

## **Scénario Nephilim**

### **“Rude Awakening” – “Réveil Brutal”**

#### **Contexte**

L’Arcane de la Papesse dispose dans la région de Mons d’une antenne de petite taille, dirigée par un Onirim du nom de Laskam. Laskam a pour simulacre un vieux médecin de campagne du nom de Arnaud Pelletier. Il possède une belle maison où se tenaient les réunions de l’antenne locale et qui a la particularité d’abriter un Nexus, juste dans la cave. C’est d’ailleurs autour de cette cave, ancienne caverne néolithique, que fut construite la maison. Le secret est bien gardé, mais lorsque Laskam a trouvé les Stases des PJs dans un musée de la région (celui de Mariemont), il a demandé à un émissaire français, Phaistos, de Lille, de venir l’assister lors de la libération des Nephilim.

Guillaume Bolland, l’émissaire français, simulacre de l’Eolim Phaistos, a été suivi à son insu par un petit groupe de vandales financés par les Rose+Croix et originaires de Lille. Leur mission était de suivre Bolland et de rapporter ses faits et gestes, mais ils ont pris la liberté d’aller plus loin et ont pénétré dans le manoir, tuant ses trois occupants à l’exception du vieux Pelletier, blessé par un poignard d’Orichalque et condamné, mais encore vivant... Celui-ci a juste le temps de placer les Stases des personnages à la cave, juste dans le Nexus, et d’assister à l’Incarnation des Nephilim dans les corps des quatre vandales, perturbés par un sortilège de Mange Mémoire et amenés dans la cave.

#### **Trois morts, quatre naissances...**

Lorsque les personnages s’incarnent, la première chose qu’ils voient est le corps d’Arnaud, glissant doucement sur le sol baigné de sang de la cave... Il aura toutefois eu le temps d’enregistrer un message sur l’ordinateur qui se trouve en face de lui, sur un petit bureau métallique. Les PJs, même fraîchement éveillés, ne devraient pas avoir trop de mal à lancer le son, l’écran proposant « APPUYER SUR LA TOUCHE ENTREEE ».

Dans ce fichier, Arnaud Pelletier a enregistré quelques mots d’une voix faible, ne sachant pas s’il aurait le temps d’exposer la situation aux PJs.

« C’est en visitant la réserve précieuse du musée de Mariemont que j’ai pu mettre la main sur vos Stases. En vision-Ka, il était évident que vous étiez des Nephilim emprisonnés. J’aurais souhaité que votre réveil soit moins brutal et que je puisse vous accueillir en bonne et due forme, mais les circonstances en voulurent autrement. Je m’appelle Laskam et je suis un Onirim. J’appartiens à la Papesse, l’Arcane II. Si vous ne savez pas de quoi je parle, sachez que nous sommes amis. Cette antenne locale n’est pas très importante, mais la cave de cette maison est bâtie sur un Nexus, ce qui m’a permis de vous libérer. Il semble que des voyoux aux ordres de la Rose+Croix aient suivi l’un de mes invités, Phaistos, un Eolim. Il venait de la ville de Lille, en France. Si je suis mort lorsque vous entendez ce message, je vous conseille de vous rendre à Spa, dans un manoir sis rue de la Tourbe, n°16. C’est là que la Papesse a son centre dans ce pays. Ah, nous sommes le 23 mai 2010... N’hésitez pas à prendre ce que vous voulez dans cette maison. Je n’en aurai plus besoin. Ah, fouillez dans la mémoire de vos hôtes... Sans doute y trouverez-vous des informations utiles qu’il vous faudra révéler à nos amis de l’Arcane II. Bonne chance ! »

## **Fouiller la maison**

Dans la maison, les PJs trouveront quelques livres ésotériques, mais rien qu'ils ne savent déjà, à l'exception de trois focus contenant des sorts. La Stase de Laskam était un petit collier de perles qu'il portait sur lui et qui s'est brisé sous le coup de poignard d'Orichalque. Celle de Phaistos était un morceau de jade taillé, d'origine orientale. Elle est intacte, mais malgré une résistance homérique (le corps est criblé de balles), Phaistos a été frappé par l'Orichalque et son Pentacle s'est fondu dans les champs magiques. Les Nephilim qui passent en vision Ka dans la pièce où se trouve le corps peuvent remarquer que plusieurs sorts ont été lancés ici, mais ils sont trop puissants pour eux. Le dernier occupant de la maison était Marthe, la femme d'Arnaud Pelletier. Une humaine qui avait appris à composer avec la nouvelle personnalité de son mari. Elle a été tuée par balles. La maison de Pelletier étant isolée, les coups de feu n'ont pas été entendus. Ils trouveront aussi deux pistolets mais un seul chargeur complet (il reste 1D4 balles dans chaque pistolet). Aux murs, des épées d'apparat sont suspendues. Elles font mal, mais ne tranchent pas (-10% pour toucher, DOM 1 POT 10 PAR 1).

