



Derrière la rubrique [alt] se cachent plusieurs idées, plusieurs envies. Nous avons tous un vieux jeu, un jeu fétiche, qui prend la poussière sur l'étagère du bas, la faute à une gamme tragiquement arrêtée, à des joueurs insatiables qui ont déjà arpenté son univers de long en large, ou tout simplement parce que le jeu a juste vieilli.

[alt] se donne donc pour mission de vous donner envie de ressortir votre «vieillerie», pour offrir à vos joueurs quelques dizaines d'heures de bon jeu, en leur proposant d'aborder cet univers sous un angle différent. Cela fait quelques numéros que cette rubrique rôde autour du sommaire, mais, pour diverses raisons, ce n'est qu'aujourd'hui qu'elle y fait son trou. Et comment mieux débiter que par un jeu qui se vante d'être, avec INS/MV, le jeu de rôle de création française le plus vendu ?

Révisez vos incunables, taillez vos craies, aujourd'hui, nous allons dépoussiérer **Nephilim** !

[alt] NEPHILIM

149

Cette aide de jeu a été rédigée avec la précieuse collaboration des Héritiers de Babel, l'association qui publie le fanzine Vision-Ka. Un grand merci à eux pour leurs conseils avisés !

www.heritiersbabel.org/

Errare *Humanum est*

Il n'existe, basiquement, que deux réactions quand on prononce le nom «**Nephilim**» : soit les yeux brillent, perdus dans le vague, soit un rictus mi-effrayé, mi-dédaigneux vous déforme le visage. Il faut dire que la Bête se traîne une image et une réputation chargée comme un Stase en plein Nexus. «Jeu élitiste», «fourre-tout», «incohérences entre les éditions», tout ceci est un peu vrai, voire plus. Mais c'est aussi un jeu d'une richesse et d'une profondeur incroyables, à tel point qu'aujourd'hui, après trois éditions et demi, même le plus téméraire des MJ pourra être découragé par tout ce qui s'offre à lui. Sans parler des joueurs, qui risquent vite de crouler sous les informations et les concepts de base à assimiler. Débuter autrement à **Nephilim** ? Oui, c'est possible !

Il existe de nombreux jeux qui placent les joueurs au milieu de conspirations qui les dépassent, face à des adversaires bien plus puissants. Dans le jeu créé par Fabrice Lamidey et Frédéric Weil il y a maintenant vingt ans, ce rapport de force existe aussi, bien que les personnages disposent eux-mêmes d'atouts non négligeables. Et s'ils en étaient privés ? Et si les joueurs se retrouvaient dans cet univers dans la peau de «simples» humains et se retrouvaient à lutter contre des forces surnaturelles et millénaires ?

Confrontés à un événement occulte, vos joueurs seront contactés par des «amis» qui voient en eux un fort potentiel, et sont donc prêts à leur révéler de lourds secrets. Voilà un pitch des plus classiques. Sauf quand les amis en question prétendent être des Templiers, qui ne voient en vos joueurs que de bien beaux outils à utiliser dans leur lutte d'influence contre les Immortels. Nous allons ainsi vous proposer tout le nécessaire pour vous lancer dans la grande aventure [alt]**Nephilim** !



les indispensables

Dans ce numéro qui a pour thema «l'argent du jeu de rôle», il faut aussi prendre en compte un aspect : la rareté des certains suppléments. En effet, il y a dans la gamme **Nephilim** quelques véritables trésors, tant pour l'esprit que pour le portefeuille... du moins pour ceux qui les possèdent ! C'est également dans cet esprit que nous ne vous conseillerons que des ouvrages récents, encore trouvables, ou qui ne vous coûteront pas un bras sur e-bay...

- **l'édition de votre choix.** Une combinaison **Nephilim : Initiation** et du **Livre des Joueurs (NR)** permet d'appréhender une bonne partie des concepts de **Nephilim**.
- **les Templiers (N1 ou N2) ou les Arcanes Mineurs (NR)** qui détaillent en long et en large l'organisation du Temple, son implantation, ses rituels.
- **le livre du Meneur (NR)** est assez exhaustif et essentiel pour avoir une vue globale de **Nephilim** et donc aller plus loin que l'escarmouche occulte, mais il n'est pas facile à aborder et perd de l'esprit onirique du jeu.



les recommandés

- ***l'Apprenti (N2)*** qui fait office de lexique incontournable au néophyte qui n'est pas effrayé par les coquilles et les fautes.
- ***le Compagnon (N2)*** qui souffre des mêmes défauts, mais permet d'éclaircir brièvement les événements importants de l'Histoire.
- ***les Figures (N2)***, malgré quelques défauts, offre une bien belle galerie de PNJ et autant d'aventures potentielles.
- ***les archives du Duc de Saint Amand*** : un véritable nid à scénarios abordable même pour des néophytes, avec, en tête, déjà l'idée de jouer des humains.
- ***le Ka (N2)*** est probablement le supplément qui permet le mieux de comprendre la nature magique de l'univers de ***Nephilim***. Il est donc important pour tout MJ consciencieux, mais très dispensable dans un premier temps.

