

PaliMesseste^{N°}21



Tant va la cruche à l'eau...

L'avis des Héritiers - Un scénario simple, idéal pour joueurs et MJ débutant, avec une bonne immersion dans l'univers.



Palimpseste n°21

Tant va la cruche à l'eau...

Scénario

Ce scénario est prévu pour trois à cinq Nephilim débutants, qui n'ont pas encore intégré leurs simulacres. Se reporter à la fin du texte pour la description complète des PNJ, des lieux et des accessoires.

CRÉDITS :

Casus Belli 73,
Tant va la cruche à l'eau,
de Frédéric Weil et Fabrice Lamidey



Le sujet

Les Nephilim vont être éveillés par un puissant Nephilim de l'Eau, un Triton nommé Aquilon, qui a besoin d'eux pour récupérer une stase. Il leur fait croire qu'une société secrète cruelle lui a dérobé sa stase et veut le transformer en homoncule. La réalité est tout autre. Aquilon est membre d'un groupe ultraconfidentiel de Nephilim, nommé 666. Il désire voler la stase d'un autre Nephilim afin d'accomplir un rituel qui renforcera le pouvoir de cette organisation. L'objet est abrité dans le refuge d'une des très rares sociétés secrètes aidant des Immortels.

Les Nephilim vont donc devoir enquêter sur la soit-disant société secrète voleuse de stases, se débrouiller pour récupérer l'objet et le remettre à leur commanditaire. Mais ils pourraient bien avoir des doutes sur la sincérité de celui-ci, et finalement, devoir l'affronter pour sauver leurs propres stases.

L'Eveil

Les Nephilim se réveillent dans un lieu qu'ils ont du mal à définir. Leur Vision-Ka leur permet cependant de savoir qu'il existe une source de Ka-eau à proximité (il s'agit d'Aquilon, voir Les personnages). Ils s'habituent petit à petit à ce nouvel environnement, se laissant lentement dériver sur les courants élémentaires (dont le principal est un champ d'Eau, avec peut-être un Plexus à proximité). Après quelques instants de dérive, ils se retrouvent en un lieu comportant un grand nombre de porteurs de Ka-Soleil (ils sont dans une ville). Ils peuvent alors librement choisir leurs simulacres.

Grâce au lien indéfectible qui unit les Nephilim à leurs stases, ils sentent que celles-ci sont à proximité et plus précisément, à leur verticale, sous terre, près de la source de Ka qu'ils ont précédemment remarquée. Sur la place, près d'une bouche d'égout ouverte, stationne une camionnette noire. Sur cette camionnette, les Nephilim peuvent remarquer un logo représentant un triton (l'animal). En réussissant un test de Vision-Ka, ils peuvent découvrir que le logo cache un dessin de Ka représentant un Nephilim Triton. La plaque d'égout est ouverte et libre d'accès.

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org

Relecture par : Nicolas Tauzin,
Stephane Nicoulaud et Grégoire
Laakmann

Conversion Nephilim 4 par :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégoire Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la
gamme officielle





Profitant d'un moment où la place se vide et de la couverture bienvenue que procure la camionnette, les Nephilim peuvent aisément pénétrer dans les égouts et s'enfoncer dans les miasmes des profondeurs citadines. Là, des marques de Ka ponctuent un chemin exigu et glissant qui mène vers d'anciens thermes gallo-romains en ruine et à moitié inondés par le réseau d'égouts de la ville. C'est dans l'ancienne hypocauste qu'Aquilon a éveillé les Nephilim et c'est là qu'il les attend, maintenant qu'ils sont incarnés, pour les informer de ses intentions. C'est une grande salle, faiblement éclairée par des lampes de sûreté rougeâtres. Le sol est composé de blocs de pierre rectangulaires régulièrement disposés, formant une sorte de damier. A l'origine, ces blocs soutenaient le dallage de la salle et permettaient le passage de l'air chaud du système de chauffage. Aujourd'hui, le dallage a disparu et la salle est inondée sur 40cm. Les blocs de pierre apparaissent donc comme des petits îlots.

