

# Palmes N° 14

100% COMPATIBLE  
NEPHILIM  
NOUVELLE ÉDITION

**BONUS**  
SCÉNARIO RÉVISÉ PAR L'AUTEUR !

## L'Aigle noir

Découvrez les enjeux de l'Histoire Invisible des Amériques  
et participez aux guerres occultes pour sauver les Wowakan



Palimpseste n°14

# L'Aigle Noir

## Scénario

Ce scénario est destiné à des joueurs expérimentés et à un MJ de même trempe, plutôt doué pour l'improvisation.

Pour le jouer correctement, il vous faudra posséder *Exils*, le supplément dévoilant les « cousins » des Nephilim, notamment les Wowakan, ainsi que *Les Mystères*.

Précisons que l'intrigue constitue plus une trame pour faire voyager vos Nephilim jusqu'aux États-Unis, rencontrer la culture indienne et établir les bases d'un cadre de jeu, plutôt qu'un scénario clairement établi.

## Synopsis

Lorsque les Arcanes Mineurs envahirent l'Amérique, ils se heurtèrent aux nations indiennes et aux Wowakan. De terribles guerres furent déclenchées qui affaiblirent considérablement les Champs magiques du continent américain. C'est ainsi que sous la pression des Templiers, les portes du *Monde des Esprits* se fermèrent petit à petit aux Indiens. Aujourd'hui, seules cinq portes leur permettent de rejoindre cet Akasha qui fut primordial pour leur civilisation. Mais celle du lac Huron est quasi condamnée.

En effet, *Tehuklan*, un Wowakan, dont le Totem est le Corbeau, **condamna magiquement cet accès au Monde des Esprits** afin que les Arcanes Mineurs en passe de devenir maîtres de la région ne puissent jamais y accéder.

Néanmoins, si *Tehuklan* fermait le Cercle Extérieur aux Hommes Blancs, **il en offrit la clef aux nations indiennes** pour qu'elles puissent continuer à en appeler aux pouvoirs sacrés des Wowakan. Cette clef est une relique modelée comme un masque à transformation de corbeau.

Toutefois, la relique si précieuse aux tribus indiennes attisa la curiosité d'une chapelle de *Mystères d'Horus*, présente aux abords du lac Huron. Ainsi, les Mystes cherchèrent à percer le secret des Amérindiens et à combattre pour la possession de leur objet sacré. Mais l'histoire humaine et les luttes des états rattrapèrent les Sociétés Secrètes. Lorsque survint en 1760, au retrait de la France de ses colonies septentrionales d'Amérique, les Mystes durent fuir, laissant le champ libre aux colons anglais. Infiltrés parmi eux, les Templiers **s'en prirent aux tribus indiennes capturant le don de Tehuklan**.

## 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](http://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](mailto:contact@heritiersbabel.org)



## CRÉDITS :

*Backstab* n°14,  
*L'Aigle Noir*,  
de Damien Rocroy



Relecture par : Nicolas Tauzin,  
Stephane Nicoulaud et Patrick  
Abitbol

Conversion pour *Nephilim 4* :  
Grégoire Laakmann

Illustrations d'origines :  
Emmanuel Michalak

Compositions graphiques  
et couverture : Grégoire Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

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

Contenu indépendant de la  
gamme officielle







Par un curieux caprice du destin, la relique fut envoyée en présent à un dignitaire Templier européen. Les Frères du Temple de la Vie ne surent qu'en faire et l'objet se perdit dans les brumes du temps entre héritage et antiquités. Aujourd'hui à l'occasion d'une **exposition temporaire au musée du quai Branly**, le masque à transformation refait surface et ravive d'anciens souvenirs...

En effet, la Chapelle des Mystères qui autrefois intrigua aux abords du lac Huron est toujours en activité à Paris. Et lorsque la nouvelle de l'exposition lui parvient, quelle n'est pas sa surprise de découvrir parmi les collections présentées la source de ses convoitises coloniales ! Elle décide alors de la dérober.

Mais avec les technologies de communication, la nouvelle fait également le tour du monde, et va jusqu'à toucher des indiens hurons. Aussitôt, une délégation quitte la réserve pour Paris dans l'espoir de pouvoir à nouveau ouvrir la Porte du Monde des Esprits.

