Nephilim

Légende



Kit de démarrage

Un jeu de rôle de Fabrice Lamidey & Frédéric Weil

Nephilim Légende

Crédits

L'univers Nephilim Légende : Nicolas Tauzin
Le Réveil des éléphants : Cédric Ferrand
Textes additionnels : Grégoire Laakmann, Marc Mileur Le Plaine, Stéphane Nicoulaud
Relectures/corrections : Patrick Abitbol, Florent Cautela, Yannick Leclerc, Marc Mileur Le Plaine, Stéphane Nicoulaud, Cyril Perniceni
Maquette : Julien Dejaeger, Sébastien Lhotel
Illustrations : Franck Achard, Émile Denis
Playtests : Silvère, DJ'MC, Songe et Dynah

Le Kit de démarrage de *Nephilim Légende* est une réalisation de l'association loi 1901 *Les Héritiers de Babel*, d'après le gabarit, les textes et les illustrations du *Livre 0 Quintessence* de *Nephilim Légende*. Il est destiné à une diffusion sous forme d'un fichier PDF en ligne. Il est approuvé par les éditions Mnémos, Fabrice Lamidey et Frédéric Weil.

Nephilim Légende © 2018 Mnémos, Fabrice Lamidey et Frédéric Weil.

Crédits illustrations et photos : p. 21 © Shutterstock/Vasin Lee, p. 28 Michal Karcz, p. 35 Florian Pépellin - Licence créative common/Wikipédia, p. 40 Martin Leveneur - Licence créative common/Wikipédia, p. 41 Laurent Jerry - Licence créative common/Wikipédia, p. 42 Florian Pépellin - Licence créative common/Wikipédia.

Dédicace

Les Héritiers de Babel dédient cet ouvrage à Goulven, Héritier de la première heure, parti beaucoup trop tôt sur son Nuage.

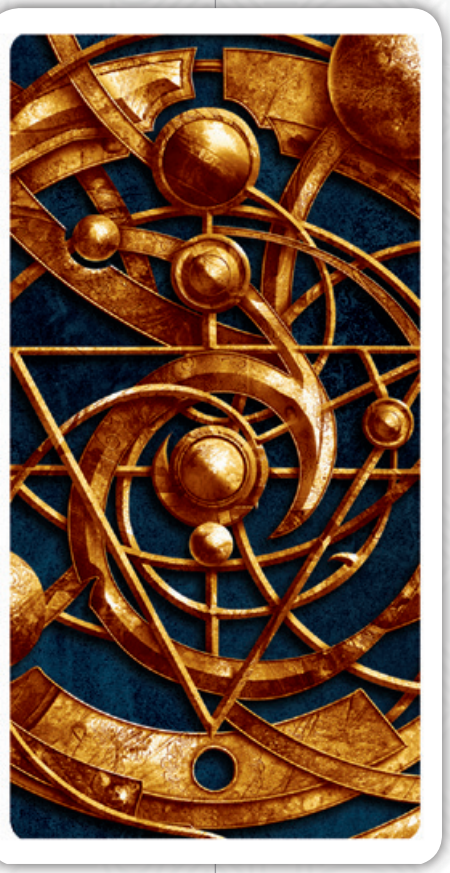


Introduction

Nephilim est le jeu de rôle du monde occulte contemporain. Ce livret de démarrage contient tout le matériel nécessaire pour effectuer votre première partie.

La présentation de l'univers de Nephilim permettra aux joueurs et au Meneur de Jeu (MJ) de se familiariser avec les grands concepts du jeu.

"Le Réveil des éléphants" est un scénario d'initiation de Cédric Ferrand, destiné à un groupe de cinq joueurs. Le MJ trouvera aussi des règles simplifiées et les joueurs pourront démarrer l'aventure grâce à cinq personnages pré-tirés.



L'univers de Nephilim Légende

« En ces temps-là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eut quitté le Paradis, les Nephilim marchaient sur la terre. »

I Genèse VI:4

« Nous sommes des êtres magiques nés des cinq énergies élémentaires qui constituent le monde : l'Air, la Terre, le Feu, l'Eau et la Lune. Aux origines du monde, nous parcourions la Terre, étudiant librement les **champs magiques**. En ce temps là, nous étions des **Kaïm**, notre magie était pure et nous parlions un langage légendaire, l'**énochéen**. Nous ne cherchions que la transcendance, l'union avec le cosmos.

Pourtant, il nous manquait une chose pour atteindre cet état, la connaissance du champ magique solaire. Nous la trouvâmes à l'état embryonnaire au cœur d'un peuple primitif : les Humains. Alors, nous décidâmes pour notre plus grand malheur de nous en emparer et nous élevâmes l'Atlantide comme un paradis originel pour cette espèce. Mais la révolte gronda, attisée par l'un d'entre nous, Prométhée, horrifié par nos pratiques. Signe du destin stigmatisant notre hubris ou événement magique, nous ne le savons toujours pas, un cataclysme aux conséquences incalculables survint. Une météorite, porteuse d'un champ magique jusqu'alors inconnu, l'**orichalque**,

destructeur de tous les autres s'abattit sur notre empire solaire. Les hommes en profitèrent pour se révolter. Ils forgèrent des armes en orichalque et nous massacrèrent. Pour survivre et éviter d'être à tout jamais dispersés dans les champs magiques, nous n'eurent d'autre choix que de nous incarner dans les humains. Privés de notre liberté et de notre connaissance des mystères du monde, notre existence fut liée à l'Humanité à tout jamais : nous devînmes les Nephilim, les Déchus. Depuis, nous accompagnons de manière sporadique et occulte l'histoire humaine, à la recherche des secrets ésotériques qui nous permettront de retrouver notre sapience perdue et nous libérer de ce cycle honni de réincarnations : Nous appelons cette quête initiatique et désespérée, l'**Agartha**.

Incarner des Nephilim

Nous sommes des êtres magiques, immortels, possédant des pouvoirs exceptionnels et détenteurs des savoirs initiatiques du monde. Notre mémoire, lourde de tragédies, remonte à la nuit des temps, bien au-delà de l'époque des hommes. Nous avons connu bons nombres d'événements qui ont forgé l'Histoire : la Chute de l'Atlantide, le règne d'Akhénaton, la naissance de Jésus, la quête du Graal, la Chute du Temple et bien d'autres. Mais les profondes blessures provoquées par l'orichalque ainsi que les longues périodes de mises en sommeil ont dramatiquement altéré nos souvenirs, nos savoirs magiques et notre gnose.

Notre être est constitué d'un **Pentacle** réunissant les cinq éléments sous la forme de cinq **Ka-éléments : Eau, Feu, Terre, Air et Lune**. L'un d'eux est prédominant et il nous caractérise, c'est notre affinité élémentaire. Un **Hydrim** est un Nephilim de l'Eau, un **Pyrim** un Nephilim du Feu, un **Faërim** un Nephilim de la Terre, un **Eolim** un Nephilim de l'Air et un **Onirim** un Nephilim de la Lune.

Le **Ka** est l'énergie magique qui nous anime. C'est grâce à lui que nous pouvons pratiquer les **Sciences occultes.** Notre nature nous permet de manipuler les champs magiques au moyen de la **Magie**, d'invoquer des créatures d'autres mondes par la **Kabbale** ou de jouer avec les énergies magiques qui composent la matière à l'aide de l'**Alchimie**.

Notre apparence élémentaire, le **métamorphe**, est l'héritage des âges mythologiques.

Il s'affirme lorsque nous progressons dans la quête de l'Agartha et il est ainsi le témoin de notre éveil aux beautés de la recherche de l'accomplissement ésotérique.

Siècle après siècle, au fil de nos aventures et de nos découvertes, notre nature se révèle et nous retrouvons peu à peu nos connaissances d'antan.

Nombreux sont les sentiers qui mènent à l'Agartha, notre quête ultime, celle de nos origines, celle qui permettra de nous libérer de ces chaînes matérielles en redevenant des êtres de pure énergie.

Puisses-tu trouver ton chemin...

Les Arcanes Mineurs

Mais ta quête ne sera pas simple, car nos ennemis sont nombreux. Les **Arcanes Mineurs**, tentent de comprendre eux aussi le monde magique afin de le contrôler.

Ils s'opposent aux Immortels, car jaloux de ne pouvoir rivaliser avec ce qui fait notre nature. Les membres de ces sociétés secrètes se nomment : les **Templiers** (aussi appelé **Bâton**), les **Rose+Croix** (**Coupe**), les **Mystères** (**Épée**) et les **Synarques** (**Denier**). Ce sont des humains initiés aux secrets ésotériques qui n'ont d'autre but que de détruire les Nephilim ou de les asservir.

Heureusement, tu ne seras pas seul car les Immortels possèdent aussi leurs propres organisations : les Arcanes Majeurs.

Les Arcanes Majeurs

Le pharaon Akhénaton qui fut l'un d'entre nous, peut-être le plus accompli, se lança dans vingt-deux quêtes au cours desquelles il créa vingt-deux Lames Mystiques, vingt-deux sentiers occultes pouvant guider les Nephilim vers l'Agartha. Les **Arcanes Majeurs** étaient nés.

Chaque Arcane regroupe des Immortels partageant la même vision du monde occulte et ceci à travers l'histoire. Ayant inspirés les arcanes du Tarot de Marseille, ils offrent aux Nephilim protection, soutien et accès à l'enseignement des savoirs ésotériques. En échange, ils demandent à leurs membres d'unir leurs efforts pour poursuivre leur quête commune en respectant les préceptes de l'Arcane. Un membre d'un Arcane Majeur se nomme un **adopté** et porte sur son Pentacle une marque, le **Stellaire**.

La stase

La Chute de l'Atlantide signa le début d'une guerre qui nous opposa aux humains.

Ce ne fut pas seulement notre sanctuaire qui sombra : l'intégrité de notre essence fut amputée. Profitant de cette faiblesse, les humains dépositaires des enseignements de Prométhée réussirent à construire des objets, des prisons destinées à contenir notre Pentacle mutilé : les **stases**.

Ces stases sont des geôles matérielles qui nous isolent du monde pendant des siècles, nous éloignant chaque fois

un peu plus de l'Agartha. Nous pouvons nous en extraire lorsqu'elles sont placées dans une conjonction de champs magiques afin de les remplir d'énergies élémentaires. Elles ne sont toutefois pas qu'un frein : intimement liées à nous, elles peuvent être utilisées comme une extension de notre Pentacle. La stase est notre « cœur », notre unique possession. Sa destruction signifie notre dispersion dans les champs magiques ; la mort comme l'appelle les hommes…

Le Simulacre

Pour errer dans le monde des humains, il te faudra un **Simulacre** : le corps d'un être humain. De l'individu que tu posséderas, il ne restera qu'une enveloppe charnelle fragile. L'esprit et la personnalité de l'humain seront refoulés, mais tu auras accès à ses souvenirs pour t'adapter à ta nouvelle époque d'incarnation. Certains d'entre nous arrivent à coexister avec la personnalité humaine, d'autres la font disparaître, à toi de choisir.

Cette cohabitation peut être déroutante après une remise en stase traumatisante, mais elle reste nécessaire. Tant que tu n'auras pas retrouvé toute ta puissance d'antan, tu devras composer avec un véhicule si limité.

Les champs magiques

Les **champs magiques** ont des particularités qui les rapprochent de leurs origines élémentaires : le champ de **Feu** est étincelant, vif et impulsif ; un champ de **Terre** semble statique, aux reflets s'étirant du gris au marron, épais et lourd ; le champ d'**Eau** draine des nuances de bleu qui semblent s'écouler le long de rives imaginaires ; un champ d'**Air** est léger, lumineux, fin et volatile ; le champ de **Lune** est changeant, subtil et instable, il ondule en faisant varier son intensité de manière étonnamment complexe.

À perte de vue, ils dérivent à la surface du monde, particulièrement présents dans les éléments naturels et leurs influences : les champs d'Eau dans les océans, les champs de Terre dans les souterrains, les champs de Lune sous la lumière envoûtante de l'astre nocturne, mais aussi dans tout ce qui existe.

Au milieu de ces courants élémentaires, des fines particules grises dérivent, preuve que le monde a changé. Le **Ka-Lune Noire** s'insinue partout, souvenir maudit d'un temps encore plus ancien que le nôtre, celui des Sauriens légendaires.

Alors que notre nature magique nous en a dépourvus, le **Ka-Soleil** est présent dans chaque être vivant. C'est ainsi que le rêve et l'espoir illuminent la Terre que nous appelons le Graal primordial, notre monde et notre prison.

Invisibles à l'œil nu, toute la beauté et la complexité des champs magiques se révèlent à nous au travers de la **vision-Ka**.

Les Sciences occultes

Grâce à notre Pentacle et nos Ka-éléments, nous pouvons maîtriser les champs magiques par le biais de **Sciences occultes**.

La **Magie** est la première des Sciences occultes, pratiquée par nous tous, elle permet de manipuler les champs magiques qui nous entourent en lançant des **sorts**.

La **Kabbale** est la Science occulte qui nous offre la possibilité d'invoquer et de se lier à des êtres magiques. Les créatures de Kabbale sont issues de l'un des cinq des **Mondes de Kabbale** connus et sont appelées par le biais d'**invocations**. Le Kabbaliste progresse dans sa quête en parcourant l'arbre de vie composé de dix **Sephiroth** (ou **Sephirah** au singulier).

L'**Alchimie** est la Science occulte la plus mystérieuse, elle permet d'utiliser les Ka-éléments cachés au sein de la matière, appelé **Materia Prima** à l'état brut, en la transformant en **substances** alchimiques. Ce processus se fait dans le **laboratoire** de l'Alchimiste grâce à des **Formules** et à l'aide d'outils, les **Constructs**.

Plexus, Nexus et Astrologie

Les champs magiques parcourent la Terre au gré de courants élémentaires : ils passent et s'enlacent dans une chorégraphie fluide et colorée. Parfois, ils se concentrent en un même point pour combiner leurs puissances.

Un **Plexus** est le croisement de plusieurs champs d'un même élément. C'est le phénomène magique le plus courant que nous sommes amenés à rencontrer.

Le **Nexus** est la convergence des cinq champs magiques. Ce phénomène est très recherché car il possède souvent une grande puissance énergétique et initiatique.

La résille que forment ces manifestations élémentaires, baigne la Terre en un réseau difficile à appréhender car rarement permanent. Ils fluctuent à la faveur de conjonctions astrologiques propices – les planètes du système solaire ont ici une grande influence – souvent dans des lieux profondément marqués par un élément. Ainsi, un Plexus de Feu aura plus de chance de se manifester lors d'un incendie majeur qu'en saison des pluies dans un pays tropical.

Les Akasha

Les **Akasha** ou Plans subtils sont des mondes parallèles engendrés par les rêves et les créations artistiques

des hommes. Nous pouvons y accéder en trouvant la clef de l'une de ses portes. Nombreux sont mes frères à s'être perdus dans ses mondes pour trouver l'Agartha.

L'Éveil

A travers les époques, notre stase permet de conserver l'essence magique qui constitue notre être. Lorsqu'elle est parcourue par les champs magiques élémentaires, elle se recharge jusqu'à être pleine et nous libère. C'est alors que nous nous incarnons dans un Simulacre, c'est-à-dire dans un être humain. Ce phénomène s'appelle l'**Éveil**.

Après notre sortie de la stase, nous flottons dans les champs magiques, notre milieu naturel, retrouvant brièvement les sensations d'antan, celles d'un être de pure magie, un Kaïm. Mais la corruption de l'orichalque nous oblige à trouver un corps d'accueil. Le Ka-Soleil des êtres humains est notre ancre dans la réalité contemporaine.

Mais attention, il est important de ne pas perdre de temps à trouver son Simulacre car le risque d'enlisement de nos Ka-éléments dans les champs magiques est trop grand : c'est la **Narcose**. Si cela devait arriver, nous verrions notre Pentacle s'attacher définitivement à un lieu et le hanter pour les siècles à venir.

Il y a toujours un temps d'adaptation avant que nous prenions pleinement possession de notre Simulacre. Nos souvenirs se mêlent à celui de l'être humain, les sens s'ajustent et nos Ka-éléments retrouvent leur place autour de son étincelle solaire sous la forme d'un Pentacle.

L'Effet Mnémos

Même si notre mémoire porte plus loin que celle des mortels, les blessures l'ont fortement érodée. Heureusement, notre Pentacle recèle encore de ces graines de Sapience qui ne demandent qu'à nous faire redécouvrir les pans de notre passé. Un mot, une photographie, un nom et nos souvenirs ressurgissent !

L'**Effet Mnémos** nous permet de revivre des bribes de souvenirs d'une incarnation antérieure.

L'Ombre

L'incarnation et l'utilisation du Simulacre n'est pas sans danger. Cette source de connaissances dans laquelle nous puisons pour comprendre le monde contemporain excite l'esprit de l'humain que nous possédons. Cette présence n'attend qu'une occasion pour reprendre possession de son corps de chair et refouler notre présence dans l'**Ombre** de son subconscient.

Heureusement, cet état n'est que temporaire bien qu'il survienne toujours au mauvais moment et dure toujours trop longtemps.

Le Khaïba

Le Khaïba est une corruption qui risque un jour ou l'autre de ronger insidieusement notre Pentacle rompant petit à petit l'équilibre de nos Ka-éléments. Le métamorphe finit par devenir difforme et la nature profonde du malade, car c'est une maladie, s'en trouve affecté.

L'Effet Rosenkreutz

Après les révélations de l'Apocalypse, le Voile occulte qui nous protégeait de la vue des Arcanes Mineurs s'est déchiré. Nous parlons d'**Effet Rosenkreutz** (ou Effet RK). Cet effet mesure la capacité des sociétés secrètes à nous repérer grâce aux différents systèmes de surveillance mis en place : réseaux sociaux, smartphone, vidéosurveillance… Certaines de nos actions, si nous ne sommes pas suffisamment discrets, peuvent finir par le déclencher.

Il est donc important de veiller à pratiquer nos Sciences occultes avec plus de précaution que par le passé, pour ne pas attirer l'attention de nos pires ennemis. Nous sommes même obligés de cacher notre métamorphe pour passer inaperçu.