Les PJs peuvent fouiller dans la mémoire de leurs hôtes et ainsi recueillir quelques infos précieuses. Outre leur identité, leurs éventuelles attaches, ils savent que leur commanditaire les a contactés par téléphone (en tout cas l'un d'eux) et s'est ensuite présenté à eux dans un café de Lille, le Cloître, dans un quartier pauvre. Il leur a demandé de suivre un dénommé Guillaume Bolland, dont il savait qu'il se rendait en Belgique. Il leur a donné son adresse (qui figure d'ailleurs dans son portefeuille).

## **Et maintenant ?**

Maintenant, les PJs peuvent passer un peu de temps à comprendre ce qui se passe et à se renseigner sur leur époque. Ils peuvent aussi réfléchir à leur avenir... Se rendre à Spa semble être la meilleure idée, surtout pour ceux qui connaissent la Papesse ou qui en auraient déjà été membres autrefois. Sinon, bien entendu, reste la piste de Lille et des Rose+Croix avec le café du rendez-vous, mais cela peut se révéler dangereux.

Il faut laisser les PJs se débrouiller... Sauront-ils s'adapter aussi vite à la situation ? Depuis quand n'ont-ils plus été incarnés ? Il leur faudra se déplacer, trouver un moyen de locomotion, comprendre leur environnement direct sans guide. Et en plus, ils savent que le monde est dangereux et que des gens de mauvaise vie peuvent reconnaître en eux des voyoux... Fort heureusement, ils n'ont pas de casier judiciaire. Mais ça, ils ne le savent pas. Bref, réjouissez-vous des perspectives de narration...

## **La Papesse**

Arrivés à l'adresse indiquée, rue de la Tourbe, n°16 à Spa, les personnages trouvent un manoir isolé, entouré d'une propriété comprenant un petit bois et plusieurs fontaines et statues. Dans le voisinage (aucune maison à moins de deux cent mètres), on appelle cet endroit : « le petit Versailles » et on l'attribue à une riche famille d'origine française, les Sténier. Les propriétaires reçoivent très souvent des individus étranges et on suppose qu'il doit s'agir de l'un des ces groupes de capitalistes de haut vol qui atterrissent souvent dans la région.

Les personnages ne seront pas reçus à moins de bien soigner leur présentation. Un parlophone électronique est installé à l'entrée et un garde flanqué de deux molosses parcourt le parc aussi

souvent que possible. Des caméras de surveillance sont braquées sur toutes les entrées de la propriété et leur image est scrutée par un autre garde qui se tient dans la salle de contrôle à l'intérieur du manoir. C'est l'un des repaires de l'Arcane II, la Papesse. Au final, les personnages seront évidemment reçus, mais faites-les lanterner un peu, pour voir.

Ils seront reçus par une vieille femme, Léna Sténier, et un homme, Jean-Baptiste Sténier. Ce sont en fait deux Nephilim. Léna est une Phaerim et Jean-Baptiste, un Pyrim. Ils sont visiblement très puissants (Ka à plus de 50). Ils écouteront attentivement l'histoire des personnages et leur demanderont de revenir les voir le lendemain soir (le temps qu'ils vérifient les faits à Mons et qu'ils fassent le nécessaire pour éviter qu'une enquête soit menée). Au rendez-vous suivant, ils recevront les personnages avec moins de cérémonie et plus d'empathie. Ils leur exposeront les buts et services de la Papesse et leur proposeront de rejoindre leur Arcane en respectant les règles, bien entendu. Les personnages ont tout intérêt à accepter. On leur permettra de séjourner le temps qu'ils voudront dans le manoir (il y a une dizaine de chambres d'hôtes), en tout cas, le temps de se faire une vie à cette époque. Après quelques jours, Jean-Baptiste Sténier les convoquera dans son bureau.

