

Palmesestte N° 13



L'abonné absent

“Tout le monde croit que le fruit est
l'essentiel de l'arbre quand, en réalité,
c'est la graine.”

Nietzsche

100% COMPATIBLE
NEPHILIM
NOUVELLE EDITION



Palimpseste n°13

L'abonné absent

Scénario

Ce scénario conviendra à un groupe de Nephilim (et de joueurs) moyennement expérimentés, tout comme leur MJ.

Introduction des PJ

Paris, un matin de printemps. L'un des PJ parcourt le journal et à la rubrique petites annonces, l'une d'elles attire son attention : « **Princes des Cinq Lumières. L'un des vôtres est en difficulté.** » Suivent un numéro de téléphone et le nom de la personne à contacter, un certain Charles Ménard. Cela devrait piquer suffisamment sa curiosité pour qu'il appelle. Ménard semble tendu et méfiant, mais accepte le principe d'un rendez-vous. Il refuse de dire quoi que ce soit de précis au téléphone, mais accepte de recevoir les PJ le lendemain soir, chez lui. Il vit dans un appartement cossu du XVII^e arrondissement, en face du parc Monceau.

Charles Ménard est un homme d'une soixantaine d'années, pâle et chauve. Comme les PJ ne manqueront pas de s'en assurer en passant en vision-Ka, il est parfaitement humain. Il accueille courtoisement le groupe, sert à boire à tout le monde et, après une dernière hésitation, se lance dans son récit : « *Je suis l'ami d'Henri Garnier, un... enfin... vous m'avez compris... bref... J'ai fait sa connaissance il y a cinq ans, et nous nous sommes mutuellement rendu des services à de nombreuses reprises. Nous avions rendez-vous ici même il y a une semaine. Il n'est pas venu. Et lorsque je lui ai téléphoné, il a répondu... enfin... Garnier m'a répondu. Pas son... hem... locataire. Et bien entendu, Garnier ne se rappelait pas de moi. Je ne sais pas ce qui s'est passé, mais je suis inquiet.* »

Ménard leur communique l'adresse de Garnier, précise qu'il a une femme et une fille, et leur demande de le tenir régulièrement au courant. Il semble désireux de se rendre utile, mais n'a pas l'air d'en savoir beaucoup plus. Les PJ vont sûrement le considérer comme un petit occultiste humain qui fait joujou avec des forces qui le dépassent.

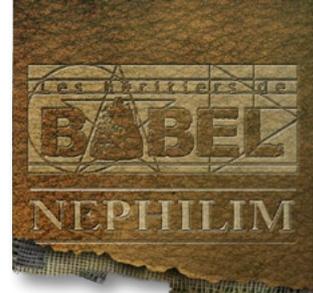
A la sortie de l'appartement, faites faire à tout le monde un test facile de Ka. Le PJ qui le réussit aura l'impression d'être surveillé. En vision-Ka, on distingue un éclair de Ka de Terre, derrière les grilles du parc Monceau, fermé à cette heure-ci. Cela disparaît derrière les arbres...

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.

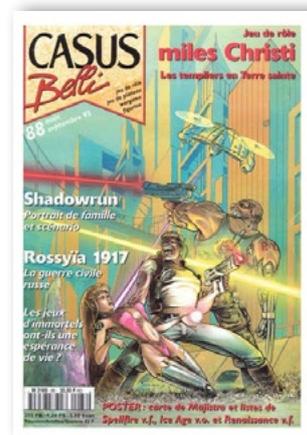
Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

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 :

Casus Belli n°88,
L'abonné absent,
de Tristan Lhomme



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Stephane Nicoulaud et Patrick
Abitbol

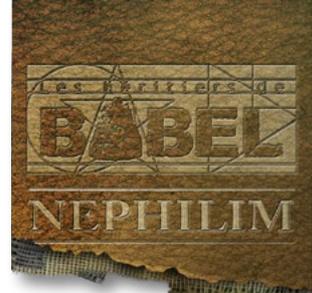
Conversion pour Nephilim 4 :
Grégoire Laakmann

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



La véritable histoire

Garnier est bien un Nephilim, et il est vraiment amnésique. Mais Ménard, lui, n'est pas ce qu'il paraît être. C'est un **Templier dissident**, qui a quitté l'Ordre pour fonder sa propre « unité de combat ». Celle-ci est forte d'une cinquantaine de membres, dont une majorité de loubards et de petits délinquants qui ne savent absolument pas à quoi ils ont affaire. Sa hiérarchie l'a laissé faire, se disant qu'il serait toujours temps de le récupérer ou de le supprimer s'il commençait à faire trop de tapage.