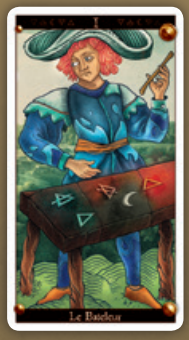
Une rumeur du monde occulte : Arcadia

Il y a une rumeur qui agite depuis quelques années le monde occulte, une de ces rumeurs qui émerveille les Nephilim et inquiète les sociétés secrètes... Il existerait de portes dissimulées dans des quartiers spécifiques des grandes villes et qui conduiraient vers une cité occulte, une ville cachée, la ville parmi les villes : Arcadia... Arcadia, mot magique, synonyme d'un paradis de la quête ésotérique…

En franchissant ces seuils, le quêteur ésotérique accède alors à la Cité occulte, Arcadia. Il y découvre une série de quartiers aux couleurs et aux ambiances hétéroclites. Bizarrement, ces quartiers devraient être séparés par plusieurs centaines de kilomètres et pourtant, à Arcadia, il est possible de passer de l'un à l'autre au détour d'une ruelle ou d'un pont... Pourquoi les acteurs du monde occulte, aussi bien les Nephilim que les humains initiés et adversaires, découvrent de plus en plus de portes ? Nul ne le sait et les hypothèses sont nombreuses. En tout cas, tous ses visiteurs en témoignent ; cette cité occulte est un lieu où se rejoignent les plus grands secrets ésotériques et se rencontrent les plus fameuses légendes du monde occulte. »

Le Scribe

Les vingt-deux Arcanes Majeurs



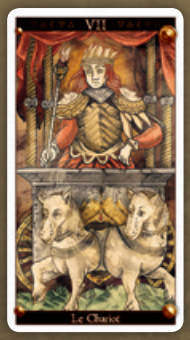




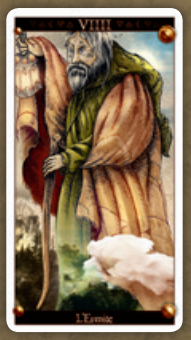




















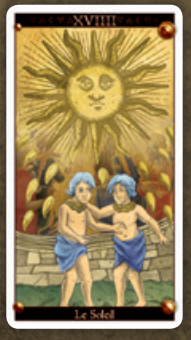




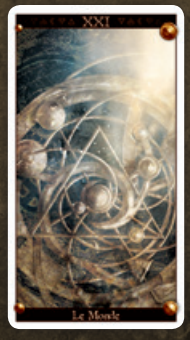
















La Feuille de personnage

Dans *Nephilim Légende*, les données chiffrées sont mesurées en **degrés**. L'échelle s'étend majoritairement de 0 à 10, mais un Nephilim peut aller au-delà de 10, ce très haut niveau d'expertise se traduira alors par de meilleures marges de réussite.

Le seuil de réussite d'une action est déterminé en multipliant par 10 le degré de la donnée testée, modifié au préalable par un éventuel bonus / malus de circonstance, évalué en degré, à la discrétion du Meneur de Jeu. Le test est effectué à l'aide d'1d100 dont le résultat doit être inférieur ou égal au seuil de réussite. Un 00 est toujours une maladresse.

Un degré équivaut donc à 10% de chance de réussite.

Test réussi ≤ Seuil de réussite d'une action
1d100 ≤ (Degré + bonus/malus) x 10

Les Ka-éléments

Eau, Feu, Terre, Air et Lune. Les cinq **Ka-éléments** du Nephilim constituent son **Pentacle**. L'un de ces éléments (choisi par le joueur) est le **Ka-élément dominant**, sa valeur est égale au **Ka** du Nephilim. Les quatre autres ont des valeurs décroissantes attribuées proportionnellement. Le Ka représente la progression du Nephilim vers l'Agartha, sa valeur évoluera donc au fil des parties. À chaque changement, les valeurs des branches du Pentacle devront être réévaluées en conséquence.

Les Ka-éléments sont sollicités pour l'utilisation des **Sciences occultes** et peuvent optionnellement l'être dans la réalisation d'actions plus profanes, on parle dans ce cas de "**l'utilisation d'une approche**". Leurs valeurs (en degré) interviennent alors dans le calcul des seuils de réussite.

Les approches sollicitant la force comme le combat au corps-à-corps font appel au **Ka-Feu**. Celles qui mettent en œuvres les connaissances, une analyse méthodique ainsi que la manipulation des armes de jet ou de tir font appel au **Ka-Air**. Le **Ka-Eau** est utilisé lors des approches sollicitant l'agilité ou la discrétion. Les approches visant à protéger, préserver, résister font appel au **Ka-Terre**. Enfin, le charme et la tromperie sont caractéristiques des approches basées sur le **Ka-Lune**. Mais attention, si cela permet d'augmenter les chances de réussite, cela risque aussi d'attirer l'attention (déclenchement d'un **effet Rosenkreutz**).

Les Ka-éléments augmentent aussi certains attributs au quotidien. Ainsi un Ka-Terre élevé permet d'encaisser plus de blessures, un Ka-Feu puissant augmente la force des coups portés en combat, le Ka-Eau influe sur la rapidité d'action (initiative), les Nephilim avec un bon Ka-Air sont plus sagaces dans leurs recherches et le Ka-Lune aide à passer inaperçu et donc à réduire les risques d'effets Rosenkreutz.

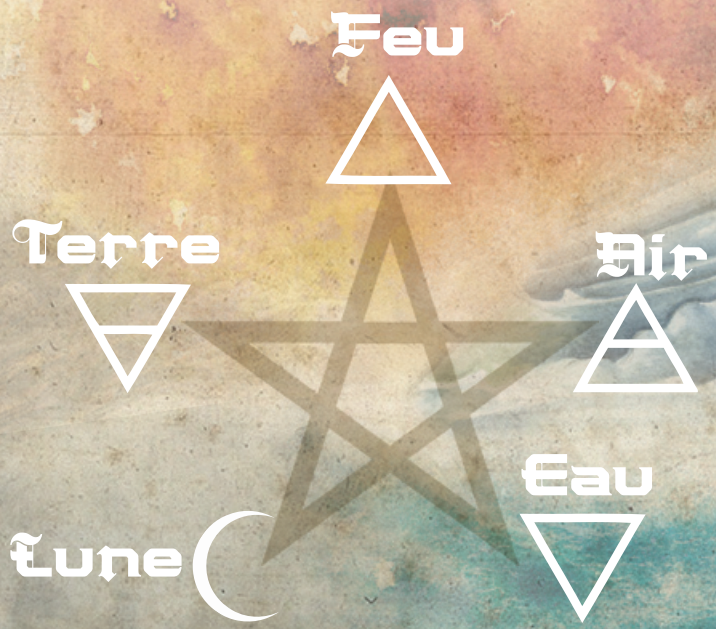
L'utilisation "technique" des Ka-éléments sera exposée au fil de présentation des différents points de règles.

Le métamorphe

La nature magique d'un Nephilim transforme le Simulacre qu'il incarne, révélant avec plus ou moins d'intensité son **métamorphe**, l'ensemble des métamorphoses qui constitue son portrait, souvent inspiré d'une créature légendaire ou mythologique. Les Nephilim ont appris à contenir ces manifestations sauf quand ils utilisent leur Ka, que ce soit pour pratiquer une Science occulte ou utiliser une approche. Le métamorphe apparaît alors furtivement.

Un Nephilim peut aussi choisir de le manifester sciemment, ce qui lui procurera un bonus (au maximum égal à son degré de métamorphe) à la réalisation d'une opération occulte impliquant son Ka-élément dominant. En contrepartie, le métamorphe restera apparent autant d'heures que le nombre de degrés utilisés.

Ange, Triton, Serpent, Djinn ou encore Elfe sont autant d'exemples de métamorphes.



Les Vécus

Contrairement aux éditions passées et à une bonne partie des systèmes de jeux existants, *Nephilim Légende* n'utilisent pas de liste exhaustive de compétences, mais une liste de **Vécus**. Chaque Vécu, mesuré en degrés, représente la synthèse de toutes les expériences d'une incarnation passée et, lors de la résolution d'une situation, le Nephilim se réfère à l'un d'eux pour la gérer. Concrètement, le joueur doit expliquer en quoi le Vécu qu'il choisit est approprié à la situation (parce que son simulacre de l'époque exerçait tel métier ou bien parce qu'il a rencontré telle illustre figure). Si le Vécu est cohérent avec l'action, il peut alors utiliser son degré pour calculer le seuil de réussite. Quand le Vécu est utilisé avec une approche, son degré est additionné à celui du Ka-élément.

Seuil de réussite = Vécu + Ka-élément (si approche) + bonus/malus x 10

Les humains

Les humains sont caractérisés par leur **Ka-Soleil** ainsi qu'un ou plusieurs Vécus contemporains. Par simplification, les PNJ secondaires sont décrits de manière plus générique avec un degré de Menace unique à la place des Vécus et leur Ka-Soleil est de 1 au besoin. Les humains les plus initiés peuvent utiliser leur Ka-Soleil comme approche (le degré de Ka-Soleil est ajouté au degré du Vécu contemporain).

Les savoirs ésotériques

Ce sont les connaissances ésotériques sur la réalité magique du monde (l'orichalque, les Akasha…), les quêtes ésotériques auxquelles il a eu l'occasion de participer ou encore sur les Arcanes Majeurs et Mineurs. Elles évaluent le degré de connaissance d'un personnage dans ces différents domaines et n'ont pas vocation à servir pour réaliser des tests d'action comme les Vécus.

Les Sciences occultes

La **Magie** permet de lancer des sortilèges, à effets généralement immédiats, nécessitant un court temps d'incantation.

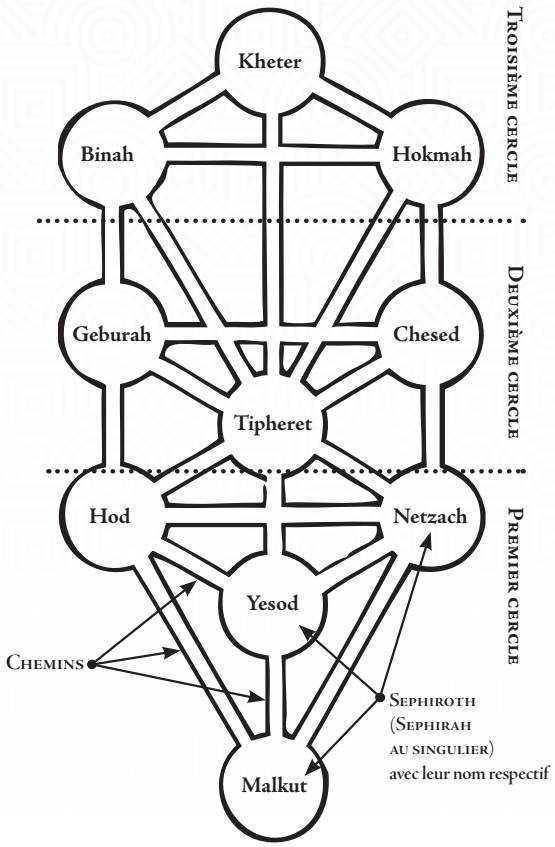
La **Kabbale** est l'art d'invoquer des créatures magiques qui rendront alors service au PJ. Entre le temps d'invocation qui nécessite le tracé d'un pentacle et la négociation du contrat entre la créature et l'invocateur, le rituel demande du temps.

L'**Alchimie** est la science de l'utilisation de substances magiques synthétisées au préalable dans un laboratoire. Si la fabrication d'une substance alchimique ne s'improvise pas, son utilisation pour déclencher l'effet imprégné dedans est une action rapide.

La pratique des Sciences occultes nécessite la maîtrise de compétences progressives, nommées les Arts occultes. Le niveau de compétence du Nephilim dans un Art est mesuré en degrés. Il lui faut au moins 1 degré dans l'Art concerné pour utiliser un **sortilège** (terme générique pour nommer les sorts de Magie, les invocations de Kabbale et les formules d'Alchimie) se rattachant à cet Art, et 7 degrés pour pouvoir entamer l'étude d'un Art supérieur.

La Magie et l'Alchimie sont divisées en trois Arts occultes, appelés aussi Cercles. Basse Magie, Haute Magie et Grand Secret pour la première, Œuvre au Noir, Œuvre au Blanc et Œuvre au Rouge pour la seconde.

En Kabbale, la progression est divisée en 10 Arts occultes, les Sephiroth de l'Arbre de Vie. La progression dans les 10 Sephiroth n'est pas linéaire mais suit les différents chemins de l'Arbre de vie.



En résumé sur la feuille de personnage, on trouve 16 Arts occultes : 3 cercles de Magie, 3 cercles d'Alchimie et 10 Sephiroth de Kabbale.

Tatouage de sortilèges

Un Nephilim peut choisir de tatouer durablement un effet magique qu'il connait dans son propre Pentacle, afin de conserver ses invocations et formules favorites, même après une longue période en stase.

Le laboratoire de l'Alchimiste

Chaque **Construct** du laboratoire est dédié à la production d'un type de substance (l'Athanor pour les poudres, l'Alambic pour les liqueurs, l'Aludel pour les vapeurs...) et est chargé avec un ou plusieurs Ka-éléments. C'est le Ka-élément d'un Construct qui est utilisé avec l'Art occulte de l'Alchimiste pour tester le succès de la fabrication de la substance visée. Un Alchimiste n'est pas obligé d'avoir tous les outils dans son laboratoire ni d'avoir chaque outil chargé des 5 Ka-éléments.

La stase

Prison millénaire du Nephilim, boulet accroché à son Pentacle, la **stase** est aussi une réserve de Ka dans laquelle l'immortel peut puiser pour augmenter les chances de réussite d'une opération occulte ou absorber des blessures magiques. Sa charge maximum est égale au Ka de son possesseur et le Déchu peut la recharger en la plongeant dans un Plexus ou un Nexus. Attention à ne pas garder une stase vide trop longtemps, car elle risque d'arracher le Nephilim à son Simulacre et l'emprisonner de nouveau. De plus, moins une stase est remplie et plus le risque d'y être enfermé est important en cas de perte du simulacre.

Le Simulacre

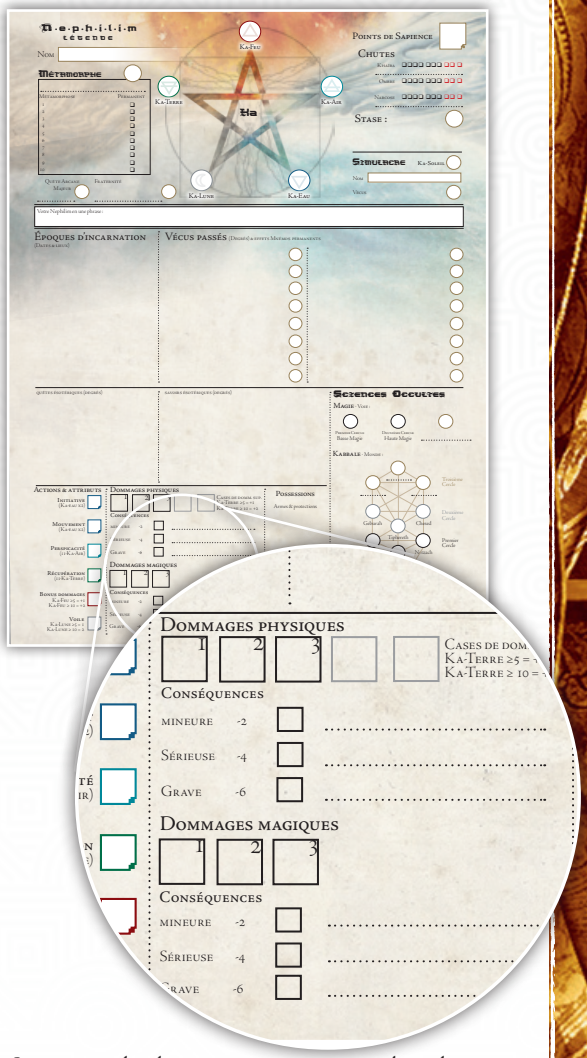
Le Simulacre est défini par ses degrés de Ka-Soleil et de Vécu contemporain. Le Vécu contemporain est utilisable comme n'importe quel Vécu du Nephilim, à un risque près. En effet, une maladresse lors de l'utilisation de ce Vécu fera gagner un degré d'**Ombre** au Nephilim. Voir *ci-après : Effets des Chutes*.



La santé : Cases de dommages et lignes de conséquences

Les dommages reçus sont de deux types : les **dommages magiques** infligés au Pentacle du Nephilim par des sources de nature magique (sorts de Sciences occultes, créatures magiques et autres artefacts) et les **dommages physiques** infligés au simulacre. Il y a donc deux zones sur la feuille de personnage pour chacun des types de dommage.

Chaque zone comporte des cases de dommage, qui représentent les blessures superficielles et temporaires sans effet et les lignes de conséquences pour les blessures les plus graves entraînant des malus jusqu'à ce qu'elles soient soignées.



Les cases de dommages sont au nombre de trois. La première peut absorber 1 degré de dommage (les dommages sont mesurés eux aussi en degrés), la seconde jusqu'à 2 degrés et la troisième jusqu'à 3 degrés.

Des cases supplémentaires de dommages physiques à 1 degré sont attribuées en fonction du Ka-Terre du Nephilim: 1 case si le degré de Ka-Terre est supérieur ou égal à 5, 2 cases si supérieur ou égal à 10.



Les lignes de conséquences sont aussi au nombre de trois. La mineure, peut absorber jusqu'à 2 degrés, la sérieuse jusqu'à 4 degrés et la grave jusqu'à 6.

Les points de Sapience

Les **points de Sapience** sont les récompenses attribuées par le Meneur de Jeu au fil des aventures. Ils peuvent être dépensés pour faire évoluer le personnage, ou être consommés en partie pour aider à la résolution de certaines situations tendues.

Les Chutes

Les Chutes sont les tares magiques qui affectent tôt ou tard le Nephilim. Au nombre de trois, elles sont mesurées en degrés.

L'**Ombre** est la perte progressive du contrôle du simulacre. Elle progresse à chaque maladresse avec le Vécu contemporain.

Le **Khaïba** est la dégénérescence du Pentacle. Elle progresse à chaque maladresse lors de la pratique d'un Art occulte. Elle peut avoir quatre formes : nanisme, gigantisme, éthérale ou élémentaire.

La **Narcose** est l'ancrage progressif du Pentacle à un lieu causant une apathie. Elle progresse par tranche de 24 heures passée en dehors d'un Simulacre ou d'une stase.

Effets des Chutes

La progression des Chutes ne va pas sans handicap. Elle peut être mise en scène par le joueur ou le MJ.

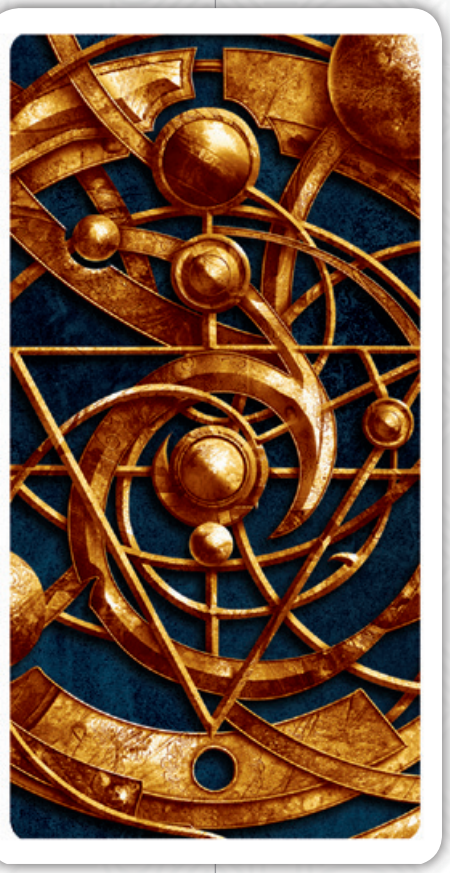
Khaïba : Degré 1-4

- **Nanisme** : rapetissement du métamorphe (jusqu'à la moitié de sa taille) et du Simulacre (plusieurs cm)
- **Gigantisme** : agrandissement dissymétrique du métamorphe et du Simulacre
- **Ethéral** : effacement progressif du métamorphe qui devient de plus en plus translucide
- **Elémentaire** : des manifestations incontrôlées du Ka-élément dominant se produisent au voisinage du Nephilim dans les champs magiques et de manière profane (inflammation spontanée d'objets...)

