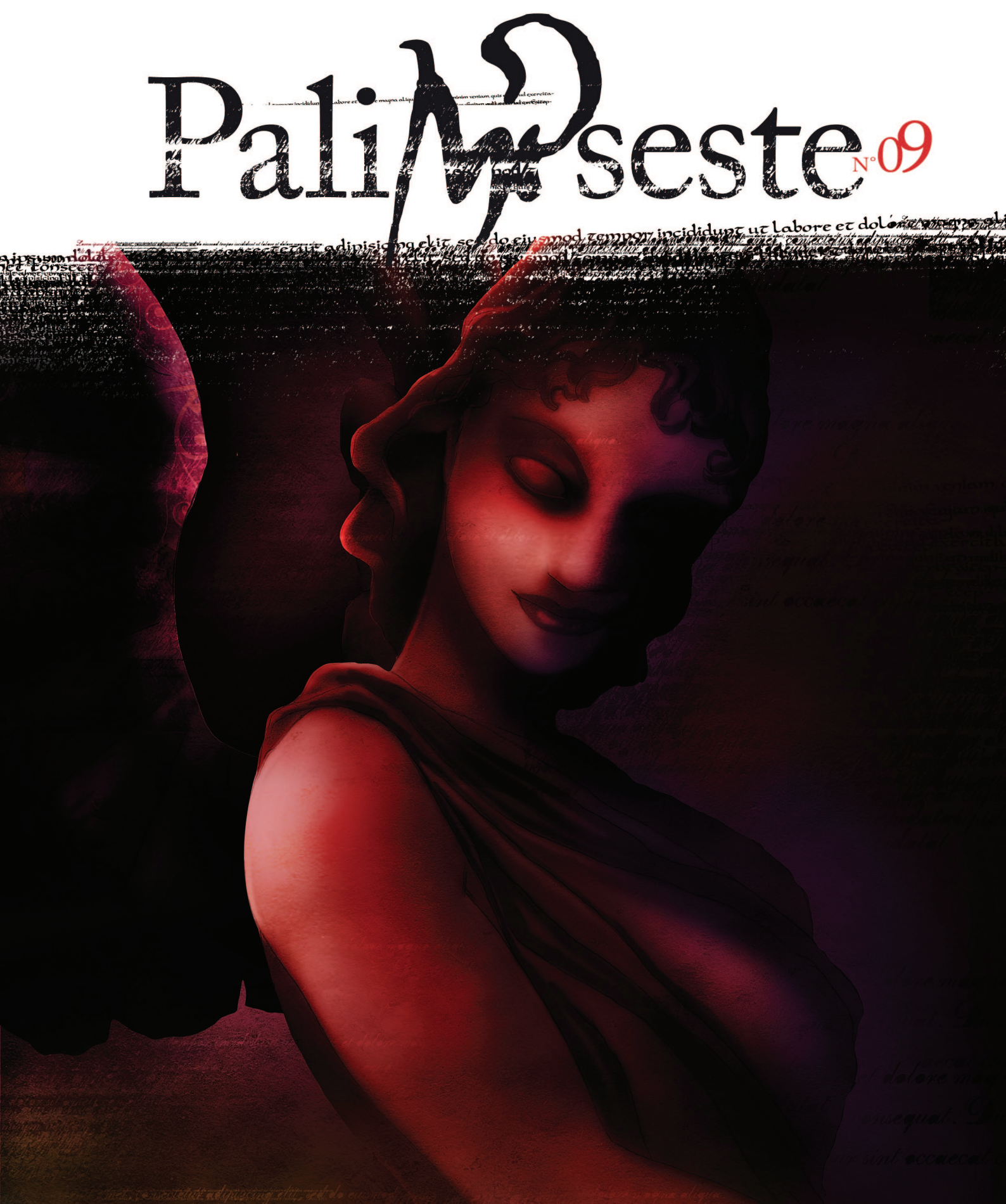
Palimpseste N°09



Les lumières du bois

Redécouvrez ce scénario de Tristan Lhomme
et démêlez les secrets d'un Passé depuis longtemps oublié.

Les lumières du bois

Scénario

Ce scénario conviendra particulièrement bien à un groupe de Nephilim fraîchement incarnés, ainsi qu'à des joueurs et un MJ moyennement expérimentés. Il serait souhaitable que l'un d'eux soit de l'Air, ou au moins ait un score honorable en Ka-Air.

