

PaliM seste N° 16



Fraternité botanique

“Il pousse plus de choses dans un jardin qu'on en a semé.”
Saurez-vous découvrir ce qui se cache derrière ce proverbe ?





Palimpseste n°16

1 Fraternité Botanique

Scénario

Cette aventure convient à un groupe d'au moins quatre Nephilim vivaces et pas empotés. Ils devront enquêter sur des incidents dus à l'invasion d'une plante mystérieuse, lutter contre un club occulte de botanistes et découvrir les secrets enfouis d'un satyre jardinier. Le scénario se déroule dans une ville de France d'importance moyenne, entourée de campagnes et pourvue d'un vieux quartier.

CRÉDITS :

Hermes Trimegiste n°3, Fraternité Botanique, de Stéphane Marsan, sur un rêve de Cyrille Daujean



Relecture par : Nicolas Tauzin, Stéphane 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

Au XVII^{ème} siècle un Nephilim satyre nommé Clusius élit domicile dans une grande propriété proche de la ville : le **Domaine de Trifoylle**, qui comprend un château, un vaste parc et une serre. Sous son **identité officielle de botaniste, Charles de l'Escluse**, Clusius y cultive des plantes étranges dotées de pouvoirs occultes, pour élaborer de nouveaux rituels. Mais dans la ville un certain **Augustin Lampoigne** marche sur ses plates-bandes : il a **créé un club de savants, la Fraternité Botanique**, qui se passionne pour les mystères de l'herboristerie. Bien vite, Lampoigne s'intéresse aux recherches de Clusius et fomenté un complot pour lui dérober ses découvertes et son Domaine.

Il fait appel à une faction templière locale pour chasser le pauvre Clusius, qui doit s'enfuir. Mais **le satyre a le temps de cacher son testament**, la somme de ses travaux, sous la forme d'un grimoire **qu'il enterre magiquement**. Pour **pouvoir le découvrir il faut pratiquer un rituel secret** fondé sur l'horticulture ésotérique, de sorte que seul un puissant mage à l'écoute de la nature pourra mettre au jour ses secrets. **Ce rituel nécessite la graine d'une plante extrêmement rare, la Cyrilla Spontanea**, qu'il faut planter à l'endroit indiqué pour que l'arbre naissant ramène le texte à la surface.

De nos jours, les successeurs de Lampoigne, au sein de **la Fraternité Botanique**, sont toujours à la recherche des secrets de Clusius et sont proches d'aboutir. Ils ont réussi à se procurer la graine en faisant chanter l'herboriste local, **Blaise Renardeau**, car ils ont enlevé sa fille **Pétunia**. Puis ils ont tenté le rituel dans la serre du Domaine. **Mais il leur manquait un texte essentiel** que Clusius a inscrit dans un grimoire laissé dans l'herboristerie de Blaise par un ancien locataire elfe. Leur expérience a donc été désastreuse : **la plante à peine sortie s'est animée d'une vie propre et s'est échappée vers la ville**. Or la Cyrilla Spontanea est attirée par le Ka et étrangle les Nephilim pour leur voler leur Ka-élément Terre. Ainsi plusieurs meurtres ont eu lieu : les simulacres ont été assassinés et les Nephilim très affaiblis, ayant perdu leur rapport à la terre, ont dérivé loin de là avant de se réincarner. Les PJ ne pourront donc pas profiter de leurs témoignages.

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





Les Nephilim vont devoir découvrir la plante meurtrière, explorer le Domaine et comprendre les agissements de la Fraternité Botanique.

Puis ils se lanceront eux-mêmes à la recherche de nouvelles graines pour réaliser le rituel.

Introduction

Psychose printanière

C'est le printemps. Les oiseaux chantent, la nature s'éveille et les Faërim sentent que l'Agartha n'est pas loin.

Cette ambiance bucolique est hélas perturbée lorsque les PJ sont alertés par des faits divers, dans la presse ou les médias, concernant une série de meurtres mystérieux. Ces crimes ont été perpétrés à quelques jours d'intervalle et présentent de curieux points communs. C'est d'abord un clochard qui a été retrouvé étranglé, près d'un banc, au petit matin. Sans mobile apparent, le meurtre fut vite classé sans être résolu. Puis c'est un enfant de sept ans dont on a retrouvé le corps sans vie. Dans **la ville en émoi**, les rumeurs ont eu vite fait de se répandre : **l'assassin rôde**, **le psychopathe attend sa prochaine victime**, **l'étrangleur se moque de la police** etc.

