

PaliMyste n°25



Les lames mineures

Le scénario officiel de l'écran de Nephilim : Révélation

Palimpseste n°25

1 Les Lames mineures

Scénario

Dans Les Lames mineures, les Immortels seront confrontés à une Relique qu'ils ont eux-mêmes mise au point pendant le Grand Compromis. Cet objet provoque chez eux, à intervalles réguliers, des Effets Mnemos évoquant leur incarnation égyptienne. Les personnages y apprennent qu'ils ont promis à Horemheb de l'éveiller. Mais ils n'ont pu tenir parole.

Le scénario se découpe en deux actes séparés l'un de l'autre dans le temps par deux mois pendant lesquels le MJ proposera des scénarios de son cru ou permettra aux Immortels de ses joueurs de s'entraîner, d'effectuer des recherches ésotériques, de faire avancer une autre quête...

Le premier acte se déroule dans une ville quelconque d'Europe. On l'a placé en France ou dans un pays francophone, mais rien ne vous empêche de modifier ceci pour conformer ce scénario aux vôtres.

Synopsis

Dans le premier acte, les Immortels redécouvrent une Relique. Celle-ci provoque chez eux des Effets Mnemos, des réminiscences de leur Éveil égyptien. Mais la Relique est endommagée et les Immortels doivent se saisir de celle-ci et du morceau manquant afin de la reconstituer. Ce fragment est détenu par des Mystes, les Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, qui s'intéressent également à la Relique.

Mais ces Mystères ne sont pas seuls, puisque les Templiers, sous le couvert de la Fondation Interministérielle à la Recherche Monumentale (FIRM), tentent également de s'appropriier l'objet. Enfin, une secte de guerriers mystiques, les Lames du Sphinx, convaincus que la Relique renferme un antique démon qu'on ne doit pas éveiller, tentent d'empêcher quiconque de s'appropriier l'objet.

Au début du deuxième acte, les Templiers découvrent la momie d'Horemheb dans la vallée du Nil. La nouvelle est rapidement ébruitée, et les différents acteurs occultes intéressés affluent vers Le Caire. Se retrouvent les Immortels, la FIRM, les Mystes, les Lames du Sphinx, ainsi que Kracivecz, disciple du Lion Vert, et un groupe de Tziganes envoyé par Epiméthée/Akhenaton. Tous tentent de s'approprier la momie d'Horemheb, afin de faire participer celui-ci à leurs plans occultes, en provoquant son éveil ou sa disparition.

Le premier acte est assez classique. Il s'agit d'une enquête ponctuée de quelques combats qui ne devraient pas poser de problème. Le deuxième acte est plus complexe à gérer : les différents acteurs occultes agissent au Caire les uns contre les autres, et contractent des alliances contre-nature.

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.

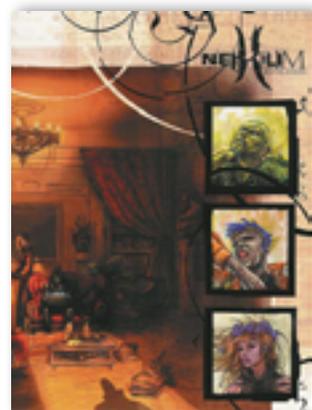
Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

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



CRÉDITS :

Ecran
Nephilim : Révélation,
Les Lames mineures



d'Isabelle Pérrier et Eric Paris
Relecture par : Nicolas Tauzin,
Patrice Torquet et Fabrice Merlin

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



Seuls les Immortels sont en mesure de décider du vainqueur, et leurs actions bouleverseront nécessairement les plans des différents acteurs. Cette partie nécessite donc une bonne dose d'improvisation. Il est donc important de bien saisir les motivations des acteurs occultes, et de les faire agir en conséquence, plutôt que de tenter à tout prix de suivre la chronologie, dont la vocation est d'être bouleversée.

L'histoire

Avant de commencer à lire cette partie, le MJ est invité à prendre connaissance de la quête, p.31.

Horemheb

Avant que le rituel ne soit exécuté, **Horemheb demanda leur aide aux Immortels** des joueurs. Il leur fit promettre, par un serment-Ka (cf. *Codex de l'Agartha*, p. 27), de le réveiller dès que possible. Il ne leur révéla pas l'existence des Lames mineures. Mais les Immortels avaient déjà attiré les soupçons des Mystères. Victimes d'une chasse, ils résolurent d'enfermer leurs souvenirs et la promesse qu'ils avaient faite à Horemheb, dans un objet que ce dernier leur avait offert, afin de sceller leur pacte. C'est ainsi que la Relique fut créée.

Melmoth et les Lames du Sphinx

Au cœur du XIII^e siècle, un Selenim (cf. *Livre de base*, p. 195) du nom de Melmoth, entreprit l'étude des morts de l'Égypte antique. Mais ses activités coupables risquaient d'être découvertes par les autorités. Aussi s'attachait-il un groupuscule sectaire de guerriers, une société secrète : **les Lames du Sphinx**. Ceux-ci, habilement manipulés, **protégèrent les secrets de Melmoth** pendant des siècles. Malheureusement pour ce Selenim, les Lames du Sphinx mirent au point des rites initiatiques de plus en plus complexes et une mythologie qui lui échappa. Bientôt, **Melmoth perdit le contrôle des Lames du Sphinx**. Ceux-ci, instruits de quelques mystères qu'il leur avait transmis et qu'ils avaient réinterprétés, se donnèrent pour mission de protéger l'Égypte des antiques démons, momifiés pour protéger l'humanité et enfermés dans les tombeaux pharaoniques. Ils découvrirent l'existence d'Horemheb. Eu égard au passé étrange du généralissime, ils se persuadèrent qu'Horemheb comptait au nombre de ces démons et que celui-ci était particulièrement dangereux. Ils s'érigèrent en gardien des secrets d'Égypte et de ses tombes.

Melmoth, bien qu'ayant perdu tout contrôle sur eux, continua de les surveiller périodiquement. Il espérait que les Lames du Sphinx le conduiraient à des Nephilim, enfermés par le Compact secret d'Égypte, sur lesquels il pourrait exercer ses noires expériences en les torturant pour récolter leurs Terres rares (cf. *Livre de base*, p. 198).

