

Palmes N° 10

Hiver antérieur

Ce qui se terrait dans les égouts de Paris a été
tiré de son sommeil par Fabrice Colin





Palimpseste n°10

Hiver Antérieur

Scénario

Ce scénario, qui prend Paris pour cadre, est destiné à un groupe de joueurs et de Nephilim moyennement expérimentés. Le meneur de jeu devra posséder quelques talents d'improvisateur.

L'aventure va faire découvrir à ses participants un aspect particulier d'un univers qu'ils ne connaissent pas forcément très bien, celui des Bohémiens. C'est pourquoi la possession du supplément « Testament » est vivement conseillée, même si elle n'est pas indispensable.

CRÉDITS :

Casus Belli n°119,
Hiver Antérieur,
de Fabrice Colin



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Stephane Nicoulaud et Patrick
Abitbol

Conversion pour Nephilim 4 :
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

L'histoire

À la fin du XVI^{ème} siècle, une bataille fait rage à Paris entre des Nephilim de l'Impératrice et plusieurs factions templières. Au cours d'un épisode particulièrement mouvementé, l'un des Nephilim, **Shægan**, parvient à s'emparer d'une relique templière particulièrement précieuse, l'**Antidième**, une sorte de couronne faite d'orichalque et de Lune Noire. Dans un premier temps, les adoptés de l'Arcane III le félicitent de sa prise mais, très vite, leur joie fait place à l'horreur. L'Antidième est si puissant que son pouvoir submerge Shægan. Le Nephilim devient Khaïba et disparaît dans les bas-fonds de Paris, la couronne maudite soudée aux os de son crâne.

Les Templiers, qui n'ont pas renoncé à leur bien, parviennent à le retrouver avant ses frères, mais ils constatent rapidement qu'ils ne peuvent pas récupérer l'Antidième. Les Ka-éléments de la créature font comme une gangue autour de l'artefact et en sont devenus indissociables. En désespoir de cause, et en attendant de trouver une solution, ils capturent le Khaïba pour enfermer son simulacre dans une statue de pierre, une gargouille bientôt hissée sur les hauteurs de la tour Saint-Jacques. Les adoptés de l'Impératrice, après des mois de recherches infructueuses, finissent par conclure que Shægan s'est purement et simplement volatilisé. Son histoire tombe peu à peu dans l'oubli.

Durant les deux siècles suivants, le Khaïba ne reste pourtant pas totalement inactif. Grâce à la nature magique de l'Antidième et au prix d'un suprême effort de volonté, il parvient très lentement à faire passer ses Ka-éléments dans une autre statue toute proche, celle de Saint-Jacques. Puisant au travers des imperceptibles nervures de la pierre, les Ka-éléments s'écoulent peu à peu, s'incorporant à la statue du saint. En 1793, alors que la Révolution bat son plein, les ornements de la tour Saint-Jacques (qui fait alors partie de l'église Saint-Jacques-de-la-Boucherie) sont précipitées sur le pavé par le peuple en colère. La gargouille se brise. Shægan est inopinément libéré.

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





Hagard, privé d'intelligence et de souvenirs, **il s'enfuit**, sous la forme d'une sorte de zombie pierreux, **et va se réfugier dans les égouts de la ville**, qui communiquent avec la crypte de l'église Saint-Germain-l'Auxerrois. Là, privé de la statue de Saint-Jacques, qui renferme l'essentiel de ses forces vitales, il reste terré pendant plus de deux cents ans, dans un état proche de la prostration. Peu à peu, sous l'impulsion de l'Antidième, il reprend des forces jusqu'à ce que, par mégarde, un Bohémien ne découvre sa cachette et ne le réveille. Tiré de son sommeil, le monstre blesse cruellement son sauveur et s'enfuit à l'air libre. **Il n'est plus animé que par un but unique, quasiment instinctif : retrouver la statue de Saint-Jacques, réceptacle de ses forces vives.**

Marhimé et Sapmulo

Le Marhimé et le Sapmulo sont deux dégénérescences susceptibles de toucher les Bohémiens.

Lié à l'Orichalque, le Marhimé s'apparente au Khaïba des Nephilim. Il est responsable de terribles mutations physiques et psychiques. Un Bohémien affecté par le Marhimé est caractérisé par son score de Vapeur (12 dans le cas de l'homme de pierre). Si, au cours d'un combat, le Marhimé blesse une créature magique sensible à l'Orichalque, celle-ci subit des dégâts magiques correspondant à 1/10 du score de Vapeur de son assaillant.

