

PaliM seste 17

«Un mot perd l'affaire, un homme détermine le sort d'un empire.»
Confucius



Ô vieillesse ennemie

Découvrez jusqu'où un homme est prêt à aller pour atteindre le but qu'il s'est fixé



1

Ô vieillesse ennemie

Scénario

Ce scénario est prévu pour un groupe de cinq Nephilim tout juste incarnés. Leur éveil commun, vif et brutal les mènera sur la trace de leur bienfaiteur. Toutes les pistes proposées ne sont pas nécessairement à suivre. Selon leurs actions, les PJ peuvent résoudre l'intrigue avec plus ou moins de brio, par la subtilité ou par de nombreuses confrontations, à eux de choisir. Testé, il a duré 5 heures.

L'ambiance croise deux types d'atmosphère, comme souvent dans les aventures des Immortels déchu au XXI^{ème} siècle. L'atmosphère médiévale est amenée par la recherche de documents occultes conservés et dissimulés dans des refuges d'Arcanes depuis des siècles. Mais les agissements des Templiers de l'histoire placent les PJ dans un contexte technologique contemporain à la limite du cyberpunk. C'est ce mélange de connaissances anciennes et vénérables et de sciences de pointe que nous vous proposons de faire partager à vos Nephilim.

L'Histoire

Charles d'Isembert vient d'avoir 87 ans et supporte très mal le lourd fardeau de son âge. Certes, il a eu bien des satisfactions dans sa longue vie. Professionnelles, d'abord : il est depuis 43 ans le PDG d'Utiltech, une grande société industrielle qui se consacre à la robotique. Il est entré dans les années 1950 comme simple mécanicien quand elle n'était qu'une petite fabrique de tracteurs et a gravi tous les échelons jusqu'au poste suprême. Cette société est aujourd'hui à la pointe de la technologie de l'outillage. Elle s'appuie sur le marché de la machine-outil pour financer des recherches dans le domaine de la cybernétique qui exploseront dans un futur proche. Le siège administratif de la société Utiltech se trouve à Bordeaux alors que les laboratoires de recherches et d'assemblage sont dissimulés au cœur de la forêt landaise, à 50 km de la ville. La fortune de Charles d'Isembert est donc immense et il vit dans un superbe château à l'écart du centre urbain, dans les coteaux du bordelais.

Sa réussite professionnelle se double d'une grande expérience spirituelle, où son sens du pouvoir lui a permis de s'élever dans les hautes sphères de la Chevalerie Templière. En effet, Charles était encore jeune lorsqu'il rencontra un frère bachelier des Chevaliers de la Croix Pattée (abrégé CCP) qui lui proposa de devenir écuyer. Dès lors, son ascension au sein de l'Ordre a été progressive mais sûre et est allée de pair avec le développement de la société. Lorsqu'en 1969, Charles d'Isembert se rend maître de la fabrique, il soumet Utiltech aux objectifs de son obéissance, les Chevaliers de la Croix Pattée, dont il est devenu le Grand Maître. Aujourd'hui, il appartient au second degré des Templiers, c'est un Manteau Blanc, Commandeur de la Voûte d'Acre du baillage Francia.

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

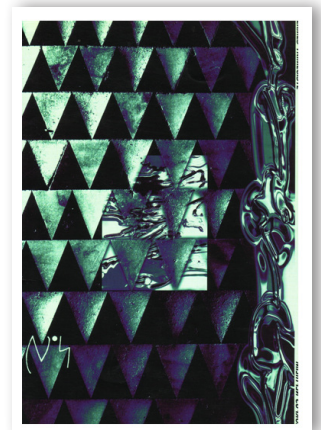
C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

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

CRÉDITS :

**Hermes Trimegiste n°4,
Ô vieillesse ennemie,**
de Stéphane Marsan



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Stéphane Nicoulaud et Patrick
Abitbol

Conversion Nephilim 4 par :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégory Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

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

Contenu indépendant de la
gamme officielle





Mais malgré ce bilan exemplaire, Charles d'Isembert n'a pas le moral. Vrillé de douleurs musculaires, paralytique, cloué sur un fauteuil roulant, il voudrait que son corps profite des mêmes bienfaits que son esprit. C'est ce désir bien humain qui l'a poussé à lancer son obédience dans un projet mêlant technologie de pointe et enquête ésotérique.