étape 1 : *connais-toi toi-même*

QUELLE ÉDITION ?

Chaque édition correspondant à une époque (en schématisant, 1990 à 1995 pour la première édition, 1995 à 2000 pour la seconde, 2001 à aujourd'hui pour Révélation et Initiation), de votre choix découleront beaucoup de choses : trame générale, éveil des Nephilim, émergence des Ar-Kaïm, puissance des Arcanes Mineurs, mais également les moyens à disposition de vos joueurs, notamment technologiques (réseaux téléphoniques balbutiants, internet loin d'être généralisé, matériel de surveillance, etc.). Évidemment, il vous est toujours possible de développer votre propre trame contemporaine, en extrapolant depuis les événements de la Révélation. Mais quoi qu'il en soit, vous aurez besoin d'un système de jeu. Le dérivé du BaSic System de ***Nephilim 1ère édition (N1)*** et ***Seconde édition (N2)*** a l'avantage d'être connu de tous, mais a subi beaucoup d'ajouts pour l'adapter aux spécificités de ***Nephilim***.

Le système de ***Nephilim : Révélation (NR)***, s'il est plus moderne et plus complet, est également plus lourd à gérer, surtout avec des joueurs néophytes dans cet univers. ***Nephilim : Initiation (NI)*** est, lui, un bon compromis entre simplicité et modernité, tout en proposant une plongée en douceur dans le Monde Occulte Contemporain (textes d'ambiance, scénario d'introduction réussi...)

QUOI JOUER ?

Avec un peu de travail, beaucoup de scénarios de la gamme sont adaptables à des personnages humains, soit tels quels, soit en retournant les situations. ***Le Lion Vert (N1)***, peut-être un peu difficile à trouver aujourd'hui en est un parfait exemple. La scénariothèque regorge également de scénarios sympathiques et gratuits. Côté campagnes, ***l'Assemblée du Seuil (N2)***, une quête initiatique à Prague, ***Loa (N2)***, avec une ambiance vaudou et surtout ***Al-Mugawir (NR)***, la révélation d'une nouvelle Science Occulte, que nous déconseillerions à un MJ débutant) sont les plus indiquées si vous voulez installer ce [alt] dans la durée.



étape 2 : *les joueurs*

TOUS LES JOUEURS PEUVENT-ILS ÊTRE INTÉRESSÉS PAR NEPHILIM ?

On pourrait être tenté de répondre que non, tant les concepts inhérents à **Nephilim** (ésotérisme, guerre feutrée, complots, luttes d'influence) paraissent éloignés de la façon de jouer de pas mal d'entre nous. Ce serait oublier que tout groupe (de Nephilim, de Templiers... de joueurs !) est composé de personnalités différentes, avec des envies différentes. Il vous revient de leur donner une cause commune derrière laquelle leurs différences seront des atouts : les bourrins de service seront ravis d'exfiltrer une cible surprotégée, pendant que les diplomates apprécieront de devoir mesurer leur savoir à celui d'une créature multi-millénaire capturée grâce aux renseignements de leurs espions... Avec, donc, un minimum de travail de votre part, et probablement une bonne dose d'adaptation en cours de partie, vous pourrez fièrement affirmer avoir converti vos joueurs, même les plus sceptiques, aux joies du Monde Occulte Contemporain !

SI VOS JOUEURS CONNAISSENT DÉJÀ NEPHILIM

Deux approches s'offrent à vous : le renouvellement ou la duperie. Commençons par la plus amusante, qui est évidemment la seconde.

«vous voulez jouer à un nouveau truc ?»

En distillant le minimum d'indices dans les premières scènes (et dans la préparation de la partie), il vous sera tout à fait possible de faire croire à vos joueurs qu'il s'agit là d'un jeu parfaitement nouveau. Il suffit de s'imaginer le plaisir partagé au moment où toute la tablée comprend dans quel jeu ils évoluent pour se dire qu'un petit supplément de travail en amont peut en valoir la peine. Bien sûr, la duperie ne pourra pas fonctionner bien longtemps, et il vous appartiendra de ne pas trop vouloir tirer sur la corde : la «révélation» doit avoir lieu au bon moment.

«vous avez adoré Nephilim ? Alors vous adorerez ça aussi !»

Si vos joueurs sont au moins aussi calés que vous, arpentent le net à la recherche de nouveaux jeux à découvrir, et sont abonnés au Fix pour avoir toutes les news du jdr francophone, il vous sera difficile de mettre en pratique la méthode précédente. Il faudra donc la jouer cartes sur table : **Nephilim**, vous l'avez usé du premier au dernier supplément, leurs personnages sont aux portes de l'Agartha, mais peut-être qu'il leur reste un dernier pan de l'univers à explorer : braver l'interdit, trahir ses compagnons de vingt ans, bref, passer chez l'ennemi !