Ombre : Degré 1-4 : Peu à peu les décisions du Nephilim sont influencées par son Simulacre dont l'esprit cherche à reprendre le contrôle de son corps. Le Simulacre peut parfois y arriver, entraînant des situations imprévues.

Narcose : Degré 1-4 : Le Nephilim devient obsédé par un lieu au point d'avoir des envies compulsives de s'y rendre, d'en rêver ou de le dessiner frénétiquement.





Règles simplifiées

Les règles que nous présentons ici ont été simplifiées, principalement par omission d'options. Si l'objectif est de vous familiariser avec le système, cela ne vous dispensera pas de les approfondir en vous plongeant dans la lecture du Livre 0 : Quintessence.

Résoudre une action simple

1) Déterminer son seuil de réussite

Seuil (en degré) = Vécu le plus adapté + Ka-élément selon l'approche utilisée [1] + Degrés de métamorphe [2] + bonus / malus de situation [3] - malus dus aux blessures [4]

[1] Optionnel. Si une approche est utilisée, le métamorphe se manifestera pendant toute la durée de l'action. Ka-Feu pour une approche nécessitant la force physique, Ka-Air pour l'intellect, Ka-Eau pour l'agilité ou la discrétion, Ka-Terre pour résister physiquement ou mentalement, Ka-Lune pour la séduction ou la tromperie. L'approche accorde un bonus extraordinaire à l'action, mais confère en contrepartie le risque d'augmenter la jauge de traque de l'Effet Rosenkreutz.

[2] Optionnel. Si l'approche utilisée est liée au Ka-élément dominant, le Nephilim peut ajouter un nombre de degrés au choix au maximum égal à son degré de métamorphe. Le métamorphe se manifestera alors pendant autant d'heures que de degrés utilisés. Les degrés visibles de manière permanente ne peuvent pas être utilisés. En cas de maladresse, 1 degré de métamorphe devient visible de manière permanente.

[3] déterminé par le meneur de jeu en fonction de la difficulté de l'action ou de l'(in)adéquation du Vécu choisi (de -5 degrés, difficulté extrême, à +5 degrés, facilité extrême).

[4] Le malus est égal à la somme des degrés de lignes de conséquences cochées (voir "Affectation des blessures" ci-après). Le malus de blessures magiques s'applique aux Ka, et celui de blessures physiques aux Vécus quand ces composantes sont mises en œuvre dans le test.

2) Multiplier ce seuil par 10 et lancer 1d100.

- **Réussite** si le score est inférieur ou égal à seuil x 10. Si un double est obtenu c'est une réussite critique.
- **Échec** sinon. Si un double est obtenu c'est une maladresse. En cas de maladresse, si le Vécu contemporain (le Vécu du Simulacre) a été utilisé, le Nephilim gagne un degré d'Ombre et si des degrés de métamorphe ont été utilisés, un degré devient visible de manière permanente.
- Un jet de 00 est toujours une maladresse.

Résoudre une action avec opposition

Quand un adversaire s'oppose à la réalisation d'une action, les deux personnages effectuent un test d'action comme expliqué plus tôt puis le vainqueur est déterminé à l'aide du tableau ci-dessous.

Pratiquer les Sciences occultes

Pour lancer un sortilège (un sort de magie, une invocation de Kabbale ou une formule alchimique), le Nephilim doit posséder un **focus** sur lequel il est inscrit (livre, gravure, tableau etc.) et effectuer un rituel spécifique à la Science occulte utilisée :

Le **Mage** doit incanter son sort pendant 1 round afin de manipuler les champs magiques.

Le **Kabbaliste** doit tracer (généralement à l'aide d'une craie) une figure géométrique complexe (un pentacle par exemple) d'au moins un mètre de diamètre pour mettre les champs magiques en résonance puis prononcer le nom de la créature à haute voix pour l'invoquer.

L'**Alchimiste** doit répandre - ou lancer si besoin - sa substance sur la cible ou sur la zone à affecter et prononcer le nom de la formule pour l'activer.

Si un sortilège est tatoué dans le Pentacle du Nephilim, il pourra se dispenser du focus original (ce qui est le cas pour les personnages pré-tirés).

Magie

Durée : 1 round

Test :  de **degré d'Art occulte** du cercle du sort + **Ka-élément du Nephilim** correspondant au sort - **Degré du sort**

- **Réussite :** l'effet se déclenche au début du prochain round.
- **Échec** : le Nephilim peut dépenser un Point de Sapience ou un degré de stase pour retenter immédiatement le sort au round suivant. Il devra sinon attendre la fin de la situation de stress, (combat...) pour toute nouvelle tentative avec ce sort. Il n'a droit qu'à une seconde chance par situation de stress et par sort.
- **Réussite critique** : le Nephilim obtient immédiatement un Point de Sapience. Il peut choisir d'utiliser ce PS immédiatement pour soigner un degré de la chute de son choix.
- **Maladresse** : gain d'un degré de Khaïba. Si c'est le tout premier degré obtenu, c'est le gigantisme ou le nanisme qui affecte désormais le Pentacle du Nephilim (au choix du Meneur de jeu).

Le rituel de la stase

Le Nephilim peut dépenser un nombre au choix de degrés de la réserve de sa stase pour augmenter d'autant le Ka-élément mis en œuvre lors du test.

Résoudre une action avec opposition				
Personnage / Adversaire	Réussite critique	Réussite	Echec	Maladresse
Réussite critique	Le plus haut score	Personnage	Personnage	Personnage
Réussite	Adversaire	Le plus haut score	Personnage	Personnage
Echec	Adversaire	Adversaire	Aucun	Personnage
Maladresse	Adversaire	Adversaire	Adversaire	Aucun

Le rituel du Sacrifice

Le Nephilim peut, en sacrifiant 5 Points de Sapience, s'assurer de la réussite du sort. Aucun test n'est donc à faire.

Kabbale

L'Invocation

Durée : un nombre de round égal au degré de la créature. Le Nephilim peut réduire la durée d'un round par degré de malus ajouté au test.

Test : de **degré d'Art occulte** de la Sephirah de la créature + **Ka-élément du Nephilim** correspondant à l'élément de la créature

- **Réussite :** la créature apparaît au début du prochain round
- **Échec :** la créature ne répond pas à l'appel
- **Réussite critique :** le Nephilim obtient immédiatement un Point de Sapience. Il peut choisir d'utiliser ce PS immédiatement pour soigner un degré de la chute de son choix.
- **Maladresse :** Le pacte existant avec la créature est brisé, le kabbaliste ne peut plus l'invoquer jusqu'à la fin du scénario. Gain d'un degré de Khaïba. Si c'est le tout premier degré obtenu, c'est la forme élémentaire qui affecte désormais le Pentacle du Nephilim.

Note : Les invocations connues des personnages prétirés sont considérées comme ayant un pacte actif. Les créatures sont liées au kabbaliste par un pacte et seul le test d'invocation est nécessaire.

Alchimie

Utilisation d'une substance

Durée : instantanée.

Test : l'Alchimiste doit simplement prononcer le nom de la formule pour l'activer, mais l'utilisation d'une substance est surtout liée à des manipulations profanes comme retrouver la substance au fond de son sac à dos, la lancer sur ou la faire ingérer à une cible récalcitrante. Les éventuels tests tactiques seront déterminés selon la situation.

Fabriquer une substance

Durée : "degré de la formule" secondes pour l'Œuvre au Noir et minutes pour l'Œuvre au Blanc.

Prérequis : l'Alchimiste doit disposer d'une quantité de Materia Prima de même élément que la formule égale au degré de celle-ci et bien sûr disposer du **construct** adéquat.

Test : de **degré d'Art occulte** du cercle de la formule + **Ka-élément du Construct** correspondant à la formule - **Degré de la formule**

- **Réussite :** la substance est produite et n'a plus qu'à être recueillie. La Materia Prima est consommée.
- **Échec :** aucune substance n'est produite mais la Materia Prima est consommée.
- **Réussite critique :** la substance est produite et la Materia Prima est conservée. Elle pourra donc être réutilisée. De plus le Nephilim obtient immédiatement un Point de Sapience. Il peut choisir d'utiliser ce PS immédiatement pour soigner un degré de la chute de son choix.
- **Maladresse :** aucune substance n'est produite, la Materia Prima est consommée, le Ka-élément du Construct baisse de 1 degré. Gain d'un degré de Khaïba. Si c'est le tout premier degré obtenu, c'est la forme éthérale qui affecte désormais le Pentacle du Nephilim.

Les formules multi-élémentaires de l'Œuvre au Blanc

Certaines formules d'Œuvre au Blanc amalgament deux éléments. Pour les produire il faut utiliser autant de Materia Prima de **chaque** élément que le degré de la formule et le test est réalisé avec le Ka-élément utilisé le plus faible du construct.

Résister à un effet magique (rituel de résistance)

Pour résister à un effet magique (sort, capacité d'une créature de Kabbale, substance), un Nephilim doit dépenser **1 Point de Sapience** et faire un **de Ka-élément** (même élément que l'effet ou l'un des deux éléments opposés) **CONTRE le degré de l'effet magique**.

- **Réussite :** l'effet est sans effet
- **Echec :** l'effet agit normalement

Remarques :

- Certains humains initiés qui savent utiliser leur Ka-Soleil peuvent sacrifier 1 degré de Ka-Soleil pour contrer un effet.

- Un Nephilim ou un initié, ne peut contrer que les effets élémentaires qui l'affectent directement, pas les conséquences indirectes comme les blessures reçues par

l'effondrement d'un bâtiment provoquée magiquement ni même contrer le sortilège qui provoque l'effondrement. Les blessures physiques infligées par une créature de Kabbale ne peuvent pas être contrées.

Recharger une stase

Pour être rechargée, la stase doit être plongée dans un Plexus ou un Nexus. Elle se recharge alors au rythme d'un degré de Ka par jour.

Le combat (règles simplifiées)

Le round

Un combat est divisé en **rounds** d'environ 5 secondes. Pendant ce temps, chaque combattant a le loisir de mener **une Action de Combat** et **se déplacer**.

Initiative

Lancer 1d6 au début de chaque round et ajouter :

- Ka-Eau ▽ x 2 pour les Nephilim.
- Menace pour les PNJ
- Ka pour les humains sans valeur de Menace et les créatures élémentaires (Kabbale…)

Les personnages agissent par ordre décroissant du résultat obtenu. En cas d'égalité, les Nephilim ont l'avantage. Au cours d'un round, un Nephilim peut choisir de dépenser un Point de Sapience pour s'assurer d'agir en premier.

Action de Combat

A chaque round, chaque combattant a le choix entre :

- **Affronter un adversaire** (arme blanche ou corps-à-corps). d'un **Vécu + approche optionnelle de Ka-Feu CONTRE un Vécu** (Menace pour un PNJ).

Le vainqueur inflige des blessures au vaincu. Si l'affrontement se fait à 1 contre X, le solitaire ne pourra au mieux blesser qu'un adversaire, mais son jet de dés sera opposé aux jets de chacun de ses autres adversaires pour voir si ceux-ci parviennent à le blesser.

- **Lancer un projectile** (ou une Substance Alchimique), tirer avec une arme. de **Vécu + approche optionnelle de Ka-Air.**
- **Tout autre action** (fuite, lancer un sortilège…), il se met ainsi à la merci d'un éventuel attaquant qui n'aura alors besoin que d'un test simple pour le toucher.

Les Sciences occultes en combat

Un round est nécessaire pour lancer un sort de Magie. L'activation d'une Substance Alchimique est instantanée mais requiert des manipulations profanes (boire, projeter…) dont les tests dépendent du contexte. Quant à l'invocation d'une créature de Kabbale ce n'est que difficilement réalisable après le début du combat vu le temps requis par les différentes étapes, mais pas impossible si la créature est d'un degré bas, déjà liée par un pacte et si le Nephilim se risque à bâcler l'invocation diminuant par-là ses chances de réussite. L'effet se déclenche au début du round suivant.

Les blessures

Dommages reçus = Degré de Dommages de l'Arme [1] + bonus de dommage de l'attaquant [2] – Degré de Protection.

[1] Exemples : coup de pied, de poing, de tête et dague (1 degré), pistolet et arc (2 degrés), arbalète (3 degrés)

[2] Avec une arme de jet, en mêlée ou à mains nues, un Nephilim inflige 1 dommage supplémentaire si son Ka-Feu △ est supérieur ou égal à 5, 2 dommages si supérieur ou égal à 10.

Si l'attaque a été portée avec une réussite critique, les dommages infligés sont doublés (la réduction due à une éventuelle protection est appliquée après le doublement).

Affectation des blessures

Quand un Nephilim reçoit un dommage de 1 degré ou plus, le joueur choisit comment son personnage les subit. Il doit :

- cocher UNE et UNE SEULE case de dommages non encore cochée. Cette case doit avoir un degré égal ou supérieur au degré des dommages reçus. S'il n'y a pas de case adéquate de disponible, le joueur va devoir se rabattre sur les lignes de conséquences.

Exemple : Eole reçoit un coup de glaive lui infligeant 2 degrés de dommage. Le joueur peut donc les affecter à son personnage en cochant la case à 2 degrés, mais celle-ci est déjà cochée. Il doit alors cocher celle à 3 qui est libre. Et dans ce cas, même si la case à 3 degrés n'absorbe que 2 degrés de dommage, elle devient verrouillée et ne pourra pas servir à absorber un simple coup de poing.

- Si une case n'a pu être cochée, le joueur doit répartir l'intégralité des dommages reçus dans UNE ou PLUSIEURS lignes de conséquences. A l'instar des cases, si à l'issue d'une répartition une ligne n'a pas été intégralement consommée, elle est tout de même verrouillée et ne pourra pas absorber d'autre degré de dommages tant que le Nephilim n'aura pas reçu de soins. Si les lignes disponibles ne suffisent pas à absorber tous les degrés du dommage, le reliquat est affecté dans les cases de dommages restantes (cocher plusieurs cases si nécessaire).

Exemple : Genowefa encaisse la déflagration d'une explosion lui infligeant 7 degrés de dommages. Aucune case ne peut absorber un tel dommage. Le joueur doit les affecter dans les lignes de conséquences. Heureusement elles sont toutes libres. Il subit donc la conséquence grave (6 degrés) et la mineure (2 degrés) même si cette dernière ne sert qu'à absorber qu'un degré. Une seconde déflagration se produit et Genowefa est de nouveau blessée en recevant un nouveau dommage de 8 degrés. La seule ligne de conséquences disponibles, la sérieuse, absorbe 4 degrés. Les 4 degrés restant sont absorbés en cochant la case de dommages à 3 et celle à 1.

Blessures et conséquences

Une conséquence subie (ie une ligne de conséquence cochée) se manifeste par un malus en degré égal à celui de la ligne et non aux degrés réellement absorbés par celle-ci. Les malus sont cumulatifs (donc jusqu'à -12 !). Le malus des conséquences de blessures magiques s'applique au Ka (tout élément confondu), et celui de blessures physiques aux Vécus. Cependant la caractéristique impactée (Ka ou Vécu) ne peut descendre en dessous de 0. Et tant que toutes ses conséquences physiques ne sont pas cochées, un Nephilim peut donc continuer à agir en utilisant ses approches seules.

Quand il n'y a plus de lignes de conséquences ni de cases de dommage disponibles pour absorber l'intégralité des degrés d'un dommage reçu, cela devient critique pour le personnage.

- **Pour les conséquences physiques :** Quand le Simulacre ne peut plus encaisser davantage de dommages physiques, le Nephilim est mis hors de combat et est à la merci de ses adversaires. Son Simulacre mourra s'il ne reçoit pas de soins dans un délai en round égal à son degré de Ka-Terre. Si le Simulacre meurt, le Pentacle du Nephilim est libéré et un Effet-Jésus se déclenche.
- **Pour les conséquences magiques :** Quand le Nephilim ne peut plus encaisser davantage de dommages magiques, une chute se déclenche et les degrés de dommages excédentaires sont transformés en degrés de chute.

Les blessures dues à l'orichalque

Quand un Nephilim est blessé par une arme en orichalque, en plus de recevoir des dommages physiques, il doit faire un TEST de son Ka-élément dominant CONTRE le degré d'orichalque de l'arme + Ka-Soleil de son utilisateur si celui-ci est capable de l'utiliser.

- **Réussite :** il reçoit 1 degré de dommage magique.
- **Échec :** son Ka-élément dominant perd définitivement 1 degré et maigre consolation, l'arme en orichalque perd aussi 1 degré.

Les protections en orichalque

Quand l'orichalque est contenu dans une protection, le défenseur peut résister à un effet magique par un du degré d'orichalque de sa protection CONTRE le Ka-élément utilisé par l'attaquant (Ka-élément du Nephilim pour un sort, Ka de la créature de Kabbale ou Ka-élément du construct alchimique ayant produit la substance).

- **Réussite :** l'effet magique est neutralisé et la protection perd 1 degré d'orichalque.
- **Echec :** l'effet magique se produit normalement.

Effet Jésus

Quand son Simulacre meurt, le Nephilim doit faire un sur la charge de sa stase si celle-ci n'est pas pleine (sans modificateur). En cas d'échec, il est immédiatement remis en stase.

Ce test est à renouveler toutes les 24h tant qu'il n'a pas investi un nouveau Simulacre.

Narcose

Chaque période de 24 heures passée hors d'un Simulacre inflige au Nephilim un degré de Narcose.

Un nouveau Simulacre

Investir un Simulacre lié symboliquement au Ka-élément dominant du Nephilim coûte 1 point de Sapience par degré de Ka-Soleil. Sinon cela coûte 2 points par degré de Ka-Soleil.

Si le Nephilim ne peut ou ne veut dépenser ces points, il doit alors réussir un de son Ka CONTRE le Ka-Soleil de son futur Simulacre.

- **Réussite :** il s'incarne
- **Échec :** il prend un degré de Narcose et ne peut retenter de s'incarner dans cet humain.

Soins des blessures

Les cases de dommages sont intégralement récupérées au bout de cinq minutes de repos, repos physique du Simulacre pour les cases de dommages physiques, et absence de sollicitation du Pentacle pour les cases de dommages magiques.

Les conséquences aussi bien magiques que physiques demandent beaucoup plus de temps pour être éliminées naturellement (Livre 0, p.138-139). Seul le recours aux Sciences occultes peut les soigner en quelques instants (Magie - Régénération, Kabbale - Ezethiel, le souffle vital purificateur, Alchimie - Réduction de l'œuf d'Azoth…).