Au cours des siècles, **les Lames du Sphinx** s'enfoncèrent de plus en plus profondément dans leurs propres mythes. Craignant l'éveil des démons, ils **mirent tout en œuvre pour en protéger l'humanité**, allant jusqu'à l'infiltration de certains postes clés du gouvernement égyptien.





Le Temple

À la fin du siècle dernier, **Charles de Montarcy**, Manteau Blanc dirigeant la FIRM, **découvrait**, suite à une longue enquête, un feuillet de papyrus dissimulé dans la couverture d'un recueil de poèmes anonymes. Le livre en lui-même n'avait aucun intérêt, mais le feuillet rédigé en énochéen recelait, lui, d'incroyables révélations : il s'agissait de **la correspondance d'Horemheb alors qu'il conspirait contre Akhenaton** (cf. *Aide de jeu N°1*, ci-dessous).

La FIRM engagea une enquête sur Horemheb : jamais l'existence de ces quatre jeux de quatorze Lames forgées par Akhenaton n'avait été mentionnée auparavant. L'organisation apprit qu'Horemheb s'était élevé contre Pharaon, l'avait affronté, avait échoué, puis avait été momifié par les Mystes. L'enquête se poursuivait dans le plus grand secret, lorsque la Relique ressurgit, risquant de révéler l'histoire secrète d'Horemheb.

Les Motivations des Factions occultes

	Acte I	Acte II	Prendre la relique	Eveil de Horemheb	Connait les Lames Mineures	Veut détruire les Lames Mineures
FIRM	oui	oui	oui	oui	oui	non
Mystes	oui	oui	oui	non	non	non
Lames du Sphinx	oui	oui	oui	non	non	non
Kracivecz	non	oui	non	oui	oui	oui
Tzigances	non	oui	non	non	oui	non
FDCI	non	oui	non	non	non	non

Aide de jeu N°1

Correspondance d'Horemheb

Pharaon a forgé un jeu de Lames mystiques aux pouvoirs terrifiants, vingt-deux Lames pour les Déchus et quatre jeux de quatorze Lames pour les humains. Il inscrit dans le cycle des Arcanes mineurs, les adversaires des Nephilim, leurs fossoyeurs. Plus encore, en leur confiant les Lames mineures, les quatre sociétés secrètes atteindront une pérennité indissoluble. À jamais, les Nephilim devront vivre avec un mortel adversaire.

Je n'ai pas trahi le Grand Compromis et je suis résolu à empêcher Pharaon de faire aboutir ses plans. Pendant la bataille contre le Pharaon félon, j'irai subtiliser les Lames. Je jouerai des Champs magiques pour réussir. Mais je n'y parviendrai jamais sans votre aide. Cet instant qui se joue va peut-être sceller notre perte, ou pire, une éternité d'agonie. Vous ne pouvez pas rester enfermé dans la Maison de la Vie.





Acte I : une mystérieuse relique

Les Templiers, sous le couvert de la FIRM veulent s'approprier la Relique afin d'en percer les secrets. Parallèlement, les Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés recherchent l'objet depuis plusieurs siècles. Cette chapelle myste en possède déjà une partie, ce qui empêche les Immortels de vivre la totalité de l'Effet Mnemos lors de sa manifestation. Enfin, les Lames du Sphinx veulent également s'approprier la Relique pour la détruire, persuadées qu'elle contient un savoir qui pourrait détruire l'humanité.

Régulièrement, les Immortels participent à un Effet Mnemos qui ne se déroule dans sa totalité qu'à la fin du scénario.

Les acteurs occultes

Les Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés

Les Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés sont une branche des Mystères d'Isis. Bien qu'ils descendent en droite ligne des prêtres de Thèbes qui s'opposèrent à Akhenaton et momifièrent Horemheb, ils ont perdu le souvenir et les traces des complots qui s'ourdirent à l'époque. En revanche, ils font des recherches sur la Kabbale depuis des temps immémoriaux. Julien Nodier de la Batty a appris l'existence de la Relique, dont il possède déjà une partie. Il pense pouvoir mettre au point, grâce à l'objet, un rituel permettant d'invoquer les Nephilim qui y sont liés comme s'il s'agissait de « vulgaires » créatures de Kabbale.

Dans un premier temps, les Mystes tentent de s'approprier la Relique. Il y a fort à parier que les Immortels font le nécessaire pour que ces desseins funestes n'aboutissent pas !

Dans le second acte, la découverte de la momie d'Horemheb leur fera prendre conscience des enjeux réels qui tournent autour de la Relique. Ils tentent de la négocier, en échange du rituel permettant d'éveiller Horemheb, qu'ils sont les seuls à connaître.

Les Templiers

Les Templiers, avec les disciples du Lion Vert, sont les acteurs occultes les plus au fait de l'histoire d'Horemheb. Ils veulent l'éveiller et le convaincre de se ranger à leur côté, contre Akhenaton.

Mais ils veulent à tout prix empêcher quiconque d'interférer dans leurs affaires. C'est pourquoi au premier acte, sous le couvert de la FIRM, ils tentent de soustraire la Relique. Ce sont eux qui découvrent la momie non loin du Caire au début du deuxième acte. Mais l'information leur échappe, et bientôt, le monde entier apprend son existence et tous les acteurs occultes intéressés par Horemheb arrivent au Caire.

Les Lames du Sphinx

Les Lames du Sphinx ont appris la découverte de la Relique, comme tout le monde, par voie de presse. Ils pensent, à juste titre, que l'objet permettra l'éveil d'Horemheb. Au premier acte, ils tentent de gêner les Immortels dans leurs investigations. Lorsqu'ils découvrent l'existence des Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, ils lancent contre eux une offensive... Un échec.

Au deuxième acte, alors que le secret de l'emplacement de la momie leur a échappé, ils font tout leur possible pour s'emparer du corps afin de le dissimuler.