Mais **les PJ se sentent vraiment concernés lorsqu'ils voient les photos de la seconde victime avant sa mort** : les fines oreilles, les yeux en amande ne leur laissent aucun doute, **c'était un elfe**. Si les PJ n'envisagent pas tout de suite d'enquêter sur la mort étrange de leur frère de race, un contact Nephilim ou bohémien leur apprendra que cet elfe effectuait un transit d'informations très précieuses.

Sa mort laisse donc présager qu'une Société secrète s'est emparée de ces données.

Quand ils arrivent en ville, l'ambiance est extrêmement tendue. Tout le monde parle de l'affaire, qui fait les gros titres des journaux. Les mères ne quittent pas leurs enfants des yeux. Le moindre cri génère la panique. Dès leur arrivée, qui en général ne passe pas inaperçue, les PJ sentent glisser sur eux les murmures et les regards méfiants. Les bourgeois font des remarques sur leur allure et leur aspect bizarre. Au café de la place de l'église, on s'arrête de boire lorsqu'ils passent les PJ.

Dans cette ville de province qui aurait voulu rester bien paisible, les iconoclastes sont les premiers suspects. Durant toute l'enquête, les PJ seront donc souvent accostés par des policiers, ou pris à parti par les gens respectables, sous divers prétextes.

Mais pendant que les PJ commencent leurs investigations, **faites intervenir le développement de la plante** : **cette invasion progresse très vite à mesure que les PJ amassent les informations et jusqu'à la fin du scénario**. Ainsi, l'enquête devient de plus en plus urgente tandis que la panique s'empare de la ville. Vous pouvez par exemple établir une table d'événements pour intercaler les phases de recherche, les rencontres et les incidents dus à l'invasion végétale.

Asphalte jungle

Tout au long de leur pérégrination dans la ville, **les PJ remarquent peu à peu la présence d'une plante** aux nombreuses tiges, couverte de petites feuilles effilées. Cette découverte doit d'abord paraître accessoire, à l'occasion d'un jet raté par exemple : un PJ laisse tomber un objet qui se perd dans un petit buisson, dans la grille d'un arbre infestée de Cyrilla ; il bute dans une racine en courant après les gamins qu'il veut interroger ; il surprend un couple d'amoureux dont le garçon tient une tige de la plante entre les dents etc. S'ils interrogent des habitants au sujet de cette plante, le premier ne voit pas où est le problème (« *vous n'avez jamais vu une touffe d'herbe ?* »), le second ne l'avait pas remarquée, le troisième se plaint qu'il y en a plein son jardinet depuis quelques jours.





En vision-Ka la plante ne détient rien de particulier (le Ka est concentré dans la base de la plante, dans les tiges la teneur en est trop faible pour être décelée).

Rapidement, la Cyrilla se répand à travers la ville, de plus en plus embarrassante. Elle s'est introduite entre les pavés, court sur les trottoirs, s'enroule autour des monuments...

Tant et si bien qu'en **deux ou trois jours, toute la ville en parle.**

Les journaux locaux et la télévision régionale titrent sur le mystérieux envahisseur, accusent la mairie de ne pas faire son travail de voirie, s'en prennent aux laboratoires scientifiques qui ne contrôlent plus leurs expériences (« *à la limite, ça fait peur* »). Pour finir, la ville ressemble à une petite jungle, les rues sont tapissées de feuilles, les arbres croulent sous le poids de ce parasite, jardins publics et privés sont devenus inextricables.

De nouveaux incidents se produisent : **en deux endroits successifs, la plante a généré un fruit énorme et coloré**, une sorte de bulbe animé de pulsations, qui a déposé une graine.

Mais celle-ci a explosé dans les minutes qui ont suivi. Si les PJ sont sur les lieux au moment où cela se produit, empêchez-les évidemment de s'en emparer. S'ils tentent une Vision-Ka sur l'explosion, ils s'aperçoivent qu'une décharge de Ka-Terre est libérée par la graine.

Premier crime

Le cas Paletot

Les articles de presse et les bavardages des commerçants permettent de noter rapidement quelques détails sur la première victime.

« **Paletot** », le **clochard**, était bien connu pour sa truculence et sa saleté.

On le voyait au marché évaluer finement la qualité des légumes. Il aimait dormir dans les jardins, à même la terre. Sa grosse voix grave faisait peur aux enfants et aux jeunes filles qu'il poursuivait de ses assiduités (**c'est bien sûr un comportement de satyre**). Il paraît qu'il est mort sous un arbre, à moitié enterré, comme si « le monstre » qui l'a tué pesait des tonnes.

En effet, le clochard est mort au « *Jardin des deux colombes* », à l'Est de la ville, au cœur d'un quartier résidentiel assez morne. Six platanes et quatre bancs de pierre encerclent une statue de déesse portant une colombe dans chaque main.