Ménard a repéré Garnier il y a quelques mois, lorsque le **Nephilim a commencé ses recherches sur la Kabbale**. Ce dernier a acheté un livre à un collectionneur ami de Ménard, qui les a présentés. Le Templier n'a pas agi tout de suite, se contentant d'observer son gibier, dans l'espoir qu'il le mènerait à d'autres proies. Ce fut un échec, Garnier étant tout à fait satisfait de mener une petite vie tranquille, sans contact avec le reste de son peuple.

Il y a huit jours, lassé, **Ménard a ordonné à ses hommes de capturer le Nephilim**. Les Templiers l'ont trouvé en pleine invocation d'une créature de Kabbale, qui est apparue mais qu'il n'a pas eu le temps de contrôler. Dans la confusion qui s'en est suivie, **Garnier a tenté de s'échapper**. Hélas, au cours de sa fuite, **il est entré en ombre**. Sa personnalité humaine a immédiatement repris le contrôle de son corps. Se retrouvant traqué par une bande de loubards armés d'épées, il a fait ce que n'importe qui ferait dans ces circonstances : il a couru comme un lapin **et est rentré chez lui**. Les Templiers, peu désireux d'intervenir en présence de sa femme et de sa fille, ont surveillé la maison jusqu'au lendemain soir. Ils s'attendaient à le voir faire ses bagages et « partir en vacances » le plus loin possible. Or, **il n'a pas bougé**. Ménard s'est fendu d'un appel... et s'est rendu compte que Garnier avait tout oublié. Il sait que ce genre de chose arrive parfois aux Nephilim. Il a donc décidé de le garder à l'oeil, et de l'utiliser comme appât. **Et les PJ viennent, très obligeamment, de se jeter dans le piège.**

Acte I : le piège

Chez Garnier

Il vit dans le **XX^e arrondissement**, dans l'un des rares coins à ne pas avoir été converti en HLM hideux. Sa petite maison se trouve au fond d'une ruelle pavée, bordée d'un côté par des ateliers de confection (très animés pendant la journée) et de l'autre par un squat (très animé à toute heure du jour et de la nuit). Il y a en permanence un ou deux **Templiers en planque dans le café** qui fait l'angle, à l'entrée de la ruelle. Ils sont vêtus de manière à se fondre dans le décor : poivrot façon « Brèves de comptoir », modèle jeune et (encore) sportif. Cela ne les empêche pas d'être très vigilants, ni d'avoir chacun un gros pistolet dans une mallette. Ménard leur a transmis une description du groupe et, pour l'instant, ils ont pour instructions de ne pas intervenir.

Si les PJ sonnent chez Garnier, il leur ouvre en personne. Sa femme est au bureau et sa fille à l'école. C'est un homme bedonnant d'une quarantaine d'années, mal rasé, avec quelques traits elfiques particulièrement incongrus. En vision-Ka, on distingue clairement ses Ka-éléments. Mais le Pentacle, au lieu d'être déployé, est fermé, presque roulé en boule.

Il a l'air nerveux et la présence des Nephilim ne va pas arranger les choses. Jouez-le à la limite de la paranoïa. Entre le moment où il a acheté un vieux livre chez un antiquaire et jeudi dernier, où il a repris connaissance au milieu d'une course-poursuite, il ne se rappelle que de brefs flashes, tous plus perturbateurs les uns que les autres. Les PJ sont à la fois une source d'angoisse (« *oh mon Dieu, encore des cinglés ! Qu'est-ce qu'ils me veulent, ceux-là ?* ») et d'espoir (« *qui sait, peut-être vont-ils m'aider à me souvenir ?* »).