Le Sapmulo, lié à la Lune Noire, provoque des effets moins directs mais tout aussi dévastateurs. Le Bohémien touché devient un catalyseur de cauchemars et attire les Selenim et leurs créatures maudites sur ses proches. Son entourage devient sujet à des visions, et sa perception des choses s'altère, généralement de façon terrifiante.

Dans la présente aventure, le Bohémien qui s'est jeté sur notre PJ est affligé de ces deux dégénérescences en même temps, ce qui représente un cas exceptionnel.

Fin de soirée

L'action se déroule à Paris, à la fin du XX^{ème} siècle, en plein hiver. Il neige sur la ville depuis quelques jours et il neigera tout au long de l'aventure. La nuit est tombée depuis longtemps. Trouver aux personnages une bonne raison d'arpenter la capitale ne devrait pas être trop difficile : peut-être sont-ils en voyage d'étude, ou sur la piste de quelque intrigue de votre cru ?

Toujours est-il qu'il est près de minuit, et qu'ils sortent d'un petit immeuble de la montagne Sainte-Geneviève. A peine ont-ils fait quelques pas au-dehors que l'un d'eux (à votre discrétion) est **attaqué par une créature surgie de la brume**. La chose possède une apparence semi-humaine. Sa peau est froide et dure comme de la pierre, ses doigts sont anormalement longs et griffus, et plusieurs appendices squameux lui sortent du dos et de la poitrine. Son visage, vaguement humain, arbore une teinte grisâtre et semble crispé sur une grimace de souffrance. **Le combat ne dure que quelques instants**, le temps pour la créature de griffer sauvagement sa victime et de s'enfuir à toutes jambes (utilisez les règles de combat décrites dans l'encadré ci-contre et faites en sorte que le personnage soit touché, même superficiellement). Les PJ peuvent essayer de la poursuivre : le quartier est plein de passages et de recoins secrets. **Au moment où les personnages sont sur le point de rattraper leur assaillant, une gamine** d'une dizaine d'années, aux cheveux noirs en bataille, **s'interpose brusquement**, revolver au poing. **La créature s'enfuit** en poussant de petits couinements et parvient finalement à s'échapper. La fillette les tient en joue et n'a pas l'air de plaisanter. Son regard scintille de fureur. « *Vous êtes des Templiers, hein ?* » lance-t-elle aux PJ avant de se raviser en les détaillant minutieusement, son arme toujours tendue. « *Oh*, dit-elle finalement avec une petite grimace de défi, *vous n'êtes pas des Templiers, non. Vous êtes des Déchus, pas vrai ? Des amis.* »

Réalisant que les personnages ne sont animés d'aucune intention mauvaise (et que le monstre est hors de portée) elle baisse lentement son revolver. La fillette, qui dit s'appeler **Luluji** (« cœur » en Tsigane) semble considérer les Nephilim avec un mélange de révérence et de suspicion. Elle refuse de leur dire qui était la créature qu'ils poursuivaient, mais les assure qu'elle ne leur voulait pas de mal. Puis, avisant la blessure du PJ touché :

« *Grand-mère a un onguent pour ça. Grand-mère Khino parle souvent de vous... Vous n'avez qu'à passer, demain soir, ça lui fera plaisir de vous voir.* »

Luluji refuse d'en dire plus. Elle ne laisse aux PJ qu'une adresse : **le port Saint-Nicolas, sur le quai des Tuileries.**

Et si... les PJ refusent de se rendre chez Luluji ?

Insistez sur le caractère particulier de la blessure du personnage et les symptômes qui l'accompagnent (nausées, vertige, etc.). Après tout, personne ne connaît la créature qui l'a assailli. Peut-être la plaie est-elle susceptible de « s'infecter » et de causer des dommages supplémentaires au PJ ?

Une visite à la grand-mère de Luluji ne coûtera pas grand-chose.





Au fil de l'eau

Luluji et sa famille, des Bohémiens venus de Roumanie il y a quelques années, vivent sur le **Khetane**, une péniche de grande taille amarrée quai des Tuileries. Ils ne sont pas là pendant la journée, essayant de gagner leur vie à droite et à gauche. Les Bohémiens sont capables d'identifier des Nephilim du premier coup d'œil. Ayant de tout temps considéré les Déchus comme leurs alliés, ils abandonnent à leur égard leur réserve habituelle. Cette fois, pourtant, ils ont des motifs d'être inquiets : Lamshay, le père de Luluji, est le Bohémien qui a réveillé Shāgan.