Au même moment, nos Nephilim visitent l'exposition et perçoivent eux aussi l'intérêt du masque à transformation. Le vol du fétiche, orchestré par les Indiens, ne manquera pas de les surprendre. Amenés à enquêter, ils découvriront les enjeux qui se tissent autour de la précieuse œuvre d'art et consentiront certainement à accompagner les Indiens jusqu'aux États-Unis afin d'enchanter la région du lac Huron. Mais, une fois parvenus aux États-Unis, ils se heurteront à la puissante **Milice du Christ** qui entend bien laisser close cette porte du Monde des Esprits...

## 1<sup>ère</sup> partie : Paris

### Musée du Quai Branly

Paris, juillet 2012. Depuis une dizaine d'années déjà, le musée accueille en son sein une vaste collection consacrée aux Arts premiers des cinq continents et offre un joyeux mélange d'objets traditionnels, sacrés et quotidiens. Il constitue pour tout Nephilim désireux de s'ouvrir à de nouveaux horizons ésotériques une entrée de choix. Et c'est cette activité qui égaye l'été de nos Immortels parisiens.

Se baladant au travers de salles à la scénographie étudiée, parcimonieusement éclairées, ils découvrent de nombreux vestiges africains et asiatiques, les reliquats dorés de l'Amérique du sud, les étranges productions de l'Océanie, et enfin, les œuvres amérindiennes, réalisées en matériaux périssables et néanmoins sacrés.

Une œuvre attire plus particulièrement leur attention. Gardée sous une vitrine de verre, il s'agit d'un masque à transformation de chaman huron, aux couleurs chatoyantes. En Vision-Ka cet objet apparaît incrusté de Champs magiques. **Ce que les Nephilim auront tôt fait de prendre pour une stase n'est autre qu'une précieuse relique Wowakan.**

Nul doute que les Immortels souhaiteront obtenir de plus amples renseignements sur ce mystérieux masque (cf. ci-contre), voir à prévenir leur Arcane Majeur s'ils sont Adoptés de la Papesse et de la Maison Dieu. D'autant plus qu'ils s'apercevront bien vite que la relique est l'objet de nombreuses convoitises (cf. les Acteurs Occultes).

Pour cela, vous vous devrez d'organiser un véritable chassé-croisé avec les différents acteurs présentés dans ce scénario. Ainsi, dévoilez leur principalement l'intérêt des Mystes et tentez de garder plus diffuse la présence des Indiens, ou bien au contraire faites intervenir le personnage de Wichko Otanke.

Si vos Nephilim désirent tenter une opération pour voler la relique, n'hésitez pas à alimenter ce fantasme en élaborant un plan diabolique, ruiné quelques temps plus tard par l'annonce du vol ...

### La relique Wowakan

*Réserve de Ka : Assez Initiée*

*Apparence : Ce masque à transformation originnaire des tribus huronnes du Nord des Amériques, évoque un corbeau. Il se présente sous différentes formes grâce à un jeu de pans, actionnés par de minces cordelettes. Tout d'abord, il ressemble à une sculpture sur bois d'une tête de corbeau, noire et marron. Puis en faisant coulisser les pans, le bec se sépare en deux et laisse apparaître un visage d'homme, transformé par le masque, curieux mélange entre l'humain et l'oiseau noir. Les deux pans du bec symbolisent alors les ailes du volatile sacré. L'ensemble est orné de complexes motifs de rouge, de vert, de bleu et de noir.*

*Histoire profane : A vrai dire, elle est plutôt obscure. Le masque fut découvert par des explorateurs américains au début du XIX<sup>e</sup> siècle, puis il fut offert à un lord anglais en 1820 et rejoignit quelques temps plus tard les collections d'un antiquaire. Il fut racheté par un ambassadeur français qui en 1930 en fit don au musée du Louvre. Cet héritage s'en alla rejoindre les réserves du musée puis fut finalement attribué aux collections du musée Branly sous l'égide de Jacques Kerchache.*

*Histoire occulte : Le masque permet, en effectuant un rituel sacré gardé par les indiens, d'obtenir la vision du cheminement initiatique à effectuer pour gagner le Monde des esprits aux abords des rives du lac Huron. Les Fonctionnaires de la Milice du Christ le déroberent aux Indiens, mais n'en comprenant le fonctionnement ils l'offrirent comme présent à un dignitaire du Temple affilié au frère de Memphis. Puis, il fut récupéré par un Illuminé de la Pierre Angulaire, notre fameux ambassadeur, qui le confia par la suite aux bons soins du Louvre.*