S'ils ne font pas preuve d'un minimum de subtilité, il y a de fortes chances pour qu'il les jette dehors au bout de quelques minutes. **Gagner sa confiance est une tâche herculéenne.** Quant à **ranimer le Nephilim qui l'habite, c'est tout bonnement impossible** pour le moment. Il y a de fortes chances pour que les PJ multiplient les allusions ésotériques, sans autre résultat que de stresser davantage ce pauvre Garnier.

A 16h15, il part chercher sa fille à l'école. A moins qu'il n'ait vraiment sympathisé avec les PJ, ce qui est franchement improbable, il les mettra à la porte à ce moment-là. Il restera absent une vingtaine de minutes, ce qui devrait suffire aux PJ les plus diligents pour pénétrer chez lui et fouiller rapidement une ou deux pièces. S'ils préfèrent le suivre, ils perdront leur temps. Devant l'école, dans la foule des parents, un Templier surveille Garnier. Les PJ n'ont pas de raison de lui chercher des noises pour l'instant, mais s'ils le revoient, ils se souviendront de son visage.

La maison de Garnier n'a rien de passionnant, à part une caisse de livres ésotériques et une brassée de notes kabbalistiques. Si l'un des Nephilim s'y connaît, il reconnaîtra quelques invocations du second Cercle, et quelque chose qui ressemble à des calculs de conjonction. Tout cela a été jeté en vrac dans un coin. Le bureau contient des factures, un petit carnet de comptes, un répertoire d'adresses... On notera deux points intéressants :

- **Ménard n'apparaît pas dans le répertoire d'adresses.** Ce n'est pas nécessairement significatif. Bien des Nephilim préfèrent ne pas mettre le nom de leurs contacts ésotériques par écrit. Mais cela fera peut-être tiquer les Nephilim les plus suspicieux.
- **Le couple n'a pas de voiture, mais Garnier loue un garage** à trois rues de là. Cela vaudrait peut-être le coup d'y jeter un coup d'œil...

Le garage

C'est un box parmi d'autres, au fond d'une grande cour bordée par un immeuble. Le rideau de fer n'est pas complètement rabattu, et il s'ouvre sans protester. L'intérieur est clairement **un atelier de kabbaliste** : il y a de nombreux pentacles de toutes tailles sur le sol, pour la plupart à moitié effacés et divers accessoires (coupes, bougies, etc.) posés sur un établi, au fond. Le pentacle central est inhabituel, et névoque rien aux PJ. Il n'y a aucun document. Tout semble avoir été fouillé en hâte.

Si les PJ décident d'interroger les voisins, ils n'auront aucune difficulté à apprendre qu'il s'est passé quelque chose, une nuit de la semaine dernière. Le témoignage le plus précis est celui d'une vieille dame insomniaque qui passe une bonne partie de son temps à sa fenêtre. Elle a vu *« cinq ou six jeunes ouvrir la porte de ce box et entrer à l'intérieur. Il y a eu des cris, et puis le monsieur – le locataire du box, un homme bien poli – est sorti en courant. Les autres l'ont suivi un peu après. Le dernier a rabattu le rideau. J'ai appelé la police, vous pensez bien ! Mais ils sont venus presque une heure après ! Ils ont juste pris mon témoignage, et je suis sûre qu'ils n'ont rien fait ! »*.

Elle n'est pas très précise sur le signalement des agresseurs, mais elle a *« l'intime conviction »* qu'il s'agissait d'*« étrangers basanés »* (ce en quoi elle se trompe du tout au tout). A ce qu'il lui semble, Garnier n'est pas revenu depuis.

La gardienne de l'immeuble pourra leur faire part du seul autre incident significatif qui se soit produit aux environs : tous les matins depuis une semaine, elle retrouve ses poubelles renversées (c'est la créature invoquée par Garnier qui en est responsable). La concierge est furieuse et envisage de monter la garde la nuit prochaine.

Notez que sa présence, plus celle de la mamie insomniaque et de la créature, risque de compliquer la tâche des PJ s'ils envisagent une visite nocturne.