Tout au long de leurs pérégrinations, ils sont suivis par Melmoth, qui entre en scène au moment opportun.





Melmoth

Melmoth a dans le *premier acte* un rôle d'observateur. Il n'intervient pas, sauf si les Lames du Sphinx risquent d'être trop gravement décimées. Au *deuxième acte*, il tente de récupérer sur Horemheb les précieuses Terres rares qui lui permettront d'effectuer ses Rites de Thanatologie.

L'Axe d'Airain

Ces disciples du Lion Vert (cf. *Livre de base*, p. 91) n'interviennent qu'au *deuxième acte*. Kracivecz, leur maître, veut éveiller Horemheb afin de découvrir les autres Lames mineures. Le but est de défaire cette partie de la quête des vingt-deux Lames ou du moins d'empêcher les Arcanes mineurs de reprendre le jeu qui leur revient. Mais, les acteurs occultes tentant de s'approprier Horemheb étant particulièrement nombreux, Kracivecz s'alliera aux Templiers, espérant les trahir à temps.

Le Rex Ka

Épiméthée apprend la redécouverte d'Horemheb au début du *deuxième acte*. Il veut empêcher quiconque de découvrir le secret des Lames mineures. Aussi dépêche-t-il au Caire un groupe de Tziganes pour subtiliser la momie, aidé éventuellement par des Cavaliers de l'Apocalypse.

Le FDCI

Le FDCI (*Federal Department for Counter-Infiltration*) est une agence gouvernementale américaine très discrète et très peu connue qui a découvert que des sociétés secrètes agissent dans l'ombre et manipulent démocraties et gouvernements. Ils connaissent confusément l'existence des Nephilim et surveillent les activités du Temple et de la Synarchie, qu'ils estiment être un danger majeur pour la sûreté des États-Unis d'Amérique.

Deux agents du FDCI n'interviennent que de façon mineure, dans le *deuxième acte*. La FIRM est sous surveillance, et les agents du FDCI se demandent à quel complot elle participe au Caire. Ils agissent dans le scénario comme des trouble-fêtes, perquisitionnant chez les différents acteurs occultes au moment le moins opportun. Ils n'ont pas d'objectif précis, sinon celui de faire échouer les plans d'un maximum de factions occultes.

Un appel du passé

Le MJ doit narrer au passé ce que perçoivent les Immortels. Les joueurs se prêtant au jeu en s'exprimant aussi au passé et manifestant une bonne compréhension de la nature de l'Effet Mnemos, gagnent un *ps*.

Mettre en scène un Effet Mnemos dans une partie de *Nephilim* pose un paradoxe. Ce que les Immortels vivent au cours de l'Effet Mnemos, ils l'ont déjà vécu. Or, les joueurs doivent jouer la scène, risquant d'altérer son déroulement, modifiant ainsi le passé de leur personnage. Il appartient au MJ de veiller à ce que ces altérations ne mettent pas en péril l'issue du scénario. Pour cela, il doit porter un soin particulier à la mise en scène, afin de créer une atmosphère onirique qui endormira la vigilance des joueurs. En outre, il ne doit pas leur laisser beaucoup de choix.

Enfin, certaines parties de l'Effet Mnemos doivent être jouées plusieurs fois, chaque nouvelle occurrence apportant des informations nouvelles. Les joueurs doivent impérativement rejouer de la même façon ce qu'ils ont joué précédemment. S'ils ont accepté l'objet une première fois, ils l'acceptent à chaque fois qu'Horemheb le leur présente.

Le poids de l'Histoire



Si les Immortels sont des Cavaliers de l'Apocalypse (cf. *les Chroniques de l'Apocalypse*), c'est à eux qu'Épiméthée a demandé d'empêcher l'éveil d'Horemheb. Les Tziganes ne sont alors que deux et ils sont là pour les aider. Mais les Immortels sont dans une situation on ne peut plus délicate, car ils se doivent, par serment, d'éveiller Horemheb. Un délicat dilemme en perspective, que les Immortels devront résoudre librement : se trahir soi-même ou trahir Akhenaton ?



Si les Immortels ont participé à *L'Assemblée du Seuil*, ils font partie des alliés du Lion Vert. Dès son arrivée, Kracivecz entre en contact avec eux, pour leur demander de l'aider à prendre la momie.

Si les Cavaliers de l'Apocalypse ont participé à *L'Assemblée du Seuil*, les Immortels sont face à un terrible dilemme : trahir le Lion Vert ou Épiméthée ? Parfois, l'immortalité oblige à des choix cruels.





Les personnages des joueurs étaient dans un caveau. Une torche chétive laissait apparaître sur les murs quelques hiéroglyphes. Là, Horemheb leur fit part de ses craintes concernant l'attitude de Pharaon : trahir le Compromis, c'était faillir à l'honneur, et courir le risque de voir recommencer la guerre entre humains et Nephilim. Il ajouta qu'il était décidé à combattre Akhenaton, dût-il damner son nom pour l'éternité. Puis, il expliqua que les prêtres d'Amon-Râ craignaient qu'il ne devienne trop influent et avaient ordonné qu'il soit empoisonné puis embaumé dès le calme revenu.

Horemheb demanda aux Immortels de lui faire la promesse de le libérer de sa prison, afin qu'il puisse encore suivre le chemin des Nephilim, qu'Akhenaton échoue ou réussisse. Afin qu'ils se rappellent leur serment, le généralissime leur offrit un cube de métal entièrement sculpté qui semblait dissimuler un complexe mécanisme. Alors, les Immortels procédèrent au rituel du serment-Ka.

Dans la tourmente des affrontements, Horemheb fut effectivement empoisonné par les Mystes. Mais bientôt, se doutant des desseins qu'Horemheb avait formés, ils se tournèrent vers les Immortels, afin de contrecarrer ses projets.

Craignant de ne pouvoir résister, les Immortels décidèrent d'enfermer leurs souvenirs dans le cube de métal, de faire de celui-ci une Relique, car les Mystes ne savaient guère se servir de ces objets magiques. Puis, fuyant les Mystes, les Immortels se dispersèrent.