Blessé par le Déchu, il est désormais doublement infecté, et si les membres de sa caravane, installés dans une nouvelle cour des miracles sous Saint-Germain-l'Auxerrois, sont parvenus à le retrouver, leurs ennuis ne sont pas terminés pour autant. L'influence néfaste de Lamshay commence déjà à se faire sentir aux alentours de Saint-Germain-l'Auxerrois, et les Bohémiens de la nouvelle cour souffrent d'une vision altérée de la réalité (voir le paragraphe *La prophétie*). Luluji a parlé à sa famille de l'épisode de la veille.

Son propre frère, **Bukho**, accompagné de plusieurs de ses cousins, est parvenu à maîtriser Lamshay à la fin de la nuit précédente. Les Bohémiens accueillent les PJ avec d'autant plus de révérence qu'ils les pensent liés d'une façon ou d'une autre à la prophétie. Grand-mère Khino, une vieille femme vêtue d'une ample tunique pâle, passe un onguent au PJ blessé. Bukho se propose de présenter les personnages à son chef dès le lendemain, offre qu'ils ne devraient pas refuser. En attendant, les PJ sont invités à rester sur la péniche pour la nuit. La soirée, un peu magique, se passe en rires, en danses et en chansons mélancoliques. L'alcool coule à flots et les Bohémiens regardent les personnages avec de grands yeux brillants. « Eux ne sont pas comme les autres », glisse une vieille femme à Bukho, à un moment de la soirée. À ce stade de l'aventure, les PJ peuvent apprendre plusieurs choses (outre le fait que leurs hôtes sont des Bohémiens) en posant les questions appropriées.

- **La créature qui les a attaqués cette nuit n'était pas maléfique.** Il s'agit de Lamshay, le père Luluji, qui s'est sacrifié pour son peuple. Après s'être enfoncé dans les entrailles de la terre, il a découvert la cachette d'un artefact appelé Antidième. Il en est revenu armé de Sapience. Il est à présent le Rédempteur (ce dernier point est faux, bien entendu).

- **Les relations entre les Bohémiens de Paris (des Mannush) et les Nephilim les plus proches (des adoptés de l'Impératrice) ont toujours été tendues (vrai).** À présent que la prophétie est sur le point de s'accomplir, les Nephilim sont sans doute jaloux du succès des Bohémiens (faux).

- **Les Templiers restent très actifs sur Paris.** Manipulant les forces de police, ils sont les ennemis jurés des Bohémiens (vrai). Ils feront tout pour faire échouer la prophétie (faux). Tous les Bohémiens présents à bord du Khetane ne semblent pas penser la même chose. Ceux qui ne sont pas descendus dans la nouvelle cour des miracles, ne sont pas affectés par le **Sapmulo** et considèrent la prophétie comme une chose vague et lointaine.

- **L'aventure de Lamshay n'a peut-être rien à voir avec son accomplissement.**

Les autres partagent l'avis d'Eshtar, le chef. Les opinions, évidemment, peuvent changer. Jouez sur ces retournements a priori incompréhensibles (dans la mesure où les PJ ne savent rien du Sapmulo) pour semer le trouble dans l'esprit des Nephilim.

Shāgan

Cadavre pierreux animée par l'énergie de l'Antidième

Ka-Soleil : 4

Ka Dominant initial : 21

Terre 21 ; Lune 17 ; Feu 13

Eau 8 ; Air 4

Ka Dominant actuel : 13

Terre 13 ; Lune 10 ; Feu 8 ;

Eau 5 ; Air 3

Khaïba : 25

Ka Lune Noire : 13

Orichalque : 7

C'est une sorte de cadavre pierreux de deux mètres de haut, une stase vivante animée par l'énergie de l'Antidième.

Shāgan ne parviendra à retrouver quelques-uns de ses souvenirs qu'une fois en possession de la statue de Saint-Jacques. Il deviendra alors un ennemi redoutable, qu'il sera impossible de ramener à la raison. Au fil des siècles, l'Antidième est descendu de son crâne au niveau du coeur, un coeur strié de Lune noire et d'Orichalque, battant comme un organe humain.