Ce projet fut motivé par la découverte d'une expérience relatée dans les archives des Templiers, concernant **Foresto**, un Faërim guérisseur, adopté de l'Arcane de la Tempérance. Cet Elfe a vécu au XVIII^{ème} siècle en France, au moment où la communauté intellectuelle s'émerveillait des **automates créés par Vaucanson**. Il s'était emparé de l'une de ses merveilles techniques pour présenter un beau projet à son Arcane : tenter de donner vie à l'une de ces mécaniques en distillant du Ka dans les articulations de l'automate. Mais les Initiés de la Tempérance ne virent pas d'un très bon œil la quasi-crédation d'une machine vivante. Alors qu'il abandonnait son refuge, il fut attaqué par un détachement Templier qui aperçut, par un malheureux hasard, le fonctionnement de l'automate à alimentation Ka. L'Elfe s'évada, l'automate cessa immédiatement de fonctionner, mais les témoignages des Chevaliers arrivés sur les lieux restèrent dans les archives de l'Ordre. C'est donc dans le saint des saints du baillage Francia, à Sophia Antipolis, que Charles d'Isembert trouva les éléments de son rêve fou.

Faisant le lien entre l'automate animé par le Ka et sa faiblesse physique, d'Isembert ordonna aux savants de sa société de lui construire un **exosquelette**, pour retrouver et même dépasser ses capacités physiques d'antan. L'idée est de combiner l'articulation métallique de l'exosquelette avec le Ka-Soleil du porteur, afin que l'appareil soit autonome, directement alimenté par l'individu. En effet, le Ka-Soleil est théoriquement une source inépuisable d'énergie élémentaire, sauf en cas d'attaques magiques que les ennemis aguerris des Nephilim sont entraînés à repousser. Pour effectuer les branchements entre l'appareil et le Templier, mettre en phase avec les énergies et ainsi animer l'exosquelette, il fallait d'abord retrouver l'inventeur de la mécanique occulte.

Justement, **Foresto est de retour en 2012**, mais il se montra bien imprudent. L'Elfe fut chargé par ses supérieurs de la Tempérance de récupérer les stases d'un groupe de **Nephilim capturés durant le siège de La Rochelle (les PJ)**. Toujours fidèle à ses engagements, Foresto fit le nécessaire, déroba furtivement les stases conservées dans une collection privée d'un hôtel particulier de Bordeaux puis se mit en route vers son refuge actuel. C'est sur le chemin que les Templiers lui tendirent une embuscade.

Ici commence l'aventure. Les PJ s'éveillent lorsque Foresto est capturé. Ils vont devoir enquêter pour comprendre la raison de son enlèvement, découvrir le projet de Charles d'Isembert, tenter d'y mettre un terme et libérer Foresto.

Foresto



Caractéristiques :

Agilité : 12
Intellect : 16
Présence : 18
Puissance : 12
Vigueur : 19

Stase : une gravure du portrait de Diderot en frontispice de l'Encyclopédie.

Sciences Occultes :

- Magie : Basse Magie : M / Haute Magie : A
- Alchimie : Adeptes de l'Androgyne : Œuvre au Noir : M / Œuvre au Blanc : M



Phase 1 : première nuit, éveil et capture

Scène 1 : L'éveil

Foresto a choisi comme endroit propice à l'éveil de ses frères un porche de pierre dans une ruelle de Bordeaux.

Ornementé d'un visage noble aux oreilles effilées ceint d'une couronne de laurier, le porche procure une aura de Ka bienfaisante aux Déchus à peine sortis de leur prison. L'Elfe n'a pas remarqué qu'il était surveillé par des Chevaliers ayant préparé leur coup avec minutie. A votre guise, vous pouvez les placer dans les immeubles, dans les ruelles avoisinantes, dans les voitures qui passent, etc. En tout cas, ils ont fait des efforts pour ne pas être repérés, et ils s'y connaissent ! Cependant, tranquillement installé sous son abri, l'Elfe a commencé son rituel. Il a préalablement disposé à ses côtés des simulacres inanimés – un pour chacun de vos joueurs – qui attendent de recevoir leur hôte Nephilim. Il incante un sortilège pour regrouper les champs magiques en un plexus. Les Stases des PJ, placées au centre de l'événement, se rechargent.