La créature de Garnier

Pour l'instant, elle a installé son nid dans la cour de l'immeuble. Les Nephilim l'intéressent, et elle se mettra à suivre le groupe, dissimulée dans les profondeurs des champs magiques de Terre.

Elle ressemble à une grosse araignée de pierre, avec deux rangées d'yeux en obsidienne et d'énormes chélicères. Elle est joueuse, craintive et très intriguée par l'humanité.

Bien entendu, en vision normale, elle est invisible et elle passe un temps considérable dans les rues et les boutiques, à observer et imiter les activités des humains. Elle aime aussi beaucoup démonter les machines. Autant dire qu'elle ne passe pas inaperçue.

Les résidents du pâté de maisons sont victimes de toutes sortes de « farces » et de petites catastrophes sans gravité. Si vous en avez le courage, préparez-en une liste et lancez les PJ sur sa piste.

La créature est dotée d'une personnalité rudimentaire et elle sait parler, mais elle se méfie des Nephilim. Comme ce sont les seules autres entités magiques du secteur, elle ne s'en éloigne pas trop, mais elle évite de se faire voir. Avec un peu de patience, il est possible de communiquer avec elle, puis de la convaincre de rentrer dans les champs magiques.

Il est également possible de la lier (Pachad (5) / Netzah / Terre) et de lui donner des ordres, mais elle n'aime pas ça. Néanmoins, dans la seconde partie du scénario, elle pourrait faire un bon espion.

Que faire ?

Les PJ peuvent penser que la solution la plus simple est d'attendre, que l'Ombre finira bien par se dissiper toute seule. Si les PJ choisissent l'inaction, faites-leur remarquer que la crise de Garnier est déjà anormalement longue, et insinuez qu'ils n'ont peut-être pas de temps à gaspiller. Seconde possibilité : kidnapper Garnier et le conduire dans un endroit où la mémoire lui reviendra. Parmi les choix possibles : le garage, un plexus, un nexus (si les PJ savent où en trouver un) ou tout endroit tranquille où les personnages pourront essayer d'entrer en contact avec le Nephilim endormi au fond de sa conscience.

La difficulté sera de s'emparer de Garnier. Il passe ses journées enfermé à broyer du noir, ne sort que pour aller déposer sa fille à l'école et la reprendre le soir. De plus, un jour sur deux, il se rend chez un psychiatre pour une longue visite. Il passe toutes ses soirées en famille, à essayer de reprendre pied dans le monde normal. Après la première visite des PJ, il a décidé de ne pas leur faire confiance ; il refusera de leur ouvrir sa porte et raccrochera s'ils lui téléphonent.

Laissez les PJ mettre au point un plan. Ils vont sans doute y passer au moins vingt-quatre heures, que Ménard et ses hommes mettront à profit pour repérer leurs domiciles, se renseigner sur leur compte et préparer leur capture.

Quoi qu'entreprennent les Nephilim, ce sera un succès... qui n'ira sans doute pas sans complications imprévues (rappelez-vous, il y a constamment du monde dans la ruelle, qui est fermée aux voitures. Si un passant les voit transporter un Garnier inconscient, il y a des chances pour qu'il pose des questions).

S'ils sont très attentifs, les PJ se rendront peut-être compte qu'ils sont suivis, très discrètement, par une voiture dans laquelle se trouvent deux ou trois Templiers. Qui sait, ils les prendront peut-être en embuscade ?

En définitive, ils se retrouvent avec Garnier dans un coin tranquille, et entreprennent de ranimer son Nephilim. Là encore, ils sont destinés à réussir, mais que cela ne vous empêche pas de faire une description spectaculaire et colorée du Nephilim dont le pentacle s'ouvre et s'illumine. Tant que les PJ sont en vision-Ka, demandez-leur test facile d'Intellect / Vigilance. S'ils le réussissent, ils remarqueront une petite masse sombre, au milieu d'un champ de Terre. Si les Nephilim s'en approchent, elle déploie une multitude de pattes et s'enfuit.

La créature de Garnier

Une illustration de la créature est disponible à la fin de l'aventure.

Et si...