Il leur exposera la situation. Après avoir bien réfléchi, il leur dira que le fait de s'être incarnés dans des membres de la Rose+Croix est une chance dont il faut tirer parti. Bien entendu, il ne leur demandera pas d'infiltrer la société secrète, car ils ne sont pas encore assez puissants et seraient de toute façon remarqués avant d'en apprendre long. Il leur propose en tout cas de se rendre à Lille et de remonter la piste d'un certain Vincent Primus. Cela fait longtemps que la Papesse sait que ce notable de la Rose+Croix est un peu la tête brûlée du groupe et en constitue de ce fait un point faible. La mission des personnages, pour gagner leur place au sein de l'Arcane, sera de remonter la piste de Primus et de savoir sur quoi il travaille actuellement. De forts soupçons pèsent sur sa participation au vol d'une pierre précieuse appelée la Larme des Déchus. Un nom qui a attiré l'attention de la Papesse.

## **La Larme**

La Larme a été volée à un antiquaire parfaitement humain mais devait figurer sur le catalogue d'une vente aux enchères à Bruxelles et la Papesse comptait se l'approprier pour étudier ses potentialités magiques. L'antiquaire, Quentin Watrin, habite Lille. La police a reçu la plainte mais ne semble pas considérer cette affaire comme prioritaire.

On ne sait pas exactement quels sont les pouvoirs de cette pierre, mais plusieurs sources occultes la prétendent magique. Cela vaut donc la peine de s'y intéresser.

## **Vincent Primus**

Vincent Primus est issu d'une famille bourgeoise ayant fait fortune dans l'import/export de denrées alimentaires. L'industrie appartient à ses parents et sa jeunesse, Vincent l'a passée à étudier la religion et les mythes anciens. On pensait qu'il deviendrait prêtre, mais s'est finalement rabattu sur une vocation plus active. Il a rejoint les Rose+Croix voilà sept ans et a rapidement gravi les échelons, grâce surtout à de généreux dons à l'ordre. On lui a confié la cellule lilloise, une des moins riches et des moins actives, en récompense de ses donations et pour l'écarter de projets délicats plus ambitieux. On se méfie de lui. C'est aujourd'hui un homme d'une trentaine d'années, hautain, querelleur et violent. Plutôt beau gosse, il plaît aux femmes et possède un Ka Solaire élevé (29). Il dépense presque autant d'argent qu'il en gagne et il en gagne beaucoup.

Il a certes œuvré à redresser la situation de la cellule des Rose+Croix à Lille mais en a fait une sorte de gang de voyous. Une trentaine de membres s'y adonnent à des actes illicites, principalement le vol d'œuvres d'art et les trafics en tous genres. Primus pense que s'il met la main sur assez d'artefacts magiques, il pourra encore progresser dans la hiérarchie du culte et peut-être même prétendre à plus encore... Bref, c'est un méchant qui veut devenir le maître du monde.

Il a fait dérober la Larme des Déchus avant qu'elle n'embarque pour Bruxelles. Il sait qu'elle est magique, car elle figurait dans un grimoire emprunté à la bibliothèque de l'ordre et qu'il l'a reconnue sur le catalogue de la vente aux enchères. C'est par ailleurs lui qui a fait suivre l'émissaire de la Papesse français jusque chez Pelletier. Il n'est pas au courant de la suite des événements car ses sbires n'ont pas pu faire leur rapport (et pour cause). C'est pour lui une affaire secondaire. Son attention est focalisée sur la Larme.

### La légende de la Larme des Déchus



Il est dit qu'une pierre s'est constituée de Ka Lune Noire lors de la chute de l'empire saurien et qu'elle a volé en éclat, se dispersant aux quatre coins du monde. Ses fragments se sont enfoncés sous les flots, ont été ensevelis sous la lave et furent écrasés sous la roche. Exceptionnellement, dans l'histoire occulte, l'un de ces fragments refait surface et disparaît aussi soudainement qu'il est apparu. Les propriétés de la Larme sont méconnues, mais il est dit qu'elle peut absorber les autres Ka-Éléments, avec une préférence pour le Feu, la Terre, l'Air, l'Eau et la Lune, dans cet ordre. C'est donc une véritable arme contre les Nephilim que les ennemis des Déchus viennent de voler. Primus a eu vent de cette propriété, mais aussi de la façon dont il convient d'activer la pierre, car son pouvoir n'est pas automatique.