Aquilon surgira alors de derrière une colonne rongée par les eaux usées et interpellera les Nephilim de sa voix caverneuse, propre à son métamorphe de Triton.

La stase d'Hypérior

C'est une gargouille médiévale, à l'image d'un monstre marin.

Elle possède une tête de poisson aux yeux globuleux et un corps de crapaud difforme. Elle mesure 1,20m et pèse 60kg.

Eau : 8

Terre : 5

Air : 3

Lune : 2

Feu : 1

La mission

Aquilon insiste sur le fait que c'est lui qui les a éveillés. Lourdemment, il leur fait également comprendre qu'il est en possession de leurs stases. Il passe enfin à ce qui le préoccupe : il s'est fait dérober sa stase par une société secrète violente, les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Il soupçonne celle-ci de vouloir utiliser sa stase pour le transformer en homoncule, sort particulièrement peu enviable pour un Nephilim. Si les personnages lui demandent pourquoi il n'a pas tenté de récupérer lui-même sa stase, il répondra qu'il a besoin d'aide, car ladite société secrète le connaît et détruirait sa stase s'il approchait de leur quartier général.

Concernant les **Serviteurs des Inconnus supérieurs**, il fournit les renseignements suivants :

- leurs méthodes sont cruelles et expéditives, ils font partie de l'Arcane mineur du Bâton ;
- ils utilisent au moins deux homoncules (cf. *Livre de base*, p. 100) et ils ont donc accès à la magie ;
- leur quartier général est situé dans un pavillon à l'extérieur de la ville, appelé le Bateleur.

Tous ces renseignements sont faux, sauf celui concernant le nom du pavillon.

Si des personnages connaissent l'Arcane Majeur du Bateleur, ils pourront rétorquer que les sociétés secrètes affiliées à cet Arcane sont d'habitude alliées des Nephilim. Aquilon répondra que c'est pour mieux tromper leur monde que les Serviteurs ont choisi ce nom. Il leur conseille de chercher plus d'informations sur cette société secrète.

Il leur décrit avec précision la stase à récupérer (cf. *encart ci-contre*) et leur fixe rendez-vous dans deux jours dans une piscine municipale désaffectée.

Aquilon est particulièrement convaincant et utilise le sentiment de solidarité entre Nephilim pour obtenir des personnages qu'ils acceptent cette mission. Si les Nephilim observent avec insistance son pentacle particulier ou s'ils l'interrogent sur le sujet (cf. *encart 666*), il met cette « mutilation » sur le compte des Serviteurs. Il leur promet de leur donner un livre contenant des invocations de Kabbale, dont une qu'il nomme *Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales*. À la fin de l'entretien, il leur rend leurs stases. Les Nephilim étant faibles, il n'a aucun intérêt à les conserver et cela lui permet d'avoir des agents consentant plus fiables que des agents contraints.



Fontaine de la Piazza Della Santissima Abbyzuata, à Florence





L'enquête

Les Nephilim peuvent enquêter sur les **Serviteurs des Inconnus supérieurs**. Il existe plusieurs sources de renseignements occultes :

- Internet. Un moteur de recherche permet de découvrir qu'il existe une association loi 1901 nommée les Serviteurs des Inconnus supérieurs. L'objet de **cette association est d'étudier les phénomènes paranormaux et de préparer la venue d'êtres venant d'une autre planète.**
- La presse. Un article fait état d'événements étranges survenus dans un pavillon de banlieue dit le Bateleur : **plusieurs ouvriers seraient devenus fous au cours de sa construction.**
- La bibliothèque de la ville. Une vieille revue d'architecture salue la conception du pavillon comme une révolution dans l'art de la construction. On y trouve des pièces dont **l'architecture met en valeur les quatre éléments** : une grande salle de bains pour l'eau, une grande véranda pour l'air, etc.
- La gendarmerie (test normal de *Présence / Corruption*). Elle a gardé trace de l'agression d'un ouvrier du chantier par un énorme chien que le malheureux affirme avoir vu avec deux têtes. L'affaire a été transmise au département psychiatrique de l'hôpital de la ville.
- L'hôpital. L'ouvrier en question est toujours interné et les Nephilim peuvent l'approcher par la ruse ou la bonne foi. **Le malheureux ne cesse de répéter qu'il a vu un chien à deux têtes qui crachait du feu.** Il décrit sommairement les habitants du pavillon comme d'étranges lunatiques qui élèvent des monstres.