Si la créature est parvenue à « récupérer » ses Ka-éléments initiaux, l'artefact sera impossible à extraire. Dans le cas contraire, il faudra, une fois le monstre vaincu, briser la statue abritant son âme en petits fragments de pierre pour récupérer l'Antidième.

L'Antidième se présente sous la forme d'une pierre « organique », n'ayant plus dans son état actuel qu'un lointain rapport avec une couronne.





La prophétie

La prophétie du Véhicule de la Poussière rédemptrice est connue des Bohémiens, mais tous n'en possèdent pas forcément la même version. Elle a été compilée il y a près de trois siècles par un Mannush dont le nom signifiait « Tout-Voyant ». Eshtar est sans doute celui qui la connaît le mieux, mais son jugement est aujourd'hui altéré par le Sapmulo de Lamshay, raison pour laquelle il l'interprète aujourd'hui à sa façon. Le texte de la prophétie dit en substance qu'il y a quatre cents ans, les Mannush de Paris refusèrent leur aide aux Déchus dans leur combat contre les forces du mal (les Templiers). De leur négligence naquit un monstre de pierre, représentant la somme de leurs erreurs.

Depuis, les Mannush ont connu le désespoir. Leur peuple, autrefois si présent dans Paris, et si brillant, n'a cessé de s'éteindre. Mais il est dit que la rédemption viendra. Le jour où les Mannush accepteront de regarder leurs erreurs en face, le jour où l'un d'eux fera le sacrifice de sa vie pour racheter les erreurs de ses frères, le jour où il embrassera le monstre de pierre et lui offrira son repentir, alors les malheurs des Bohémiens de Paris prendront fin.

Le monstre de pierre tombera en poussière et Akhenaton lui-même viendra leur signifier son pardon, aux commandes de son bateau-monde, prêt à les emporter vers les rives d'Égypta, où les attend un avenir meilleur. Ce que les Mannush retiennent aujourd'hui de tout cela, c'est que Lamshay s'est sacrifié pour eux, que Shægan est le monstre de pierre dont parle la prophétie (donc qu'il ne représente pas en lui-même un danger) et que tous ceux (Nephilim ou Templiers) qui essaient de leur prouver le contraire ou d'intervenir dans leurs affaires souhaitent simplement que la prophétie ne s'accomplisse pas.



Rue Arbre-sec

Dès le lendemain matin, Bukho conduit ses hôtes dans la cave d'une maison délabrée, rue de l'Arbre-Sec. Dans un coin du sous-sol se trouve un puits grossièrement maçonné. Au fond, un petit couloir se termine par une porte métallique, dont Bukho possède la clé. Arrivés sous la crypte de Saint-Germain-l'Auxerrois, les personnages découvrent la nouvelle cour des miracles.

Cette cour-là n'a plus grand-chose à voir avec sa glorieuse aînée de Notre-Dame, pleine de fastes et de mystères.

Le chef des Mannush, Eshtar, est un Bohémien d'une grande beauté, vêtu d'un uniforme de hussard napoléonien.

C'est un homme **volontaire mais vaniteux**, encore trop inexpérimenté.

Les Bohémiens les plus âgés et les plus sages sont morts ou partis en exil.

Eshtar a souhaité faire revivre une cour des miracles semblable à celle de Notre-Dame, éteinte selon lui, mais il a échoué. Le cycle de vie des caravanes mannush se calque sur celui des saisons, et le peuple de Paris se trouve en plein hiver - la dernière saison, celle des vérités cachées, des morts et des renaissances. Une trentaine de fidèles vivent ici dans un dépouillement presque monacal. Ils habitent une enfilade de pièces aux murs lépreux, éclairées par des bougies. Seule la cour proprement dite, une pièce circulaire aux mosaïques précieuses, garnie de tapis, d'étoffes soyeuses et de meubles aux essences rares, témoigne des luxuriances d'antan. Des tableaux ésotériques, exécutés par des peintres orientalistes, sont accrochés aux murs.