étape 3 : *lancez-vous !*

Le recrutement

Vos joueurs, en tant que victimes d'un acte sensé terroriste, n'auront aucun mal à trouver une motivation pour leur enquête, d'autant plus que certaines mains viendront rapidement se tendre vers eux. Rejoindre un ordre séculaire, dernier rempart de l'Humanité face aux hordes de démons qui menacent d'envahir la Terre, voilà une quête que peu de joueurs refuseraient. Rejoindre une résistance occulte, mener quelques opérations à mi-chemin entre la guérilla et la guerre froide, il y a là de quoi occuper votre groupe de joueurs pendant une dizaine de séances, même s'il est probable que les choses tournent au vinaigre (cf. *«Immortels, après tout ?»* p.155). Voici donc un aperçu de ce que peut être l'univers de **Nephilim**, vu du côté des Templiers...

Le Temple

Si, dans un premier temps, la véritable nature de la faction restera cachée, le masque tombera vite : les personnages seront initiés dans la plus pure tradition chevaleresque. Mais les secrets du Temple leur resteront inaccessibles ; les Vigies de Saint-Michel ne sont après tout qu'une obédience de pacotille et inconnue de l'Ordre lui-même, qui sert ici essentiellement les desseins de Delatour. Derrière une camaraderie omniprésente et un esprit chevaleresque à l'ancienne, on ne leur révélera dans un premier temps que le strict minimum :

- L'Ordre du Temple existe depuis des siècles et lutte dans l'ombre pour protéger l'Humanité
- Les Vigies de Saint-Michel sont sous l'autorité de Siméon Victor de la Tour
- Il existe trois «cercles» au sein des templiers : les Manteaux Noirs, frères d'armes initiés aux secrets les moins sensibles, puis les Manteaux Blancs et enfin les Manteaux Rouges, grands initiés
- Un templier se doit de garder le secret sur l'Ordre et sur tout ce qu'il y a appris. Les Shedim sont infiltrés à tous les niveaux de la société, et seule une action coordonnée, sur le long terme, permettra à l'Humanité de se libérer de leur joug.

Ce qui change :

- les termes ésotériques dans leur ensemble : toutes les Sciences Occultes deviennent de la sorcellerie, toutes les créatures élémentaires sont assimilées à des créatures démoniaques, que les Vigies appellent « Shedim », mot dérivé de l'hébreu shédym, qui veut dire « démons ». N'hésitez pas à employer un terme à la place d'un autre dans la bouche d'un quasi-profane.
- à moins d'atteindre des niveaux d'initiation élevés, les Templiers n'ont qu'une connaissance limitée des Plans Subtils. Un bon moyen d'utiliser les Akashas d'une façon nouvelle
- de même, l'utilisation de toute «sorcellerie» sera limitée aux seuls artefacts et homoncules, ce qui rendra les «Démons» encore plus puissants aux yeux des joueurs, puisque libérés de ces contraintes
- la perception de l'univers, plus terre-à-terre. Ici, aucune notion de Graal Primordial, ni de Révélation ou d'Exode Stellaire : les Templiers mènent une résistance occulte, doublée d'une lutte pour le pouvoir dans les hautes sphères

Si vos joueurs ne sont absolument pas familiers avec l'univers de **Nephilim**, ou si vous avez décidé de jouer franc jeu, il est évidemment possible d'utiliser la terminologie « officielle » pour plus de simplicité.



154

la vérité sur les

*Vigies de
Saint-Michel*

Cette Obédience a été créée de toutes pièces par Siméon Victor de la Tour. Lui-même Rose+Croix de la branche du Corps, cette petite faction lui sert de laboratoire expérimental, mais aussi de creuset pour dénicher de futures recrues. Si le Temple venait à entendre parler des Vigies, nul doute que les masques finiraient par tomber, d'autant plus que Delatour est le seul à être au courant de cette manipulation. Tous les autres initiés sont de bonne foi, et pensent réellement faire partie d'un ordre luttant pour le bien de l'Humanité.



Les Immortels

Des mots comme «Immortels» ou «Nephilim» sont proscrits. Il se peut toutefois qu'au détour d'une conversation, les joueurs puissent entendre ces mots, mais leurs supérieurs et compagnons s'efforceront d'employer le mot « Shedim », ou, à défaut, des termes comme « démons », « créatures maléfiques » au moins jusqu'à l'initiation des personnages. Les Vigies de Saint-Michel n'ont aucune connaissance des Selenim (ou des Ar-Kaïm si vous jouez à l'époque de la Révélation), tout au plus pourront-ils donner du crédit aux légendes liées aux vampires, aux loups-garous, en rattachant ces mythes aux Shedim.

Le Métal Sacré

Le nom « orichalque » ne sera pas prononcé en présence des personnages ; on ne parlera que du « Métal Sacré » (pied de nez au « Métal Honni »), des armes et ustensiles bénis qui, seuls, permettent de lutter contre les créatures maudites. Son usage est réservé à l'élite, hormis les médaillons de protection, et les joueurs ne devraient pas y avoir accès avant un bon moment.

