

20 ANS APRÈS SA PREMIÈRE ÉDITION  
LE JEU DE RÔLE PHÉNOMÈNE  
EST DE RETOUR !



AVEC CE KIT DE DÉMARRAGE PRÊT-À-JOUER  
DÉCOUVREZ EN AVANT-PREMIÈRE  
LA NOUVELLE ÉDITION DE



- Résumé des règles •
- Une présentation de l'univers occulte contemporain •
  - 5 Nephilim pré-tirés •
- Un scénario complet : Les bergers d'Arcadie •
  - Une présentation de la nouvelle édition •

PRÊT·E POUR UNE NOUVELLE INCARNATION?

Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain est une co-édition de {

Nephilim © 2012 - 2013 the SimStim

Ce kit de démarrage a été réalisé par l'association

edge



# L'uniuers Nephilim

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

*Bible, Genèse, 6:4*

**N**ephilim 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'uniuers de Nephilim permettra aux joueurs et au Meneur de Jeu (MJ) de se familiariser avec les grands concepts du jeu.

"Les Bergers d'Arcadie" est un scénario d'initiation destiné à un groupe de cinq joueurs. Le MJ y trouvera des règles simplifiées et les joueurs pourront démarrer l'aventure grâce à cinq personnages pré-tirés.

«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 coeur 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 un événement magique, nous ne le savons toujours pas, un cataclysme aux conséquences incalculables survint. Une météorite, porteuse d'un champ magique jusque-là inconnu, l'Orichalque, destructeur de tous les autres sabattit sur notre empire solaire. Les hommes en profitèrent pour se révolter. Il forgèrent des armes en Orichalque et nous massacrèrent. Pour survivre et ne pas être à tout jamais dispersés dans les champs magiques, notre seul choix ne put être 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 sagesse 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, prétendument immortels, possédant des pouvoirs exceptionnels et détenteurs des savoirs initiatiques du monde. Mais 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 certainement bien d'autres. Et 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 des cinq Ka-éléments. L'un d'eux est prédominant et il nous caractérise, c'est notre affinité élémentaire. 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 le témoin ainsi 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, les Rose+Croix, les Mystères et les Synarques. 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. Nommées d'après les arcanes du Tarot de Marseille, elles 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.

## 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 géolés matérielles qui nous isolent du monde pendant des siècles, nous éloignant chaque fois un peu plus de l'Agartha. Elles ne sont toutefois pas qu'un frein : intimement liées à nous, elles peuvent être utilisées comme une extension de notre Pentacle pour qui sait faire. Nous pouvons nous en extraire quand certains de nos frères retrouvent notre stase ou quand une conjonction de champs magiques le permet. 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 *persona* humaine, d'autres la font disparaître, à toi de choisir.

Celle-ci 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 volatil ; 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 notre, 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.

## 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 deux 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.

*Les vingt-deux Arcanes Majeurs*

- I Le Bateleur
- II La Papesse
- III L'Impératrice
- IV L'Empereur
- V Le Pape
- VI L'Amoureux
- VII Le Chariot
- VIII La Justice
- IX L'Ermite
- X La Roue de Fortune
- XI La Force
- XII Le Pendu
- XIII La Renaissance (ancienne Arcane-Sans-Nom)
- XIV La Tempérance
- XV Le Diable
- XVI La Maison-Dieu
- XVII L'Étoile
- XVIII La Lune
- XIX Le Soleil
- XX Le Jugement
- XXI Le Monde
- O Le Mat

# L'univers Nephilim

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.

## 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 Kaim. 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. 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 par notre 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 le souvenir 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.

## 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 y aurait l'ouverture de portes dissimulées dans des quartiers spécifiques des grandes capitales européennes 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 écoutant un peu plus cette rumeur bruisante, nous pouvons apprendre qu'au cœur de certaines métropoles européennes, il y a ces portes cachées qu'ouvrent des clés uniques, nommées Pions par les Initiés. 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 et de Pions ? 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

# r é s u m é d e s r è g l e s

## RÉSOLURE UNE ACTION SIMPLE - RÈGLE DÉTAILLÉE DANS LE CODEX DE L'EAU



Pour résoudre une action simple, il faut effectuer 5 étapes

1

Déterminer la caractéristique, la compétence et l'aptitude appropriées

2

Le MJ détermine la difficulté de l'action et en déduit le Facteur de Réussite (FR) :

- Facile, FR = 3
- Normale, FR = 2
- Difficile, FR = 1

3

Modifier le FR :

- Si le personnage réalisant l'action possède la compétence, FR + 1
- Si, pour un Nephilim, la compétence est influencée par son Ka dominant, FR + 1
- Si le personnage possède l'aptitude, FR + 1
- Pour chaque groupe de deux personnages tiers aidant à réaliser l'action, FR + 1

4

Le Seuil de réussite s'obtient en consultant la table de Pythagore ou en multipliant la valeur de la caractéristique par le FR

Seuil = Caractéristique x Facteur de Réussite

5

Le joueur lance un d100 :

- Si le résultat est inférieur ou égal au seuil, l'action est une réussite.
- Si le résultat est supérieur au seuil, l'action est un échec.

A noter que si le FR est supérieur ou égal à 5, la réussite est automatique.

Un tour de jeu dure environ 6 secondes soit 2 actions pour chaque personnage

## TABLE DE PYTHAGORE

		VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CONSIDÉRÉE																								
ACTION	FR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	0	Échec automatique																								
Difficile	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Normale	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
Facile	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75
	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100
	5	Réussite automatique																								

# r é s u m é d e s r è g l e s

## 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 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. Leurs valeurs interviennent dans le calcul du seuil de réussite pour le lancement d'un sort. Plus elles sont élevées, meilleures sont les chances de réussite.

## Les Métamorphes

La nature magique d'un Nephilim transforme le simulacre qu'il incarne. Son Métamorphe est unique et souvent inspiré d'une créature légendaire ou mythologique. Chaque métamorphose est symboliquement proche de sa nature élémentaire.

Un Hydrim est un Nephilim de l'Eau, un Pyrim pour le Feu, un Faërim pour la Terre, un Eolim pour l'Air et un Onirim pour la Lune.

## Le simulacre

Le simulacre est le corps du Nephilim par lequel il interagit avec le monde matériel en faisant appel à ses caractéristiques, compétences et aptitudes.

Le changement de simulacre suite à la mort de celui-ci, implique un renouvellement de toutes ces valeurs. Dans le cadre de ce livret d'initiation, tous les Ka-éléments du Nephilim diminueront de 1 point avant que l'Immortel se réincarne dans un nouveau simulacre.

## Caractéristiques

Un simulacre, comme tout être vivant, se définit par cinq caractéristiques : Puissance, Agilité, Vigueur, Intellect et Présence. Elles sont sollicitées lors de la réalisation de n'importe quelle action non magique. Leurs valeurs chiffrées de 1 (très mauvais) à 25 (exceptionnel) interviennent dans le calcul du seuil de réussite d'une action.

Le simulacre est également caractérisé par un niveau de richesse noté de 1 (mendiant) à 25 (milliardaire) et un niveau de sociabilité de 1 (sociopathe) à 25 (famille et amis envahissants).

## La Ligne de vie

La Ligne de vie représente la réserve de vitalité d'un être vivant. Le nombre de cases est égal à la Vigueur du simulacre.

## Compétences et aptitudes

Un simulacre possède des compétences et aptitudes apprises généralement avant sa possession par un Nephilim.

Les compétences représentent le savoir-faire, les connaissances académiques et les techniques maîtrisées. Les aptitudes sont des spécialisations de ces compétences. Quand un personnage souhaite réaliser une action, posséder une compétence appropriée augmente ses chances de réussite, de même s'il possède en plus une aptitude appropriée.

Les compétences sont classées en cinq catégories, chacune influencée analogiquement par un élément :

- Le Feu influence la force physique et mentale, les capacités de combat et le leadership.
- L'Air aiguise l'esprit et rend le corps vif. Il optimise les capacités d'analyse et la précision des gestes.
- L'Eau est l'élément de l'adaptation à l'environnement mais aussi aux autres. Elle influence l'adresse et le sens de la répartie.
- La Lune améliore les talents de séduction, d'empathie mais aussi la tromperie et les capacités d'évasion.
- La Terre augmente la résistance psychique et physique, l'instinct de survie et de conservation tout comme les facultés de soigner et de protéger.

Un Nephilim obtient ainsi un bonus (Facteur de Réussite (FR) +1) quand il fait appel à une compétence influencée par le même élément que son Ka dominant. Sur la feuille des personnages pré-tirés, ces compétences sont marquées d'un astérisque.

## Traditions

Les traditions représentent les savoirs occultes (ésotérisme, Arcanes Majeurs et mineurs, Sciences occultes...). Elles mesurent le degré de connaissance absolu d'un personnage et sont notées sur une échelle de 4 valeurs : Profane, Apprenti, Compagnon et Maître, abrégées en P, A, C et M.

## LANCER UN SORT - RÈGLE DÉTAILLÉE DANS LE CODEX DE L'AIR



Les Nephilim pratiquent les Sciences occultes grâce à leurs Ka-éléments.