L'exposition

Il est 10 heures. Les Immortels sont dans un musée de la région parisienne où ils assistent à une exposition d'objets de l'antiquité égyptienne dont l'origine a attiré leur attention.

Lors du déplacement de la sépulture d'Isidore Franquenier, un riche excentrique, des objets datant de l'antiquité égyptienne furent découverts dans sa tombe — Franquenier se prenait pour un pharaon. Ses héritiers ont accepté d'offrir les objets au musée de leur commune, en échange d'un panneau dans l'exposition évoquant la vie du défunt.

Visite

Les pièces du musée sont meublées par des vitrines contenant une incroyable variété d'objets représentant près de mille cinq cents ans d'histoire. On y trouve pêle-mêle : masques en or, armes, bracelets...

La salle centrale est consacrée à la vie d'Isidore Franquenier. On peut y voir des photographies de lui, une chronologie détaillant ses multiples voyages, et quelques-uns de ses poèmes emprunts d'ésotérisme égyptien. Cependant, un Immortel Apprenti en Ésotérisme remarque que tout cela n'est que verbiage.

Au centre de la salle se trouve le clou de l'exposition : un cube métallique, dont l'un des coins est tronqué. Chacune des six faces est parcourue par d'étranges entrelacs géométriques. Un écriteau explique qu'il s'agit d'un mécanisme au fonctionnement non identifié. Mais il est prouvé que cet objet date du XIV^e siècle avant J.-C. Aucun archéologue n'a jamais trouvé semblable objet.

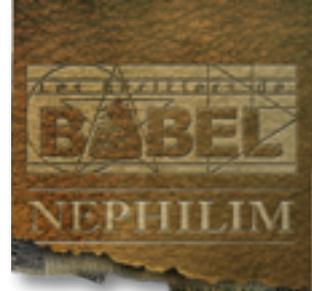
Les Immortels peuvent constater avec surprise qu'il est invisible en Vision-Ka, comme s'il n'existait pas dans la trame des Champs magiques. Seul un sortilège comme *Ce que vous tentez de dissimuler, je le retrouve toujours* (cf. Livre de base, p.177) permet de découvrir qu'un sortilège a été jeté sur l'objet pour l'immuniser de toute Science occulte et le soustraire à la Vision-Ka.

Alors qu'ils contemplent l'objet, les Immortels sont pris d'un engourdissement. Tout bascule autour d'eux. Commence alors le premier Effet Mnemos.

Les Immortels vivent une partie de l'Effet Mnemos au musée. Ils perçoivent les images et les sons. Cependant, ils ne parviennent pas à comprendre ce qu'on leur dit, bien qu'ils saisissent la signification individuelle de chaque mot formulé.

Retrouvez le plan p.36.





Les personnages des joueurs étaient dans un caveau. Une torche chétive laissait apparaître sur les murs quelques hiéroglyphes. Un égyptien gigantesque aux métamorphoses de Phénix très prononcées qui leur inspirait un profond respect leur expliquait quelque chose d'un ton particulièrement inquiet. Son regard était nostalgique, comme si une époque se terminait.

Il regarda alors les Immortels d'un air plein de confiance, leur posa une question, puis leur tendit un cube — dont aucun coin n'était tronqué.

Les Immortels acceptent le cube, scellant ainsi le serment-Ka passé avec Horemheb.

La rêverie des Immortels est brutalement interrompue par un individu basané qui leur pose fermement la main sur l'épaule. Il leur demande si tout va bien avant de s'en retourner. La réussite d'un test normal d'*Intelligence / Vigilance* révèle que l'individu porte trois petites taches bleues disposées en triangle entre les yeux.

Il quitte les Immortels et disparaît dans un groupe de visiteurs.

À partir de ce moment, chaque jour à la même heure, les Immortels revivent le même Effet Mnemos (cinq minutes).

La FIRM entre en scène

Les Immortels, alors qu'ils s'apprentent à quitter le musée, surprennent une conversation entre le conservateur, Yves Pulvain, et un homme d'une quarantaine d'années, Charles de Montarcy, aux traits rigoureux, vêtu d'un costume chic bleu nuit. Il explique qu'il appartient à la FIRM. Il a un ordre de mission du Ministère de la Recherche : il doit transférer le cube dans un laboratoire du ministère dès la fin de l'exposition d'ici deux jours. Il rassure Pulvain : le transport se fera dans des conditions de sécurité optimales, le parcours étant interdit à la circulation, une trentaine de professionnels seront mobilisés, encadrés par des militaires. Le Ministère de la Recherche a vu les choses en grand.

Les moyens de sécurité démentiels évoqués par le fonctionnaire de la FIRM devraient attirer l'attention des Immortels. Si ces derniers ne subtilisent pas rapidement la Relique, ils la perdront.

Le cambriolage du musée

Le musée est assez bien protégé, mais une bonne préparation devrait suffire pour y pénétrer discrètement et commettre le forfait. Cette partie du scénario a été particulièrement détaillée pour permettre au MJ de répondre à toutes les questions que les plans abracadabrants des joueurs ne manqueront pas de poser. C'est un véritable *run* qui se prépare peut-être dans un monde où l'occulte côtoie le contemporain.

• Préparation

Une plaque à l'entrée du musée révèle que son système de sécurité a été établi par l'entreprise Sécuricorp dont le siège social se trouve dans la même ville.

Paradoxalement, cette entreprise n'est pas très bien protégée. Un gardien de nuit surveille l'unique entrée, et toutes les portes des locaux administratifs sont protégées par des serrures réputées inviolables qui ne résisteront pas à un Nephilim.

En recherchant parmi les dossiers, les Immortels trouvent le plan du système de sécurité du musée.

Toutes les informations qui suivent doivent être communiquées aux joueurs si leurs personnages parviennent à voler le dossier Sécuricorp.