Pour activer la Larme, il convient de la placer en un lieu bien précis, un Plexus d'Eau et de Lune. Et il se trouve qu'il en est un particulièrement puissant à Aigues-Mortes, dans le sud de la France, entre Nîmes et Montpellier

(<http://fr.wikipedia.org/wiki/Aigues-Mortes>). Il se trouve dans la Tour Matafère, construite par Charlemagne en 791. La tour fut détruite et la Tour de Constance fut bâtie sur ses fondations en 1242 par Saint Louis. C'est d'ailleurs là que la pierre aurait été trouvée, lors des travaux de rénovation de 2007. Les sous-sols de la tour sont restés les mêmes qu'au 8<sup>e</sup> siècle et un passage secret n'a pas encore été découvert. C'est sur ce passage secret que Primus travaille en ce moment, escomptant bien l'ouvrir et ainsi réanimer la pierre pour s'en servir.

### L'enquête à Lille

S'ils acceptent la mission, les personnages vont prendre la direction de Lille et tenter de mettre la main sur Vincent Primus. Que savent-ils ? Qu'un antiquaire a été cambriolé, probablement par la bande de Primus. Il s'appelle Quentin Watrin et tient une boutique rue

Colbert « Wattrin Antiquités ». Ils savent aussi que leurs Simulacres ont été engagés par Primus dans un café appelé « le Cloître », rue Brûle-Maison.

Chez Wattrin, le vieil homme, visiblement amateur d'occulte mais sans véritable Sapience, a déjà tout dit à la police mais s'étonne du fait que la « bleusaille » n'en fasse pas grand cas. Il soupçonne que la Larme dispose de pouvoirs ésotériques, mais sans savoir lesquels. Il pense que c'est peut-être la pierre philosophale, qui garantit la vie éternelle à qui la détient et en perce les secrets. Du vol, il ne peut pas dire grand chose, si ce n'est que deux hommes encapuchonnés se sont présentés un soir et lui ont demandé, arme au poing, de leur remettre la pierre. Ils parlaient français avec un léger accent du sud, étaient grands et costauds. Ils n'ont rien emporté d'autre, malgré la valeur des objets exposés. Wattrin comptait se rendre à Bruxelles pour vendre l'objet et en tirer un bon prix, car si ses affaires marchent moyennement bien, il ne dispose pas de la somme suffisante pour se payer la maison de ses rêves, à Villeneuve d'Ascq. La vente de la Larme lui aurait rapporté quelque chose comme 120.000 euros, selon lui. La mise à prix était de 50.000. Wattrin estime que seuls des amateurs d'occulte pourraient voler la pierre, car elle est cataloguée et ne pourra donc être revendue. Il l'a dit à la police, mais on lui a dit que la magie, ça n'existait pas.

Si les personnages se rendent à la police, ils peuvent rencontrer (sur quel motif ?) l'inspecteur en charge de l'affaire, Nestor Longlet. Nestor est un vieil agent affable et il travaille sérieusement sur le dossier, c'est à dire qu'il attend que la pierre réapparaisse d'elle-même. C'est souvent ce qui se passe dans ce milieu. Il pense que le prix de la pierre est le motif du vol et que, comme il sera impossible de l'écouler, il aura vent de ces vaines tentatives via son réseau d'informateurs dans la pègre. Ou la pierre sera restituée.

Il connaît Vincent Primus de nom, mais ne l'a jamais rencontré. Il n'a pas de casier judiciaire, mais a déjà été arrêté administrativement à l'occasion d'une conduite tapageuse sur la voie publique. Il a payé son amende cash. Il peut par contre donner son adresse via le registre de la population : 158 avenue de l'Europe. Un magnifique duplex.

