

par Nicolas Tauzin
illustrations de Frédéric Genet
& Grégory Dayon

DÉSIR DE VENGEANCE

INTRODUCTION

Ce scénario se déroule dans un Bordeaux contemporain. Un puissant Nephilim (Al-kair) s'apprête à affronter un ancien Selenim (Westentra) qui a construit son Royaume au-dessus du cimetière de la Chartreuse. Les PJ vont se retrouver au milieu de cette guerre occulte qui remonte à des siècles. Libre à eux de choisir leur camp...

Cette aventure conviendra à des débutants et ne nécessite aucune connaissance intrinsèque à l'univers de **Nephilim**.

cette aventure a initialement été pensée pour un multi-tables à l'occasion de la convention des Griffons de Pessac (33). L'encart « Effets Mnémos » permet d'exploiter simplement cette possibilité en faisant intervenir les Joueurs du côté du Nephilim ou du côté du Selenim.

92





OÙ TOUT COMMENCE

///Flash info

France 3, JT local de la mi-journée, extrait de la conférence de presse du procureur de la République qui a eu lieu le matin, le car-touche stipule « meurtre d'Aurélié »

- « ... l'autopsie a confirmé la mort par strangulation et nous étudions actuellement plusieurs pistes mais je ne peux rien dévoiler de plus pour ne pas compromettre le travail des enquêteurs.
- Y-a-t-il un lien avec la noyade d'un étudiant quelques heures plus tôt dans la nuit du mercredi au jeudi ? Il se dit qu'elle ne serait pas accidentelle.
 - Ce sont de simples spéculations.
 - On raconte qu'un symbole ésotérique a été trouvé sur le chantier où un ouvrier a fait une chute mortelle vendredi ? Est-ce l'œuvre d'un meurtrier en série ?
 - (énervé) Nous ne sommes pas dans une série télévisée : arrêtez vos élucubrations infondées ! Je ne ferai pas d'autres commentaires. »

Selon les habitudes de vos PJ, ils peuvent voir le reportage en direct ou un cyber contact partagera la vidéo sur un réseau social ou leur enverra par e-mail...

///Ce qui s'est réellement passé

Les archéologues David Vincent et Étienne Lacoste ont découvert la Stase d'Al-kair. Après avoir été déglacée des décombres, elle a été entreposée dans un local qui se trouvait au centre d'un Plexus occasionnel.... Et ce qui devait se produire arriva : les conjonctions favorables déclenchèrent le Plexus et le Nephilim fut expulsé de sa Stase. Il s'incarna dans le corps d'un archéologue. À la nuit tombée, une fois seul avec son dernier collègue (les archéologues ne sont pas autorisés à rester seul dans la salle des découvertes) il l'élimina et cacha le corps dans le sous-sol du bâtiment.

Al-kair a ensuite récupéré sa Stase encore non référencée et s'est échappé. Après un passage par le domicile de son simulacre pour récupérer quelques effets personnels, il s'est installé dans un petit hôtel particulier du centre ville (près de la place de la Victoire).

///Vengeance au programme

Depuis près d'un millénaire, Al-kair voue une haine sans limite à Westenra (un Selenim) qu'il rend responsable de la mort de sa Fulgurance (cf. encart *Les graines de la discorde*). Le Nephilim a consacré ses dernières incarnations à élaborer un plan (cf. *Le Rituel*) visant à vaincre Westenra mais son dernier Simulacre (Maurice Baillet) est mort avant d'avoir pu le réaliser.

Aujourd'hui, il est prêt et bien décidé à terrasser son ennemi séculaire. Il lancera le Rituel dès que possible.

93

MAURICE BAILLET, DANS LA VRAIE VIE

Maurice Baillet, né le 25 mars 1923 et décédé le 4 février 1998. Personne ne savait que Bordeaux abritait l'un des plus grands spécialistes des Manuscrits de la mer Morte.

Après de brillantes études à l'école Saint-Genès où il obtint à seize ans son baccalauréat de philosophie, il fut ordonné prêtre en 1947. Licencié ès sciences bibliques puis devenu grand spécialiste des langues et dialectes anciens du Proche-Orient, le père Baillet fut dépêché en 1952 à Jérusalem pour déchiffrer avec trois autres savants, les célèbres manuscrits de Qumran, découverts en 1947 en Judée dans des grottes en bordure de la mer Morte. Provenant de neuf grottes différentes, 2 393 fragments de textes écrits sur peau et papyrus vieux de 2 000 ans, passèrent entre ses mains...

Un puzzle de géant de 144 manuscrits écrits en hébreu, araméen et grec, dont les plus vieux textes de l'Ancien Testament, fut ainsi traduit, recomposé et édité. Il parlait 6 langues et en avait étudié une vingtaine – auteur de plus de 70 travaux scientifiques, Maurice Baillet fut le seul membre de l'équipe internationale de l'édition des manuscrits de la mer Morte à avoir terminé sa tâche.

Cette information culturelle est une simple anecdote dans le cadre de cette l'aventure.

LES GRAINES DE LA DISCORDE

Al-kaïr appartenait à une Fraternité occulte : le Collège Invisible. Elle regroupait une poignée de Nephilim qui tentait de percer les secrets du Ka-Soleil pendant le premier siècle de notre ère.

Westenra était l'un des membres de cette Fraternité.. Prêt à tout pour avancer dans cette quête, il sacrifia son Pentacle en s'abandonnant à l'Abomination et découvrit une autre vision du Ka-Soleil. Mais il fut immédiatement rejeté par ses frères, horrifiés.

Al-kaïr en fut particulièrement choqué et il condamna ouvertement ce geste. Pour lui, cet acte trahissait l'ensemble de la communauté Nephilim. Mais tous les membres de la Fraternité ne restèrent pas campés sur leur premier jugement. Même s'ils condamnaient officiellement la décision de Westenra, certains comprenaient les raisons qui l'avaient poussé à prendre cette décision. Al-kaïr lui, ne changea jamais d'avis.

Le Nephilim le plus prompt à pardonner au Maudit fut Anéthane, une Nephilim Fulgurance de Al-kaïr. Elle consulta le Maudit à différentes reprises, toujours pour aborder certaines questions occultes relatives au Ka-Soleil. Bien entendu, elle n'en parla jamais à Al-kaïr.

Ce jeu aurait pu continuer éternellement, mais vers l'an mille, tout bascula : Anéthane tomba dans un piège templier et fut gravement blessée par l'Orichalque. Aux frontières de la mort, elle supplia d'être conduite à Bordeaux où se trouvait quelqu'un capable de la sauver. Face au désespoir de sa Fulgurance, Al-kaïr s'exécuta et il découvrit avec horreur que ce sauveur était Westenra.