Introduction

Paris, un jour comme les autres. Pour une raison quelconque, les PJ flânent dans le VI[e] arrondissement, entre le pont des Arts et St-Germain-des-Prés. Ils sont peut-être à la recherche d'indications ésotériques dissimulées dans l'architecture d'un des immeubles anciens, relativement nombreux dans le quartier. moins qu'ils ne s'intéressent à cet hôtel, rue St-André-des-Arts, où mourut Oscar Wilde, et dont la façade s'orne d'une énigmatique tête de bélier... À moins qu'ils ne soient tout simplement en train de faire du tourisme, ou de soupirer en constatant les changements survenus depuis leur dernière incarnation.

Quoi qu'il en soit, ils ressentent un choc en passant devant l'une des galeries d'art qui pullulent dans les environs. Celle-ci se trouve rue Bonaparte et, dans sa vitrine, deux statues fascinantes sont exposées (voir en encart, ci-après). Elles ne sont ni vraiment belles, ni anciennes, mais elles sont manifestement magiques.

Si les PJ entrent se renseigner, ils pénètrent dans un monde de lumières tamisées, de moquette épaisse et d'œuvres de prix éclairées par des spots. Dans un renfoncement, au fond, se trouve un petit bureau, où trône le propriétaire de la galerie, **Lucien Jerzyck**. C'est un dandy d'une cinquantaine d'années, qui partage son existence entre l'Art et les beaux jeunes gens musclés. Il se montre fort aimable, mais malheureusement : « *Les statues ? Ah non, je suis dé-so-lé, elles sont vendues. Je les garde encore un jour ou deux, le temps que la nouvelle propriétaire change la décoration de la pièce où elle veut les installer. Je les ferai livrer ensuite. Vous avez vraiment l'air navré, mes trésors. Que diriez-vous de ce tableau, à la place ?* ».

Il est réticent à donner l'adresse de sa cliente, mais s'y résigne si les PJ insistent (ou s'ils lui promettent une commission). Elle se nomme **Isabelle Dorval** (un nom qui dit vaguement quelque chose aux PJ). En revanche, il peut préciser qu'il a acheté les statues « *à un artiste très très doué - très prometteur. J'espère bien qu'il me fera parvenir d'autres pièces de cette qualité à l'avenir* ». Dans la mesure où le sculpteur n'est pas encore très connu, il les a

CRÉDITS :

Casus Belli n°83,
Les lumières du bois,
de Tristan Lhomme

Relecture par : Nicolas Tauzin, Très Saint Père, Florent Cautela

Illustrations : Grégory Dayon

Compositions graphiques et couverture : Grégory Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de Fréderic Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la gamme officielle

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org

vendues à un prix relativement bas : une cinquantaine de milliers d'euros la paire. Il donne volontiers le nom de l'artiste : **Marc Fernon**. En revanche, il refuse de fournir son adresse, « *et si les acheteurs allaient tous voir directement les artistes, je ferai bientôt faillite, pas vrai ?* ».

Premières actions

• **Si les PJ n'ont pas réussi à obtenir le nom du sculpteur** ou celui de l'acheteuse, ils peuvent tenter un petit cambriolage. Bien entendu, la galerie est équipée d'un système d'alarme électronique assez complexe (jets d'Électricité ou d'Électronique pour le débrancher). Les fichiers de Jerzyck sont conservés sur un PC poussif, et pas spécialement protégés (tout Nephilim ayant un minimum de 25 % en Informatique y a automatiquement accès. Autrement, demandez un jet d'INTx3). En revanche, déménager les statues est une mauvaise idée. Elles pèsent plusieurs centaines de kilos chacune et ne tiennent pas à l'arrière d'une voiture. De plus, le quartier est assez animé pour qu'il se trouve toujours un passant pour s'étonner de voir un camion stationner devant une galerie d'art fermée, et où l'on aperçoit des lumières bizarres... Si les PJ tiennent à s'en emparer avant qu'elles ne soient livrées, faites-les échouer – le camion de livraison passe à un moment où ils ne sont pas là. Sinon, laissez-leur le plaisir de suivre les statues jusqu'à l'hôtel particulier de Mme Dorval.