Au café « le Cloître », les personnages vont rencontrer la faune lilloise. Le bistrot est sale et odorant, fréquenté par des gens à la mine patibulaire ou à la recherche du dernier endroit ouvert pour la nuit. Dans l'arrière salle, des gens jouent à des jeux d'argent, mais le tenancier, Albert, arrose chaque mois l'agent de quartier pour qu'il ferme les yeux. Anciennement, le Cloître était un café petit bourgeois, très catholique, où se rendaient les paroissiens le dimanche après la messe. Il en conserve de nombreux objets de culte décoratifs, couverts de poussière et parfois cassés. L'avantage du lieu est que l'on peut s'y montrer discret grâce aux alcôves s'enfonçant dans les murs et accueillant des tables. Les personnages se souviendront (du moins dans les souvenirs de leurs Simulacres) avoir rencontré ici Vincent Primus. S'ils se renseignent auprès du tenancier, Albert leur répondra qu'il ne connaît personne du nom de Primus. Il ment, évidemment. Si les personnages ne se montrent pas diplomates ou n'avancent pas une bonne raison pour rencontrer Primus (Albert est un allié des Rose+Croix), ils risquent fort de se faire jeter dehors et peut-être même suivre par quelques malandrins envoyés par Albert. Ce qu'Albert sait, c'est que Primus est parti vers le sud. Jessie, la fille d'Albert, a les clés de son appartement et va y relever le courrier. Jessie a une liaison irrégulière avec Primus, mais ça, Albert l'ignore.

### **A l'appartement de Vincent Primus**

Ce très beau duplex sis 158 avenue de l'Europe dispose d'un système de sécurité très performant. Il faut d'abord taper le code d'entrée au rez-de-chaussée (7814) puis celui de l'appartement (6611). Le concierge, monsieur Emile, en a vu d'autres et connaît le numéro de la police par cœur. A l'intérieur, il faut encore désactiver l'alarme (code 1166). L'appart

témoigne de l'aisance financière de Vincent Primus. Tout le matériel hi-fi haut de gamme, des œuvres d'art anciennes et coûteuses, des meubles de caractère... Sa bibliothèque (POT 11) dispose de quelques ouvrages ésotériques sans toutefois compter de grimoire. Il y a par contre quelques manuels relatifs aux sociétés secrètes et à la Rose+Croix en particulier. L'ordinateur de Primus est connecté à Internet via une borne wi-fi. Là aussi, un code d'accès...

Nom d'utilisateur : Primus666

Mot de passe : audacesfortunajuvat

A l'intérieur, il devient aisé de trouver les contacts et les activités de Primus... Un récent échange de mails avec un correspondant vivant à Marseille dévoile le plan de Primus. Il souhaite tester les pouvoirs de la Larme à Aigues-Mortes. Il évoque la Tour de Constance et l'existence d'un souterrain. Le correspondant se trouve être Mathias Traveso, mais il n'y a qu'une adresse mail pour tout contact. Dans son dernier mail, Vincent Primus indique cependant qu'il retrouvera Mathias « sur la Tombe du Croisé ».

En se renseignant dans une bibliothèque ou en s'adressant à un bureau touristique local, les personnages peuvent savoir de quoi il s'agit. Non loin de la Tour Carbonnière, à Aigues-Mortes, sur le chemin qui menait les Croisés au port, fut taillée une lourde dalle de molasse longue de 2,3 mètres et taillée en forme de toit aux pans inclinés. Dessus y furent gravées les armoiries de la famille des Porcelets (une tête de porc coiffée d'un objet inconnu – en fait une représentation de la Larme). Sur les faces latérales de la pierre, on voit des hachoirs. On appelle aussi cette dalle la Tombe des Porcelets.

### **Le chemin vers Aigues-Mortes**

On peut se rendre en train jusque Nîmes ou Montpellier, le voyage prend près de quatre heures. Il faut ensuite parcourir 40 km depuis l'une de ces deux villes pour arriver sur place. En voiture, cela peut prendre plus longtemps en fonction du trafic. Il ne se passera rien de spécial durant le trajet, sauf si les personnages se sont fait des ennemis à Lille.

### **A Aigues-Mortes**

Aigues est une bourgade côtière de 7,000 habitants. Elle est totalement enclavée dans des murailles regroupant quatre tours médiévales rénovées. C'est un site touristique très prisé. Il n'est donc pas difficile de se renseigner sur les différents lieux recherchés. Fort heureusement pour les personnages, ils arriveront hors-saison et de plus, il pleuvra, ce qui réduira le nombre de curieux sur place.

Aigues ne compte qu'une minuscule bibliothèque réservée aux écoliers et d'ailleurs située dans les murs de l'antique établissement à internat. Les archives municipales ont été transférées par manque de place à la préfecture de Nîmes. Bref, il n'y a pas grand chose à faire sur place en dehors de ce que les personnages ont déjà pu apprendre...