## Les Acteurs Occultes

### Jo l'Indien

La nouvelle de l'exposition a fait le tour du monde, allant jusqu'à toucher les descendants des nations indiennes. Or quelques **gardiens des traditions** ont reconnu leur trésor sacré ! C'est ainsi que des survivants de la nation huronne, décimée pour la majorité au XVII<sup>e</sup> siècle, **ont rejoint Paris dans l'espoir de dérober le masque** à transformation de leurs anciens chamans. Ces indiens, originaires de l'État du Michigan, font partie du clan de l'Ours, réputé pour son caractère ombrageux. Ils sont cinq, et cela ne les aide pas à passer spécialement inaperçus. C'est pourquoi, ils sont descendus dans un hôtel de la banlieue de Paris (Fontenay-aux-Roses). Ils sont dirigés par un chaman d'une soixantaine d'années : **Wichko Otanke**. Celui-ci est déterminé à reprendre le bien de sa tribu décimée et à permettre le retour des Wowakan.

Afin de réussir le vol et de pouvoir quitter la frontière, les Indiens se sont vus confier un sac magique utilisé autrefois par les chamans Wowakan. Ce dernier peut cacher n'importe quel objet ne dépassant pas le double de sa taille. Il est imprégné de Ka-Lune et l'illusion prend si la victime ne réussit pas un test normal de Ka.

### Par Horus demeure !

La **chapelle des Fils de l'Oiseau de la Nuit** fut fondée au XVI<sup>e</sup> siècle, alors que débutait le règne de François I<sup>er</sup>. Mais rapidement, elle en vint à changer de territoire occulte en rejoignant les colonies françaises du Canada au XVII<sup>e</sup> siècle. Elle se fit passer alors pour un ordre religieux de récollets en missions auprès des « sauvages rouges » du Nouveau Monde. Dès lors, elle s'intéressa aux phénomènes magiques des environs et comprit que les Wowakan avaient lié leurs existences à un puissant **Plan Subtil baptisé le Monde des Esprits ou Cercle Extérieur**. La chapelle comprit également que les guerres magiques menées par les Templiers corrompaient la Terre sacrée des Indiens et que le Monde des Esprits s'affaiblissait de jours en jours. Les Mystes décidèrent alors de visiter ce Plan subtil qu'évoquaient de manière fabuleuse les Indiens capturés. Des expéditions furent montées mais elles ne parvinrent jamais à pénétrer l'Akasha courageusement gardé par les Hurons.

Quand **Tehuklan** ferma les portes du Monde des Esprits par la faute des assauts répétés des Mystes et des Templiers qui cherchaient désespérément à comprendre l'enjeu de cette lutte magique – mais profitaient des pertes de leurs adversaires –, les Mystes entrevirent l'enjeu représenté par le masque à transformation. Cependant, la reddition de Québec, victoire des Anglais sur les Français, les força à émigrer en France et à abandonner une découverte inestimable pour l'Épée.

Cette Rivière des Mystères voit donc dans l'exposition un moyen de renouer avec la sagesse exotique qui lui était promise. Aussi, elle **n'hésitera pas sur les moyens pour récupérer la relique, quitte à s'attaquer aux Nephilim** magiquement. La perspective d'une découverte magique de l'importance du Monde des Esprits galvanise ces Mystes, qui n'ont aucune notion du danger que représentent les États Unis.

## Le vol de la relique

Lorsque les Nephilim auront mordu à l'hameçon du masque, qu'ils auront réalisé que la relique est couvée par le regard torve des Mystes, il sera temps d'organiser son vol. Celui-ci se déroule quelques temps après le début du scénario et va voir s'affronter les Mystes et les Indiens.

Alors que Paris vaque à son insouciance, les Indiens parviennent, grâce à des rites chamanistes réalisés par Wicho Otanke, à pénétrer dans le musée. De là, ils se rendent dans l'aile consacrée aux Amériques et organisent un rituel de réveil du Ka contenu dans la relique. Alors, le masque à transformation se met à fumer, et tremble sur lui-même.

### Wichko Otanke

*Le Chaman*

*Ka-Soleil : 15*

*Caractéristiques :*

*Agilité : 16*

*Intellect : 20*

*Puissance : 11*

*Présence : 11*

*Vigueur : 16*

*Traditions : Tradition Rouge M*

### Tehuklan

*Wowokan*

*Ka Dominant : 20*

*Lune 20 ; Terre 16 ; Eau 12*

*Air 8 ; Feu 4*

*Totem : Corbeau*

*Psychomorphe :*

*Menteur 2*

*Cynique 3*

*Agressif 2*

*Rêveur 3*

*Sciences occultes :*

*Basse Magie M, Haute Magie M*

*Grand Secret M.*

*Œuvre au Noir (Escarboucle) M.*





Tout à coup, les Mystes font irruption dans la salle, mais restent stupéfiés par la présence indienne. C'est alors que le masque s'ouvre en deux libérant un oiseau noir qui brise la vitrine enfermant l'objet ! Immédiatement, les Indiens en profitent pour le cacher dans leur sac.