Ils peuvent :

- incanter un habitus de Magie en une action pour un sortilège du premier Cercle et une minute pour un sortilège du deuxième Cercle.
- invoquer une créature de Kabbale en un tour pour le premier cercle et une minute pour le deuxième Cercle. Lorsqu'elle se manifeste, le Kabbaliste doit consacrer une action supplémentaire à négocier ses services.
- utiliser une substance alchimique créée dans un laboratoire, en une action pour une formule du premier Cercle et deux actions pour le deuxième Cercle.

Pour lancer un sort, il faut :

1

Déterminer le cercle du sort et le Ka-élément à utiliser :

- Pour un sortilège de Magie ou une invocation de Kabbale, c'est le Ka-élément du Nephilim qui est utilisé.
- Pour une substance alchimique c'est le Ka-élément du laboratoire qui est utilisé.

2

Modifier la valeur de ce Ka-élément en fonction du Cercle du sort :

- Premier cercle, Ka +10
- Deuxième cercle, Ka +5

3

Déterminer le FR en fonction du niveau d'initiation du Nephilim dans le Cercle du sort :

- Apprenti, FR = 1
- Compagnon, FR = 2
- Maître, FR = 3

4

Le Seuil de réussite s'obtient en consultant la table de Pythagore ou en multipliant le Ka-élément modifié par le FR.

Seuil = Ka-élément (+ modificateur) x FR

5

Le joueur lance un d100 :

- Si le résultat est inférieur ou égal au seuil, l'action est une réussite.
- Si le résultat est supérieur au seuil, l'action est un échec.

A noter que si le FR est supérieur ou égal à 5, la réussite est automatique.

## RÉSOLURE D'UNE ACTION RÉSISTÉE -



RÈGLE DÉTAILLÉE DANS LE CODEX DE LA LUNE

Lorsqu'un adversaire s'oppose à la réalisation d'une action, il faut résoudre une action résistée.

Sa résolution est identique à celle d'une action simple sauf que la difficulté est fonction des compétences et aptitudes de l'adversaire :

- Facile (FR = 3), si l'adversaire ne possède ni compétence ni aptitude appropriée pour s'opposer à l'action ou s'il n'a pas conscience de l'entreprise de l'action
- Normale (FR=2), si l'adversaire possède une compétence OU une aptitude appropriée
- Difficile (FR=1), si l'adversaire possède une compétence ET une aptitude appropriées

# P r é - t i r é s

## Simulacre / Ingénieur en Aéronautique

Nom : Marc Bellevue

Age : 38 ans

Ka-Soleil : 6

Puissance : 13

Agilité : 15

Vigueur : 12

Intellect : 23

Présence : 12

Richesse : 15

Proches : 10

Administration (Enseignement et recherche) \*

Eloquence (Sujet scientifique)

Fouilles (Recherche documentaire)

Physique/Chimie (Aéronautique)

Usages (Monde de la science)

Ligne de vie


Les compétences notées avec \* sont influencées par le Ka dominant du Nephilim : FR +1

## Uléar - Éolim

Détaché, mystérieux et studieux



### Époques d'incarnations passées

Séjour en Hyperborée (-8000 à -5500)

Les Arthuriades (400 à 450)

Le temps des cathédrales (990 à 1270)

### Compétences, aptitudes

Architecture (château-fort)

Argumentation (démonstration) \*

Athlétisme (course)

Baratin (fausse excuse)

Corruption (milieu scientifique)

Discretion (déplacement silencieux)

Fusils (de précision) \*

Informatique (sécurité) \*

Physique/Chimie (chimie organique)

Pilotage (voiture)

Premiers/soins (plaies)

### Traditions

Basse Magie : M / Haute Magie : C /

Œuvre au Noir : C

Esotérisme : A

## Métamorphe Ange

Odeur de miel : 1

Peau emplumée : 1



### MAGIE

1er cercle : Basse Magie : Percevoir (Air)

• *Aucun bâtiment n'a de secret pour moi* : Perception de l'ensemble de la structure architecturale d'un bâtiment (repérage, chemin le plus court, passages secrets et caches).

• *Je lis dans vos pensées comme dans un livre* : Perception des pensées superficielles de la cible au moment où elle les formule. Le flux de conscience peut être très confus.

• *Je trouve toujours la bonne prise* : Perception du passage le plus facile et le plus sûr pour escalader une paroi (FR+1 au test d'Escalade).

2ème cercle : Haute Magie : Manipuler (Air)

• *Les sons servent mes desseins* : Atténuer, amplifier ou déplacer un son.

• *Votre intellect m'appartient* : Atténuer, amplifier ou déplacer l'intelligence d'un être conscient. (Intellect divisé ou multiplié par 2).

• *Votre sommeil est fragile et vulnérable* : Augmentation ou diminution du sommeil d'une cible (FR +1, insomnie, fatigue, vertiges, étourdissements, troubles de la concentration et de l'humeur).

### ALCHIMIE

1er cercle : L'Œuvre au Noir (Air)

• *Ammoniac acoustique* : Création d'une zone de silence autour de l'Alchimiste (10 m de rayon).

• *Gaz de la coction de l'œuf* : Destruction de l'atmosphère (15 m de rayon). Les cibles, à l'exclusion de l'Alchimiste, doivent réussir un test difficile de Vigueur / Endurance pour s'extirper de la zone d'effet sous peine d'asphyxie (Dégâts légers : 1 / tour).

• *Révélation de la Musique des Sphères* : La vapeur alchimique jouera d'un instrument qui exécutera tout type d'air.

## Simulacre / Agriculteur

Nom : Arthur Langevin

Age : 32 ans

Ka-Soleil : 4

Puissance : 19

Agilité : 14

Vigueur : 20

Intellect : 9

Présence : 9

Richesse : 14

Proches : 13

Les compétences notées avec \* sont influencées par le Ka dominant du Nephilim : FR +1

Artisanat/Savoir-Faire (Agriculture)

Botanique/Zoologie (culture céréalière) \*

Endurance (fatigue) \*

Négoce (produit de la ferme)

Pistage (animaux)

Ligne de vie


### KABBALÉ suite

• *Ceux qui rampent et qui grignotent* : Une demi-douzaine de lutins s'échappe du sceaux avec lenteur. Ils sont munis de griffes acérées et d'une grande mâchoire abritant plusieurs rangées de dents. Il s'attaque à n'importe quelle matière inanimée désignée par le Kabbaliste. (1 kg/tour).

• *Prince du sel de sagesse* : Drapé d'une toge blanche, une couronne de cristal orne sa tête. Il est capable de soigner toutes les blessures, de guérir les maladies, de régénérer les membres amputés ou de faire disparaître les marques ou les cicatrices.

## Talakis - Faërim

Instinctif, animal et séducteur



### Époques d'incarnations passées

Pax Romana (-600 à 410)

Le temps des cathédrales (990 à 1270)

Le Londres élisabéthain (1558 à 1603)

### Compétences, aptitudes

Armes contondantes (masse d'arme) \*

Combat à mains nues (Boxe anglaise)

Discretion (forêt)

Escalade (arbres) \*

Esquive (armes contondantes)

Fouille (forêt)

Fusils (de chasse)

Stratégie (forêt)

Séduction (homme mystérieux)

Survie (forêt) \*

Vigilance (forêt)

### Traditions

Œuvre au Noir : M / Œuvre au Blanc :

C / Sceaux : C

Arcane Mineur (Bâton) : A

## Métamorphe Faune

Peau poilue : 1

Odeur de Musc : 1



### ALCHIMIE

1er cercle : L'Œuvre au Noir (Terre)

• *Congélation de la G* : Brisé sur le sol, cet ambre libère un gaz qui transforme les lois de la pesanteur environnante (30 m2). Les personnes et les objets sont dix fois plus légers (transport facilité et bond gigantesque).

• *Cristallisation du prince enseveli* : La cristallisation génère un effondrement si elle est projetée au sol ou au plafond (3 m2). Les victimes de l'éboulement doivent réussir un test normal d'Agilité ou subir 7 points de dégâts sérieux.

• *Génération de l'humus de vigueur* : Cassé au-dessus d'une blessure, l'ambre laisse couler son jaune et referme toute plaie, soude les membres brisés, stoppe les hémorragies et les fièvres. L'ambre écarte ainsi tout danger, le temps de récupération du patient est alors divisé par deux.

2ème cercle : L'Œuvre au Blanc (Terre)

• *Congélation de la mécanique du vivant* : Projetée au sol (30 m de diamètre), l'ambre fait perdre le sens de l'équilibre. Les victimes se déplacent comme des pantins désarticulés, incapables de coordonner leurs mouvements. (FR -2 à tous les tests). L'Alchimiste est immunisé.

• *Fermentation des faveurs de cupidon* : L'ambre permet de générer un sentiment d'amour chimique entre deux personnes pendant 1 saison.

• *Coagulation des sympathies animales* : Cette formule doit être employée dans un milieu naturel. Une fois brisé, ce métal lance un appel aux animaux. En quelques minutes, un animal vient en aide à l'Alchimiste (guide, pistage, repérage d'une source) pour quelques heures.