Ce dernier réalisa le Rituel de Transformation sur Anéthane, devant un Al-kaïr impuissant. La fureur montait en lui comme la lave d'un volcan prisonnière depuis trop longtemps.

Mais malgré sa Transformation, la nouvelle Selenim ne résista pas à ses blessures. Al-kaïr explosa ! Sa Fulgurance avait été corrompue puis condamnée à mort sous ses yeux ! Westenra était le seul responsable : il devait payer pour ses crimes !

Conscient de son impuissance, il se mit en quête d'une solution pour terrasser son abominable adversaire. 900 ans et quelques réincarnations plus tard, il obtint des informations dans d'anciens ouvrages Mystes trouvés autour de la Mer Morte : Chronikos Apokruphon.

///Le Rituel

Le Rituel nécessite une préparation minutieuse étalée sur dix jours. Il permet de drainer une importante quantité de Ka-Soleil jusque dans le Royaume d'un Selenim. L'afflux d'énergie est tel, qu'il finit par menacer l'intégrité même du Royaume.

Al-kaïr espère ainsi se débarrasser de celui qu'il hait au plus profond de son pentacle. Il a étudié ce rituel lors de sa précédente incarnation, quand il était Maurice Baillet, un éminent spécialiste des manuscrits de la Mer Morte. C'est dans ces énigmatiques documents qu'il l'a découvert.

///Une préparation minutieuse

La préparation du Rituel nécessite de dresser un maillage magique dans le monde profane. Pour cela, il faut créer dix nœuds ou ancrés et les raccorder. Une fois le piège en place, il suffit d'effectuer le Rituel pour lancer le processus.

Le Ka-Soleil projeté dans le Royaume est tiré de victimes humaines. Ces dernières sont disposées aux extrémités d'un pentacle parfait dont le centre est une entrée du Royaume. Ce centre est situé dans la cave des Galeries Lafayette. Une cache secrète a été aménagée dans le pilier central de la cave.

Al-kaïr va donc consacrer dix lieux (un par Ancre), à raison d'un par jour. Il doit activer les ancrés en suivant un ordre précis et en tenant compte des éphémérides. Les cinq premières ancrés coïncident avec les cinq sommets du pentacle. Chacune doit être créée le jour de la semaine correspondant à l'élément qu'il va représenter et le sacrifice doit être consacré par ce même élément. Les 5 autres ancrés correspondent aux intersections des lignes reliant les sommets. Chacune doit être créée le jour de la semaine qui correspond à l'élément débutant une ligne et le sacrifice doit être consacré



par l'élément finissant la ligne. Ainsi il faut au mieux douze jours pour tracer le maillage, les ancres ne pouvant être créées les Samedis et Dimanches.

/// Dommages collatéraux

La mise en œuvre du Rituel n'est pas sans conséquence dans le monde profane. Outre les disparitions et les morts, le déploiement progressif du pentacle affecte le voisinage : des « arcs énergétiques » frappent au hasard la population en drainant du Ka-Soleil. Ces manifestations localisées peuvent parfois être ressenties à l'échelle d'un quartier entier. La conséquence pour ces victimes est similaire à un assouvissement.

Ces phénomènes étranges ne passeront pas inaperçus. Ils pourront être relayés dans la presse ou sur internet, selon les besoins du MJ. Bien entendu, les disparitions successives ne manqueront pas d'attirer l'attention des acteurs profanes (presse et forces de l'ordre). Mais il est peu probable que les phénomènes d'assouvissement aient des conséquences directes dans le scénario.

ET LES PJ DANS TOUT ÇA ?

Le « Flash-info » devrait suffire à attirer l'attention de vos Joueurs. Sinon, la nouvelle pourra être amplifiée au cours de la journée : sujet de discussion de voisins de café, article dans le journal etc. N'hésitez pas à multiplier les références jusqu'à ce que les Joueurs décident de s'intéresser à cette affaire.

Si vous jouez en campagne, le sujet pourra être amené par un allié de vos Joueurs. L'affaire est suffisamment étrange pour intriguer les agents occultes ou même les simples curieux...



MANIFESTATION DES EFFETS D'ASSOUVISSEMENT

Ce phénomène n'a pas de conséquence directe sur le scénario. Il s'agit d'un outil à destination du MJ pour ajouter de la tension à l'aventure. Se reporter aux Articles des phénomènes étranges. Pour les MJ plus réalistes, conservez en tête que la multiplication de ce phénomène pourrait interpeler les acteurs du Monde Occulte (Arcanes). A utiliser avec modération donc !

LES ANCRAS

Les points qui forment le maillage magique en forme de Pentacle sont surnommés les Ancres, à l'image de leur fonction qui consiste à lier le monde profane et magique. Il y en a dix : une à chaque extrémité du pentacle et une à chaque intersection des lignes.

Pour créer une Ancre, il faut sacrifier un humain en faisant intervenir analogiquement l'élément auquel est consacré le sacrifice (brûlure, noyade, asphyxie...) et lier son Ka-soleil au lieu en traçant un glyphe avec son sang. La position géographique est particulièrement importante puisqu'elle constituera le pentacle magique. Sa précision déterminera son efficacité.

Les Ancres sont actives pendant un mois et le glyphe peut être effacé une fois l'ancre créée.

téléchargez sur notre site la **chronologie** complète des actions d'Al-kair et de leurs répercussions dans le monde profane, l'emplacement des 10 Ancres sur la **carte de Bordeaux**, ainsi que toutes les aides de jeu liées à ce scénario.

<http://site.di6dent.fr/?p=754>

La première phase du scénario vise à comprendre le plan d'Al-käir et l'établissement du spectacle. Au début de celui-ci, les ancrs situées aux cinq sommets sont établies mais seulement les trois dernières (Eau, Air et Terre) ont été rattachées par les médias à l'œuvre d'un tueur en série. Les PJ devraient normalement noter l'analogie élémentaire entre les jours, les causes de la mort et, ce-ri-se sur le gâteau, avec les positions géographiques des trois scènes de crimes l'une par rapport aux deux autres, se demander s'il ne s'est pas passé quelque chose le lundi et le mardi précédents. Avec le meurtre retentissant au soir du 1^{er} jour du scénario (ancre Lune-Feu), les plus sagaces pourraient déjà être en mesure de prévoir l'endroit des prochaines morts. En attendant ils pourront toujours constater sur chaque nouvelle scène de crime les analogies élémentaires et les effets d'assouvissement qui sont autant de pistes à suivre.

Si l'enquête piétine ou si vous souhaitez accélérer le jeu, l'**Article disparition n°10** devrait mettre les Joueurs sur la voie.