Paletot a été retrouvé contre l'un des platanes, enfoncé dans le gravier, étranglé. Des indices négligés par les policiers sont encore visibles : l'écorce de l'arbre porte des traces en spirale tout autour du tronc, sur deux mètres à partir du sol, comme si une corde l'avait serrée.

Ses affaires se trouvent au commissariat. En cherchant bien, les PJ trouveront aussi des sillons assez profonds sous le gravier, qui mènent de l'arbre à la sortie du square et se perdent dans les pavés de la rue. De petites feuilles vertes traînent par ci par là, qui ne ressemblent à aucune connue.

Si les PJ s'intéressent à la statue, ils remarqueront des traces de griffes et des poils bruns à ses pieds. La nuit venue, la statue lui joliment dans le silence du square. Si un satyre est présent, les colombes de pierre se mettent à discuter entre elles. Elles parlent de tout et de rien, de la pluie et du beau temps. Elles donnent aussi quelques indications sur la mort de Paletot, à laquelle elles ont assisté. La bête est sortie de nulle part, ses tentacules ont rampé sur le sol et se sont dressés tout autour du satyre, le ligotant contre l'arbre.





Second crime

Le cas Jérémie

Quand au gamin, Jérémie Fourcade, il jouait dans un square avec deux camarades, qui ont déclaré avoir été attaqués dans les fourrés par un serpent immense, qui a saisi leur copain tandis qu'ils s'enfuyaient. Mais le choc les empêche d'en dire plus. Les PJ devront prendre beaucoup de précautions pour avoir d'autres informations : le serpent les a surpris parce qu'il se confondait parfaitement avec les fourrés. Il était si long qu'ils n'en ont pas vu l'extrémité.

En fait, il n'avait pas de tête et portait des piquants. Il s'entortillait comme une grosse liane.

Au domicile de Jérémie, les PJ accédant à sa chambre trouveront des cahiers remplis d'inscriptions et de dessins incompréhensibles. La maman effondrée pensait que c'était là le début d'une grande vocation artistique. Les PJ sauront sans doute déchiffrer le journal intime de l'Elfe Dorindel, racontant ses premiers contacts avec cette époque et son goût pour la transmission du savoir antique (un PJ Adopté de la Papesse sera sensible à cette profession de foi et pourra remarquer un signe particulier revenant régulièrement dans le texte, attestant de l'appartenance de Dorindel à cet Arcane : le dessin stylisé d'une main sur un livre ouvert). Mais rien concernant des documents éventuellement volés.

Le meurtre a eu lieu au square Morlay, où de nombreux enfants vont s'ébattre à la sortie de l'école.

Depuis le drame, les bambins l'ont bien sûr déserté. Beaucoup plus touffu que le jardin des deux colombes, il ne contient qu'un seul indice : la stase de Dorindel, un anneau doré, qui en Vision-Ka se révèle plein de Ka-éléments, à l'exception du Ka Terre.

L'arbre de vie

Si les PJ font des recherches au sujet de la plante, ils peuvent se diriger vers la bibliothèque municipale. Au rayon Botanique, ils ne trouvent qu'une référence vague et fantaisiste à une plante correspondant à la description du parasite qui s'empare actuellement des rues.

« La *Cyrilla Spontanea* est une espèce quasilégitime. Renommée pour son développement capricieux, elle a donné naissance à des récits absurdes concernant sa croissance ultra-rapide. Sans doute un bon exemple du mélange d'imaginaire et de vérité qui marque la botanique médiévale. »

Au rayon Occultisme, en revanche, un traité marginal et relégué au fond du département : le « *Rariorum plantarum historia* », signé Clusius, informe les PJ sur la nature étrange de la *Cyrilla*. Cette plante aux qualités surprenantes a été trouvée par Clusius lors d'un lointain voyage, dans une ville qu'elle avait envahie, forçant les habitants à fuir leurs maisons. L'auteur décrit l'état pitoyable des bâtiments, couverts de feuillage et rongés par le réseau membraneux de la *Cyrilla*. Les ruelles et les places avaient sombré sous l'assaillant, qui avait fini par perdre toute énergie et jaunissait dans ces lieux désertés. Clusius parvint à retrouver la racine vivante et la ramena en son laboratoire pour l'étudier à loisir. Ses principales découvertes sont que la *Cyrilla* est attirée par une force que seuls connaissent les initiés. C'est pourquoi les grands mages sont aptes à contrôler la croissance de la plante, tandis que les hommes seraient fous de s'y essayer, car ils iraient au-devant de désastres.