### KABBALÉ

1er cercle : Les Sceaux (Terre)

• *Ceux qui frappent les scorpions* : Du sceau d'invocation sort une créature humanoïde bleuâtre et trapue aux yeux félins et au bec recourbé. Elle porte un magnifique bâton ouvragé terminé par un crochet d'où suinte un liquide noir (Compétence : armes contondantes (bâton) et dégâts légers magiques : 10). Cette arme disparaîtra avec la créature. Si elle touche sa cible, le liquide noir se comporte comme du venin. La victime doit alors effectuer un test normal de Vigueur / Endurance. En cas d'échec, elle meurt en trois tours avec tous les symptômes d'un empoisonnement par piqûre de scorpion.







# LES BERGERS D'ARCADIE



**C**e scénario d'initiation est destiné à un groupe de cinq joueurs débutants. Ils vont incarner cinq Nephilim appartenant à une fraternité fondée au XIIe siècle. Celle-ci accueillait en son sein un sixième membre – Amarthal le Faërim – qui disparut pendant les croisades albigeoises. Depuis cet événement tragique, ses cinq Frères – les personnages joueurs (PJ) – le recherchent activement. C'est à l'occasion de ce scénario que les PJ vont avoir une chance de retrouver Amarthal, après 800 ans d'attente.

Note : Les termes en orange sont expliqués dans les encarts marqués par ce signe . Les termes en gras sont expliqués dans la présentation de l'univers qui précède.

## LES TEMPLIERS

Ennemis jurés des Nephilim, les Templiers pourchassent les Immortels dans leur conquête du pouvoir afin de gouverner le monde.

Membres du Temple de la Vie, désigné aussi sous le nom d'Arcane mineur du Bâton, leur niveau d'initiation dans l'Ordre du Temple est caractérisé par les titres de Manteau Noir, Manteau Blanc ou Manteau Rouge. Leurs méthodes de lutte contre les Nephilim sont généralement des plus violentes et vindicatives.

## PROLOGUE

### AMARTHAL ET LES BERGERS D'ARCADIE

Le souvenir des cathares résonne dans le temps à travers les procès et les témoignages de ceux qui les ont tant persécutés. Leurs protecteurs **Immortels** subirent parfois un sort bien pire que la mort, endurant la farouche vindicte des **Templiers**, cruellement blessés dans leur être par les armes faites d'**Orichalque**, le métal honni. Pendant cette période troublée, de nombreux trésors et secrets furent perdus dans les terres du Languedoc, si bien que les légendes éveillent encore aujourd'hui des vocations de chercheurs d'or et de mystères parmi les esprits crédules de la population.

Le trésor des cathares est pour la majorité des Immortels une affabulation, un mensonge sans fondement qui, pourtant, recèle une part de vérité. Jusqu'au Moyen Âge, plusieurs fraternités utilisèrent temples, cimetières et cryptes du midi de la France pour dissimuler leurs **Stases** et leurs précieuses possessions, à l'image d'Amarthal, un Nephilim de la Terre. Incarné dans Pierre de Montlaur, vicomte de Coustaussa, ce Nephilim a découvert dans les collines du Languedoc, durant l'année 1204, un bâton taillé dans un bois rare et gravé de symboles ésotériques écrits en **énochéen**. Ses recherches le menèrent, des années plus tard, à penser qu'il s'agissait d'une clef permettant d'ouvrir les portes de la cité mythique d'**Arcadia**.

Malheureusement, ses prospections furent brutalement interrompues en 1210 par l'attaque foudroyante du château de Coustaussa par les Templiers.

 **L'ÉNOCHÉEN**  
Langue originelle des Nephilim, l'énochéen se compose de vibrations dans les Champs magiques. Mais le larynx humain a du mal à reproduire toutes ses subtilités, c'est pourquoi seul le bas-énochéen est parlé de nos jours.

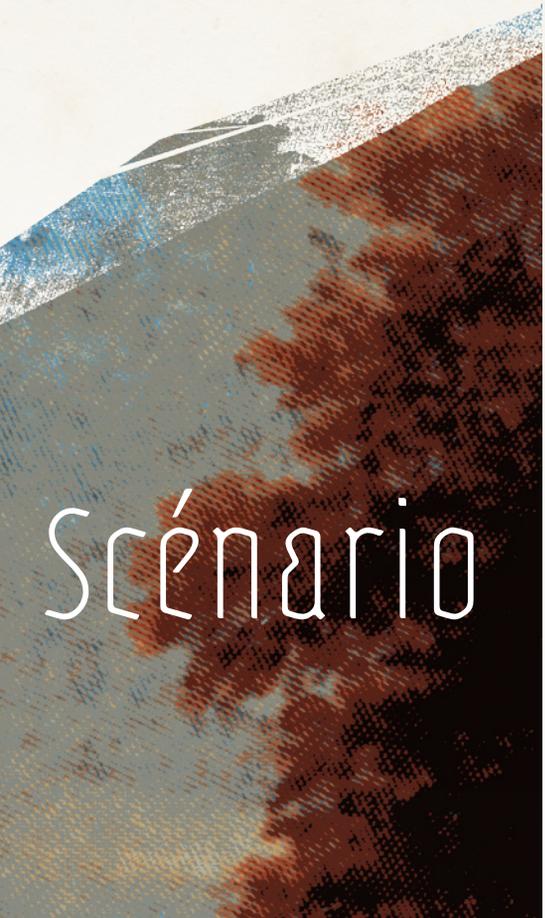
Cette attaque fut ordonnée par le terrible Simon de Montfort et menée par Raymond-Roger de Foix. Le simulacre d'Amarthal perdit la vie et l'Immortel réintégra sa stase, un calice en argent, cachée avec le bâton dans une crypte protégée par un Sortilège de Magie, non loin du château de Coustaussa. Les PJ participèrent également à cette bataille et assistèrent à la mort du simulacre de leur Frère. C'est depuis cette époque qu'ils ont perdu sa trace et le recherchent activement.

Quelques mois plus tard, Amarthal s'incarna dans un berger et tenta, trop vite, d'ouvrir la porte d'Arcadia. Ses blessures magiques lui firent échouer son rituel, si bien qu'il sombra en **Narcose** sur le seuil d'Arcadia, piégé entre deux mondes. La solitude d'Amarthal dura quelques siècles,

## LES FOCUS

Les Focus sont des supports magiques où sont inscrits un ou plusieurs sorts. Ils permettent aux Nephilim d'apprendre de nouveaux sorts et de les graver dans leur Pentacle. Ils sont détectables par la vision-Ka (voir plus loin) mais chaque sens peut servir à véhiculer leur message.

Scénario





jusqu'à ce qu'il fut capable de faire vibrer les **Champs magiques** alentours afin d'y lancer un message à l'attention de ses Frères. C'est le peintre italien Le Guerchin qui, en 1618, perçut en vision les paroles de l'Immortel et les transcrivit en peinture. Mais le message était incomplet et son œuvre ne put transmettre l'appel de la Narcose. Le Nephilim dut attendre dix ans qu'un autre peintre, Nicolas Poussin, parcourt les collines autour de la cité romaine de Rhedae,

## LA NARCOSE



La Narcose est un état proche de la dispersion dans lequel plongent les Nephilim trop longtemps désincarnés. Leur Pentacle se dissout progressivement dans les Champs magiques et leur élément dominant influence la nature environnante. La Narcose produit une sensation de bien-être au Nephilim qui ne sent pas ses éléments lui échapper.

à la recherche d'inspiration et de plantes colorées pour composer ses pigments. La sensibilité de Nicolas Poussin lui permit de ressentir la présence d'Amarthal, l'influence du Faërim se manifestant sur ses esquisses. Poussin se mit au travail de 1628 à 1640 et composa le triptyque des Bergers d'Arcadie. Il utilisa des pigments chargés en Ka-terre provenant de la zone d'effet de la Narcose. Ces toiles contenaient enfin le message complet qu'Amarthal souhaitait transmettre à ses Frères. Après avoir achevé son œuvre, l'artiste comprit que ses tableaux évoquaient l'existence d'un fabuleux trésor et entreprit de le trouver. Alors qu'il était sur le point de le découvrir, Amarthal monopolisa toutes ses forces pour obliger le peintre à renoncer à son entreprise. Épuisé et apeuré par les cauchemars chthoniens qu'il faisait toutes les nuits, Nicolas Poussin abandonna sa quête et remonta sur Paris avec ses trois toiles.

(Les tableaux de Nicolas Poussin sont décrits dans la Partie 3)

Des années plus tard, lors d'une grande conjonction de Terre (conjonction astrologique favorisant le champ magique de la Terre), un berger découvrit la crypte et emporta une partie du trésor d'Amarthal. Le Nephilim, trop affaibli, ne put l'empêcher d'emporter sa Stase. Les descendants du berger dissimulèrent ce qu'il restait du larcin (quelques parchemins) dans l'église de Rhedae que l'on connaît de nos jours sous le nom de Rennes-le-Château.

Un Nephilim, utilisant les traits du vicomte Gonzague de Saint Jean d'Angelys, vint enfin visiter la crypte d'Amarthal en 1753 afin d'y cacher le premier exemplaire des « Sentiers d'Arcadie », un **Focus** de Kabbale contenant une fleur séchée enchantée. Il découvrit la Narcose et chercha à libérer son ancien ami mais n'eut pas la possibilité d'y parvenir.

