

SCÉNARIO NERHILIM



POUR LES SIÈCLES DES SIÈCLES

*Les guerriers des éléments planétaires sont parmi nous,
le temps de la bataille approche.*

PAR JÉRÔME BAROIS ET NICOLAS DAMOUR

SCÉNARIO NEPHILIM



ΣΥΝΟΨΙΣ

Les 5 joueurs incarnent 5 Nephilim de Ka-éléments différents. Désignés au XVIIème siècle pour prendre part à un combat désormais sans signification, ils devront se préparer à affronter leurs adversaires, un Myste représentant le pouvoir de l'Orichalque, un Rose+Croix représentant le pouvoir du Soleil et un Selenim chargé de Lune Noire. A moins qu'ils ne parviennent à éviter ce combat et à éviter qu'il se reproduise pour les siècles des siècles, comme il est écrit dans les champs magiques...

L'action se déroule pendant le mois astrologique du Soleil, du 23 juillet au 22 août 1999. Le lieu habité le plus proche, à trois ou quatre kilomètres, est Corrençon-en-Vercors, un village de 300 habitants situé à 1100 mètres d'altitude sur la D215, à environ 30 km au sud-ouest de Grenoble et 40 à l'est de Valence, en plein Vercors. Les PJs arrivent sur les lieux une semaine et demie avant, soit le mardi 10 août au soir.

Après être arrivés sur les lieux à cause de visions, les PJs découvrent très rapidement la présence d'une obédience templière (les Chevaliers de la Dernière Apogée) ainsi que d'un Akasha. Par l'intermédiaire d'une créature habitant cet Akasha, ils découvrent le rôle qui est le leur dans le combat, rôle qu'ils ont oublié à cause de leurs séjours en stase. Dès lors, trois possibilités principales s'offrent à eux (même s'il n'est pas inconcevable de combiner les deux premières) :

- ❖ Ils peuvent choisir de mener le combat comme l'on fait leurs prédécesseurs. S'engagera alors pour eux la quête du Ka'Nor, artefact qui seul pourra leur donner une chance de vaincre.
- ❖ Ils peuvent également choisir de tenter d'affaiblir leurs ennemis avant la rencontre, sans toutefois les éliminer car une telle manœuvre serait impitoyablement condamnée par les puissances supérieures responsables à l'origine de ce combat.
- ❖ Ils peuvent enfin tenter de contrer cette "malédiction" qui veut que ce combat se reproduise indéfiniment. Ils devront alors trouver leurs adversaires et, chose difficile, travailler de concert avec eux pour mettre fin à ces luttes sans objet.



SCÉNARIO NEPHILIM



SYNOPSIS	2
CHRONOLOGIE ANTERIEURE.....	4
LE PREMIER COMBAT: 1306.....	4
LE DEUXIEME COMBAT: 1637.....	5
ACTEURS	7
LES PERSONNAGES JOUEURS.....	7
LA CONFRERIE DU PENTACLE	7
LES CHEVALIERS DE LA DERNIERE APOGEE (TEMPLIERS MANTEAUX NOIRS).....	8
LES CHEVALIERS DE LA CROIX PATTEE (TEMPLIERS MANTEAUX BLANCS).....	9
LES ROSE+CROIX	9
LES MYSTES	9
LE SELENIM	10
SCENARIO	11
LA MISE EN PLACE	11
LE CŒUR DU LABYRINTHE	13
LA QUETE DU KA'NOR	13
LA NEUTRALISATION DES ADVERSAIRES	16
LA LEVEE DE LA MALEDICTION	16
LE DENOUEMENT	17
ANNEXES	19
LIEUX DU SCENARIO	19
PNJS DU SCENARIO.....	21
CHRONOLOGIE.....	22
CONJONCTIONS ASTROLOGIQUES	22

Scénario téléchargé sur le site :

www.scenars.net



CHRONOLOGIE ANTÉRIEURE

LE PREMIER COMBAT:

1306

Au début du quatorzième siècle humain, certaines créatures de Daath, la “sephirah interdite”, en marge de l’Arbre de Vie, décidèrent d’étendre leur influence malsaine sur le chemin reliant les deux Sephiroth Tipheret et Kether.

Ce chemin, emprunté par des créatures et des Nephilim puissants, “passe au dessus” de la Sefirah Interdite, abîme de connaissances et source de nombreuses tentations, et les créatures de Daath, telles des sirènes attirant les voyageurs des mondes de Kabbale, avaient pour dessein de faire miroiter le fruit interdit de ces connaissances pour mieux perdre les imprudents.

Elles mirent leurs projets à exécution, mais cela finit par arriver jusqu’aux oreilles d’entités plus puissantes. Ainsi, les Pentarques de Tipheret en eurent-ils connaissance et en référèrent-ils à Ehieh, souverain de Kether (la dernière sephirah). Celui-ci, dans son infinie sagesse, les chargea de régler le problème eux-mêmes.

Afin de s’acquitter de leur tâche, les Pentarques rencontrèrent les puissances de Daath, et convinrent avec elles d’organiser un combat symbolique opposant des effets-dragons des cinq éléments des Nephilim (Feu, Air, Eau, Lune, Terre) aux trois autres (Orichalque, Lune Noire, Soleil). La bataille aurait lieu sur la Terre, un terrain neutre, et le camp vaincu se verrait imposer la volonté du vainqueur.

L’issue du combat ne faisait de doute pour personne : les Cinq allaient triompher. Les entités de Daath avait cependant un plan.

L’intervention d’un Selenim au moment propice pourrait faire pencher la balance dans leur sens.

Sandolphan, pentarque aérien, se douta d’un tel subterfuge et prépara de son côté l’intervention éventuelle de Trilgan, un Nephilim champion de l’Arcane Majeur de la Force.

Comme prévu, Ehrkaïos, le Selenim, appuya le serpent de Lune Noire de toute la puissance de son Ka, ce qui compte tenu de la faiblesse des effets-dragons sur Terre représentait une aide précieuse. Trilgan dut alors intervenir et chevaucha l’effet-dragon de Feu. Il abattit le Selenim, qui se dissipa dans les champs de Lune Noire, soumis aux abominables transformations de l’Entropie et entraînant la défaite du camp qu’il soutenait.

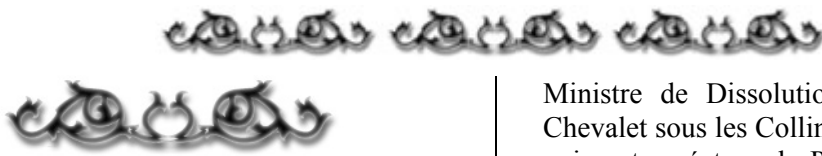
Trilgan commit alors l’irréparable. Emporté par son esprit chevaleresque, il lança un défi aux trois adversaires défaits. Les termes qu’il employa se gravèrent dans les huit champs magiques, qui avaient été préparés par les instigateurs du combat rituel. En effet, l’issue de la bataille devait être consignée à jamais, comme pour rappeler à chacun des deux camps leurs obligations.

Mais à la place du simple nom du camp vainqueur, les mots d’énochéen qui se mêlèrent aux éthers furent les suivants :

“Votre noblesse au combat vous a honorés. Mais vous fûtes desservis par la faiblesse de la Noire Sélène en ce lieu. Ainsi, je ne puis me résoudre à cette victoire, que les éthers m’en soient témoins, nous nous affronterons de nouveau lorsque les astres vous seront favorables.”

Les Pentarques, désormais liés par le serment gravé dans les champs magiques, durent se soumettre. Le combat avait été inutile, il leur faudrait maintenant se préparer à la rencontre suivante... et cacher leur relatif échec à Ehieh.

Le calendrier humain indiquait 1306. Un an plus tard, l’Ordre du Temple subissait, au faite de sa puissance, un revers inattendu dont il ne se remettrait pas avant plusieurs siècles...



LE DEUXIÈME COMBAT:

1637

Un dimanche d'août. Les éthers étaient déchaînés. Sur le lieu même où le combat avait eu lieu quelques siècles plus tôt, les éléments se souvenaient du défi, et le temps de la revanche était venu. L'Arcane Majeur de la Roue de Fortune rapportera plus tard l'apparition d'un Nexus d'une rare puissance, mais ne saura jamais (ou en tous cas, ne le rapportera pas) qu'en même temps le Soleil illuminait de toute sa puissance un champ plein de Lune Noire.