La FIRM

Si les Immortels veulent obtenir des renseignements sur la FIRM, ils doivent affronter le dédale de la complexité administrative. Sur la réussite d'un test normal d'Intelligence / Administration, les Immortels apprennent que la FIRM est une organisation semi-publique, dont les fonds proviennent du gouvernement et de donateurs anonymes. Vu la façon dont la FIRM est dissimulée derrière un labyrinthe administratif, il est manifeste qu'il a cherché à occulter son existence. Une réussite à un test difficile permet d'apprendre que l'organisation est essentiellement abreuverée par les fonds secrets du gouvernement. Si le chercheur est apprenti dans la Tradition Arcane mineur (Templiers), il reconnaît dans cette organisation les méthodes du Temple.

Les jets de dés

Les statistiques sont telles que lorsqu'on demande aux joueurs un grand nombre de tests, l'un d'entre eux échouera forcément. Un échec à un test ne signifie pas nécessairement qu'un personnage a déclenché l'alarme. Il peut simplement avoir perdu du temps. Le cambriolage du musée doit avant tout mettre l'accent sur la préparation de celui-ci. Si l'opération est bien planifiée, ne réclamez que les jets de dés ayant un véritable intérêt dramatique, notamment lors d'un imprévu.





- Les rondes

La nuit, le musée est gardé par quatre gardiens de nuit. Ils passent l'essentiel de leur nuit à surveiller les écrans de vidéo surveillance. Toutes les vingt minutes, l'un d'entre eux part faire une ronde qui dure un peu moins de cinq minutes.

- Les issues

Toutes les issues extérieures sont piégées. Si l'issue, porte ou fenêtre n'est pas ouverte — si l'on fait un trou dedans par exemple —, le piège ne fonctionne pas. Une autre technique consiste à neutraliser le transistor qui commande le système de sécurité d'une issue. Celui-ci est scellé dans le mur.

Il est possible de circuler dans les gaines d'aération. Celles-ci échappent au regard inquisiteur des caméras de vidéo surveillance, et permettent de passer outre les digicodes. Cependant, seuls les personnages avec une *Vigueur* inférieure à 18 peuvent y circuler. Les autres sont trop lourds, et leur passage fait s'effondrer la gaine.

- L'alimentation

L'intégralité du système d'alarme est alimentée par le secteur. Il est possible de couper le courant depuis l'extérieur du musée en bricolant l'armoire électrique du quartier. Dans ce dessein, un test normal d'*Agilité / Intrusion* doit être réussi. Le facteur de réussite (FR) peut être baissé d'un niveau si le bricoleur utilise un matériel de très bonne qualité.

Lorsque le courant est coupé, un générateur de secours se met en marche au bout de sept minutes. Il est situé dans le PC technique. Deux gardiens ont pour consigne d'effectuer des rondes jusqu'à ce que le courant soit rétabli, pendant qu'un troisième gardien doit se rendre au PC technique pour voir s'il ne peut pas résoudre le problème.

- La vitrine de la Relique

La Relique est enfermée dans une vitrine. L'écrin de velours dissimule un bouton. Lorsque la pression sur celui-ci est relâchée, l'alarme se déclenche.

- Au-dessus du musée

Au-dessus du musée se trouve un immeuble de bureaux. On y accède par une entrée située sur le parking du musée. L'entrée est protégée par un digicode. Percer le plancher d'un bureau pour créer une ouverture dans une pièce quelconque du musée est possible. L'opération ne nécessite qu'un test facile d'*Agilité / Discrétion*, mais prend cinq heures. Les bureaux sont désertés par leurs employés à 20 h 00. Le patron reste travailler en général jusqu'à 23 h 00, souvent accompagné de sa secrétaire. À 5 h 30, les locaux sont investis par des femmes de ménage qui en partent à 7 h 30. Les premiers employés arrivent à 8 h 30.

- L'alarme

Lorsqu'une intrusion est repérée, le système d'alarme se met en route au bout de trente secondes, à moins qu'il soit amorcé par l'un des gardiens se trouvant au PC sécurité. Le seul moyen de l'arrêter est de rejoindre le PC sécurité. En cas d'alarme, une sonnerie stridente retentit dans le PC sécurité. On peut l'entendre à travers les gaines d'aération sur la réussite d'un test normal d'*Intelligence / Vigilance*, et dans toute pièce adjacente au PC sécurité. L'alarme donnée, des grilles s'abattent autour des quatre issues de la salle centrale. Pour les briser, il faut leur infliger trente points de dégâts. Les attaquer au chalumeau coupeur prend dix minutes. Un test normal d'*Agile / Artisanat & Savoir-faire (Bricolage ou Ferronnerie)* doit être réussi.





Dès que l'alarme est déclenchée, les forces de police sont alertées. Elles arrivent six minutes après avoir été appelées et quadrillent alors le secteur, mais elles ne surveillent pas les toits.

- L'opération

Le soir où les Immortels font leur opération, ils ont la surprise de rencontrer une seconde équipe de cambrioleurs, venus au musée pour les mêmes raisons — ils n'ont pas employé la même méthode d'intrusion que les Immortels. La seconde équipe de cambrioleurs est disposée à négocier avec les Immortels, surtout si ceux-ci ont utilisé sous leurs yeux des pouvoirs surnaturels.

Ces cambrioleurs sont des professionnels de haute voltige. Ils sont quatre, avec chacun leur spécialité, mais ils sont absolument profanes. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont idiots. Ils ont bien vu que les hommes de la FIRM n'appartiennent ni à l'armée ni à la police.

Si les Immortels se montrent coopératifs, les cambrioleurs acceptent le principe d'un échange d'informations. Si les Immortels choisissent de leur révéler des réalités magiques, il appartient au MJ de décider de la réaction des cambrioleurs.

Quoi qu'il en soit, ces cambrioleurs peuvent expliquer qu'ils ont été embauchés par un certain Julien Nodier de la Batty qui est immensément riche et qui les a (très) bien payés. En fait, il terrorise les cambrioleurs qui pensent qu'il est à moitié fou : toujours vêtu de noir, ne se séparant jamais de sa canne dont le pommeau d'argent a la forme d'une tête de chacal. Le personnage est on ne peut plus inquiétant. Il leur a plusieurs fois suggéré qu'il était capable de représailles radicales en cas d'échec. Les cambrioleurs ont été reçus dans un hôtel de luxe par M. Nodier de la Batty, accompagné de deux hommes de main. Pendant leur entretien, il a reçu un coup de téléphone auquel ils n'ont pas compris grand-chose, mais leur employeur parlait de choses étranges, d'initiés, de métal noir et de Relique.