Une ancienne roulotte aux cloisons rehaussées de feuilles d'or gît sur le côté, tel un vieux monstre fatigué. C'est là, sur un trône aux accoudoirs patinés par le temps, qu'Eshtar reçoit les PJ. Le chef des Mannush est obsédé par la pureté et par les notions de destin et d'accomplissement. Il est persuadé qu'il peut mener son peuple à la renaissance et fait montre à l'égard des PJ d'une condescendance bienveillante. **Si les personnages essaient d'attirer son attention sur les événements de la veille** (voir *La Chronologie*, à la fin du scénario), Eshtar parle de manipulations templières. **Si les PJ insistent, font preuve de suspicion ou essaient de donner des conseils** au chef, ce dernier pense qu'ils sont des envoyés de l'Impératrice, et demande à Bukho de les faire sortir. Dans le cas contraire, **s'ils parviennent à gagner sa confiance**, il accepte de leur montrer Lamshay. Emprisonné dans une cellule dépourvue de tout ameublement, le Bohémien est dans un état pitoyable. Eshtar a ordonné qu'on lui enlève ses vêtements.

Nu comme un ver, le monstre à la peau pierreuse passe son temps à se heurter contre les murs en poussant d'horribles grognements. Aveuglé par les effets du Sapmulo, le chef des Mannush est persuadé que « la révélation » se fait jour en lui et que la transformation ne tardera pas à s'accomplir. Lorsque cela sera fait, le navire d'Akhenaton apparaîtra aux Bohémiens, et ces derniers pourront embarquer pour le dernier voyage, jusqu'au royaume magique d'Égypta. Eshtar remercie les PJ de s'être intéressés à leur cause, mais leur affirme qu'il n'a plus besoin d'eux à présent. Il invite Bukho à les raccompagner. Le problème est que les Bohémiens du Khetane, beaucoup moins affectés par le Sapmulo que leurs frères de la nouvelle cour des miracles, ne partagent pas l'opinion de leur chef.

Pour eux, les souffrances de Lamshay n'annoncent rien de bon. Il peut mettre la caravane en danger. Les événements qui se produisent dans Paris au même moment leur donnent mille fois raison.

Luluji demande donc aux PJ d'enquêter sur ce qui est arrivé à son père.

La Chronologie

Disponible en fin d'aventure, elle facilite grandement la compréhension de l'aventure : ne la négligez pas !

Les forces en présence

Les Nephilim de l'impératrice

Installés dans un immeuble du II^e arrondissement, où ils possèdent un cabinet d'études psycho-sociologiques, les Nephilim de l'Impératrice vivent reclus, conscients de leur infériorité numérique vis-à-vis des Arcanes Mineurs. Leur alliance avec les Bohémiens existe toujours en théorie, mais ils considèrent les Mannush de Saint-Germain-l'Auxerrois avec un mélange de dégoût et de résignation.

Qu'attendre désormais de ces loqueteux, pâles reflets de leurs glorieux ancêtres ?

Les adoptés de l'Impératrice, dirigés par un phénix nommé Cyprian, ne voient pas l'arrivée des PJ d'un très bon œil, sauf si ces derniers appartiennent tous à l'Arcane en question. Ils les soupçonnent, pour une raison ou une autre, de servir la cause des Bohémiens — en d'autres termes, de se tromper de camp. Néanmoins, ils acceptent leur aide si la menace templière se fait trop précise.

Cyprian le phénix

Phénix de l'Arcane III :
l'Impératrice

Ka-Soleil : 5

Ka Dominant : 15
Feu 15 ; Terre 12 ; Air 9
Lune 6 ; Eau 3

Métamorphoses :

Yeux rouges 1
Ongles noirs pointus 1
Peau rouge 1
Odeur de souffre 1
Voix grondante 1

Caractéristiques :

Agilité : 13, Intellect : 17,
Puissance : 15, Présence : 17,
Vigueur : 13





Les Templiers

Les Templiers sont les véritables ennemis des personnages. Ils ne font pas de différence entre eux et les adoptés parisiens de l'Impératrice, pas plus qu'ils n'essayeront de comprendre pourquoi les PJ aident les Mannush (à supposer qu'ils le découvrent). Pour eux, ces trois factions sont à ranger dans le même sac et un seul traitement doit leur être administré : la destruction.

Les Templiers pensent que les Bohémiens ont retrouvé la cachette de Shægan et qu'ils en ont averti les Nephilim. Pour eux, tout le monde se rappelle les événements d'il y a quatre siècles, alors qu'ils sont les seuls à s'en souvenir vraiment. Leur quartier général est situé dans un hôtel particulier, à proximité des Champs Élysées. Leurs liens avec les forces de police de la ville en font des ennemis redoutables, et très vite informés.