Les sombres souverains de Daath étaient prêts. Leurs champions étaient cette fois au nombre de trois. Romuald de Relangeais, rosicrucien, Imperator du Collège de la Révélation de l'Egrémore Akashique, devait apporter son soutien au dragon d'or. Kaïmos, Myste de l'Occident -Chevaucheur d'Aspic, Hiérogame de l'Eglise Reptilienne d'Apep, Maître Dantesque des Arcanes de l'Obscur, initié du septième crâne- devait apporter le sien au dragon d'Orichalque. Enfin, Rugh'in, Selenim et Ancien du Culte de Lilith, devait assister le dragon maudit. Il existait cependant une différence de taille avec le premier combat dans le sens du mot "soutien" : les champions devaient quitter leur enveloppe corporelle et s'incarner dans les créatures élémentaires.

De leur côté, les Pentarques s'étaient préparés à la confrontation. Cinq Nephilim, représentant les cinq Ka-éléments, devaient eux aussi s'incarner dans les dragons. Trilgan était bien sûr parmi eux. Afin de réaliser un tel exploit, les cinq Déchus durent créer un artefact, aidés en cela par les Pentarques et leurs connaissances des trois sciences occultes. Celui-ci fut consacré aux cinq champs et reçut un Nom : le Ka'Nor.

Le Ka'Nor était une cage assez petite pour être transportée et façonnée dans l'Ambre et le Métal. Le fond en était enduit de Liqueur mêlée de Poudre, et l'intérieur lui-même était saturé de Vapeur. Mais surtout, en cette prison magique était enfermé Eznom Sot'oth,

Ministre de Dissolution, Celui qui meut le Chevalet sous les Collines du Temps qui coule, puissante créature de Pachad. Elle ne pouvait en sortir, retenue par les liens magiques des cinq éléments, et ne devait se libérer que pour les aider à se fondre dans les effets-dragons. C'est du moins ce qu'ils pensaient.

Le jour de la bataille, les Cinq réalisèrent le rituel permettant d'activer le Ka'Nor. Celui-ci se volatilisa, libérant Eznom Sot'oth, qui se précipita sur les pentacles des Nephilim et les disloqua, séparant leurs branches. Stupéfaits, ceux-ci s'attendirent à se dissiper malgré eux dans le Grand Tout, emplis de l'amertume que les effets-dragons ne fussent pas venus. Mais le Destin n'en avait pas fini avec eux, et les Pentarques ouvrirent les portes vers Aresh d'où sortirent les créatures attendues. Les champions, réduits à leur seule branche dominante, s'incarnèrent alors, renforcés par les branches perdues par leurs frères. Ils participeraient ainsi, Ka-élément par Ka-élément, à chacun des effets-dragons. Ceux-ci se tournèrent alors vers leurs trois adversaires.

Rugh'in laissa son imago s'exprimer dans toute son horreur : il se transforma en un monstre d'une noirceur niant toute lumière, à mi-chemin entre le vautour et le serpent, avant de se laisser happer par l'appétit vorace du dragon maudit. Kaïmos, lui, fut enfin libéré de sa torture. Pendant ces longues semaines, il avait dû concentrer son être entier vers ce seul objectif : garder en lui le Giga-Daïmon, ne pas le libérer avant cet instant. Enfin, il le laissa submerger son esprit, et la délivrance fut douleur, la libération, agonie. De Relangeais était préparé. Il ouvrit son sens astral et quitta son corps. Libéré de sa prison de chair, il put boire enfin les éthers du Soleil, magnifiant la puissance de son Ka. Exalté, il se laissa emporter, tel un nouvel Icare, et réalisa trop tard que son essence se consumait dans cette boule rayonnante au cours de l'opération. Sa grimace de douleur se mua bientôt en un rictus de satisfaction de la créature naissante. Les Trois étaient prêts, ils se tournèrent alors vers leurs cinq adversaires.

Le combat s'engagea alors que les champs magiques alentours étaient drainés vers cette accumulation de puissance. Cette fois, les forces des combattants étaient similaires et la bataille fut longue. Trois heures durant les

SCÉNARIO NEPHILIM



décharges de Ka fusèrent, canalisées par la puissance de ces créatures d'outre-terre. Mais le Destin ne sourit pas aux Nephilim et, après cette lutte titanesque, ils durent s'avouer vaincus. Daath avait gagné. Abattus, les Pentarques allaient se résigner à accepter leur défaite, quand Gabriel, pentarque de la Lune, constata avec malice qu'il pouvait ruser et réinterpréter le sens de ces mots d'énochéen encore visibles dans les champs magiques :
"... nous nous affronterons de nouveau lorsque les astres vous seront favorables."

Il déclara alors que cette phrase, scellée dans les champs magiques, devait à nouveau être honorée, car elle ne précisait nullement qu'il n'y aurait que deux affrontements, quels qu'en fussent les résultats. Ainsi l'enjeu fut-il reporté à nouveau pour plusieurs siècles. Michael, pentarque de la Terre, insuffla aux Nephilim le sursaut d'énergie qu'il leur faudrait pour survivre encore quelques heures, afin qu'ils puissent désigner un frère de leur Ka-élément qui leur succéderait.

Le calendrier humain indiquait 1637. Un an plus tard se réalisait l'un des plus grands projets des sociétés secrètes : la naissance du Roi-Soleil.





ACTEURS

LES PERSONNAGES JOUEURS

Les joueurs auront le choix entre les cinq personnages prêtirés fournis avec le scénario. D'autres personnages peuvent convenir, si ces contraintes sont respectées : un Nephilim par élément et au moins un initié à l'aube du troisième cercle de chaque science occulte.

Les cinq personnages choisis seront ceux qui ont été désignés par les Nephilim ayant combattu en 1637. Les PJs ont donc tous été incarnés à cette époque. Aucun d'entre eux n'a cependant le souvenir d'avoir été désigné comme successeur à ce combat. Il est même concevable qu'ils ne se souviennent même pas de cette période d'incarnation, au cas où d'autres PJs que les prêtirés sont utilisés.

Chaque PJ se sera rendu à Corrençon-en-Vercors sous l'impulsion de visions, rêves ou autres, issus d'effets Mnemos, qui l'auront fait se rendre exactement à la clairière où le combat a eu lieu les deux fois précédentes. Ce n'est que petit à petit qu'ils découvriront leur rôle.

Les personnages prêtirés sont :

- ❖ Panmetlos le Phénix, Orphelin et Mage, incarné dans Célimène Boidare
- ❖ Falleos le Sylphe, Orphelin et Kabbaliste, incarné dans Hakim Abdalrhamane
- ❖ Blelma l'Ondine, Orpheline et Mage, incarnée dans Estelle Marenne
- ❖ Rémiiane le Sphinx, Adopté de la Justice et Kabbaliste, incarné dans Édouard Lausanne
- ❖ Dombelle l'Épeire, Adopté de la Maison-Dieu, incarné dans Fabien Trébleau

S'il y a des joueurs débutants à la table, il est conseillé de leur confier plutôt le Pyrim ou l'Hydrim, éventuellement l'Eolim (plus difficile à jouer car Kabbaliste).



LA CONFRÉRIE DU PENTACLE

Cette association de loi 1901 a été créée en 1970 et vise principalement à la conservation de la culture locale. Les deux fondateurs, Élodie et Bertrand Bardand, frère et sœur, avaient voulu se donner les moyens de rechercher plus avant les traces d'une légende du cru qui les avait intrigués. Cette légende est bien sûr liée au combat de 1637. Elle parle de cinq hommes étranges dotés de pouvoirs surnaturels envoyés par Dieu pour jauger la foi des hommes.

En fait, il s'agit des simulacres des précédents combattants, qui, libérés de l'incarnation, ont assisté au combat. Mais le choc de cette libération, associé à ce qu'ils ont vu, a gravement altéré leur équilibre mental. Cela ne s'est pas arrangé quand ils se sont rendu compte qu'ils avaient vieilli de plusieurs dizaines d'années et qu'ils possédaient certains pouvoirs (liés à leur statut de simulacres libérés). Ces pouvoirs, bien que faibles (télépathie limitée, prescience partielle, hypnotisme), ont profondément marqué le curé de l'époque, Jean Desgilas qui a recueilli les malheureux et a conservé des notes.