Des travaux menés par l'abbé Saunière en 1892, dans l'église de Rennes-le-Château, mirent au jour trois fioles dans lesquelles étaient logés des parchemins. Pour l'aider à comprendre ces parchemins, l'abbé monta sur Paris pour rencontrer le Cardinal Richard qui lui révéla le sens de ces textes. C'est lors de ce voyage que l'abbé Saunière acheta le troisième tableau du triptyque des Bergers d'Arcadie, sans doute en échange d'une partie des parchemins. Ce voyage apprit à l'ecclésiastique que des cathares s'étaient réfugiés dans la ville de Rennes-le-Château durant le XIIIe siècle, amenant avec eux leurs richesses. Un an plus tard, il parvint à trouver l'emplacement de la crypte grâce à une grande conjonction de Terre et attendit le moment idéal pour y pénétrer. Il fit plusieurs voyages afin d'en extraire discrètement les trésors, parmi lesquels se trouvaient le bâton, et mena une vie qui n'avait plus rien en commun avec l'austérité qui était jusqu'alors son credo. C'est en 1906 que l'abbé déplaça le tableau et le bâton dans sa nouvelle villa. Il décéda en 1917 et légua sa fortune et ses biens à Marie Dénarnaud, qui s'endetta très vite et vécut comme une recluse. Elle vendit le tableau en 1950 à un riche collectionneur, un Manteau Noir

de l'Ordre des Chercheurs Innocents (OCI), afin de rembourser une partie de ses dettes, et en garda une copie. En mémoire de l'abbé Saunière, elle fit inclure le bâton gravé dans le cadre du tableau.

La libération d'Amarthal est peut-être proche car des événements récents vont placer ses anciens compagnons sur la trace de sa stase, et avec de la chance, les mener à la crypte cachée dans laquelle il est piégé depuis des siècles.

## INTRODUCTION CARTOMANCIE

La fortune de l'abbé Saunière, souvent associée au trésor des cathares, a depuis si longtemps alimenté les rêveries des pseudo-initiés et des chasseurs de mystères, que la vente aux enchères de plusieurs de ses biens ne pouvait certainement pas passer inaperçue. C'est donc dans le journal que les PJ apprennent qu'Anne Goudec, dernière héritière de Marie Dénarnaud, entend vendre les possessions de son aïeule, parmi lesquels un calice en argent, qui pourrait être, avec de la chance, la stase de leur compagnon Amarthal.

C'est lors d'un crépuscule brumeux que les PJ se retrouvent à bord de La Danseuse insouciant, une péniche aux allures de roulotte bohémienne accostée le long d'un canal. Ils ont l'habitude de s'y rendre fréquemment pour échanger des informations ou des services. Ils évoquent la vente aux enchères et se remémorent l'époque lointaine où ils arpentaient les plaines et les vallées languedociennes, aidant les pieux cathares à faire face à l'oppression des Templiers.

La pièce principale de la péniche est toute en longueur, faite de bois précieux dont la senteur parfumée se mêle à l'odeur épicée de l'encens. Des alcôves sont dispersées ici et là, séparées par des tentures rouges brodées d'or et de symboles cabalistiques, cachant Immortels et initiés humains venus trouver sur l'embarcation un répit ou des secrets se transmettant uniquement de bouche à oreille.

Des photophores et des lampes à huile dessinent sur les murs des ombres qui rappellent les histoires que content les Bohé-



## LES BOHÉMIENS

**Alliés des Nephilim, les Bohémiens sont des humains initiés détenteurs des secrets des Arcanes Majeurs.**

miens. Les flammes dansent au son des instruments de musiciens tziganes qui, les uns et les autres, se répondent dans des rythmes tantôt calmes, tantôt endiablés. Une danseuse gypsie, ténébreuse et gracieuse dans ses atours noirs et mauves, martèle le sol de pas rapides au son de la guitare et de l'accordéon, puis entame une chorégraphie lascive quand s'éveille la clarinette et le violon.

Les PJ sont assis sur des banquettes d'un vieux cuir vert, absorbés par leurs pensées ou par l'ambiance mystique qui émane de la péniche. Quelques enfants facétieux courent entre les tables et réclament avec une mine implorante que les Immortels leur content les histoires de leurs anciennes vies. C'est le moment pour les PJ d'évoquer le passé, de broder autour de leurs relations, de se souvenir de leur Fraternité, née autour de la figure de leur ancien compagnon, Amarthal.

Plus tard, une gitane à la beauté envoiement, mise en valeur par des atours colorés, interpelle l'un des PJ par son vrai nom alors qu'ils ne se connaissent pas. Elle lui propose de lui tirer les cartes et étale déjà son jeu de tarosh usé sur la table. Au fur et à mesure des tirages, elle révèle un futur possible du Nephilim. La première carte tirée est celle de la Mort qui, à l'envers, évoque le passé et parle d'une transformation subite et radicale, d'un trépas qui n'en est pas totalement un. La bohémienne révèle la seconde carte, le Bateleur, qu'elle associe à l'arcane





# Les bergers d'Arcadie

du Jugement. Ensemble, ils indiquent au PJ qu'il devra prendre l'initiative, choisir de lui-même la voie qu'il doit suivre, et il parviendra à enrayer la funeste révélation de la première carte. Enfin, la main assurée de la jeune gitane retourne la Maison-Dieu, à l'envers, puis ajoute une nouvelle carte, celle du 10 de Bâton. Ses yeux émeraude se plissent en un regard songeur, puis elle révèle que si rien n'est fait, un échec cuisant surviendra, sans doute causé par le vieil ennemi des Immortels – l'Arcane du Bâton.

L'ambiance solennelle instaurée par la cartomancienne est brisée par la voix grave d'un bohémien.

- Dana, arrête d'les embrouiller.
- Je sais que tu préfères les augures Early, mais ne sous-estime pas la puissance des Lames.
- J'les connais qu'trop bien.

Après avoir fait un clin d'œil à la gitane et montré son plus beau sourire, il se retourne vers les Nephilim et leur lance le journal du soir. La vente aux enchères de Rennes-le-Château fait la une.

– On parle que d'ça dans les journaux, et j'ai cru comprendre que vous cherchiez une Stase.

Il montre alors la photo d'un calice en argent situé au milieu de la première page.

- J'srais vous, j'irais j'ter un œil.
- Je crois qu'ils étaient déjà au courant Early.
- Ah, et moi qui croyais les aider...

## LES TRADITIONS

Les traditions représentent le degré de connaissance absolu d'un personnage dans les domaines ésotériques. On n'effectue donc jamais de jet de dés pour savoir si un personnage connaît ou non une information dépendant de ces traditions.

## PARTIE 1 LA VENTE AUX ENCHÈRES

Rennes-le-Château est en ébullition depuis la nouvelle de la vente aux enchères des derniers biens de l'abbé Saunière. Touristes, curieux, faux et vrais initiés se sont retrouvés dans le village autour de l'église Sainte-Marie-Madeleine et de la villa Béthanie. C'est justement au premier étage de cet édifice qu'a lieu la vente qui n'accueille pas moins d'une soixantaine de personnes dans une grande salle aménagée pour l'occasion. L'émotion est à son comble lorsque le commissaire-priseur réclame le silence et annonce le début de la vente.

Dans la foule se trouvent quelques personnalités d'intérêt, des initiés venus voir si des objets d'importance ésotérique pouvaient se trouver parmi les babioles de Saunière. L'Eolim Oreslin, hôte du simulacre Jérémy Sagalou et membre de l'Arcane Majeur du Bateleur, a été envoyé par la Fondation Talaria, une fraternité de Nephilim compilant toutes sortes de données sur les mystères entourant la région languedocienne, et Rennes-le-Château en particulier. Il jette un regard dubitatif sur la collection de bibelots et n'espère pas réellement trouver quelque artefact d'intérêt. Il ne contactera pas les PJ de lui-même, préférant faire profil bas, mais répondra à leurs questions et leur proposera même de consulter la bibliothèque de la Fondation dans le Mas du Moulin de la Roche, à quelques kilomètres de là.

Un autre individu d'intérêt observe avec attention les acheteurs

## LA FONDATION TALARIA

A quelques kilomètres de Rennes-le-Château, dans une ferme isolée, se trouve une cache de l'Arcane Majeur du Bateleur (une demeure philosophale), le Mas du Moulin de la Roche. Elle dispose d'une bibliothèque importante dont des ouvrages traitant des mythes et trésors du Languedoc. Les PJ peuvent en disposer, s'ils arrivent à convaincre le Guide Invisible de la Fondation, le Nephilim Finvarra. Ils auront accès à toutes sortes d'informations topographiques, géographiques et historiques sur Rennes-le-Château et ses alentours.

potentiels, en quête de **métamorphoses** visibles identifiant leurs porteurs comme des Nephilim. Il s'agit d'Adrien de Monareaux, un Manteau Noir de l'Ordre des Chercheurs Innocents (OCI), cinquantenaire grisonnant et au ventre rebondi, bien habillé dans son élégant costume. S'il a fait le déplacement jusqu'à Rennes-le-Château, c'est qu'il est intéressé par un tableau qui figure au catalogue de la vente et qui ressemble au troisième tableau de Poussin détenu par l'ordre. Il veut voir s'il existe des liens entre les deux œuvres. De Monareaux porte une bague d'Orichalque qui interdit toute pratique magique directement sur sa personne. Il tient également une canne épée en Orichalque dont le revêtement empêche le métal honni d'être détecté, tant que la lame n'est pas sortie de son fourreau.