Mais la ville contient une autre mine de renseignements. Il s'agit d'une herboristerie, cachée au cœur de la vieille ville. Pour y accéder, il faut rentrer dans le vieux quartier : là, les façades grises des maisons séculaires, aux volets souvent clos et aux fenêtres murées, n'abritent plus que des souvenirs poussiéreux destinés à de prochaines aventures...





Dans les ruelles mal pavées, les chats assistent immobiles au passage des PJ et une femme sans âge encastrée dans sa chaise leur indique que la boutique est dans l'impasse du vieux chêne.

Au bout de cette rue sans trottoir, assombrie par le mur qui la clôt, se dresse effectivement un énorme chêne, dont les branches imposantes couvrent presque toute la voie. En voyant cet arbre, les PJ ont un sentiment de complicité et de respect, à l'égard de cet être qui, comme eux, traverse les siècles. Autour de lui baigne une atmosphère de protection et de conservation du passé. Les longues branches du chêne touchent l'enseigne tordue d'une boutique aux grosses poutres apparentes, qui apparaît presque comme leur rejeton. Elle se nomme « **L'Arbre de vie** ». Les lettres peintes délavées gardent pourtant encore un peu de leur éclat d'autrefois. Surtout en Vision-Ka : quelques traces de Ka Terre leur donnent une couleur cuivrée. Sous le dessin stylisé d'un arbre à sept branches, les vitres sales laissent à peine voir l'étalage de bouquets séchés et de sachets de pétales et les flacons de porcelaine sur les étagères.

A l'intérieur, les PJ pourront déceler d'autres indices attestant de la présence d'un elfe en ces lieux : runes gravées dans les poutres, décorations de fleurs séchées dorées façon Lorien... Mais **le tenancier, Blaise, n'est pas un Nephilim. L'elfe qui tenait cette boutique l'a quittée il y a bien des siècles.**

Quand la porte de bois de la boutique s'ouvre, une clochette tinte, Blaise surgit de l'arrière boutique. Il a la soixantaine, une barbe broussailleuse dévore son visage et gagne sur son tablier bleu. L'œil est vif et le sourire naïf. Au cours de la conversation, Blaise est d'abord très heureux de voir de nouveaux clients : ça le change des vieillards du coin. Il ne perd pas une occasion de proposer des articles aux PJ, il farfouille dans ses flacons, bredouille des noms latins rigolos (inventez-les d'avance, pour faire croire aux PJ qu'ils sont importants), brandit des bouquets sous le nez des PJ qui éternuent etc. Mais dès qu'il est interrogé sur la plante, sa bonne humeur se voile d'inquiétude. Mal à l'aise, il prétend ne rien savoir (il ment très mal) et demande sèchement si ces messieurs ne désirent rien d'autre, au plaisir... Enfin, si les PJ insistent, gagnent sa confiance, **il jette un coup d'œil effrayé dehors et leur demande une adresse pour les contacter ce soir. Puis il les expédie.**

Quand ils sortent, les PJ sont surveillés par les membres de la **Fraternité Botanique**. Des ombres furtives les suivent dans les escaliers tortueux de la vieille ville, les volets grincent sur leur passage. Mais ils ne peuvent identifier personne. A partir de ce moment, les FB soupçonnent les PJ d'avoir été appelés par Blaise, d'appartenir à la police ou à une société concurrente. Cependant, ils ne tenteront rien contre eux avant qu'ils ne s'approchent du Domaine.

Le soir, Blaise contacte les PJ et leur donne un **rendez-vous devant l'ancien Jardin des Plantes**.

Le Jardin des Plantes

Voici ce que les PJ peuvent apprendre au sujet du Jardin des Plantes. Il avait été installé dans l'ancien parc du Domaine de Trifoylle, propriété d'un aristocrate excentrique au XVII^{ème} siècle : Charles de l'Écluse. Ce personnage est décrit comme extravagant, très chaleureux, à l'éternel sourire noyé dans une énorme barbe rousse. Il passait son temps à parcourir l'Europe. Sa vaste propriété, située aux portes de la ville, n'est plus habitée depuis la disparition du maître des lieux, parti un beau soir de 1687 sans laisser d'adresse. Mais heureusement, le patrimoine ne fut pas laissé à l'abandon car une noble association de la ville proposa de prendre en charge le Domaine : la Fraternité Botanique. Cela dura quelques années, jusqu'à ce que meure Augustin Lampoigne, le président du club. Ce fut à ce moment que la municipalité décida d'implanter le Jardin des Plantes : ce site de conservation et de culture d'espèces rares devait aider à la classification générale des végétaux. Ce ne fut pas un grand succès. Les savants se plaignaient de vols et d'incidents fâcheux (dus à quelques Faeries mécontents de cette intrusion) et mirent bientôt fin à leurs activités.