Les Serviteurs des Inconnus supérieurs

C'est une petite société secrète d'humains qui connaissent l'existence des Nephilim grâce à l'Arcane Majeur du Bateleur.

Les Serviteurs font partie des très rares groupes humains qui ont choisi d'aider les Nephilim. Ils les aident et les protègent des autres sociétés secrètes, en échange de connaissances occultes et de services magiques. Ses membres sont recrutés parmi le milieu hospitalier et l'aide sociale.

La société compte douze membres. Ses structures sont lâches : elle est organisée en trois cercles initiatiques: les pages, les servants et les échantons. Il y a actuellement huit pages, trois servants et un échanton qui dirige l'ensemble. Leur signe de reconnaissance est un médaillon gravé d'un cratère (une coupe) grec.

L'échanton, Anastasia Bilna est une femme de grande taille et de grande classe, d'origine russe, toujours vêtue impeccablement.

Elle dirige les Serviteurs avec tact et gentillesse. Très romantique, elle est amoureuse d'un des Nephilim du Bateleur.

Les Serviteurs offrent actuellement l'hospitalité à Hypérior ainsi qu'à un autre adopté du Bateleur.

Le vol de la stase

Une fois les renseignements réunis sur les Serviteurs des Inconnus supérieurs, les Nephilim vont devoir s'emparer de la stase recherchée. Celle-ci est en fait celle d'un autre Nephilim, un Hydrim nommé Hypérior, protégé par les Serviteurs...

Le pavillon du Bateleur, siège de la société secrète, est situé en périphérie de la ville. C'est aussi la demeure d'**Anastasia Bilna, leur dirigeante**. Le grand pavillon compte **deux étages, une cave et un grand grenier**. Il est entouré d'un petit jardin impeccablement entretenu. Les Serviteurs ont aménagé **cinq pièces**, prévoyant à terme d'héberger d'autres Nephilim. Chacune est **influencée par un Ka-élément** :

- Le grenier est divisé en deux pièces : la première, munie d'un toit de verre et de cellules photoélectriques qui la chauffe en permanence à 40°C, est réservée aux Pyrim. L'autre moitié possède une grande véranda à l'air libre et de nombreux ventilateurs, pour le plus grand confort des Eolim.
- La cave est aménagée pour les Faërim. En effet, le sol est resté en terre battue. De nombreux végétaux et animaux y vivent.
- Une des deux salles de bain possède une vaste baignoire en forme de coquille Saint-Jacques. Elle est équipée d'un appareillage complexe de bain à remous et d'un simulateur de vagues, pour le grand plaisir des Hydrim.
- À l'arrière du jardin se trouve une pyramide aux formes étranges et mal définies destinée à héberger les Onirim.





L'entrée du pavillon n'est pas gardée, mais l'accès en est interdit par un mur de 3 mètres de haut. À tout moment, il y a quatre personnes (cf. *encart ci-contre*), ce sont des Serviteurs types) dans le pavillon, plus Anastasia Bilna. Les deux Nephilim actuellement hébergés par la société secrète sont temporairement absents.

La stase correspond à la description qu'Aquilon en a faite se trouve dans la salle de bain qu'occupe Hypérion. Elle trône au centre de la baignoire en forme de coquille Saint-Jacques, sur un piédestal de marbre. Elle est protégée par une alarme qui avertit un garde au sous-sol dès que quiconque tente d'ouvrir la porte (de façon physique ou magique).