Les autres options pour soigner des conséquences magiques sont :

- Séjourner dans un quartier d'Arcadia ou s'immerger dans un Plexus de son Ka-dominant ou un Nexus pendant 11-Degré de Ka-Terre heures pour la conséquence mineure, 11-Degré de Ka-Terre jours pour la sérieuse, 11-Degré de Ka-Terre semaines pour la grave.

- Effectuer un transfert avec sa Stase : le Nephilim puise autant de degré de Ka de la Stase que le degré de la conséquence soignée (2,4 ou 6) et le rituel dure autant d'heures.

Guérison des chutes

Le degré d'une chute est réduit de 1 :

- lors d'une réussite critique sur un test d'Art occulte, en dépensant immédiatement le Point de Sapience gagné.

- en séjournant dans un Plexus ou un Nexus un nombre de semaines égal au degré de la chute.





L'Effet Rosenkreutz

Dans une société ultra connectée et envahie par les caméras de surveillance et les téléphones portables de badauds en quête de buzz sur internet, passer inaperçu pour nous autres, les Immortels, est devenue une gageure. Quant aux sociétés secrètes, elles scrutent avec avidité les réseaux sociaux et autres chaînes d'info en continu à la recherche des indices que nous pouvons laisser.

Nephilim Légende fournit un ensemble d'outils de gestion de ce manque de discrétion rassemblés dans l'**Effet Rosenkreutz**.

Le seuil Rosenkreutz

Chaque lieu a un seuil Rosenkreutz (Seuil RK). Plus son niveau est bas, plus un Nephilim risque d'être repéré s'il se montre imprudent et plus la menace de l'intervention de sociétés secrètes est grande.

Le seuil RK de **Chambéry**, lieu où se déroule le scénario présenté dans ce kit, est de **3**.

La jauge de traque

Chaque fois que des Nephilim utilisent leurs Sciences occultes ou dévoilent trop ostensiblement leurs métamorphes (approches…) des jetons **peuvent** être ajoutés à cette jauge. Des effets déplaisants, qui simulent la réaction des Arcanes mineurs, se déclenchent quand la jauge atteint certains niveaux.

Si la valeur du seuil RK est la chasse gardée du MJ, la jauge de Traque, commune au groupe de Nephilim, peut être, au choix du MJ, visible des joueurs.

Augmentation de la jauge

1 jeton est ajouté à la jauge de traque quand une scène (une unité narrative sur un lieu donné) comporte l'utilisation :

- d'une approche si : degré du Ka-élément utilisé + degrés visibles de métamorphe + degrés de Khaïba + degré de Narcose > seuil RK
- d'un Vécu passé si : degré du Vécu utilisé + degrés visibles de métamorphe + degrés de Khaïba + degré de Narcose > seuil RK
- de toutes formes de Sciences occultes

La jauge étant commune au groupe, au maximum un seul jeton par scène lui est ajouté. Le meneur peut tout de même en ajouter d'autres de manière arbitraire, s'il estime que les Nephilim font preuve d'un manque total de discrétion.

Diminution de la jauge

Pour enlever un jeton à la traque, le groupe peut :

- faire profil bas pendant une journée en s'abstenant de faire appel à leur nature magique (Sciences occultes, approches, Vécus passés)
- utiliser l'altération du voile : une fois par session de jeu, chaque Nephilim peut retirer un certain nombre de jetons selon son degré de Ka-Lune

Ka-Lune du Nephilim	Nombre de jetons retirés
< 5	0
≥ 5 et <10	1
≥ 10	2

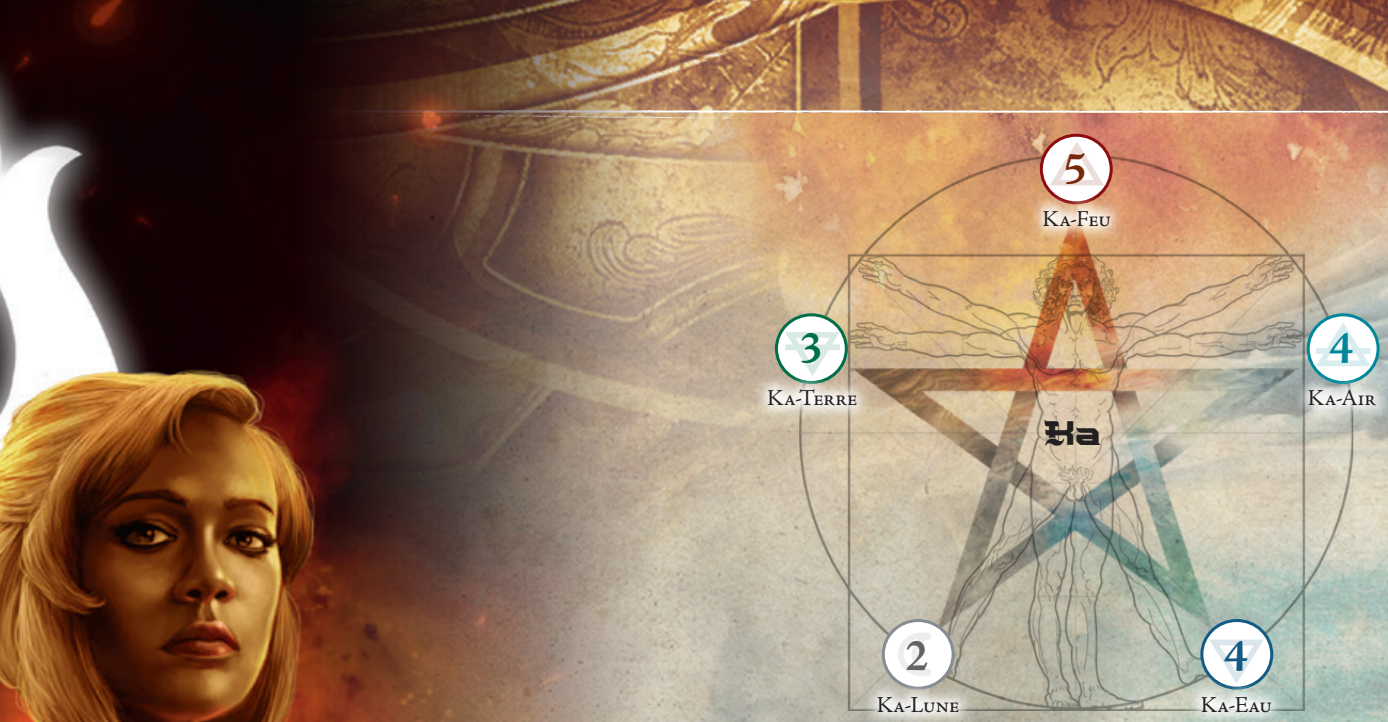
La traque

Quand la jauge atteint un certain niveau, la traque des sociétés secrètes se déclenche avec des conséquences de plus en plus terribles pour le Nephilim. Pour vous permettre une prise en main facile des règles de Nephilim qui sont riches, et comme beaucoup de concepts ont déjà été abordés dans ce présent kit, nous avons pris partie de ne pas exposer en détail ce sujet.

Chambéry occulte

Chambéry bénéficie d'un environnement particulier où la traque n'aura pas lieu. Des événements sont proposés au Meneur de Jeu pour que les joueurs comprennent la difficulté de passer inaperçu. La gestion de la jauge est quand même conseillée.





Arkambo

Ce qui ne le tue pas le rend plus fort. Ainsi peut se résumer l'art de vivre d'Arkambo, apprendre de ses échecs pour s'endurcir. Sans être un adepte de la violence pour la violence, c'est tout de même la voie du guerrier qu'il a choisie de suivre, et cela lui réussirait plutôt bien, s'il n'avait pas tendance à se mettre en danger plus que de raison. Car Arkambo n'a pas le triomphe modeste. Il aime conter ses exploits. En tant que **Pyrim** Kabbaliste, c'est bien évidemment le monde d'Aresh qui a trouvé grâce à ses yeux, puisque c'est là qu'il a pu mener les plus belles batailles de sa longue existence.

Métamorphe : Phenix 3

Vécus

- Héros - La Chute de l'Atlantide 5
- Conteur - Le premier peuple 3
- Sicaire zélote - L'incident Jésus 5
- Condottiere - Les arcanes de la renaissance..... 5

Chutes

- Khaïba 1

Quêtes ésotériques

- Sentier d'or..... 1
- Champs Polemoka 4
- Arcadia..... 2

Savoirs ésotériques

- Bohémiens 2
- Champs magiques 4
- Effets-Dragons..... 2
- Hist. invisible 1
- Kaïm..... 2
- Mystères 3
- Nephilim..... 3
- Rose+Croix..... 2
- Templiers 4

Stase

Une canne en ivoire marquée d'un calendrier

Points de Sapience 5

Personnalité

Arkambo est un meneur. Loin d'être une brute épaisse, il sait aisément déterminer quand il faut user de la négociation ou bien de la coercition. Grâce à ce talent pour juger une situation tendue, il est devenu expert pour conclure les pactes de Kabbale. Arkambo est loyal, il n'hésitera jamais à venir en aide à un allié, mais il sait aussi se montrer horripilant car il aime, un peu trop, parler de lui.

Sciences occultes

Magie

- Basse Magie 5

Kabbale : Aresh

- Malkut..... 7
- Yesod..... 7
- Tiphereth 3

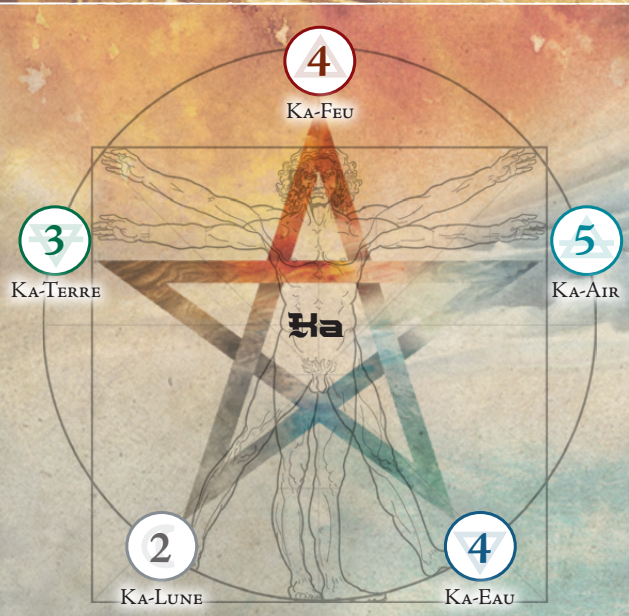
5 sorts dont 1 tatoué dans le Pentacle

- **Brume noire** (Feu, 3) : Fait apparaître une épaisse fumée noire brûlant la gorge (*Livre 0 p.184*)

7 invocations dont 4 tatouées dans le Pentacle

- **Les lumières des forêts de feu de Pharphar** (Malkut, Feu, 4) : Des sphères de feu permettent au Nephilim de voir les sources de chaleurs et d'attaquer (*Livre 0 p.202*)
- **Ceux qui mâchent dans les profondeurs** (Yesod, Eau, 9) : Une flaque glisse sous la cible et cherche à l'avaler (*Livre 0 p.203*)
- **Les écuyers armurés d'azur, splendeurs de la forteresse de verre** (Yesod, Air, 9) : Des écuyers invisibles accompagnent le Nephilim et peuvent l'aider pendant un combat (*Livre 0 p.204*)
- **Le gardien du sépulcre d'obsidienne, survivant des charniers insondables** (Tiphereth, Terre, 6) : Le kabbaliste et ses alliés sont entraînés dans un abri magique souterrain (*Livre 0 p.208*)





Zalfirm

L'existence de Zalfirm est une longue suite de confrontation avec le Temple de la Vie. Il était auprès d'Akhénaton lors de la naissance de l'Arcane du Bâton et il était auprès des cathares quand les Templiers les exterminèrent. Durant les Années Noires, pour la première fois, l'**Eolim** pris part activement à la lutte en tant qu'adopté de la Tempérance (XIV), en soignant les soldats blessés au front.

Personnalité

Zalfirim est un écorché qui a vu nombre de ses frères disparaître à tout jamais dans les champs magiques. Cette fatalité et le sentiment d'impuissance qui l'accompagne font partie intégrante du sacerdoce des adoptés de l'Arcane XIV et la haine farouche qu'il voue aux Templiers est un échappatoire salvateur.

Métamorphe : Ange 3

Vécus

- Sage - La Chute de l'Atlantide 4
- Embaumeur - Le Rêve d'Akhenaton 6
- Docte - Les bûchers cathares 5
- Espion - Les années noires 5

Arcane XIV 4

Chutes

- Ombre 1

Quêtes ésotériques

- Sentier d'or 2
- Graal 2
- Trésor Templiers 1

Savoirs ésotériques

- Bohémiens 2
- Champs magiques 2
- Hist. invisible 2
- Kaïm 2
- Nephilim 5
- Orichalque 4
- Sc. occultes 3
- Synarchie 1
- Templiers 5

Stase

Un codex enluminé

Points de Sapience 5

Sciences occultes

Magie : Voie de la spirale d'élévation

- Basse Magie 8
- Haute Magie 2

Kabbale :

- Malkut 4

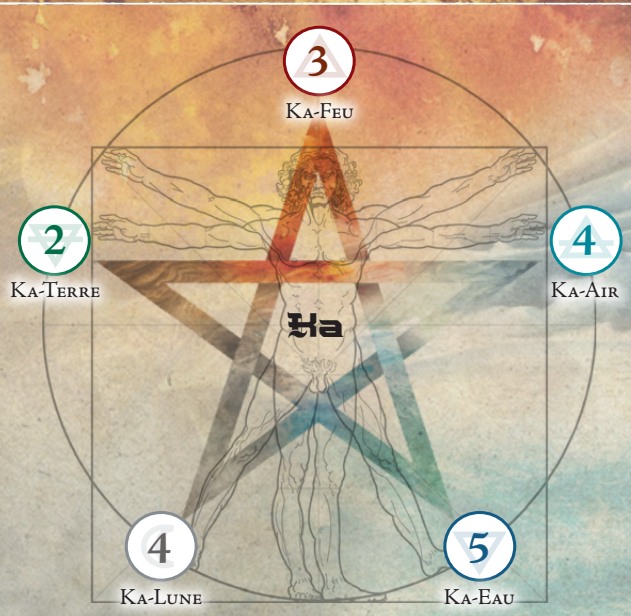
7 sorts dont 3 tatoués dans le Pentacle

- **Souffle pélagique** (Eau, 2) : Permet de respirer dans un liquide (*Livre 0 p.184*)
- **Panacée** (Terre, 7) : Soigne un empoisonnement ou une maladie (*Livre 0 p.185*)
- **Compréhension infuse** (Air, 7) : Permet de comprendre n'importe quelle langue entendue (*Livre 0 p.184*)

4 invocations dont 2 tatouées dans le Pentacle

- **Le spectre aux sept cents bouches, l'esclave messager de Kamaël** (Malkut, Feu, 2) : Un spectre invisible transmet le message du kabbaliste à une personne, où qu'elle soit (*Livre 0 p.203*)
- **Palmier de la dernière rosée, refuge du désert lumineux** (Malkut, Eau, 2) : Un palmier invisible alerte le Nephilim quand quelqu'un s'approche (*Livre 0 p.202*)





Kuan-Li

Adopté du Pape depuis la guerre de Troie, initié à l'Alchimie par Hermès lui-même, Kuan-Li connu sa dernière incarnation passée au moment de la chute du Temple. Lors de son éveil contemporain, cet **Hydrim** est venu à Chambéry pour enquêter sur les rumeurs d'un ancien culte de Mercure, un avatar de son mentor, à l'époque romaine. Il profita de la ferveur populaire envers une statue de vierge noire, dont la chapelle avait été miraculeusement épargnée quelques décennies plus tôt lors de l'effondrement d'une montagne, pour se constituer un culte se basant sur cette figure. Malheureusement, il réintégra sa stase à cause d'une erreur de jugement pendant la réalisation d'une substance dans son laboratoire alchimique.

Métamorphe : Ondine 3

Vécus

- Messagère - La Chute de l'Atlantide 3
- Aède - La Chute de Troie 3
- Troubadour - Les bûchers cathares 5
- Moniale - La chute du Temple 4

Arcane V 3

Chutes

- Ombre 1

Quêtes ésotériques

- Sentier d'or 1
- Toison d'or 3
- Table d'émeraude 3

Savoirs ésotériques

- Bohémiens 2
- Arcanes maj. 3
- Champs magiques 2
- Hist. invisible 1
- Kaïm 2
- Nephilim 2
- Orichalque 3
- Sc. occultes 2
- Templiers 4

Stase

Un bijou en ambre à inclusion

Personnalité

Les adoptés du Pape érigent le culte de leur personne comme art de vivre. Ils sont des dieux et cette haute considération d'eux-mêmes a tendance à déborder dans leurs interactions avec les autres immortels, ce qui les rend souvent agaçant.

Kuan-Li voit les humains comme de gentils moutons, les initiés comme des parvenus qu'on doit remettre à leur place, les autres adoptés du Pape comme de potentiels rivaux et les non adoptés du Pape sont regardés généralement avec condescendance.

Sciences occultes

Magie

- Basse Magie 3

Alchimie : Voie royale

- Œuvre au Noir 7
- Œuvre au Blanc ... 3

4 sorts dont 1 tatoué dans le Pentacle

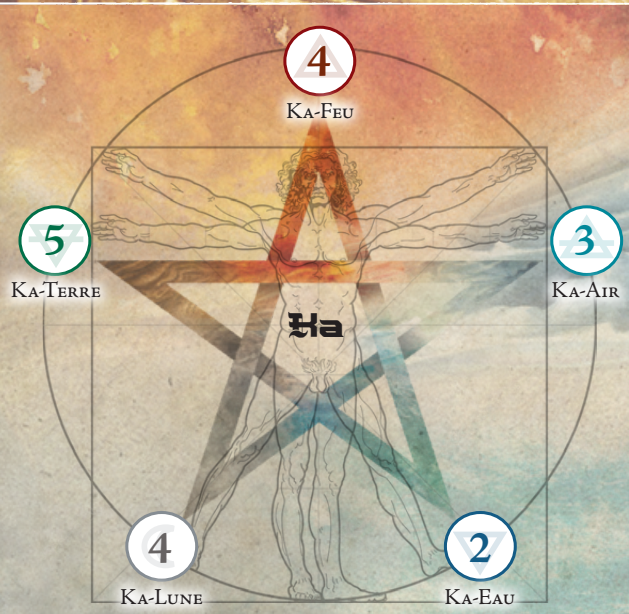
- **Flegme** (Air, 3) : Inspire un état de plénitude (*Livre 0 p.184*)

8 formules dont 4 tatouées dans le Pentacle

- **Poudre de crédulité** (Œuvre au Noir, Poudre, Lune, 4) : La cible croit tout ce qu'on lui dit (*Livre 0 p.223*)
- **Liqueur de bien-être** (Œuvre au Noir, Liqueur, Feu, 1) : Atténue les douleurs physiques (*Livre 0 p.226*)
- **Les évaporations des humeurs antiques** (Œuvre au Noir, Vapeur, Air, 5) : Indique mentalement à l'alchimiste le dernier propriétaire de l'objet (*Livre 0 p.227*)
- **Potion de transformation du Cinabre** (Œuvre au Blanc, Liqueur, Eau / Lune, 7) : Permet de changer d'apparence (*Livre 0 p.231*)

Points de Sapience 5





Ra-Gorathiel

Kabbaliste émérite, Ra-Gorathiel était là quand le Maître, Jésus, révéla la seconde Science occulte. Depuis, il n'a eu de cesse de progresser dans cette voie espérant un jour découvrir au carrefour des Mondes de Kabbale, la Jérusalem Céleste. Ce plan subtil serait le lieu où Jésus attend ses disciples pour les guider vers l'ultime étape : rencontrer l'Unique.