Les autres forces en présence

Afin de ne pas compliquer votre trame à outrance, mieux vaut, dans un premier temps, ne pas tenir compte des autres Arcanes Mineurs. Il suffit de faire comprendre aux nouveaux initiés que les Shedim ne sont pas les seuls ennemis, et qu'ils ont aussi des alliés parmi les humains, traîtres envers leur propre espèce. Ce qui peut être une occasion d'impliquer les Bohémiens, victimes toutes désignées des préjugés des personnages.

étape 4 : *et après ?*

QUELLE FINALITÉ ?

Si vos joueurs se prennent au jeu, pourquoi ne pas envisager une campagne ? Moyennant quelques retouches, *Al-Mugawir* peut être vécue par des personnages humains, qui seraient alors enfin capables de maîtriser leur Ka-Soleil. Pour un MJ motivé, la lecture de n'importe quel supplément du jeu peut inspirer une campagne au long cours, tant les pistes évoquées sont nombreuses. De plus, entre la presse rôliste et le matériel disponible sur internet, vous disposez virtuellement d'une ressource quasi-inépuisable de scénarios (Cthulhu/Delta Green, Chill, Mage, ...) où il vous suffira souvent de changer quelques noms et d'introduire quelques concepts.

ÉVOLUTION

En restant sous l'aile des templiers, il est fort probable que les joueurs se sentiront rapidement frustrés. Afin de leur permettre une évolution plus motivante, Delatour peut voir en eux des éléments prometteurs, et leur révéler sa manipulation. Initiés des R+C, ils auront ensuite accès à tout un arsenal capable d'équilibrer leur lutte contre les Immortels. Dans ce cas, la possession des *Arcanes Mineurs* (NR) deviendra indispensable pour leur proposer des Tekhnès et Constructs.

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

S'il vous prend l'envie, à vous et à vos joueurs, de continuer l'aventure *Nephilim*, il se trouvera probablement un moment où jouer des «simples» humains limitera les options. Après tout, pourquoi vos PJ ne seraient-ils pas des Nephilim manipulés par Delatour, bridés par une stase expérimentale, leurs souvenirs retenus prisonniers par la barrière d'orichalque ? Il pourrait être intéressant de jouer l'éveil de l'un d'eux, à travers des rêves, des souvenirs brumeux de vies antérieures, la clandestinité, le doute, puis la libération de ses compagnons pour un final en apothéose et une entrée de plain pied dans l'univers - officiel, celui-là - de *Nephilim*. Et il y a fort à parier qu'après quelques scénarios, les exactions de vos joueurs auprès des Immortels leur rapportent quelques inimitiés durables et autres lourdes dettes, soit autant de futurs scénarios !

Vous trouverez, pour chaque module de jeu proposé dans les pages suivantes, quelques éléments pour introduire progressivement le doute chez vos joueurs quant à leur véritable nature.

Jouer après l'Exode

Si vous choisissez de placer votre trame après la Révélation et l'Exode Sidéral, la présence des Nephilim se fera exceptionnelle. Beaucoup d'Immortels ont peut-être choisi de retrouver leurs origines, et le peu ayant choisi de rester sur Terre sera d'autant plus méfiant. Mais il s'agit là d'une période jamais décrite dans la gamme officielle, et vous ne pourrez donc vous appuyer sur rien de concret.

un restaurant soufflé par une explosion en plein centre ville

Le Beretien, le restaurant branché bien connu, a été le théâtre d'un drame difficilement explicable. Vers 21h hier soir, alors que l'endroit était bondé, une forte explosion a ravagé la salle (notre photo), causant, selon les premières déclarations, de nombreuses victimes. La cause de l'explosion n'a pas encore été déterminée, mais aucune prise ne semble écartée par la police.

Plus de précisions en page 4

Viktor Hadjal,
un artisan qui gagne

modules de jeu

Ces 5 modules vont vous servir à articuler votre campagne [alt]Nephilim : en les intercalant entre des scénarios de votre choix, vous disposerez d'une intrigue faisant office de fil conducteur pour une introduction « en douceur » dans le Monde Occulte Contemporain. Seul le premier, « **l'incident ?** », est ici complètement développé, afin de vous permettre de vous lancer facilement. Il vous faudra par la suite vous adapter à la façon de jouer de votre groupe pour placer judicieusement les quatre modules suivants.

Les personnages ne se connaissent pas forcément avant le début du scénario, mais peuvent, pour assurer une meilleure dynamique, fonctionner par binômes. La trame n'est pas prévue pour se dérouler dans une ville en particulier, libre à vous de la situer où bon vous semble : une grosse ville de province (Bordeaux, Lille, Lyon, Marseille) conviendrait parfaitement, mais il est tout à fait possible de placer l'action à Paris. Dans l'idéal, un milieu urbain avec une campagne proche permettra de placer la Commanerie à l'abri des regards indiscrets.

nb : Vous trouverez sur notre site 6 feuilles de personnage débarrassées de toute allusion évidente à **Nephilim**, basées sur le système de **Nephilim : Initiation**.