Les frères Palentier

Les frères Palentier possèdent une boutique d'antiquités derrière le centre Beaubourg. Ils sont en possession de l'ancienne statue de Saint-Jacques (ou de ce qu'il en reste), qui fut jetée à terre par les révolutionnaires en 1793, et contient les résidus des Ka-éléments de Shægan. Ne connaissant rien ni à la magie ni aux Nephilim, les frères Palentier se laissent rapidement gagner par la panique. La visite des Templiers les « éclaire » : ils pensent avoir à faire à une sorte de secte qui, pour une raison ou une autre, veut s'approprier leur statue. Edgar et Herbert sont des rationalistes. Ils ont une explication pour tout... sauf pour la chose pierreuse qui les attaque à J + 3. Avant ce moment, il sera très difficile de les forcer à coopérer, sauf à inventer une histoire vraiment convaincante ou à les « dédommager » grassement. Après, ils paniquent et sont prêts à vendre la statue au premier venu, pour peu qu'il ait l'air vaguement raisonnable.

Les Bohémiens

Les Mannush de Saint-Germain-l'Auxerrois sont tous infectés par le Sapmulo, et leur état s'aggrave au fur et à mesure de l'histoire. Ceux de la péniche ne seront vraiment touchés qu'à partir de J + 4, et encore uniquement si vous le désirez. L'influence néfaste de Lamshay modifie à ce point leur perception des choses qu'ils ne seront pas d'une grande aide pour les PJ. Les Bohémiens se complaisent dans des rêveries morbides, alimentées par des cauchemars et des visions de plus en plus « réels », au cœur desquelles se mêlent nostalgie d'un passé perdu (les Bohémiens ne comptent presque plus à Paris, les Templiers y ont veillé) et espoir d'un futur meilleur, qui lavera les fautes du passé. À l'exception de deux ou trois d'entre eux (il serait bon, par exemple, que Luluji et Bukho conservent leur lucidité), ils sont trop pris par leur « rêve » pour aider les PJ.

Leur attitude (en particulier celle d'Eshtar) pourra même devenir de plus en plus agressive. L'esprit embrumé de noirceur, les Mannush en viendront peu à peu à considérer tous les autres comme des ennemis.



Tour Saint-Jacques, en 2010





Des traces dans la neige

Plusieurs pistes s'offrent aux PJ au cours de leur enquête :

- Les adoptés de l'Impératrice ont en leur possession un journal faisant état (quoique de façon parcellaire) des événements concernant l'Antidième racontés au chapitre *L'histoire*. Conservé par Cyprian, ce journal aux pages jaunies se trouve dans les coffres de son bureau du II^e arrondissement. Personne, dans les premiers temps, ne fait le rapprochement entre cette vieille histoire et les événements actuels. Certains Nephilim de l'Arcane seront peut-être plus disposés que d'autres à coopérer avec les PJ, à vous de voir.

- Les Templiers sont, des quatre factions en présence, ceux qui comprennent le mieux ce qui se passe. Ils ont en leur possession, sur un support informatique, la transcription de documents racontant la capture de Shægan et la chute de sa statue en 1793. Ils n'ont jamais considéré cette affaire comme classée, mais en l'absence d'éléments nouveaux durant deux siècles, ils ont bien été forcés d'abandonner leurs recherches. Une « descente » dans leur QG remarquablement protégé (caméras, vigiles, chiens de garde) s'avérera aussi périlleuse qu'instructive.

- Les Mannush possèdent des fragments de la prophétie du Véhicule de la Poussière rédemptrice, sous la forme d'un vieux manuscrit, caché dans un secrétaire de la caravane dorée, sous Saint-Germain-l'Auxerrois. Les Bohémiens du Khetane en possèdent une copie fragmentaire, perdue au milieu d'autres livres usés, dans le coffre de grand-mère Khino.

- Les frères Palentier conservent la statue de Saint-Jacques (cachée dans un coffre-fort, enveloppée dans du plastique, elle brille, en Vision-Ka, de reflets révélateurs). Elle leur est enlevée à J + 6. Passionnés par l'histoire de la capitale, ils possèdent un vieux livre intitulé *Les secrets du vieux Paris*. Il offre un point de vue historique sur les aventures de la statue de Saint-Jacques, son remplacement au XVI^{ème} siècle par « une faction d'obédience néo-templière » et sa chute en 1793. Ce genre de renseignements peut aussi se trouver dans une grande bibliothèque, voire chez un bouquiniste.