Métamorphe : Satyre 3

Vécus

- Soigneur - La Chute de l'Atlantide 2
- Moine essénien - L'incident Jésus 5
- Ambassadeur Byzantin - Les croisades 3
- Vizir - Les secrets de la sublime porte 4

Chutes

- Narcose 2

Quêtes ésotériques

- Sentier d'or 1
- Jérusalem céleste 5
- Trésor Templiers 2

Savoirs ésotériques

- Akasha 1
- Champs magiques 4
- Hist. invisible 2
- Kaïm 2
- Lune Noire 1
- Nephilim 4
- Templiers 4

Stase

Une sphère armillaire

Points de Sapience 5

Personnalité

L'art de négocier est partie prenante de la pratique de la Kabbale. Invoquer une créature est une chose, la convaincre de vous rendre service en est une autre. Bien qu'il fut ambassadeur, ce Faërim n'est pas un fin diplomate à la recherche de compromis. Au contraire, c'est un négociateur féroce qui sait imposer son point de vue grâce à sa forte personnalité. Il n'hésite pas à utiliser la menace s'il pense que le résultat peut être obtenu plus rapidement.

Sciences occultes

Magie :

- Basse Magie 3

Kabbale : Sohar

- Malkut 8
- Yesod 8
- Hod 7
- Geburah 2

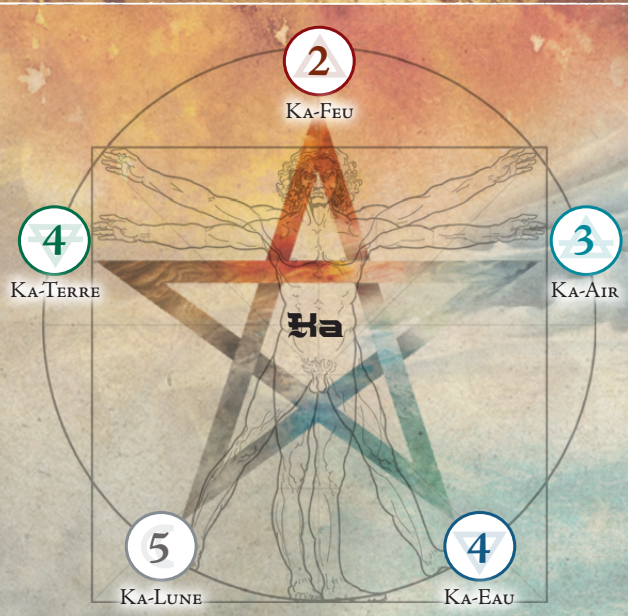
5 sorts dont 1 tatoués dans le Pentacle

- **Souffle pélagique** Régénération (Terre, 1) : Soigne les blessures de la cible (*Livre 0 p.185*)

9 invocations dont 4 tatouées dans le Pentacle

- **Ceux qui rampent et qui grignotent** (Malkut, Terre, 2) : Des créatures invisibles dévorent la matière inanimée ciblée (*Livre 0 p.202*)
- **Le grand livre des hydroglyphes, la mémoire écrite pour l'éternité** (Yesod, Eau, 3) : Un grimoire apparaît dans lequel s'écrit les mauvais souvenirs d'une personne auquel pense le Nephilim (*Livre 0 p.203*)
- **Les enfants rieurs des flèches de Cinah** (Hod, Feu, 4) : Un chérubin invisible rend la cible amoureuse du kabbaliste (*Livre 0 p.204*)
- **Les frelons de sang, fléaux écarlates de la forêt brumeuse** (Hod, Terre, 4) : Des frelons invisibles impose un état émotionnel donné aux personnes présentes dans un rayon de 100 m (*Livre 0 p.205*)





Ikalizan

Ikalizan est un touche-à-tout passionné. Cet **Onirim** est attiré par les sujets les moins conventionnels, pour ne pas dire déviants, au sein de la communauté des immortels comme les théories de l'Arcane de l'Etoile, les Selenim ou encore les humains en tant qu'individus intelligents et non simples porteurs de Ka-Soleil. C'est un Mage de haut niveau, les autres Sciences occultes l'ont toujours rebuté, que ce soit la rigueur scientifique de l'Alchimie ou le formalisme social de la Kabbale. Il est aussi spécialiste des Akasha, ces paradis artificiels qui offrent tant de menus plaisirs variés.

Personnalité

Passionné un jour, lassé le lendemain, Ikazilan est d'une nature excessive et pêche souvent par manque de prudence. Son pire ennemi est l'ennui.

Métamorphe : Serpent 4

Vécus

- Décepteur - La Chute de l'Atlantide 3
- Marchand - L'Empire de Carthage 3
- Poète - Les secrets de la sublime porte 6
- Théosophe - La sécession viennoise 4

Arcane XVII 2

Chutes

- Khaïba 1

Quêtes ésotériques

- Sentier d'or 1
- Exode sidéral 2
- Arche d'Alliance 2
- Arcadia 2

Savoirs ésotériques

- Akasha 5
- Champs magiques 5
- Hist. invisible 1
- Kaïm 2
- Lune Noire 2
- Nephilim 2
- Selenim 2
- Templiers 1

Stase

Un chandelier en argent

Sciences occultes

Magie : Voie du sentier sinueux

- Basse Magie 9
- Haute Magie 3

9 sorts dont 5 tatoués dans le Pentacle

- **Duperie lunaire** (Lune, 6) : Instille le doute chez la cible (*Livre 0 p.185*)
- **Illusion élémentaire** (Lune, 5) : Crée une zone d'ombre (*Livre 0 p.185*)
- **Murmures aériens** (Air, 2) : Les paroles du Nephilim sont portées jusqu'à la cible (*Livre 0 p.184*)
- **Mémoire originelle** (Terre, 3) : Donne l'âge et l'origine d'un élément naturel touché (*Livre 0 p.185*)
- **Cache lumière** (Lune, 4) : Permet au Nephilim de se fondre dans les coins d'ombre (*Livre 0 p.185*)

Points de Sapience 5



Personnages pré-tirés

(MJ only)

Ces personnages prétirés fournis ne disposent que de 5 sortilèges, ceux tatoués dans leurs Pentacles respectifs (ce nombre étant égal à leur Ka). Les autres sortilèges auxquels ils ont droit d'après les règles de création, sont considérés comme étant reproduits sur des Focus cachés par leurs soins. Si vous souhaitez continuez à jouer avec ces personnages à l'issue du Réveil des Éléphants, il vous faudra déterminer avec les joueurs, où se situent ces focus et quels sortilèges y figurent dessus. Leur nombre est indiqué dans la description de chaque personnage.

L'Alchimiste Kuan-Li est une exception. Pour des raisons ludiques, nous avons choisi de situer son laboratoire à proximité de Chambéry pour que son joueur puisse s'exercer à l'Alchimie au cours du scénario. Il est évident qu'un Nephilim qui s'éveille n'a aucune substance à portée de main sur le moment. Considérez qu'en plus des constructs, s'y trouvent les quantités de Materia Prima ci-dessous

Motivations

Voici exposées les motivations qui peuvent, et doivent, pousser les PJ à rester sur Chambéry.

Arkambo

Connaître les motivations d'Alexia et savoir jusqu'où elle pourrait aller pour maintenir le pacte voire l'y aider.

Venger Garziel, même s'il ne le connaissait pas, ce qu'on lui a fait est criminel.

Rechercher le Saint-Suaire après avoir été informé sur cet artefact par Ro-Gorathiel.

Zalfirm

Zalfirm sera intéressé par l'exception templière de Chambéry. Il cherchera à l'analyser plus en détail et essaiera d'utiliser Alexia pour nuire au Temple local.

Tenter de soigner la Narcose de Garziel une fois celle-ci découverte, devrait devenir une priorité pour l'adopté de la Tempérance, c'est un devoir. Soigner une Narcose nécessite de connaître la personnalité du patient, car il s'agit autant d'un traitement magique que psychique. Et même si l'état de Garziel est très avancé, il y a toujours un petit espoir.

Kuan-Li

Sa dernière incarnation s'étant également passée à Chambéry, une des premières motivations de Kuan-Li est de retrouver son laboratoire où attendent constructs et Materia Prima. Situé dans une grotte non loin d'un lac du massif de la Chartreuse, proche de la commune de Myans, son repère est resté inviolé depuis sa dernière remise en stase.

Le laboratoire de Kuan-Li est composé de trois constructs : Athanor (Lune 4, Terre 1), Alambic (Feu 3, Eau 1, Lune 1) et Aludel (Air 5). Il ne faut que quelques heures à l'Hydrim pour réactiver son laboratoire et recommencer à produire les substances dont les formules sont tatouées dans son Pentacle. Il a pour cela à sa disposition les Materia Prima qu'il avait entreposées : Eau 8 (perles fines naturelles), Lune 7 (opales), Feu 6 (cendres de bûcher funéraires et pépites d'or), Air 7 (argent)

Ra-Gorathiel

La seule mention de la présence - passée - du Saint-Suaire à Chambéry aiguisera la curiosité du Faërim. Il voudra vérifier si le légendaire artefact n'a pas laissé de traces occultes de son passage dans la capitale des ducs de Savoie.

Ikalizan

La particularité élémentaire de l'Abbaye de Hautecombe, la porte de Celse Morin ou la situation politique particulière de Chambéry sont autant de sujets qui peuvent l'intéresser. Pour un temps…

De plus, étrangement, au cours du scénario, l'Onirim va constater que sa stase se vide régulièrement (1 point de Ka par semaine). Cette piste mène au scénario "Crépuscule sans fin" développée dans le Livre III - Les Templiers en pages 110 et suivantes. (cf *Scénario, Perspectives, p.45*).





Le Réveil des éléphants

Tous les **mots en gras** du scénario sont abordés et définis dans la section Univers de ce Kit de démarrage ou dans des encarts insérés dans ce scénario.

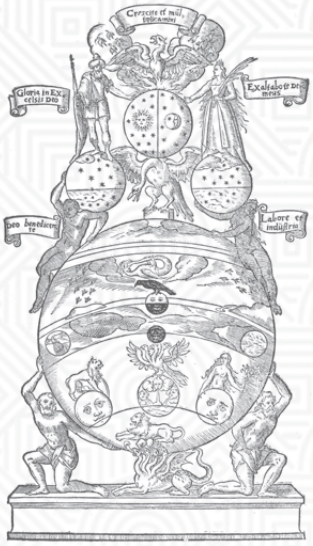
Avertissement

*Bien que ce scénario commence par l'**Éveil** des Personnages-Joueurs (PJ), il est assez ouvert pour qu'ils soient libres d'explorer la ville de Chambéry et d'en découvrir ses intrigues séculaires. Afin d'attiser leur curiosité, nous avons ajouté un fil rouge avec un ordre conseillé d'étapes à suivre. Mais ne les bridez pas s'ils s'écartent des sentiers battus, il y aura toujours moyen de les rediriger vers l'intrigue principale, même s'ils passent à côté de certains secrets. C'est l'une des particularités de Nephilim, il faut des PJ attentifs et curieux, n'hésitant pas à suivre les intrigues proposées, car le Monde occulte ne les attend pas pour tourner.*

En résumé

Olivier de Castan est un jeune **Templier** de Chambéry. Sa mère, Alexia de Castan, dirige la branche locale du **Bâton** et fonde de grands espoirs en lui. Une des missions sacrées dévolues aux Templiers chambériens est de veiller sur l'abbaye de Hautecombe. Cet édifice a été construit sur une anomalie élémentaire localisée, où les **champs magiques** sont inactifs depuis plusieurs siècles. C'est la raison pour laquelle, en plus d'être la nécropole de la Maison de Savoie et des rois et reines d'Italie, l'abbaye sert de lieu de stockage pour des stases dont les Templiers ne souhaitent surtout pas voir leur occupant s'échapper.

Olivier, plus intéressé par le rêve américain que par une carrière templière, a été approché récemment par les Traboulards, une secte qui lui a promis un petit pactole en échange d'objets conservés à Hautecombe. Olivier a donc volé les stases (dont celles des PJ) et les Traboulards les ont ensuite placées dans le **Plexus** le plus proche, qui s'est formé sur la fontaine des Éléphants à Chambéry. Malheureusement pour lui, Olivier va devenir le **Simulacre** du Nephilim Abélorn, à la réputation peu flatteuse. Réveillés en même temps qu'Abélorn, les PJ vont devoir rapidement se positionner sur l'échiquier local.



Histoires d'A (qui finissent mal)

Chez les Nephilim

Faërim individualiste, Abélorn n'a jamais supporté ses semblables. Bon vivant, esprit libre, il a toujours refusé de s'acoquiner avec un **Arcane Majeur** ou même de collaborer avec d'autres immortels. Il préférait vivre aux dépens des humains, si facilement manipulables. Au XVIII[e] siècle, il s'incarna dans le fils d'un marchand chambérien, Benoît Leborgne. Il s'inventa des aventures folles aux Indes, se prétendant même général et avoir dirigé 100 000 hommes. Devenu le très fréquentable comte-général de Boigne, il traversa le Paris du Consulat et se réinstalla à Chambéry pour devenir un notable. Sa fortune permit de faire construire un théâtre, de financer bien des œuvres de bienfaisance et même d'assainir la ville en y aménageant une grande avenue. Craignant de retourner dans sa stase, il fit modifier l'architecture urbaine de Chambéry pour faciliter la circulation des éléments. Ces fameux grands axes permirent à la ville d'entrer dans la modernité tout en canalisant l'énergie magique des environs. C'est ainsi que les champs élémentaires se rencontrent à la croisée des chemins, pour former régulièrement un **Plexus**. C'est l'endroit précis qu'Abelorn choisit pour la construction d'un monument qui lui sera dédié. À la mort de comte-général de Boigne, une fontaine dite "des éléphants" fut érigée en son honneur : quatre éléphants en fer de fonte sur lesquels reposent une statue du général bienfaiteur (que les habitants du coin surnomment affectueusement les "quatre-sans-culs"). Avant que son Simulacre meure de sa belle mort (ce qui est rare pour un Nephilim), il fonda une société secrète, les Traboulards, chargée de veiller sur sa stase et de la placer le plus rapidement possible dans la fontaine achevée pour qu'il puisse se réincarner.

Garziel était le seul autre Nephilim qui avait grâce aux yeux d'Abélorn. Ce **Pyrim** était un **Kabbaliste** ayant décidé de vouer son existence à la protection du Saint-Suaire. La légende veut que l'empreinte de Jésus sur le Suaire forme, pour les initiés, une carte kabbalistique permettant d'accéder à la **Jérusalem Céleste** (cf. *encart*). Le Suaire fut conservé durant le XVI[e] siècle dans la Sainte Chapelle du château des ducs de Savoie où Garziel réussit à le subtiliser et à le remplacer par un faux avant qu'il soit emporté à Turin. L'original est depuis caché dans un **Akasha** accessible par la porte de Celse Morin, un encadrement en pierre datant du XVI[e] siècle.

Le lien qui unissait Abélorn et Garziel était tenu secret, car mal vécu par Abélorn, qui s'était toujours vu comme un Nephilim résolument indépendant. Il ne pouvait s'avouer amoureux au sens humain du terme, il préférait parler d'attirance élémentaire.

Seul Azérius (cf. *PNJ et Factions / Azérius* ci-après), un **Eolim**, connaissait la nature exacte de leur relation et en éprouvait une terrible jalousie. En effet, lors de sa rencontre avec le général de Boigne, il développa aussitôt une immense admiration envers ce Frère. Mais Abélorn n'apprécia guère Azérius, le voyant comme un concurrent occulte et le rejeta sèchement.

La Jérusalem Céleste

Située au carrefour des mondes de Kabbale, ce plan subtil serait l'ultime étape avant l'Agartha des Kabbalistes, l'endroit où Jésus attend les explorateurs de l'Arbre de Vie pour leur en divulguer les ultimes secrets.

Le Simulacre d'Abélorn mourut en 1830, mais les Traboulards n'eurent pas l'occasion de mener à bien la mission qui leur avait été confiée. Par vengeance pour

avoir été repoussé par Abélorn, Azérius leur vola la stase. Garziel tenta de la lui reprendre, mais perdit son combat contre l'Eolim, ce qui provoqua sa **Narcose**. Azérius confia ensuite la stase à la garde des Templiers locaux en prétextant qu'Abélorn avait détruit un autre Nephilim répondant au nom de Garziel. C'était une sorte d'union sacrée : les Templiers le gardaient prisonnier à l'abbaye de Hautecombe et les Immortels considéraient ce lieu comme un sanctuaire, sans jamais y intervenir. L'accord fut respecté. Jusqu'à aujourd'hui.

Chez les humains

Élevé par une mère templière, Olivier de Castan a toujours trouvé que ces histoires de rituel et de devoir sacré étaient très surannées. Lui rêvait de partir faire des études de commerce à Londres ou aux USA, pas de se retrouver à devoir surveiller des vieilles pierres sur le bord du lac du Bourget. Mais désireux de plaire à sa mère, il s'inclina et embrassa son sacerdoce comme d'autres avant lui. À défaut de Londres, c'est à Chambéry qu'il étudie le commerce international. Il y rencontre Didier, un autre élève fasciné par l'idée de monter une start-up en Californie. Quand Olivier tombe vraiment amoureux de Didier (qui est un Traboulard), ce dernier se met à lui parler de Hautecombe comme d'une prison ignoble, une sorte de Guantanamo magique. Didier connaît des gens qui seraient prêts à payer grassement (suffisamment pour partir s'installer à San Francisco, par exemple) si quelqu'un faisait sortir des objets étranges de l'abbaye. Soudain, l'idée de se retrouver coincé à Chambéry à tout jamais fait très peur à Olivier, qui profite d'être de garde dans le choeur de l'abbaye pour ouvrir la tombe dans laquelle sont placées les stases d'Abélorn et des PJ.

Le jour où les PJ s'incarnent, Didier a donné rendez-vous à Olivier devant la fontaine des éléphants. C'est le week-end de la braderie d'automne, un gigantesque vide grenier où des milliers de visiteurs arpentent les rues de la ville pour vendre ou acheter, nombre de vieilleries.