Soudain, **une vingtaine de Chevaliers**, surgis de l'ombre, se jettent sur Foresto. Pris par son rituel, qu'il ne peut stopper en cet instant critique, sous peine de voir s'envoler au loin les PJ, le Faërim est piégé. Il ne peut se défendre au mieux et cède bien vite.

En ce qui concerne les PJ, ils s'incarnent sans problème dans les simulacres préparés à cet effet. Mais dès qu'ils voient par des yeux humains, ils se découvrent en plein combat, dans cette ruelle sombre. Les lames des adoubés du Temple rutilent sous la lune pâle, leurs yeux brillent de haine face à l'Elfe qui doit bientôt se rendre. Les PJ sont encore faibles, ayant à peine pris possession de leurs corps engourdis, ils ne sont pas en état de lutter à leur plein potentiel.

Durant cette scène, ils peuvent repérer les signes que portent les Chevaliers par un test facile d'Intellect / Vigilance : les robes de bure monacales gris anthracite ont un revers blanc brodé de rouge ; sur leur manche, il y a le symbole d'une épée entourée de rayons, dont la garde porte la croix pattée. Grâce à une tradition Arcane mineur : Bâton à Apprenti, un Nephilim reconnaît ces Manteaux Blancs comme des Chevaliers bannerets ; à Compagnon, il identifie l'obédience templière grâce au symbole : les Chevaliers de la Croix Pattée et leur aire géographique : le baillage Francia.

Les Templiers sont commandés par le second de d'Isembert, **Christian Jaillac**. Cet homme de la quarantaine se distingue par sa bague d'or ornée d'un rubis et des paroles dures et glaciales qui tranchent avec le silence respectueux de ses équipiers. Ils ont tôt fait de se rendre maître de l'Elfe quand Jaillac se tourne vers les PJ pour leur dire :

« Je vous remercie de votre concours. Sans vous, la capture de Foresto (insistez sur le nom du Faërim) n'aurait pas été si simple. Plus rapide, mais moins divertissante... Il semble qu'il se soit sacrifié pour vous. Comme c'est mignon... Finalement c'est de votre faute si cet elfe va finir en bocal. Oui, de votre faute. Et pour rien, puisque nous n'allons pas vous laisser partir comme ça. »

En effet, bien que leur présence dans l'affaire soit fortuite, et qu'il n'ait rien contre eux en particulier, leur disparition ne fera qu'ajouter les PJ à son tableau de chasse, et sera un grain de sable de moins dans les rouages du baillage. Pensant donc essentiellement à son avancement au sein de l'obédience, Jaillac tend le doigt vers les PJ et s'adresse à deux de ses sbires d'une voix lasse et cynique : *« Éliminez-les »*.

Scène 2 : exécution ratée et évasion

Les Chevaliers partent dans leurs 4x4 BMW noirs aux vitres teintées, avec Foresto menotté. Les PJ ont une chance de noter mentalement les numéros d'immatriculation (test normal d'Intellect). Quatre chevaliers sont chargés d'en finir avec les PJ. Grâce à un test facile d'Intellect / Vigilance, ils remarquent que leurs adversaires portent des **manteaux noirs** sous leur bure, ils sont donc d'un grade inférieur et moins expérimentés. Jaillac a voulu ainsi leur offrir un baptême du feu.

Mais cette élimination ne fait pas partie de l'opération, et les deux chevaliers nommés pour cette besogne à base de pistolet 9 mm ne sont pas rassurés à l'idée de se trouver seuls, ne serait-ce que quelques instants, avec ces êtres ancestraux récupérant peu à peu leurs facultés magiques. Les Nephilim devraient s'en sortir, d'une façon ou d'une autre. Quand le combat tourne à leur désavantage, les Chevaliers essayent de prendre la fuite. S'ils y arrivent, les PJ pourront apercevoir leurs véhicules (deux Clio noirs) disparaître dans la nuit, et peut-être leurs plaques d'immatriculation. Tandis que les PJ sont enfin livrés à eux-mêmes, une petite scène descriptive et d'ambiance vous aidera à leur faire sentir leur culpabilité relative, et surtout la réciprocité du service qu'ils doivent à l'Elfe qui les a sauvés. Foresto a payé ce geste de sa liberté.