• **Isabelle Dorval n'est pas bien difficile à localiser** : son sourire apparaît sur des dizaines d'affiches, dans le métro et ailleurs. Grâce à *Destin.com*, qu'elle dirige, elle promet à chacun le bonheur, un avenir doré et des dizaines de merveilleux cadeaux. Bref, c'est une bienfaitrice de l'humanité... Elle fait partie des gens que les journalistes vont interviewer à chaque fois qu'ils ont une enquête à faire sur la voyance. Il faut dire que son parcours est impressionnant : en deux ans, en partant de zéro, elle s'est bâti un petit empire financier, qui fait plusieurs millions de chiffre d'affaires. Son adresse est dans le bottin...

• **Il n'y a pas de Marc Fernon dans l'annuaire parisien**. Mais grâce à internet et un peu de patience, les Nephilim finiront par localiser une personne de ce nom à Provins, à une petite heure de route de Paris...

Les faits

Marc Fernon est bien sculpteur, mais les statues ne sont pas de lui. Il a récemment loué une « maison », en province. Elles étaient dans le grenier. Leur véritable auteur se nomme Yggart et c'est un Nephilim. Il est mort il y a quelques années et vient juste de se réincarner. Il va chercher à les récupérer. Après tout, elles représentent une vie entière de travail. Ce sont des focus. À qui sait les lire, elles permettent d'appeler plusieurs créatures de Kabbale d'air et d'eau. L'ennui est que même les mains « sentent » qu'elles ont quelque chose de magique. À moins que les PJ ne les récupèrent très vite, elles risquent d'avoir une trajectoire mouvementée, et de déclencher quelques catastrophes sur leur passage.

Les statues

Elles font toutes les deux dans les deux mètres de haut. Réalisées dans une roche brun-rouge, elles sont stupéfiantes de précision. La première représente une femme ailée, merveilleusement gracieuse, aux traits étrangement allongés et au sourire énigmatique. Ses ailes sont couvertes de lignes et d'arabesques complexes. En vision-Ka, elle paraît « chargée » d'une quantité assez respectable de Ka-Air. Si les PJ posent la question, dites-leur que cela peut s'expliquer d'une infinité de façons : il peut s'agir d'une ancienne stase partiellement déchargée, d'un dispositif de stockage magique, ou d'un objet ordinaire qui, à force de se trouver à proximité d'une source de magie (un Nephilim, autrement dit) se serait «imprégné ». Une invocation se cache parmi les arabesques de ses ailes.

L'autre statue est beaucoup moins agréable à regarder : il s'agit d'une créature trapue, avec une gueule de brochet hérissée de crocs pointus, de longs membres serpentins terminés par des nageoires (ou des griffes, pour les deux paires supérieures), et de gros yeux globuleux. Elle contient du Ka-Eau. Les invocations sont dissimulées dans les lignes de ses écailles...

L'enquête

Marc Fernon

Si les PJ choisissent de remonter cette piste, ils peuvent se rendre à Provins (Seine-et-Marne). La plupart du temps, ce nom suffit à plonger les Nephilim dans la paranoïa. Après tout, cette ville fut (et reste) très importante dans les plans des Templiers. Mais, pour une fois, ces derniers n'y sont pour rien. Ils n'ont même jamais entendu parler de Fernon.

Celui-ci vit dans une petite maison de la ville basse, près de la gare. C'est un jeune homme aimable, mais qui ne leur sera pas très utile. Son atelier est jonché d'échantillons de sa production (qui n'a aucun rapport, ni en style ni en qualité, avec les statues). Il en parle volontiers, mais des questions trop précises le rendent un peu nerveux. Il explique qu'il les a sculptées au début de l'année, au cours d'une période où il faisait des rêves bizarres – « sous l'influence de ses songes ». En fait, son récit sort tout droit de la nouvelle de Lovecraft *L'Appel de Cthulhu* (il a estimé que, puisqu'il fallait mentir, autant ne pas trop se fatiguer et utiliser une histoire qui avait fait ses preuves).

Malheureusement, les Nephilim ont peut-être lu Lovecraft, eux aussi, et ils trouveront sans doute la coïncidence bizarre...

Tôt ou tard, ils finiront par lui extorquer la vérité. Elle est toute simple : il s'est installé ici il y a un an environ. Sous une bâche, dans le grenier, il a touvé les deux statues. Il les a étudiées longuement. Elles le fascinaient. Et puis, comme il traversait une mauvaise passe, il a pris la liberté de les vendre. Il a jugé préférable de le faire sous son nom, « pour sa carrière ». Il n'a pas la moindre idée de l'identité du véritable sculpteur.