Ces notes font partie de ce qu'ont retrouvé les Bardand. Le nom de l'association provient uniquement du nombre des simulacres, et n'a aucun rapport direct avec une quelconque connaissance occulte des Bardand.

La confrérie se présente comme une association à but culturel mais en réalité, ses membres cherchent à obtenir les mêmes pouvoirs que les protégés de Desgilas. Ils sont cinq : les deux Bardand, Martial Briot, William Jeumont et Hélène Serpec. Ils n'ont bien entendu pas l'ombre d'une piste.

SCÉNARIO NEPHILIM



ATTITUDE DURANT LE SCÉNARIO

Ils seront naturellement peu enclins à livrer leurs secrets aux PJs. Cette attitude peut cependant être nuancée pour des raisons de timing du scénario.

En effet, les notes du curé Desgilas sont un élément presque indispensable à la fabrication du Ka'Nor. Si les PJs s'engagent sur cette voie et que le temps de jeu manque, la Confrérie du Pentacle se montrera plus coopérative avec eux. Cela sera d'autant plus vrai s'ils leur révèlent la trahison de Briot, ou encore s'ils leur font la démonstration discrète de leurs pouvoirs et leur promettent de leur apprendre.

Quoi qu'il en soit, la Confrérie n'est pas du tout préparée à résister à une attaque violente, et cette solution peut porter ses fruits, même si elle manque très nettement de discrétion. Reste également le cambriolage...



LES CHEVALIERS DE LA DERNIÈRE APOGÉE (TEMPLIERS MANTEAUX NOIRS)

Jacques Pisserac, Chevalier Connétable (deuxième des trois grades de Manteaux Blancs) de l'Ordre des Chevaliers de la Croix Pattée, a au cours des dix dernières années rassemblé des informations parcellaires concernant le combat mystique. Ces informations sont très incomplètes, elles omettent notamment l'enjeu réel dans les mondes de Kabbale.

Toutefois, il a remarqué que la précédente victoire des Nephilim coïncidait avec l'anéantissement de la face visible du Temple (connu chez les Templiers sous le nom de deuxième "aphélie" de leur ordre). Il a également constaté que leur précédente défaite a concordé avec une montée en puissance des sociétés secrètes humaines.

Son objectif est maintenant de mettre hors de combat les nouveaux champions (les détruire ou les capturer) pour ensuite se présenter à ses supérieurs et leur décrire ses hauts faits d'armes.

Pour mener à bien son plan, il a fondé une obédience de premier degré sans en référer à la hiérarchie : l'Ordre des Chevaliers de la Dernière Apogée. Il a par ailleurs récemment dérobé deux épées en orichalque aux Chevaliers de la Croix Pattée, et détient personnellement un médaillon du même métal.

Les Chevaliers de la Dernière Apogée se composent de onze membres spécialisés dans la recherche d'information occulte et ésotérique, les "Chercheurs", et de quinze autres membres combattants, les "Défenseurs", spécialisés dans l'utilisation de techniques non mortelles. Pisserac connaît en effet le danger de la réincarnation des Nephilim, même s'il ne l'a pas révélé à ses subordonnés. Tous sont au grade de Frère, le deuxième des trois grades de Manteau Noir, sauf Pisserac bien entendu.

Il a récemment adoubé un vingt-huitième membre, Martial Briot, membre de la confrérie du Pentacle, au grade d'Écuyer. Il sait donc désormais que ce terme de "Pentacle" ne dissimule rien, mais a des informations de première main sur les activités et éventuelles découvertes de la confrérie.

Pour lui, une histoire décrivant des humains aux pouvoirs bizarres ne peut qu'avoir des rapports avec des Nephilim. L'ensemble de son obédience occupe depuis deux semaines la moitié de l'hôtel-restaurant du Caribou, à Corrençon. Ils se font passer pour un comité d'entreprise en vacances communes.

ATTITUDE DURANT LE SCÉNARIO

Leur objectif est avant tout de nuire aux Nephilim. Les Manteaux Noirs devront donc être présents le plus possible dès l'instant où ils auront pu se préparer. Pendant cette préparation, la moitié des Frères Défenseurs est de sortie pour des exercices physiques tandis que l'autre moitié reste pour garder les chambres et l'équipement, notamment paramilitaire et ésotérique.



Quelle que soit l'attitude des PJs, ceux-ci seront donc particulièrement gênés dans leurs actions (en particulier si elles doivent être discrètes) par l'intervention toujours inopinée de ces Templiers.



LES CHEVALIERS DE LA CROIX PATTÉE (TEMPLIERS MANTEAUX BLANCS)

Il s'agit de l'obédience d'origine de Pisserac, qui n'y occupe qu'un rôle assez subalterne. Cette obédience a des ramifications à travers tout le monde occidental et est assez proche des obédiences Manteaux Rouges (de troisième degré). Les Chevaliers de la Croix Pattée n'ont que faire des plans de Pisserac, ils le soupçonnent cependant du vol des épées.

C'est pour cela que sept Chevaliers de la Croix Pattée du bailliage Francia (la section française de l'obédience) ont été chargés de récupérer les épées volées pour que Pisserac puisse être accusé.

Ces 5 hommes et 2 femmes sont des experts en manipulation et cherchent pour l'instant à trouver des moyens de pression sur certains Chevaliers de la Dernière Apogée pour qu'ils trahissent Pisserac.

Ils logent pour l'instant à Villard-de-Lans, dans le gîte du Goutarou qu'ils ont loué. Ils sont raisonnablement armés mais éviteront le combat tant que cela est possible, préférant retourner les hommes de Pisserac contre lui.

ATTITUDE DURANT LE SCÉNARIO

Ils souhaitent avant tout régler le problème des épées et chercheront par tous les moyens à ne pas se mouiller. Il est donc très improbable que les PJs aient conscience de leur présence autrement que par voies détournées.

Il n'est pas impossible par contre qu'ils les surprennent (ou se fassent surprendre) lors

d'actions discrètes dirigées contre les Chevaliers de la Dernière Apogée.



LES ROSE+CROIX

Ils sont bien plus impliqués dans le côté occulte de l'intrigue. En effet, eux en savent bien plus que les Templiers, dans la mesure où l'un de leurs membres, James Wilhelm, un Imperator du Collège de la Révélation de l'Egrégore Akashique, est appelé à succéder à Romuald de Relangeais.

Leur but principal est d'affaiblir les Nephilim avant le combat. Mais ils ne veulent pas s'attirer le courroux des Pentarques en agissant ouvertement, et ont préféré utiliser les Templiers pour cela. Ce sont donc eux qui ont mis Pisserac sur la piste de cette histoire, semant devant ses pas les indices dont il avait besoin. Depuis que les Chevaliers de la Croix Pattée ont Pisserac dans le collimateur, les R+C espèrent que ce dernier tiendra aussi longtemps que possible.

Ils sont quatre, deux hommes et deux femmes (dont James Wilhelm), à se faire passer pour des touristes logeant au même hôtel que les Chevaliers de la Dernière Apogée, le Caribou.

ATTITUDE DURANT LE SCÉNARIO

A moins que les PJs ne cherchent à les rencontrer et s'en donnent les moyens (cf. la levée de la malédiction), leur présence sera complètement transparente.



LES MYSTES

Ils sont étrangers à ces luttes préliminaires. Leur champion, Barthelemé, Charmeur de Cobra, Hiérogame de l'Eglise Reptilienne d'Apep, Maître Dantesque des Arcanes de l'Obscur, initié du septième crâne, se prépare à pénétrer dans l'Hades pour y chercher, outre des révélations mystiques, le Giga-Daïmon qui combattra.

SCÉNARIO NEPHILIM



ATTITUDE DURANT LE SCÉNARIO

Il ne sera présent que quelques heures avant le dénouement.



LE SELENIM

Tarquan repose dans son royaume pour l'instant, et n'arrivera que la veille du combat. Il n'a de toutes façons aucune chance de se faire repérer par l'une quelconque des autres factions.

ATTITUDE DURANT LE SCÉNARIO

Il ne se manifestera que si les PJs cherchent à le rencontrer pour discuter (cf. la levée de la malédiction).





SCÉNARIO

LA MISE EN PLACE

PRÉAMBULE

Au changement de mois astrologique (le vendredi 23 juillet), les personnages subissent un effet Mnemos : ils se souviennent confusément qu'une mission leur a été confiée peu avant l'époque de la Fronde. Ce sont en effet les cinq Nephilim choisis par les champions qui avaient combattu à l'époque (cf. Chronologie antérieure).