1 - l'incident ?

Les personnages vont tous se réveiller, les uns après les autres, dans une même salle d'hôpital. N'hésitez pas à en rajouter sur la panique : ils n'ont aucun souvenir des dernières heures, ils ont mal partout, sont couverts de bandages, sous perfusion et monitoring. Ils sont seuls dans la pièce, la lumière du jour filtre à travers les persiennes, et leur premier réflexe devrait être d'appeler une infirmière.

Nb : tout ici devra se passer en roleplay : aucun jet n'est possible, tant ils sont gavés de calmants et d'antidouleurs. Même leur volonté est engourdie par le traitement, et le docteur Delatour (ainsi que tout le personnel médical) veillera à ce qu'ils respectent rigoureusement celui-ci.

RÉVEIL

L'infirmière, si elle est prise d'assaut, montrera elle aussi des signes de panique. Elle tentera de les faire patienter, puis ira chercher le médecin responsable, qui est seul habilité à leur en dire plus.

Un personnage observateur pourra remarquer une télécommande sur sa table de chevet : la télévision fonctionne parfaitement, et les chaînes d'info relatent toutes le même événement. Un attentat a eu lieu dans la ville où ils se trouvent, faisant une quinzaine de victimes dans un restaurant où ils ont leurs habitudes...

C'est le moment que choisit le docteur Delatour pour faire son entrée. Le visage grave, il demande calmement d'éteindre la télévision, si elle est allumée. Dans l'entrebâillement de la porte battante, plusieurs personnages ont pu apercevoir deux hommes montant la garde devant leur chambre un brassard orange vif au bras...

Ils ont donc tous été bel et bien victimes de cet attentat la veille au soir. Ils ont eu la chance de s'en sortir à peu près indemnes : quelques plaies et brûlures, une chance qu'ils ont été les seuls à avoir dans le restaurant. Ils restent ici en observation pour quelques jours, mais aussi dans l'attente d'être interrogés en tant que témoins (et ce, même s'ils prétendent n'avoir aucun souvenir). Une cellule psychologique est mise en place : ils ont peut-être perdu un proche dans le drame, un ami, un collègue, et le docteur insistera sur le fait qu'ils ont surtout besoin de repos... un repos qui ne sera, en fait, que de courte durée !

Blessures et séquelles

Le staff médical leur confirmera les propos du docteur : ils ne garderont normalement aucune séquelle physique du drame s'ils suivent rigoureusement le traitement qui leur a été prescrit. On leur proposera également des séances de thérapie, qu'ils sont libres d'accepter ou non. Véronique Granger, sous des dehors charmants et attentionnés, est elle aussi une disciple de Delatour, et fera en sorte de garder les personnages sous pression, rongés par une colère qu'eux-mêmes ne soupçonnent pas.

BALMONT, INSPECTEUR

Une fois que les joueurs auront épuisé leurs questions, l'inspecteur Balmont pourra entrer en scène avec son collègue, l'inspecteur Pajot. Ils ne sont pas là pour prendre leur déposition officielle (qui attendra leur sortie de l'hôpital) mais espèrent que la fraîcheur des événements permettra d'ajouter quelques pistes à l'enquête. Faites comprendre à vos joueurs qu'ils sont libres d'improviser (dans les limites du raisonnable, évidemment) les derniers souvenirs de leur personnage avant l'attentat, même si l'ensemble reste encore flou. Si l'un d'eux insiste particulièrement, faites-lui entrevoir un homme roux, l'air inquiétant, sur le trottoir d'en face.

Cette première prise de contact sert principalement à installer le personnage de Balmont en tant que policier sérieux et concerné (ce qu'il est, au demeurant). Les joueurs doivent lui faire naturellement confiance quand il leur assure que lui et ses collègues feront tout le nécessaire pour arrêter les terroristes. Selon lui, ce n'est probablement pas un acte politique, mais une action dirigée sur une cible précise, qu'il lui reste encore à trouver.

Logiquement, aucun des personnages ne pourrait constituer une cible de choix, ce qui va rapidement les exclure de l'enquête et rendre leur relation avec Balmont d'autant plus importante.

Les inspecteurs leur assurent qu'ils n'ont rien à craindre : ils vont rester sous surveillance permanente le temps de leur hospitalisation. Si, par chance, des détails leur revenaient, Balmont leur remet sa carte, avec un numéro de téléphone portable. Il les quitte en les remerciant pour leur aide, et leur promet de revenir rapidement.



la vérité sur l'attentat

nb : ne pas tenir compte de cet encart si vous décidez que vos personnages sont en fait des Nephilim.

Le *Between* était un restaurant jeune et branché appartenant, en sous main, à Delatour lui-même. Logé par un adopté de la Maison-Dieu (un Djinn, « l'homme inquiétant aux cheveux roux »), il échappe de peu à l'attentat qui le visait personnellement, et en profite pour monter tout un plan pour se servir des personnages, seuls survivants du drame, contre ses ennemis. En les recrutant au sein de son obédience fantôme, il met sur pied une milice déconnectée du reste du Temple pour accomplir le sale boulot, sans se salir les mains.

