

Palmesste N° 18

100% COMPATIBLE
NEPHILIM
NOUVELLE EDITION

Le Nouvel ARTHUR

Marchez sur les traces de Merlin
et décidez du sort d'Excalibur



1

Palimpseste n°18

Le Nouvel Arthur

Scénario

Ce scénario va permettre à vos joueurs de découvrir les Akasha, leurs dangers et leur influence sur le monde profane.

CRÉDITS :

Casus Belli NF n°11,
Le Nouvel Arthur,
de Vincent Kaufmann

*Relecture par : Nicolas Tauzin,
Stephane Nicoulaud et Patrick
Abitbol*

*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*

Prologue : La garde d'une épée

Les personnages apprennent par l'intermédiaire d'un média quelconque, TV, presse ou Internet, qu'une grande exposition sur le mythe arthurien aura lieu au château de Compiègne, dans l'Oise (85 km au nord de Paris, 45 minutes en train, plusieurs départs par jour) du 1 au 16 décembre 2012. Ce qui attire l'attention des Immortels est la photo de la garde d'une épée sculptée en forme de tête de dragon. Les Nephilim Compagnons en Histoire invisible (Guerres secrètes) la reconnaîtront. C'est Excalibur, l'épée du Roi Arthur

Note : Par défaut, le scénario se déroule en décembre 2012, à Compiègne. Cela n'ayant aucune importance, le MJ peut changer ces éléments.

Les Nephilim Maîtres en Histoire invisible (Guerres secrètes) ou Compagnons en Arcane Majeur (Force) ou en Arcane mineur (Épée) savent qu'Excalibur est une des treize armes légendaires d'Orichalque forgées durant les Grandes Chasses par les premiers Mystes. Elle a été brisée durant les Arthuriades et les fragments de la lame sont en possession de divers Arcanes, dont la Force. La quantité d'Orichalque présente dans Excalibur était telle qu'elle rendait son porteur invulnérable aux sorts Nephilim. De plus, un Immortel voyant Excalibur brandie devant lui se trouvait grandement affaibli.

Les organisateurs de l'exposition

Des Immortels à tendance paranoïaque risquent de vouloir se renseigner sur l'exposition. En appelant à la mairie de Compiègne et en réussissant un test facile de Présence / Comédie (en se faisant passer pour des journalistes par exemple) ou Interrogatoire (pour leur soutirer directement l'information), ils pourront apprendre qu'elle est organisée du 1er au 16 décembre 2012, par la Société de l'imaginaire arthurien, une association loi 1901 dont les locaux se situent au château de Comper, non loin de Paimpont. Cette association a été créée par deux profanes, Étienne et Marie-Jeanne Larcher, et a pour but de promouvoir les légendes arthuriennes. L'exposition est organisée par leurs soins mais le lieu a été choisi par le mécène qui la finance : M. De la Feuilletterie.

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





C'est aussi lui qui a fourni la garde d'Excalibur. Étienne et Marie-Jeanne ne savent pas comment le joindre. En étant persuasifs, les Immortels apprendront que De la Feuilletterie a posté un chèque et des instructions pour l'exposition depuis Lieusaint, en Seine-et-Marne. L'adresse sur le chèque amène aussi dans cette ville. Malheureusement cette adresse n'existe pas et des recherches sur De la Feuilletterie ne donneront rien.

L'exposition

Lors du séjour des Nephilim à Compiègne, il pleuvra des cordes. L'exposition est une suite de panneaux résumant les différentes légendes liées au mythe arthurien et leur évolution au cours de l'histoire. Seule la vision profane est abordée, il n'y a donc rien de très intéressant pour des Nephilim, hormis bien sûr le **potomac d'Excalibur**. Le tout est surveillé par des caméras. L'homme s'occupant de la **sécurité** a reçu un gros chèque de M. De la Feuilletterie pour appeler un numéro de portable si des personnes à l'allure suspecte restent trop longtemps devant la vitrine de la garde d'Excalibur (cf. *les Templiers* plus loin).



Château de Compiègne, Wikipedia©

Le message

La garde d'Excalibur est dans une vitrine un peu à l'écart des panneaux. Un Nephilim, Maître en Histoire invisible (Guerres secrètes) ou réussissant un test Normal d'Intellect / Artisanat & Savoir-faire (Forge), verra que la garde a quelque chose d'étrange, elle est imparfaite. En Vision-Ka, tout s'explique : la garde ne contient pas d'Orichalque, ce n'est qu'une copie. **Sur une petite pancarte**, on peut lire : « Garde d'épée datant du V^{ème} siècle ayant probablement appartenu au Roi Arthur. » En réussissant un test facile d'Intellect / Vigilance, les Nephilim pourront remarquer dans un coin de la pancarte une écriture très fine, de l'Énochéen :

Une aide de jeu est disponible à la fin du scénario.

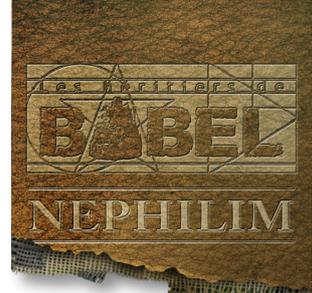
« *Frères Immortels, je crains que cet endroit ne soit surveillé par nos ennemis. Si vous voulez en savoir plus sur Excalibur, retrouvez-moi ce soir à 22 heures à l'ancienne usine Samtech, ZAC de Mercières, à côté du terrain réservé aux Roms.*

Aazhin-dral.»

Des visiteurs

La majorité des visiteurs de l'exposition sont des étudiants férus de culture celte. Parmi eux se trouve un **groupe de bruyants rôlistes** (ressemblant étrangement à vos joueurs). Ils sont profanes mais ont un bonus de FR +1 sur les tests d'Intelligence / Vigilance pour remarquer les Métamorphoses des Nephilim (cf. *Livre d'Hénoch* p.7). Si l'un d'eux les voit, il ne manquera pas de faire des remarques sur leur aspect et sur leur ressemblance avec les personnages d'un JdR : Immortels, la Révélation. D'autres personnes pittoresques peuvent être croisées dans l'exposition, comme **Marie Chantelune**, une ésotériste New Age un peu fofolle, intarissable sur les bienfaits des cristaux et sur les auras. Elle proposera d'ailleurs aux Immortels de purifier les leurs pour la modique somme de 1500 € par personne. Son discours mélange allègrement les théories rosicruciennes (et non Rose+Croix), bouddhistes et druidiques.