## L'ORDRE DES CHERCHEURS INNOCENTS

L'OCI est un ordre de Manteaux Noirs assez récent dont la fonction est de retrouver la trace des trésors disparus durant le Moyen Âge dans le sud de la France. L'énigme de Rennes-le-Château fait partie de ses sujets d'étude préférés, surtout depuis que l'ordre a acquis le troisième tableau de Poussin en 1950. Ces Templiers pensent que de nombreux indices à l'intention de Nephilim ont été glissés dans des œuvres d'art mais ils ne parviennent pas à les exploiter efficacement.

## La vente

Dès 17h00, le commissaire-priseur énonce les articles mis en vente, étalés derrière lui, et entame les hostilités. Les mains se lèvent et annoncent tour à tour des sommes rondellettes pour une paire de fauteuils, quelques lettres manuscrites, des pièces de faïence et toutes sortes d'objets de la vie de tous les jours. Vient enfin le tour de la coupe d'argent qui a attiré les PJ à Rennes-le-Château et qui, en définitive, n'a rien d'une stase, ce dont ils pourront se rendre compte en l'observant discrètement en **vision-Ka**. Le calice est acheté par un touriste pour la modique somme de 4200 euros.

Dès qu'un personnage use de sa vision-Ka, il perçoit une myriade de formes dorées scintillant comme des lucioles, le Ka-soleil de tous les humains présents à la vente. S'il jette un regard circulaire dans l'assistance, au risque de susciter la surprise, il aperçoit le Pentacle d'Oreslin et une émanation de Ka-Terre provenant d'un objet dissimulé par une étoffe, au milieu des effets de l'abbé Saunière.

## LA VISION-KA

La **vision-Ka** est la capacité des Nephilim à percevoir les Champs magiques. Lorsqu'un Nephilim passe en **vision-Ka**, le corps du Simulacre est pris de soubresauts et de tremblements tandis que ses yeux se révulsent. Maintenir trop longtemps la **vision-Ka** (au delà d'une heure) est dangereux pour le Simulacre.



SCÉNARIO



Cet objet est un tableau (détaillé dans la Partie 3), que le commissaire-priseur présente juste après le calice d'argent. Il l'introduit comme une tentative de copier le style de Nicolas Poussin et révèle que malgré la signature N.P et le style très élaboré, il a été peint par un illustre inconnu. Immédiatement, de nombreuses mains se lèvent dans un brouhaha grondant, puis s'abaissent tour à tour, jusqu'à ce qu'un duel s'installe entre deux hommes. Adrien de Monareaux et un chasseur de trésor. Finalement, c'est le Templier qui, au prix de 200 000 euros, devient acquéreur du tableau.

Si les PJ décident de participer aux enchères, ils peuvent se porter acquéreurs des objets à condition d'y mettre le prix. Les sommes citées correspondent au plafond maximum des PNJ.

## La proposition

La vente aux enchères s'achève et la salle se vide de ses occupants, chacun repartant avec les objets acquis à bon prix. Dans la foule, Adrien de Monareaux interpelle les PJ et s'avance vers eux. Il se présente comme un amateur d'œuvres d'art, détenteur d'une belle collection privée, et évoque l'intérêt des PJ pour le tableau qu'il a acquis. Il leur avoue avoir vu en eux des spécialistes – si ce n'est des initiés – en quête d'œuvres hors du commun. Il les invite à venir le voir, quelques jours plus tard, dans sa propriété de Montolieu situé au nord-ouest de Carcassonne.

Les motivations de Monareaux n'ont rien à voir avec l'art mais avec les métamorphoses des PJ. Le Manteau Noir a reconnu en eux des Nephilim et espère les piéger, à l'aide de quelques Templiers de l'OCI, pour les transformer en **Homoncules**.

## LES HOMONCULES

**Ce sont des Nephilim asservis par les sociétés secrètes transformés en armes destructrices utilisant les Sciences occultes que pratique leur prisonnier. L'Homoncule est piégé dans un récipient en verre de la taille d'un grand flacon. Il prend souvent l'apparence un petit être difforme aux couleurs affadies de son Ka dominant mais torturé.**

## PARTIE 2 LE PIÈGE DE L'OCI

La demeure d'Adrien de Monareaux, située à Montolieu au nord-ouest de Carcassonne, est un petit château entouré d'un parc bordé d'ifs et de pins. Une grande grille en fer forgé est ouverte, comme pour inviter les PJ à y pénétrer, et se referme dès qu'ils sont passés. De Monareaux, vêtu plus sobrement que lors de la vente aux enchères, les accueille lui-même sur le perron de sa résidence. Il évite les discussions banales, se bornant aux échanges de politesses, et les invite rapidement à le suivre dans sa galerie privée. La demeure est décorée avec charme et sans ostentation notoire. Quelques petits tableaux ornent çà et là les murs tapissés de papier peint aux couleurs passées.

Le châtelain ouvre en grand les portes de la galerie, une pièce toute en longueur dont les murs sont habillés de peintures et le sol couvert de sculptures et de présentoirs où s'exposent dans des écrins de verre et de bois des dizaines d'objets précieux. Un PJ expert en art remarquera que la collection d'Adrien de Monareaux vaut une petite fortune et compte quelques œuvres de peintres illustres. Après avoir présenté avec fierté sa collection, le Templier invite les PJ à le suivre dans sa salle privée, un lieu auquel on accède par un escalier en colimaçon fermé par une grille et un épais cadenas.

## Le piège se referme

De Monareaux ouvre une porte métallique grinçante et appuie sur un vieil interrupteur. Des dizaines de petites lampes s'allument péniblement des deux côtés d'une longue salle sobre, dénuée de toute décoration. Des piliers de roche soutiennent un plafond sur lequel sont peintes des scènes de bataille, mais la luminosité ambiante ne suffit pas à en identifier les thèmes. Quelques armures de chevalier sont exposées sur des piédestaux, leurs épées tournées vers le ciel comme pour saluer les visiteurs. A presque trois mètres de hauteur, des mezzanines courent des deux côtés de la pièce.

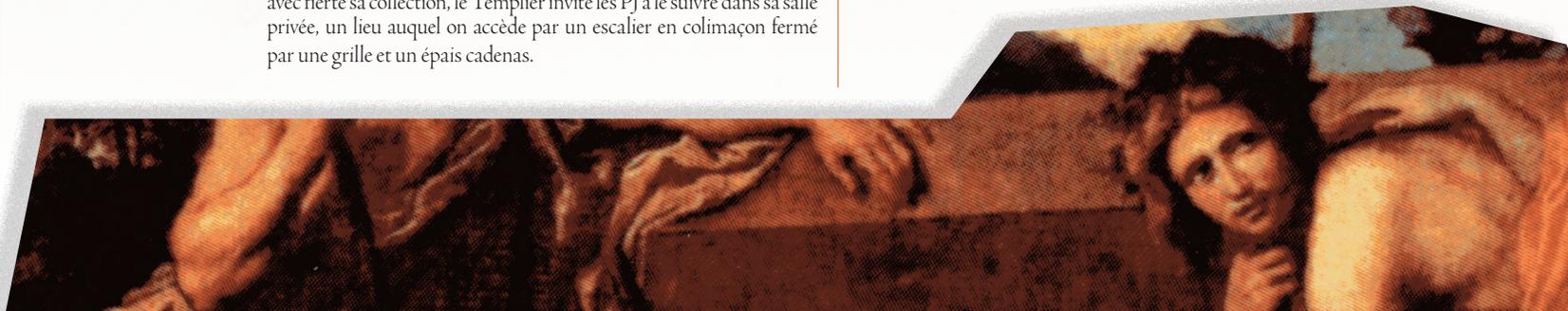
L'hôte des PJ se presse jusqu'au bout de la salle et prétend qu'il va chercher le tableau qu'ils sont venus voir, une œuvre magistrale qui les intéressera forcément, selon ses propres dires. Si les PJ ne sont pas soupçonneux, de Monareaux pénètre dans une alcôve et ferme une lourde grille d'acier derrière lui à l'aide d'un grand cadenas. Soudain, six hommes vêtus de noir, arborant une croix pâcée blanche sur leur tabard, sortent de l'ombre des colonnes. Tous tiennent en main une épée, une masse ou un fléau. Sur les mezzanines, deux Templiers mettent en joue les PJ à l'aide de pistolets. Pour les Nephilim, leurs assaillants ne semblent pas prêts à négocier, sans doute veulent-ils les blesser suffisamment pour les neutraliser afin de soumettre leurs Pentacles à des tortures perverses.