Au même moment, l'un des Mystes est traversé par le corbeau sacré, et est foudroyé par la sagesse Wowakan. Dès lors, il agit comme un *Heyo'Ka*, un chaman frappé par la foudre à la sagesse renversée. Le Myste ne peut plus s'orienter correctement et parle à l'envers. Il quitte le musée en courant, rendu fou par le corbeau. Une courte lutte s'engage, mais les protagonistes savent qu'ils vont finir par attirer l'attention sur eux, et qu'il ne leur sera bientôt plus possible de s'échapper du musée. Aussi, ils se séparent et manquent d'être enfermés par le système d'alarme du bâtiment. Pourtant tous parviennent à s'en sortir. Lorsque la police arrive sur les lieux, elle découvre le Myste rendu fou qui erre dans les jardins en débitant d'incompréhensibles propos (essayez de dire « corbeau » ou « aigle » à l'envers pour vous faire une idée), et aura une chance sur deux de repérer les Mystes. Une course poursuite s'engagera alors, mais les Mystes usant de leurs rituels se débarrasseront des forces de l'ordre.

## L'enquête

Lorsque les Nephilim apprendront la nouvelle, ils ne manqueront pas d'enquêter de leur côté afin de reprendre la relique des mains de leurs ravisseurs. Ils en viendront certainement à soupçonner les Servants de l'Épée.

Néanmoins, lorsque les détails du vol leur parviendront, cette certitude risque de s'ébranler. En effet, s'ils enquêtent auprès de journaux, ou auprès de contacts dans la police, ils obtiendront les informations suivantes :

- La vitrine contenant l'objet fut brisée de l'intérieur.
- Les caméras n'ont capté que faiblement la présence des voleurs, et encore les images sont terriblement brouillées. Un jet particulièrement réussi en Corruption ou Eloquence auprès de la police les informera que deux groupes se sont rencontrés le soir du vol.
- Enfin, la police a retrouvé un homme complètement fou (frappé par une malédiction ?) qui fait tout à l'envers. Ses propos terrifiés parlent d'un aigle noir qui l'aurait maudit à jamais. Malgré tout, ils ont obtenu la certitude que cet homme faisait partie des voleurs. Avec un peu de chance et une bonne dose de role-play, les PJ parviendront sans doute à obtenir l'adresse du Myste.

## Les recherches

Si les Nephilim s'intéressent un tant soit peu à la question indienne, ils obtiendront des informations en compulsant des ouvrages livrant les secrets de la Tradition Rouge. Le corbeau occupe une fonction symbolique de messenger secret des esprits, il guide les indiens vers le Monde des puissances surnaturelles. Il est aussi l'attribut des Heyo'Ka. Ces derniers sont des chamans frappés par la foudre qui ont perdu le sens du mouvement, leur folie leur rapporte en contrepartie d'étonnants pouvoirs.

## L'oiseau noir

Quelques temps après le vol, un des PJ croisera la route d'un étrange corbeau qui le suivra dans tous ses déplacements. Ce corbeau n'est autre que l'âme de la relique enchantée par Tehuklan. Il est à la recherche de Wowakan, et à défaut il s'approche des Nephilim, de préférence des Onirim. En vision-Ka, ce corbeau est marqué par du Ka-Lune, or au fur et à mesure que les jours passent, il perd de son essence et tente de retrouver la relique. Si les Nephilim le suivent, il les mènera jusqu'à Fontenay-aux-Roses.







### Pérouse sur Marne

C'est dans cette jolie ville de banlieue parisienne et ses bords de Marne aménagés et décorés de statues d'arbustes assez kitsch, que vivait Jacques Carré, le Myste rendu fou. Il n'y a bien sûr rien à tirer d'une fouille chez lui, ses petits camarades ayant fait disparaître toutes les preuves compromettantes. Néanmoins, les **Mystes surveillent la maison** et repèreront les Nephilim. Ils les suivront afin de mettre la main sur les Indiens.