Un **Plexus** d'Air s'est formé en début de journée : les stases se gorgent de **Ka-élément**, et les PJ s'incarnent dans des passants. Ainsi qu'Abélorn, qui trouve refuge dans le corps d'Olivier de Castan.

Chronologie

XI^e siècle	Azérius se fait connaître sous le nom de Vierge noire
1125	Fondation de l'abbaye de Hautecombe
1248	Écroulement du Granier
1502	Arrivée du Saint-Suaire à Chambéry
1578	Création de l'Akasha et de la porte de Celse Morin par Garziel. Transfert du faux Saint-Suaire de Chambéry à Turin
1773	Abélorn s'incarne dans Benoît Leborgne
1830	Abélorn retourne dans sa stase, qui a été confiée aux Traboulards. Azérius vole la stase et la remet aux Templiers. Il provoque la Narcose de Garziel qui tentait de l'en empêcher
De nos jours	Réveil des PJ au cours de la nuit de la Braderie (fin Septembre)

Dramatis Personæ

Nephilim
- Abélorn : Faërim individualiste, fondateur des Traboulards
- Garziel : Pyrim Kabbaliste, protecteur du Saint-Suaire, en Narcose
- Azérius : Eolim adopté du Pape et proche de l'Amoureux, jaloux de la relation Abélorn/Garziel

Arcane Mineur - Templiers de Chambéry - Abbaye de Hautecombe
- Alexia de Castan : Templière, commandante de l'obédience de Chambéry
- Olivier de Castan : fils d'Alexia, Templier novice, amoureux de Didier
- Hommes de main

Société secrète - Les Traboulards : dédiés à la réincarnation d'Abélorn
- Bruno et Céline Mestralet : les parents
- Didier Mestrallet : le fils, ami/amant d'Olivier de Castan
- Corinne Mestrallet : la fille, journaliste au Dauphiné libéré

La braderie d'automne

Chambéry occulte

Seuil Rozenkreutz : 3

Comme expliqué plus loin, la situation occulte de Chambéry est particulière de part l'existence d'un pacte de non agression passé au XIX^{ème} siècle entre Azérius et l'obédience templière locale dirigée par Alexia de Castan, la mère d'Olivier. Les PJ ne seront pas considérés comme hostiles tant qu'ils se tiendront à carreau et ils bénéficieront de quelques avertissements "de courtoisie" avant que les conséquences d'une **Traque** se fassent sentir. Si la Traque devait atteindre l'intensité 2, ils auront la visite d'un homme envoyé par Alexia de Castan, la commandante des Templiers chambériens qui leur conseillera de faire preuve de plus de discrétion. Il leur rappellera deux actions "marquantes" qui auront mené à l'ajout de **jetons** dans la **jauge**, assorti d'un *"Vous allez devoir vous familiariser avec cette époque. Nous avons arrangé les choses comme nous avons pu, pour cette fois-ci, mais il n'y en aura pas de seconde"*.
La traque est en effet redescendue au niveau 1, la jauge à moitié remplie.

Les particuliers ont le droit de vendre leurs biens sur le trottoir toute la nuit, c'est donc une joyeuse cohue dans les rues principales de la ville. Les acheteurs se promènent avec une lampe de poche et chinent à la recherche d'une pépite. Vêtements usagés, vieux meubles, cartes Magic… C'est un joyeux capharnaüm au cours duquel les clients et les vendeurs marchandent. De plus, les commerçants professionnels de la ville profitent de cette nuit pour solder leur inventaire. Des vendeurs à la sauvette offrent nourriture et boisson. C'est au milieu de ce tohu-bohu qu'après des années d'emprisonnement, les **Pentacles** des Nephilim s'extirpent de leurs prisons.

Pourchassés par les Templiers

Évidemment, la trahison d'Olivier n'est pas passée inaperçue : sa voiture a été repérée dans un stationnement proche, sa mère et ses sbires sont donc dans la foule et cherchent frénétiquement les stases des PJ ainsi que celle d'Abélorn (un aquamanile). Leur priorité n'est pas Olivier, mais de s'assurer qu'Abélorn ne se réincarne pas.

À l'exception d'Alexia de Castan qui porte une chevalière contenant de l'**orichalque**, les hommes de main sont équipés de matraque télescopique et éventuellement de pistolet de petit calibre. Ils fouillent les étals, demandent aux gens présents autour de la fontaine de s'arrêter et regardent les passants dans les yeux dans le vain espoir de remarquer quelque chose d'inhabituel dans leur regard qui pourrait trahir la présence d'un Nephilim.

Sortie de stase

Le néant fait place à la couleur. Expulsés de leur prison, les **Pentacles** des PJ voguent libres, baignés par les **champs magiques** qui les entourent et qu'ils peuvent voir. Ceux-ci sont particulièrement ordonnés et stables et les champs d'Air alimentent par ailleurs un Plexus.
Dans cet état, les Nephilim sont comme en **vision-Ka**, ils ne perçoivent que vaguement la matérialité du monde, les choses non magiques ne sont que des formes grises et floues, mais les champs se révèlent à eux avec toutes leurs nuances de couleurs et de mouvement. S'ils ne peuvent distinguer clairement la fontaine des éléphants dans laquelle le Plexus s'est formé, ils discernent cependant parfaitement les stases qui se trouvent à sa base, chaque PJ reconnaît instinctivement la sienne.

Dans les champs magiques, chaque PJ perçoit également le Pentacle de cinq autres Nephilim. Il sait ainsi qu'il n'est pas seul à sortir de stase. Il va être important de retrouver ses frères.
Passé ce moment béni d'une sensation de retour aux sources, la réalité les rattrape, la présence écœurante et insidieuse de l'**orichalque** se fait sentir, et la nécessité de s'incarner se fait urgente. Le **Ka-Soleil**, l'étincelle vitale des hommes est là, présente en abondance, sans aucun doute ils sont au milieu d'une grande foule. Tels des fourmis dans une fourmilière, les Ka-Soleil se déplacent de manière plus ou moins ordonnée, se rassemblent, se dispersent. Il est temps d'en choisir un, isolé de préférence et de troquer une prison contre une autre.

Eveil

Prendre possession d'un être humain n'est pas chose facile. Le **Ka-Soleil** lutte, cherchant à chasser cette présence intruse, mais la conscience du **Simulacre** finit par s'éclipser si le Nephilim arrive à s'imposer. D'un point de vue extérieur, le Simulacre semble au mieux être dans le vague pendant un long moment, ignorant tout des sollicitations ou dangers imminents que peut présenter sa position (au milieu de la rue…), au pire il semble être pris de malaise ce qui peut susciter l'attention des proches ou des passants.

Conseils au Meneur

Comme des prétirés sont fournis, il va être bon de forcer un peu la main des PJ pour ne pas faire les difficiles sur les potentiels Simulacres. S'ils sont trop hésitants, ils percevront au loin un point noir, qui se rapproche sûrement de leur position. C'est de l'orichalque ! Et si leurs Pentacles désincarnés ne sont pas visibles même pour des initiés chevronnés de sociétés secrètes, ce n'est pas le cas de leurs stases qui sont plutôt vulnérables. De plus pour simplifier la situation, et parce que c'est leur première incarnation les PJ sont dispensés de dépenser les points de Sapience normalement requis et d'effectuer des tests

Simulacres disponibles :

Guide de haute montagne 6	28 ans, Ka-Soleil 3	Alex Fritz
Cycliste du dimanche 5	31 ans, Ka-Soleil 2	Sébastien Robin
Collectionneuse d'antiquités 6	45 ans, Ka-Soleil 4	Marthe Danjou
Religieux à la recherche d'images pieuses 5	34 ans, Ka-Soleil 3	Frère Ronan
Journaliste local 6	32 ans, Ka-Soleil 3	Fatima Loubda
Vendeuse de bibelots 4	38 ans, Ka-Soleil 2	Caroline Liège
Restaurateur dans son food truck 4	29 ans, Ka-Soleil 2	Marc Sanchez
Agent de sécurité 5	39 ans, Ka-Soleil 2	Babacar Ndiouf
Artiste de rue 6	25 ans, Ka-Soleil 4	Solenn Ravaux
Vendeur à la sauvette 5	27 ans, Ka-Soleil 3	Kenji Lafleur

"Monsieur, vous m'entendez ? Ca va aller ? Vous voulez que j'appelle les pompiers ?", le PJ hagard et fraîchement incarné va devoir en premier lieu gérer les badauds ou ses proches s'ils sont présents, après tout une brocante le week-end est une sortie familiale. Passé cette première difficulté, les PJ auront vite un sentiment de danger immédiat, qu'ils auront peut-être déjà ressenti s'ils ont aperçu l'orichalque juste avant l'incarnation. Sinon les cris et les injures de gens mécontents d'être bousculés se font de plus en plus proches.

Deuxième difficulté, il faut récupérer les stases. C'est l'occasion pour les PJ de se rendre compte de la présence des uns et des autres et d'improviser ensuite une stratégie. Se fondre dans la masse avec leur famille respective est la plus sage des décisions. Fuir à grandes enjambées en laissant les proches sur place attirera rapidement leurs poursuivants et les Templiers, en interrogeant les familles, auront très vite connaissance des nouvelles identités des fuyards.

Alexia et ses hommes de main

Hommes de main
Menace 5
Pistolet 9mm (dommage 2) - ils ne l'utiliseront que pour protéger leurs vies
Matraque (dommage 2)

Alexia de Castan
52 ans, Ka-Soleil 3
Manteau noir commandant 7, Historienne urbaniste chambérienne 4

Alexia et ses hommes sont en communication permanente via des talkies-walkies.

Conseils au Meneur

C'est l'occasion de présenter le système de jeu en faisant effectuer à chaque joueur un test d'action (Vécu lié à la discrétion ou de tout autre compétence pertinente avancée par un joueur) CONTRE la Menace de ses poursuivants non encore identifiés pour tenter de leur échapper. En cas d'échec, les Templiers rattrapent le Nephilim.
Pour les PJ dont la tactique se résume à fuir dans la foule en espérant semer leurs poursuivants soit en les distançant, soit en se cachant, ils devront effectuer d'autres tests d'opposition contre la Menace des hommes de main d'Alexia jusqu'à ce qu'une des parties totalise deux réussites en sa faveur. Si ce sont les poursuivants, ils rattrapent le PJ. Dans le cas inverse, ce dernier leur échappe.
Cela peut être aussi l'occasion de s'essayer à la Magie, mais vu le monde, il vaut mieux éviter les effets trop spectaculaires.

En raison de la foule présente à cette brocante, les Templiers se doivent eux aussi d'afficher profil bas. Ils vont donc tenter d'encercler les PJ et de leur montrer discrètement leurs armes. Ils ne se risqueront pas à une confrontation musclée s'ils n'y sont pas forcés. S'ils arrivent à coincer au moins un PJ, Alexia ira très vite à sa rencontre avant qu'un acte regrettable soit commis (cf. *PNJ et Factions / Alexia de Castan* ci-après).

Fil rouge

Il est conseillé que la première rencontre avec Alexia de Castan intervienne ici, cela permet ainsi d'inciter les PJ à rencontrer Azérius.

Un peu de répit

Qu'ils aient réussi à échapper aux Templiers ou qu'Alexia se soit entretenue avec l'un d'eux, la situation retrouvera son calme. C'est l'occasion pour les PJ de "faire connaissance" avec leurs nouveaux hôtes, leur vie et leurs habitudes afin de ne pas avoir un comportement trop étrange vis-à-vis de leurs proches. C'est aussi l'occasion de les motiver – c'est important – à rester en ville.

Si les connaissances des Simulacres sont tout ce qu'il y a de plus profane, quelques légendes connues devraient attiser leur curiosité et leur soif de sapience :

- la Vierge noire et sa chapelle qui a résisté à l'effondrement du mont Granier, où Kuan-Li avait entretenu un culte à sa personne,
- l'exposition du Saint-Suaire dans la Sainte Chapelle au XVI[e] siècle (la seule mention de cette relique dont la légende veut qu'elle soit une carte vers la Jérusalem Céleste devrait exciter la curiosité du PJ Ra-Gorathiel – Lisez si besoin au joueur le contenu de l'encart "Jérusalem Céleste" situé en début de scénario),
- des articles dans la presse locale sur les feux de poubelles à répétition dans le quartier de la porte de Celse Morin,
- et enfin la vie et l'œuvre du célèbre général de Boigne, à qui la ville moderne doit presque tout.

Conseils au Meneur

Les faits divers apparemment anodins, les rumeurs, les légendes sont autant d'accroches de scénario que les joueurs aguerris s'empresseront de saisir. Il sera peut-être nécessaire de rappeler aux joueurs débutants que la quête de sapience est LE leitmotiv des Nephilim et que la compréhension de la réalité magique du monde est ce qui conduira l'Immortel à l'Agartha.

Fil rouge

Si les PJ ont échappé aux Templiers et si les légendes et rumeurs connues par leurs Simulacres ne suffisent pas, vous pouvez faire intervenir Azérius. Celui-ci les aura remarqués tandis qu'il chinait tranquillement. Il rassurera les PJ quant aux intentions des Templiers (*"Ils sont comment dire… fréquentables !"*). Il les mettra au parfum sur l'entente cordiale qui règne en ville puis prendra vite congés (*"Nous aurons je pense l'occasion de nous recroiser. Vous n'avez rien à craindre tant qu'Alexia de Castan sera aux commandes, alors profitez des charmes que Chambéry a à offrir"*).

L'héritage du Général de Boigne

Au fur et à mesure des déambulations des PJ dans Chambéry, vous pouvez glisser des indices qui démontrent l'influence fortement bénéfique des largesses financières d'Abélorn – incarné dans le général de Boigne – qui a tout dépensé pour améliorer sa ville. Montrez aux PJ à quel point le souvenir de de Boigne est positif (contrairement au portrait que pourront en faire Azérius et Alexia), signalez les nombreuses plaques commémoratives (église métropolitaine, Hôtel-Dieu, caserne des pompiers...) et statues (dont celle au sommet de la fontaine des éléphants) qui rappellent les bienfaits de ce généreux citoyen.

Ces informations sont vite obtenues par une brève recherche sur l'histoire de Chambéry, comme la célèbre encyclopédie collaborative en ligne qui liste tous les actes de bienfaisance du général.

PNJ et Factions

Alexia de Castan

Ce n'est pas la Templière archétypale. Les PJ ne sont pas nécessairement ses adversaires, ils peuvent même être des alliés de circonstance. Depuis la fin du règne d'Abélorn, Chambéry a été une ville où les relations entre les Arcanes Majeurs et Mineurs ont été presque amicales. Alexia de Castan ne souhaite pas mettre fin à cet état de grâce et est prête à faire ce qu'il faut pour que le statu quo soit rétabli. Le plus difficile pour elle va être de convaincre les PJ qu'elle n'est pas un adversaire acharné, ce qui peut être compliqué si les PJ sont animés d'une haine tenace pour le Bâton.

À la ville, elle est gérante d'un cabinet d'architecte très occupé par la réfection de l'hôpital de Chambéry.

Alexia de Castan n'est pas appréciée des autres commanderies de la région : le fait qu'elle respecte le pacte de non-agression instauré par Azérius lui vaut une réputation de conciliatrice molle. Pourtant, elle sait bien plus de choses sur les Nephilim que le Templier moyen : en côtoyant l'ennemi, elle a fini par développer une connaissance fine des immortels. Elle obtient de meilleurs résultats que si elle régissait son territoire de manière purement martiale.

Cependant, elle se rend aussi compte que son interlocuteur principal (Azérius), n'est pas transparent : en lui désignant les Nephilim qui posent un risque pour la région ou en lui glissant des renseignements pour mettre à mal les plans de tel Arcane Majeur, Azérius semble se servir du Temple pour faire le sale boulot. Elle commence à se demander si le portrait d'Abélorn est aussi noir que ce qui en est dit. Elle n'était bien évidemment pas présente à l'époque, aussi elle doit faire confiance au jugement de son ancêtre (Damien de Castan) et aux affirmations d'Azérius.

Il faut rapidement faire intervenir Alexia de Castan pour intriguer les PJ et les intéresser à la situation locale (car sinon, ils n'ont aucune bonne raison de rester à Chambéry, avouons-le). Dès qu'elle identifie un Nephilim dans la foule, elle tente immédiatement de calmer le jeu



pour tendre la main au PJ : elle n'est pas là pour se battre. Fidèle à l'esprit de collaboration qui anime les intervenants occultes de la ville, elle est prête à jouer cartes sur table. Elle ne s'intéresse qu'à un seul Nephilim fuyard, Abélorn, qui a régné sur la ville d'une manière autoritaire au XIX^e^ siècle. C'est un personnage dangereux qui a anéanti un autre Nephilim. Et c'est après sa remise en stase qu'une sorte d'entente cordiale s'est développée. Si les PJ sont sceptiques, elle les invite à rencontrer l'un de leur semblable, Azérius, qu'ils trouveront facilement aux Charmettes, la villa de Jean-Jacques Rousseau. Il confirmera ses dires et leur montrera que les coutumes locales sont vraiment atypiques.

Des PJ sagaces pourraient lui demander comment leurs stases se sont retrouvées ici. Gênée, elle répondra que son obédience, des conservateurs de reliques, venait juste de recevoir les objets quand ils ont été volés par un traître et ses complices avec la stase d'Abélorn. Leurs stases n'avaient pas encore été étudiées et identifiées comme telles. Elle coupera la discussion en les assurant qu'ils sont en liberté conditionnelle : tant qu'ils ne feront pas de grabuge en ville, ils n'auront rien à craindre d'elle.

Et s'ils creusent en s'interrogeant sur la façon dont les stases se sont retrouvées ici au milieu d'un Plexus, agacée elle avouera que sa confrérie a eu un grave problème de sécurité (doux euphémisme), là les PJ devraient sentir que c'est le moment de prendre congés.

Si la première rencontre des PJ avec Alexia se passe lors de la Braderie, la Templière n'a pas encore appris que son fils Olivier est devenu le Simulacre d'Abélorn. Elle aura une attitude cordiale, mais froide. Une fois qu'Alexia aura pris connaissance de ce fait, après la tentative d'effraction à l'abbaye, le masque de la Templière s'effritera pour laisser place à celui de la mère angoissée. Elle ne peut montrer cette faiblesse à ses subalternes et encore moins à Azérius, les PJ deviendront alors son seul recours. Elle sera prête à marchander leur assistance et leur liberté définitive si les PJ capturent en douceur Abélorn.

Azérius / La Vierge noire

Azérius était un **adopté** de l'**Arcane Majeur** du **Pape** quand il a débarqué au XI^e^ siècle à Myans – un village situé à une dizaine de kilomètres de Chambéry – en ayant pour **Simulacre** une femme africaine. Les croyants de la région lui construisirent rapidement une chapelle ainsi qu'une statue et l'endroit devint par la suite un lieu de pèlerinage et d'adoration. En 1248, le mont Granier s'effondra, provoquant la chute de 500 millions de m^3 de roches sur plusieurs villages. Plus de 5 000 personnes décédèrent durant cette catastrophe, mais l'écoulement épargna miraculeusement la chapelle.