Acte 1 : Le piège de métal

Les Templiers

Dès que le responsable de la sécurité de l'exposition prévient M. De la Feuilletterie de la présence de gens étranges, les Templiers envoient un homme entraîné à distinguer les Métamorphoses à l'exposition pour visionner les bandes de vidéo surveillance. Il reconnaîtra les Nephilim et en informera son supérieur qui mettra le piège en branle.

L'usine Samtech

Le lieu de rendez-vous est une usine désaffectée située à la limite de la ZAC de Mercières, au sud de Compiègne. Elle est bien attenante à un terrain réservé aux gens du voyage mais il est vide. Après 20 heures, les environs sont déserts. L'usine se présente sous la forme d'un grand hangar de 50 m de long et 20 de large. Il y a deux entrées, une lourde porte coulissante pouvant laisser entrer un camion et une porte de service dont la serrure est défoncée. L'intérieur est composé de deux salles : un vestiaire de quelques mètres carrés dans lequel on pénètre par la porte de service et une grande salle vide, hormis des restes de beuveries (canettes, mégots et traces de vomi). Des passerelles métalliques à 5 mètres du sol font le tour de cette grande salle.

Sauf incident, les Templiers arrivent à 21 heures. Ils sont une dizaine, trois restent à l'extérieur, à bonne distance, et feront des tirs de barrage pour empêcher les Nephilim de ressortir. Les autres prennent place à l'intérieur, essentiellement sur les passerelles. Ils ont tous un médaillon d'Orichalque, un pistolet mitrailleur avec viseur laser et l'un d'entre eux a l'Homoncule de l'obédience. Leur chef, Jean-Gabriel d'Estremond (JGE) (voir *Les Personnages* p.5) sera lui en armure de plates, armé d'Excalibur reforgée.

Les duellistes

À moins que les Nephilim attaquent sans attendre, JGE s'adressera à eux : « Comme vous le voyez, la situation n'est pas à votre avantage et si vous esquissez le moindre geste, mes hommes vous abattront comme des chiens. Comme je ne suis pas un lâche et que vous êtes venus admirer *Excalibur*, je vous propose un duel à l'épée, à la loyale. Moi contre l'un d'entre vous, celui qui gagne garde l'épée, bien sûr vous avez le droit d'utiliser votre magie, qu'en dites-vous ? ».

Aux Nephilim d'accepter ou de refuser et d'attaquer en groupe.

Attention car JGE ne doit pas mourir, sinon le scénario est terminé. Si le combat tourne à son désavantage, l'Homoncule sera utilisé. Dès qu'un certain nombre de sorts est lancé par les PJ ou par l'Homoncule et notamment si l'un d'eux vise Excalibur, une lumière aveuglante envahit la pièce. En vision-Ka, un Nephilim identifiera du Ka-Soleil mais en telles quantités qu'il sera paralysé pendant une minute. Les Templiers poussent des cris de douleur, les Nephilim sentent un voile enserrer leur essence Ka et tenter de la broyer. Un vertige les assaille, ils perdent leurs sens, un à un. Et puis...

Plus rien, tout est calme. Toujours aveugles, ils perçoivent des murmures : « C'est lui ! », « Il a retiré l'épée ! », « C'est notre nouveau roi ! », puis les murmures deviennent clameur : « Vive le roi ! Vive le roi ! ». Ils retrouvent progressivement la vue et découvrent une clairière emplie d'hommes, de femmes et d'enfants habillés dans un style du début du Haut Moyen Âge (fin du V^{ème} siècle). Devant eux, JGE brandit toujours Excalibur. Dans la foule, ils aperçoivent plusieurs Templiers à l'air ahuri. Entre eux et JGE se trouve une grande pierre plate dans laquelle ils remarquent une large entaille... comme si une épée y avait été plantée. À cet instant, ils devraient comprendre que la foule acclame JGE, le porteur d'Excalibur, le nouveau roi, le nouveau Pendragon. Ils viennent de passer dans un Akasha et d'en changer l'histoire.

Excalibur reforgée

Heureusement pour les Nephilim, la nouvelle Excalibur est bien moins puissante que l'original car la lame originelle lui conférerait certains pouvoirs. Néanmoins, le porteur peut résister aux sorts grâce à un test normal de Ka-Soleil. Tout être magique voyant Excalibur brandie contre lui doit réussir un test difficile de Ka sous peine de voir toutes ses actions durant le combat minorées par un FR -1.

De plus, Excalibur permet à son porteur d'avoir l'aptitude Armes tranchantes (Excalibur).

Excalibur : Arme d'Orichalque (cf. Codex de l'Agartha p.26)

Dégâts sérieux : 12

Dégât magique : 10

« C'est lui ! »

« Il a retiré l'épée ! »

« C'est notre nouveau roi ! »

« Vive le roi ! Vive le roi ! »





Les Personnages

Jean-Gabriel d'Estremond (JGE)

Âge : 39 ans.

Ka Soleil : 15

Caractéristiques :

Agilité : 15 / Intellect : 16 / Présence : 16 / Puissance : 12 / Vigueur : 16

Proches : 22, Richesse : 21

Compétences :

Administration, Armes automatiques, Armes de poing, Armes tranchantes, Athlétisme, Combats à Mains nues, Comédie, Équitation, Esquive, Littérature, Musique (Piano), Natation, Usages (Religion catholique, Noblesse), Vigilance.

Traditions :

Arcane Mineur : Bâton C, Ésotérisme C, Plans subtils A.

Possessions :

Excalibur, Armure de plates, médaillon d'Orichalque.

« Il est intronisé dans l'Ordre de la Fleur de Lys depuis la mort de son père »

Histoire :

Jean-Gabriel d'Estremond est le Templier qui se cache derrière l'identité de M. De la Feuilletterie. Il est à la tête de l'Ordre de la Fleur de Lys depuis la mort de son père, en 2006. Sa famille étant très riche, très catholique et très noble, JGE a eu une enfance dorée et une éducation complète. Il a appris l'équitation, le piano, l'escrime, les bonnes manières, le catéchisme, etc. À 18 ans, il est intronisé dans l'Ordre de la Fleur de Lys puis quitte la France pour poursuivre des études en Angleterre et établir un réseau de contacts avec les Templiers britanniques. Il nourrit de grandes ambitions pour l'Ordre qu'il verrait bien accéder au rang de Manteau Blanc. Dès son arrivée à sa tête, il change sa politique et entraîne une section armée. Il a utilisé une grande partie de sa fortune pour fournir des médaillons d'Orichalque et un véritable arsenal à cette section. En 2009, grâce à ses contacts, il apprend qu'une obédience anglaise a retrouvé la garde d'Excalibur. Il décide de la voler, se rend sur place avec sa section armée et massacre l'obédience, principalement grâce à son Homoncule afin de faire croire à une attaque de Nephilim. En 2011, il parvient à faire forger une nouvelle lame et organise l'exposition pour attirer des Immortels et tester les pouvoirs d'Excalibur en conditions « réelles ».

