

Tant va la cruche à l'eau...

Ce scénario est prévu pour trois à cinq Nephilim débutants, qui n'ont pas encore intégré leurs simulacres. De reporter à la fin du texte pour la description complète des PNJ, des lieux et des accessoires.

Le sujet

Les personnages vont être éveillés par un puissant Nephilim de l'Eau, un Triton nommé Aquilon, qui a besoin d'eux pour récupérer une stase. Il leur fait croire qu'une société secrète cruelle lui a dérobé sa stase et veut le transformer en homoncule. En fait, il désire voler celle d'un autre Nephilim (du même arcane que lui et dont il doit rester caché) qui est abrité par une des très rares sociétés secrètes qui aident les Nephilim. Aquilon est secrètement membre d'une organisation ultraconfidentielle de Nephilim, nommée 666. La stase lui permettra d'accomplir un rituel qui renforcera le pouvoir de cette organisation.

Les Nephilim vont donc devoir enquêter sur la soit-disant société secrète voleuse de stase, se débrouiller pour récupérer l'objet et le remettre à leur commanditaire. Mais ils pourraient bien avoir des doutes sur la sincérité de celui-ci, et finalement, devoir l'affronter pour sauver leurs propres stases.

le principal est un courant de l'Eau, avec peut-être un Plexus à proximité). Après quelques instants de dérive, ils se retrouvent en un lieu comportant un grand nombre de porteurs de Ka-soleil (ils sont dans une ville, sur une place située au-dessus des thermes, voir Les décors). Ils peuvent alors librement choisir leurs simulacres.

Les Nephilim sentent que leurs stases sont à proximité. Plus précisément, grâce à un jet de Vision-Ka, ils peuvent savoir que les stases sont à leur verticale, sous terre, près de la source de Ka qu'ils ont précédemment remarquée. Sur la place, près d'une bouche d'égout ouverte, stationne une camionnette noire. Sur cette camionnette, les Nephilim peuvent remarquer un logo représentant un triton (l'animal). En réussissant un jet de Vision-Ka, ils peuvent découvrir que le logo cache un dessin de Ka représentant un Nephilim Triton. La plaque d'égout est ouverte et libre d'accès.

Profitant d'un moment où la place se vide et de la couverture bienvenue que procure la camionnette, les Nephilim peuvent aisément pénétrer dans les égouts et s'enfoncer dans les miasmes des profondeurs citadines. Là, les marques de Ka ponctuent le chemin délicat et quelquefois dangereux (vous pouvez leur faire faire un ou deux jets d'agilité) qui mène vers d'anciens thermes gallo-romains en ruine et à moitié inondés (voir Les décors).

C'est là qu'Aquilon les attend. Surgissant de derrière une colonne rongée par les eaux usées et usant de sa voix caverneuse (propre à son métamorphe de Triton) il interpelle les Nephilim et leur raconte son histoire.

La mission

Aquilon insiste sur le fait que c'est lui qui les a éveillés. Lourdemment, il leur fait également comprendre qu'il est en possession de leurs stases. Puis il passe à ce qui le préoccupe: il s'est fait dérober sa stase par une société secrète violente, les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Il soupçonne celle-ci de vouloir utiliser sa stase pour le transformer en homoncule, sort particulièrement peu enviable pour un Nephilim. Si les personnages lui demandent pourquoi il n'a pas tenté de récupérer lui-même sa stase, il répondra qu'il a besoin d'aide, car ladite société secrète le connaît et détruirait sa stase s'il approchait de leur quartier général.

Concernant les Serviteurs des Inconnus supérieurs, il fournit les renseignements suivants:

- leurs méthodes sont cruelles et expéditives, ils font partie de l'arcane du Bâton commandée par les templiers;
- ils utilisent au moins deux homoncules (bientôt trois si les Nephilim ne récupèrent pas à temps sa stase). ils ont donc accès à la magie;



L'éveil

Les Nephilim se réveillent dans un lieu qu'ils ont du mal à définir. Leur Vision-Ka leur permet cependant de savoir qu'il existe une source de Ka de l'Eau à proximité (c'est en fait Aquilon, voir Les personnages). Ils s'habituent petit à petit à ce nouvel environnement, se laissant lentement dériver sur les courants de Ka (dont

— leur quartier général est situé dans un pavillon à l'extérieur de la ville, appelé le Bateleur.