La confrontation est inévitable et les PJ doivent faire tout leur possible pour en sortir vainqueurs. Ils ne peuvent quitter les lieux que par la grille cadénassée par de Monareaux car la porte par laquelle ils sont entrés s'est refermée derrière eux et a été solidement bloquée. Les Templiers n'usent d'Orichalque, un métal trop rare, que s'ils perdent au moins la moitié de leurs effectifs. L'un des tireurs change de chargeur et introduit des balles en métal honni (Dégât magique : 1) pour terrasser les Nephilim depuis sa mezzanine.

Lorsqu'Adrien de Monareaux comprend que les PJ dominent le combat, il s'enfuit. Des traces de pneus sont visibles devant l'entrée du château.

## Le trésor de l'OCI

Une fois débarrassés de leurs adversaires, les PJ peuvent quitter les lieux en faisant sauter le cadenas de la grille. Un petit couloir donne sur quatre escaliers, dont deux mènent aux mezzanines, un vers l'extérieur et un vers un mausolée abritant les trésors occultes de l'OCI. Des croix pâcées ornent des tentures et des chevaliers médiévaux sont gravés dans la pierre. Des étoffes sont jetées sur des tableaux pour les protéger de la poussière et des coffres contiennent de nombreux objets précieux, parfois issus d'époques très lointaines. Peut-être les PJ y trouveront une stase ou un artefact ? Quoi qu'il en soit, ils découvrent deux tableaux similaires, l'original et la copie achetée lors de la vente aux enchères de Rennes-le-Château. En démontant le cadre de la copie, ils obtiennent un bâton en bois solide, gravé de symboles ésotériques et irradiant de Ka-terre. En observant l'œuvre originale en vision-Ka, une phrase écrite en Ka-terre se révèle : « Trois œuvres réunies ouvrent les yeux ». Les PJ doivent alors trouver les deux autres tableaux pour résoudre l'énigme.





# Les bergers d'Arcadie

## GÉRER UN COMBAT - RÈGLE DÉTAILLÉE DANS LE CODEX DU FEU



Lors d'un affrontement entre plusieurs personnages, il faut attribuer un ordre d'initiative, par ordre décroissant d'Agilité, puis d'Intellect en cas d'égalité et enfin au hasard à chaque tour s'il y a toujours égalité.

Un tour de jeu dure environ 6 secondes. Chaque personnage effectue deux actions à son tour, une seule s'il est gravement blessé.

Voici quelques exemples d'action :

- Attaque au corps à corps : Test de Puissance ou Agilité avec la compétence appropriée. L'action peut être résistée par la compétence Esquive et les aptitudes associées de la cible.
- Attaque à distance : Test d'Agilité avec la compétence de l'arme. Action simple de difficulté :
  - Facile (FR=3), si la distance de la cible est inférieure ou égale à la portée courte de l'arme ET la distance de la cible est inférieure ou égale à 10m
  - Normale (FR=2), si la distance de la cible est inférieure ou égale à la portée courte de l'arme
  - Difficile (FR=1), si la distance de la cible est comprise entre la portée courte et la portée longue de l'arme
- Lancer un sortilège du premier cercle ou utiliser une substance alchimique du premier cercle (pour une substance du deuxième cercle, deux actions sont nécessaires)
- dégainer, fuir, hurler...

Les dégâts infligés par une attaque sont égaux à la valeur de dégât de l'arme moins la valeur de protection de l'armure.

Armes	Protection
Mains nues : 3 dégâts légers	Abri en bois : 3
Bâton : 10 dégâts légers	Abri en pierre : 5
Canne épée : 7 dégâts sérieux	Armure de cuir : 4
Epée bâtarde : 11 dégâts sérieux	Armure de maille : 6
Masse : 14 dégâts sérieux	Armure de métal : 9
Arc moderne (100m-200m) : 13 dégâts sérieux	Kevlar : 7
Pistolet 9 mm (20m-40m) : 9 dégâts sérieux	Bouclier (rondache) : 10
Fusil mitrailleur (50m-100m) : 11 dégâts sérieux	Bouclier (anti-émeute) : 13

## Manteaux Noirs de l'Ordre des Chercheurs Innocents

**Ka-Soleil : 8**

**Agilité : 13 / Présence : 17**

**Vigueur : 13 / Puissance : 15**

**Intellect : 17**

**COMPÉTENCES (APTITUDES) :**

**Armes de poings (Pistolet 9mm)**

**Armes tranchantes (Epée bâtarde) ou**

**Armes Contondantes (Masse)**

**Vigilance (Métamorphoses Nephilim)**

**Discretion (Filature)**

**Athlétisme (Course)**

**Survie (Milieu urbain)**

**Usages (Templiers)**

**Traditions**

**Arcanes Mineur Bâton : Apprenti**

## LES BLESSURES ET LES SOINS - RÈGLE DÉTAILLÉE DANS LE CODEX DE LA TERRE



Les personnages peuvent subir deux types de dégâts :

- les dégâts légers (mains nues, armes contondantes, fatigue ou chute de faible hauteur) qui nécessitent de barrer une case de la Ligne de vie d'un trait simple. Ils disparaissent naturellement au rythme d'une case toutes les 5 minutes de repos.

- les dégâts sérieux (armes tranchantes et à feu, brûlure) qui obligent à cocher une case de la Ligne de vie d'une croix. Ils disparaissent naturellement au rythme d'une case toutes les 12 heures de repos.

Un personnage avec plus de la moitié des cases de sa Ligne de vie cochées ou barrées est gravement blessé. Il met le double du temps normal pour effectuer ses actions et ne peut effectuer qu'une action par tour.

Un personnage avec toutes les cases de sa ligne de vie cochées ou barrées est inconscient. De plus, si tous les dégâts sont sérieux, en combat il doit réussir à chaque tour un test de Vigueur / Endurance de difficulté normale pour ne pas mourir.

Un jet d'Intellect / Premiers soins permet de récupérer 3 cases de dégâts sérieux (non renouvelable tant que le blessé n'a pas reçu au moins un nouveau dégât sérieux).

Il existe un cas particulier : les blessures par l'Orichalque.

Le Ka du Nephilim blessé est diminué de la valeur de "Dégâts magiques" de l'arme. Les autres Ka du Pentacle doivent être recalculés. L'arme perd alors 1 point de "Dégâts Magiques". Ces pertes sont définitives.



## PARTIE 3 LES TABLEAUX DE NICOLAS POUSSIN

Une fois que les PJ sont à l'abri et pansent leurs plaies, il est temps pour eux d'effectuer des recherches sur les tableaux de Nicolas Poussin. Les trois tableaux peints par l'artiste entre 1628 et 1640 représentent tous la même scène : trois bergers et une femme découvrent dans la nature un tombeau sur lequel est gravée une phrase qu'un des bergers montre du doigt. Cette phrase dit « ET IN ARCADIA EGO » dans les deux premiers tableaux, ce qu'on pourrait traduire par « Même en Arcadie, moi, la Mort, j'existe ». Dans le troisième, elle devient « ET IN ARCADIA EGO SPERO », qui peut se traduire pas « Et en Arcadie j'espère ».

### Le premier tableau

Il fut peint entre 1628 et 1630 et se trouve actuellement à Chatsworth House, résidence du duc et de la duchesse du Devonshire, en Angleterre. L'un des bergers tend son doigt vers la lettre I du mot ARCADIA, et son ombre pointe vers le dernier A. L'œuvre est le support d'un Focus de Magie qui contient un unique Sortilège, la *Révélation du Sentier*. Celui-ci permet d'être dirigé et de trouver l'entrée de la crypte d'Amarthal, non loin du château de Coustaussa. En vision-Ka, une phrase apparaît dans les plis de la robe de la femme : « Sur la paroi tellurique, trace la clé ».

### LA RÉVÉLATION DU SENTIER

**Ka-élément :** Terre / **Cercle :** Basse Magie

**Chaîne analogique :** je perçois la grotte > la crypte d'Amarthal.

Une fois lancé, ce Sortilège fait apparaître un fin fil ambré devant le Nephilim. Il mène à la crypte d'Amarthal, située sous un tertre non loin des ruines du château de Coustaussa. Le fil reste visible jusqu'au prochain levé de soleil, terme à partir duquel il faudra de nouveau lancer le Sortilège.

### Le deuxième tableau

Poussin le réalisa entre 1637 et 1638, après plusieurs années de silence, tiraillé entre sa conscience et la voix d'Amarthal. Il est exposé au Louvre, à Paris. Un berger barbu, accroupi près du tombeau, montre du doigt la lettre R du mot ARCADIA, de même que son ombre qui semble pointer dans la direction opposée. Observé en vision-Ka, il révèle, dans la robe de la femme, une phrase en énochéen : « De ta houlette, imite les ombres ».

### Le troisième tableau

Cette dernière œuvre fut peinte entre 1639 et 1640. Les PJ la découvrent dans la collection privée de l'OCI. Dans cette version, un berger montre la lettre N du mot IN, tandis que son ombre pointe sur la lettre C du mot ARCADIA. Une phrase est également écrite en énochéen et peut être révélée en vision-Ka : « Trois œuvres réunies ouvrent les yeux ».