Caractère :

JGE est fier, assez sûr de lui, machiavélique et prudent. Il a gardé de son éducation un certain esprit chevaleresque et surtout la foi. Pour lui, être Templier est acte de foi, un devoir envers Dieu, il croit sincèrement que le Temple est le bras armé de Dieu, dernier espoir face à la menace des démons, les Nephilim.

Ce qu'il sait :

Il connaît l'existence des Nephilim, leurs pouvoirs, leur sensibilité à l'Orichalque ainsi que l'influence qu'ils ont sur l'histoire. Par contre, il ne sait rien des Selenim ou des Ar-Kaïm.





L'Ordre de la Fleur de Lys

Histoire :

Cette obédience de Manteaux Noirs a un côté exotérique et un autre, ésotérique. Le premier est un cercle royaliste composé de nobles Picards, souvent profanes, se réunissant un samedi sur deux dans une maison bourgeoise de Compiègne. Le deuxième est l'obédience proprement dite. À l'origine, celle-ci ne comptait que des nobles et servait de réseau d'influence à la Commanderie picarde. Avec l'arrivée de JGE à sa tête, l'Ordre est devenu plus militaire. De nouvelles recrues issues de groupuscules fascistes ou de cercles d'amateurs d'armes l'ont rejoint. Aujourd'hui, l'obédience est devenue incontournable pour le Temple picard et sert aussi bien de bras armé que de groupe de pression politique et financier.



Le Templier de l'Ordre type

Âge : 35 ans.

Sexe : M

Ka Soleil : 7

Caractéristiques :

Agilité : 12 / Intellect : 12 / Présence : 13 / Puissance : 14 / Vigueur : 15

Proches : 15, Richesse : 14

Compétences :

Armes automatiques, Armes de poing, Armes tranchantes, Athlétisme, Combats à Mains nues, Esquive, Vigilance.

Traditions :

Arcane Mineur : Bâton A, Ésotérisme C, Plans subtils A.

Possessions :

Couteau, pistolet-mitrailleur, pistolet léger, médaillon d'Orichalque.





Acte 2 : Les Arthuriades

Cet acte peut être très court ou très long, cela dépend des actions des joueurs mais surtout du MJ qui décide du passage à l'Acte 3.

Une Écume

L'Akasha des Arthuriades est une Ecume (Prégnance : 15). Il est dominé par la Terre et l'Eau. Des Terres gastes sont apparues en même temps qu'Excalibur. Le Plan subtil a désormais un niveau de Corruption de 2.

Origines

Cet Akasha est une des Écumes nées des légendes de la Table ronde. Sa source principale vient des fans des Dames du lac de Marion Zimmer Bradley. Il a la particularité d'accueillir des éléments issus de l'Histoire invisible des véritables Arthuriades. De plus, de part sa proximité avec les Terres lustrales, on peut y croiser des éléments et des créatures de Zakaï, ce qui n'en fait pas une Marche de Kabbale pour autant.

Le cycle

Comme de nombreux Akasha, cette Écume voit son histoire se répéter selon des cycles plus ou moins réguliers et plus ou moins similaires.

Ici, les événements du cycle sont :

- les derniers mois des âges sombres, lorsque les rois luttent pour le titre de Haut Roi après la mort d'Uther Pendragon
- les tournois organisés pour tenter de retirer Excalibur de la pierre où l'a enfoncée Uther
- la réussite d'Arthur dans cette épreuve et son avènement
- la révolte des rois qui refusent l'allégeance à Arthur
- conception de Mordred
- brève période de paix
- lutte contre les Saxons
- la volonté de Guenièvre qu'Arthur brandisse l'étendard chrétien alors que les Pictes veulent qu'il utilise celui du Pendragon
- «confrontation» religieuse
- quête du Graal
- guerre et mort d'Arthur

Les Terres gastes

Ce sont des zones d'un Akasha où les Champs élémentaires ont disparu pour laisser la place à l'Orichalque ou la Lune Noire. Ce Plan subtil est souvent condamné car une fois apparues, les Terres gastes s'étendent inexorablement

En termes de règle (N4), la Corruption d'un Akasha, par l'Orichalque ou la Lune Noire, est noté de 0 à 25. Lorsque que cette valeur atteint 25, il devient une Anti-Terre.

Les Marches de Kabbale

Ce sont des Akasha qui relient les Plans subtils aux mondes de Kabbale. Les Terres lustrales sont une marche de Zakaï (à la différence de l'Ecume des Arthuriades).





Décors

Tous les décors, paysages, châteaux, donjons, villes et villages sont ceux des légendes arthuriennes.

L'Akasha est assez proche de la Grande-Bretagne mais en beaucoup plus ramassée, il fait 50 km de long pour 20 de large. Ses limites sont des montagnes infranchissables sur la côte est et un océan sans fin pour le reste. Il est divisé en deux parties : les hautes et les basses terres. Les hautes terres sont au nord, au-delà du mur d'Hadrien. Elles correspondent grossièrement à l'actuelle Écosse. Le climat y est rude et froid. C'est le royaume de Loth d'Orcanie au début du cycle puis celui de Morgane et de Mordred et elles deviennent le cœur de l'opposition au christianisme. Tout le reste constitue les basses terres et se compose de nombreux royaumes inféodés au Haut Roi, Arthur. Les terres appartenant au Haut Roi occupent tout le centre des basses terres, limitées à l'ouest par les marais du Somerset et à l'est par l'immense forêt périlleuse. C'est dans cette région que se trouve le château de Camelot qui, étrangement, est présent tout au long du cycle.

La brume des marais cache l'île magique d'Avalon, et au-delà, à l'extrême sud-ouest s'étend la Cornouaille où les flots de l'océan sans fin s'écrasent sur d'abruptes falaises.