Manteaux Blancs

Ka-Soleil : 14

Caractéristiques :

Agilité : 15

Intellect : 17

Présence : 16

Puissance : 16

Vigueur : 17

Compétences :

Athlétisme (Course)

Armes de poings (Pistolet léger)

Armes tranchantes (Épée)

Combats à mains nues (Savate)

Discretion (Filature)

Survie (Milieu urbain)

Usages (Templiers)

Vigilance (Métamorphoses Nephilim)

Traditions :

Arcanes Mineur (Bâton) : C

Médaille en Orichalque :

empêchant l'incarnation d'un Nephilim.

Manteaux Noirs

Ka-Soleil : 8

Caractéristiques :

Agilité : 13

Intellect : 13

Présence : 14

Puissance : 16

Vigueur : 16

Compétences :

Athlétisme (Course)

Armes de poings (Pistolet léger)

Armes tranchantes (Couteau)

Combats à mains nues

Discretion (Filature)

Survie (Milieu urbain)

Usages (Templiers)

Vigilance (Métamorphoses Nephilim)

Traditions :

Arcanes Mineur (Bâton) : A

Médaille en Orichalque :

empêchant l'incarnation d'un Nephilim.





Phase 2 : enquête

Pendant cette enquête, la surveillance des Templiers se renforce. Si les PJ sont repérés par les CCP, étant donné que leurs têtes leurs sont connues, les escarmouches risquent de se multiplier et le Chevalier Jaillac en fait une affaire personnelle. Il ne s'agit pas de mettre systématiquement des bâtons dans les roues des PJ, mais de pimenter leur enquête et de leur faire sentir que plus ils s'approchent des véritables activités du Grand Maître d'Isembert et d'Utiltech, plus grand est le danger.

Voici les agissements des CCP que les PJ ont intérêt à remarquer. Lors de la première journée, un convoi, transportant les derniers éléments du matériel nécessaire à la construction de l'exosquelette et de l'Homoncule, part du château de la Bredaine pour Utiltech. Afin d'éviter les éventuels suiveurs, le convoi se disperse et tourne en rond avant d'arriver à Utiltech. Dans la soirée (2ème nuit), Charles d'Isembert se rend à son tour à Utiltech pour réduire Foresto en Homoncule puis rentre à son domicile au petit matin. Pour éviter cela, les PJ devront dérober un livre dans la bibliothèque du château avant que la cérémonie débute. Le soir suivant (3ème nuit), c'est en hélicoptère que Charles d'Isembert retourne à Utiltech.

De nombreuses pistes s'offrent aux Nephilim.

1) Le poste de garde des CCP

A partir de l'opération templière dans laquelle ils se sont éveillés, les PJ munis des quelques indices relatifs aux CCP sont en mesure de repérer les symboles qui indiquent leur présence en ville. Ils peuvent aussi reconnaître un 4x4 BMW qui se rend au poste de garde... C'est ainsi que les PJ peuvent localiser le poste de garde, dans l'immeuble de bureau d'une société d'assurance qui est une ferme de l'obédience, « la Mutuelle Fraternelle ». On n'y trouvera que l'ordre de mission succinct de l'embuscade de la scène 1 et quelques frères bacheliers disciplinés, décidés à protéger leur repaire. Interrogés, ils ne pourront que livrer le nom du site où ils sont parfois conviés à des réceptions : le château de la Bredaine.

A propos du convoi, ils connaissent uniquement la destination et l'organisateur : Utiltech. Mais ils ne savent pas quels sont les liens de cette entreprise avec les Templiers et quelles activités les servent.

2) Le château de la Bredaine

Grâce aux informations du poste de garde, aux immatriculations des véhicules ou par des contacts dans l'administration (police, services de préfecture, services de renseignement, armée...) – et un test difficile d'Intellect / Administration ou Présence / Interrogatoire réussi –, les Nephilim se rendront dans cette belle propriété du bordelais. Un mur d'enceinte de trois mètres garni de pointes entoure plusieurs hectares. Une épaisse rangée d'arbres s'interpose entre le mur et l'espace dégagé autour du château. Le portail de fer noir, pourvu de caméras de surveillance, s'ouvre sur une allée de gravier conduisant à l'entrée de la demeure. Le château de la Bredaine est imposant, il date de la Renaissance et se compose d'un bâtiment central de trois étages flanqué de deux tours. La pierre est large, de couleur grise, et le toit de tuiles. Plusieurs dépendances sont dispersées dans le domaine. Enfin, des rondes permanentes de gardiens sont effectuées. L'important n'est pas d'empêcher coûte que coûte les PJ de pénétrer, mais de les pousser à être discrets s'ils essaient, et éventuellement de provoquer une rencontre avec le maître des lieux.