### Où l'on rencontre enfin les Indiens

Lorsque les Nephilim seront orientés par le Corbeau lunaire vers **Fontenay-aux-Roses**, les Indiens procéderont à un **rituel d'appel de l'oiseau**. Celui-ci sera alors réclamé par la relique et cherchera à la rejoindre. Les Nephilim n'auront alors qu'à le suivre pour découvrir l'hôtel où loge les Indiens. La rencontre sera cruciale et les **Nephilim devront prouver leurs bonnes intentions** à l'égard des descendants hurons. S'ils font preuve de bonne foi, en démontrant à Wichko Otanke qu'ils souhaitent aider les Wowakan, celui-ci abaissera sa garde. Il leur révélera alors que la relique est d'une grande importance pour son peuple et les Wowakan et qu'elle leur permettra de lutter contre les Arcanes Mineurs qui ont souillé la Terre Sacrée. Il ne fera pas assez confiance aux Immortels pour leur parler du Monde des Esprits. Néanmoins, il leur proposera de **partir pour les Etats-Unis** afin d'aider son peuple à réaliser un grand rituel et par là même d'aider les Wowakan.

Rendez-vous dans la **réserve indienne de Pontiac dans le Michigan**. Les Nephilim sont libres de choisir leur mode de voyage, accompagnés ou non par les Indiens.

## 2<sup>ème</sup> partie : les Etats-Unis

Les États-Unis ne sont pas un terrain occulte comme les autres, avant de sombrer sous la coupe de la Milice du Christ, le sol américain n'était autre que la Terre sacrée des Indiens et l'incarnation de la Terre promise des exilés Custodiens. L'Amérique du Nord fut ainsi profondément marquée par les guerres magiques qui opposèrent les Wowakan aux Daïmons des origines et s'achevèrent sur l'invocation de la Ghost Dance qui bouleversa les Champs magiques du continent. Ceux-ci furent si puissamment activés qu'ils se retrouvèrent figés dans leur essence. Ce particularisme entraîna l'apparition du **Cha'we**, le souffle. Véritable malédiction, le Cha'we diminue fortement le Nephilim lorsque celui-ci tente de réaliser un sort, épuisant son simulacre. Ainsi, les Nephilim auront fort à faire lorsqu'ils se trouveront face aux Fonctionnaires du Temple. Privés de repères occultes, ne pouvant recourir à leur Pentacle qu'avec parcimonie, ils seront vite déboussolés. Finiront-ils par se sentir abandonnés comme nombre des leurs Frères qui ont rejoint les côtes américaines ?

De fait, si vos Nephilim suivent les indiens et gagnent le Michigan par des voies normales (bateau, avion, train), ils ont alors une chance d'être repérés à la frontière par les Fonctionnaires de la Milice du Christ.

S'ils sont repérés, ils seront pris en filature par quatre Fonctionnaires du Temple bien décidés à nettoyer le sol américain de leur présence. Cette brutale entrée en matière risque de bouleverser leurs plans et de leur révéler que les Templiers de l'autre côté de l'Atlantique sont beaucoup plus virulents que leurs homologues européens.

#### Réperer les Nephilim

*Ka supérieur à 10, FR+1 au jet de Vigilance des Fonctionnaires de la Milice du Christ*

*Ka supérieur à 15, FR+2*

*Ka supérieur à 20 FR+3*





## La réserve indienne

Située entre la ville de Détroit et celle de Pontiac, elle accueille quelques centaines d'Indiens de diverses confédérations (Hurons, Ottawas), néanmoins tous se disent de langue algonquine. Nombreux sont ceux qui vivent encore au sein des tipis. Et lorsque les Immortels dépassent les grillages gardés par les membres du Bureau des Affaires Indiennes (BIA), ce sont des regards tristes et durs qui se posent sur leurs personnes. S'ils ne sont pas accompagnés par les Indiens rencontrés à Paris ou tentent de les retrouver sans rendez-vous, l'accueil sera plutôt houleux pour nos PJ. En effet, les Indiens se méfient des Hommes blancs et cherchent à protéger leurs frères qui ont ramené la relique sacrée. Ainsi, la présence d'européens sera de prime abord mal perçue mais donnant un signal aux visiteurs aux voleurs parisiens, les Indiens permettront finalement aux Nephilim d'entrer plus en avant dans la réserve.

Au contraire, si les Nephilim sont accompagnés, on leur dressera un bel accueil, ils seront traités avec remerciements par les Indiens qui verront en eux les cousins des fils de Wakan Tanka. Ils seront célébrés comme « Frères du vent lointain ».