Aussitôt averti, le garde appellera du renfort et tentera de neutraliser les intrus. Un combat peut s'ensuivre. Les gardes penseront que les voleurs sont les membres d'une société secrète qui cherche à utiliser les stases des Nephilim pour en faire des homoncules. Ils ne perdront donc pas de temps à discuter. Si les Nephilim utilisent la magie, les Serviteurs seront impressionnés et se replieront pour empêcher toute évasion. Ils les attendront à la sortie du pavillon avec les plus grosses armes dont ils disposent, à savoir des pistolets. Ils abandonneront tout de même le combat dès qu'ils sentiront leurs vies menacées.

Serviteurs des Inconnus supérieurs

Serviteur type

Ka-Soleil : 7

Caractéristiques :

Agilité : 18, Intellect : 17,
Puissance : 13, Présence : 13,
Vigueur : 14

Compétences :

Athlétisme (course), Combat à mains nues, Dissimulation, Esquive, Fouille (archives), Littérature (ésotérique), Musique (chants mystiques), Vigilance.

Traditions : Arcane Majeur (Bateleur) A

Sciences occultes : Basse Magie A.

Armes : révolver léger (8 dégâts sérieux).

Protection : aucune.

La créature qui nage au fond de la piscine

Eau : 7

Caractéristiques :

Agilité : 19, Intellect : 19,
Puissance : 25, Présence : 0,
Vigueur : 25

Compétences :

Combat à mains nues (morsure), Discrétion (eau), Natation (nager)

Armes : dents (14 dégâts sérieux), queue (8 dégâts légers)

Protection : aucune.

Le retour

Une fois la stase en leur possession, les Nephilim peuvent se rendre au rendez-vous fixé par Aquilon, dans la piscine désaffectée.

Située dans un quartier défavorisé de la ville, c'est une ancienne piscine municipale désaffectée depuis vingt ans. Le bâtiment qui l'abrite tombe en ruine. L'entrée, au milieu de ce qui est aujourd'hui un terrain vague, est envahie de végétation. Après être passé par les douches et avoir emprunté un escalier partiellement brisé, on accède au bassin proprement dit. Celui-ci est relativement bien conservé. Une eau sombre et stagnante l'emplit sur deux mètres de profondeur où grouillent larves et insectes. Un grand plongoir de dix mètres surplombe cette lugubre vision.

Après avoir franchi l'entrée et l'escalier, les Nephilim ne voient personne autour du bassin. En revanche, ils peuvent remarquer dans l'eau du bassin une forme sombre et mouvante, impossible à identifier précisément ainsi qu'un grand pentacle tracé sur le fond.

Après quelques secondes, la voix caverneuse et grondante d'Aquilon se fait entendre. Sa silhouette éminemment reconnaissable de Triton se découpe soudain en haut du plongoir.

Il les accueille avec force remerciements (un test facile de *Intellect / Psychologie* permet de discerner l'impatience dans ses propos). Il annonce qu'il est désormais sauvé et leur montre le gros livre qu'il tient à la main.

Il leur explique alors qu'il désire, pour les remercier dignement, sceller leur amitié nouvelle par ce qu'il appelle un « pacte des stases ». D'après lui, ce rituel de kabbale invoque une créature qui lie les possesseurs des stases au centre du pentacle par un serment de fidélité et d'amitié. Il leur demande alors de faire glisser « sa » stase et les cinq leurs au centre du pentacle tracé au fond de la piscine.