Quand qu'ils sauront anticiper la prochaine localisation de l'Ancre, ils pourront intervenir : surveillance des lieux, planque, intervention en cours de rituel etc. Quelle que soit la tactique employée, les PJ finiront par se retrouver face à Al-käir et l'Effet Mnémos frappera. Entre temps, ils auront peut être déjà rencontré Wenstera et se seront pris de sympathie pour lui. Un choix cornélien s'offrira ainsi à eux.

EFFET MNÉMOS

À leur première rencontre avec Al-käir, les PJ découvrent (en Vision-Ka) un Immortel puissant mais dont le spectacle garde de profondes blessures de ses incarnations passées (Spectacle déformé et fuites de Ka). Ces blessures bien particulières ne laissent planer aucun doute quant à l'identité du Nephilim. Les Joueurs reconnaîtront immédiatement le Nephilim qui leur a déjà sauvé la vie par le passé : Al-käir. Ce souvenir plongera immédiatement les Immortels dans un Effet Mnémos...

L'effet Mnémos est laissé à votre entière discrétion. Il peut se dérouler aux périodes d'incarnation de votre choix (à partir de l'Hermétisme jusqu'à nos jours) et être le même (ou non) pour tous les Nephilim du groupe. La seule imposition concerne le rôle de Al-käir : il interviendra de manière à s'attirer leur confiance (et si possible leur reconnaissance). Il est important qu'à la fin de cette scène, vos Joueurs prennent d'eux-mêmes le parti d'aider Al-käir. Le plus simple consiste à faire jouer une scène, sans tenir compte du Passé de vos personnages. Ainsi, vos Joueurs seront liés de la même manière à Al-käir (même niveau d'information, même scène, etc.). Cependant, rien ne vous empêche de tisser des liens différents entre Al-käir et vos Joueurs. Ceci offre l'occasion d'introduire plusieurs facettes du jeu en apportant d'importants ressorts scénaristiques.

ET SI VOS JOUEURS

NE SONT PAS DÉBUTANTS...

Au cours de leurs précédentes aventures, vos Joueurs ont affronté un puissant ennemi, rien ne vous empêche de leur faire revivre cette fin... Différemment ! Les Joueurs ne s'en souviennent peut-être pas, mais alors qu'ils étaient tous dangereusement blessés, Al-käir est intervenu et a fait pencher la balance du côté des Joueurs. Qui sait ce qu'il se serait passé sans son intervention ?

96





La manière de rallier le Selenim dépendra des agissements ou du passé des Joueurs.

Plusieurs possibilités :

SOLUTION 1 : en étudiant « les phénomènes étranges » causés par le plan d'Al-käir, les PJ peuvent croire à une manifestation anarchique des Effets-Dragons qui œuvrent pour le Royaume du Selenim. Un problème peut-être ? Comme ils connaissent (au moins un d'entre eux) le maître des lieux, il est possible d'aller directement lui poser la question. S'ils ne connaissent pas son existence, des fouilles minutieuses les conduiront probablement au cimetière de la Charreuse : une des portes du Royaume.

Ce dernier n'ayant rien remarqué d'inhabituel, les PJ seront envoyés pour enquêter à sa place... Et détruire toute nuisance responsable, bien entendu.

SOLUTION 2 : Westenra a ressenti un problème dans le monde profane. Ne souhaitant pas intervenir directement (et n'ayant pas repéré Al-käir), les PJ seront convoqués dans son Royaume par une Créature de KLN. Même mission que la solution 1...

SOLUTION 3 : Westenra a envoyé des créatures de Ka-Lune-Noire pour comprendre les « phénomènes étranges » survenus dans le monde profane. Les PJ (qui enquêtent sur ces manifestations) seront rapidement soupçonnées : ils se retrouvent à chaque fois sur les lieux !

Dans ce cas, tout est possible : intervention du Selenim, chantage, promesse d'artefact, secrets, menaces etc. Tous les coups sont permis !

SOLUTION 4 : les PJ ont collaboré avec Westenra par le passé. Ce dernier leur demande (simplement) d'enquêter sur les phénomènes étranges en souvenir du bon vieux temps.

SCÈNES DE CRIME

///Ancre 1 (Lune) - Arnaud Morillon

Cette première ancre a demandé du temps. Pour offrir sa victime en sacrifice à la Lune, Al-Käir a passé toute la journée du lundi à la plonger dans un état profond de dépression et l'amener au suicide. Arnaud Morillon étant célibataire et ne travaillant pas le lundi, il avait le profil idéal. Pour le trouver, Al-käir a fait appel aux souvenirs de son nouveau simulacre : Arnaud est guichetier dans l'agence bancaire où David Vincent est client.

Age de la victime : 41 ans.

Heure du décès : lundi J - 7 vers 22h00.

Cause du décès : suicide par ouverture des veines dans sa baignoire.

Signalement de sa disparition : mercredi J-5 par son employeur, une agence bancaire, n'est pas venu travailler depuis le mardi.

Corps découvert : mercredi J-5 en soirée par la police.

Témoignage : un voisin a entendu des sanglots et des lamentations en passant devant la porte d'Arnaud (mauvaise isolation phonique). Il semblait seul.

Indices recueillis par la police : néant.

Présence du glyphe : néant - nettoyé avec une simple éponge par Al-käir. Une analyse faite par la police scientifique révélerait de grosses tâches de sang sur la crédence de la salle de bain qui semerait le doute quant à une mort naturelle.

Indices à relever par les PJ sur les lieux : néant

///Ancre 2 (Fev) - Grégory Edisso

Grégory Edisso était un SDF. Après lui avoir offert et incité à consommer plusieurs bouteilles en plastique de vin, Al-käir a conduit sa victime ivre morte dans le local poubelle d'une petite copropriété. Là il a imbibé la

couverture su SDF avec du rhum, a tracé le glyphe, a enflammé la couverture avec une cigarette (il a laissé la bouteille, le paquet de cigarettes et les allumettes sur place pour la mise en scène) puis a attisé magiquement les flammes déclenchant un incendie.

Heure du décès : Mardi J - 6 21h30.

Cause du décès : brûlure.

Corps découvert : le jour-même par les pompiers.

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : incendie accidentel.

Présence du glyphe : sang cramoisé sur le sol recouvert par une épaisse couche de suie. Le local est actuellement condamné, la copropriété attend le passage de l'expert d'assurance.

///Ancre 3 (Eau) - Pascal Lactaire

Il y a quelques mois, Bordeaux faisait la une des médias suite à plusieurs noyades d'étudiants tombés dans la Garonne après des soirées alcoolisées sur les quais. C'est ainsi qu'Al-kair comptait déguiser son crime. Mais les bars fréquentés par la jeunesse n'étant pas à proximité du lieu où devait être créée l'ancre, et devant impérativement le faire avant le changement de date, il a opté pour l'urgence et non la discrétion. Vers 23h00, grâce à la magie, il est parvenu à isoler un jeune (moins ivre qu'il ne l'aurait souhaité) et le faire monter dans sa voiture.. Il a roulé jusqu'à la place Jean Jaurès. La victime s'étant là montrée réticente à l'utilisation de son sang pour le tracé du glyphe, Al-kair l'a assommée en frappant sa tête contre le dallage, puis l'a jetée dans le fleuve et a enfin effacé grossièrement le glyphe avec son pied.