Enfin, à l'extrême sud-est, se trouve un gigantesque champ de Fleurs de Jade (cf. *Codex de la Lune* p.15) coincé entre la forêt périlleuse et les montagnes infranchissables.

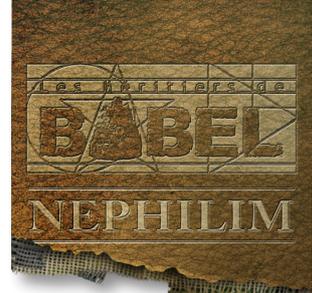
Note : La clairière où sont arrivés les Immortels et leurs adversaires templiers est à l'orée de la Forêt Périlleuse.



Légende

- Au Nord, les Hautes Terres (actuelle Ecosse)*
- À l'Est, la Montagne Infranchissable et la Forêt Périlleuse*
- Au Sud, composant les Basses Terres :*
- Au Sud-Est, les Fleurs de Jade*
- Au Sud Centre, le Château de Camelot*
- Au Sud-Ouest : la Cornouaille*
- À l'Ouest, les Marais de Somerset, Brume et l'Île d'Avalon...*





Habitants

- **Merlin** : Il est la Chimère de l'Écume (cf. *Codex de l'Agartha* p.4). Ses pouvoirs sont grands, il peut entrer en communication avec n'importe quel habitant et commander aux animaux et aux êtres féeriques nés dans l'Akasha. Au moment où arrive JGE, il ressent la présence de l'Orichalque, le métal honni qu'il ne peut accepter sur ses terres mais il sent aussi que le cycle a été brisé. Malheureusement, il ne peut rien faire, pour l'instant. En effet, cela fait longtemps qu'il n'a pas imposé sa volonté aux habitants et les retourner contre JGE changerait encore plus le cycle. Et s'opposer directement à JGE l'exposerait à Excalibur ce qui mettrait en danger son Akasha, plus encore qu'il ne l'est déjà. Il espère que les Immortels pourront gérer le problème.
- **Les villageois humains** : Ce sont des villageois « normaux », sans magie ou compétences exceptionnelles, la majorité est chrétienne et tous prêteront allégeance à JGE.
- **Les chevaliers** : Ils sont assez nombreux, ils cherchent l'aventure et les actes héroïques. Certains sauvent des jouvencelles, se battent contre des dragons alors que d'autres lancent des défis aux guerriers qu'ils rencontrent. Très peu s'opposeront à JGE et ceux-là périront ou rallieront les hautes terres.
- **Morgane** : Elle est composée de Ka-terre et est la figure la plus puissante après Merlin. Le fait que le cycle soit brisé n'influence pas son rôle. Elle s'opposera à JGE avec la même fougue et les mêmes raisons qu'avec Arthur.
- **Les Pictes** : Ce peuple rude vit dans les hautes terres, ils sont ralliés à Morgane et combattent le christianisme.
- **Créatures magiques et êtres mythiques** : elles sont nombreuses mais disparaissent au fur et à mesure que le cycle avance et que le christianisme gagne du terrain dans l'esprit des habitants de l'Akasha car plus les gens les oublient plus elles disparaissent. Toutefois, il est possible de voir des korrigans, des sylphides, des licornes ou des ents arpenter la forêt périlleuse et les hautes terres durant tout le cycle.

Portes

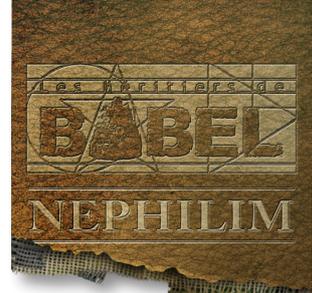
- **Septentrion** : La Porte est dans le château de Morgane et ouvre sur une Écume historique de la résistance écossaise à toute époque.
- **Orient** : La Porte est dans Camelot, elle mène à l'Écume des Arthuriades inspirée par l'œuvre de Chrétien de Troyes.
- **Occident** : Dans la chapelle de Camelot où Guenièvre vient prier tous les jours, une Porte s'ouvre sur une Écume de l'évangélisation chrétienne.
- **Nadir** : La Porte se situe dans le champ de Fleurs de Jade et ouvre sur les Terres lustrales.

Les autres Pôles ne possèdent pas de Portes. **Pour retourner dans le monde profane**, il faut prendre la Porte du **Septentrion** ou de l'**Orient** pour rejoindre une Écume où la Porte du Nadir mène à un Akasha des Rives relié au monde profane.

Remarques :

Seuls Merlin, les créatures de Zakaï et les Kerkouët (cf. Acte 3) se sont aperçus que le cycle avait été brisé, ce sont les seuls à ne pas avoir des « rôles » quasi immuables dans l'Écume. Ils sont aussi les seuls à savoir qu'il existe d'autres mondes. Pour les autres, cet Akasha est l'unique réalité. Ici, les Invocations de Zakaï se font sans malus mais si un représentant du type de créature appelé se trouve dans l'Akasha, il lui faut venir à « pieds » jusqu'à l'invocateur ce qui, en plus d'être long, énerve la créature. Les créatures de Zakaï présentes sont à la discrétion du MJ. Enfin, il est possible d'utiliser les Fleurs de Jade à l'intérieur de l'Akasha, en les cueillant au sud-est avec leurs racines et en les replantant ailleurs. Les effets sont similaires à ceux de l'invocation. En pénétrant dans ce champ, les Immortels dotés de Ka-Lune ou de Ka-Lune Noire seront assaillis d'images sans ordre logique d'événements s'étant déroulés dans l'Akasha ce qui peut être déroutant ou hypnotique suivant les cas.





De l'autre côté du miroir

Bien que déroutant, ce qui s'est passé est assez simple. Dans certaines circonstances exceptionnelles, il arrive que des Plans subtils débordent sur la réalité et font passer humains ou Immortels de « l'autre côté ». En général, cela ne dure qu'un instant et les personnes se retrouvent « éjectées » sans avoir le temps de comprendre. Ici, à cause du lien unissant Excalibur et l'Akasha, ceux passés de l'autre côté sont bloqués et devront repartir par leurs propres moyens. De plus, cette « incursion » a changé le cours de l'Akasha, JGE a pris la place d'Arthur et son épée, celle de l'Excalibur akashique. Le cycle historique du Plan subtil est brisé, un nouveau va se mettre en place. À noter que l'Akasha où les Immortels viennent d'arriver est une Écume, ce qui implique que les Nephilim et les Ar-Kaïm, s'ils n'en possèdent pas déjà, se retrouvent avec une sphère ambrée dans la main, une Boussole (cf. *Codex de l'Agartha* p.4).