Les PJ repèrent leurs suiveurs Templiers et les neutralisent ? Ils ont intérêt à faire preuve de doigté. En ville, les fusillades ont tendance à attirer l'attention. Arrangez-vous pour que l'un des Templiers s'échappe, la suite du scénario en dépend. Il ira prévenir le reste du groupe, qui se préparera à intervenir.





Harcèlement

A vous de décider du degré exact de férocité et d'insistance des poursuivants. **Ils surveillent les PJ depuis plusieurs jours**, et il est tout à fait possible qu'ils aient placé des mouchards sur leurs voitures, repérés leurs principaux points de chute et installé des souricières un peu partout.

Dans ce cas, **les PJ devraient découvrir ce que signifie « être traqués »**.

Ils sont à peine arrivés dans un abri qu'une camionnette pleine de Templiers les rejoint. Ne les tuez pas, mais arrangez-vous pour qu'au bout d'une journée de poursuite, ils soient tous blessés, à bout de nerfs, coupés de tous leurs contacts et de leurs ressources...

Vous et moi savons qu'ils n'ont attiré l'attention que d'un tout petit groupe, qui n'est même pas composé de « vrais » Templiers. Mais les PJ n'ont aucun moyen de s'en rendre compte, et ils seront vite persuadés que la totalité de l'Ordre est à leurs trousses.

Agarch

Exit Garnier, dont la personnalité se retrouve une fois de plus reléguée à l'arrière-plan. C'est maintenant Agarch, un **Nephilim-Elfe assez ancien**, qui contrôle son corps. Il est très reconnaissant aux PJ pour leur aide, mais insiste : il **doit retourner au garage immédiatement**. Il a l'air assez inquiet et marmonne quelque chose à propos d'une « expérience en cours ». Il ne desserre pas les dents avant d'être là-bas. Les PJ peuvent lui raconter leur histoire, il ne les écoute visiblement pas. Une fois sur place, il dessine rapidement un pentacle et entame une invocation. La créature ne vient pas... Au bout de deux essais, il abandonne, visiblement épuisé. Cette fois, il est disposé à bavarder. « *Lorsque j'ai été interrompu, je venais d'achever l'invocation d'un être de Terre. Mais l'attaque s'est produite avant que je ne puisse contrôler la créature. Et maintenant, j'ai l'impression qu'elle refuse de revenir.* »

Il a **peu de choses à dire sur ses agresseurs** : une bande de jeunes avec des couteaux et des épées, lui a-t-il semblé. « *Au fait, comment vous êtes-vous intéressés à mon affaire ?* ». Il tique nettement lorsque les PJ mentionnent « *son ami Ménard* ». « *Ami ? Je ne le connais que depuis quelques mois. Et d'assez loin, en plus.* » C'est à ce moment-là que la porte du garage s'ouvre brutalement et qu'une dizaine d'individus brandissant des épées font irruption. A moins d'avoir une puissance de feu considérable, **les PJ seraient bien inspirés de prendre la fuite** (rappelez-vous que la plupart des sorts prennent du temps, et les attaquants seront sur eux en un round). Les « Templiers » sont d'assez médiocres combattants, mais ils sont assez nombreux pour faire des dégâts. Si le combat s'engage, ils renonceront assez vite aux épées pour en revenir à leurs armes de prédilection : crans d'arrêt et bombes lacrymogènes anti-agression (les armures magiques ne protègent pas contre les gaz !).

Par ailleurs, les occupants de l'immeuble s'empressent de prévenir la police. Si le combat vous semble traîner en longueur, ou si les Nephilim ont le dessus, une voiture de police ou deux bloqueront l'accès de la cour. Il ne restera plus à tout le monde qu'à prendre la fuite. Les toits font un chemin de repli aussi spectaculaire que peu surveillé.

Arrangez-vous pour que les PJ s'en sortent. Qui sait, ils auront peut-être capturé un ou deux de leurs agresseurs ? Une fois qu'ils auront pris un peu de distance, ils pourront commencer à réfléchir...