Tous ces renseignements sont faux, sauf celui concernant le nom du pavillon.

Si des personnages connaissent l'arcane du Bateleur, ils pourront rétorquer que les sociétés secrètes affiliées à cette arcane sont d'habitude alliées des Nephilim. Aquilon répondra que c'est pour mieux tromper leur monde que les Serviteurs ont pris ce nom.

Aquilon conseille cependant aux Nephilim de prendre de plus amples renseignements sur cette société secrète en se rendant au cadastre (pour les plans).

Il leur décrit avec précision la stase à récupérer (voir Les accessoires) et leur fixe rendez-vous dans deux jours dans une piscine municipale désaffectée.

Aquilon sera particulièrement convaincant et utilisera le sentiment de solidarité entre Nephilim pour obtenir des personnages qu'ils acceptent cette mission. Il leur promettra de leur donner un livre contenant une invocation de kabbale, qu'il nomme Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales». A la fin de l'entretien, il leur rendra leurs stases.

L'enquête

Les Nephilim peuvent décider d'enquêter plus avant sur les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Il existe plusieurs sources de renseignements occultes:

- Le cadastre. Accéder au cadastre nécessite un jet de Piston ou de Corruption. Les Nephilim pourront y trouver les plans des environs du pavillon des Serviteurs, ainsi que ceux de ce dernier.

- La bibliothèque de la ville (POT d'information occulte 8). On peut y trouver, grâce à un ou plusieurs jets réussis de S'informer, les renseignements suivants:

— Il existe un groupement d'individus constitués en association loi 1901 nommé les Serviteurs des Inconnus supérieurs. L'objet de cette association est d'étudier les phénomènes paranormaux et de préparer la venue d'êtres venant d'une autre planète.

— Un article paru dans la presse locale fait état d'événements étranges survenus dans un pavillon de banlieue dit le Bateleur: plusieurs ouvriers seraient devenus fous au cours de sa construction.

— Une revue d'architecture salue la conception du pavillon comme une révolution dans l'art de la construction. On y trouve des pièces dont l'architecture met en valeur les quatre éléments: une grande salle de bains pour l'eau, une grande véranda pour l'air, etc.

- La gendarmerie (jet de Piston uniquement). Elle a gardé trace de l'agression d'un ouvrier du chantier par un énorme chien que le malheureux affirme avoir vu avec deux têtes. L'affaire fut transmise au département psychiatrie de l'hôpital de la ville.

- L'hôpital (jet de Piston, Baratin, Corruption ou Eloquence). L'ouvrier en question est toujours interné et les Nephilim peuvent l'approcher par la ruse ou la bonne foi. Le malheureux ne cesse de répéter qu'il a vu un chien à deux têtes qui crachait du feu. Il décrira sommairement les habitants du pavillon comme d'étranges lunatiques qui élèvent des monstres.



666

C'est une société ultrasecrète constituée de Nephilim et d'humains, dont le but est de provoquer l'Apocalypse, de trouver l'Armageddon. 666 est dirigée par un Nephilim extrêmement puissant qui se fait appeler la Bête, le Dévoreur ou le Grand Dragon, et qui pense être la réincarnation de la Bête de l'Apocalypse, décrite dans la Bible par saint Jean. Il passe son temps à faire collecter des informations sur ce mythe et à en préparer l'exécution. Il fait faire des rituels magiques étranges et très puissants à des Nephilim qu'il a convertis. Il recrute des humains à concurrence du nombre exact d'Élus que prédit la Bible. Ces Élus seront les seuls à échapper à la mort et à la destruction du monde. La Bête est un Nephilim tyrannique dont l'un des buts est de devenir le gardien de la Terre, le grand prophète. Il s'appuie sur tous les mythes millénaristes. Les membres de sa société secrète lui sont particulièrement dévoués.

666 est considérée comme maudite par l'ensemble des Nephilim.