L'arrivée

À leur arrivée, les PJ ont trois manières d'agir :

- **Agressifs**, ils continuent le combat contre JGE : leurs armes à feu ne fonctionnent pas et leurs sorts risquent d'échouer. De plus, en attaquant le nouveau roi, ils s'exposent à la colère des villageois et des chevaliers rassemblés. Enfin, si un Ar-Kaïm ou un Selenim utilisent des sorts d'Orichalque ou de Lune Noire, Merlin interviendra rapidement pour mettre fin à ce chaos. Dans ce cas, les Immortels risquent de périr ou de détruire l'Akasha.

- **Prudents**, ils prennent la fuite : JGE criera qu'ils sont des ennemis de la couronne et les chevaliers présents les poursuivront.

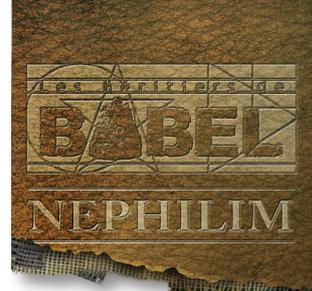
- **Pacifiques**, ils tentent d'expliquer qu'il y a méprise ou attendent les réactions des habitants : Merlin, la Chimère, traversera la foule, il regardera les Templiers et les Nephilim, tous habillés de manière inadéquate, et demandera qui ils sont. Le dialogue doit être tendu, si les PJ disent la vérité, seul Merlin les croira mais ils n'en sauront rien sauf en cas de réussite d'un test difficile d'Intellect / Vigilance, s'ils mentent, leur histoire doit être plausible s'ils ne veulent pas être lapidés sur place par la population tout acquise à JGE. De toute façon, JGE dira qu'ils sont des ennemis et Merlin demandera un jugement. Soit les PJ prennent la fuite (cf. *Les fugitifs*), soit ils se rendent (cf. *Les prisonniers*).

Les fugitifs

La clairière se trouve dans la forêt périlleuse, ce qui interdit aux chevaliers d'utiliser des chevaux. De plus, à cause de leurs armures, ils ne peuvent aller très vite ce qui devrait permettre aux PJ de se sauver. Si la forêt est une bonne cachette, il faut savoir qu'elle ne s'appelle pas périlleuse pour rien. Les villageois ne s'y enfoncent jamais profondément car des créatures plus ou moins dangereuses s'y terrent. C'est au MJ de décider s'il veut ou non en placer sur la route des Nephilim. L'autre problème est que les nouvelles vont vite dans cet Akasha. En moins d'une journée, tous les villageois seront au courant de l'avènement du nouveau roi et que des ennemis à l'allure étrange sont dans le royaume – leurs habits et les métamorphoses exacerbées rendent les Nephilim très identifiables.

À partir de maintenant, les PJ sont libres de faire ce qu'ils souhaitent, ils auront sans doute envie d'explorer l'Akasha, de le quitter ou de fomenter un plan pour se venger de JGE. Toute tentative est vouée à l'échec car JGE est sur ses gardes, il ne se déplace jamais seul et les Immortels sont recherchés par tous. Le MJ a tout loisir d'improviser des aventures en s'inspirant des grandes épopées légendaires puis de passer, quand il le souhaite ou quand les joueurs se lassent, à l'Acte 3.





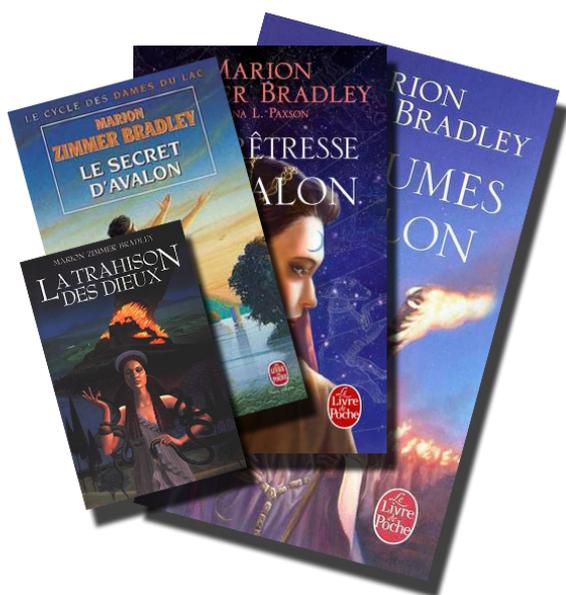
Les prisonniers

Si les Immortels sont arrêtés par des villageois ou des chevaliers, ils seront amenés à Camelot et enfermés dans des cachots (bâillonnés, attachés et séparés de leurs biens personnels) en attendant leur comparution devant le nouveau roi. Merlin viendra les voir, leur dira le fond de sa pensée (cf. la description de l'Écume), les détachera. Éventuellement, il leur donnera quelques informations sur l'utilisation des Sciences occultes dans les Akasha. À eux de s'échapper de Camelot et d'aller trouver un appui pour renverser JGE.

Sortie...

Il est possible que les Immortels souhaitent quitter l'Akasha. Dans ce cas, c'est au MJ de décider si cela est possible ou non. Pour sortir, il leur faut trouver un Pôle et une Porte, ce qui est assez aisé avec une Boussole, ensuite, il leur faut l'ouvrir ce qui peut les obliger à arpenter l'Akasha de long en large alors qu'ils sont recherchés dans toutes les basses terres. Enfin, si aucun d'eux n'a de Nef, il leur faut trouver le « centre mystique » de l'Akasha. Ici, il y en a deux : la clairière où ils sont arrivés et la salle de la Table ronde à Camelot.

Si malgré tout cela, ils parviennent à sortir et décident de ne plus revenir, l'Akasha est condamné. Il disparaîtra dans les six mois et des répercussions auront lieu dans le monde profane : des fans de Marion Zimmer Bradley mourront de crises cardiaques ou de ruptures d'anévrisme, plusieurs stocks des Dames du Lac se consumeront et le renouveau celtique amorcé depuis quelques années en France et au Royaume-Uni s'arrêtera net.