Imprégnez vous de la Tradition Rouge dévoilée dans Exils pour bien faire ressentir aux joueurs le mysticisme si particulier qui hante les frères des Wowakan. Présentez-les avec un respect sacré, conférez-leur un caractère animalier et profondément magique, mais faites bien comprendre aux Nephilim qu'ils sont les Frères des Indiens. Insistez particulièrement sur les notions de la Terre Sacrée et du Grand Esprit. Les Indiens réuniront les Nephilim sous les tipis et dresseront un repas composé de pemmican, d'eau de feu (l'alcoolisme fait des ravages parmi les descendants des Hurons) et de poissons pêchés. Puis, ils feront passer le calumet sacré et communieront avec Wakan Tanka afin qu'il leur apporte de sages conseils. A la fin du repas, ils conteront aux Nephilim l'histoire véritable de la relique et son rapport avec le Monde des Esprits. Les chefs décideront de procéder au Rituel du Tipi Tremblant dans les jours qui suivront pour écouter la Voix du corbeau. Enfin, les Nephilim pourront apprendre par l'intermédiaire des Indiens quelques bribes de l'Histoire Invisible des Amériques. Gardez cependant à l'esprit qu'ils ne pourront pas leur fournir une Histoire Invisible détaillée, puisez dans l'histoire des Wowakan et adaptez-la en petites anecdotes ou récits de combats.

## Les Wowakan

*Référez-vous à Exil*

*Un chapitre entier est consacré aux Wowakan dans ce supplément de la 2<sup>me</sup> édition. La tradition Rouge y est décrite p. 123.*



## Scène nocturne

*Les tipis sont éclairés par des phares, mais on distingue de l'agitation dans la réserve. On voit les joueurs en train de courir pour échapper à leurs poursuivants.*





## La Milice du Christ

Une fois sur le sol américain, les Fonctionnaires de la Milice du Christ vont devenir le véritable cauchemar de vos Nephilim. Redoutables, ils repéreront les Immortels aux frontières des États Unis ou bien aux abords de la réserve indienne de Détroit. Dès lors, ils ne les lâcheront pas d'une semelle, une véritable traque risque ainsi de s'organiser. Les Templiers les pousseront à effectuer des actions allant à l'encontre des lois américaines afin de pouvoir les arrêter et les incriminer. S'ils ne parviennent pas à les arrêter, ils s'apercevront que ces derniers manigancent quelque odieuse opération avec les Indiens. Ils préviendront alors leurs instances supérieures qui délègueront des tueurs de Ka, armés d'Orichalque. S'il parviennent à comprendre que les Indiens comptent ouvrir à nouveau la Porte du Monde des Esprits, ils feront appel à un Éveilleur solaire, un Templier capable de maîtriser son Ka-Soleil et de ressentir l'influence du Monde des Esprit.

Bref, ça risque de barder...

### Le Bureau des Affaires Indiennes

La Milice du Christ est terriblement implantée au sein des organisations américaines. Et le BIA n'échappe pas à la règle puisqu'il fut fondé par le Temple en 1826... Ainsi, trois fonctionnaires de la Milice du Christ veillent constamment à l'office du BIA et surveillent la réserve indienne de Détroit. Ils ont remarqué le départ de quelques indiens et viendront effectuer une fouille de leurs habitations à leur retour afin de vérifier s'ils n'auraient pas emporté avec eux un souvenir du quai Branly (l'affaire étant assez grave pour avoir fait le tour du monde). Ceci est un bon moyen pour organiser une rencontre « amicale » entre les Templiers et les PJ. Les Nephilim, s'ils rentrent ou sortent de la réserve indienne, seront immédiatement repérés par les Fonctionnaires (à moins de ruser) qui les feront filer par leurs acolytes.

## Ekarim et ses Street Samurayz

Ekarim est un Cyclope, Adopté de l'Empereur, immigré aux États Unis. Il pourra être rencontré par les joueurs s'ils se rendent dans le centre ville de Détroit. Là-bas, il mène un combat contre les Frères du Temple de la Vie, et est à la tête d'un gang peu commode. Ekarim est arrogant et dangereux, il profite de sa position de chef de gang pour établir un pouvoir autoritaire sur certains quartiers. Sa maison de disque lui rapporte beaucoup de dollars et il use de cette influence pour se procurer des armes ou bien se moquer des Templiers en fréquentant les grands restaurants de la ville et en roulant à bord de grosses cylindrées.