Si les personnages acceptent, Aquilon invoque alors une créature de kabbale et chaque Nephilim sentira les points de Ka de sa stase diminuer rapidement (un point dans chaque Ka-élément par tour). Si les PJ commencent à s'agiter ou à paniquer, Aquilon tente de les rassurer en disant que tout est normal. S'ils veulent interrompre le processus (il suffirait de sortir les stases du pentacle, mais la créature qui nage dans le bassin ne sera pas disposé à laisser faire) ou somment Aquilon d'arrêter, ce dernier hurlera alors :

« Gloire à la Bête 666, vecteur de l'Apocalypse. La destruction du monde s'approche grâce à vous et à ce cher Hypérion. »





Si les personnages refusent, Aquilon menace de les détruire. Il se dit puissant kabbaliste capable d'invoquer un archange de l'Apocalypse. S'ils persistent, il engage le combat grâce à l'invocation qu'il avait promise en récompense (les Tarshishim grimaçants). Il hurlera :

« Maudits soyez-vous, traîtres ! Vous venez de cracher sur votre chance de survivre, car l'Apocalypse triomphera même sans Hypérion. La Bête 666 est le plus puissant des Nephilim. »

Le livre d'Aquilon

Les mystères de Poséïdon
(Langue: français)

C'est un focus de kabbale qui contient trois invocations : deux du premier cercle (Les voix invoquantes du désert lumineux et les sombres gouverneurs des pouvoirs de peste - cf. Livre de base, p. 55) et un du deuxième cercle (Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales).

Les voix invoquantes du désert lumineux

Meborack (5) / Netzab / Air

Cette créature est invisible et éthérée, mais elle se manifeste comme un chœur céleste qui peut aider le Nephilim dans ses rituels de Kabbale. Ce dernier bénéficie ainsi d'un FR + 1 pour sa prochaine invocation.

Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales

Pachad (18) / Tipheret / Eau

Un groupe inséparable de vingt-deux horribles petites créatures apparaît. Elle sont d'un bleu-vert phosphorescent, ventripotentes et dotées de nageoires griffues, ressemblant de loin à des poissons. Elles s'agitent en tous sens et se jettent, sur l'ordre du kabbaliste, sur la victime désignée par lui.

• **Compétences :** Combat à mains nues (griffes, noyer), Natation.

• Ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes magiques. Elles agissent collectivement.

Epilogue

Lorsqu'il se sentira personnellement menacé par les Nephilim, Aquilon sautera dans la piscine, rejoindra la créature mystérieuse qui nage dans l'eau croupie, et disparaîtra dans un tourbillon qui videra la piscine par un trou qui se refermera sur lui. Il a utilisé un très puissant sort d'alchimie, qui lui fut enseigné par Hypérion. Il laissera derrière lui le livre qu'il tenait en main : *Les mystères de Poséïdon*.

Les personnages comprendront peut-être alors (si ce n'est déjà fait) que la stase qu'ils ont dérobée est en fait celle d'un autre Nephilim, Hypérion, qui n'appréciera sûrement pas son vol et les risques qu'elle a couru.

Parmi les suites possibles du scénario, on peut imaginer :

- La rencontre avec Hypérion. Les Nephilim devront convaincre ce puissant Hydrim qu'ils se sont fait rouler. Une alliance objective est alors possible contre Aquilon.
- Un nouveau contact avec les Serviteurs des Inconnus supérieurs.

Les Nephilim peuvent comprendre (si ce n'est déjà fait) que cette société secrète est en fait de leur côté et pourra elle aussi les aider à retrouver Aquilon.

Quelques conseils au meneur de jeu

Ce scénario vous permet de faire jouer un éveil et une incarnation.

Prenez le temps de décrire aux joueurs les sensations oubliées d'un éveil trop rare. Choisissez avec eux leurs simulacres d'incarnation, soit parmi la liste donnée dans les différents codex élémentaires, soit en laissant vos joueurs les imaginer.

Ce scénario est suffisamment directif pour qu'ils se sentent immédiatement dans le bain. N'hésitez cependant pas à leur permettre de prendre des initiatives, comme par exemple tenter de discuter avec les Serviteurs des Inconnus supérieurs et ainsi comprendre qu'ils ont été dupés. Ils pourraient alors se rendre au rendez-vous fixé par Aquilon dans l'espoir de découvrir ses vraies motivations. Si elle ne vient pas spontanément, l'idée sera suggérée par Anastasia.