Heure du décès : mercredi J - 5 23h30.

Cause du décès : noyade.

Corps découvert : le lendemain par la brigade fluviale, flottant entre deux eaux en aval.

Témoignage : un passant a vu deux hommes se battre. Pensant que les gens étaient ivres,

il a passé son chemin. Des amis de la victime ont cependant été capables de décrire à la police le véhicule : une Citroën C3 noire (c'est celle d'Etienne Lacoste).

Indices recueillis par la police : Contusions antemortem causée par un tiers et la blessure à l'arme blanche au poignet : sang de la victime découvert sur le pavé à J-3 grâce au témoin.

Présence du glyphe : non.

///Ancre 4 (Air) - Aurélie Pizzacota

La mort par suffocation. Grisé par l'apparente facilité avec laquelle, Al-kair venait juste de créer l'ancre d'eau, le Nephilim s'est rendu place des Quinconces où il devait créer celle d'Air. Il s'est jeté sur la première personne seule passant par là. Après l'avoir assommé, il a tracé le glyphe sur la terre battue puis l'a étranglée.

Heure du décès : jeudi J - 4 01h30.

Cause du décès : privation d'air par strangulation.

Corps découvert : au lever du jour par les cantonniers.

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : sang mélangé à la terre battue de la place. ADN sous les ongles de la victime, blessure à l'arme blanche au poignet

Présence du glyphe : non, balayé avec le pied.

///Ancre 5 (Terre) - Paulo Dos Santos

Pour cette ancre, Al-kair a repéré dans le secteur un chantier de ravalement de façade d'un immeuble. Il a patienté sur le toit de l'immeuble voisin jusqu'à ce qu'un ouvrier soit seul sur la partie la plus haute de l'échafaudage. Il a ensuite endormi sa cible, lui a ouvert la main pour ponctionner le sang avec un outil tranchant et l'a jetée dans le vide. En chutant, le corps a heurté une barre porteuse et l'a désolidarisée de



l'ensemble ce qui a provoqué un effondrement partiel de la structure. Al-kair a pu s'extirper à temps mais n'a pas pu effacer le glyphe dont le support se trouve maintenant dans les décombres (un marchepied).

Heure du décès : vendredi J - 3.

Cause du décès : mort due aux blessures conséquentes à une chute depuis un 3^{ème} étage.

Corps découvert : oui.

Témoignage : madame Michu dont l'appartement donne sur la façade en rénovation a entendu quelqu'un crier en langue étrangère (peut-être du portugais) pendant qu'elle préparait le repas. Puis quelques minutes après l'échafaudage s'est effondré.

Indices recueillis par la police : glyphe découvert à J-2, suite à cela une autopsie est pratiquée à J et met en évidence une coupure à la main qui n'est pas la conséquence de la chute.

Présence du glyphe : oui, dans les décombres.

/// *Ancre 6 (Lune - Feu) - Jean Noël Plunôt, Martine Renac, Michel Launey*

Al-kair a visité plusieurs immeubles des environs pour identifier celui qui possédait les conduites de gaz les plus accessibles. Il a assommé un habitant des lieux et l'a traîné au sous-sol de l'immeuble. Après avoir tracé le glyphe, perforé le tuyau d'arrivée de gaz et pris ses distances, il a tout fait exploser grâce à sa magie (étincelle). Plusieurs victimes sont dénombrées. La thèse de l'explosion accidentelle due à une fuite de gaz est validée le soir même.

Heure du décès : lundi J.

Cause du décès : souffle d'une explosion / brûlures.

Corps découvert : oui.

Témoignage : plusieurs habitants des immeubles voisins disent avoir croisé

un inconnu dans leurs immeubles respectifs. Ils fournissent la même description. Al-kair s'étant grîmé et laissé pousser la barbe, un portrait robot établi ne permet pas de faire le rapprochement avec David Vincent.

Indices recueillis par la police : une autopsie révèle une blessure par arme blanche au poignet du corps retrouvé près de la conduite de gaz. Le lien avec les trois meurtres sera ainsi fortement supposé.

Présence du glyphe : oui, mais le sang est calciné donc difficilement identifiable à l'œil nu. Mis à jour par la police scientifique.

La police ne s'intéresse à cet accident qu'à J+2.

/// *Ancre 7 (Feu - Eau) - Renan Aublette*

Les PJ ont la possibilité d'anticiper la création de cette ancre. Les informations ci-après ne sont valables que si les PJ n'influencent pas les plans d'Al-kair.

Ce dernier a prévu de s'introduire dans un appartement et de noyer son occupant dans la baignoire. Par souci de discrétion, il cherche une personne vivant seule en s'aidant des noms figurant sur les boîtes aux lettres.

Heure du décès : mardi J+1

Cause du décès : noyade. Le corps présente une commotion sur le front (Al-kair a assommé sa victime)

Corps découvert : mercredi J+2, un voisin s'inquiétant a prévenu la police

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : l'autopsie est effectuée le jour même de la découverte du corps. Le parquet est convaincu par la thèse du tueur en série ne néglige aucune mort suspecte. L'autopsie révèle des ecchymoses à la base arrière du cou, dues à une pression effectuée par une main. Une coupure à l'avant du cou a été faite avec le rasoir retrouvé dans la baignoire mais il est peu probable qu'elle soit l'œuvre de la victime.

Présence du glyphe : non, nettoyé par Al-kair.



100

/// *Ancre B (Eau - Terre) - Tonio Silva et José Oliveira*

Les informations ci-après ne sont valables que si les PJ n'influencent pas le plan d'Al-kair.

Al-kair a repéré un chantier de rénovation dans le secteur et compte reproduire le schéma du premier sacrifice à la Terre. L'originalité commence à lui manquer, ce qui peut faciliter l'anticipation de ses actions par les PJ. L'immeuble étant de petite hauteur, il opte cette fois pour l'ensevelissement. Par ailleurs, la fragilité manifeste de la structure pourra être mise en cause, même s'il se doute que l'accumulation des cadavres rendra cette thèse peu probable. Après un moment passé à observer la scène, il fait appel à la Magie pour pousser un ouvrier à un geste malencontreux alors que celui-ci manipule une scie circulaire. Aussitôt, il accourt pour porter de l'aide puis après avoir recouvert ses doigts du sang du blessé et tracé rapidement le glyphe, annonce qu'il va appeler les secours, et ressort. Utilisant de nouveau la magie, il ébranle le bâtiment qui s'effondre sur les trois ouvriers présents.