VISITE NOCTURNE

Il y a bien deux gardes devant leur porte, comme promis. Les personnages peuvent se déplacer s'ils le souhaitent, mais ils doivent rester dans un petit périmètre, et sous la surveillance de la police. Une fois la nuit tombée, quoi qu'il en soit, ils sont confinés dans leur chambre.

Les personnages n'ont aucune difficulté à s'endormir. Ils ont eu une rude journée, sont encore affaiblis, et leur isolement du tumulte de l'hôpital leur assure un calme inespéré. Pourtant, un joueur de votre choix sera réveillé au milieu de la nuit par un bruit sourd venant de devant la porte. Aucune lumière ne filtre, le couloir est plongé dans l'obscurité et, lorsque la porte commence à s'ouvrir beaucoup trop lentement, une silhouette s'introduit dans la pièce. Si le personnage réveillé ne fait rien, l'inconnu, qui porte une blouse blanche, sortira une dague de sa poche. Faites ressentir l'anormalité de la situation au joueur : les traits de l'intrus sont flous, comme incertains, mais il est persuadé de l'avoir déjà vu avant, mais pas ici, pas à l'hôpital... et ces cheveux roux... En suggérant juste l'idée que ce pourrait être l'auteur de l'attentat, la réaction de devrait pas tarder.

Malgré la douleur, leur sens altérés par leur traitement et l'obscurité ils ne devraient pas hésiter. L'homme est en pleine forme, et, alors qu'il est sur le point d'être maîtrisé, ses veines se gonflent, ses muscles semblent grossir à vue d'œil et il réussit à se libérer (il est en fait sous l'effet de la *Tekhnè Change Forme*). Forcez volontairement le trait : faites flamboyer ses cheveux, baignez la scène d'un halo rougeoyant, laissez entendre aux personnages un vague murmure à peine audible dans une langue gutturale : tout doit les pousser à croire qu'ils ont affaire à un agresseur doté de capacités inhumaines.

Il y a plusieurs façons de s'en sortir : l'intrus peut être maîtrisé, avec le risque de rouvrir quelques cicatrices et de prendre quelques nouveaux coups. Il est également possible d'appeler à l'aide. Si les deux policiers en faction ont été mis hors course (ils sont juste drogués), des infirmiers de nuit sont dans les parages et pourront leur prêter main forte. L'agresseur ne survivra pas, quoi qu'il arrive : si ce n'est pas par la main des personnages, il sera pris de convulsions, écumer, puis décèdera d'un arrêt cardiaque. Étrangement, tous les effets « surnaturels » disparaissent à sa mort.

*si un personnage
a retiré sa perfusion...*

Il n'observera pas les effets magiques invisibles à l'œil nu, mais ressentira une oppression, une sensation de picotement, une impression de faiblesse... Pour lui, remplacez donc, dans la scène du combat, les effets magiques par ces sentiments de malaise, d'anormalité, comme si un sixième sens le prévenait du danger alors que, en réalité, il expérimente les symptômes du manque. Mais il n'a évidemment pas à le savoir !

Une fois le calme revenu, les personnages pourront faire plusieurs constats :

- ce n'était pas l'homme vu au restaurant, même s'il lui ressemblait
- il n'a aucun papier sur lui. Ses vêtements sentent particulièrement mauvais, son aspect général est passablement négligé
- la dague est de toute évidence un objet très ancien, un artefact sacrificiel
- si des infirmiers étaient présents avant sa mort, ils n'ont rien remarqué de surnaturel

Personne ne viendra identifier le cadavre. Le reste de la nuit se passera sous haute surveillance, et Balмонт, seul cette fois, passera les voir le lendemain à la première heure...

ce qu'il s'est réellement passé

Delatour a usé de ses relations pour engager un junkie afin de « pousser » les personnages vers les Vigies de Saint-Michel. En échange d'une dose d'héroïne (couplée à un neurotoxique qui, en plus de le rendre aphasique, ne lui laisse que quelques minutes à vivre une fois injecté), le junkie a pour mission d'éliminer les occupants de la chambre. Averti de la piste de « l'homme roux », Delatour a teint les cheveux du junkie, et a fait mettre (par une infirmière de confiance) dans les perfusions des personnages une faible dose de dérivé de LSD, juste assez pour renforcer sa mise en scène. Il a également confié à l'agresseur un vaporisateur pour se débarrasser des gardes, ainsi qu'une dague sacrificielle pour accomplir son méfait. Posté à proximité, il a agrémenté la scène de quelques effets « magiques » à l'aide de ses Tekhnès, que les personnages ont pu voir (le LSD a « ouvert » leur vision, même pour les effets normalement uniquement visibles en Vision-Ka). Il est évidemment le seul à connaître tous les détails de l'opération : même Balмонт ne sait pas encore que les PJ sont de

futures recrues pour les Vigies. Il contactera l'inspecteur suite à cet «incident» et lui ordonnera de tenter de les recruter en leur faisant comprendre qu'ils sont désormais des cibles pour les Shedim...