Le vol de la stase

Une fois les renseignements réunis sur les Serviteurs, les Nephilim vont devoir s'emparer de la stase recherchée. Celle-ci est en fait celle d'un autre Nephilim, protégé par les Serviteurs...

L'entrée du pavillon n'est pas gardée, mais l'accès en est interdit par un mur de 3 mètres de haut. A tout moment, il y a 1d4 personnes (voir Les personnages, ce sont des Serviteurs types) dans le pavillon, plus Anastasia Bilna, qui dirige les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Les deux Nephilim abrités par la société secrète sont temporairement absents.

La stase se trouve dans la pièce qui abrite le Nephilim de l'Eau, Hypérior. Elle correspond à la description qu'Aquilon en a faite, et trône au centre d'une gigantesque baignoire, sur un piédestal de marbre. Elle est protégée par une alarme qui avertit un garde au sous-sol dès que quiconque tente d'ouvrir la porte (de façon physique ou magique).

Aussitôt averti, le garde appellera du renfort et tentera de neutraliser les intrus. Un combat peut s'ensuivre. Les gardes penseront que les voleurs sont les membres d'une société secrète qui cherche à utiliser les stases des Nephilim pour en faire des homoncules. Ils ne perdront donc pas de temps à discuter. Si les Nephilim utilisent la magie, les Serviteurs seront impressionnés, et se replieront pour empêcher toute évasion. Ils les attendront à la sortie du pavillon avec les plus grosses armes dont ils disposent, à savoir des pistolets.

Les Nephilim auront le plus grand mal à convaincre les gardes de cesser le combat. Le quiproquo qui les oppose sera difficile à résoudre. Seule l'intervention d'Anastasia pourrait mettre fin aux hostilités. Si les Nephilim poursuivent le combat, les gardes tenteront de les arrêter, mais se replieront dès qu'ils sentiront leurs vies menacées.

Le retour

Une fois la stase en leur possession, les Nephilim peuvent se rendre au rendez-vous fixé par Aquilon, dans la piscine désaffectée.

Après avoir franchi l'entrée et l'escalier, les Nephilim ne voient personne autour du bassin. En revanche, grâce à un jet

d'Observer, ils peuvent remarquer dans l'eau du bassin une forme sombre et mouvante, impossible à identifier précisément. Avec un jet d'Observer à demi-pourcentage, ils peuvent apercevoir au fond de la piscine, un grand pentacle.

Après quelques secondes, la voix caverneuse et grondante d'Aquilon se fait entendre. Sa silhouette éminemment reconnaissable de Triton se découpe soudain en haut du plongeoir.

Il les accueille avec force remerciements (un jet de Psychologie permet de discerner l'impatience et la peur dans ses propos). Il annonce qu'il est désormais sauvé et leur montre le gros livre qu'il tient à la main.

Il leur explique alors qu'il désire, pour les remercier dignement, sceller leur amitié nouvelle par ce qu'il appelle un «pacte des stases». D'après lui, ce rituel de kabbale invoque une créature qui lie les possesseurs des stases au centre du pentacle par un serment de fidélité et d'amitié. Il leur demande alors de faire glisser «sa» stase et les cinq leurs au centre du pentacle tracé au fond de la piscine.

• Si les personnages acceptent, Aquilon entame un rituel de kabbale qui lui permet de récupérer les points de Ka des stases. Les Nephilim sentiront les points de Ka de leurs stases diminuer rapidement (1 point dans chaque Ka-élément par tour). Aquilon hurle alors: «Gloire à la Bête 666, vecteur de l'Apocalypse à venir, pour la gloire des Nephilim. La destruction du monde s'approche grâce à vous et à la stase d'Hypérior.»

• Si les personnages refusent, Aquilon menace de les détruire. Il se dit puissant kabbaliste capable d'invoquer un archange de l'Apocalypse. S'ils persistent, il engage le combat grâce à ses sorts de kabbale, particulièrement grâce à celui du livre qu'il leur avait promis (les Tarshishim grimaçants). Il hurlera: «Maudits soyez-vous, traîtres! L'Apocalypse triomphera sans vous. La Bête 666 est le plus puissant des Nephilim. La stase de ce malheureux Hypérior m'aurait permis de toucher du doigt la fin du monde.»