Heure du décès : mercredi J+2

Cause du décès : écrasement.

Corps découvert : oui.

Témoignage : le troisième ouvrier, Manuel de Suza mentionnera l'homme qui est entré sur le chantier pour porter secours et qui est ressorti juste avant l'écroulement. Il est incapable de le décrire.

Indices recueillis par la police : un voisin a vu un homme attendre dans la rue devant le chantier. Après le fracas provoqué par l'écroulement, quand le voisin est retourné à sa fenêtre, il a vu l'homme partir tranquillement alors que tout le monde s'agitait dans la rue.

Présence du glyphe : oui, dans les décombres. Celui qui le cherche sciemment (PJ ou policiers) le trouvera.



///Ancre 9 (Air - Lune) - Esteban Andrew

Les informations ci-après ne sont valables que si les PJ ne contrarient pas ou ne changent pas les plans d'Al-kair.

Si les PJ anticipent la scène, ils noteront une présence policière renforcée. Gare aux imprudences, car ils auront vite fait d'être considérés comme des suspects à appréhender, ce qui constituerait une diversion appréciable pour Al-kair quel que soit le parti pris.

Al-kair a préparé une substance psychotrope hallucinogène à base d'extrait de champignons. Il compte la faire ingérer à sa victime puis, grâce à sa Magie, amplifier les effets pour provoquer un arrêt cardiaque. Il a prévu d'opérer à l'hôtel Régent situé place de la Comédie. Si les PJ ne viennent pas entraver le plan d'Al-kair, Esteban Andrew, un client de l'hôtel, fera dans la soirée une chute mortelle depuis la fenêtre de sa chambre située au dernier étage.

Heure du décès : jeudi J+3

Cause du décès : chute mortelle.

Corps découvert : oui.

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : l'autopsie révèle des traces de substances hallucinogènes en forte concentration dans l'organisme.

Présence du glyphe : oui, comme il y a peu de chance que la police croie à la mort accidentelle, Al-kair ne tentera pas de le nettoyer.

///Ancre 10 (Terre - Air)

Cette scène peut ne pas avoir lieu si les PJ ont pris le parti de s'opposer à Al-kair et ont déjà réussi à le neutraliser.

Si les PJ ont décidé d'aider Al-kair, leur aide lui sera la bienvenue. En effet, les forces de

l'ordre ont déduit l'endroit de la prochaine exaction du tueur en série et David Vincent, le simulacre d'Al-kair est formellement suspecté. Par ailleurs, le timing sera très serré car dès l'ancre créée, Wensetra sentira les effets du rituel et Al-kair doit se tenir prêt à le cueillir. Al-kair chargera donc les PJ de mener à bien la création de cette dernière ancre. La mort par suffocation est le prérequis pour le sacrifice. Dans tous les cas, les PJ devront composer avec la police. Le secteur est quadrillé par des agents en civil (ils espèrent capturer le tueur, non le faire fuir) et les PJ auront vite fait d'être considérés comme des gêneurs ou des complices. Mais s'ils font preuve de finesse et persuasion, ils pourraient aussi être considérés comme une aide extérieure bienvenue.

///Autres lieux

Le chantier de fouille

Les travaux de réfection de la place Saint Michel ont mis à jour d'anciennes caves. Celles-ci servaient à stocker les cargaisons les plus fragiles à l'époque des grandes années du port bordelais. Les fouilles couvrent une bonne moitié de la place : plusieurs caveaux à ciel ouverts sont entourés par des rues balisées. Les découvertes sont soigneusement dégagées puis entreposées pour être référencées dans une maison qui borde la place. Les archéologues ou étudiants qui travaillent sur le site sont une petite dizaine. Ils ne seront pas d'une grande aide : David Vincent (désormais possédé par Al-kair) et Étienne Lacoste étaient les responsables des fouilles. Le soir de la disparition, ils répertoriaient les dernières trouvailles de la journée. Personne ne les a vus depuis...

Grâce à la Magie, Al-kair a littéralement coulé le corps d'Étienne dans le sol d'une des caves. À l'endroit où le Nephilim à immergé le cadavre. Un œil avisé pourra remarquer des protubérances lisses et solidifiées rappelant une dalle de béton mal coulée. Les moisissures sont absentes de la zone dont le contour rappelle grossièrement la silhouette d'un corps humain couché sur le côté.

Je manipule (diminue) la Consistance > La Solidité d'une cible (Terre FR-1)

Avec cette chaine, le Mage peut diminuer la consistance de la matière solide et inerte constituant sa cible, et la rendre visqueuse. Ainsi en l'absence de contenant et sous l'effet de la gravité, la matière peut s'écouler et se répandre sur le sol. Quand l'effet prend fin, la matière se solidifie en l'état tel un nappage de caramel.

Le domicile de David Vincent

David Vincent habite seul un pavillon situé sur la rive droite de la Garonne. La première patrouille de police qui a visité le pavillon le surlendemain du signalement de la disparition d'Étienne Lacoste n'a rien remarqué. Lors de leur visite, les PJ pourront noter qu'un peu de vaisselle s'entasse dans l'évier et que le courrier s'entasse dans la boîte aux lettres depuis ce jour-là.

Une rapide enquête de voisinage (négligée par les premiers policiers) permettra de recueillir plusieurs témoignages de voisins ayant croisés David Vincent le soir de sa supposée disparition mais sans rien remarquer d'inhabituel.

Le domicile d'Étienne Lacoste

Mme Lacoste n'a pas revu son mari depuis le matin du jour de sa disparition. Elle a signalé sa disparition à la police vers minuit, le téléphone de son mari basculant directement sur la boîte vocale depuis le premier appel qu'elle a passé en début de soirée vers 21h. Le dernier contact qu'elle a eu est un appel en milieu de journée pour lui dire qu'il finirait tard. Si on lui demande, elle précise que son couple allait très bien et qu'Étienne n'avait aucune raison de disparaître. En fonction de la date de visite des PJ, si le supposé tueur en série fait la une de la presse, elle sera convaincue que son mari en a été la victime.

/// Rencontres profanes

Jean Raudie, journaliste

Jean Raudie travaille pour Sud-Ouest, le quotidien local, depuis une dizaine d'années. Une affaire de meurtrier en série est une chance inespérée pour sa carrière. Il a pu au cours de ces années passées à écrire dans les colonnes des faits divers nouer contact avec plusieurs policiers de l'agglomération et l'un d'eux fut intéressé pour le tuyauter moyennant rémunération. Ce dernier lui a fournit les informations suivantes :

- × De blessures ante mortem sont présentes sur le corps de Pascal Lactaire. Il est bien mort noyé dans la Garonne.
- × Le sang de Pascal Lactaire a été retrouvé place Victor Hugo à proximité du lieu de l'agression d'Aurélié Pizzacotta, loin du lieu où il a disparu.
- × Un dessin ésotérique a été trouvé sur un chantier de ravalement de façade après la mort « accidentelle » d'un ouvrier le vendredi passé. Le dessin a été tracé avec le sang de la victime et celle-ci présente une coupure sur le corps identique à celles d'Aurélié et Pascal.

