



thema scénario Nephilim

DÉSIR DE VENGEANCE

ANNEXES &

AIDES DE JEU



© 2014 Frédéric Genet



CARTE DES 10 ANCRES





LIEUX ANNEXES

///Cimetière de la Chartreuse

Source :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Cimeti%C3%A8re_de_la_Chartreuse

Le cimetière de la Chartreuse est le plus ancien et le plus grand cimetière de la ville de Bordeaux.

HISTORIQUE

D'une superficie de 25,7 hectares, il fut aménagé à la fin du XVIIIe siècle sur les anciens jardins du couvent des Chartreux. Le quartier était autrefois un marécage et en 1610, le Cardinal Archevêque de l'époque entrepris l'assèchement avec l'aide des Chartreux, pour lesquels il fait bâtir le couvent de la Chartreuse dont il ne reste aujourd'hui que la porte à l'entrée du cimetière. On peut y découvrir une grande variété de monuments funéraires du XIXe siècle, dont plusieurs pyramides et de très grands caveaux.

Le 8 avril 1921 le cimetière a été classé au titre des monuments historiques.

PERSONNALITÉS

À l'instar du cimetière du Père-Lachaise à Paris, plusieurs personnalités y furent inhumées. On peut citer :

- Le peintre **Francisco Goya** (son corps repose aujourd'hui à Madrid en Espagne, un monument lui est dédié dans le cimetière)
- Le conventionnel **Charles-François Delacroix** (père du peintre Eugène Delacroix)
- Le général **Élie Papin** et le cœur du général **Moreau** (généraux sous la Révolution française)
- Les peintres **Louis Cabié**, **Louis Dewis**, **Pierre Lacour**, **Maxime Lalanne**
- Les acteurs **Ulysse Despeaux**, **Pierre Liger**, **Marcel Tiber**
- Les musiciens **Charles Calendini**, **Germaine Bovie**
- Le sculpteur **Amédée Jouandot**
- L'écrivaine **Flora Tristan** (femme de lettres et initiatrice du féminisme en France, grand-mère du peintre Paul Gauguin)
- **Marie-Thérèse Parisot**.
- Le bienheureux **Guillaume-Joseph Chaminade**, fondateur des Marianistes.

Ce site est desservi par la ligne A du tramway de Bordeaux : stations Gaviniès, Hôtel de Police et Saint-Bruno-Hôtel de Région

///Les Nouvelles Galeries

Source :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Nouvelles_Galeries

Les Nouvelles Galeries est le nom d'une chaîne de grands magasins créée en 1867, présente dans les plus grandes villes de France. Elles ont été rachetées par le Groupe Galeries Lafayette en 1983, et les enseignes les moins rentables ont été progressivement fermées au cours des années 1980 à 1990. Depuis, une bonne partie des magasins a changé d'enseigne pour devenir des Galeries Lafayette.

A Bordeaux, après plus de 100 ans d'existence, elles seront remplacées par Galeries Lafayette vers en 2000. Elles sont implantées du 11 à 19 rue Sainte Catherine, au cœur du centre ville.



ARTICLES DES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

///Les "coups de fatigue", informations et articles de presse.

Ces phénomènes sont engendrés par le Rituel d'Al-kaïr qui « draine » le Ka-Soleil des bordelais. La puissance de cette « moisson » est rarement suffisante mais l'influence sur les humains est indéniable.

Si les Joueurs pensent à analyser l'emplacement géographique de ces enlèvements sur une carte, ils peuvent comprendre que les manifestations de fatigues ne débordent pas du centre ville. Mais il ne sera pas possible d'en comprendre davantage.

Note au Meneur : la liste des articles « fatigue » n'est pas exhaustive aussi, n'hésitez pas à en inventer de nouveaux afin de maintenir vos joueurs sous pression.



///Article fatigue n°1

12EME COUP DE FATIGUE SIGNALE !

Le Médecin Antoine Roussy, en activité depuis 15 ans Cours de l'Intendance signale sont 12ème cas de fatigue cette semaine. « De nombreux patients semblent souffrir d'une extrême fatigue cette semaine. Ils disent ne pas parvenir à trouver le sommeil alors que, le matin même, ils se sont réveillés après midi dans un état semi-comateux ». Ce cas n'étant pas le premier, nous souhaitons alerter les habitants de Bordeaux sur une possible épidémie de Grippe sur la région bordelaise.

SUD-OUEST

///Article fatigue n°2

LES CLIENTES NE SE BOUSCULENT PAS AU MARCHE DELERME !

Hier matin, comme de coutume, le Marché Delerme a ouvert ses portes... Mais sans résultat car seuls 4 clientes se sont présentés ce matin là. A croire que leurs marmots étaient tous malades ce jour là.

SUD-OUEST

///Article fatigue n°3

LA FAMILLE HERVE NOUS QUITTE

Nous apprenons ce matin que les derniers membres de la famille Hervé se sont endormis cette nuit. Tous deux âgés de 65 ans avaient été retrouvés inconscients et totalement déshydratés mercredi et ne se sont jamais réveillés. Sophie Hervé, plus connue sous le nom de « Ange des rues », pour toute l'aide qu'elle apportait aux plus démunis, a finalement méritée ses ailes et a rejoins d'autres cieux.