BALMONT, RECRUTEUR

L'inspecteur qui se tient devant eux, le lendemain matin, a bien du mal à trouver ses mots. Après s'être confondu en excuses, il lâchera, plein de sous-entendus, que leur agresseur n'avait apparemment plus grand chose d'humain. Tout en les interrogeant, il tentera de les amener à en dire plus à ce sujet, sans lui-même se révéler. Balmont reste prudent : même s'il a toute confiance en Delatour, il trouve précapité le recrutement des personnages et cherche à savoir s'ils sont dignes de confiance. Cette discussion doit être pleine de non-dits, d'insinuations, pour faire comprendre aux joueurs que Balmont souhaite leur faire dire quelque chose. Qu'ils craquent ou non, il les jugera aptes à rejoindre les Vigies de Saint-Michel.

« Je ne sais pas pourquoi ils ont voulu s'en prendre à vous. Peut-être avez-vous vu quelque chose que vous n'auriez pas dû voir ce soir-là. Ou peut-être que rien de tout ça n'était un hasard. Quoi qu'il en soit, ils veulent votre peau. Et on ne va pas les laisser faire. Il y a des choses étranges, sur cette Terre, des choses qui ne devraient pas être, des choses dangereuses, mais ça, vous le savez déjà. On les appelle les Shedim. Des démons, des vrais. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas seuls... »

Il remonte alors sa manche, dévoilant un tatouage discret, en forme de croix pattée, sur l'intérieur de son poignet droit...

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Delatour, chirurgien brillant et R+C, a mis une opération en place : démontrer qu'il est possible de « conditionner » des Immortels afin de servir leur cause. Avec à sa disposition quelques Stases pleines, il a manipulé un Nephilim à ses trousses pour provoquer d'un attentat dans un restaurant lui appartenant dans le seul but de créer un traumatisme capable de motiver ses cobayes. Il a ensuite forcé l'incarnation des Nephilim dans des simulacres choisis soigneusement : robustes, jeunes, intelligents. Des hommes de confiance les ont alors drogués, puis disposés à proximité de l'explosion. Leurs Pentacles inhibés par un implant d'orichalque, les Nephilim tombent dans un état de « semi-Ombre » où, bien que conscients, mais privés de lien avec les champs magiques, ils croient être humains, le traumatisme de l'attentat permettant de faire avaler la pilule plus facilement.

les Vigies de Saint-Michel

Les joueurs, hormis lors de leur initiation, n'auront que peu de contacts avec eux. L'obédience est assez dispersée, mais compte en tout une trentaine d'adeptes Manteaux Noirs, PJ inclus. La Commanderie est surveillée en permanence par cinq d'entre eux, sous couvert d'une société privée de sécurité.

Docteur Simon Delatour

Siméon Victor de la Tour, R+C de la Branche du Corps

Bel homme d'une cinquantaine d'années, il a une présence imposante et c'est de toute évidence un meneur d'hommes et un conteur émérite, capable d'inspirer la passion à ses troupes.

Initiation : Initié

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Endurant, Très Intelligent, Séduisant

Vécu : Compagnon Imperator de la Branche du Corps

Équipement : épée en orichalque (capable de disperser un Nephilim), toutes les Tekhnès ou Constructs que vous jugerez utiles.



2 – *premier contact*

Dès la sortie de l'hôpital, Balmont contactera les personnages. L'enquête « officielle » piétine, mais il se pourrait qu'il dispose d'une piste que la police ne peut pas suivre : un homme correspondant à la description de « l'homme inquiétant aux cheveux roux » aurait été aperçu parmi les gens du voyage, en périphérie de la ville (*voir Kjeldorian, page ci-contre*). Seule une action discrète pourrait permettre de s'en assurer. Kjeldorian devrait en échapper (il détient des informations sur Delatour qui pourraient être utiles plus tard), mais les Bohémiens pourraient faire les frais de l'opération...

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Lors de leur première mission, il est préférable de ne pas perturber les convictions qu'ils commencent à se forger. Avant l'initiation, ils ne doivent avoir qu'une vision manichéenne de l'univers.

3 – *non nobis domine*

C'est l'heure de l'initiation pour les personnages. Ils découvriront alors que Delatour dirige les Vigies de Saint-Michel, et celui-ci commencera à leur révéler les secrets de l'Ordre (*voir l'étape 3 : lancez-vous, p153*).

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Le médaillon qui leur est remis ne contient pas d'orichalque, afin de ne pas interférer avec l'implant. Toute la cérémonie en est d'ailleurs débarassée, à l'exception du médaillon de Delatour, qui reste tout de même prudent face à des Immortels, même diminués.

tout est question de timing

Si vos joueurs se prennent réellement au jeu de la chasse aux démons, considérez l'éventualité de prolonger l'expérience : ils y prendront du plaisir, et, si vous décidez tout de même de leur révéler que les Vigies de Saint-Michel et l'Ordre du Temple sont loin d'être les protecteurs de l'Humanité qu'ils paraissent, cela aura encore plus d'impact sur leur vision de l'univers.