Le Pape et l'Amoureux

Le **Pape** est l'Arcane V. Les Nephilim de cet Arcane se voient comme des dieux et les humains comme des créatures inférieures. Par conséquent, les **adoptés** de cet Arcane Majeur sont à la tête d'un culte aimant à recevoir prières et sacrifices.

L'**Amoureux** est l'Arcane VI. Cet Arcane Majeur regroupe des Nephilim qui se plaisent à vivre et revivre des périodes du passé. Ils s'habillent, parlent, vivent comme à cette époque, prônant la nostalgie comme une voie d'illumination.

Cela fait longtemps qu'Azérius – qui se faisait appeler la Vierge noire – a tourné le dos aux adorations et aux offrandes des pèlerins. Aujourd'hui, il est plus proche de l'Arcane de l'Amoureux, et organise régulièrement des reconstitutions historiques aux Charmettes (la maison où Jean-Jacques Rousseau vécut auprès de Mme de Warens) au cours desquelles il exulte en récitant par cœur des passages entiers des *Confessions et des Rêveries d'un promeneur solitaire*.

Sa passion pour cette époque Rousseau a pris un nouveau tournant dans sa vie profane, car sa marotte du moment est de faire financer un film historique qui raconterait la liaison amoureuse entre le philosophe et sa protectrice. Il a débuté le tournage en misant toutes les économies de son Simulacre, Alexis Lemartin, et cherche une solution financière pour terminer son projet.

Lors de leur visite, les PJ tomberont donc en plein tournage, tournage pour le moins peu conventionnel. Les acteurs n'ont pas de script à suivre, c'est Azérius qui leur dit quoi dire et quoi faire au cours de la scène, comme s'il avait été autrefois le témoin de cette histoire d'amour. Azérius donne l'impression d'être en transe à chaque prise de vue, et badauds et curieux seront bien mal avisés de le déranger dans son élan créateur.

Dès qu'il capte la nature magique de ses visiteurs, ce qui arrive rapidement, il les entraîne à l'écart de son équipe de tournage pour s'entretenir avec eux. Les PJ peuvent alors voir ses yeux se révulser un bref instant, ils comprennent immédiatement qu'il vient d'activer sa **vision-Ka**. Si à leur tour, les PJ scrutent le Pentacle de leur hôte, ils y verront clairement le stellaire de l'Arcane du Pape : motif magique composé d'entrelacs de filaments de Ka-éléments, glissé entre deux branches du pentacle.

Conseils au Meneur : la vision-Ka

Pour un observateur extérieur, le Simulacre entre en transe, les yeux révulsés. De plus, rester au-delà d'une heure en vision-Ka inflige des blessures au Simulacre, mais malgré cela, son utilisation doit devenir un réflexe pour les joueurs.

La magie du monde et toutes ses manifestations, champs magiques, pentacles, stases, enchantements d'objet, sont invisibles à l'œil nu. Pour les observer, le Nephilim doit utiliser la vision-Ka, il n'y a pas de test à faire, il verra clairement alors, dans la limite de son champ de vision, les éléments dont le degré est inférieur ou égal à son Ka-dominant. Les manifestations de degré supérieur vont du flou à l'invisibilité.

La vision-Ka permet également à un immortel d'observer les Pentacles de ses frères. Elle permet ainsi de détecter l'agencement cardinal – l'ordre d'importance des différents Ka-éléments –, le **stellaire** d'appartenance aux Arcanes Majeurs ou les blessures selon leurs gravités.

Cas 1 : Les PJ sont envoyés par Alexia

Il est effectivement fier de la bonne entente tissée entre les Nephilim et les Templiers dans Chambéry depuis la chute d'Abélorn et se félicite de toute la violence qu'un tel accord a pu éviter avec le temps. *"Abélorn ? [un blanc] Un Immortel vaniteux qui a "régné" sur la ville comme il le disait sans prendre en compte les conséquences de ses caprices, il a même dispersé le Pentacle de l'un des nôtres. Il était incarné dans le Général de Boigne, c'est sûr qu'il a réussi à passer à la postérité".*

"Qu'est-il devenu ? En stase sous la bonne garde de Madame de Castan et de ses hommes. S'échapper ? Aucune chance, l'Abbaye de Hautecombe a une particularité élémentaire, aucun champ magique n'y pénètre."

"Comment ça il s'est échappé ? De Castan va s'en occuper et c'est un service qu'on lui rend, l'Arcane de la Justice serait bien moins clémente."

Les réponses restent toutes très générales et il finit par les inviter à profiter de la ville (moyen poli pour les mettre dehors), *"J'ai un travail très important".*



Caractéristiques d'Azérius

Feu 5, Terre 3, Air 6, Eau 5, Lune 4

Vécus
- Décepteur, 3
- Mage bactrien, 4
- Vierge noire, 7
- Écrivain maudit, 6
- Prof, 4
- Cinéaste amateur (simulacre actuel) 5, Ka-Soleil 2

Métamorphe : Sylphe 4

Sciences occultes
Magie : Voie de la spirale d'élévation
- Basse Magie 9
- Haute Magie 5

Arcane V 3
Arcane VI 2

Quêtes ésotériques
- Hyperborée 2
- Sentier d'or 2

Savoirs ésotériques
- Akasha 1
- Arcane Majeurs 2
- Champs magiques 2
- Hist. invisible 4
- Kaïm 2
- Mystères 1
- Nephilim 3
- Orichalque 2
- Templiers 5

Azérius connaît tous les sorts des pré-tirés plus les sorts de Haute Magie suivants :
- **Plaisir satyrique** (Terre, 2) : Provoque un plaisir intense chez la personne touchée par le Nephilim (*Livre 0 p.187*)
- **Panglossie** (Air, 3) : Permet de comprendre toute langue écrite (*Livre 0 p.189*)
- **Silence** (Eau, 3) : Le mage ne laisse plus aucune trace de sa présence (*Livre 0 p.190*)

Fil rouge

La prochaine étape conseillée est la visite à la Sainte Chapelle. Quand Azérius invite les PJ à profiter de la ville, il leur glisse que le Saint-Suaire a été conservé au château durant le XVI[ème] siècle. Il précisera que d'après la légende le suaire serait un puissant artefact de Kabbale, mais il n'en sait pas plus. *"Un très bon ami à moi aurait pu vous en apprendre beaucoup mais il n'est plus là."* Il formule ensuite son congédiement plus fermement.

Cas 2 : Les PJ suivent la piste de la "Vierge noire sait ouvrir la porte" (voir Les lieux - La Sainte-Chapelle)

Les PJ peuvent faire le lien entre la Vierge noire et Azérius de deux manières :

- le symbole de l'Arcane du Pape est encore gravé au cœur de son Pentacle.
- Azérius est intrinsèquement nostalgique et ne peut s'empêcher de retourner régulièrement à Myans pour se remémorer le bon vieux temps.

S'il est confronté à son passé en tant que Vierge noire, il reconnaît qu'il est effectivement à l'origine de ce culte local mais explique humblement qu'avec le temps, il a compris que ce n'était pas une voie qui lui convenait.

Si les PJ lui parlent de la porte de Celse Morin, il reconnaît que ça ressemble beaucoup à un accès vers un **Akasha**, mais avoue ne pas savoir comment l'ouvrir, ni ce qu'il y a derrière. Si les PJ insistent, il mentionne que des documents utiles doivent sûrement se trouver à l'Abbaye de Hautecombe, le coffre-fort des Templiers, mais il déconseille aux PJ de se risquer dans un casse. *"Enfin, moi j'ai promis de ne rien tenter au titre de notre bonne entente, vous non, je suppose… mais je ne veux rien savoir"*.

Son objectif est bien évidemment de tenter les PJ pour mieux les dénoncer ensuite à Alexia, espérant ainsi se débarrasser de ces fouineurs.

Et s'il est interrogé sur la **Narcose** de la rue Basse du château, il hésite, son regard se fait fuyant. *"C'était mon ami, c'est lui la victime de cet infâme Abélorn"*. Sa voix s'éraille, ce n'est pas feint, *"Je dois retourner travailler, c'est à Hautecombe que vous trouverez toutes vos réponses"*.

Les Traboulards et les Mestrallet

Le nom de leur secte vient de leur habitude de traîner dans les traboules du centre historique de Chambéry. Ils tiennent des réunions nocturnes dans une cour intérieure au pied de la porte de Celse Morin, où, d'après les traditions de la secte, le Maître, une fois réincarné, saura ouvrir une porte pour les mener vers un ailleurs paradisiaque.

Depuis la remise en stase d'Abélorn en 1830, c'est la 7[e] génération de Traboulards qui tente de respecter le serment fait autrefois au Nephilim. Avec le temps, ils ne sont plus très nombreux et appartiennent tous à la même famille : les Mestrallet. Les parents, Bruno et Céline, sont huissiers de justice. C'est en saisissant des biens liés aux Templiers que les Mestrallet ont été mis sur la piste de Hautecombe. Corinne, leur fille aînée, travaille comme journaliste au *Dauphiné libéré*. Didier, leur fils étudiant en commerce international, a approché Olivier de Castan pour voler la stase d'Abélorn, mais ils tombèrent rapidement amoureux.

C'est chez les Mestrallet (dans une demeure ancestrale de la rue Juiverie) qu'Abélorn se réfugie le temps de retrouver ses esprits et d'évaluer ses options. Cependant, la famille Mestrallet se fatiguera vite de leur encombrant messie et Didier pourrait finalement retourner sa veste espérant libérer son amant.

Abélorn

Grâce aux Traboulards présents lors de son éveil, Abélorn échappe facilement aux Templiers. Il est déçu de constater que sa secte des Traboulards est désormais réduite à quatre membres, mais avec Olivier comme Simulacre, il a soudain accès à des connaissances templières. Olivier est loin d'être dans le secret des dieux, sa mère tenait à l'initier par étape, mais il a accès à des informations sensibles. Par exemple, il sait qu'un cénotaphe de l'abbaye cache des ouvrages saisis par les Templiers dans la région. Et ces livres anciens contiennent vraisemblablement des focus.

Abélorn espère que la formule permettant d'ouvrir la porte de Celse Morin est cachée dans ces textes, car il en est sûr, pour retrouver Garziel, l'Akasha est le premier endroit par où commencer. Aussi, pendant que les Templiers le recherchent à Chambéry, Abélorn veut tenter un coup de bluff en se précipitant à l'abbaye pour mettre la main sur ces artefacts. Pour cela, il utilise la voiture familiale des Mestrallet et demande à ses Traboulards de mener l'effraction avec lui.

Mais Olivier ne connaissant pas les détails qui ont conduit la stase d'Abélorn à l'enfermement dans l'abbaye, il ne sait donc pas que Garziel n'est plus et qu'il est de surcroît accusé de la forfaiture.

Caractéristiques d'Abélorn

Feu 5, Terre 6, Air 3, Eau 4, Lune 5

Vécus
- Héros, 5
- Dame marchande, 5
- Comte-général de Boigne, 7
- Commercial (simulacre actuel) 4, Ka-Soleil 4

Métamorphe : Satyre 4

Sciences occultes
Magie :
- Basse Magie 9

Kabbale : Meborack
- Malkut 7
- Yesod 7
- Tipheret 8

Quêtes ésotériques
- Sentier d'or 4

Savoirs ésotériques
- Akasha 2
- Champs magiques 2
- Hist. invisible 1
- Kaïm 2
- Nephilim 2
- Sciences occultes 2
- Templiers 3

Abélorn possède les sorts **Murmures aériens** (*Livre 0 p.184*) et **Duperie lunaire** (*Livre 0 p.185*) tatoués dans son Pentacle.
Il a également les invocations suivantes :
- **Les lumières des forêts de feu de Pharphar** (*Livre 0 p.202*),
- **Ceux qui rampent et qui grignotent** (*Livre 0 p.202*),
- **Ceux qui mâchent dans les profondeurs** (*Livre 0 p.203*),
- **Le grand livre des hydroglyphes, la mémoire écrite pour l'éternité** (*Livre 0 p.203*) et
- **La bête qui habite au fond du labyrinthe, le fils de Béhémoth** (*Livre 0 p.208*).

Malheureusement, sa tentative d'intrusion de Hautecombe échoue devant les défenses templières. Même si Olivier est le fils de la commandante, depuis le vol des stases, il a été placé sur la liste des personæ non gratæ. Il n'a donc plus accès à la chambre forte de l'abbaye. Et le risque d'une attaque frontale de la commanderie est trop grande pour un Nephilim tout juste réincarné, accompagné de quatre initiés d'une société secrète. Le Faërim décide alors de retourner en ville pour examiner la porte de Celse Morin et y découvre les éléments dispersés de Garziel.

Les PJ ne devraient rencontrer Abélorn qu'après son effraction ratée à Hautecombe et sa découverte du destin funeste de Garziel : soit en suivant la piste du minotaure (cf plus loin : La vengeance d'un Faërim), soit en se retrouvant devant la porte de Celse Morin. Fou de rage, il ne sera pas disposé à discuter et si les PJ lui envoient les accusations du meurtre de Garziel à la face, il clamera haut et fort que c'est Azérius qui a tué Garziel. Le mobile ? *"Par jalousie, il n'a jamais accepté d'avoir été éconduit"*. Il ne révèlera rien de sa relation avec Garziel, explicitement du moins, mais un test d'un Vécu en psychologie ou en empathie réussi, fera comprendre qu'il avait lui aussi des sentiments forts pour le Pyrim. Et si les PJ essaient de s'interposer, Abélorn les menacera du "pire".

Lieux

La Sainte-Chapelle

Située dans le château des ducs de Savoie (qui abrite désormais la préfecture), la Sainte-Chapelle est le lieu où le Suaire a été entreposé entre 1502 et 1578. Sa présence en ces murs a créée un phénomène étrange : des kerubim jaillissent fréquemment de la niche dans laquelle il était déposé. Ces créatures de Kabbale, invisibles des humains, se chamaillent constamment en s'accusant mutuellement d'être responsables de la catastrophe qui les accable. Ils pleurent la disparition du Suaire et volètent dans le quartier en se lamentant.

Un Nephilim peut communiquer avec eux en faisant preuve d'empathie. Les créatures, entre deux sanglots, ne se privent pas d'expliquer que leur Trésor leur a autrefois été dérobé et qu'il est désormais hors de portée, coincé derrière une maudite porte magique. Ils ne se font pas prier pour conduire les PJ jusqu'à l'endroit, la porte de Celse Morin. Et quand on leur demande comment ouvrir la porte de Celse Morin, ils répondent que la Vierge noire le sait, elle.

La chapelle de Myans

Aujourd'hui, 100 000 visiteurs annuels s'arrêtent dans l'église bâtie par les franciscains au XV^e^ siècle en remplacement de l'édifice qui avait été miraculeusement épargné lors de l'effondrement du mont Granier, mais qui était devenue trop exigu pour accueillir les hordes de pèlerins.

Même s'il a tourné le dos à la voie du Pape, Azérius continue toujours de fréquenter les lieux de temps à autre. Il se désole du consumérisme religieux des touristes qui s'arrêtent devant l'oratoire pour prendre une photo avant de filer aux toilettes et de repartir vite fait en direction de la prochaine étape de leur voyage. Les PJ peuvent donc l'y croiser.

L'abbaye de Hautecombe

Fondée en 1125 puis construite par des cisterciens, elle borde le lac du Bourget. Détruite en partie lors de la Révolution française, elle est par la suite rebâtie selon le mode baroque troubadour. Après la première guerre mondiale, elle est confiée aux bénédictins, qui la quittent dans les années 80 car les lieux sont devenus trop touristiques (l'abbaye accueille environ 300 000 visiteurs par an). Une communauté catholique composée de prêtres, de laïcs ayant fait vœu de célibat ainsi que de familles occupe les bâtiments et gère la manne touristique. Plusieurs membres de cette communauté sont des Templiers qui veillent à la sécurité de ce sanctuaire. Ils font des tours de garde réguliers et surveillent les lieux électroniquement. Ce ne sont pour autant pas des soldats surentraînés : la dernière fois que l'abbaye a été attaquée, c'est quand la Gestapo est venue arrêter des religieux polonais qui s'étaient réfugiés là.

En journée, il y a toujours un membre de la communauté qui se fait passer pour un touriste afin de surveiller les éventuels intrus. Le personnel qui s'occupe de la boutique de souvenirs à la sortie semble charmant et bienveillant, mais ils gardent un œil sur le système électronique de sécurité et sont prêts à intervenir en cas d'alerte.

Pour des Nephilim, les lieux sont étranges : aucun champ magique n'est capable de pénétrer les murs de l'abbaye. Aucune magie n'est donc utilisable à l'intérieur. L'endroit n'est pas désagréable pour autant : c'est comme passer du temps dans une pièce insonorisée. Le silence

Vision-Ka et Savoir ésotérique

La singularité des lieux est flagrante en vision-Ka dès le parking : les effluves colorés des champs magiques contournent l'église abbatiale et les bâtiments entourant le cloître, comme les eaux d'une rivière qui glissent autour du rocher se trouvant au milieu du lit. Aucune explication quant à l'origine de ce phénomène n'est identifiable.

Le PJ Ikalizan qui dispose du Savoir ésotérique - Champs magiques le plus élevé du groupe, sera circonspect quant à la possibilité d'utiliser la Magie dans cette zone (à juste titre, il y est impossible d'y lancer un sort, et les sorts à effets durables lancés sur des cibles cessent immédiatement quand la cible y pénètre). **Les créatures de Kabbale quant à elles ne devraient pas être gênées** (cette dernière phrase est importante à dire car elle devrait inciter les Kabbalistes à consulter leurs listes d'invocations).



Vol à l'Abbaye

Entrer dans l'abbaye en plein jour se fait sans difficulté moyennant l'achat d'un billet. Cependant comme tout lieu touristique, des caméras de sécurité parsèment les lieux (peut-être un peu trop par rapport à l'importance du lieu) et des agents de sécurité se relèvent 24h/24 derrière les moniteurs. Un Templier est systématiquement présent dans l'équipe et celui-ci est sensibilisé aux comportements "apparemment anodins".
Si les PJ ne se mettent pas dans un angle mort du système de vidéo surveillance avant de se lancer dans une opération occulte, comme la vision-Ka, ils seront rapidement et poliment reconduits vers la sortie par une équipe de gros bras *"On vous explique : on tolère votre présence en ville, mais ici, Non !"*.
La Magie étant inopérante dans l'église abbatiale et le cloître, seules les créatures de Kabbale pourront être utiles, et encore elles notifieront à leur invocateur leur mécontentement à devoir agir dans un tel endroit et qu'ils devront avoir une discussion sérieuse prochainement. Par contre, le poste de surveillance étant situé à l'extérieur de la zone non baignée par les champs magiques (aux PJ de faire les repérages nécessaires), la Magie pourra y être utilisée pour neutraliser ou duper les vigiles.