Hélas, Ekarim n'a que faire des Indiens et les Wowakan ne l'intéressent pas ; selon lui, dans la lutte contre les Arcanes Mineurs, ils sont déjà morts. Néanmoins, si vos Nephilim sont persuasifs, il consentira à leur donner un coup de main contre les Fonctionnaires du Temple, avec l'aide des membres de son gang, les Street Samurayz.

Par contre, si les Nephilim ont le malheur de se quereller avec lui, Ekarim ne leur prêtera aucune aide. Allant même jusqu'à contrecarrer leurs plans, afin qu'il demeure la principale force d'opposition aux Templiers dans la région et conserve son pouvoir sur la ville de Détroit.

Ekarim a connu deux époques d'incarnations : la première sous le règne de Nabuchodonosor II en 650 avant J.-C., la seconde se déroula durant les grandes chasses au sorcières de Salem au XVIII<sup>e</sup> siècle.

### Ekarim

Cyclope  
 Serviteur Doré de l'Arcane IV,  
 L'Empereur.

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

#### Métamorphoses :

Ceil unique 1  
 Mains calleuses 1  
 Peau minérale 1  
 Odeur de braise 1  
 Voix caverneuse 1

#### Sciences occultes :

Basse Magie M, Haute Magie C.







## Le Rituel du Tipi Tremblant

Quelques jours après l'arrivée des Nephilim au sein de la réserve, et selon la pression exercée par les Templiers, les Indiens les convieront à un **important rituel pour invoquer la voix du Corbeau et découvrir la porte du Monde des Esprits**. Leur présence est requise afin d'abreuver la cérémonie en énergies sacrées. Le rituel se déroulera la nuit venue dans un grand tipi aux teintes bleu nuit parsemé de dessins astraux. Un grand feu brûle au centre de la tente entouré d'une douzaine d'Indiens aux traits ridés comme l'écorce. Ceux-là ont déjà commencé à entonner des chants répétitifs mêlant accents rauques et cris aigus. Des bruits de percussions se font alors entendre et le chant devient parole. Les Nephilim sont invités à prendre place avant que les Indiens ne rentrent en contact avec les Wowakan. **Le masque à transformation passe ainsi de mains en mains, jusqu'à parvenir aux Nephilim**. Faites leur réaliser un test normal de Ka sur celui de la relique, une réussite indique qu'ils parviennent à entrevoir l'âme du Wowakan.

Vous pourrez alors leur décrire **la scène suivante** : lorsque les chants indiens se taisent, un cri de corbeau semble résonner dans le tipi et une scène apparaît au dessus du feu de camp. Les Nephilim aperçoivent un Indien de noble stature combattre contre des hommes blancs parés d'habits de religieux exhibant un crucifix au teint mat – vraisemblablement de l'Orichalque –, ils sont aidés par des soldats. Leurs vêtements rappellent ceux des colons du XVIII<sup>e</sup> siècle. **Une seconde scène se dévoile** : un corbeau vole vers une île embrumée du Lac Huron, lorsque celui-ci touche la terre, il se transforme en l'Indien précédemment aperçu. Ce dernier tient dans ces mains le masque à transformation, ses traits sont tirés. Il voit au loin des embarcations approcher. Il se dirige alors vers une grotte au sein de l'île, la vision est floue et les Nephilim doivent effectuer un test normal d'Agilité pour s'apercevoir que le Wowakan suicide son Simulacre, rompant le lien à la Terre sacrée. De ce sang qui se répand sur le sol, il trace un bien curieux motif qui fait disparaître l'île dans un tourbillon au fur et à mesure que s'avancent les embarcations...

Alors, les Indiens s'exclament : « *O Tebuklan, frère Corbeau et Fils de Wakan Tanka montre-nous à nouveau le Cercle Extérieur. Aide-nous à communier avec Wakan Tanka et dévoile-nous la retraite de Wakan Maka !* »

Le silence se crée parmi l'assemblée, et une fumée noire s'élève du brasier, soudain un souffle passe et éteint les flammes ne laissant que des cendres rougeoyantes. Au dehors, les Nephilim entendent le cri d'un corbeau. **Les Indiens se redressent et ordonnent de suivre l'Oiseau noir...** C'est alors que résonnent les crissements de pneus de voitures, aussitôt l'alarme est donnée dans la réserve. **Les Fonctionnaires de la Milice du Christ viennent récupérer la relique du Wowakan !**