Jean Raudie n'est pas très disposé à partager volontairement les indices de son futur scoop sauf s'il est convaincu que les PJ peuvent l'aider efficacement dans l'enquête car sa source policière ne répond plus à ses appels depuis la conférence de presse du procureur. Il fournira son identité uniquement si les PJ avancent de bons arguments pour l'obtenir.

Pascal Metayer, gardien de la paix

Pascal Metayer a vite été identifié par le parquet comme l'origine des fuites et a été mis à pied le lundi soir. Depuis, il n'a évidemment plus aucune information sur l'affaire. Sa dernière information concerne le rattachement de la disparition des deux archéologues à l'enquête.



Dominique Larcher, capitaine de police

Dominique Larcher est le directeur de l'enquête et travaille directement sous les ordres du procureur. Il est bien évidemment au courant de tous les détails profanes découverts. Les PJ ne devraient le croiser qu'en fin de scénario, principalement s'ils se font interpellés sur une scène de crime fraîche où s'ils rodent sur une future scène identifiée comme telle. Dominique Larcher ne livrera toutefois aucune information sur l'enquête de manière volontaire.

Si les PJ se mettent en tête de le rencontrer tôt dans le scénario pour lui soutirer les informations, il ne faut pas les décourager. Ses déplacements sont cependant imprévisibles et, dans le cadre de son enquête, il est rarement seul. Le moment le plus opportun est quand il quitte le commissariat pour rentrer à son domicile à une heure très variable. Il réside avec sa femme et ses trois enfants dans une maison de ville dans le quartier de Caudéran. Il fait le trajet en voiture personnelle.

/// L'émissaire de Wenstera

À partir de la création de la 6^{ème} ancre, des répercussions commencent à être perceptibles dans les champs solaires ainsi que dans les champs maudits. Par méfiance, Westenra a dépêché une Entité de Lune Noire dans le monde profane pour tenter d'en identifier la cause.

Ainsi, si les PJ se rendent sur les lieux d'une ancre, ils pourront apercevoir cette entité. Brève apparition fugace et insaisissable sur le deuxième site visité, et possibilité, à partir du 4^{ème} site, de la poursuivre jusqu'au cimetière de la Chartreuse où elle disparaîtra pour se réfugier dans le Royaume de son maître. (Ne pas hésiter à raccourcir ces délais si les PJ ne se passionnent pas pour l'enquête profane).

VISITE DU ROYAUME DE WESTENRA

Le Royaume dispose de deux accès mais un seul est susceptible d'être identifié facilement : l'entrée par le Cimetière de la Chartreuse, sous le caveau le plus ancien de Bordeaux. Cette déduction est raisonnablement faisable par un Immortel ayant des connaissances sur les Selenim. S'ils ne le trouvent pas par eux-mêmes, Al-kair pourra leur délivrer cette information pour qu'ils puissent effectuer une diversion.

L'autre entrée est située dans le sous-sol des galeries Lafayette. L'emplacement correspond au centre du pentacle tracé par Al-kair. Bien entendu, Al-kair n'acceptera jamais d'accompagner les PJ dans le Royaume Selenim. Il connaît suffisamment bien son ennemi pour savoir qu'il sera repéré, dès qu'il aura passé la porte.

/// Le Royaume de Westenra

Généralités

Date de création : vers l'An Mille

Surface : son ombre s'étend sur tout Bordeaux intra boulevards.

Pavane : elle change très peu aux alentours des accès. En revanche, elle est frappante lorsque l'on pénètre dans le Royaume. Un profond sentiment de désespoir inonde les visiteurs à « l'extérieur » des monuments – cris de corbeaux, roues de chariots grinçantes, pleurs de violons etc. Ce sentiment est d'autant plus frappant que l'humeur est pieuse et solennelle lorsque l'on pénètre dans les édifices religieux.

Les accès

Il y a deux accès qui mènent au Royaume. Un accès **via le caveau de la plus vieille tombe du cimetière de la Chartreuse** (cf. encart : La tombe). Il s'agit d'un simple escalier d'une trentaine de marches, directement accessible sous la dalle de la tombe.

LES ROYAUMES SELENIM

Arrivé à un certain degré de puissance, un Selenim peut créer son Royaume. Ce phénomène est baptisé Apothéose mais nombre de Nephilim lui préfère le terme d'Assomption. Au-delà d'une certaine charge de Lune Noire, le Selenim est rejeté par l'univers matériel ordinaire et pénètre dans un autre monde. Certains l'identifient aux Limbes et d'autres aux Enfers.

Le Selenim se retrouve dans une réalité parallèle, une sorte de néant flou sans contours, ni trait, où il établit son Royaume. Il se dissout pour créer une poche de Lune Noire qu'il façonne à sa guise.

La naissance d'un Royaume n'est pas instantanée. Il faut souvent plusieurs siècles pour que le maître des lieux soit satisfait.

Le deuxième accès se situe **dans les sous-sols des Galeries Lafayette**. Il a été aménagé lors de l'extension en 1909 du grand magasin. Une porte est dissimulée dans le pilier central d'une des réserves au sous-sol. Un escalier en colimaçon descend sur une quinzaine de mètres pour terminer sur une pièce circulaire de vingt mètres de diamètre. Trois corps sont étendus sur des promontoires en pierre et n'attendent que leur hôte (le Selenim) pour s'animer. Une deuxième porte est

LA TOMBE

Datée de 1818, cette tombe est le plus ancien monument funéraire de la Chartreuse. Gravés sur des plaques de schiste, une chouette, symbole de la vie éternelle, et un sablier ailé évoquant l'inexorable fuite du temps, ornent son décor d'inspiration naïve.

Ces figures accompagnent deux épitaphes rédigées en quatrain élégiaque :

« Comme l'aimable fleur
dont elle fut l'image
Elle nous fut ravie
au printemps de ses jours
Grâces, Talents, Vertus,
c'était là son partage
Pleur tendre amitié,
pleurez tendres amours »

CAVE DES GALERIES LAFAYETTE

L'enseigne dispose d'une cave qui sert d'entrepôt. Celle-ci a été aménagée en 1908, lors des travaux d'extension du bâtiment (nommées *Nouvelles Galeries* à l'époque). Une cache secrète a été aménagée dans le pilier central au centre de la cave.

dissimulée dans le mur (*Difficile* à percevoir). S'ouvre alors un long boyau qui termine dans le Royaume. Cette entrée est connue seulement du Suzerain et d'Al-kair.