A noter : Les utilisations d'**approches** fonctionnent normalement car elles proviennent du Pentacle des Nephilim et sont éventuellement renforcées par la manifestation du métamorphe. Voir "Les Ka-éléments" dans la présentation de la feuille de personnage et "Résoudre une action simple" dans la présentation des règles.

élémentaire est reposant dans un premier temps, mais si le Nephilim commence à se concentrer sur cette inertie magique, une sourde angoisse l'envahira.

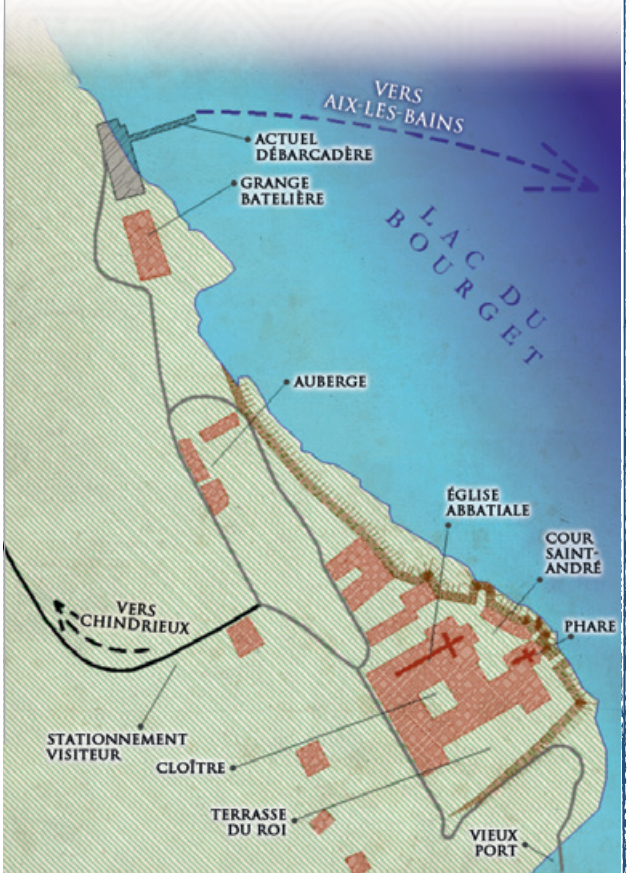
L'abbaye est utilisée à l'occasion par plusieurs branches templières comme une sorte d'entrepôt. Elle fonctionne un peu comme une mine servant à stocker des produits radioactifs : quand un objet est jugé trop sensible, il est amené à l'abbaye où il peut être manipulé en toute quiétude sans risquer de déclencher un effet magique involontaire. C'est ainsi que les stases des PJ ont atterri ici : elles devaient être étudiées et cataloguées dans cet environnement contrôlé. Dans une des nombreuses tombes ornées d'un gisant et de pleureuses, se trouvent des documents ésotériques ainsi qu'un athanor, maintenus hors de portée des champs magiques par principe de sécurité. C'est parmi ces documents que les PJ découvriront le journal intime de Garziel qui permet de comprendre :

- l'attachement qu'il éprouvait pour Abélorn ;
- l'insistance d'Azérius, qui n'acceptait pas d'être éconduit ;
- la manière dont il faut activer la porte de Celse Morin.

La Narcose de Garziel

Garziel a disparu de l'échiquier ésotérique local car il est tombé en **Narcose**. Suite à l'attaque d'Azérius par jalousie maladive envers Abélorn, le **Pentacle** du Pyrim s'est dispersé dans la rue Basse du Château, la plus vieille rue de Chambéry. Ce qui reste de son essence magique résiste à la disparition finale en s'accrochant à la dernière passerelle couverte du quartier historique.

Les premiers indices pouvant amener les PJ à s'intéresser à ces lieux sont les interventions régulières des pompiers quand les poubelles du quartier prennent spontanément feu. Des articles dans le *Dauphiné libéré* (signés



par Corinne Mestrallet d'ailleurs) font état de nombreux départs de feu incompréhensibles. Un autre journal parle plutôt de vandalisme à répétition et accuse les bouc-émissaires habituels (jeunes, immigrés…).

Vision-Ka d'une Narcose

Pentacle ancré à un lieu et subissant une lente déliquescence, la Narcose est une mort lente. Les Ka-éléments du Pentacle de la victime s'éloignent inéluctablement les uns des autres, tout en se dissolvant progressivement dans les champs magiques.
Ainsi, lors d'une inspection en vision-Ka de la passerelle couverte surplombant la rue Basse du château, les Nephilim pourront observer au sein des champs de Feu, une zone plus dense formant un noyau de Ka-Feu. En affinant leurs observations, ils pourront apercevoir des filaments ténus d'autres éléments. En les suivant, ils découvriront un très faible noyau de Ka-Terre en amont de la rue, et un encore plus faible noyau de Ka-Air en aval. Indubitablement, un Nephilim en Narcose se trouve en ces lieux, et il est là depuis longtemps.

Il ne reste vraiment pas grand-chose du Pentacle de Garziel, au point d'être une vraie question éthique pour les PJ : est-ce réellement charitable de rassembler cette énergie magique qui ne donnera vraisemblablement pas un Pentacle viable ? N'est-ce pas plutôt de la torture ? Mais surtout, comment provoquer la reformation d'un Nephilim narcosé ? C'est généralement la proximité d'un objet particulier ou d'une personne liée à la victime qui permet la cristallisation des énergies magiques dispersées. Mais sans son journal conservé à l'abbaye de Hautecombe, il est très peu probable que les PJ sachent qui est Garziel et encore moins ce qui a marqué son existence.

La porte de Celse Morin

Dans le vieux Chambéry, une porte moyenâgeuse, seul vestige d'une maison bâtie au XVI[ème] siècle ayant survécu aux bombardements de la dernière guerre, est un monument bien connu. Des formes géométriques (sphère et tétraèdre) habillent le chambranle et entourent un message gravé "Celsus Morineus me posuit". Dès qu'on la regarde en vision-Ka, il est évident que la porte est un accès vers un **Akasha**. Les Traboulards, qui tenaient par le passé leurs réunions dans la cour attenante, ne connaissent aucun moyen d'ouvrir cette porte magique, bien que leur tradition orale relate l'existence de ce passage. Le rituel permettant d'ouvrir le passage est décrit dans le journal du Pyrim Kabbaliste Garziel conservé par les Templiers à l'abbaye de Hautecombe.

Vision-Ka et porte d'Akasha

Il n'y a pas de constance quant à l'aspect d'une porte d'Akasha observée en vision-Ka, surtout si elle est fermée. En général, elles sont totalement invisibles, éventuellement trahies par des résidus de champs élémentaires agrippés autour de l'encadrure. C'est le cas de la porte de Celse Morin.

Quelques recherches permettent de trouver que Celse Morin est le nom d'un particulier qui louait sa maison au Sénat de Savoie au XVI[ème] siècle. Cet homme est lié à la porte car il en était tout simplement le propriétaire. Mais Celse Morin était surtout le Simulacre de Garziel, qui a subtilisé le Saint-Suaire et l'a caché dans l'Akasha.



L'Akasha du Voyage des six moines

Le véritable Saint-Suaire a été caché par Garziel dans l'Akasha du Voyage des six moines. Le rituel pour ouvrir la porte, tel que décrit dans le journal du Pyrim, consiste à réciter la formule indiquée "Celsus Morineus me posuit", à cinq reprises en touchant à chaque fois dans cet ordre précis : l'hémisphère de droite, l'hémisphère de gauche, le creux de gauche, le creux de droite et finir par l'hémisphère central. Toute erreur oblige à reprendre la récitation de la phrase latine depuis le début.

Cet Akasha est une bulle temporelle qui imite l'année 1502, quand le (faux) Saint Suaire a été transféré de Chambéry à Turin sous l'autorité de Philibert II de Savoie. Le transfert, appelé translation, prend la forme d'une longue procession avançant lentement à travers les Alpes. Le (vrai) Suaire de Turin – alors en compétition avec celui de Compiègne, celui de Besançon, celui de Cadouin… – est protégé par un reliquaire d'argent et porté par six moines qui se relaient tandis que l'un d'entre eux ouvre le chemin en lisant la bible à haute voix. Un impressionnant détachement d'une douzaine de chevaliers assure la sécurité du convoi.

Les Chevaliers

Menace 5
Dommages - épée 2 / charge avec lance 4
Protection - armure de plates 4

Règles spécifiques aux Akasha

Les blessures reçues dans un Akasha sont systématiquement des blessures magiques (rappelez ce point aux PJ qui ont au moins un degré en Savoir ésotérique - Akasha).
Les objets amenés dans l'Akasha qui ne sont pas en adéquation avec son esprit se transformeront. Les armes à feu deviendront des armes médiévales.

La procession s'arrête chaque soir dans un village, ce qui provoque la ferveur des habitants qui veulent tous toucher le reliquaire pour être bénis. Des ponts en bois sont construits exprès pour faciliter le passage du Suaire. Comme pour de nombreux Akasha, le Voyage des six moines n'est pas une réplique parfaite de notre réalité mais une version fantasmée de l'année 1502. Les paysans y sont plus sales et plus ignares. Les chevaliers plus vaillants. Le voyage n'a pas vocation à se terminer, c'est une procession sans fin, une allégorie de la quête de l'Agartha. N'hésitez donc pas à broder sans vous soucier du réalisme historique :

- la procession croise le chemin d'un autre cortège religieux (un autre suaire "authentique", un reliquaire contenant le crâne de Jésus quand il avait 5 ans, un cinquième évangile…), ce qui crée des tensions ;
- des païens attaquent le cortège pour détruire ce symbole et mettre à mal la chrétienté ;
- un meurtre rituel est commis chaque nuit dans le village où le cortège s'arrête, et à chaque fois la mise en scène est liée à la symbolique ésotérique ;
- le Suaire de la procession est un faux (un de plus), le vrai voyage plus discrètement ;
- différentes catastrophes (orage, éboulis, crue soudaine…) se mettent en travers de la route du cortège, ses membres commencent à croire que Dieu ne veut pas que le Suaire change de ville.

Si les PJ arrivent à manigancer pour atteindre le Suaire et qu'ils le déplient pour observer ses détails, une lumière éclatante rayonne et baigne ceux qui l'observent. Les Nephilim découvrent, cachée dans la fibre du linceul, une représentation symbolique des **Sephiroth** qui leur permet de mieux comprendre l'essence de la Kabbale. Au-delà de ce gain personnel de sapience, reste pour eux à déterminer ce qu'ils veulent faire du Suaire authentique : faut-il le laisser à l'abri dans l'Akasha ou bien partager cet artefact avec le reste des Nephilim ? Mais dans ce cas, ont-ils les épaules assez larges pour le protéger (en devenant d'une certaine manière les descendants spirituels de Garziel) ou bien doivent-ils le céder à un Arcane Majeur ? Mais lequel ? Est-il normal de priver l'Église et ses croyants du véritable Suaire ?

Le Suaire

L'étude du Saint-Suaire donne 5 points de Sapience en fin de scénario. Ces points serviront à l'amélioration des connaissances des Nephilim en Kabbale (Art occulte : Kabbale). Par ailleurs, un artefact de cette importance cache probablement d'autres mystères qui pourraient faire l'objet d'un autre scénario.

Evénements

Conseil aux meneurs

Les événements décrits dans ce chapitre ont pour but de relancer les PJ dans le scénario si ceux-ci ne progressent plus dans l'intrigue. C'est la difficulté des scénarios de type bac à sable, si les PJ sont attentistes, les événements se joueront sans les attendre.

Faërim à l'abbaye

Si les PJ visitent l'Abbaye de Hautecombe, ils peuvent rencontrer Olivier/Abélorn qui fait un discret repérage des lieux, entouré par les Traboulards. Le Faërim est un solitaire et ne cherche pas à interagir avec d'autres immortels. Son objectif premier est de retrouver Garziel.

En fonction de l'attitude et/ou de l'avancée des PJ, Abélorn pourra les mettre sur la piste de la chambre forte. Le Faërim cherchera alors à s'en faire des alliés.

Il ne faut pas oublier qu'Olivier est le voleur de stases, il est donc recherché par les Templiers. En cas de poursuite dans les couloirs de Hautecombe, Abélorn aura certainement besoin d'une bonne diversion.

Templiers à l'abbaye

Si les PJ ont mené une action visible ou peu discrète dans l'abbaye, les Templiers deviendront bien plus belliqueux envers les Nephilim et les rechercheront pour les interroger. Les proches des Simulacres recevront rapidement la visite d'inspecteurs de police. *"Non il ne m'a pas dit pourquoi il te cherchait, qu'as-tu fait, c'est une erreur hein ?"*

Manipulation d'un Eolim

Si Azérius se sent menacé par les PJ, il cherchera à s'en débarrasser et manipulera les Templiers pour parvenir à ses fins. Il les aidera à identifier les immortels sur les fichiers de surveillances vidéo de l'abbaye ou de la ville. Il a eu le temps de tisser de nombreux liens dans la région et il utilisera ses ressources pour consolider ses mensonges.

La vengeance d'un Faërim

En se rendant à la porte de Celse Morin, Abélorn découvre les restes du Pentacle de Garziel, et la douleur s'empare alors de son propre Pentacle. Il sait au travers des souvenirs d'Olivier qu'Azérius est en ville. S'il ne le soupçonne pas sur le moment, après plusieurs tentatives infructueuses pour le rencontrer, Abélorn se rend vite compte qu'Azérius l'évite sciemment et cela finit par nourrir ses doutes. Il fait donc appel à *La Bête qui habite au fond du labyrinthe, le fils de Béhémoth* (*Livre 0 p.208*) pour le débusquer. Cette créature, un minotaure de trois mètres de haut, ne fait pas dans la subtilité, mais n'agit que la nuit. Les PJ pourraient être amenés à le remarquer. D'autant qu'Abélorn lui a demandé de lui rapporter "l'Eolim". De là à ce qu'il confonde Azérius avec Zalfirm, l'Eolim du groupe il n'y a qu'un tout petit pas.

Si l'Eolim du groupe est capturé et ramené à Abélorn, celui-ci se rendra compte de la méprise. Il présentera ses excuses au malheureux houspillé (plus par forme que par sincérité), mais lui demandera de prendre vite congés. N'importe quel interlocuteur pourra noter de la rage et de la douleur contenues au prix de beaucoup d'efforts. Le minotaure devrait dissuader les PJ présents de continuer à le questionner.

Si les PJ déduisent que c'est Azérius qui est recherché, ils pourraient avoir envie de le prévenir, surtout s'ils pensent qu'Abélorn est le meurtrier de Garziel. Azérius sera pris de panique mais se justifiera : après tout il est celui qui a livré ce criminel aux Templiers, et son erreur est de ne pas l'avoir livré à la Justice. Il demandera aux PJ de l'aider à capturer le Faërim. Il proposera également de faire appel à Alexia et ses hommes.

Si Zalfirm, l'Eolim du groupe, a été pris pour cible par le minotaure, les Nephilim pourront être sollicités directement par Azérius pour l'aider face au "meurtrier qui veut se venger de son délateur." Il leur expliquera qu'Abélorn a dispersé Garziel par jalousie et qu'il a été obligé de le dénoncer aux Templiers de Chambéry. La vérité est bien différente...

La Bête qui habite au fond du labyrinthe, le fils de Béhémoth

Ka-Terre : Degré 14
Dommages 7
Santé : 3 cases de dommages à 1 degré supplémentaires
Seules les attaques magiques peuvent le blesser.

Doutes et désespoir

Les Mestrallet sont de toutes les embrouilles provoquées par Abélorn, mais ils se rendront vite compte que leur Maître n'est pas exactement celui qu'on leur avait

vendu. Il est peu intéressé par leur bien-être et il est très nombriliste : c'est SA ville, SON Simulacre, SES besoins, SES désirs… Même si ce n'est pas le fou sanguinaire décrit par Azérius, il reste un Nephilim qui pense que le monde tourne autour de lui. Le plus déçu sera Didier Mestrallet : il a tissé des liens sincères avec Olivier, il est donc déchiré par le fait que son ami/amant ait été choisi comme Simulacre. Il finira par chercher de l'aide auprès d'Alexia pour la conduire jusqu'au fugitif.

Apprendre que son fils est le Simulacre d'un immortel affectera énormément la Templière. Consciente que son obédience n'a pas les connaissances nécessaires pour libérer Olivier, sans hésiter elle ira quérir l'aide des PJ, leur prix sera le sien.

Conclusion

Qui croire, Azérius ? Abélorn ? Car il n'y a aucune preuve pour incriminer le coupable, c'est la parole de l'un contre celle de l'autre. Fuir avec le Saint-Suaire et laisser ce beau monde s'entretuer ? C'est aux PJ de décider ! Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise fin.

Un élément peut toutefois faire pencher la balance en faveur d'Abélorn. Celui-ci est prêt à faire le nécessaire pour libérer Olivier de Castan, promettant de rester en **Ombre** jusqu'à ce qu'il rende son dernier souffle, à deux conditions (tout de même). La première c'est qu'Azérius paie pour la mort de Garziel et la seconde est qu'Olivier n'embrasse pas de carrière templière (principalement par sécurité pour son pentacle mais peut-être aussi par empathie nostalgique : la romance entre Olivier et Didier a ému celui qui a perdu son grand amour). Il est prêt à passer un serment-Ka avec l'un des PJ. (Un serment-Ka est un contrat magique entre deux Nephilim. Si le serment vient à être brisé par l'un d'eux, l'autre Nephilim est prévenu immédiatement ; et celui qui l'a brisé perd un point de Ka.)

Perspectives

Les PJ ont plusieurs questions à trancher :

- que faire avec le Saint Suaire ?
- que faire avec Garziel ?
- faut-il maintenir la paix des braves avec les Templiers chambériens ?

Mais pour l'heure un événement plus pressant risque de les occuper. Le scénario "Crépuscule sans fin" publié dans le Livre III - Les Templiers, se passe aussi à Chambéry. La stase du PJ Ikalizan se vide régulièrement et ce Nephilim sera le protagoniste principal de cette nouvelle aventure. Vous devrez en sus prendre en compte les ajustements de background suivants :

- Philippe de Saint-Seine (l'antagoniste de "Crépuscule sans fin") est un subalterne d'Alexia de Castan et est chargé de gérer plus précisément les affaires templières sur Chambéry. Le fief d'Alexia intègre Chambéry et ses environs dont l'abbaye de Hautecombe.

- La commanderie d'Annecy tente de faire revenir Chambéry dans le droit chemin. De Saint-Seine a été retourné en lui promettant la place d'Alexia s'il parvenait à la discréditer.

- Le marché passé entre Alexia et les PJ pour sauver son fils a fragilisé encore plus la Templière car elle a fait passer un intérêt personnel devant la mission de l'obédience. Elle ne peut désormais rapporter à ses supérieurs l'insubordination de de Saint-Seine sans se trahir. Elle pourra tout de même aider les PJ discrètement en les renseignant sur les dispositifs de sécurité de l'hôtel de Montfaucon.