Cette rencontre avec l'industriel décati se fait dans une ambiance très calme et sereine, dans le luxe et l'environnement cossu du salon du château. **Charles d'Isembert** se présente comme un digne vieillard, mais dans un état physique pitoyable. Ses mains tremblent, son visage est maigre, ses yeux brillent parfois d'une détermination où transparaît la haine de son état actuel. Il circule dans un fauteuil à commande électrique, une couverture de velours sur les genoux. Il tente souvent des gestes ou des actions dont on voit fort bien qu'il n'est pas en mesure de les accomplir (ramasser un objet, servir un verre...). Il est assisté en permanence par une nurse, trop jolie pour n'être qu'une simple infirmière professionnelle, et des gardes du corps en complets noirs, au regard d'acier et aux gestes assurés.

Son discours est très simple : il ne porte pas la moindre attention aux allusions occultes sur d'autres activités que celles, officielles, de sa société. Il joue la comédie du pauvre homme privé de ses belles années et sourit bêtement de sa bouche édentée devant les rayons de soleil ou le croissant de lune illuminant son jardin.

3) La bibliothèque

La visite éventuelle du château, qui ne sera possible que dans la furtivité et la mise en œuvre des talents de voleur les plus subtils, permettra de faire une macabre découverte. La bibliothèque se situe au premier étage. Les lourdes étagères d'acajou croulent sous les livres occultes, des volumes traitant essentiellement des codes rituels templiers (où d'Isembert a puisé les méthodes pour se hisser dans les hautes sphères de l'Ordre). Les opuscules sont protégés par une vitre reliée à une alarme dont le boîtier est caché sous une large couverture de cuir. Sur ces rayonnages se trouvent les redoutables « **Rites homonculaires** » dont la couverture noirâtre ne porte aucun nom d'auteur. Dans ces sinistres pages qui furent à l'origine d'ignobles crimes vis à vis des Immortels, se cachent les éléments fondamentaux de la création d'un Homoncule. Sans ce texte, les Chevaliers seront incapables de faire subir un sort funeste à Foresto. Si les PJ veulent éviter ce triste destin à l'Elfe, ils ont intérêt à mettre la main dessus avant la deuxième nuit. En effet, las d'essayer de convaincre Foresto, d'Isembert utilisera ce livre pour superviser la transformation en Homoncule durant la cérémonie.

4) Le convoi

Si les PJ repèrent et suivent les véhicules du convoi, ils auront certainement la possibilité de fouiller l'un d'eux. Ils découvriront alors deux types de matériels. À l'outillage métallique et électronique destiné à la **robotique** se mêlent des fournitures plus étranges. Des tubulures de plexiglas ainsi qu'un grand flacon étanche et troué de câbles sont disposés délicatement dans trois grandes caisses. Les Nephilim ont devant eux tout le nécessaire à la fabrication d'un **Homoncule**. Alors ils comprendront que leurs ennemis avaient prévu de longue date cette opération, et qu'ils possèdent le matériel et les connaissances adéquats. S'ils n'ont pas l'idée de cambrioler le château, insistez sur ce point. Sinon, c'est dommage pour Foresto, les conséquences lui seront fatales.

5) Les voisins du château de la Bredaine

Les voisins parleront de la richesse impressionnante du maître des lieux, des manières peu sympathiques des « employés », bref des observations habituelles de voisinage. Mais ils mentionnent aussi les passages occasionnels de camionnettes chargeant et déchargeant du matériel technique lourd dans l'allée, depuis plusieurs mois. Bien interrogés, ils se souviendront de la marque inscrite sur les flancs des camionnettes : « Utiltech ».