Epilogue

Lorsqu'il se sentira personnellement menacé par les Nephilim, il sautera dans la piscine, rejoindra la créature mystérieuse qui nage dans l'eau croupie, et disparaîtra dans un tourbillon qui videra la piscine par un trou qui se refermera sur lui. Il a utilisé un très puissant sort d'alchimie, qui lui fut enseigné par Hypérior. Il laissera derrière lui le livre qu'il tenait en main: Les mystères de Poséïdon.

Les personnages comprendront peut-être alors (si ce n'est déjà fait) que la stase qu'ils ont dérobée est en fait celle d'un autre Nephilim, Hypérior, qui n'appréciera sûrement pas son vol et les risques qu'elle a couru.

Parmi les suites possibles du scénario, on peut imaginer:

• La rencontre avec Hypérior. Les Nephilim devront convaincre ce puissant Ondin qu'ils se sont fait rouler. Une alliance objective est alors possible contre Aquilon.

• Un nouveau contact avec les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Les Nephilim peuvent comprendre (si ce n'est déjà fait) que cette société secrète est en fait de leur côté et pourra elle aussi les aider à retrouver Aquilon.

Quelques conseils au meneur de jeu

Ce scénario vous permet de faire jouer un éveil et une incarnation. Prenez le temps de décrire aux joueurs les sensations oubliées d'un éveil trop rare. Choisissez avec eux leurs simulacres d'incarnation, soit parmi la liste donnée dans le livre de règle pages 62 et 63, soit en laissant vos joueurs les imaginer.

Ce scénario est suffisamment directif pour qu'ils se sentent immédiatement dans le bain. N'hésitez cependant pas à leur permettre de prendre des initiatives, comme par exemple tenter de discuter avec les Serviteurs des Inconnus supérieurs.

Le personnage d'Aquilon peut servir de base à une campagne, ce qui explique sa disparition miraculeuse en fin de scénario. Si vos joueurs sont particulièrement prudents et intuitifs, et que vous ne souhaitez pas réutiliser Aquilon, n'hésitez pas à leur laisser une bonne chance de l'éliminer. Cela leur permettra même de récupérer la stase d'Hypérior, ce qui débouche sur un autre scénario: la rencontre avec l'Ondin.



Les personnages

AQUILON

Nephilim de l'Eau

Ka: 25

FOR: 8

CONS: 13

INT: 20

DEX: 25

CHA: 19

Métamorphe: Triton

Aspect	Métamorphose	Points
Tête	avec ouïes	4
Mains	palmées	5
Peau	écailleuse	5
Odeur	de vase	1
Voix	caverneuse	10

Ka-éléments

Feu: 5

Air: 15

Terre: 10

Eau: 25

Lune: 20

Mod dommages: -1d4

Actions: 5

PdV: 13

Simulacre: Mathieu Herouard

Age: 35 ans

NS: 18

Opportunité: 54%

EDU: 20

Culture XXe siècle: 60%

Profession: océanographe

Famille: POT 8

Physique: mince, chauve, traits tirés, visage anguleux commençant à s'épaissir sous l'effet des métamorphoses, cape de velours vert sombre.

Compétences occultes: Basse-magie 50%, Sceaux 90%, Pentacles 30%, Œuvre au noir 60%.

Principaux sorts

- Sorcellerie: Rendre liquide, Survie pélagique.
- Kabbale: Les fleurs de jade mystères des forêts sombres; Les Kerubim, habitants agiles des demeures de crépuscule; Les gardiens des puits de Pharpha; Les Tarshishim grimaçants, dévoués dans les profondeurs abyssales.

Principales compétences: Nager 60%/90%, Harpon 40%, Canne-épée 60%, Esquive 50%, Baratin 60%, Dissimulation 70%, Déplacement silencieux 80%, Kabbale 60%, Sorcellerie 50%, Connaissance de l'Apocalypse 50%, Connaissance de l'arcane 1 le Bateleur 30%, Culture crétoise en -1500 20%, Culture des Caraïbes au XVIIe siècle 20%, Culture de Londres 1890 20%.