Leur souvenirs ne sont pas très précis (pour tout dire, pas précis du tout). Le Dimanche 8 août, un second effet Mnemos leur indique à tous un lieu (le lieu du combat, bien qu'ils ne le sachent pas).

Ce lieu est une petite clairière dans le massif du Vercors, petite clairière qui existe encore à l'heure actuelle. Jean Desgilas, l'ancien curé de Corrençon, y avait élevé un petit calvaire en souvenir de l'endroit où il avait retrouvé ses cinq protégés.

LE PREMIER JOUR

Mardi 10 août, 18 heures. Les cinq PJs se rencontrent à cet endroit. Une partie de la clairière a récemment été détruite par un incendie, comme cela est parfois le cas dans cette région chaude pendant l'été. Les spectres des troncs calcinés se reflètent dans une mare. Les cinq éléments sont représentés, comme pourra le confirmer un passage en vision-Ka. Chaque PJ dispose de souvenirs parcellaires concernant la bataille, ce sera à eux de discuter pour mettre leurs connaissances en commun.

William Jeumont, un membre de la Confrérie du Pentacle, approche afin de photographier le calvaire, qui n'a été que très récemment mis à jour par l'incendie de forêt. Il est très fier d'avoir découvert la veille ce site évoqué dans les carnets de Desgilas et toute la confrérie est en ébullition.

Jeumont aborde les Nephilim, inquiet : s'agit-il de simples randonneurs ou ont-ils un rapport avec la légende (peut-être cherchent-ils eux aussi à retrouver les pouvoirs des protégés de Desgilas) ? Néanmoins, si les joueurs jouent l'innocence, il leur parlera volontiers de la confrérie, et peut-être même de sa légende préférée.

Mis au courant par leur indicateur (Martial Briot), les Chevaliers de la Dernière Apogée ont dépêché un Frère Défenseur, qui s'est mis à l'affût sur les lieux depuis la veille au soir.

S'il est découvert et qu'on lui demande les raisons de sa présence, il rétorquera qu'il est un pompier venu vérifier qu'il n'y avait pas de nouveau départ de feu possible. Si toutefois les joueurs semblent se méfier de lui, il s'en ira calmement.

Toutefois, au cas où les PJs se montrent violents (ou magiquement persuasifs) et le questionnent, il avouera rapidement tout ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand chose (à part Pisserac, tous les Chevaliers de la Dernière Apogée sont des novices) : il est Templier, il a été chargé de surveiller le site et de faire son rapport au repère de l'obédience, à l'hôtel du Caribou.

Les joueurs chercheront certainement ensuite à se loger. Les hôtels ne manquent pas, à Corrençon, Villard ou même au pied des pistes ou dans des gîtes. Ils seront surveillés par les Chevaliers de la Dernière Apogée.

LA DÉCOUVERTE DES CHEVALIERS DE LA DERNIÈRE APOGÉE

Entre le mardi soir et le mercredi midi, il importe que les PJs prennent conscience de la présence des Manteaux Noirs. Ils peuvent par exemple surprendre des hommes de Pisserac placés en observation.

Quoi qu'il en soit ces derniers éviteront pour l'instant la confrontation dans la mesure du possible. S'ils sont forcés de se battre, ils tenteront plutôt de neutraliser les Nephilim que de les tuer. S'ils venaient à être capturés et interrogés, ils diraient eux aussi le peu qu'ils savent, comme le Templier de la clairière.

SCÉNARIO NEPHILIM



L'AKASHA

Il est formé de la légende colportée par l'abbé Desgilas au XVII^{ème} siècle. Plusieurs accès y mènent : la porte du presbytère, le caveau des cinq simulacres et le calvaire de la clairière. La porte du presbytère est bien entendu fermée dans le monde réel. Cependant, en vision-Ka, elle apparaît comme une arche de Ka-Soleil, sous laquelle les PJs peuvent passer (faculté qui n'est pas accordée aux humains).

Le caveau, situé dans le cimetière de Corrençon, est parfaitement classique : on y entre en descendant quelques marches, les stèles sont alignées sur le côté. Entre deux d'entre elles se trouve une anfractuosité assez large pour y passer la main. En réalité, quiconque (humain ou Nephilim) essaiera se rendra compte qu'il peut y passer son bras en entier puis tout son corps avant de pénétrer dans l'Akasha.

Le calvaire est constitué d'une statue de Jésus sur la croix. A la place de l'inscription habituelle (INRI), se trouve le texte en latin suivant : "Pauvre pécheur, sache te montrer humble, tel la prostituée de Pharisie". Ceci fait référence aux Evangiles (Luc, 7:37-38).

En vision-Ka, ce texte semble porter des traces de Ka-Soleil. Si quelqu'un lave ou baise lui aussi les pieds du Christ crucifié, la base du calvaire s'ouvrira, révélant une porte menant à l'Akasha.

Une fois à l'intérieur, les PJs se trouveront plongés dans un paysage étrange. Au premier plan, un chevalet de torture impeccablement propre sur lequel est attachée une créature décharnée au visage figé dans une grimace de douleur. Aucun son n'en émane. En vision-Ka, des filets de Ka s'écoulent de la créature sur le chevalet et sur le sol, comme si elle était blessée et saignait.

Au loin, des scènes d'une intense violence se déchaînent derrière un rideau d'arbres qui les cachent : des éclairs qui fusent, des hurlements monstrueux de rage et de douleur, des explosions de Ka. La lisière du bois en question se trouve à une centaine de mètres devant les personnages, tandis qu'à leur droite et à leur gauche s'élèvent deux murs

d'obscurité insondable, à 100 mètres environ également.

Si les PJs peuvent approcher du chevalet, ils ne pourront par contre pas s'en éloigner de plus d'une cinquantaine de mètres, distance à partir de laquelle ils auront l'impression que le paysage se déplace en même temps qu'eux.

Sur le torse de la créature a été découpé un carré de peau, transformé en parchemin et ré-épinglé au même endroit. Le texte de ce parchemin est écrit en lettres de Ka sur sa face non visible.

Les guerriers des éléments planétaires sont parmi nous, le temps de la bataille approche.

Au commencement, Daath s'attira l'ire de Tipheret ; Kether les fit plaignants, juges et bourreaux, ainsi le premier combat eut-il lieu et Gaïa, innocente à ces querelles, fut-elle élevée en tribunal.

Nulle sentence ne fut prononcée alors, et le zodiaque tourna de nombreuses fois avant que de nouveau les fils des Éthers et ceux du Soleil ne se combattent pour cette cause étrangère.

Les Cinq furent armés du Ka'Nor, artefact ingénieux perdu depuis, mais cela ne suffit pas et les Trois emportèrent la victoire.

La malédiction restait cependant inchangée : "Ainsi, je ne puis me résoudre à cette victoire, que les éthers m'en soient témoins, nous nous affronterons de nouveau lorsque les astres vous seront favorables.". Même la douceur amère de la défaite fût refusée à leur peuple.

Le temps est venu aujourd'hui de reprendre la bataille sans fin, les Elus se sont éveillés mais leurs ennemis intriguent déjà pour les empêcher d'atteindre l'arène, malgré la Loi dictée par les Puissants eux-mêmes : "Les champions ne devront pas s'anéantir avant le combat."

Méfiance, les Mineures sont plus nombreux qu'il y paraît...

Toute tentative de libération de la créature ne fera que resserrer le chevalet, ajoutant ainsi encore à sa douleur. De même, si les PJs tentent de détacher le parchemin, ils y



parviendront sans problème, mais ils se rendront compte que dessous la chair de la créature est à vif.



LE CŒUR DU LABYRINTHE

Désormais, après la lecture du parchemin, les PJs se trouveront face à trois alternatives, même s'ils ne les identifieront pas forcément toutes les trois. Ces alternatives ne sont d'ailleurs pas obligatoirement exclusives.

La première d'entre elles, la plus évidente, consiste à tenter de reconstituer le Ka'Nor en vue du prochain combat. Cependant, deux autres possibilités peuvent leur venir à l'esprit. Dans la mesure où elles n'apparaissent pas aussi clairement que la première, le MJ est invité à encourager les joueurs qui émettraient des idées en ce sens.