L'habitant type

Ka-Soleil : 4

Caractéristiques :

Toutes à 12

Compétences :

Une dizaine suivant sa fonction

Le chevalier type

Ka : 4

L'élément du Ka dépend du caractère du chevalier.

Caractéristiques :

Agilité : 16

Intellect : 14

Présence : 15

Puissance : 16

Vigueur : 16

Compétences :

Armes contondantes

Armes tranchantes

Combats à Mains nues

Équitation

Esquive

Musique

Poésie (Amour courtois, Chant)

Usages (Noblesse)

Vigilance

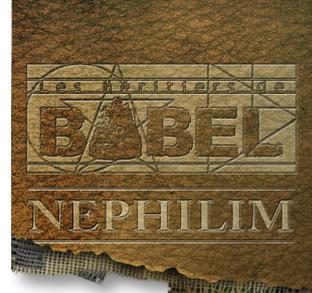
Possessions :

Cotte de mailles ou armure de plates, armes tranchantes ou contondantes à une ou deux mains.

Les figures légendaires

Ce sont les grands noms qui ont fait la légende, de Nimue à Galaad, elles sont composées d'un unique Ka-élément dépendant de leur caractère. Leur Ka est compris entre 14 et 20, leurs Caractéristiques entre 16 et 22 et leurs Compétences sont en rapport avec leurs personnages. Merlin, Morgane, les figures d'Avalon et quelques bardes possèdent de la magie. Leurs pouvoirs sont à la discrétion du MJ mais peuvent être calqués sur ceux de la Magie.





Acte 3 : La guerre des mondes

Le passage de l'acte 2 à l'acte 3 peut se faire n'importe quand, mais de préférence quand les PJ sont dans la forêt périlleuse afin d'éviter une justification alambiquée. Ils s'endorment dans la forêt et à leur réveil, deux ans ont passé, l'Akasha a bien changé : P***** ! Deux ans !

- **Jean-Gabriel d'Estremond** a épousé **Guenièvre** et fait régner l'inquisition catholique sur l'Akasha. Les créatures non humaines et les « hérétiques » sont traqués et massacrés. Seuls les **Pictes** menés par **Mordred** et **Morgane** résistent, en partie grâce au climat hostile des hautes terres. Les Templiers sont devenus des chevaliers de la table ronde.

- **Merlin** a été enfermé dans une prison magique créée par **Jean**, l'éminence grise de JGE, un ancien R+C de l'Espace. Il sait encore ce qui se passe dans son Akasha mais ne peut entrer en communication avec personne. Toutefois, il est parvenu à provoquer l'apparition de Mordred adulte. Il espère que celui-ci tuera JGE et ainsi rétablira une partie du cycle « normal » de l'Akasha.

- **Les Terres gastes** se sont étendues. Elles recouvrent un cercle de 400 mètres de diamètre dans la clairière où sont arrivés les Immortels. L'herbe y est comme brûlée, les pierres tombent en poussières et les animaux évitent d'y passer. L'Akasha a désormais une valeur de Corruption de à 11.

Réveil difficile

Les PJ se réveillent dans la forêt, la tête, et le Ka, lourds. C'est en se regardant les uns les autres qu'ils découvrent que leurs cheveux et leurs ongles ont poussé. Puis, ils aperçoivent une petite créature (cf. *les Kerkouët*) qui s'étire et se frotte les yeux.

Elle les regarde puis se sauve en courant et en criant à tue-tête : « *les Troïkin sont réveillés !* ». S'ils la suivent, ils arriveront au village de Kerthuin, sinon c'est le village qui viendra à eux. En vérité, depuis deux ans, alors que les Nephilim dormaient dans la forêt, les Kerkouët ont forgé des légendes autour d'eux. Ils pensent qu'ils sont envoyés par leur déesse pour sauver l'Écume et qu'à leur réveil, « l'aube d'un nouvel âge se lèvera ».

Ils ont donc veillé inlassablement sur leur sommeil.

Jean, l'éminence grise

Jean est un ancien R+C de la Branche de l'Espace. Initié par ambition, il a quitté l'Arcane par impatience. Les R+C ont des plans à long terme, souvent sur plusieurs siècles, et Jean voulait tout, tout de suite. Alors il décida de partir dans les Akasha où personne ne le retrouverait, mais où il pourrait assouvir sa soif d'ambition. En rencontrant JGE, il lui a fait comprendre qu'il pouvait lui être utile. C'est lui qui a enfermé Merlin grâce à une Tekhnè (cf. Codex de l'Eau p.31) couplée avec un artefact R+C.

Caractère : *Jean est machiavélique et sûr de lui, il méprise tout le monde. Il n'est fidèle à personne mais adore son rôle d'éminence grise qui lui permet d'agir sans s'exposer.*

Ce qu'il sait : *Beaucoup de choses sur les Immortels, sur les Arcanes Mineurs et les Akasha, néanmoins il ne voit pas le danger que représentent les Terres gastes sinon il aiderait les Nephilim car régner sur un monde en ruines ne l'attire pas du tout.*
Note : Jean est présent physiquement et peut donc servir de simulacre.

Sexe : M

Ka-Soleil : 15

Caractéristiques :

Agilité : 13

Intellect : 23

Présence : 12

Puissance : 14

Vigueur : 12

Compétences :

Armes de poing

Armes tranchantes

Comédie

Histoire

Usages (Religion Catholique, Noblesse)

Vigilance

Traditions :

Arcanes mineurs (toutes) C

Ésotérisme M

Plans subtils (Akasha) M

Rose+Croix (Espace) C

Possessions :

Dague empoisonnée (délai immédiat, dégâts sérieux 7)