« Templiers »

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques :

Agilité : 18

Intellect : 15

Puissance : 18

Présence : 14

Vigueur : 16

Compétences :

Armes de jet/de trait

Armes tranchantes

Athlétisme

Discretion (filature)

Esquive (armes de contact)

Traditions : aucune.

Armes :

Epée longue (10 dégâts sérieux)

Cran d'arrêt (4 dégâts sérieux)

Bombe lacrymogène (7 dégâts

légers)

Protection : blouson de cuir

(protection 2).

Garnier/Agarch

Nephilim malchanceux / Elfe

Ka Dominant : 13

Terre 13 ; Feu 10 ; Lune 8

Eau 5 ; Air 3

Métamorphoses :

• Oreilles pointues 1

• Ongles de bois 2

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques :

Agilité : 10

Intellect : 15

Puissance : 20

Présence : 15

Vigueur : 15

Science occulte :

Sceaux M / Pentacle C





Acte II : la contre-attaque

Interrogatoires

Les éventuels prisonniers ont **peu de choses à dire**. Il s'agit de braves petits loubards, qui prennent leurs ordres d'un « lieutenant », un certain **Simon**, qui les tient lui-même du « patron ». Ils ont **un numéro de téléphone** où faire leurs rapports (sur ligne rouge : impossible d'avoir l'adresse correspondante par des moyens ordinaires). Il se retrouvent souvent à **La flèche, un café du XX^e arrondissement, rue de Bagnolet**.

Leurs mystérieux supérieurs les payent grassement pour accomplir des missions dont ils ne comprennent pas les tenants et les aboutissants. Cela fait une dizaine de jours qu'ils surveillent Garnier. Après une première tentative de capture la semaine dernière, ils ont reçu l'ordre de ne plus bouger. Puis Simon leur a communiqué la description et les noms des PJ. Le lendemain, il avait leurs adresses.

Ils n'ont pas grand-chose à ajouter mais leur seule existence pose un problème. Il n'y a rien de plus encombrant qu'un prisonnier vivant, à part sans doute un prisonnier assassiné...

N'oubliez pas de poser ce problème aux PJ.

Home, sweet home

Si les Nephilim essayent de rentrer chez eux (ou chez Garnier, d'ailleurs) ils auront droit à **une nouvelle embuscade**. Comptez une demi-douzaine de Templiers. Ils ont deux véhicules et attaquent pour capturer plutôt que pour tuer. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à les mettre en déroute (d'autant que cette fois, ils doivent être sur le qui-vive !), mais ils ne devraient pas pouvoir rentrer chez eux. N'oubliez pas de mettre en scène les conséquences de leurs actions. Rares sont les Nephilim qui apprécient l'idée d'une fusillade devant leur porte, avec tout ce que cela suppose de problèmes par la suite entre la police et la presse.

Au café «La Flèche»

C'est un petit bar sans rien de particulier. Si les PJ demandent Simon, le patron les fera passer dans l'arrière-salle sans leur poser de question. Simon est un grand costaud à l'air peu commode qui passe une bonne partie de son temps au téléphone. Le patron du café est plus ou moins persuadé que c'est un truand et il ne réagira pas si les PJ l'embarquent un peu vivement.

Simon en sait à peine plus que ses sbires mais c'est lui qui coordonne les différents groupes lancés à la poursuite des PJ. En son absence, la traque va perdre beaucoup de son efficacité. Ceci dit, il ne sera pas facile à attraper. Il est armé, sait tirer et n'hésitera pas à faire un carton sur les Nephilim. Après quoi, il tentera de fuir par les toilettes. Capturé, il tente de négocier (« *ma liberté contre le nom de mes supérieurs, ça vous va ?* »). Il n'hésitera pas à accuser tout le monde et n'importe qui, mais **si les PJ mentionnent le nom de Ménard, il accusera le coup**.





Chez Ménard

Une fois débarrassés de leurs poursuivants et/ou de Simon, les PJ peuvent revenir chez Ménard. Si ce dernier croit encore tenir la situation en main, ils ont une meilleure chance de le prendre par surprise : il passe l'essentiel de son temps à faire les cent pas dans son salon et à téléphoner à Simon, à qui il reproche d'être inefficace.