Les PJ peuvent faire un tour au cadastre pour obtenir le nom du propriétaire de la maison : **Charles Pavard**, un vieux bourgeois racorni. Il ne leur reste plus qu'à s'informer auprès de lui de l'identité des précédents locataires. Le seul qui leur semble intéressant est un nominé **Xavier Müller**, qui a occupé les lieux de mars 54 à mai 67... « *Il est parti sans prévenir, et en abandonnant toutes ses affaires derrière lui. J'ai tout vendu pour payer ce qu'il me devait* ».

Il serait dangereux de lui parler des statues : il ne les a pas vues (elles ont une façon bien à elles de se rendre invisibles aux yeux des humains dépourvus de sens esthétique) mais elles sont, juridiquement, sa propriété. Il les revendiquera, plus pour le plaisir de la procédure que par envie. Il n'est pas Templier lui-même, mais une bonne partie de ses relations doivent appartenir à l'Ordre. Il suffirait d'un mot imprudent de sa part pour déclencher des complications catastrophiques pour les PJ. À vous de décider s'il le prononce ou pas. Dans ce cas, vous pouvez faire intervenir un groupe de « policiers municipaux » qui commenceront pas interroger Fernon avant de se mettre à la recherche des PJ, puis de Jerzyck, et pour finir d'Isabelle Dorval...

Yggart

L'épisode de Provins est un bon moment pour que les PJ l'aperçoivent pour la première fois. Réincarné depuis peu, il revient rôder autour de la maison qu'il a occupée sous l'identité de Müller. Quand vous le désirerez, il fera une petite visite nocturne au grenier. Constatant que ses statues chéries ont disparu, il descendra interroger Fernon (il n'est pas certain que ce dernier survive à la discussion). Après, Yggart remontera sur Paris... Il arrivera chez Isabelle Dorval plus ou moins en même temps que les PJ (et d'un point de vue dramatique, il serait bon qu'ils ne puissent s'expliquer avec lui qu'au tout dernier moment).

Pour l'instant, les Nephilim vont juste entendre parler « d'une sorte de clochard nègre » que les voisins de Fernon se plaignent de voir traîner dans le coin. Selon certains, il porte une sorte de perruque blonde.

Humain de base

Jerzyck, Fernon, Mme Dorval, étudiants, passants innocents, etc.

CONS 11 INT 13 DEX 11 CHA 13
Ka Soleil : 10
Points de vie : 11
Bonus de force : 0
Actions : 2

Compétences : à choisir selon leur profession. Par exemple, Jerzyck et Mme Dorval ont tous les deux des scores élevés en Baratin. Fernon sera excellent en Sculpture (et aura également une valeur élevée en Raconter des mensonges extravagants sans broncher).

La statue de l'Eau

Elle renferme l'Invocation d'une créature du premier cercle (au choix) qui dispose d'une autonomie partielle. Elle ressemble à la statue, et est tout sauf amicale. Son tour préféré consiste à noyer les humains en leur remplissant les poumons d'eau par magie...

Yggart

Ange, avec 95 et 60% dans les deux premiers cercles de Kabbale.

À part ça, ses caractéristiques sont moyennes, avec une CONS assez basse (et donc peu de PdV) : son simulacre est terriblement abîmé.

En fait, Yggart est un Ange dont la métamorphose est assez avancée. En tant que Müller, il a été tué à Paris, dans une maison du XVlll[e] arrondissement. Il a sagement regagné sa stase (une fibule mérovingienne en or), et a attendu... Les champs magiques l'ont libéré le mois dernier, et il s'est précipité dans le premier simulacre disponible. Malheureusement pour lui, le théâtre de sa mort étant entre-temps devenu un squat, il s'est retrouvé dans le corps d'un clochard noir et camé jusqu'à l'os. Il passe son temps à pester à ce sujet, et envisage fortement de « suicider » ce simulacre pour en prendre un autre, Mais il redoute trop la douleur physique pour s'y résigner, sauf en cas d'urgence. Quoi qu'il en soit, le manque d'argent limite sévèrement ses déplacements, et sa Métamorphose le rend terriblement voyant : il a les cheveux blond doré et ses mains commencent à blanchir.