Le personnage d'Aquilon peut servir de base à une campagne, ce qui explique sa disparition miraculeuse en fin de scénario. Si vos joueurs sont particulièrement prudents et intuitifs, et que vous ne souhaitiez pas réutiliser Aquilon, n'hésitez pas à leur laisser une bonne chance de l'éliminer.





Aquilon

Membre du 666

Ka Dominant : 21 (Eau 21 ; Air 17 ; Lune 0 ; Terre 8 ; Feu 4)

Ka Lune Noire : 21

Métamorphoses : tête avec ouïes 2, mains palmées 3, peau écailleuse 3, odeur de vase 1, voix caverneuse 2.

Simulacre : Mathieu Herouard - océanographe

Caractéristiques : Agilité : 18, Intellect : 14, Puissance : 10, Présence : 17, Vigueur : 16

Ka-Soleil : 5, Proches : 8, Richesse : 18

Physique : mince, chauve, traits tirés, visage anguleux commençant à s'épaissir sous l'effet des métamorphoses, cape de velours vert sombre.



Compétences : Armes tranchantes (cane-épée, harpon), Baratin (bénéfice du doute), Discrétion (déplacement silencieux), Dissimulation, Esquive, Natation (nage, apnée).

Traditions : Arcane Majeur : le Bateleur (I) A, Histoire invisible : Compacts secrets A, Histoire invisible : Nouveaux Mondes A, Histoire invisible : Révélation C,

Sciences occultes : Basse Magie M, Haute Magie C, Sceaux M, Pentacles C

Possessions : un vieux navire échoué sur la côte (la plus proche du lieu du scénario), dont il a fait son quartier général, et où il entropose toutes ses possessions occultes (livres de sorts, focus, etc.).

Protection : aucune.

Description : Aquilon est intelligent, machiavélique, excellent dans l'art de se faire passer pour un « mou », mais révélant une volonté de fer. Rien ni personne ne peut le détourner de ses buts. La discrétion étant le maître mot du 666, il est un manipulateur expert qui sait s'entourer d'un réseau d'agents plus ou moins volontaires ce qui lui permet de rester dans l'ombre. Il minimise le plus possible les prises de risque et cherche toujours à faire effectuer le travail par les autres. C'est pour cela qu'il fait quand même appel aux PJ, bien que la tâche ne présente aucune difficulté majeure.

Principaux sorts :

- De n'importe quel homme, je peux faire un chat (*LdB p. 50*),
- Des tsunamis je suis le prince (*LdB p. 51*),
- Parfois je revêts le monde d'un manteau de brumes (*LdB p. 51*),
- Les gardiens des puits de Pharphar (*LdB p. 54*),
- Les Kerubim, habitants agiles des demeures de crépuscule (*LdB p. 56*),
- Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales (*voir Livre d'Aquilon, p. 6*)

666

C'est une société secrète fondée par cinq Nephilim qui, aux temps atlantes, ont vu leurs branches de Lune transformées en noyaux de Lune Noire au cours d'une expérience connue d'eux seuls. En Vision-Ka pour des Nephilim non aguerris à la Lune Noire, leurs pentacles semblent donc n'avoir que quatre branche (Air, Terre, Feu et Eau).

Le 666 est dirigé par un Nephilim extrêmement puissant qui se fait appeler la Bête, le Dévoeur ou le Grand Dragon, et qui pense être la réincarnation de la Bête de l'Apocalypse, décrite dans la Bible par saint Jean. Il s'appuie sur tous les mythes millénaristes.

Jusqu'à la Révélation, rares étaient les Nephilim à avoir été confrontés au 666 et surtout à avoir survécu pour témoigner. Le 666 était considéré comme une légende, un croque-mitaine. Mais depuis, celui-ci s'est un peu plus dévoilé. Même si les contours de cette organisation sont encore bien flous, tous les Nephilim qui sont convaincus de son existence sont d'accord sur un point: il faut l'empêcher de nuire à tout prix.