- La presse et les commissariats de police peuvent, chacun à leur façon, offrir des renseignements pratiques aux PJ. La série de meurtres qui ensanglante la ville est vite attribuée à un tueur psychopathe et probablement SDF. Tous se déroulent sous terre. Les victimes sont broyées et meurent étouffées, ou le crâne écrasé. Tout se passe comme si l'assassin lâchait d'énormes parpaings sur ses victimes.

Des fragments de pierre ont été retrouvés dans les blessures (à rapprocher de la pierre dont est faite la statue de Saint-Jacques). Comme toujours, les personnages devront faire preuve de tact et d'ingéniosité pour se procurer les informations voulues : ce n'est pas un self-service. De plus, s'intéresser de trop près à cette affaire peut s'avérer dommageable à la longue ; ne perdez pas de vue que les Templiers exercent une importante influence sur les forces de l'ordre parisienne.





Epilogue

Si les PJ arrivent à arrêter Shægan avant que celui-ci ne retrouve sa pleine puissance, ils gagneront l'estime des Nephilim de l'Impératrice et se feront des Mannush de Paris des amis éternels. Malheureusement, Lamshay restera définitivement infecté et les adoptés de l'Arcane III ne pourront extraire l'Antidième de la gangue faite des Ka-éléments corrompus de Shægan. Mais les PJ se consoleront en ayant au moins empêché que l'artefact ne tombe aux mains des Templiers. Ces derniers s'avoueront-ils vaincus pour autant ?

Les conséquences d'un échec des PJ, en tout cas, pourraient s'avérer désastreuses ; les Bohémiens disparaîtront de Paris, les Nephilim de l'Impératrice seront certainement anéantis, et les Templiers retrouveront l'Antidième. De gros ennuis en perspective.





Chronologie

Après la visite des PJ à la cour des miracles, l'aventure cesse d'être linéaire. Les PJ sont libres d'enquêter comme ils le désirent. Cette chronologie indique ce qui se passera s'ils ne font rien pour aider les Bohémiens.

- **Jour J** : Lamshay réveille Shægan par mégarde, dans les égouts proches de Saint-Germain-l'Auxerrais. La créature se réveille et s'enfuit.

Lamshay, lui, est infecté. Début du Sapmulo.

- **Jour J + 1** : Lamshay erre dans les rues de Paris. Les PJ entrent en scène.

- **Jour J + 2** : Lamshay est capturé et enfermé dans la nouvelle cour des miracles. Eshtar et les siens, qui travaillent depuis de longues années sur la prophétie du Véhicule de la Poussière rédemptrice, pensent soudain que cette dernière va enfin s'accomplir.

Dans la journée, Shægan tue un clochard réfugié dans une cave (l'information apparaîtra au journal de 20 h 00). Le soir, les PJ visitent la péniche.

- **Jour J + 3** : Les PJ découvrent la cour des miracles. Les adoptés de l'Impératrice notent la présence des PJ et leur demandent de se tenir à l'écart.

L'antiquaire Palentier (voir *Les forces en présence*) est dévalisé. Shægan a senti la présence dans la boutique de la statue de Saint-Jacques qui, quoique terriblement abîmée, existe encore, et contient des fragments de ses Ka-éléments.

Malheureusement pour lui, les frères Palentier ont enfermé leur bien dans un coffre-fort, au fond de leur cave, et la police ne tarde pas à intervenir. Shægan repart bredouille.

- **Jour J + 4** : Visite des Templiers infiltrés au sein de la police parisienne chez les frères Palentier. Dispute. Edgar, l'un des deux frères, est blessé et hospitalisé à l'Hôtel-Dieu tout proche.

Visite des adoptés de l'Impératrice dans la soirée. L'autre frère, Herbert, les met en fuite à coups de fusil. Il est devenu paranoïaque... avec raison.

- **Jour J + 5** : Les Templiers s'introduisent de nouveau chez les Palentier et trouvent la carte de visite laissée par les adoptés de l'Impératrice (installés dans un immeuble du II^{ème} arrondissement). Une attaque est prévue. Pendant ce temps, Shægan tue deux touristes allemands dans le métro, station Maubert-Mutualité. Il se cache dans les jardins de l'hôtel de Cluny, où se trouvent les anciennes statues de la tour Saint-Jacques.