Isabelle Dorval

Si les PJ préfèrent suivre cette piste, ils aboutissement à un bel immeuble du XVl[e] arrondissement. Visiblement, la voyance rapporte... Les deux premiers étages sont ceux d'une entreprise comme les autres. À l'entrée, il y a une réceptionniste jolie, souriante et bête (les statues trônent dans deux alcôves, de part et d'autre de son bureau. Elle ne les aime pas du tout, sans trop savoir pourquoi). Le reste du rez-de-chaussée et une bonne partie du premier étage sont dévolus à la gestion du service de voyance. II y a un gros ordinateur, plusieurs informaticiens, et surtout des dizaines de «voyants assermentés» qui répondent aux questions des milliers de connectés. Le reste du premier abrite le service messagerie, qui reçoit des sacs de demandes « d'horoscope personnalisé vie-santé-amour » venues de toute la France (et surtout, les chèques qui vont avec) et se charge d'y répondre. Le second étage est consacré au secrétariat de Mme Dorval. Son bureau se trouve tout au fond, avec vue sur le jardin.

C'est un personnage important, qu'il n'est pas facile de rencontrer. Il lui arrive néanmoins parfois, de temps à autres, d'accorder un interview à la presse, ou tout simplement de lire l'avenir d'un client important. À ce niveau, elle ne s'intéresse qu'au gratin : hommes politiques, riches industriels, etc. Il est vrai qu'à 3 000 euros la séance, ils sont les seuls à pouvoir se payer ses services...

Isabelle Dorval est une brune d'une quarantaine d'années, très bien conservée, qui affectionne le genre « femme d'affaires » : tailleurs stricts et voix brève. Elle est partie de zéro, et a atteint sa position à force de charme, de baratin... plus un ou deux petits chantages discrets. Elle a des amis influents et peu de scrupules. Bref, ce n'est pas le genre de personne qu'il est sage de se mettre à dos. Cela dit, si les PJ adoptent une couverture un peu intelligente, elle se montre fort aimable.

Si les PJ viennent lui proposer de racheter les statues, elle y réfléchira sérieusement. Après tout, même si elles lui plaisent, ce ne sont que des morceaux de pierre... Toute offre « raisonnable » (entre 10 et 20 000 euros) débouchera sur une réponse positive, au bout de deux ou trois jours de délai. Si les PJ offrent une somme supérieure, elle devient méfiante.

Si les PJ préfèrent une solution plus radicale, ils peuvent tenter un vol. Ce sera malheureusement très difficile : les voyants de *Destin.com* sont là jour et nuit. La machine à café est juste derrière la réception, et il y a en permanence deux ou trois personnes devant...

Nos Nephilim peuvent aussi essayer de se faire engager : Mme Dorval cherche toujours des étudiants pour passer dix heures par jour devant un écran pour un salaire de misère. Cela offre une vue saisissante des misères humaines et permet de sympathiser avec les autres (voyants), mais ce n'est guère constructif.

C'est un bon moment pour mettre en scène une nouvelle apparition d'Yggart (il « reconnaît les lieux », en faisant irruption dans le hall et en tentant de convaincre la réceptionniste de lui acheter quelques exemplaires de *La Rue*, et revient la nuit même avec une pince monseigneur et un camion. Il est mis en fuite par les voyants qui sont de permanence cette nuit-là).

Les souffles délicats de la vraie vision

Invocation de premier Cercle
Ka élément : Air
Air Focus : La statue de fée
Langue : -
Seuil : 50 % (Yesod)
Contrat : 11
Rupture : fuite
Durée : jusqu'au jeudi suivant
Portée : 1 kilomètre (ne s'applique pas ici, puisque les créatures ne sont pas contrôlées)
Autonomie : limitée (même remarque)

Description : Ces créatures apparaissent toujours en groupe d'1D10 individus. Ce sont de petites sphères lumineuses multicolores, d'où émanent des murmures et des rires. En les examinant de près, on distingue une petite silhouette à l'intérieur. Les humains les perçoivent comme des fées. Leur seul vrai pouvoir est de leur faire prendre conscience de la nature magique du monde. Cela demande un jet de 11/Ka-Soleil de la cible. En pratique, l'humain reçoit pendant 2D10 minutes un ersatz passable de la Vision-Ka. C'est généralement suffisant pour le plonger dans l'hystérie ou le convaincre qu'il souffre d'hallucinations lorsque cela lui arrive à l'improviste. Dans des conditions plus sereines, cela peut servir à récompenser un allié humain dévoué.

Nuit magique

Ajustez les événements suivants en fonction des actions des Nephilim. S'ils sont sur place, ils assisteront à la scène. Sinon, ils en auront connaissance le lendemain.