En revanche, si les PJ ont identifié leurs chasseurs, il s'attend à leur visite. Il est seul, en grande tenue. Dans la cheminée, des papiers sont en train de brûler...

C'est une bonne occasion pour mettre en scène une intéressante conversation avec l'ennemi. Il est tout disposé à bavarder, d'autant plus que cela lui permet de gagner du temps. Il n'espère pas vraiment de renforts (surtout si les PJ ont neutralisé Simon), mais qui sait ? Dieu l'aidera peut-être.

Ménard est intelligent, communicatif, mais il a un gros défaut : il est persuadé que les PJ sont des monstres pervers désireux d'asservir l'humanité et ne croit pas un mot de leurs dénégations. Il leur parlera du Temple, de ses trente années de service, de son écœurement face à la formidable quantité d'énergie gaspillée à accumuler du pouvoir temporel. Pour lui, l'Ordre est corrompu et méprisable. Son renouveau viendra de petites obédiences parallèles, comme la sienne. Si vous menez intelligemment cette conversation, les PJ devraient en arriver à le trouver sympathique. Après tout, dans d'autres vies, ils se sont aussi retrouvés seuls défenseurs de l'humanité face à des monstres assoiffés de domination.

A eux de décider de ce qu'il convient d'en faire. Ils peuvent l'abattre sur place, sans se compliquer outre mesure l'existence avec des considérations morales, ou essayer de le convaincre de les laisser tranquilles (il sera difficile de lui faire jurer quoi que ce soit mais, s'ils y parviennent, il respectera son serment). La plus jolie fin serait sans doute un duel sur la terrasse, au lever du soleil. Bien entendu, Ménard insistera pour que ce soit un combat à mort. S'il l'emporte, toutefois, il épargnera son adversaire et le mettra à rançon : il exigera que le Nephilim jure de ne plus jamais lever la main sur un Templier, sauf pour se défendre. S'il perd, les PJ peuvent avoir l'élégance de l'épargner.

Une fois débarrassés de Ménard, il ne reste plus aux PJ qu'à rentrer chez eux et à reprendre leurs petites vies tranquilles.

Ménard

Ancien frère du Temple

Ka-Soleil : 12

Caractéristiques :

Agilité : 13

Intellect : 18

Puissance : 18

Présence : 18

Vigueur : 19

Compétences :

Armes de poing (pistolet léger)

Armes tranchantes (épée)

Autorité (discipline)

Traditions :

Arcane mineur (Bâton) C

Armes :

Pistolet léger (9 dégâts sérieux)

Épée (10 dégâts sérieux)

Protection :

Cotte de mailles (protection 6)

Conséquences et complications possibles

Agarch est un kabbaliste puissant et pourra devenir un contact utile.

Si par miracle Ménard est toujours en vie à la fin du scénario, il laissera les PJ tranquilles. Avec le temps, il pourrait être amené à comprendre les véritables enjeux de la lutte et se ranger aux côtés des Nephilim ? Il pourrait faire un allié précieux, connaissant l'ennemi de l'intérieur...

Ménard est le seul véritable Templier de ce scénario. Ses « disciples » ne sont rien d'autre que des hommes de main, indignes même du rang d'écuyer. Mais Ménard a sans doute conservé le numéro de téléphone de plusieurs de ses anciens Frères. Si vous avez l'impression que le groupe des PJ s'en sort trop facilement, l'intervention d'une bande de chevaliers est du domaine du raisonnable. Eux aussi agissent pour leur propre compte, pour la seule joie du sport, et tous appartiennent à la « vieille garde ».

La créature invoquée par Argach est douce et gentille. Rien ne vous empêche d'en faire un monstre féroce... Dans ce cas, les PJ devront à la fois échapper à leurs poursuivants et la rattraper avant qu'elle n'ait commis trop de dégâts.





La créature de Garnier

Cette créature se dissimule dans les profondeurs de champs magiques.

Elle est joueuse, craintive et très intriguée par l'humanité.

Pour plus d'informations :
reportez-vous au paragraphe
« La créature de Garnier »,
page 5.