Le Jardin des Plantes et le Domaine de Trifoylle sont depuis abandonnés.

Blaise

Le tenancier de l'herboristerie cachée au cœur de la ville

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques :

Agilité : 15

Intellect : 20

Puissance : 11

Présence : 13

Vigueur : 14

Compétences :

Administration (magasin)

Artisanat & Savoir-faire

(préparations médicinales)

Biologie/Médecine

(phytothérapie)

Botanique/Zoologie

(plantes médicinales)

Histoire (herboristerie)

Linguistique (latin)

Négoce (plantes)

Poisons/drogues

(poisons végétaux).

Armes : aucune.

Protection : aucune.





Promenade de santé

Malheureusement pour les Nephilim, la plante a détecté la présence de nouveaux porteurs de Ka sur son terrain de chasse. Les PJ vont être attaqués. Cela se passe à la nuit tombée, dans un lieu sombre, à l'abri des témoins et par surprise. Cette phase peut correspondre à la progression des PJ vers le Jardin des Plantes. Au début de leur chemin, ils entendent des froissements dans le noir, il leur semble que le sol bouge près d'eux.

Puis l'un d'eux se prend le pied dans une racine et a du mal à s'en dégager. Il aurait juré qu'elle n'était pas là quand il a posé le pied. Enfin ils voient distinctement une liane s'enrouler autour de leurs jambes et c'est l'attaque! Le combat est acharné entre cette entité avide de Ka, qui agite ses tentacules pour leur arracher leur énergie et les pauvres Nephilim qui comprennent rapidement que les blessures physiques ne sont rien par rapport à ce que risque leur essence vitale.

Ils peuvent se débarrasser de cet envahisseur en taillant rapidement dans les lianes pour se dégager, en les brûlant en attaquant magiquement le Ka Terre de la plante. De toute façon, la plante se calmera d'elle-même lorsqu'elle aura volé son lot de Ka. Mais laissez planer l'angoisse sur les PJ, car la plante est partout autour d'eux, par terre et de plus en plus à mesure qu'ils approchent du Jardin.

Le Domaine de Trifoylle

Les PJ arrivent enfin à destination.

En dehors de l'agglomération, ils traversent une petite bande d'herbe, une route qui encercle la ville et parviennent aux hautes grilles noires de fer forgé. Au sommet du portail le métal forme des lettres : Jardin des Plantes et une plaque commémorative à peine lisible rappelle son inauguration en 1778. Derrière cette barrière, le parc est endormi : de grands arbres de toutes variétés dressent leurs silhouettes macabres sous la lune blafarde.

La porte est entrouverte et à travers les barreaux, Blaise est là, qui appelle les PJ et leur chuchote l'histoire tragique qui a provoqué les événements récents : la Fraternité Botanique l'a menacé de faire disparaître sa fille bien-aimée, Pétunia, s'il n'exécutait pas leurs ordres. Pour leur compte, il a cherché pendant des mois et a finalement trouvé cette fameuse graine de *Cyrilla Spontanea* pour leurs terribles machinations.

Dieu sait quelles expériences infernales ils ont commis avec, mais on peut en voir les conséquences dévastatrices : la plante a envahi la ville.

Comble de malheur, ils lui ont imputé l'échec de leur stratagème et retiennent toujours sa fille prisonnière. S'il s'est décidé à parler aux PJ, c'est qu'il a décelé en eux une volonté hors du commun qui lui inspire confiance. Blaise leur demande de sauver sa fille, c'est son bien le plus cher. Les membres de la FB ont élu domicile dans le Domaine de Trifoylle qui se trouve au-delà du Jardin des Plantes.

Il leur faut continuer à travers le parc. Quant à Blaise, il s'empresse de rentrer chez lui avant de se faire repérer.

Dans le parc désert, on peut juste distinguer des plaques au pied des arbres, indiquant leur espèce. Le sol est complètement recouvert du tapis de la plante et les PJ peuvent suivre ses ramifications pour atteindre l'origine de la gigantesque arborescence.

Après une demi-heure de marche, ils parviennent en effet à une aire découverte, face à un château Renaissance, qui dut être superbe en son temps, mais qui n'est plus qu'une ruine aujourd'hui. Les vitres sont brisées, le toit s'est affaissé, les moulures et les balcons sont tombés. Autour de la bâtisse une promenade subsiste, ainsi qu'un élégant perron qui mène du gazon à la porte d'entrée. Au dessus du perron, une tonnelle couverte de la plante garde encore les insignes distinctifs du Domaine : une sorte de trèfle, l'inscription « *Trifoylle* » et la devise : « *Sous les trois feuilles dort la sagesse* ». Mais le déluge de verdure ne vient pas de là, il prend sa source dans une belle serre, à 50 mètres du château. Cet édifice surprend par son état impeccable : pas une vitre ne manque, l'espace autour est délicatement dégagé.