Le Nephilim tient ce secret de sa Fulgurance, Anéthane. C'est là qu'il prépare son piège.

Aspect

Le Royaume présente un monde étrange au paysage improbable. Bordeaux a disparu. Une odeur de vase monte d'une plaine marécageuse qui s'étend à perte de vue. Plusieurs forêts visibles au loin mais de nombreux lacs noirs et visqueux les séparent des joueurs.

Le regard porte à perte de vue. Rien ne se détache de cet horizon plat et livide. Le moindre bosquet est desséché. La nature n'est ici que broussaille vitrifiée. Le ciel irradie une couleur diffuse allant de l'orange au rouge sang d'où se détachent des nuages d'un gris profond. Le monde semble « mort » et seul le murmure d'une brise vient rompre avec cette atmosphère écoeurante et macabre.

Aspect global : le Royaume Selenim est une variante étrange des âges anciens de notre planète. C'est une succession d'étendues sombres et vitrifiées composées de marécages, de grandes collines d'herbes courtes et desséchées. Plusieurs forêts très denses se détachent çà et là de l'horizon ou se mêlent parfois en bordure de marécages qui ressemblent à s'y méprendre à du goudron. Au loin, se détachent TOUTES les églises que la ville de Bordeaux a connues tout au long de son histoire. On y retrouve ainsi les cathédrales les plus importantes (Saint André, Notre Dame, Saint Seurin,





© 2014 Frédéric Gemet



Saint Louis, Saint Éloi etc.), mais aussi les petites chapelles aujourd'hui disparues du monde profane.

Ces constructions forment les seuls repères fiables du Royaume.

Le climat est doux, et malgré sa chaleur (25°C) et son humidité (>90%), l'air est tout à fait respirable même si l'épais brouillard pose des problèmes de visibilité. Dans ce paysage apocalyptique, l'éclairage et l'écoulement du temps sont les phénomènes les plus déroutants.

Jour et nuit : s'il est possible de parler d'un cycle « jour/nuit » dans ce monde, la différence y est bien moins marquée que dans le nôtre. Les journées profitent d'une pâle lumière issue d'un astre gigantesque recouvrant presque la moitié du ciel. Cette lumière orangée rend les couleurs difficiles à distinguer et les distances difficiles à appréhender (*Difficulté majorée d'un niveau*).

La nuit est toujours éclairée par une lumière brumeuse et diffuse. Le soleil gigantesque de la journée fait place à une configuration d'astres aberrante et changeante qui ne ressemble à rien de connu.

Faune et flore : les animaux sont rares et se limitent à quelques petits reptiles et de nombreux insectes. Si vous le désirez, rien ne vous empêche d'y ajouter quelques prédateurs agressifs mais les seules espèces intelligentes de ce monde sont celles rêvées par le maître des lieux : Westenra.

Anomalies spatiales et temporelles

À leur arrivée, tous les repères temporels des PJ deviennent aberrants. Les montres continuent de fonctionner mais de manière indépendante et totalement incohérente. Si une montre indique 2 heures de temps écoulé, une autre indiquera 24h. De ce fait, il est extrêmement difficile d'évaluer le temps qui passe. De la même manière, l'évaluation des distances n'est pas fiable :

NOTE AU MENEUR

Conservez bien à l'esprit que si ce monde ne présente pas de véritable danger pour les Joueurs, c'est l'état dans lequel ils reviendront dans leur monde qui les affectera : marcher durant plusieurs jours au milieu des marais avec un nouveau régime alimentaire risque de les ramener sur Terre bien peu présentables et terriblement fatigués...

Il faudra des « heures » pour atteindre un arbre qui semblait à une dizaine de mètres et seulement quelques « minutes » pour, au contraire, se retrouver sur la colline qui semblait si éloignée.

Si tous ces signes sont complètement désordonnés ici, les Immortels découvriront que, quel que soit le temps passé dans ce monde, le temps sur Terre s'est (presque) arrêté. En résumé, dans le monde « réel », ils rentrent dans ce Royaume étrange quasiment au même instant qu'ils en sortent.

Compétence Survie : survivre dans ce monde n'est pas difficile pour des PJ qui n'ont pas peur de « goûter » ce qui les entourent. Ainsi, il faut se risquer à goûter ce qui vit et pousse : baies, écorce, champignons... La faune et la flore ne sont pas toxiques pour les visiteurs mais les chances de subir un problème gastrique ou une légère fièvre existent bel et bien.

L'eau n'est pas un problème car les marais sont très nombreux mais il faut se résigner à boire une eau brunâtre et malodorante.

Ce milieu est particulièrement dérangeant pour les Pyrim et les Eolim.

Le Voile : il est parfois possible de distinguer ce qui se passe sur Terre : certaines scènes se dévoilent parfois, comme de vieux films à la pellicule usée et jaunie. Ces phénomènes, généralement constatés autour des monuments, sont le résultat d'un déchirement du « Voile » qui sépare les deux mondes. N'hésitez pas à user de ces visions pour dérouter les Joueurs.

Lieux importants

Au milieu de cette alternance de marais et de sombres forêts se dresse, majestueusement, tous les monuments catholiques. Le meneur est donc libre de décrire les magnifiques monuments religieux que compte cette ville : les églises Sainte-Croix, Notre-Dame, Saint-Éloi, Saint-Pierre, Saint-Bruno (en face du cimetière), des Basiliques Saint-Michel, Saint-Seurin et de la Cathédrale Saint-André.

La Citadelle

La basilique Saint-Seurin (ou église Saint-Seurin), est une basilique mineure située place des Martyrs de la Résistance à Bordeaux. L'église est dédiée à l'évêque du même nom. C'est la plus ancienne église de Bordeaux : sa construction remonte au début du VI^{ème} siècle, mais elle ne deviendra basilique qu'en 1873. L'édifice est classé monument historique et inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO. C'est le seul monument autour duquel on peut constater une certaine activité. En effet, les Serviteurs résident dans des tentes dressées autour du monument et ils célèbrent la messe au moins deux fois par « jour ».

Le Souverain, Westenna, habite dans le presbytère confortablement réaménagé. Il donne généralement audience aux visiteurs après la messe du soir.

Le souverain

Il insiste pour se faire appeler *Père Seurin*. Dans son Royaume, il a l'apparence d'un homme d'une soixantaine d'années, le visage bordé par une épaisse et longue barbe blanche. Son air bienveillant fait curieuse impression quand il se redresse et affiche alors sa taille de deux mètres nettement amplifiée par sa maigreur. C'est un être affable et pieux qui passe ses journées à calligraphier des traités religieux pour compléter la bibliothèque de l'église (déjà très impressionnante). Il parle volontiers théosophie et philosophie avec gentillesse et finesse. Il n'a rien contre les autres religions mais restera campé sur ses positions : « *la jeunesse s'égare parfois le temps d'une vie mais revient toujours dans les bras de SON Seigneur* ».