Ils doivent lui remettre la Relique d'ici quarante-huit heures, dans le même hôtel et ne comptent pas le décevoir. Les Immortels peuvent tenter de les convaincre de déguerpir le plus loin possible. Ils peuvent aussi leur proposer de fabriquer un faux. Celui-ci est impossible à fabriquer en moins de quarante-huit heures, à moins d'avoir recours à la magie.

Si les Immortels se montrent agressifs, les cambrioleurs font tout leur possible pour leur reprendre — ou garder — la Relique, disparaître pendant quarante-huit heures, et la remettre à Nodier de la Batty en temps voulu, avant de changer de continent.

- Filature

Quoi qu'il en soit, ces intrus ont été suivis par les hommes de la FIRM. Dès que la Relique est entre les mains des Immortels ou de la seconde équipe, les vitres du musée volent en éclats sous le feu nourri de quinze hommes de la FIRM, des Manteaux Noir. Ceux-ci sont lourdement équipés, et agissent avec un professionnalisme froid. Ils ont pour mission de tuer toute personne se trouvant dans le musée, sauf les gardiens de nuit, à moins que ceux-ci opposent une quelconque résistance.

Trois hommes sont postés dans le parking, protégés par des boucliers anti-émeute. Les douze autres encerclent le musée.

Permettez à vos Immortels de fuir, à moins qu'ils ne décident de tenir un siège.

Si les Immortels parviennent à capturer un homme de la FIRM, celui-ci n'oppose qu'une molle résistance à l'interrogatoire. Il sait qu'il ne sait pas grand-chose. On lui a demandé de participer à l'opération. Ses compagnons et lui devaient donner l'assaut au musée, reprendre la Relique, éliminer les intrus, endormir les gardiens de nuit et mettre le feu au musée. Le Manteau Noir n'a qu'une connaissance superficielle du monde occulte. On lui a dit que des démons s'incaruaient dans les humains pour les manipuler.





Il connaît son supérieur sous le nom de Quarante-deux. Il ne lui a jamais parlé qu'au téléphone et il ne connaît pas son numéro.

Les Effets Mnemos

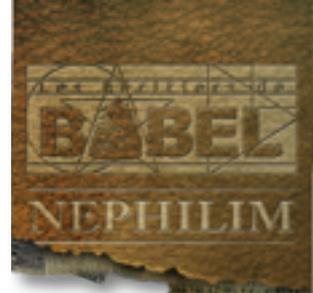
Les Immortels continuent à vivre des Effets Mnemos, toujours à la même heure. Ces effets sont de plus en plus précis, mais sont systématiquement interrompus par un événement inopiné : le téléphone sonne de façon insistante, et on raccroche dès que le combiné a été décroché, on leur tape sur l'épaule, etc. Les Lames du Sphinx, auteurs de ses désagréments, ne se laissent jamais prendre vivants.

C'est à vous de décider à quelle vitesse les Effets Mnemos quotidiens doivent dévoiler de nouvelles informations. Mais ce n'est que lorsque les Immortels ont restauré la Relique qu'ils vivent la totalité de l'Effet Mnemos, notamment la dernière vision.

Note : les paragraphes suivants sont plus succincts que le précédent afin de permettre au MJ d'ajouter des détails de son cru.

- **Deuxième vision** : les Immortels conclurent un serment-Ka avec Horemheb après que celui-ci leur ait remis le cube — le rituel est, dans cette vision très confus; il ne deviendra clair qu'à la fin du premier acte. Il stipulait que les Immortels s'engageaient, pour l'éternité, à éveiller Horemheb lorsqu'il regagnerait sa Stase.
- **Troisième vision** : quelques jours plus tard, les armées d'Horemheb marchaient sur Akhet-Aton, soutenues par les prêtres de Thèbes. Au cours des combats — une épouvantable tuerie — Horemheb disparut. Les Immortels ne parvinrent pas à apprendre ce qu'il avait fait pendant la bataille. Peut-être avait-il tenté d'assassiner de ses propres mains Pharaon.
- **Quatrième vision** : la bataille finie, les Immortels purent se remettre de leurs blessures. Ils surprisent une conversation entre deux prêtres thébains : Horemheb était trop dangereux et trop puissant. Il fallait le momifier. S'il refusait, il faudrait lui rappeler les termes du Compact secret égyptien.
- **Cinquième vision** : un espion au service des Immortels vint les trouver pour les prévenir que les prêtres de Thèbes avaient lancé contre eux une chasse. Bientôt, des soldats armés d'épées en Orichalque viendraient les trouver pour les détruire. Les Immortels prirent la fuite. Ils durent affronter, sur les remparts de la cité où ils étaient, les premiers soldats lancés à leur poursuite.
- **Sixième vision** : les Immortels traversèrent le désert, poursuivis par les troupes d'élites des prêtres thébains. Chaque jour, ils se rapprochaient un peu plus. Les Immortels finirent par se cacher au plus profond d'une grotte, et usèrent de leurs Sciences occultes pour égarer leurs poursuivants.
- **Septième vision** : les Immortels regagnèrent un village où des amis devaient les attendre. Mais ceux-ci avaient déjà été massacrés. Craignant de perdre la mémoire par un passage en Stase, les Immortels résolurent alors d'enfermer les souvenirs relatifs au serment-Ka passé avec Horemheb dans le cube qu'il leur avait offert. Ils exécutèrent le rituel une nuit, dans le village, alors qu'ils entendaient déjà le bruit menaçant des pas des soldats.





Enquête ésotérique

Tout au long du scénario, les Immortels seront importunés plus ou moins violemment par les hommes de la FIRM qui veulent récupérer l'objet. Ces Templiers sont prêts à négocier avec les Immortels, mais tenteront a priori de les trahir.