Ces deux autres alternatives sont d'une part la neutralisation des adversaires (ou leur affaiblissement) avant le combat, d'autre part le règlement du problème de fond : si le combat doit avoir lieu, c'est uniquement parce que cela est écrit dans les champs magiques. Les PJs pourront alors tenter de lever cette "malédiction" en travaillant avec leurs adversaires.

Quoi qu'il en soit, quand les Nephilim sortiront de l'Akasha, les Manteaux Noirs les attaqueront s'ils sont assez éloignés de témoins gênants.



LA QUÊTE DU KA'NOR

LA RECHERCHE DE LA FORMULE

Avant toute chose, les Nephilim devront se mettre en quête de traces de la façon dont le Ka'Nor a été fabriqué. Après investigations, ils seront probablement attirés par la piste de la Confrérie du Pentacle, et chercheront sûrement à avoir accès aux archives de la Confrérie, ce qui sera possible soit par négociation (cf.

l'attitude de la confrérie), soit par cambriolage, soit en dernier recours par la force brute.

De nombreuses informations seront disponibles dans le journal de Jean Desgilas. Il s'y trouve en particulier un morceau de parchemin décrivant la préparation du Ka'Nor. Il ne s'agit pas d'un focus, puisque le Ka'Nor est le résultat d'une lente construction en accord avec les pentacles de ses créateurs. Ce parchemin spécifie en particulier :

- ❖ qu'Eznom Sot'oth, Ministre de Dissolution, Celui qui meut le Chevalet sous les Collines du Temps qui coule, une créature qui habite dans Tipheret dans Pachad, leur sera très utile pour le combat.
- ❖ que le Ka'Nor est une prison pour cette puissante créature hostile.
- ❖ que la prison en elle-même est un produit alchimique contenant les cinq substances assemblées selon ce que leur dictent leurs pentacles. Seule une subtile alchimie mêlant les essences des cinq Nephilim pourra être efficace.
- ❖ qu'un rituel de magie, improvisé lui aussi, doit former une entrave penta-élémentaire nécessaire pour sceller la prison. Cette entrave doit elle aussi être formée à partir du Ka des cinq possesseurs de la prison. Ce rituel devra être prêt au moment où la créature sera ramenée de son monde.

LA FABRICATION ALCHIMIQUE DU KA'NOR

Cette première étape de construction de la prison d'Eznom Sot'oth doit avant tout faire appel à l'imagination des joueurs. En particulier, le Ka'Nor ne doit pas nécessairement ressembler à celui qui avait été utilisé quelques trois siècles plus tôt.

Il est important que tous les PJs, même ceux qui ne sont pas alchimistes, participent à la création de cet artefact, notamment en investissant de leur Ka. En effet, ils peuvent estimer que cela n'est pas nécessaire, mais une réalisation incomplète de cette première étape sera tout de suite identifiée comme telle par les

SCÉNARIO NEPHILIM



alchimistes, quels que soient les sacrifices consentis.

A ce propos d'ailleurs, il faut noter que l'Onirim devra lui aussi participer aux rituels de sacrifice malgré le risque de transformation en Selenim qu'il sait encourir. Bien entendu, du point de vue du MJ, il ne s'agit pas d'un risque mais d'une certitude. La transformation sera cependant suffisamment lente pour n'être décelée qu'à la toute fin du scénario.

Il est important de noter que puisque c'est le Ka même des PJs qui sera utilisé dans les préparations alchimiques, les Nephilim ne seront pas contraints comme à l'habitude de ne produire que des substances correspondant aux jours astrologiques. Ceci leur laisse donc toute latitude. Par exemple, ils peuvent choisir de produire cinq substances correspondant chacune à un élément ou cinq substances penta-élémentaires.

Une fois la prison construite, les alchimistes et les PJs s'étant activement impliqués dans le processus atteindront un stade supérieur de compréhension de cette science occulte. Ils gagneront donc 10% en alchimie, ce qui permettra aux alchimistes de passer à 10% en Grand Œuvre. A ce moment-là, les Manteaux Noirs peuvent éventuellement attaquer à nouveau les PJs.

LA RECHERCHE D'EZNM SOT'OTH

Cette deuxième étape sera naturellement dirigée par les kabbalistes, même si là encore la participation de tous les PJs est très appréciable étant donné les dangers encourus. Il s'agira de voyager dans le monde kabbalistique de Pachad afin d'y trouver Eznom Sot'oth et soit d'en trouver l'invocation (ce qui est presque impossible), soit de le ramener dans le monde physique.

Les Pentarques connaissent certes cette invocation, mais ne seront pas disposés à la donner directement aux Nephilim. Par contre, ils seront prêts à confier aux kabbalistes celle d'Archimondion, le Nain contrefait, celui qui éloigne des chemins, c'est-à-dire le Gardien des Clefs de Pachad. Il va sans dire qu'elle sera gravée dans le pentacle des kabbalistes moyennant un point de Ka.

La première partie de cette quête consiste à invoquer Archimondion pour obtenir de lui les clefs de Pachad, c'est-à-dire le droit de voyager dans ce monde. Le déroulement de cette invocation est précisé page 174 du livret de Kabbale. Si aucun kabbaliste ne réussit à satisfaire Archimondion, les PJs devront se tourner vers les Pentarques qui leur intercéderont auprès de lui pour leur obtenir un accès temporaire à Pachad, contre un sacrifice de Ka bien entendu.

Une fois qu'un des kabbalistes sera en possession des clefs de Pachad (de façon temporaire ou non), lui donnant les 10 premiers pourcents en Troisième Cercle, les PJs devront se mettre en quête d'un nexus où ils pourront chercher une porte vers Pachad. En fonction de l'avancement en termes de temps de jeu, cette recherche devra être plus ou moins facilitée par le MJ.

Ensuite, le kabbaliste devra avec ses compagnons méditer au sein de ce plexus pour y discerner la complexité de l'Arbre de Vie. Le MJ pourra épargner au kabbaliste la normalement nécessaire réussite d'un jet de Clefs.

Une fois cette phase terminée, les Nephilim auront plongé leurs simulacres dans une sorte de catalepsie leur permettant de libérer leurs Pentacles temporairement. Leurs seules caractéristiques sont désormais leurs Ka-éléments et les capacités naturelles qui en découlent (vision-Ka, énochéen, etc.). Ils pourront alors plonger vers l'Arbre de Vie pour entrer dans Pachad, éventuellement munis des objets magiques (focus, artefacts, y compris notamment le Ka'Nor) qu'ils auront placés devant eux.

Commencera alors leur voyage dans Pachad, monde décrit page 194 du livret de Kabbale. Ils entreront par l'une quelconque des régions de Malkut.

Une fois arrivés dans Tipheret, les Nephilim pourront chercher Eznom Sot'oth dans des cavernes sous les Collines du Temps qui coule. Il s'agit d'une créature humanoïde petite, malingre, chauve, barbue et dont le visage est renversé : la bouche est au milieu du front, les yeux sont en bas. Sa peau nue a également ceci de particulier qu'elle est formée de la

SCÉNARIO NEPHILIM



juxtaposition de visages déformés par la douleur.

Ce qui marquera d'emblée les PJs, c'est que quand ils le verront, Eznom Sot'oth se tiendra devant un chevalet exactement identique à celui de l'Akasha. Le chevalet en question sera d'ailleurs couvert de taches de Ka "séché". Eznom Sot'oth est une créature qui prend plaisir à torturer les êtres de Ka. Il se réjouira donc particulièrement de rencontrer des Nephilim, qui sont pour lui une proie facile dans Pachad.

Les PJs n'auront à leur disposition que peu de solutions pour l'en faire sortir, ils n'auront d'ailleurs que peu de temps pour y réfléchir sur place car il se lancera à leur poursuite dès qu'il les verra. Ces solutions sont par exemple :

- ❖ le capturer manu militari, ce qui nécessitera une force TRES importante, dans la mesure où à la fin du scénario, Eznom Sot'oth disperse les PJs dans le monde physique sans qu'ils puissent rien faire. Une option est de demander son épée à un Pentarque. Ceux-ci accepteront peut-être même de coopérer (au prix de nombreux points de Ka). Une autre option est de trouver des créatures de Pachad qui lui sont hostiles et qui aideront à sa capture.