Les Kerkouët

- **Description** : les Kerkouët sont humanoïdes et sexués, ils font tous entre 35 et 50 cm de haut, ont des grands yeux uniformément bruns ou verts, leurs cheveux sont des brindilles plus ou moins foncées et solides suivant leur âge. Les mâles développent une pilosité semblable à de la mousse sous les aisselles et sous les pieds. Ils sont composés de Ka-Terre (9).
- **Mode de vie** : ils s'habillent avec des feuilles, vivent dans des maisons de mousse et de branchages en se nourrissant de la cueillette, de la chasse aux insectes et de l'élevage de petits rongeurs. Ils ont développé l'artisanat et l'art, notamment le chant et la musique. Ils sont polyandres car il faut au moins deux mâles pour féconder une femelle. La gestation dure 9 mois et les portées sont généralement de deux bébés. Il parle le langage akashique, c'est-à-dire qu'ils comprennent et se font comprendre de n'importe quel voyageur. Ils parlent aussi un bas-Énochéen n'utilisant que les Champs de Terre, c'est d'ailleurs dans cette langue qu'ils chantent.
- **Habitat** : Kerthuin est le nom du village Kerkouët de cette Écume.
- **Culture et croyances** : les Kerkouët vénèrent Solaris, divinité féminine créatrice du monde, c'est-à-dire des Akasha. Kerthuin est sous la protection d'Aléane, qu'ils considèrent comme une Troïkin, une envoyée de Solaris, comme tous les Nephilim. Ils croient aussi à la réincarnation et en un état supérieur de conscience.
- **Capacités magiques** : tous développent des affinités avec l'Akasha qui les a vus naître. Ils sentent quand celui-ci est menacé et savent trouver les « centres mystiques » et les Pôles sans Boussole. Ils peuvent devenir invisibles en se fondant, en une action, dans tout décor lié au Ka-Terre.
- **Leurs réactions envers les Immortels** : ils pensent que les Nephilim sont des envoyés de Solaris et rien ne les fera changer d'avis, sauf une agression. Ils montreront beaucoup de curiosité envers les autres Immortels, Selenim et Ar-Kaïm, et tenteront de les ajouter à leur panthéon. N'ayant pas de Métamorphe, «ils ne peuvent être confondus avec des Troïkin ». Ils feront donc tout pour satisfaire leurs besoins et leur appétit, même si, de leur point de vue, il est gargantuesque.

Kerargorne le sage

- **Capacités** : Ce Kerkouët a un pouvoir absolu sur toute la végétation se trouvant dans un rayon de 100 mètres autour de lui. De plus, il est Maître en Traditions Plans subtils (Akasha), Compagnon en Plans subtils (Anti-Terre) et Apprenti en Monde profane. En effet, il a conscience de l'existence de la Terre, mais considère que celle-ci est créée par les rêves des habitants des Akasha – il l'appelle d'ailleurs la terre onirique. Si on lui rétorque que c'est l'inverse et qu'on essaye de le lui prouver en lui faisant remarquer que les Akasha obéissent à des cycles qui se répètent inlassablement, il répondra qu'ils n'y connaissent rien, que, d'après ce qu'il sait, l'histoire se répète aussi sur la terre onirique et que leur remarque est donc irrecevable. Contrairement aux autres Kerkouët, il ne croit pas à ces histoires d'envoyés de Solaris, il n'est pas dupe, lui.
- **Sa réaction envers les Immortels** : il sera plus méfiant que les autres Kerkouët mais s'ils démontrent qu'ils veulent sauver l'Akasha, il les aidera.
- **Ce qu'il sait** : Il sait que les Terres gastes ont grandi, que JGE est en train de semer le chaos et qu'il est un usurpateur. Il sait aussi que Merlin est emprisonné quelque part dans Camelot et connaît un souterrain permettant d'accéder aux géoles du château, par contre il ignore comment il a pu être enfermé et comment le délivrer. Il sait aussi que les hautes terres ne sont pas sous le contrôle du roi, et qu'ici la révolte commence à s'organiser, mais qu'elle manque d'un chef.

Note : si les Immortels s'attaquent au village, **Merlin** sera au courant instantanément et s'ils le délivrent, il s'attaquera à eux, quitte à tout sacrifier, lui et son Akasha.

Les Kerkouët

Ka-terre : 9

Caractéristiques :

Agilité : 18

Intellect : 11

Présence : 12

Puissance : 6

Vigueur : 24

Compétences :

Athlétisme (Lancer)

Armes de trait/de jet

Armes tranchantes

Danse

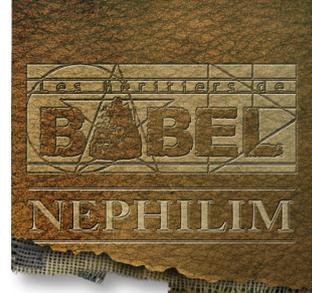
Discrétion

Musique (Chant)

Aléane

Cette Nephilim fait partie des Pérégrins d'EntreMondes, une fraternité d'Immortels versée dans l'exploration et l'étude des Plans subtils. Aléane est quasiment en permanence dans les Akasha et connaît particulièrement bien ceux liés au Graal. Le MJ peut la faire intervenir à sa convenance, dans les Actes 2 ou 3, pour guider les PJ, leur donner des informations sur les Plans subtils (comment faire une Nef, l'utilisation des Sciences occultes, la nature des Chimères, le danger des Terres gastes, etc.), et les dissuader de quitter l'Akasha. Elle peut aussi intervenir à la fin pour les aider à purifier l'Akasha.





Dénouement

Les Immortels ont plusieurs possibilités pour éliminer JGE, de l'assassinat en règle au déclenchement d'une révolte dans les basses terres. Seules quelques pistes sont données au MJ qui devra les adapter aux joueurs.

Merlin : La Chimère est emprisonnée dans une prison constituée de Champs magiques d'Air tissée dans une chambre condamnée de Camelot. Pour l'en sortir, il n'y a qu'une solution, attaquer magiquement la prison (Ka-air : 14). Le plus dur sera de ne pas blesser Merlin, de ne pas trop abîmer l'Akasha et bien sûr de fouiller Camelot. Pour ce dernier point, les Immortels ont un avantage : deux ans se sont écoulés et JGE les a un peu oubliés, de plus Jean, l'ex R+C, et Guenièvre ne les connaissent pas. Merlin est affaibli mais peut téléporter les Nephilim n'importe où dans l'Akasha, non loin de Morgane pour préparer la guerre ou de JGE pour l'assassiner vite et bien.

Mordred et Morgane : Ils règnent sur les hautes terres et tentent de rétablir la religion celte sur tout l'Akasha. Tous les deux pensent que Mordred est le fils de JGE et veulent le tuer. Leurs actions sont les mêmes que si le cycle n'avait pas été brisé. Les PJ pourront se joindre à eux pour renverser et tuer JGE, du moins s'ils arrivent à les convaincre qu'ils œuvrent pour rétablir la religion celtique.