Les Immortels ont plusieurs pistes à explorer : l'histoire de l'objet, en partant de celle de son ancien propriétaire, Isidore Franquenier et ils peuvent aussi se renseigner sur Julien Nodier de la Batty.

La piste Franquenier

Cette piste mène à une suite d'indices qui permettent de reconstituer l'histoire de la Relique depuis un peu moins de deux siècles. Enquêter sur son dernier propriétaire est une impasse : Franquenier aimait l'esthétique occulte. Mais il n'a jamais été autre chose qu'un original un peu déséquilibré.

En prenant quelques renseignements auprès du conservateur, M. Pulvain, les Immortels apprennent que la Relique a été donnée au musée suite au déplacement de la sépulture d'Isidore Franquenier. Ses héritiers, Isabelle et Claude Franquenier, tous deux biologistes, ont été retrouvés par le cabinet de généalogistes Jeunnâtre.

Les Immortels devront être prudents dans leur enquête : le musée a été cambriolé, attaqué avec des armes de guerre puis incendié. Pulvain se méfie de tout le monde, et la police gravite autour de lui, soupçonnant une escroquerie aux assurances.

Le cabinet Jeunnâtre

Le cabinet Jeunnâtre se situe dans les quartiers chics de la métropole. Il s'est fait la spécialité de retrouver des héritiers, afin de leur proposer un héritage contre une bonne part de celui-ci. Il rassemble des juristes et des généalogistes. Ces derniers refuseront de répondre aux Immortels sans une bonne explication. Le cabinet Jeunnâtre chasse vigoureusement tout ce qui ressemble de près ou de loin à un journaliste.

D'après Maître Jeunnâtre, Franquenier a acheté le cube à prix d'or pendant la seconde guerre mondiale à Pierre Tomasi, un trafiquant notoire, devenu résistant en juin 1944. Le cabinet a d'ailleurs retrouvé l'acte de vente dans le grenier de Claude Franquenier, dans une caisse dont il ignorait même l'existence. L'acte de vente porte l'adresse de Pierre Tomasi. Celui-ci est sans doute encore en vie.

Maître Jeunnâtre sait que l'objet est apparu en occident en 1799, ramené par un hussard de retour de la campagne d'Égypte. Son fils ouvre une boutique d'antiquités qui sera vendue par son petit fils. La relique est, elle, vendue à un certain Hippolite Berthier, en 1869. On perd la trace de l'objet lorsque Berthier est empoisonné en 1875. Il réapparaît lorsque Pierre Tomasi le vend à Franquenier en 1942.

Cf. le récapitulatif *page suivante*.





La Relique, de 1799 à nos jours

Année	Propriétaire	Circonstance d'acquisition
1799	Charles Gireau	Gireau ramène la Relique de la campagne d'Égypte.
1832	Maximilien Gireau	Le fils de Charles hérite de la Relique. Il ouvre une boutique d'antiquités.
1869	Hippolite Berthier	Les enfants de Maximilien vendent sa boutique. Berthier achète la Relique aux enchères.
1875	Jean-Hugues Duroselle	Berthier a été assassiné. Duroselle, son assassin, s'empare de la Relique.
1893	Albertine Tomasi	Amante de Duroselle, Albertine fuit la France pour l'Amérique du sud. Elle part avec la Relique.
1927	Pierre Tomasi	Albertine meurt du choléra. La Relique est renvoyée en France par son frère et seul héritier Pierre Tomasi.
1942	Isidore Franquenier	Franquenier achète la Relique à Tomasi. Il se fait enterrer avec.

Pierre Tomasi

Le domicile de Pierre Tomasi, un pavillon de proche banlieue, est occupé par des membres de sa famille. On explique aux Immortels qu'il finit ses jours dans une maison de retraite dans une « cité dortoir sordide ».

Pierre Tomasi est un vieillard aigri. Parfaitement irascible, il vit comme un reclus et passe ses journées à espionner l'extérieur, dissimulé derrière un rideau.

Lorsque les Immortels viennent le voir, il se montre absolument insupportable. Mais dès qu'il entend parler de la Relique, il se tait, et s'enfonce la tête dans les épaules. **Les Immortels doivent se montrer convaincants** pour que Tomasi accepte de leur parler.

Il révèle alors qu'il tenait la Relique de sa sœur Albertine. Celle-ci entra en sa possession en 1927. Il avait alors un peu moins d'une vingtaine d'années. Albertine était morte du choléra en Argentine où elle avait suivi Jean-Hugues Duroselle, un truand un peu mystique qui lui avait remis la Relique. Tomasi est persuadé que c'est un objet maudit. Il a remarqué plusieurs choses à son endroit. En premier lieu, sa capacité à passer de main en main, comme si elle « voulait » changer de propriétaire.

Pierre Tomasi appelle toujours l'objet « Relique ». Si les Immortels l'interrogent sur ce détail, il répond que c'est ainsi que Duroselle nommait l'objet.

Tant qu'il a eu la Relique en sa possession, tout un ensemble d'événements étranges est arrivé à Tomasi. Les amis de Duroselle, des « types complètement givrés, sûrement une secte » lui tournaient autour. Son domicile fut plusieurs fois l'objet de cambriolages. Pendant la guerre, alors que, sans participer à la collaboration, il ne tentait pas de gêner les Allemands, il fut arrêté par la Gestapo qui le questionna sur la Relique. Il fut libéré en graissant la patte d'un fonctionnaire. C'était en 1942. Il vendit la Relique à Isidore Franquenier, un illuminé qui se prenait pour la réincarnation d'un pharaon.