- ❖ mieux, lui tendre un piège en l'appâtant avec un Nephilim.

L'EMPRISONNEMENT D'EZNOM SOT'OTH

Quand les PJs parviendront à faire sortir Eznom Sot'oth de Pachad (vraisemblablement à leurs trousses), il s'agira de le capturer. Il est pour cela indispensable que les Nephilim aient au préalable préparé le rituel d'emprisonnement. Eznom Sot'oth surgira du Nexus peu après que les Nephilim auront repris connaissance, alors seulement les Mages pourront commencer leur rituel de lien.

Comme il est dit dans le parchemin, les cinq Nephilim devront y participer, notamment en y sacrifiant de leur Ka.

Chaque équipe de joueurs aura bien entendu son idée sur la façon de procéder, mais il y a malgré tout certaines conditions indispensables à la bonne réussite du rituel :

- ❖ Eznom Sot'oth doit à un moment être au-dessus du Ka'Nor.

- ❖ tous les Nephilim doivent opérer le rituel de sacrifice.

- ❖ ils doivent tous être en vision-Ka pour pouvoir voir et sentir les liens élémentaires.

- ❖ enfin, les mages doivent faire usage du Nom d'Eznom Sot'oth pour pouvoir le contrôler (cf. à ce sujet les paragraphes "Toi et les sciences occultes" des feuilles de personnage des mages).

Si une ou plus de ces conditions n'était pas remplie, Eznom Sot'oth ne pourrait être emprisonné. Il serait alors libre d'attaquer les PJs qui n'auraient d'autre solution que de le combattre et de tenter de le bannir. En fonction du temps restant et de la force des PJs, le MJ pourra être plus ou moins conciliant pour ce combat.

Quoi qu'il en soit, les Nephilim pourront éventuellement ensuite retenter l'ensemble du voyage et du rituel, dans ce cas ils seront aidés et conseillés plus facilement par les Pentarques. Ceux-ci pourront en particulier leur donner les conditions nécessaires à la réussite du rituel d'emprisonnement.

Au moment où les Mages seront sur le point de réussir, il leur apparaîtra naturel d'intégrer leur propre Nom à la formule, Nom qu'il viendront de découvrir. Cette étape de leur cheminement spirituel signifie qu'ils auront accédé au troisième cercle. En fait, tous les PJs gagneront 10% en magie.

Une façon dont toute cette étape peut se dérouler est la suivante : les Nephilim se sont assis en tailleur dans le Nexus, autour du Ka'Nor. Chacun d'entre eux tient à la main un symbole de son élément : un morceau de bois, un verre d'eau, un briquet allumé, une flûte et un exemplaire des Fleurs du Mal. Ils réintègrent leurs corps, et Eznom Sot'oth surgit alors, au-dessus du Ka'Nor au centre du Nexus. Les Nephilim font alors goûter leur sang sur le symbole de leur élément et les mages, en vision-Ka, tirent alors des fils élémentaires du Ka sacrifié pour entraver Eznom Sot'oth en psalmodiant en énochéen :

SCÉNARIO NEPHILIM



“Eznom Sot’oth, fils de Pachad, maître des entraves et des tortures, subis à ton tour le sort que tu réserves aux autres et sois emprisonné pour toujours.”

Ceci fait, les Nephilim essuieront peut-être une nouvelle attaque des Manteaux Noirs, éventuellement répétée de nombreuses fois jusqu’au jour du combat.

En attendant, les PJs peuvent décider de se cacher ou bien au contraire de tout faire pour affaiblir leurs adversaires avant le combat, que ces adversaires soient les Manteaux Noirs ou leurs vrais adversaires (cf. la neutralisation des adversaires).

Du reste, chaque Nephilim est relié au Ka’Nor (ce qui est perceptible en vision-Ka), et à chaque fois que l’un d’entre eux lancera un sort, tous sentiront les entraves d’Eznom Sot’oth vaciller. Afin de préparer le dénouement du scénario, il est important d’insister sur la fragilité de cette prison et de simuler une ou deux tentatives d’évasion d’Eznom Sot’oth quand les PJs n’y feront pas attention.



LA NEUTRALISATION DES ADVERSAIRES

Cette option vise nécessairement (en tous cas jusqu’à quelques heures avant le début du combat) à affaiblir le R+C, car ni le Selenim ni le Myste ne sont repérables pour l’instant. Très important, le R+C cherchera par tous les moyens à éviter les Nephilim avant le combat. Son seul talon d’Achille est que, souhaitant être le plus au courant possible de la force de ses futurs adversaires, il va continuer à espionner Pisserac tout en gardant un œil sur les Nephilim.

Les personnages prêtirés ont été munis de sorts et d’équipements leur permettant de détecter les Chevaliers de la Croix Pattée et les R+C, qui sans cela auraient été peut-être trop discrets pour être décelables.

Ce qui est d’une importance capitale, c’est que conformément à la Loi édictée par les dirigeants de Daath et de Tipheret, “les champions ne devront pas s’anéantir avant le combat”. Cela signifie que si les PJs sont sur le point de tuer le Rose+Croix (et pas forcément ses compagnons), les Pentarques interviendront immédiatement et ensemble pour les en empêcher. Ils seront furieux et le feront bien comprendre aux Nephilim.

Il est aussi possible que les PJs décident d’attendre leurs adversaires autour de la clairière peu de temps avant le combat de façon à les neutraliser ou à les empêcher d’arriver à temps. Pour ce qui est des détails, se référer au chapitre “Acteurs” et aux annexes concernant les lieux de l’action et les caractéristiques des personnages non joueurs.

Si les joueurs décident de ne pas se consacrer à la recherche du Ka’Nor, lorsque le moment du combat arrivera Eznom Sot’oth sera tout de même présent, mais en l’occurrence il aura été invoqué par les Pentarques.



LA LEVÉE DE LA MALÉDICTION

Une dernière solution est que les PJs s’arrangent avec leurs adversaires pour faire cesser l’obligation du renouvellement du combat, sachant qu’après tout il ne concerne en rien les humains et les Nephilim et qu’il n’aura jamais la moindre issue.

La seule chose qu’ils pourront faire dans un premier temps est de contacter le R+C. Le déroulement de l’action sera donc identique au cas “La neutralisation des adversaires” jusqu’au moment où ils devront choisir entre nuire à James Wilhelm ou négocier avec lui.

Ils apprendront au cours de la conversation les tenants et aboutissants occultes de l’affaire, à savoir le déroulement des deux combats précédents. Wilhelm se montrera favorable à l’idée d’arrêter la suite de combats et leur proposera de tenter de convaincre les deux derniers combattants.

SCÉNARIO NEPHILIM



Par ailleurs, si les PJs lui demandent des informations sur les Templiers, il leur racontera tout à ce détail près que dans sa version, c'est l'Arcane Majeur de la Force qui tire les ficelles des Manteaux Noirs et non pas lui. La raison invoquée en est que la Force voit d'un très mauvais œil le réveil d'effets-dragons si puissants.

Une fois que les six seront tombés d'accord, il ne leur restera plus qu'à attendre le jour du combat pour discuter avec les deux derniers (c'est ce que fera remarquer James Wilhelm). Toutefois, le Selenim, Tarquan, aura eu vent de la rencontre entre les Nephilim et le R+C, ce qui l'intriguera au point qu'il ira demander des informations directement à Wilhelm. Ce dernier l'assurera de la bonne volonté des PJs et le dirigera vers eux.

Une nuit, les Nephilim feront un rêve, ce qui est extrêmement rare et porteur de sens. En fait, ils feront tous le même rêve et ils ne manqueront pas de le raconter aux autres. Il n'est donc pas nécessaire de le leur faire jouer séparément. Ils se retrouvent tous ensemble de nuit dans un champ, la lune est pleine et striée de filaments noirs. Une brume se lève et se condense petit à petit pour prendre forme humaine.

Le lendemain matin, ils reçoivent la visite de Tarquan, qui est l'homme qu'ils ont vu dans leur songe. Il leur explique qu'il a organisé lui-même cette petite mise en scène afin qu'ils croient en sa nature magique puisqu'ils ne pourront pas la déceler en vision-Ka. Il est du reste lui aussi favorable au projet mais n'a pas d'idée précise sur la réalisation pratique (du moins pour l'instant, il pourra faire des suggestions si les PJs hésitent).