Les Rites homonculaires

Le rituel de fabrication des Homoncules est un savoir qui découlerait des enseignements de Prométhée lui-même et qui a traversé les siècles. Le principe est d'enfermer les Ka-éléments d'un Nephilim dans un récipient transparent afin de les utiliser pour réaliser des opérations magiques. Même si les Templiers se contentent désormais d'exécuter les opérations du rituel sans trop le comprendre, son efficacité n'est plus à prouver. Détruire un tel ouvrage est un devoir pour tout Immortel





6) Utiltech

En dépiautant l'actualité scientifique et financière des journaux, en trouvant des contacts dans l'industrie, les PJ apprennent les activités de cette société. Spécialisée dans la machine outil, elle domine le marché dans tout le Sud-ouest. Partie des tracteurs, elle s'est modernisée progressivement, et à présent ses recherches s'orientent vers la robotique. Son projet secret circule dans les milieux les plus feutrés où il est qualifié de « révolutionnaire » : des prothèses décuplant les facultés physiques des grands accidentés. Des renseignements auprès du ministère de la santé ou une institution semblable – test difficile de Présence ou d'Intellect / Administration – révéleront que les négociations ont tourné court, suite au manque de motivation de la société. En fait ces négociations étaient une façade pour dissimuler les recherches actuelles d'Utiltech.

7) Foresto

Grâce au nom de l'Elfe, s'ils s'en souviennent, les PJ peuvent obtenir des renseignements sur lui auprès de leurs Arcanes Majeurs, des Roms, ou au rayon occultisme d'une bibliothèque bien fournie. S'ils ne mènent pas ces recherches, vous pouvez placer une cachette où Foresto aurait laissé un témoignage à ce propos (sous le porche du début par exemple). Si vos joueurs montrent leur désir de lire entre les lignes de façon occulte, ils apprendront d'une façon plus ou moins énigmatique, les activités de cet individu passionné par **les automates au XVIII^{ème} siècle** ainsi que l'historique de l'expérience relatée en introduction, y compris son arrêt brutal. Sinon, seule l'histoire officielle leur sera livrée.

N'hésitez pas à développer cette partie pour retranscrire l'atmosphère du siècle des Lumières.

La Spagyrie

Une Voie occulte dérivée de l'Alchimie permet aux Nephilim de dompter la puissance magique cachée dans la matière : la Spagyrie. Elle permet de créer des artefacts et des constructs alchimiques. Foresto est un adepte de l'Androgyne et s'est essayé à la Spagyrie en s'inspirant des travaux de Jacques de Vaucanson.

Phase 3 : les laboratoires d'Utiltech

A la fin de l'enquête, les PJ doivent avoir compris l'urgence de pénétrer dans le saint des saints de la société, où sont acheminées toutes les fournitures accumulées durant la phase 2. Là sont menées les expériences relatives au projet de d'Isembert et l'Elfe y est retenu prisonnier. A moins qu'il n'ait déjà été transformé en une larve servile par les Rites homonculaires.

Si les PJ tentent d'investir le lieu avant le moment voulu, lorsque d'Isembert viendra essayer l'exosquelette durant la 3eme nuit, mettez tout en place pour les en dissuader.

Une entrée discrète

L'immense bâtiment de béton et de verre s'étend dans une clairière entre les pins. La scène dispose d'une ambiance cyberpunk, du genre protection globale de corporation : sécurité électroniques et informatiques (digicodes, cartes à puce, scanners rétiniens), grilles électrifiées, caméras, maîtres chiens, gardiens armés, gyrophares et projecteurs... Soudain, un hélicoptère se fait entendre dans la nuit striée de projecteurs. Il se pose sur le toit. Le vieillard en sort, dans un fauteuil roulant, manipulé avec précaution par ses sbires. Ils descendent par un ascenseur s'ouvrant sur la plateforme d'atterrissage.

Le dispositif de protection ne devra apparaître véritablement efficace que si les PJ arrivent « en avance ». Mais lorsque le moment est venu, mentionnez quelques petites défaillances afin que les joueurs comprennent qu'ils peuvent se lancer. L'idéal serait que votre description mette en place une atmosphère et que le danger réel soit une toile de fond dans laquelle les personnages, héroïques, s'engouffrent. En définitive, si leur *roleplay* est digne d'une belle scène, tendue, haletante, oubliez les dés, et décrivez leurs prouesses.





Le but est de rentrer de la façon la plus discrète possible : affronter cette armada de front serait une pure folie, mais les PJ peuvent s'organiser de façon à mettre à profit leurs différentes attitudes : (ce ne sont que des exemples évidemment) les Hydrim séduisent les gardes et jouent la comédie, les Pyrim se chargent des combats, les Eolim décodent intuitivement les systèmes de sécurité, les Faërim soignent les autres équipiers, et les Onirim affolent les autres PJ par leur démesure et leurs initiatives délirantes.