Les Visiteurs

Occasionnellement, le Souverain reçoit des représentants de l'Arcane Sans-Nom (XIII) ou de nouveaux convertis à qui les Anciens veulent faire découvrir les splendeurs des Royaumes. Les hôtes du Royaume sont libres de s'y déplacer à volonté tant qu'ils ne troublent pas l'ordre public. En revanche, il est interdit d'invoquer des entités.

Les Serviteurs

Père Seurin s'est entouré d'un premier groupe d'entités ayant l'apparence de moines (tonsure, robe de bure, sandales etc.) Ce sont eux qui font marcher le Royaume, qui œuvrent en tant que messagers ou gardiens des accès (même si cette dernière activité est particulièrement négligée). Ils n'ont aucune notion d'identité et travaillent tous avec la même efficacité et la même absence d'émotion.

À leurs côtés, une « meute » d'entités est en charge de récolter les rêves permettant d'alimenter le Royaume. Ceux-ci revêtent une multitude de formes appelant aux légendes populaires (nains de jardin, croque-mitaine, vampire, sirènes, satyre etc.).

Sauf instructions contraires du Souverain, ils n'importunent pas les visiteurs.

Les Habitants

Il s'agit d'une poignée d'êtres illusoire créés par le Souverain pour satisfaire son ego. Ils se contentent de rejouer, jour après jour, la même routine dominicale : messe, déjeuner endimanché en famille, re-messe, souper.

///Perdus dans un ailleurs sans nom

Les PJ pénètrent dans le Royaume de Westenra pour la première fois. Après un temps d'adaptation, ils devraient se lancer à la découverte de leur nouveau terrain de jeu. Ami MJ, laissez libre cours à votre imagination pour pimenter la partie !

Libre à vous de l'expédier ou de la développer façon « *aventuriers perdus sur une planète inconnue* ». Une possibilité consiste à jouer avec leurs nerfs. Usez-les avec une survie quotidienne : les PJ doivent trouver à manger, ils se perdent dans le brouillard, l'un d'entre eux est pris dans des sables mouvants, ils subissent l'attaque d'un prédateur... Donnez-leur des repères : une forêt dans le lointain, une église, un amas rocheux, le château Trompette, la Garonne, etc. Les PJ auront l'occasion de rencontrer les habitants du Royaume (Non-morts, Effets-dragons et peut-être même un Selenim de passage). Ils sont pacifiques et n'attaquent pas, même si on leur tire dessus. Par contre, cela ne facilitera pas la première rencontre avec le Maître des lieux.

Une fois que vous sentez qu'ils ont eut leur dose et qu'ils savent survivre dans cet univers, un véritable repère se présentera à eux... Le premier monument de Bordeaux est en vue...

Peu à peu, une dizaine de créatures se mettent à les suivre à distance, jusqu'à former un groupe. Cela n'a d'autre but que de faire monter la pression.

DES RAISONS DE PÉNÉTRER DANS LE ROYAUME

Si les PJ collaborent avec Al-kaïr, ils entreront dans le Royaume pour vérifier la présence de l'Immortel. La justification des Joueurs est libre (questionnement sur les événements étranges, recherches personnelles etc.) mais une fois qu'ils auront rencontré le maître des lieux, plus rien ne les retiendra dans ces lieux malsains.

ENTRÉE PAR LA PETITE PORTE

Si les PJ pénètrent par l'issue des Galeries Lafayette, ils arriveront directement dans la sacristie d'une petite chapelle romane. Ils échapperont ainsi aux déambulations dans les marécages.

///Westenra

Westenra est un bon Kabbaliste et un remarquable nécromant. Il possède 3 corps des deux sexes qui sont en hibernation sous le grand magasin des Galeries Lafayette. Il ne sort que très rarement de son Domaine. Il est très accueillant et prend plaisir à avoir de la visite pour converser et prendre des nouvelles du monde extérieur. Cependant, il n'hésitera pas à déchaîner toute sa puissance si des individus venaient troubler son Royaume. S'il vient à apprendre que les PJ sont entrés dans son royaume par l'entrée des Galeries Lafayette, il masquera difficilement sa surprise et son mécontentement et cherchera impérativement à savoir comment ces visiteurs ont découvert le passage. Sa voix trahira alors une colère contenue.

S'il est convaincu de la bonne foi des PJ, il finira par leur avouer que personne n'est censé connaître cette porte « *sauf... peu importe* ». Si les PJ insistent, son visage deviendra impassible et il mentionnera « *un être cher disparu à jamais* ». Il demandera enfin aux PJ d'enquêter sur ces mystérieux agissements. Il demande cela comme une faveur.

108

DÉNOUEMENT

La fin est ouverte, mais si Al-kair mène son plan à terme, elle se terminera par une violente confrontation entre le Nephilim et Westenra.

Le Maudit aura beau être diminué par l'expulsion de son Royaume et privé de toute retraite, ses siècles d'existence lui ont apporté une expérience considérable.

Les caractéristiques de l'Immortel ne sont volontairement pas chiffrées afin que vous puissiez ajuster sa puissance au besoin. Mais attention à ne pas trop l'affaiblir : un ancien Selenim EST dangereux et rien ne dit qu'il ne quittera pas son Royaume armé d'une épée en Orichalque !

Quoiqu'il en soit, au final, les PJ doivent souffrir, Al-kair peut mourir, des mains du Selenim ou des Joueurs. Il peut réussir sa vengeance ou non. L'objectif du scénario est de faire prendre conscience aux Joueurs des tensions qui existent entre Nephilim et Maudits. Ceci devrait les encourager à prendre un peu de recul sur les nombreux préjugés que subissent ces anciens Immortels qui se sont sacrifiés pour la cause... Ou pas.

Si vous parvenez à faire douter vos Joueurs du bon sens de leur intervention, alors vous aurez réussi votre séance !



RETOURNEMENT DE SITUATION

Si les Joueurs ont un tant soit peu d'empathie envers le Selenim (si, si, ça se peut...), rien ne les empêche de changer de camp. Après tout, l'ancien Nephilim a sacrifié son immortalité pour une cause qu'il croyait juste. Il a tenté de sauver l'existence d'Anéthane et ne s'est jamais résolu à détruire Al-kair en mémoire de celle-ci...

Le Nephilim, lui, s'est enfermé dans une vengeance sous l'impulsion d'une tristesse absolue, mais est-ce vraiment le Selenim le coupable ?

Cette réflexion doit pouvoir amener le doute dans la réflexion des Joueurs, quitte à leur faire réviser leur jugement.