### Le faux tableau

Celui-ci ne contient aucune révélation mystique, il n'a d'intérêt que pour le bâton de berger, qu'on nomme aussi houlette, caché dans son cadre. Le bâton imprégné de Ka-terre est le Pion qui permettra aux PJ d'ouvrir la porte d'Arcadia.

### Chatsworth House

Le château de Chatsworth, situé dans le Derbyshire en Angleterre, est un lieu privé qui accueille néanmoins des visiteurs dans ses parcs et ses galeries. La demeure aux trente pièces richement décorées possède une collection pharaonique d'objets appartenant à toutes les cultures du monde : tableaux de Rembrandt, tête sculptée de Napoléon Bonaparte, merveilles de la joaillerie, photographies anciennes et correspondances royales.

Le tableau de Poussin peut être observé dans une salle tapissée de toiles de maître. Un épais tapis rouge et des alcôves délimitées par des colonnes de bois sculpté invitent les curieux à observer les œuvres défendues par une simple barrière de corde tenue par deux piquets. Des caméras et des systèmes antivols discrets assurent une réelle protection. Les PJ n'auront aucun mal à observer le tableau en vision-Ka, du moment qu'ils savent se montrer discret au milieu des visiteurs.

### Le Louvre

Les PJ peuvent se rendre au musée du Louvre n'importe quand durant ses heures d'ouverture. Cependant, le tableau n'est pas exposé mais est conservé dans les réserves souterraines. Il faudra aux PJ beaucoup de bagout et de faculté de persuasion pour parvenir à voir le tableau. Ils pourront également opter pour une approche discrète en s'infiltrant dans le musée, et pour cela devront se montrer très prudents pour ne pas éveiller la vigilance des gardes et activer les systèmes de sécurité.

## PARTIE 4 LA PORTE D'ARCADIA

### La crypte d'Amarthal

La crypte se trouve à l'ombre de la colline sur laquelle se dressent les ruines du château de Coustaussa, dont les pierres furent pillées jusqu'à ce qu'il soit classé comme monument historique. La végétation a recouvert la plupart des vestiges, si bien qu'il est presque impossible de se rendre compte de la présence du château autrement qu'en arpentant patiemment la région.

Lorsque les PJ utilisent le sortilège "La Révélation du Sentier", un fil ambré apparaît en vision-Ka et les mène jusqu'à un tertre. Là, devant le monticule de terre, ils découvrent un message en énochéen qui, lorsqu'il est prononcé, désactive le sortilège protégeant l'entrée de la crypte. La terre tremble, les racines et les branches se dispersent et ouvrent un passage qui plonge dans des profondeurs obscures, révélant un escalier de pierre étroit. Les parois usées par le temps portaient autrefois des inscriptions et des dessins, aujourd'hui trop abîmés pour être déchiffrés. La crypte est construite sur l'emplacement d'une antique chapelle romaine qu'utilisaient les chrétiens de la région avant que soient construites des églises.

Dans la première pièce, un autel de pierre et quelques trous dans les murs devaient accueillir des reliques de saints ou les instruments du culte. Un couloir voûté s'enfonce dans l'obscurité et aboutit à une



# Les bergers d'Arcadie

pièce présentant quatre tombeaux de pierre, tous identiques dans leur sobriété. A leurs pieds sont disséminés des sacs en cuir pleins de pièces d'argent datant de l'antiquité, des lames de bronze usées, des statuettes de plomb, des étoffes abimées qui devaient autrefois avoir une grande valeur, des coupes et des assiettes d'argent et de lourds coffres pleins de babioles provenant de lieux éloignés et d'époques lointaines. Des coffres vides, des sacs éventrés et un pied de biche posé contre un mur témoignent du pillage entamé par l'abbé Saunière il y a près d'un siècle.

Si les PJ fouillent les tombeaux, ils trouvent les restes momifiés de quatre individus, des prêtres si on en croit les lambeaux de vêtements qui rappellent les habits du culte chrétien du bas Moyen Âge. L'un des tombeaux révèle, sous la tête de l'un des corps, un tissu soigneusement plié protégeant un livre. Il s'agit des **Sentiers d'Arcadie**, un Focus de Kabbale dissimulé là au XVIIIe siècle par l'Ange Ethiel, caché alors sous les traits du vicomte Gonzague de Saint Jean d'Angelys. Le recueil est de petite taille et ses pages épaisses présentent tout un tas de croquis architecturaux et de plans. Entre les pages se trouvent une fleur séchée, provenant des jardins d'Arcadia, dont le parfum enivrant emplit la pièce dès que le livre est ouvert.

## LES SENTIERS D'ARCADIE

**“Les Sentiers d'Arcadie” est un focus magique, un support sur lequel ont été inscrites des connaissances ésotériques. Celui-ci contient la description de plusieurs invocations de Kabbale, dont La Bête qui habite au fond du labyrinthe, le Fils de Béhémot. Ce focus est détaillé dans Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain**

## Le passage

Un couloir, difficilement décelable, mène à une autre salle dénuée de toute décoration et de tout trésor qui s'enfonce profondément dans le sol, plaçant son plafond à près de six mètres de hauteur. Dès qu'un PJ y pose le pied, un nuage de fumée et une odeur de fauve envahit la pièce. A travers les effluves acres apparaît la silhouette colossale d'un homme au torse velu et à la tête de taureau. Ses mains tiennent une impressionnante hache, ses yeux rougeoyants dardent sur les intrus un regard mortel et ses naseaux soufflent un air brûlant. **La Bête qui habite au fond du labyrinthe, le Fils de Béhémot**, a été invoquée par la Narcose d'Amarthal pour protéger la porte d'Arcadia de toute intrusion. Malheureusement, le sort de Kabbale n'était pas destinée à être déclenché par les PJ. Sous leurs pieds, les PJ peuvent voir le pentacle d'invocation tracé par leur ancien compagnon pulser d'une lueur orangée. S'ils veulent se débarrasser de la créature, les PJ n'ont que deux solutions : la tuer (et donc la bannir) ou lui faire respirer la fleur séchée découverte dans les Sentiers d'Arcadie. Dans ce dernier cas, la créature voit disparaître subitement tout désir de carnage. Les PJ ont alors tout loisir d'explorer la salle.

Les murs sont nus, taillés dans la roche calcaire, et ne présentent aucune ouverture si ce n'est l'entrée par laquelle sont entrés les PJ. Cependant, un œil exercé permet de trouver une forme grossièrement gravée à hauteur des yeux et qui rappelle celle d'un triangle pointant vers le bas, traversé d'un trait horizontal : le symbole de la Terre.

## La résolution de l'énigme

Pour parvenir à ouvrir la porte d'Arcadia, les PJ doivent réunir tous les indices glanés grâce aux tableaux de Nicolas Poussin. Mises bout à bout, les phrases en énochéen des deux premiers tableaux donnent le premier indice : « Sur la paroi tellurique, trace la clé. De ta houlette, imite les ombres. » La paroi tellurique fait évidemment référence au symbole découvert dans la crypte. La houlette évoque quant à elle le bâton au Ka-terre. Les ombres à imiter sont celles des bergers, qui pointent toutes vers le même mot : ARCADIA. Une fois tous ces éléments compris, les PJ n'ont plus qu'à tracer, à l'aide du bâton, le mot AR-KA-DIA en énochéen sur le mur portant le symbole de la Terre.

Un éclat rougeâtre s'échappe de la paroi, avalant toute source de lumière et se déversant dans la salle en des dizaines de rayons. Un passage du Midi a été ouvert. Le mur blanc cède la place à un paysage citadin, une place déserte située au bas d'un escalier. Des façades se dressent de part et d'autres, mélangeant différents styles architecturaux. Deux petites statues à tête de lion, posées de chaque côté sur des piédestaux, semblent garder l'accès à la place. Sur presque toute sa longueur, l'escalier est submergé d'herbes sauvages et de plantes grimpantes qui s'entortillent autour des piliers de ses rambarde. La perception des distances et des formes est faussée, tout est trouble, mouvant. C'est là l'effet des Ka-éléments d'Amarthal sur la nature environnante.

Dès qu'un PJ traverse le mur, il se retrouve sur le seuil d'Arcadia, quelque part entre la cité mythique et le monde des mortels. Mais ses quelques premiers pas ne peuvent le mener plus loin car se dresse devant lui une masse invisible qui lui bloque le passage. En vision-Ka, la forme éthérée d'Amarthal est distendue, comme si son être était étiré dans toutes les directions. Ses Ka-éléments se désintègrent petit à petit, comme des morceaux de papier embrasés soufflés par le vent. Stimulé par l'arrivée de ses anciens compagnons, Amarthal arrive à regrouper ses éléments par intermittence pour s'exprimer lentement. L'ancien compagnon des PJ les remercie et peut répondre à certaines de leurs questions, avant de se fondre à nouveau dans les champs magiques environnants.

## Le retour du Bâton

Si de Monareaux a pu s'enfuir lors de l'échec de son guet-apens, il se rend à Montségur et entre en contact avec des Templiers locaux, membres de l'obédience des Chevaliers de l'Alliance Templière. Ces brutes ont pour credo d'utiliser les artefacts dérobés aux Immortels ou à l'Arcane de l'Épée et de traquer les Nephilim qui osent poser le pied sur leur territoire. Il n'est pas difficile de les convaincre de les mettre sur la trace des PJ.