Une fois dans la place, les PJ se trouvent face à un labyrinthe de couloirs aseptisés où des dizaines de salles différentes, aux larges baies vitrées, comportent des panneaux indicateurs pourvus d'un code (E47, H19...). Ces pièces sont des laboratoires et des unités de fabrication dans lesquels des hommes en blouses blanches munis de gants travaillent avec de grandes précautions et manipulent des composants électroniques. Les unités de montage et d'assemblage contiennent un appareillage assez lourd, des consoles, des techniciens construisant et testant des machines-outils, des ébauches de robots...

Dans ce complexe, les PJ seront conduits peu à peu vers **la cellule de Foresto et le bureau de d'Isembert**. Sans faire de plan, aussi vaste et compliqué que globalement inutile, tenez compte de l'orientation difficile des Nephilim dans les couloirs et faites leur comprendre qu'il y a en fait deux directions qui leur semblent mener à leur but.

La cellule de Foresto

En ce qui concerne l'Elfe, tout dépend du traitement qui lui a été infligé par les Templiers.

- Si les Nephilim ont réussi à dérober les « Rites homonculaires » à temps (la veille), **leur ami est juste inconscient**. Il a été torturé pour l'obliger à lancer le sort d'animation de l'automate dont va se servir d'Isembert. Ce dernier a ensuite forcé le Faërim à instiller du Ka dans l'exosquelette afin de le mettre en branle. Et enfin, les savants ont branché le système sur le Ka Soleil du Grand Maître. La perte de Ka a affaibli Foresto, il faudra plusieurs précieuses minutes pour le ranimer. A cette condition, il sera en mesure d'aider les PJ, mais aura des malus dus à la fatigue.

- En revanche, si les rites ont été laissés à la disposition des Templiers, le pauvre Elfe est à présent dans un énorme bocal, comme décrit dans le camion des fournitures. A l'intérieur flotte l'**Homoncule**, petit être atrophié et blanchâtre baignant dans un liquide noirâtre zébré de Ka. Devant le récipient, le livre qui a permis ce forfait est posé sur un lutrin. L'opération ayant eu lieu il y a peu de temps, minimisez la puissance et l'achèvement du rituel. Il y a de fortes chances que les PJ se demandent ce qu'a pu vraiment accomplir l'Homoncule. S'ils ont compris ce que les Templiers ont exigé de lui, ils seront dans le doute : le sort a-t-il été lancé ou pas ?

Ce qui est certain, c'est que tout le temps passé à retrouver Foresto, et si possible à le récupérer, retardera les PJ dans leur affrontement final avec le vieux d'Isembert, pourvu de son arme secrète : l'exosquelette.

Un Grand Maître dans la Machine

Alors que les PJ accèdent à son bureau, tout au bout du complexe, **Charles d'Isembert, Grand Maître des Chevaliers de la Croix Pattée**, les attend. Dans une salle sombre, il semble bien innocent et fatigué au fond de son fauteuil roulant. Il s'agit d'un bureau où seule brille la lueur des écrans vidéo au-dessus d'une console de surveillance des étages de l'usine. Les PJ peuvent voir son visage creusé et inquiétant, dans la lumière bleue qui se dégage des écrans. Une couverture sur les genoux, immobile, le Manteau Blanc ne paie pas de mine. Il n'a pas l'air du « grand méchant » qui se dresse habituellement à la fin des aventures de ceux qui cherchent la Sapience à travers les époques. Pourtant il a réalisé son rêve le plus fou : muni de son exosquelette, il est prêt à en découdre avec les Nephilim.

Le duel peut enfin avoir lieu.

Charles D'Isembert

Grand Maître des Chevaliers de la Croix Pattée (CCP)

Manteau Blanc, Commandeur de la Voûte d'Acre du baillage Francia

Ka-Soleil : 20

Caractéristiques :

(Avec l'exosquelette)

Agilité : 4 (23)

Intellect : 24

Présence : 11

Puissance : 3 (23)

Vigueur : 9

Compétences :

voir Manteaux Blancs CCP p.4

Compétences avec l'exosquelette :

Armes tranchantes (Griffes)

Combats à mains nues (Coup de poing, Étranglement)

Traditions :

Arcanes Mineur (Bâton) : M

Armes :

- **Étranglement mécanique** : il faut réussir un test difficile de Puissance / Endurance pour s'extraire de la prise de l'exosquelette sous peine d'asphyxie (Dégâts légers : 1 / tour)

- **Coup de poing métallique** : 6 dégâts légers

- **Griffes aspirantes** : drainage d'un point de Ka-élément.