- **Jour J + 6** : Les Templiers attaquent les Nephilim de l'Impératrice.

Les visions d'Eshtar et des autres Bohémiens de la cour des miracles atteignent leur paroxysme. Désormais, ils en sont certains, le bateau-monde d'Akhenaton plane au-dessus de la ville, prêt à les emporter. Ils le voient.

Shægan tue une étudiante dans les catacombes, puis fait une nouvelle visite chez les frères Palentier. Cette fois, le monstre parvient à ses fins. Il retrouve ses Ka-éléments et gagne en puissance.

- **Jour J + 7** : Les Templiers et les Nephilim s'entre-tuent. Les Templiers ont le dessus, mais sont très affaiblis.

Shægan erre aux alentours de la place Saint-Jacques, telle une statue vivante.

Les Bohémiens les plus touchés par le Sapmulo vont jusqu'à le prendre pour une incarnation d'Akhenaton. Bientôt, les Templiers vont se retourner contre eux et tenter de capturer Shægan, l'artefact vivant. Mais la chose est-elle seulement encore possible ? Pris de frénésie, les Mannush sont prêts à s'immoler par le feu pour rejoindre les rives d'Égypte.

Et avant ça ?

Petit récapitulatif simplifié

Shægan vole l'Antidième aux Templiers. Il est submergé par son pouvoir et devient Khaïba.

Les Templiers le capturent et l'enferment avec son simulacre dans une statue de pierre : il est donc coincé dans son simulacre prisonnier dans la statue.

Il ne peut pas mourir car le Khaïba est responsable d'une dégénérescence du Nephilim avec une modification de son simulacre. Et il ne peut donc pas retourner dans sa stase (oui, les Khaïba peuvent retourner en stase).

Une partie de ses éléments se transfère dans la statue voisine celle de Saint-Jacques.

Quand la gargouille se brise, son simulacre est libéré. Shægan est donc libre mais amputé d'une partie de ses éléments (voir ses caractéristiques) qu'il retrouvera quand il sera au contact avec la statue de Saint-Jacques à J+6 selon la chronologie.

La présence de Lune Noire dans son Pentacle démontre une contamination par l'artefact.



La Tour St. Jacques La Boucherie

<http://fr.wikipedia.org>

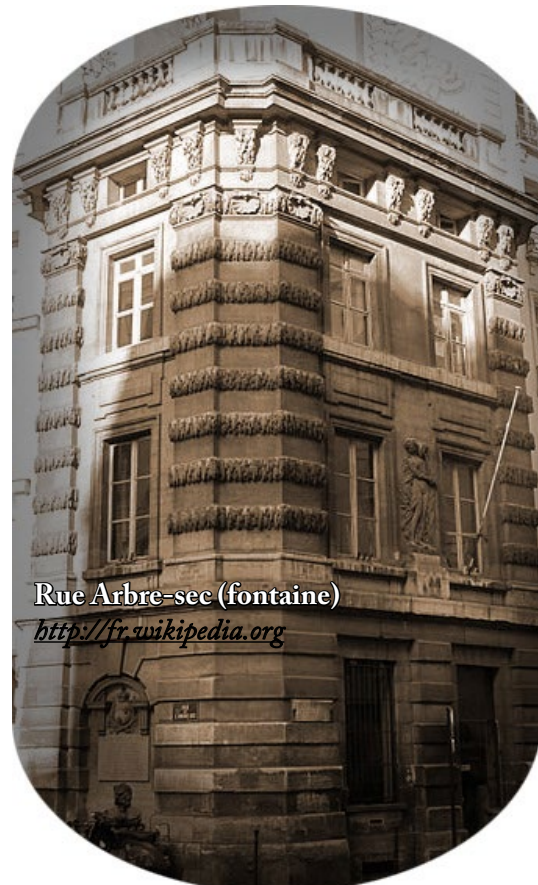


Rue Arbre-sec

<http://fr.wikipedia.org>

La Tour St. Jacques La Boucherie

<http://cathedrale.gothique.free.fr>



Rue Arbre-sec (fontaine)

<http://fr.wikipedia.org>

Aides de jeu pour pour le scénario
Hivers antérieur, **Palimpseste n°10**