## Compter les coups !

Dès lors, ne perdez pas de vue que les Nephilim qui se lanceront dans un combat acharné avec la Milice du Christ risqueront de perdre le corbeau et de manquer la dernière partie du scénario. Néanmoins, si vos joueurs estiment qu'un sacrifice est nécessaire pour aider les Indiens à renouer avec les Wowakan, organisez une lutte digne de ce nom où ils pourront se révéler comme des braves d'entre les braves et compter les coups octroyés aux Templiers. Ceux qui désirent suivre l'oiseau noir devront vite emprunter un véhicule car **l'oiseau se déplace à grande vitesse. Wichko Otanke viendra à leur rescousse** à bord d'une vieille Ford cabossée et ils pourront se lancer à la poursuite de l'oiseau sacré, avec les Templiers à leurs trousses.

Rapidement, ils gagnent Port Huron où **ils devront emprunter une embarcation, accompagnés par des membres du clan de l'Ours**. Tandis qu'ils suivent l'Oiseau sur le lac, celui-ci semble entamer un chant sacré entraînant la levée d'une brume mystérieuse et le bouleversement des eaux : des vagues commencent à secouer les barques des PJ. Puis, une forme semble émerger du lac embrumé : une île...

## Le Wowakan Corbeau

*Ce Nephilim amérindien, baptisé Wowakan, entame la transformation en son Totem. Il s'agit d'un corbeau noir. Il faut donc que son corps révèle une tête de corbeau avec le bec et tout le reste. Ses bras sont remplacés par des ailes noires, les plumes commencent à couvrir son torse.*





### Scène sur une pirogue

*Les PJ se trouvent sur une pirogue sur les eaux du lac Huron, ils se dirigent vers une île entourée d'une brume étrange. Des Indiens les accompagnent, ce sont eux qui naviguent. Au loin, on aperçoit aussi une autre embarcation.*

### La Porte du monde des Esprits

Abordant une île à la végétation riche en résineux et conifères aux robes sombres comme les ailes d'un corbeau, les Nephilim pisteront l'oiseau jusqu'à un cours d'eau dans lequel il se jette pour disparaître. Les PJ devront en remonter la source pour parvenir à la Porte du Monde des Esprits. Ils arriveront alors à l'entrée d'une grotte surmontée d'un dessin représentant une tête d'ours, le gardien des lieux sacrés...

Continuant à suivre le ruisseau qui s'enfonce dans la grotte, ils sillonneront entre goulets et stalactites, puis ils observeront d'étranges peintures qui recouvrent les parois des roches. Finalement, ils déboucheront sur une grande salle éclairée par la lumière émeraude d'une étendue d'eau située au fond de la caverne, encadrée par d'étranges sculptures naturelles rejoignant la voûte et les profondeurs aquatiques. Ça et là sont dressés de splendides Totems indiens représentant les divers clans hurons (ours, loup, etc.), des peaux tendues recouvertes de peintures sacrées sont également disposées sur des poteaux de bois, une atmosphère intangible baigne l'endroit. Alors **Wichko Otanke s'approche de l'étendue d'eau et appelle le Monde des Esprits...**

A cet instant, des Templiers (s'ils n'ont pas été arrêtés auparavant) feront irruption. Une lutte s'engagera pour la survie de l'Akasha mais les Fonctionnaires auront pris soin d'emporter une lame d'Orichalque. Alors que le combat atteint son paroxysme, **un oiseau noir sort de l'étang d'émeraude et s'empare de Wichko Otanke** : Tehuklan vient rejoindre les Nephilim. Ce puissant Heyo Ka se saisira de mottes de terre qu'il enchantera par le nom sacré de Wakan Maka et fera pourrir les Templiers qui tomberont en poussière.

### Conclusions

Tehuklan pourra apporter beaucoup aux Nephilim qui se sont battus pour la cause des Wowakan. Il les acceptera en véritables Frères de Ka et leur offrira de visiter ce Plan subtil inoubliable qu'est le Monde des Esprits. **Les Nephilim prendront alors pleinement conscience de la lutte occulte qui se prépare aux Etats-Unis.** Peut-être seront-ils tentés de participer à un combat qui pourra changer la face du monde...

**D'autres Portes restent encore à ouvrir pour permettre le retour des Wowakan et de la Terre Sacrée.** Il se pourrait bien que Tehuklan possède des indices quand à l'emplacement d'une des Flèches Tonnerre recherchée par le grand Wakinyan Tanka. Voilà qui pourrait augurer d'une belle campagne...