A la Tombe du Croisé, les personnages trouveront l'étrange dalle, mais aucun signe magique particulier. Un passage en vision Ka ne révèle d'ailleurs rien d'anormal. Elle se situe par contre en face d'un bar appelé, lui aussi, la Tombe du Croisé. C'est là que Primus et son contact local, Mathias Traveso, se sont rencontrés. Primus a logé chez Traveso et a pénétré de nuit dans la tour depuis trois jours, en ressortant au matin. En fonction du moment de la journée où les personnages arrivent, ils peuvent donc le trouver chez lui ou à la tour. Traveso habite une maison de caractère en plein centre ville, rue des Templiers. Traveso n'est pas un mystique. C'est un voyou introduit dans le milieu du trafic d'œuvres d'art. C'est ainsi que Primus l'a rencontré. Il a fait fortune et s'est un peu retiré des « affaires ». Il reste connu comme un playboy sur le retour et plus d'une femme seule peut savoir où il habite, ainsi que la plupart des tenanciers de débits de boisson des environs. Primus lui a promis un beau

paquet de fric si il l'aidait sur ce coup-là et lui parle d'un « trésor inestimable » caché sous la tour de Constance. Il n'est pas au courant de la nature exacte du trésor.

Vincent Primus, quant à lui, œuvre sous la tour à découvrir le passage secret qui mène au Plexus Lune/Eau, dans les sous-sols. Il a déjà plus ou moins localisé la porte, mais ne parvient pas à l'ouvrir. Les PJs le surprendront sans doute accompagné de Traveso dans la cave de la tour... Le combat sera inévitable.

Primus possède un sabre de cavalerie avec lequel il aime à croire qu'il perpétue la tradition des chevaliers, mais Traveso, lui, ne se sépare pas de son revolver.

Sur le corps de Primus, les personnages trouveront, en plus de la pierre, une note : « Lunel – pêcheurs de lune, aqueduc naturel – simple coïncidence ? »

Grâce à leur vision Ka, les PJs réussiront facilement à trouver la porte et à l'ouvrir. Elle donne sur une volée d'escaliers descendant dans une grotte naturelle. Là, des écrits en latin du moyen âge relatent l'histoire d'un Nephilim appelé Xeimos, qui a mené des études sur la pierre dans ce Nexus mais en a été considérablement affaibli. Il se serait retiré dans les environs, pour y mourir. Il raconte notamment qu'il n'a pas eu le courage de détruire la Larme des Déchus comme il aurait dû le faire. Il espère que ceux qui la retrouveront auront plus de courage... Détruire la pierre semble la meilleure chose à faire, mais c'est aux personnages de décider. Ils peuvent alors rentrer à Spa pour y rendre compte de leur mission ou donner suite au message trouvé sur Primus, évoquant la petite ville de Lunel.

## **Lunel**

Lunel porte ce nom car ses habitants, selon la légende, auraient essayé de se saisir de la lune avec un sac percé. C'est bien entendu faux. Cet endroit s'appelle ainsi car il fut fondé par Xeimos, un Onirim ayant vécu il y a maintenant 600 ans et en état de Kaïba suite à ses expériences sur la Larme des Déchus. Il a tenté, tant bien que mal, de revenir chez lui après sa blessure dans la cave de la tour mais son Simulacre est mort en chemin, au pied d'un arbre. Le Nephilim s'est donc emparé de l'endroit et de l'arbre, le long d'un aqueduc naturel qui intrigue les gens depuis des générations. L'arbre a poussé de façon étrange, rappelant un vieil homme assis et on raconte que les nuits de pleine lune, il pousse des soupirs nostalgiques. Les vieilles personnes qui résident Lunel savent de quel arbre il s'agit...

Se rendre sur place permettra aux personnages qui passent en vision Ka de communiquer vaguement avec Xeimos. Ils ne peuvent plus rien pour lui, son Pentacle se déchirant petit à petit au fil des siècles. Il est encore capable de leur parler en Enochéen dans leurs esprits et leur raconte son expérience, son histoire... Il leur indique également que son grimoire, contenu dans un coffret de plomb, est enterré entre ses racines, là où son Simulacre l'a laissé il y a six siècles... Une belle récompense pour cette fin de partie...