La *Cyrilla spontanea*

Caractéristiques d'une liane (il y en a 1D10 par attaque)

Caractéristiques :

Agilité : 18

Puissance : 13

Vigueur : 10

Compétences :

Combat à mains nues (étrangler, ligoter)

Armes :

Etrangler (1 dégât léger par tour)

Ligoter (cf. Saisir, Codex du Feu, p. 7 ou Livre de base N4 p.77)





Dès cet instant, il y a de fortes chances que les FB repèrent les Nephilim. Les sociétaires connaissent le Domaine depuis trop longtemps pour laisser qui que ce soit s'y aventurer sans en être prévenu. Ils sont actuellement en train d'observer les PJ à la jumelle, depuis un arbre creux situé non loin de la serre. Leur tactique est la suivante : ils n'attaqueront les Nephilim qu'en dernière extrémité. En revanche ils doivent protéger leurs installations dans la serre et dans les souterrains.

Mais en même temps, ils comptent sur les PJ pour découvrir des éléments qu'ils n'ont pas compris eux-mêmes.

Les FB vont donc les espionner, tenter de les éloigner par de faux incidents plus loin dans le parc (cri étouffé, démarrage de voiture...). Mais s'ils pénètrent dans la serre, les FB se préparent à mettre fin à leurs investigations.

Le Laboratoire de Clusius

Les nombreuses pièces de cette impressionnante bâtisse sont pour la plupart encombrées ou obstruées par les débris du toit, les lambris, les charpentes, les fauteuils moisissés, les cloisons écroulées etc. Mais quelques indices bien placés permettent aux PJ de trouver le chemin du laboratoire secret de Clusius. Dans un coin poussiéreux, une fiole encore bouchée portant une étiquette en latin et un pentacle; sous une poutre effondrée, les pages pourries d'un recueil de parchemins rédigés en Bas Enochéen ; enfin, en Vision-Ka on distingue de petites runes dissimulées dans une moulure, qui désignent un passage secret, menant dans les profondeurs du château de Trifoylle...

Au bas de cet escalier de pierre, un laboratoire est creusé dans le sous-sol, ses murs de terre consolidés par des étais de bois. Le sol pavé s'orne d'un large pentacle au tracé sauvage et aux branches fourchues. Et au centre de la pièce, un magnifique Athanor, constitué d'un creuset de cuivre couturé de signes étranges et relié à de longs alambics de verre où gouttèrent quelques élixirs parfumés. Un grand buffet abrite une rangée de traités jaunis. En les consultant, les Nephilim apprennent l'identité du propriétaire, Clusius le satyre, son goût pour les mystères végétaux, ses idées sur l'utilisation des plantes en alchimie. Il raconte aussi dans un autre carnet, daté de la fin 1686, qu'il se méfie d'un certain Augustin Lampoigne et de ses associés. Non seulement les Frères Botaniciens l'espionnent et ont tenté plusieurs fois de s'introduire par effraction dans la serre, mais un ami de la Maison-Dieu l'a prévenu que le respectable Lampoigne venait de se rendre à la commanderie voisine. Il craint de devoir fuir très vite ce Domaine qu'il aime tant, mais se console en sachant que ses secrets resteront bien gardés, à l'abri dans la terre bienfaitrice. Et si jamais les Templiers tentaient de les découvrir, la vengeance de Gaïa provoquerait la fin de toutes leurs manigances.

Le texte se termine par une diatribe contre le monde des hommes et leurs constructions qui heurtent l'ordre naturel.

La serre, ses pièges, ses souterrains

La serre s'ouvre sans résistance. Elle ne semble pas avoir subi de modifications modernes depuis l'époque de son installation. Il n'y a notamment pas de lumière électrique. Seul un jet d'Intellect / Vigilance difficile (sans lumière) permet de déceler de discrets raccordements entre la serrure de la porte et le sol. Les fils se perdent ensuite dans les couches de verdure de la Cyrilla qui jonche la surface. Car l'épais tapis de Cyrilla a complètement recouvert le sol dallé de pierre.

Les pots alignés dans l'ombre ne contiennent plus de vie, les sacs de terreau sont secs depuis longtemps. Mais cette serre est un infâme traquenard.

En effet, dès que les PJ laissent la porte se fermer, des valves dissimulées dans l'armature métallique de la serre chassent l'air du lieu devenu hermétique, condamnant les simulacres des Nephilim à l'asphyxie.