Barthelemé quant à lui n'arrivera que deux heures avant le combat. Il sera amené en voiture par d'autres Mystes qui repartiront aussitôt. Tarquan et Wilhelm seront d'avis de l'attendre sur le champ de bataille dès le matin.

Les PJs l'identifieront facilement du fait de l'énorme masse d'Orichalque orbitant autour de son Ka-Soleil (ils seront pris de nausées et de vertiges s'il s'approche trop d'eux). Il semblera extrêmement tendu (en fait, il se concentre pour retenir le Daïmon depuis que les Nephilim sont en vue, ce qui est perceptible

en vision-Ka). Lui aussi se montrera intéressé par l'idée d'un accord. Cependant, il insistera sur le fait qu'il ne pourra contrôler le Daïmon très longtemps.

Les PJs devront trouver une solution (par exemple, Barthelemé pourra se placer au centre du Nexus qui va apparaître et attendre que le Daïmon se dissolve). En dernier recours, Tarquan se proposera pour éliminer le Daïmon, par un procédé qu'il tiendra secret et qui de toutes façons ne sera pas perceptible pour les Nephilim.



LE DÉNOUEMENT

On est maintenant le dimanche 22 août au matin, dernier jour du mois de Soleil et grande conjonction d'orichalque. Plusieurs issues sont possibles, selon les choix que les PJs auront faits pendant le scénario. S'ils n'ont pas opté pour un affrontement, ils seront directement confrontés au Livre des Destinées.

LE COMBAT FINAL

Si les PJs ont choisi de combattre, ils se rendront au jour dit à la clairière, éventuellement munis de leur artefact.

Étrangement, la conjonction est ici différente : malgré la conjonction d'orichalque, en vision-Ka, cinq sortes de mini-plexus semblent être en train de se former aux abords immédiats de la clairière : celui de Feu dans la parcelle de forêt brûlée, celui d'Eau au-dessus de la mare, celui de Terre dans la forêt intacte, celui d'Air au centre et celui de Lune sur le calvaire.

Les adversaires des Nephilim les y attendent, et à leur arrivée Eznom Sot'oth se libérera ou apparaîtra (il aura été convoqué par les Pentarques, qui se dissimulent encore). S'il se libère du Ka'Nor, les PJs doivent avoir l'impression qu'ils en sont responsables : soit parce qu'ils auront trop approché l'artefact des bouleversements magiques liés aux prémisses du combat, ce qui aura pu rendre instable la prison, soit parce qu'ils l'auront trop laissé en arrière, sans surveillance, et que la créature aura pu s'échapper.

SCÉNARIO NEPHILIM



Libre, la créature se jettera dans un cri inhumain sur les PJs. Ils tenteront sûrement de résister, mais cela est inutile car elle a l'appui des Pentarques, ce qui la protégera même des tentatives de bannissement. Eznom Sot'oth séparera ensuite les branches des pentacles des PJs, qui commenceront lentement à se dissoudre dans les champs magiques (une perte d'un ou deux points de Ka devrait suffire à les inquiéter sur leur état) alors qu'aucun effet-dragon ne se sera montré.

Les trois adversaires subiront alors la même métamorphose que leurs prédécesseurs (cf. le deuxième combat : 1637) et se jetteront à leur tour sur les pentacles agonisants des Nephilim. Elles s'arrêteront en pleine course à la vue des Pentarques qui arrivent à ce moment-là.

Ceux-ci ouvriront alors une porte vers Aresh d'où sortiront les effets-dragons dans lesquels les PJs se fondront, la branche de feu de chacun d'entre eux se fondant dans celui de feu, etc. Le Pyrim prendra le contrôle de l'effet-dragon de feu, etc.

Le vrai combat pourra alors commencer, il s'agira alors pour les PJs d'être surtout imaginatifs : pas de règles, mais plutôt une narration détaillée du combat, des effets élémentaires que les PJs voudront provoquer, etc. Plus ils joueront en accord avec leur élément (et éventuellement leur métamorphe), plus ce qu'ils feront sera efficace. Ceci doit être clair pour les PJs. Il est de plus évident que ni les Pentarques, ni les dirigeants de Daath n'interviendront. Ils ne seront d'ailleurs même pas visibles.

LE LIVRE DES DESTINÉES

Qu'ils aient combattu ou non, ils verront apparaître dans les champs magiques un grand livre chargé de toutes les énergies accumulées pendant les affrontements successifs. À la page ouverte, ils pourront lire le récit de toute cette histoire (cf. la chronologie antérieure) en lettres multicolores, avant que la page ne se tourne, laissant place à des lignes de glyphes de toutes les langues connues changeant sans cesse.

Ils entendront alors, en ouïe-Ka, la musique de la phrase de Trilgan : "je ne puis me résoudre à cette victoire, que les éthers m'en soient

témoins, nous nous affronterons de nouveau lorsque les astres vous seront favorables." Elle se répète, de plus en plus fort à mesure que les glyphes se stabilisent sur les pages. C'est le moment où jamais de changer le destin.

Si les deux camps se sont mis d'accord, alors ils n'auront plus qu'à coucher dans le grimoire, en lettres de Ka, les Mots sur lesquels ils se sont entendus.

Si les PJs ont combattu et vaincu, ils auront le loisir d'inscrire dans le livre ce qu'ils veulent. Cependant, si au bout d'un certain temps ils ne se sont toujours pas décidés à couvrir les échos de la phrase de Trilgan par un nouveau texte, leurs adversaires agonisants utiliseront leurs dernières forces pour la fixer.

Dans ces deux cas, le livre disparaîtra ensuite, et les Nephilim seront emportés par les Pentarques jusque dans les Plans Subtils. Sont-ils devenus Agarthiens ou sont-ils dispersés à jamais ? Ils ont en tout cas rejoint le Grand Tout...

Si par contre ils ont été défaits lors du combat, ils ont suffisamment de force pour intervenir sur ces écrits avant leurs ennemis, s'ils y pensent. Ils pourront alors également y inscrire ce qu'ils veulent. Sinon, ils verront avec effroi la prédiction de la fin des Nephilim lors de l'Apocalypse s'écrire dans le tome, sous la dictée des vainqueurs. Les Eléments des PJs se dissiperont alors petit à petit dans les champs magiques.





ANNEXES

LIEUX DU SCÉNARIO

Un plan des environs est disponible ci-après. Il y est fait référence par la suite pour les coordonnées des cases. Il est également possible de demander une brochure gratuite depuis le site web de l'office de tourisme de Villard-de-Lans (<http://www.ot-villard-de-lans.fr/fr/pagesete/brochure.htm>), c'est une aide de jeu idéale à mettre entre les mains des joueurs.

LA CLAIRIÈRE

En F10 sur le plan

D'un côté, la forêt et les taillis ont brûlé, révélant la présence du calvaire en pierre représentant un Jésus crucifié. À une extrémité de la clairière se trouve une mare, qui a visiblement évité à l'incendie de trop se propager.

Le calvaire est l'une des trois entrées à l'Akasha plus amplement décrit auparavant. Il porte notamment une inscription en latin se traduisant par : "Pauvre pécheur, sache te montrer humble, tel la prostituée de Pharisie". Une observation en vision-Ka de cette inscription révélera des traces de Ka-Soleil.

L'HÔTEL-RESTAURANT DU CARIBOU

En E19 sur le plan

Cet hôtel comprend 14 chambres et 15 appartements. Les Chevaliers de la Dernière Apogée y occupent 10 appartements (toute une aile de l'hôtel). Les Quatre Rose+Croix, quant à eux, ont pris deux chambres.

Les templiers ne se montrent pas trop ensemble (lors des repas, ils mangent à des tables séparées par petits groupes !). A partir du moment où ils sauront que les Nephilim sont

présents, ils seront particulièrement sur leurs gardes.

Jacques Pisserac se fera apporter ses repas dans sa chambre et n'en sortira que pour mener des escarmouches contre les PJs.

LE GÎTE DU GOÛTAROU

A l'écart, en A8 sur le plan

C'est là que logent les sept Chevaliers de la Croix Pattée. Le gîte possède un dortoir de 15 lits et il y a une demi-douzaine de touristes qui l'utilisent comme point de départ pour leurs randonnées au moment de l'aventure.

LE DOMICILE DES BARDAÏD

A Corrençon, à côté de la mairie, en D16 sur le plan

Il s'agit d'un petit chalet de deux étages et une cave.