La mort de Jean-Gabriel

Contrairement à l'acte 2, JGE n'est plus sur la défensive. Il est craint sur ses terres et les Pictes ne dépassent pas le mur d'Hadrien, il n'imagine pas une seconde qu'on puisse tenter à sa vie. Il n'en sera que plus facile à tuer par un petit groupe déterminé. De même si les Immortels choisissent la guerre, en rassemblant toutes les forces possibles, les Pictes, les Kerkouët et les habitants des basses terres aspirant à la révolte, la victoire sera aisée.

Au moment où Jean-Gabriel est tué, une tempête se lève, le sol se met à trembler, un éclair aveuglant vient frapper son corps qui se trouve parcouru de spasmes violents. Bientôt, il ne reste de lui que de la poussière rapidement dispersée par le vent. Excalibur, elle, est toujours là.

Dans les prochains jours, Camelot sera pris sans coup férir par Mordred qui deviendra le nouveau Haut Roi, établissant ainsi un nouveau cycle.

Le problème des Terres gastes

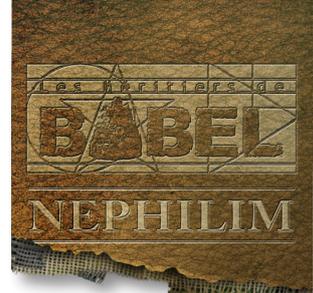
Purifier l'Akasha est possible, la plupart des Maîtres en Plans subtils (Akasha), dont Aléane, connaissent le rituel lustral mais il faudra pour cela payer un lourd tribut. Un Nephilim doit d'abord rentrer en communion avec l'Akasha en réussissant un test normal de Ka, puis il sacrifie autant de point de Ka qu'il le souhaite. Ce sacrifice est définitif et les valeurs des Ka-éléments du Pentacle doivent être recalculées. Chaque point de Ka sacrifié fait diminuer d'un point la valeur de Honni de l'Akasha.

En délivrant Merlin et en tuant JGE, les Terres gastes perdront 5 points de Honni. Ensuite, ce sera aux Nephilim de décider s'ils exécutent ou non le rituel lustral. S'ils ne le font pas Aléane et ses Frères Pérégrins s'en chargeront mais les Immortels perdront l'amitié de cette faction et gagneront peu de points de Sapience. S'ils le font, Keragorne apparaîtra avec dix autres Kerkouët et chacun d'eux sacrifiera une parcelle de son essence pour aider les PJ. Grâce à leur aide, les Nephilim ne devraient pas sacrifier plus d'un point de Ka chacun.

Et dans le monde profane ?

Le temps ne s'écoule pas de la même manière dans les Plans subtils et dans le monde profane. Par défaut, il ne s'est écoulé que quelques heures durant ces deux ans. Ceci n'ayant pas de conséquence majeure, le MJ peut très bien changer cette durée pour introduire d'autres éléments ou pour augmenter l'effet dramatique du scénario. À noter que les Immortels peuvent savoir à quelle vitesse s'écoule le temps dans le monde profane par rapport au Plan subtil en réussissant un test de Ka dont la difficulté dépend de l'éloignement de l'Akasha (facile pour les Rives, normal pour les Ecumes et difficile pour les Archipels).





Conclusion ?

Si les Immortels ont tué JGE, délivré Merlin et purifié les Terres gastes, Keragorne ouvrira un portail sur le monde profane permettant aux Immortels de retrouver l'usine Samtech, quelques heures seulement après leur départ. Dans l'Akasha, un nouveau cycle est établi avec pour roi un reflet de JGE, et pendant lequel les reflets des Immortels sont des héros. Les actes de ces derniers ont changé la face de l'Akasha. Le MJ peut créer des scénarios personnels pour donner suite à celui-ci, notamment s'ils n'ont pas tué Jean-Gabriel ou s'ils n'ont pas délivré Merlin. De même, à moins qu'il ne l'ait laissé sur place, les joueurs devront décider du sort d'Excalibur. Quoi qu'il en soit, quelques mois plus tard, sort en librairie un roman intitulé le nouvel Arthur. Celui-ci reprend la légende mais inverse les rôles des protagonistes principaux : Arthur est un méchant homme et Mordred, le sauveur du Royaume. Car en réalité, si les Akasha sont créés par les rêves de l'humanité, ils influencent aussi ceux-ci.

« Les PJ devront décider du sort d'Excalibur »

Du scénario à la campagne

Ce chapitre est destiné aux MJ expérimentés désireux d'étoffer le scénario.

Le Temple

Dans le scénario, deux ans s'écoulent dans l'Akasha mais seulement quelques heures dans le monde profane, le MJ peut changer cette échelle et choisir qu'un mois ou plus s'écoulent sur Terre. Ainsi, il est possible que JGE ait repris contact avec le Temple et que l'Akasha soit devenu une base templière au réveil des Immortels. Il est même possible qu'un Galion élémentaire s'en serve comme d'un port d'attache pour explorer la région et rechercher une voie vers le Sidh (cf. *Nephilim Révélation : LMJ* pp. 138-139 et 146-147).

À la fin du scénario, les Immortels auront peut-être envie d'en découdre avec ce qu'il reste de l'Ordre de la Fleur de Lys. Cela peut aller de la séance « règlement de compte », violente et rapide à la séance très feutrée avec la façade exotérique de l'Ordre où se croisent politiques, juristes et industriels de la région picarde. Les Immortels pourront libérer l'Homoncule d'Aazhin-dral et mettre la main sur des documents volés par JGE au Temple anglais : localisation de résidences templières ou d'un autre Arcane, une partie du Grand Plan ou des informations relatives au portail ouvrant sur les Terres lustrales.

La Rose+ Croix

Les Rose+Croix ne sont pas du genre à laisser leurs frères dévoyés dans la nature et il n'est pas improbable qu'ils retrouvent Jean. L'arrivée d'un groupe de R+C, présents physiquement ou non, peut être une aide providentielle pour les Immortels, ou des adversaires supplémentaires.

Les Plans subtils

L'Écume peut être un bon point de départ pour partir en quête du Sidh et des Thuatha de Danann, particulièrement si les Nephilim ont rencontré Aléane. Certains Adoptés du Diable recherchent le Sidh pour le détruire. Un groupe d'Horreurs peut venir dévaster l'Akasha





Frères Immortels, je crains que cet endroit ne soit surveillé par nos ennemis. Si vous voulez en savoir plus sur Excalibur, retrouvez-moi ce soir à 22 heures à l'ancienne usine Santech, ZAC de Mercières, à côté du terrain réservé aux Romis.

Ashin-dral.