Claire Millet, l'une des étudiantes, est fascinée par les statues, au point de s'attirer les observations de ses camarades. Une nuit, alors qu'elle est de permanence, elle va passer quelques minutes devant des « fées ». Inconsciemment, elle laisse courir ses doigts sur les arabesques des ailes.

La conjonction magique est favorable, et sa médiocre concentration d'humaine est suffisante pour déclencher l'une des invocations (alimentée par l'énergie magique de la statue, un peu comme on peut dépenser des points stockés dans une stase). Des étincelles s'élèvent des ailes, puis se matérialisent. Le hall est envahi de petites lumières dansantes et murmurantes. Bien entendu, personne dans la salle n'est en mesure de les contrer (même si les PJ sont là, ils ne connaissent pas le bon rituel). Elles filent donc à l'extérieur, ayant fait don d'un peu de leur magie à la pauvre Claire. Alertés par ses hurlements, ses camarades la trouveront au milieu de la pièce, en état de choc. Elle est transférée à l'hôpital, et plonge dans une sorte de transe. Elle en émergera peut-être...

Le Rue

Ce journal est né en 1992 pour fournir de l'information, des témoignages et des ressources sur des thématiques sociales trop souvent occultées par les médias traditionnels. Prostitution, toxicomanie, violence, criminalité sont abordées par le Journal de la Rue.

Au cours de ses cinq premières années d'existence, le Journal de la Rue est réalisé bénévolement par des intervenants portés par leur amour pour les jeunes.

Les créatures

S'ils n'étaient pas sur place les PJ risquent d'avoir du mal à reconstituer les faits. Officiellement, il ne s'est rien passé. Claire a eu une simple crise de nerfs, point. Toutefois, en Vision-Ka, les Nephilim peuvent apercevoir les traces récentes du passage des créatures. La piste est ténue. Elles se sont dirigées vers l'ouest (jet de Ka-Air x2 pour les suivre sans incident).

Même si le groupe perd les bestioles, ce n'est pas tragique. Elles ne sont pas passées inaperçues. Bien entendu, les témoins ne sont pas nécessairement restés sur place à attendre sagement que les PJ viennent les interroger (surtout si la piste est froide). Il faudra peut-être tirer quelques sonnettes, ou attendre un peu. Par ailleurs, bon nombre des malheureux qui croisent le chemin des créatures finissent à l'hôpital. Heureusement, de nuit, le XVI[e] arrondissement n'est pas particulièrement animé. Elles ne feront pas plus d'une ou deux victimes, et effrayeront quelques insomniaques.

Yggart enquête de son côté, avec son habituelle absence de subtilité. C'est un bon moment pour leur faire prendre enfin contact avec lui. La piste les conduit au bois de Boulogne. Là, plusieurs représentants et représentantes de la faune nocturne ont vu des « fées » danser entre les arbres avant de filer vers le nord. Aux PJ de les faire parler. Par ailleurs, certains imprudents seront approchés. Bilan : trois crises de démence. Les flics sont arrivés (« et ça a foutu en l'air le reste de la nuit ») et ont ramassé les fous.

Intérmède policier

Il se trouve que l'un de ces déments est un député proche du Pouvoir. À part un goût irrépressible pour les Brésiliennes d'importation, c'est un homme irréprochable. Aussi, lorsque les policiers l'ont trouvé recroquevillé dans une des allées les moins bien fréquentées du bois, ont-ils eu le réflexe de prévenir leurs supérieurs, qui ont dépêché un de leurs meilleurs hommes.

L'inspecteur Dubourg est jeune, élégant et ne ressemble absolument pas à un agent des RG. Dans la mesure où les PJ et lui font exactement la même chose pour le moment (écumer le bois à la recherche de témoins), ils se croiseront fatalement. C'est un flic et rien qu'un flic, mais les Nephilim ont tout intérêt à le manipuler avec précautions. Il pense pour l'instant à une affaire de drogue, mais commence à se poser des questions sur « les drôles de lumières » dont tout le monde lui parle. Les PJ, et plus encore Yggart, ont certainement des têtes de suspects. Heureusement pour les Nephilim, il est assez réceptif aux histoires de surnaturel. C'est un passionné d'OVNI et un grand lecteur de science-fiction. Il est possible d'égarer ses recherches dans cette direction...

Dans le bois, la piste est terriblement embrouillée. Mais elle finit par se diriger vers le nord-ouest, et à traverser la Seine.