Description. Aquilon est intelligent, machiavélique, excellent dans l'art de se faire passer pour un «mou», mais révélant une volonté de fer. Rien ni personne ne peut le détourner de ses buts. Il est membre d'une société secrète de Nephilim, nommée 666, qui pense que l'avenir des Nephilim ne passe que par l'Apocalypse, prévue avant la fin du siècle. Il est obnubilé par l'Apocalypse et sa vie est toute entière consacré à la préparation de ce qu'il considère comme la victoire finale des Nephilim.

Pour se couvrir, il a choisi depuis peu de devenir membre de l'arcane le Bateleur. Il a ainsi pu obtenir la protection de la société secrètes des Serviteurs des Inconnus supérieurs.

Possessions. Un vieux navire échoué sur la côte (la plus proche du lieu du scénario), dont il a fait son quartier général, et où il entrepose toutes ses possessions occultes (livres de sorts, focus, etc.).

Les Serviteurs des Inconnus supérieurs

C'est une petite société secrète d'humains qui connaissent l'existence des Nephilim grâce à l'arcane 1 le Bateleur.

Les Serviteurs font partie des très rares groupes humains qui ont choisi d'aider les Nephilim. Ils les aident et les protègent des autres sociétés secrètes, en échange de connaissances occultes et de services magiques. Ses membres sont les ennemis jurés des templiers réformés, petite obédience de l'arcane du Bâton. Ses membres sont recrutés parmi le milieu hospitalier et l'aide sociale.

La société compte douze membres. Ses structures sont lâches: elle est organisée en trois cercles initiatiques: les pages, les servants et les échansons. Il y a actuellement huit pages, trois servants et un échanson qui dirige l'ensemble. Leur signe de reconnaissance est un médaillon gravé d'un cratère (une coupe) grec. L'échanson, Anastasia Bilna est une femme de grande taille et de grande classe, d'origine russe, toujours vêtue impeccablement. Elle dirige les Serviteurs avec tact et gentillesse. Très romantique, elle est amoureuse d'un des Nephilim de l'arcane le Bateleur.

Les Serviteurs sont chargés de la protection de deux Nephilim. Un troisième membre de l'arcane le Bateleur, le Nephilim Aquilon, est récemment venu demander asile aux Serviteurs, qui le lui ont accordé sans réticence.

Un Serviteur type

FOR: 12

CONS: 11

INT: 15

DEX: 16

CHA: 10

Ka-soleil: 9

Mod dommages: 0

Actions: 4

PdV: 11

Compétences: Chants mystiques 40%, Courir 50%, Corps à corps 40%, Esquive 30%, S'informer 60%, Dissimulation 60%, Connaissance des Nephilim 30%, Astrologie 50%, Sorcellerie 30%, Observer 60%, Adaptation 80%.

Armes	Att.	Dom.	muni.	cad	moy	lon
Pistolet	32	30%		1d8	7	2
20m	40m					

La créature qui nage au fond de la piscine

FOR: 35

CONS: 20

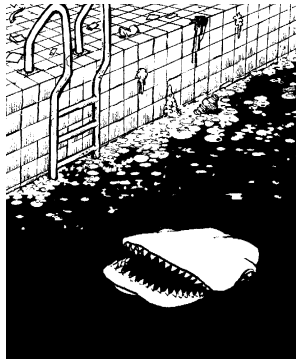
INT: 15

DEX: 15

PdV: 20

Actions: 4

Armes	Att.	Dom.
Dents	50%	3d6+2d6
Queue	25%	1d10+2d6



Les décors

La ville

L'action se déroule dans une ville moyenne de province, ayant eu un passé gallo-romain (exemples: Auxerre, Reims, Arles, Senlis, Périgueux, Rouen). Les potentiels de la ville sont les suivants:

POT de soins 14

POT de sûreté 13

POT de curiosité 9

POT d'information occulte 6

Les thermes

Après de longues recherches occultes, Aquilon a réussi à trouver des vestiges en très mauvais état de thermes gallo-romains. Ces thermes sont à moitié inondés par le réseau d'égouts de la ville. Ils se situent sous une grande place publique. Aquilon a placé ses quartiers dans l'ancienne hypocauste des thermes. C'est de là qu'il éveillera les Nephilim et qu'il les informera de ses intentions. C'est une grande salle, faiblement éclairée par des lampes de sûreté rougeâtres. Le sol est composé de blocs de pierre rectangulaires régulièrement disposés, formant une sorte de damier. A l'origine, ces blocs soutenaient le dallage de la salle et permettaient le passage de l'air chaud du système de chauffage. Aujourd'hui, le dallage a disparu et la salle est inondée sur 40cm. Les blocs de pierre apparaissent donc comme des petits îlots.