Paix à son âme et celle de son mari.

SUD-OUEST

///Article disparition n°4

MALEDICTION AUTOUR DU PALAIS GALIEN ?

Ces derniers temps notre ville semble être le théâtre d'évènements étranges. Si les médecins s'accordent pour dire qu'un nombre anormal de « cas de fatigue » se multiplient sur Bordeaux, le quartier du Palais Galien semble avoir été l'épicentre d'un bien curieux phénomène. En effet, mercredi matin, aucun des habitants du quartier ne se sont pas réveillés.

Jusqu'à aujourd'hui, plusieurs cas de fatigue passagère (chronique ?) avaient été signalés ces dernières semaines mais aucun cas d'une telle importance n'avait été observé jusqu'à lors.

Les médecins n'ont pas d'explications si ce n'est, peut-être, l'annonce d'un hiver extrêmement vigoureux qui s'annoncerait.

SUD-OUEST

///Article fatigue n°5

DÉMENTI SUR LA MALÉDICTION AUTOUR DU PALAIS GALIEN

Nous revenons sur l'article publié dans notre dernier numéro.

En effet, il semble que nos hypothèses sur l'observation d'un cas généralisé ne soit plus d'actualité car nous apprenons ce matin qu'au moins un cas, Guy Janvier, n'avait fait le cas d'aucun signe de fatigue.

Sud-Ouest s'excuse donc auprès de ses lecteurs et vérifiera par deux fois ses sources de renseignements.

SUD-OUEST





///Article fatigue n°6

IL S'ENDORT SUR SON COMPTOIR

Akhim Mals'met a causé une peur bleue à Mme De-Lihlote. Alors que cette dernière se préparait à payer ses commissions, le commerçant s'est endormi sur son comptoir.

La chose n'a pas manqué d'amuser les voisins du magasin Place Gambetta.

SUD-OUEST

///Article fatigue n°9

XAVIER ARNOZAN FATIGUE

Les Médecins de quartier nous ont remonté cette nuit l'information : de nombreux résidents autour du cours Xavier Arnozan sont en proie à cette épidémie de fatigue qui semble toucher notre ville.

Nous rassurons la victime sur l'état passager de cette fatigue qui n'est en rien un danger pour la vie.

SUD-OUEST

///Article fatigue n°7

SYNDROME TSE-TSE ?

Suite aux nombreux « coups de fatigues » que subit aujourd'hui la population bordelaise, l'Ordre des Médecins Bordelais se rassemblera le 25 novembre pour délibérer sur la possibilité que l'Europe subisse une épidémie de fièvre Tsé-Tsé.

Nous vous tiendrons bien entendu informés des délibérations de cette réunion au sommet.

SUD-OUEST

///Article fatigue n°8

PLUSIEURS MEDECINS DISENT « STOP » A L'EPIDEMIE !

Plusieurs Médecins ont décidé de ne plus recevoir les personnes atteintes d'une fatigue chronique que nul ne semble pouvoir prévenir.

Que la population se rassure : ces crises de fatigues sont passagères et ne présentent pas un danger mortel.

SUD-OUEST





ARTICLES DES DISPARITIONS

Aide de jeu

Réactions du monde profane

Lieu du sacrifice

Victime

Ancre

N°*

Date

Site de fouilles archéologiques, place Saint Michel

Etienne Lacoste et David Vincent

J-11
Jeudi

Rue du pas Saint Georges, près de la place Camille Julian

Arnaud Morillon

J-7
Lundi

25 rue Condillac, face à la rue Fénélon

Grégory Edisso

J-6
Mardi

• Découverte du corps d'Arnaud Morillon : la police conclut au suicide. Cette affaire sera immédiatement classée et ne sera ressortie qu'à J+3 ou plus tôt en fonction des actions des PJ - Idem pour la mort de Grégory Edisso.

Place Jean Jaures (kiosque)

Pascal Lactaire

J-5
Mercredi

Place des quinconces, près du monument des Girondins

Aurélié Pizzacota

J-4
Jeudi

Angle des rues des 3 cornils et Vital Carles

Paolo Dos Santos

J-3
Vendredi

• ADJ sur l'incendie ayant coûté la vie à un SDF

• ADJ très court : un homme a été retrouvé mort chez lui, quartier des Quinconces ; suicide. L'employeur avait signalé sa disparition. Tragédie humaine.

• Le corps de Pascal Lactaire est repêché ; la police conclut à un homicide mais garde secrète cette conclusion. Un lien avec la mort d'Aurélié Pizzacota est envisagé mais incertain.

• ADJ presse sur la mort d'Aurélié Pizzacota : la police n'a pas de piste. Un déséquilibré ?

• ADJ sur la mort de Pascal Lactaire (un enième étudiant se noyant après une soirée alcoolisée).