Inspecteur Dubourg
Inspecteur de police

FOR 13 CONS 11 INT 15
DEX 11 CHA 15
Ka Soleil : 13
Points de vie : 11
Bonus de force : 0
Actions : 2

Ce qui frappe en premier, lorsque l'on croise le jeune inspecteur pour la première fois, c'est son regard bleu clair étrangement pénétrant. C'est un policier débutant qui n'hésitera pas à s'appuyer sur ceux qui peuvent faire avancer l'affaire, dès lors qu'il les juge dignes de confiance.
S'il reste prudent avec les membres de la presse ou les civils, il se montrera particulièrement ouvert avec les personnes qui partagent le même intérêt pour les « choses venues d'ailleurs » ...

La Défense

Les « fées » y ont trouvé refuge. Il leur reste deux ou trois jours avant d'être contraintes de regagner leur univers, et elles ont l'intention d'en profiter. Pour l'heure, elles sont installées au sommet de la Grande Arche et prennent un repos bien mérité mais, si le groupe ne tarde trop, vous pouvez parfaitement les envoyer explorer la galerie marchande qui se trouve sous la dalle... Dans ce cas, les PJ débarquent en pleine panique : elles ont enchanté quelques dizaines d'humains, et les autres sont traumatisés par leur seule vue.

Si Yggart est avec eux, il n'aura pas trop de mal à les lier. Sinon aux PJ, de jouer. Les créatures sont joueuses, totalement dépourvues de mémoire ou de quoi que ce soit qui soit proche de l'intelligence humaine. Elles se contentent de voleter de-ci de-là et de déclencher des catastrophes par leur seule présence. Demandez un jet de Ka x1 pour attirer leur attention. Un jet de Ka-Air/Contrat est ensuite nécessaire pour les contrôler. S'il est réussit elles viennent se poser sur la tête et les épaules des PJ, qui peuvent leur ordonner de diminuer leur luminosité. Il ne reste plus qu'à les cacher quelques jours, le temps qu'elles disparaissent...

Conclusion

Depuis « l'accident » de Claire, Mme Dorval se sent mal à l'aise en présence de ses statues. Elle consent donc à les revendre pour une soixantaine de milliers de euros. Reste à réunir la somme... Yggart, qui est leur propriétaire légitime, n'a pas un sou. Et ils ont intérêt à faire vite, avant qu'un autre curieux n'aille tripoter la statue de l'Eau (qui permet d'invoquer des êtres infiniment moins sympathiques que les petites fées de l'Air). Sans oublier que M. Pavard exigera peut-être qu'on les lui restitue sans délai - si les PJ ne le dédommagent pas d'une manière ou d'une autre, les statues disparaîtront dans les profondeurs d'un inextricable bourbier juridique.

Complications...

... à garder pour plus tard ou à intégrer tout de suite, si vous estimez que les PJ s'en sortent trop facilement.