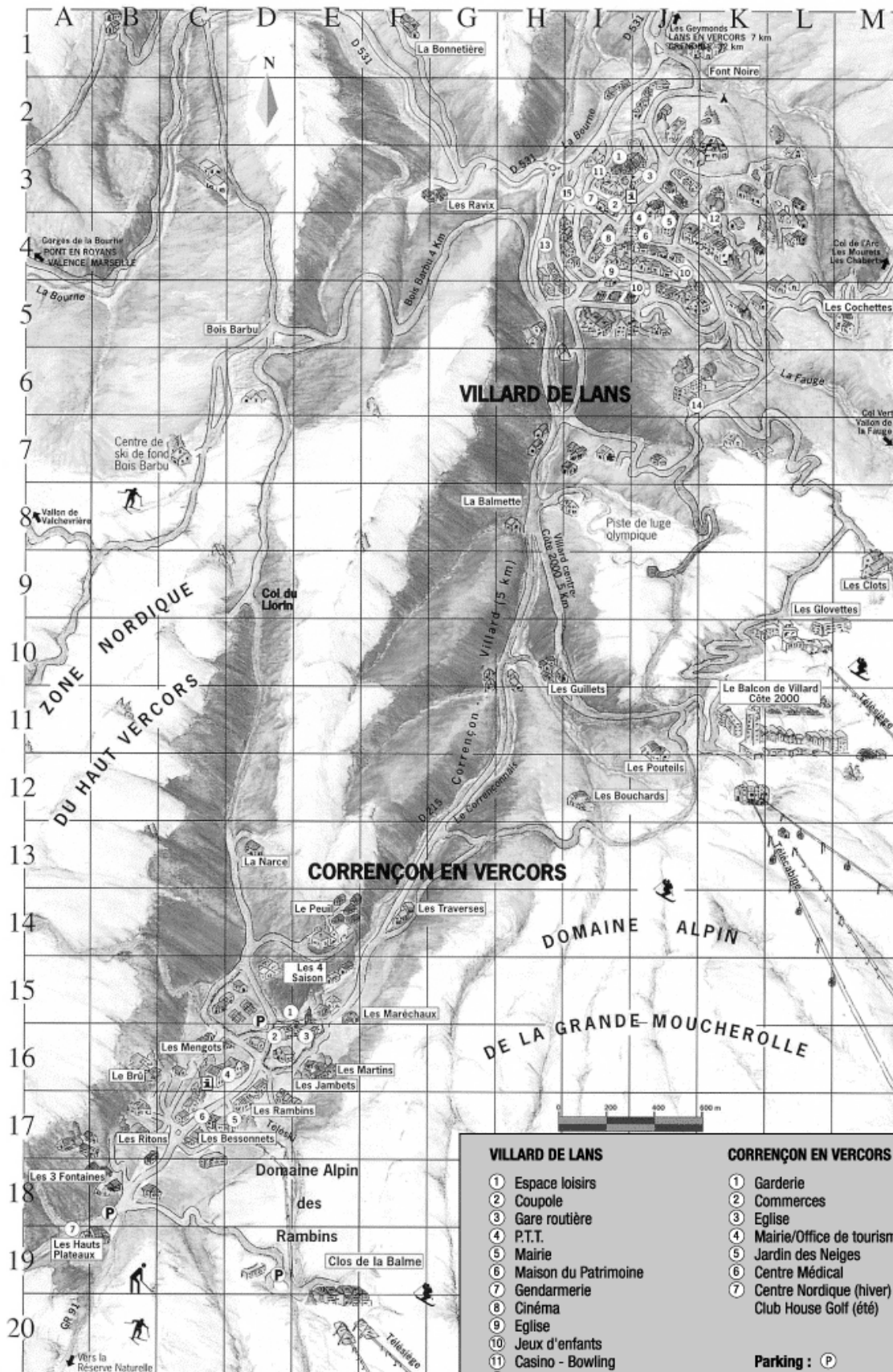
Le rez-de-chaussée est entièrement dévolu à l'Office du tourisme et à la Confrérie du Pentacle. On y trouve un accueil, le bureau de la confrérie, une bibliothèque accessible au public et contenant de nombreux ouvrages sur le Vercors (sa géographie, son histoire, etc...).

L'étage est le lieu d'habitation des Bardand. On y trouve aussi la bibliothèque de la Confrérie. Celle-ci n'est accessible que par négociation ou par cambriolage...

Bertrand tient un journal intime, que l'on peut retrouver dans sa chambre. Il y est naturellement fait mention des mémoires de Desgilas et des espoirs les plus secrets qui les motivent –lui et sa sœur– dans leur quête de savoir.

Dans la bibliothèque, trônent en bonne place les mémoires de Desgilas, où l'on peut trouver la "recette" du Ka'Nor.

SCÉNARIO NEPHILIM



© Conception Réalisation PROLOG - Tél. 04 76 27 72 62

SCÉNARIO NERHILIM



PERSONNAGES DU SCÉNARIO

- ❖ **Jacques Pisserac**: Chevalier Connétable de l'Ordre des Chevaliers de la Croix Pattée, Sublime Guide de l'Ordre des Chevaliers de la Dernière Apogée
- ❖ **James Wilhelm**: Imperator du Collège de la Révélation de l'Egrégor Akashique
- ❖ **Elodie Bardand**: membre fondatrice de la Confrérie du Pentacle
- ❖ **Bertrand Bardand**: membre fondateur de la Confrérie du Pentacle
- ❖ **Jean Desgilas**: curé du village à l'époque du dernier combat, mort depuis longtemps donc
- ❖ **Frère Chercheur de la Dernière Apogée**: au nombre de 11 (7 hommes et 4 femmes)
- ❖ **Frère Défenseur de la Dernière Apogée**: au nombre de 15 (13 hommes et 2 femmes), répartis en deux groupes de 8 et 7
- ❖ **Martial Briot**: membre de la Confrérie du Pentacle, Ecuyer de la Dernière Apogée
- ❖ **Tarquan**: Selenim
- ❖ **William Jeumont**: membre de la Confrérie du Pentacle
- ❖ **Hélène Serpec**: membre de la Confrérie du Pentacle
- ❖ **Barthelemê**: Charmeur de Cobra, Hiérogame de l'Eglise Reptilienne d'Apep, Maître Dantesque des Arcanes de l'Obscur, initié du septième crâne
- ❖ **Chevalier de la Croix Pattée**: au nombre de 7 (5 hommes et 2 femmes)
- ❖ **Rose+Croix**: au nombre de 3 (2 femmes et 1 homme)
- ❖ **Les habitants du cru**
- ❖ **Les touristes**: à ne pas oublier, à cette époque de l'année, le nombre de touristes et de familles en vacances n'est pas du tout négligeable dans la région.

SCÉNARIO NERHILIM



CHRONOLOGIE

- ❖ **Vendredi 23 juillet:** début du mois astrologique du Soleil, premier effet Mnemos des PJs, arrivée des R+C à l'hôtel du Caribou
- ❖ **Dimanche 25 juillet:** arrivée des Chevaliers de la Dernière Apogée à l'hôtel du Caribou
- ❖ **Dimanche 8 août:** second effet Mnemos des PJs, arrivée des Chevaliers de la Croix Pattée au gîte du Goutarou
- ❖ **Mardi 10 août, 18 h:** début du scénario
- ❖ **Mercredi 11 août, midi:** les PJs se sont aperçus de la présence des Manteaux Noirs
- ❖ **Samedi 21 août, 7 h:** arrivée de Tarquan
- ❖ **Dimanche 22 août, 6 h:** dernier jour du mois astrologique du Soleil, arrivée de Barthelemé
- ❖ **Dimanche 22 août, 14 h:** fin du combat final



CONJONCTIONS ASTROLOGIQUES

Mardi 10	Air 4
Mercredi 11	Feu 6
Jeudi 12	Orichalque 5
Vendredi 13	Lune 4
Samedi 14	Eau 3
Dimanche 15	Terre 3
Lundi 16	Lune 5
Mardi 17	Terre 5
Mercredi 18	Air 4
Jeudi 19	Air 4
Vendredi 20	Eau 7
Samedi 21	Orichalque 4
Dimanche 22	Orichalque 10

Le dimanche 22 août, fin du mois de Soleil, est le jour d'une grande conjonction d'orichalque