Les Botaniciens

Membres de la Fraternité Botanique

Ka-Soleil : 6

Caractéristiques :

Agilité : 16

Intellect : 19

Puissance : 15

Présence : 13

Vigueur : 18

Compétences :

Armes tranchantes

(sécateur, plantoir)

Botanique/Zoologie

(plantes occultes)

Corruption (chantage)

Géographie

(phytogéographie)

Histoire (herboristerie, alchimie)

Linguistique (latin)

Poisons/drogues

(poisons végétaux).

Armes :

Pistolet léger (9 dégâts sérieux)

Sécateur (3 dégâts sérieux)

Plantoir (3 dégâts sérieux)

Protection : aucune.





Les PJ n'auront alors que très peu de temps pour découvrir une trappe vers laquelle convergent les flots de Cyrilla. En l'ouvrant on remarque que les tiges ont été sectionnées à cet endroit, mais pas assez pour laisser l'accès au sous-sol tout à fait libre. Une échelle métallique descend dans un puits aux parois tapissées de tiges de Cyrilla.

Les PJ pénètrent ainsi dans le repaire de la FB. Les botaniciens ne s'attendent pas à les revoir si vite (les méchants sous-estiment toujours les PJ), mais s'ils se montrent imprudents, les PJ seront repérés et attaqués. Les botaniciens abandonneront les premiers, n'ayant pas naturellement le tempérament guerrier. Un dédale de couloirs se présente aux Nephilim qui vont pouvoir découvrir de nombreuses pièces d'usage courant, toutes envahies par la Cyrilla, comme des vestiaires, des commodités sanitaires ou des réserves de nourriture. Parmi ces cachettes, trois lieux seront plus intéressants. Mais dans toutes les pièces le réseau envahissant de la Cyrilla s'est engouffré.

Le premier est l'ensemble de laboratoires dont la FB se sert pour ses recherches sur les plantes ésotériques. Ces pièces, disposées en enfilade, abritent un gros matériel d'analyse chimique, des mini-serres, des placards remplis de fioles.

Ajoutés à cela, du matériel d'enseignement (paillasses, sièges, tableaux noirs) montre que la FB est une organisation scientifique de bon niveau, qui se donne les moyens d'accomplir ses travaux occultes.

Elle est certainement de mèche avec une société secrète de plus grande envergure et en effet, certains symboles templiers accompagnent les insignes de la FB : deux mains enlacées tenant une branche feuillue qui ressemble plus à un bâton qu'à une brindille printanière. Finalement les PJ parviennent à un laboratoire plus grand, complètement détruit, où les débris de verre et les morceaux de bois cachent mal l'origine du sinistre : une sorte de creuset, dans une grande vasque de bois gravé, où le gigantesque bulbe de la Cyrilla a littéralement explosé, lançant ses rejets sur toute la région.

Le deuxième lieu important est une grande salle de réunion décorée de nombreuses gravures médiévales représentant des herboristes et de planches botaniques. Dans le lutrin qui se trouve sur l'estrade, les Nephilim pourront mettre la main sur un album relatant l'histoire de la FB depuis sa fondation par Lampoigne. Ils y liront aussi la tentative d'utilisation de la graine et son échec du (selon eux) au mauvais choix de Blaise.

Enfin, une cellule retient prisonnière une jeune femme : Pétunia, la fille de Blaise. Plus énervée qu'affaiblie par son kidnapping, elle se montre pleine d'énergie : à peine délivrée, elle poursuit les FB jusqu'à ce qu'ils quittent leur repaire.

La course aux graines

Lorsque les PJ ramènent Pétunia chez son père, ils trouvent la porte entrouverte. Dans l'arrière boutique gît le corps de Blaise, éborgné. Il est derrière le bureau où l'herboriste triait les herbes, les prenant dans un panier pour les placer dans de petites boîtes. Une petite ampoule descend du plafond et éclaire faiblement le plan de travail. Dans l'ombre, le panier dissimule entre ses branches sèches un petit grimoire que Blaise a placé là au dernier moment pour le confier aux PJ. Le cuir est orné d'étoiles ondulantes, sans titre, mais le livre est entièrement codé. Sauf la dédicace : « Pour mon frère elfe, amoureux comme moi des fruits de Gaïa, à qui je confie mes ultimes secrets. Puisse croître la sagesse. Clusius. »

Après décryptage, le grimoire se révèle être un focus pour contrôler la Cyrilla Spontanea. Ce sortilège permet de faire pousser convenablement la plante magique à l'aide d'une de ses graines. Or chaque fruit de la Cyrilla est fragile et a tendance à exploser au moindre mouvements brusques. De plus, un fruit ne contient que cinq ou six graines qui se dispersent lors de son explosion pour germer très rapidement au contact du sol. Autant dire que la récolte d'une graine nécessite une coordination précise. Quand les PJ auront fini de décrypter le texte et se seront échangés leurs informations, ils découvriront que des micros ont été placés dans la boutique et donc que les FB vont tenter de s'engager sur la même piste qu'eux.