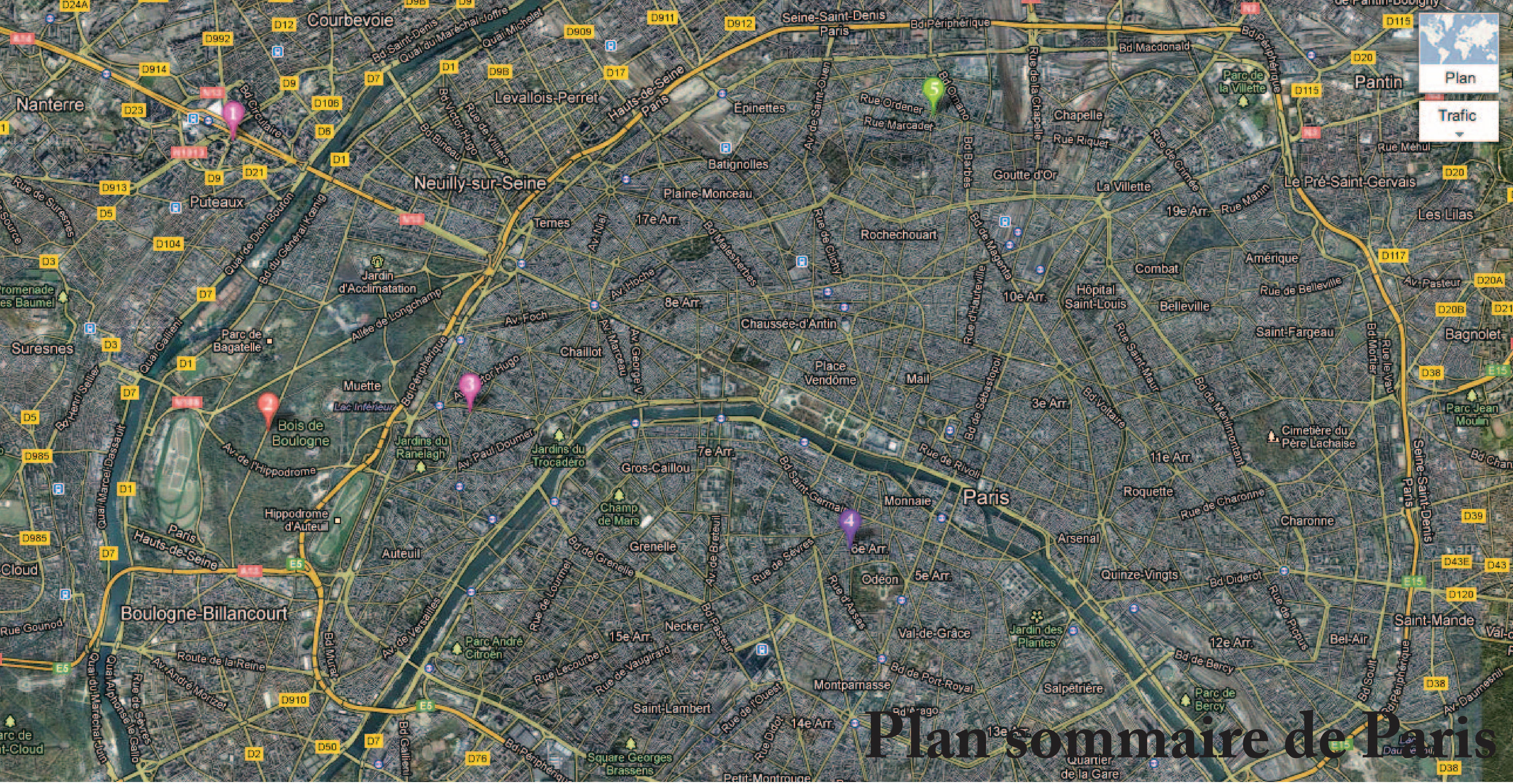
• M. Pavard est un Templier. Il reconnaît les Nephilim pour ce qu'ils sont, prévient sa hiérarchie et lance le groupe à leurs trousses. Leur objectif n'est pas de les éliminer, mais de comprendre ce qu'ils font et de récupérer les statues. Ils ne s'en prendront aux PJ que par la suite.

• L'un des clients privilégiés de Mme Dorval voit les statues et en tombe instantanément amoureux. Il est vieux, très riche, et possède l'une des plus belles collections d'objets étranges qui soient au monde. Il offre plus que les PJ, et embarque ses nouveaux trésors. Il ne reste plus qu'à les récupérer d'une manière ou d'une autre. En faisant un échange, par exemple ? Après tout, il n'y connaît rien, et prendra avec plaisir un objet de valeur non magique. Tiens, au fait... il pourrait y avoir des stases dans sa collection…

• L'expérience de Claire risque de l'avoir changée. Cela peut être pour le bien (le choc réactive certaines facultés latentes en elle, et la rend sensible à la magie), auquel cas elle ferait une bonne alliée... ou pour le mal (elle ne supporte pas son nouveau don, bascule dans la folie et/ou devient le « chien de chasse » de l'ennemi – pourquoi pas des Templiers de Provins qui les poursuivent ?).

• À votre avis, Yggart est-il le seul à avoir travaillé sur ces statues ? Les PJ en connaissent deux : celles de l'Eau et celle de l'Air. Celles des trois autres éléments existent-elles ? Par qui ont-elles été sculptées ? Quand ? Et pourquoi ? Les cinq statues donneraient sans doute des pouvoirs à leur propriétaire... ou lui permettraient de réaliser une invocation extraordinaire. Cela ferait un bon sujet de quête occulte, pour les prochains scénarios.

Plan sommaire de Paris



Légende :

Repère 1 : La Défense
Repère 2 : Bois de Boulogne
Repère 3 : XVIe arrondissement
Repère 4 : VIe arrondissement
Repère 5 : XVIIIe arrondissement