En pleine nature, leurs méthodes n'ont rien de très discret : grenades lacrymogènes, fusils automatiques, pistolets tranquilisants et artefacts font partie de l'arsenal qu'ils utiliseront contre les PJ dès leur sortie de la crypte. Bien sûr, si les Nephilim se sont montrés prudents ou si de Monareaux a été mis hors d'état de nuire, l'affrontement n'aura pas lieu.

Les bergers d'Arcadie de Nicolas Poussin



## LA BÊTE QUI HABITE AU FOND DU LABYRINTHE, LE FILS DE BÉHÉMOT

Meborack / Tiphereth / Terre / 18

Cette invocation fait apparaître un minotaure mesurant plus de trois mètres de haut et armé d'une hache colossale. Brutal et vindicatif, il essaye de résoudre tout problème par la violence et la destruction. Le Minotaure est un adversaire redoutable.

Ka-terre : 18 / Armes Tranchantes (Hache colossale) / Dégâts sérieux : 14



## CONCLUSION

de Poussin à la Chartsworth House



Les PJ ont enfin retrouvé leur compagnon mais il leur faudra le soigner avant que son Pentacle ne se désintègre entièrement dans les champs magiques. Ils devront faire appel à l'Hospice Narcosis de l'Arcane de la Tempérance pour les aider dans leur entreprise, mais ce genre de service n'est jamais gratuit car il comporte nombre de dangers insoupçonnés. De plus, soigner Amarthal ne peut se faire sans sa stase, il leur faudra donc la retrouver avant qu'un individu mal intentionné en tire un quelconque pouvoir.

Pour les PJ, l'accès vers Arcadia leur est interdit depuis la crypte tant que perdure la Narcose d'Amarthal. Cette infime portion de la cité est actuellement désertée, soumise aux caprices de la nature qu'expriment involontairement les Ka-éléments du Nephilim. S'ils parviennent un jour à soigner leur compagnon et à le réincarner, ils devront effacer les dégâts causés par Amarthal et reconstruire ce quartier d'Arcadia. Après seulement pourront-ils entamer son exploration et découvrir ses secrets.

A la fin de ce scénario, les PJ ne repartent pas les mains vides puisqu'ils ont découvert, selon toute vraisemblance, un Focus de Kabbale et un Pion d'Arcadia ouvrant un passage du Midi. L'étude du Focus leur révélera de nouvelles Invocations tandis que le bâton pourrait s'avérer être autre chose qu'une houlette de berger enchantée par du Ka-terre. Peut-être a-t-il une autre fonction que celle d'ouvrir une porte d'Arcadia ?

*Pour finir, un extrait mystérieux du Codex de l'Eau de Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain :*

"À quelques kilomètres de Montségur, camouflée par la végétation, à flanc de colline, se trouve une stèle sculptée à la mémoire des Cathares. Remarquable par ses gravures magiques, discernables en vision-Ka et lisibles grâce à la Magie, cette pierre commémorative ciselée par le Prince du Bateleur lui-même rappelle l'importance de l'union des hommes et des Nephilim, ainsi que le rôle fédérateur de la quête du Graal..."

Mais ceci est une autre histoire.



Les bergers d'Arcadie de Nicolas Poussin au Louvre

## CRÉDITS

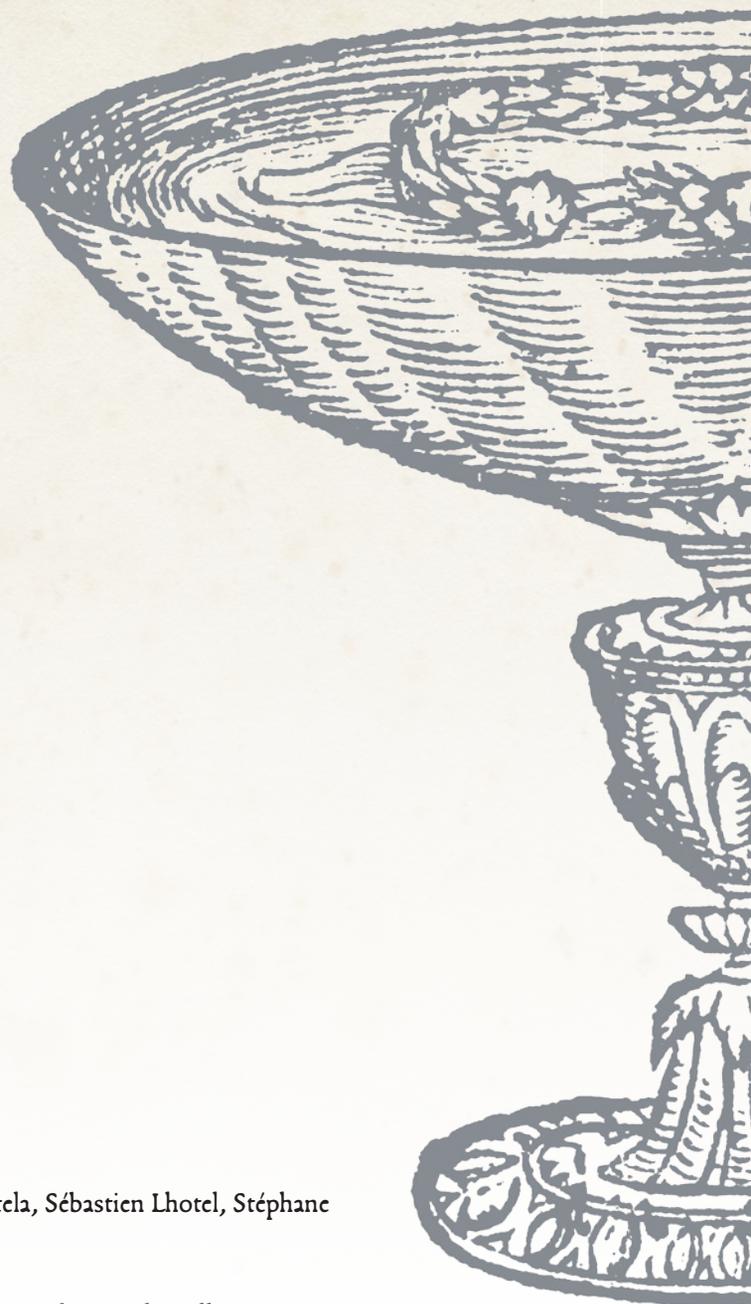
*Conçu et écrit par :* Patrick Abitbol, Camille Brouzes, Michael Carré, Florent Cautela, Sébastien Lhotel, Stéphane Nicoulaud, Yoann Roger, Nicolas Tauzin, Frédéric Weil

*Coordination et relecture :* Patrick Abitbol et Florent Cautela

*Maquette :* l'Atelier Octobre Rouge d'après le gabarit de Franck Achard et la maquette de Patrick Mallet

*Nephilim* est un jeu de rôle et un univers imaginaire de Fabrice Lamidey et Frédéric Weil (c) 2012 The SimStim

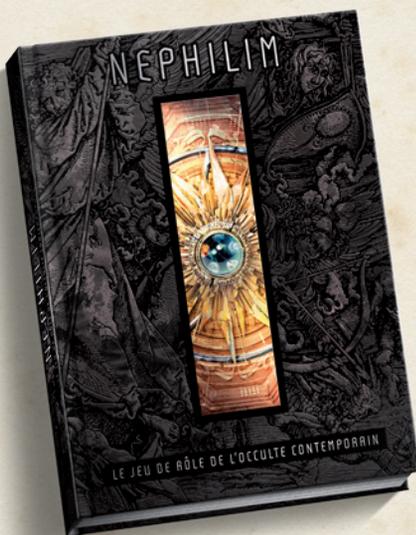
Ce kit de démarrage est destiné à la promotion et ne peut pas être vendu. Il peut être librement dupliqué.



# 20 ANS APRÈS SA PREMIÈRE ÉDITION DÉCOUVREZ LA NOUVELLE ÉDITION ANNIVERSAIRE DE NEPHILIM



**ÉDITION LIMITÉE SPÉCIALE 20 ans** / 450 exemplaires seront mis en vente uniquement sur le web • Dans un luxueux coffret-boîte, cette édition contiendra 8 livrets détaillant Nephilim, imprimés sur un papier de qualité et magnifiquement illustrés par Yayashin • 1 livret retraçant l'historique de la gamme • 5 illustrations et 3 feuilles de personnages tirées à part • l'écran de jeu • **RÉSERVEZ DÈS LE 12 nov 2012 SUR [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com) VOTRE EXEMPLAIRE UNIQUE car dédié!**



**ÉDITION STANDARD** / BIENTÔT DISPONIBLE DANS TOUTES LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES la nouvelle édition de Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain s'incarnera dans un magnifique livre à couverture rigide, tout en couleur • Le kit du meneur consacré aux secrets des Nephilim et contenant l'écran sera publié au même moment •

**INCARNATION À PARTIR DU 15 DÉCEMBRE 2012 !**