Armure : 8





Quand il se lève, la couverture qui tombe laisse voir d'incroyables articulations métalliques qui le recouvrent des pieds à la tête, une maille très fine reliant tous ses muscles jusqu'à son cerveau. Il finit de revêtir son armure robotique en positionnant un plastron dans un claquement sonore résonnant sur les murs de la pièce sombre. L'ensemble est baigné d'une lueur jaune et brillante : le Ka Soleil qui actionne la machine. L'appareillage décuple ses capacités physiques, accélère ses réflexes, lui donne une assurance nouvelle, une détermination sans faille. Il va se battre jusqu'au bout. Pourtant le sort n'a été lancé qu'imparfaitement par Foresto, trop vite et sous la menace, il a glissé quelques « bugs » dans les paroles rituelles. D'autre part, la compatibilité avec l'exosquelette n'est pas finalisée. En un mot, le Grand Maître n'est pas aussi opérationnel qu'il en a l'air... et qu'il aurait pu l'être. Mais qu'importe, fasciné par sa propre aisance à se déplacer, il va faire durer le plaisir. Il attaque les Nephilim à mains nues, tentant de les étrangler, ou de les balancer à l'autre extrémité du couloir, de les envoyer s'écraser contre les murs de béton. Il leur inflige des dégâts physiques, mais aussi, d'éventuels dégâts magiques grâce aux griffes métalliques qui pointent au bout de ses doigts et drainent le Ka de sa victime.

On peut le défaire de différentes manières :

- La première attitude plausible est **le corps à corps**. Mais cette attaque frontale, bien dans la façon « Super Héros », n'est pas la plus prudente ni même la plus efficace, à moins que le Djinn de l'équipe n'ait passé les dernières heures de jeu à se munir d'armes lourdes (ce que l'on ne saurait que trop déconseiller aux MJ désirant passer un bon moment, réussir un final palpitant, et continuer à entretenir de bonnes relations avec les Héritiers de Babel...).
- En tablant sur **l'origine magique** du fonctionnement de la machine, on peut également jouer sur la dispersion des énergies élémentaires courant dans les câbles qui sanglent le vieillard. Une invocation spécialement dirigée contre un Ka-élément, ou le Ka en général, devrait perturber nettement l'appareillage.
- Enfin, il est possible de **déstabiliser le Grand Maître** en l'atteignant sur le plan psychologique. Un joueur avisé, doué d'un sang-froid exceptionnel et désirant éviter le combat physique, a de bonnes chances de convaincre le vieillard que sa tentative est sans lendemain, que son exploit a coûté la vie au seul être capable de perpétuer sa jouvence. L'orgueil a ses limites, même pour un Grand Maître templier, et Charles d'Isembert, seul au milieu de son usine, abandonné par ses sbires, et en butte à un groupe de Nephilim enragés et vengeurs, finira par se rendre.

Les Chevaliers se relèvent... comme des automates

Même si les Nephilim sortent victorieux du complexe d'Utiltech, l'obédience des Manteaux Blancs des Chevaliers de la Croix Pattée n'a pas été détruite. Dans les ombres des bougies éclairant une crypte froide, une cérémonie a lieu. Un nouveau Grand Maître vient d'être adoubé : **Christian Jaillac**. Il connaît les Nephilim qui ont terrassé son maître et sa vengeance sera à l'image du Bâton : violente et sans pitié.

Charles d'Isembert a échoué son projet et exposé les Chevaliers de la Croix Pattée. Quelque soit le choix des Nephilim à l'issue de l'affrontement final, il sera désavoué de son poste de Grand Maître par les hautes instances templières et remplacé par son second, Christian Jaillac.

Quant à **Foresto**, il sera un allié fidèle des Nephilim. Pourquoi les a-t-il libérés ? Ces connaissances en Spagyrie, cette voie occulte menant au Grand Œuvre, pourraient être partagées avec les joueurs Alchimistes. Et ces contacts au sein de la Tempérance permettront aux Nephilim d'avoir un refuge bienveillant.