Le pavillon «le Bateleur»

Situé en périphérie de la ville, ce grand pavillon abrite la société secrète des Serviteurs des Inconnus supérieurs. C'est aussi la demeure d'Anastasia Bilna. Le pavillon compte deux étages, une cave et un grand grenier. Il est entouré d'un petit jardin impeccablement entretenu. Les Serviteurs ont aménagé cinq pièces, prévoyant à terme d'héberger d'autres Nephilim. Chacune est influencée par un Ka-élément:

- Le grenier est divisé en deux pièces: la première, munie d'un toit de verre et de cellules photoélectriques qui la chauffe en permanence à 40°C, est réservée aux Nephilim du Feu. L'autre moitié possède une grande véranda à l'air libre et de nombreux ventilateurs, pour le plus grand confort des Nephilim de l'Air.
- La cave est aménagée pour les Nephilim de la Terre. En effet, le sol est resté en terre battue. De nombreux végétaux et animaux y vivent.
- Une des deux salles de bain possède une vaste baignoire en forme de coquille Saint-Jacques, équipée d'un appareillage complexe de bain à remous et d'un simulateur de vagues.
- A l'arrière du jardin se trouve une pyramide aux formes étranges et mal définies destinée à héberger les Nephilim de la Lune.

La piscine

Située dans un quartier défavorisé de la ville, c'est une ancienne piscine municipale désaffectée depuis vingt ans. Le bâtiment qui l'abrite tombe en ruine. L'entrée, au milieu de ce qui est aujourd'hui un terrain vague, est envahie de végétation. Après être passé par les douches et avoir emprunté un escalier partiellement brisé, on accède au bassin proprement dit. Celui-ci est relativement bien conservé. Une eau sombre et stagnante l'emplit sur 2 mètres de profondeur. On peut y distinguer des poissons et des insectes. Un grand plongeur de 10 mètres surplombe cette lugubre vision.

Les accessoires

La stase d'Hypérior

C'est une gargouille médiévale, à l'image d'un monstre marin. Elle possède une tête de poisson aux yeux globuleux et un corps de crapaud difforme. Elle mesure 1, 20m et pèse 60kg (POT 14 pour la soulever).

Ka de Feu: 5

Ka d'Air: 8

Ka de Terre: 14

Ka d'Eau: 18

Ka de Lune: 6

Le livre d'Aquilon

Les mystères de Poséïdon (Langue: français)

C'est un focus de kabbale qui contient trois invocations: deux du premier cercle (Les voix invocantes du désert lumineux, avec un seuil de 15%; Adonai, les matières premières de la création, et grand Graal d'émeraude, avec un seuil de 60%) et un du deuxième cercle (Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales).

Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales

Cercle: pentacle

Ka-élément: Eau

Focus: Les mystères de Poséïdon

Langue: français

Seuil: 20%

Contrat: 18

Rupture: incompréhension (attaque tout, objets et êtres vivants, dans le rayon de portée du sort)

Durée: 1 minute

Portée: 100 mètres

Autonomie: guidée

Description: cette invocation fait apparaître un groupe inséparable de vingt-deux horribles petites créatures bleu-vert phosphorescent, ventripotentes, aux nageoires griffues, ressemblant de loin à des poissons. Elles s'agitent en tous sens et se jettent, sur l'ordre du kabbaliste, sur la victime désignée par lui. Ce groupe a 60% de chance de toucher et inflige 2d6 de dommages. Il peut attaquer deux fois par tour, et possède deux actions. Il ne peut être détruit que par les dommages magiques (voir l'ajout aux règles dans L'épreuve du Feu p. 32-34).

Fabrice Lamidey et Frédéric Weil

illustration: Rolland Barthélémy