Pétunia

Fille de Blaise, kidnappée

Ka-Soleil : 3

Caractéristiques :

Agilité : 13

Intellect : 12

Puissance : 13

Présence : 12

Vigueur : 16





Alors commence la recherche des graines. Cette phase doit être urgente et précipitée. Il faut passer la ville au peigne fin, pour mettre la main sur les graines avant les FB. L'une après l'autre les graines disparaissent.

Les deux premières se sont détruites dans la journée. Très vite leur nombre se réduit : les PJ aperçoivent l'explosion d'un fruit et assistent à la disparition des graines à quelques secondes près. Ils rencontrent les FB et sont obligés de les affronter, tandis que le fruit éclate sous leurs yeux. Ou bien ils les poursuivent pour récupérer un fruit qui éclate dans les mains du botanicien.

Quand il ne reste qu'une ou deux graines, un nouvel obstacle s'oppose aux PJ. La graine semble saine et sauve, rien ne la menace. Le fruit vient de la déposer au milieu d'une touffe de Cyrilla. Mais lorsque la graine est à portée de main, un lutin surgit de la touffe et entreprend de la grignoter, avec un air studieux et appliqué. Interrompu ou pris à parti, il s'étonnera de l'affront qui lui est fait, dérangé en plein repas, pour une friandise qu'il a lui-même conquis de haute lutte. Il semble en effet se régaler du Ka Terre qui gorge la graine.

Les PJ sauront-ils le raisonner, ou lui offrir autre chose en échange ? S'ils n'y arrivent pas, le lutin finit son repas, tout joyeux et repus et les quitte... et revient gentiment leur donner la seconde graine qu'il se réservait pour plus tard.

La récolte du grimoire

Le rituel va pouvoir être effectué à l'endroit indiqué par Clusius dans sa devise : sous la tonnelle, devant l'entrée du château, où « dort la sagesse ». Il s'agit d'y planter la graine et de pratiquer le sortilège de contrôle : « Croissance spontanée ».

Vous pouvez décider de l'ambiance de cette scène. Soit les FB laissent éclater leur rage meurtrière, prêts à tout pour empêcher les Nephilim de mener à bien leur mission. Ou bien ils attendent dans l'ombre que le travail soit terminé pour s'emparer des secrets enfouis. A moins que vous ne pensiez, à juste titre, que les combats ont assez duré, la FB a abandonné et l'heure est au recueillement devant les merveilles végétales de Clusius.

En réussissant le sort, une nouvelle Cyrilla Spontanea sort de terre et pousse à toute vitesse, dans un nimbe bleuté. Autour du tronc dansent des étoiles elfiques et le feuillage s'épanouit dans l'ordre et l'harmonie, toutes les tiges unies, tendues vers le ciel. Quand les branches sont tout à fait développées, elles se couvrent de feuilles, pales et rectangulaires, couvertes d'une écriture touffue. Une fois récoltées et mises en ordre, les PJ ont en main les centaines de pages d'un texte hermétique : les mémoires de Clusius.

La mission est alors terminée : la Cyrilla a fini de terroriser la ville, les Nephilim peuvent s'y promener librement et les secrets d'un grand mage sont en sécurité, hors d'atteinte des sociétés secrètes. En sauvant le testament de Clusius, les PJ ont montré une véritable « fraternité botanique ».

Les informations occultes du grimoire reconstitué peuvent lancer un autre scénario, ainsi que les nombreuses questions qui restent en suspens : qu'est devenu Clusius, sur quoi travaillait-il, les Templiers l'ont-ils capturé ?...

Sortilège : Croissance végétale

Focus : Carnet secret de Clusius, XVII^{ème} siècle

Langue : français.

Habitus : J'ai la main verte

Cercle : Haute Magie

Élément : Terre

Portée : toucher

Chaîne analogique : je manipule la croissance d'une plante.

Le Mage est capable de manipuler la croissance d'une plante pour l'atténuer ou l'amplifier.

S'il l'atténue, il la place dans une sorte de stase : au bout d'un mois, la plante a la taille qu'elle aurait dû avoir au bout d'un jour.

S'il l'amplifie, il la fait pousser bien plus vite : au bout d'un jour, la plante a la taille qu'elle aurait dû avoir au bout d'un mois.

Cf Codex de la Terre p.12

Cf Livre de Base N4 p.114