4 – *premiers doutes*

Lors d'une nouvelle mission (commanditée par les Vigies ou lors d'un scénario complètement indépendant), les personnages mettent la main sur des documents prouvant l'implication de Delatour dans l'attentat (il était visé, le restaurant lui appartenait, leur agresseur à l'hôpital le connaissait, l'infirmière qui les a drogués est démasquée, etc.)

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Selon le « style » de chaque personnage, vous pouvez déjà déterminer le Ka dominant, voire un ou deux Métamorphes qui leur correspondraient particulièrement. L'implant commence également à montrer des signes de faiblesse : un personnage croit rêver mais vit en fait un court effet Mnémos d'une précédente incarnation, un autre déclenche involontairement un effet lié à son Ka dominant, un troisième passe inopinément en Vision-Ka. Si les templiers ont vent de la défaillance de l'implant, ils réagiront rapidement et le remplaceront par une version plus chargée en orichalque, ce qui entraînera un état de fatigue constant chez le personnage.

5 – *émancipation*

Peut-être associés à Kjeldorian, ou Balmont s'ils ont réussi à le retourner (*voir encarts page ci-contre*), les personnages se confrontent à Delatour. L'affrontement peut se faire en douceur (présentation de preuves, Delatour, acculé, doit avouer) ou de façon plus directe (assaut de la Commanderie). Dans les deux cas, l'obédience des Vigies de Saint-Michel est dissoute, et les personnages désormais libres de leurs mouvements. Le moment pour les R+C de faire leur apparition ?

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Il est possible de se faire retirer l'implant par la Tempérance, moyennant quelques services futurs. C'est le moment de créer une toute nouvelle fiche de personnage, pour un Nephilim cette fois !

Patrick Balmont

inspecteur

Quadragénaire prématurément usé, il a tout du limier de films policiers : vieux blouson fatigué, silhouette voûtée, cheveux en bataille, barbe grisonnante d'une semaine, cernes sous les yeux. Mais c'est un homme compétent, et totalement dévoué à la cause du Temple. Mais il reste un flic (à peu près) intègre, et il est possible de le « retourner » si les joueurs lui présentent des preuves de la manipulation de Delatour dans toute l'affaire de l'attentat et de leur agression à l'hôpital.

Initiation : Assez Initié

Caractéristiques : Agile, Assez Fort, Endurant, Intelligent, Peu Séduisant

Vécu : Compagnon des Vigies de Saint-Michel

Équipement : arme de poing, épée en orichalque (capable de disperser un Nephilim)

Manteau Noir type

Il a entre 20 et 35 ans, essentiellement de sexe masculin. En révolte contre la société pour une raison ou pour une autre, il a tendance à recourir rapidement à la violence pour résoudre les problèmes.

Initiation : Peu Initié

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Endurant, Peu Intelligent, Assez Séduisant

Vécu : Apprenti des Vigies de Saint-Michel

Équipement : arme de poing

Kjeldorian

Djinn de la Maison-Dieu

Responsable de l'attentat qui visait Delatour, il rôde toujours dans les parages pour terminer son « contrat ». C'est un Nephilim déterminé qui fera tout son possible pour nuire aux Arcanes Mineurs, et les personnages pourraient en faire les frais s'ils provoquent un affrontement direct. Au début de l'aventure, il ne sait pas que Delatour est en fait un R+C ; il ne le découvrira que plus tard, et pourrait utiliser l'information pour insinuer le doute dans l'esprit des joueurs. Son Simulacre renforce l'impression de danger qu'il dégage : particulièrement repoussant et athlétique, les effets de son Métamorphe sur sa physiologie ont encore renforcé son aspect bestial. Il a une grande admiration pour les Bohémiens, et n'hésite pas à recourir à leur aide en cas de besoin.

Ka : Assez Initié

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Endurant, Assez Intelligent, Pas Séduisant

Sciences Occultes : Kjeldorian a accès à tous les Sorts et Invocations qui vous semblent appropriés.

Équipement : aucun, mais il peut, en quelques jours, recevoir ce dont il a besoin.

Bohémien type

Il peut être âgé, littéralement, de 7 à 77 ans (voire plus). Il ne connaît pas forcément l'existence des Nephilim, mais il sait que les sages parmi les siens viennent en aide à des amis mystérieux. L'esprit de clan est très développé, et il se mettra en danger pour sauver l'un des siens sans la moindre hésitation. Il est charismatique, baratinneur et très débrouillard.

Initiation : Peu Initié / Assez Initié

Caractéristiques : Agile, Assez Fort, Peu Endurant, Assez Intelligent, Séduisant

Vécu : Apprenti / Compagnon

Équipement : couteaux et armes de poing

Nephilim

N'hésitez pas à utiliser les personnages prêtirés disponibles dans **Nephilim : Initiation** (p.38 à 49) en cas de besoin.

