs des PNJ

Sbire de Tégurios

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

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

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

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

Cultiste lobotomisé

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

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

Armes : bombe lacrymogène, Fusil d'assaut

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

Manteau noir du Saint Temple de Jérusalem

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

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

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

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

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