• L'ADN de l'agresseur d'Aurélié Pizzacota est séquencé mais n'est pas fiché. - Suite à la médiatisation du meurtre d'Aurélié Pizzacota un témoin se manifeste et des traces de sang appartenant à Pascal Lactaire sont découvert place Victor Hugo.

RÉVEIL DIFFICILE... ET SEUL

Cette aide de jeu est destinée au Joueur isolé lorsque les PJ pénètrent dans le Royaume de Westenra. Libre au MJ d'ajuster les durées et fréquences indiquées. Un seul objectif : le fun !

Tu viens d'entrer dans le Royaume du Selenim. Autour de toi s'étend un paysage improbable. Bords de lacs a disparu. Une odeur de vase en décomposition monte d'une plaine marécageuse qui s'étend à perte de vue. Plusieurs forêts visibles au loin mais de nombreux lacs noirs et visqueux t'empêchent d'y accéder. Ton regard porte à perte de vue. Rien ne se détache de cet horizon plat et livide. Le moindre bosquet est desséché. La nature n'est ici que broussaille vitrifiée. Le ciel irradie une couleur diffuse allant de l'orange au rouge sang d'où se détachent des nuages d'un gris profond. Le monde semble « mort » et seul le murmure d'une brise vient rompre avec cette atmosphère écœurante et macabre.

Une fois passés les premiers effets de la surprise, tu réalises que tu es seul.

Cherchant rapidement autour de toi, pas une seule trace de tes compagnons. Seule une « arche » de pierre titanique s'illustre à l'horizon et pourrait s'avérer un point de repère fiable. Mais alors que tu inspectes cette curiosité naturelle, tu réalises qu'une gigantesque créature arachnide est accrochée au point le plus haut de l'édifice. « Elle » t'observe, là, à 50 mètres de toi.

Sans réellement comprendre pourquoi, tu sais qu'il t'est impossible de t'approcher davantage, il t'est d'ailleurs impossible de bouger. Une fois la première vague d'angoisse refoulée, tu parviens à reprendre la maîtrise de toi-même lorsque tu réalises que qu'une flaque boueuse semble irradier une douce lumière. Inconsciemment, ton regard est tout de suite attiré par la lumière qui s'en dégage. En y regardant de plus, tu prends conscience que tu assistes au réveil de tes compagnons. Ceux-ci sont, tu ne saurais dire par quel miracle tu sais cela, à quelques centaines de mètres de là. A moitié allongés dans l'immense borborygme, ils se réveillent peu à peu. Tu peux lire dans leur regard la peur et l'incompréhension. Quelques minutes plus tard, ils réalisent ta disparition.

Malgré tes tentatives, il semble impossible de communiquer avec eux... Tu assistes donc, impuissant et immobile, à leur lent démarrage dans ce monde inconnu.

Pendant que tes compagnons progressent péniblement entre lacs noirs et marais putrides, tu sens le regard de la créature peser sur toi. Elle t'observe, elle pénètre tes pensées. C'est alors que tu réalises

que tes camarades d'aventures se dirigent vers toi et... Vers l'arche !

Dans une dernière tentative, sans trop savoir comment, tu réalises qu'il t'est possible d'envoyer des brèves « d'images » à tes frères. Il te faut quelques secondes de préparation, mais rapidement tu deviens capable de communiquer projetant ta propre image dans l'esprit de tes compagnons.

Malheureusement, aucun son ne peut venir clarifier tes explications visuelles et tu ne disposes que d'une poignée de secondes pour faire passer ton message...

Ce que tu sais (personne ne sait pas comment tu le sais, mais tu le sais ; c'est un fait) :

- Tu ne peux pas t'approcher de l'arche et tes camarades sont de l'autre côté (ton simulacre est incapable du moindre mouvement)
- Ils (les autres PJ) se dirigent vers l'arche qui cache l'énorme créature. Il faut les prévenir qu'elle attaquera dès qu'ils seront à proximité !
- Le côté droit de l'arche cache des sables mouvants
- La créature est très difficilement détectable car elle est accrochée du côté opposé à l'arrivée des investigateurs
- Elle craint l'eau et le feu (la boue qui les entoure et les sortilèges liés au Feu semblent donc être des bonnes solutions)
- Après l'arche, il y a un sentier qui mène à une patte d'oie : il faut emprunter le sentier de droite qui termine en cul de sac au beau milieu de sables-mouvants. Là, sur un petit îlot au beau milieu d'un marais, ils doivent se mettre en cercle, main dans la main, pour faire te « libérer ». Vous pourrez ensuite partir par le sentier de gauche.

Informations sur la Communication :

- Ta « conversation visuelle » peut être interrompue quand bon te semble, mais elle est très limitée. Peut-être disposes-tu de 20 ou 30 secondes tout au plus pour libérer ton message, peut-être moins
- Aucun son ne peut « franchir » ta communication (même pas un murmure !)
- Si tu souhaites tenter de recontacter tes coéquipiers, la chose est aisée mais pas immédiate (10 secondes minimum entre 2 « communications »). Et n'oublies pas que ton temps de communication est très limité