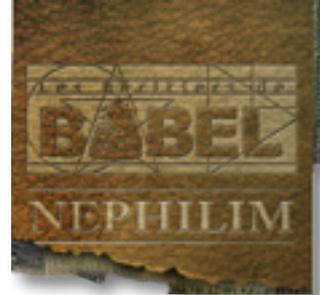
Tomasi **ne sait pas grand-chose de Duroselle. Il a cependant une photographie de lui** en compagnie d'Albertine, prise dans les années vingt en Argentine. Duroselle avait alors une cinquantaine d'années. Albertine en avait trente tout au plus. Un examen très attentif de la photographie permet de remarquer que **Duroselle portait un petit pendentif d'un métal noir, sur lequel est gravé un pictogramme égyptien rappelant un œil.**

Le pictogramme

Une recherche approfondie dans une grande bibliothèque permet d'apprendre que cet œil est l'emblème des Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, Mystes connus pour la brutalité de leurs méthodes, sur la réussite d'un test difficile d'Intelligence / Fouille dont le FR peut baisser d'un niveau si les Immortels bénéficient de l'aide de la Papesse.

On raconte également que ceux-ci font depuis plusieurs siècles des recherches sur la Kabbale. Ils pensent qu'on peut invoquer des Nephilim comme on le fait avec des créatures de Kabbale, pourvu qu'on possède un objet très fortement lié à l'immortel.





Les Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés

Quelle que soit la façon dont les Immortels sont arrivés à la conclusion que les Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés comptaient parmi leurs adversaires, ils peuvent tenter de recueillir à leur sujet quelques informations. Un Immortel **apprenti** dans la Tradition en *Arcane mineur (Mystes)* sait qu'ils dépendent probablement des **Mystères égyptiens**. Un Immortel au niveau **compagnon** sait qu'ils dépendent des **Mystères d'Isis**, connus pour être **les plus dangereux** des Mystes. Un Immortel **maître** dans cette Tradition sait que tous les Mystes sont dangereux, et que **les Mystes d'Isis sont spécialisés dans l'étude des procédés magiques**, qu'ils disposent de nombreux artefacts, et **manient avec beaucoup de doigté l'Homoncule**.

En se renseignant auprès d'autres Immortels, les personnages des joueurs sont aiguillés vers la Maison-Dieu. Les Adoptés de cet Arcane Majeur ont voué leur existence à la lutte contre les sociétés secrètes. Parmi eux, **un Pyrim nommé Zod** a déjà croisé la route des Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés. **Il soupçonne Julien Nodier de la Batty de faire partie de la secte** et attend avec impatience une bonne raison d'enquêter sur lui. Le récit des Immortels suffira à le convaincre de les aider.

La piste Nodier de la Batty

Renseignements administratifs

En consultant les registres de la Chambre de commerce et de l'industrie ou tout service similaire, les Immortels peuvent apprendre que **Julien Nodier de la Batty est le propriétaire de quelques imprimeries, et d'une entreprise de chasseurs de livres introuvables**. Ses affaires connaissent une inébranlable santé financière. Il contrôle ces différentes entreprises à partir d'**une holding, Mnemosyne**, dont le siège social se trouve à Paris.

Mnemosyne

L'entreprise occupe les trois derniers étages d'un haut bâtiment de verre et d'acier. Une secrétaire dont le bureau fait face à l'ascenseur monte la garde : elle transperce le visiteur d'un regard sévère, l'air de dire « *vous n'avez rien de mieux à faire ?* »

Julien de Nodier de la Batty ne reçoit que sur rendez-vous et il est, bien sur, pris jusqu'au prochain semestre. Cela dit, si les Immortels glissent dans leurs négociations quelques allusions ésotériques, la secrétaire consent à en toucher mot à Nodier de la Batty.

Celui-ci est tout à fait à même de reconnaître toute métamorphose de niveau 2 ou plus des Immortels s'ils en ont. Si les Immortels font de grands mystères quant à leur nature, Nodier de la Batty fait semblant de se laisser berner. Mais il garde un maximum d'informations pour lui. Notamment, il ne révèle jamais qu'il possède le morceau manquant de la Relique. La secte qu'il dirige l'a obtenu lors de l'assassinat de Berthier : celui-ci avait entrepris de démonter la Relique. Duroselle avait laissé à la secte la plus petite partie de l'objet, espérant faire pression sur ses supérieurs pour accélérer son initiation.

Si les Immortels proposent de négocier la Relique, Nodier de la Batty est prêt à l'échanger contre un Homoncule, et il est on ne peut plus sincère : il compte utiliser la Relique dans un complexe rituel qui lui permettra d'invoquer les Immortels comme s'ils étaient des créatures de Kabbale. Il pourra alors récupérer son Homoncule.

Si les Immortels tentent une manœuvre offensive contre Nodier de la Batty à Mnemosyne, **il utilise son Homoncule**. Un tour après le début des hostilités, ses deux gardes du corps arrivent dans le bureau, suivi deux tours plus tard d'une dizaine d'hommes de main.

Nodier de la Batty

Le plus simple est encore de le suivre. Il partage son temps entre son entreprise et ses





activités occultes.

La recherche de la Relique l'occupe particulièrement, et s'il apprend que les Immortels la détiennent, il engage des tueurs pour les éliminer et leur reprendre l'objet.

En fin de semaine, il se rend dans son immense propriété, perdue dans la forêt, à une centaine de kilomètres de la capitale. Là, en compagnie des autres membres de sa secte, il se livre à des rituels mystes. Ils sont à deux doigts de parachever le rituel qui leur permettra d'utiliser la Relique.

En espionnant ses recherches avec assiduité, les Immortels peuvent apprendre que Nodier de la Batty possède la partie manquante de la Relique. Celle-ci se trouve dans sa propriété. En outre, cette surveillance permet d'apprendre différentes informations sur les activités des Mystes (cf. tableau *ci-contre*).

Mnemosyne et Nodier de la Batty

L'autre des Mystes

Si les Immortels veulent récupérer la partie manquante de la Relique, ils n'ont pas beaucoup d'autres choix que d'aller affronter les Mystes dans la propriété de Nodier de la Batty.

Mais cette visite va vite dégénérer, puisque le moment où les Immortels s'y rendront est aussi celui que les Lames du Sphinx et les Templiers ont choisi pour donner l'assaut.

La propriété est un immense manoir, situé dans la boucle d'un fleuve. Un grand parc protégé par un mur de trois mètres de haut protège la maison. Le parc abrite un lac qui se jette dans une cascade. Le manoir est

protégé par des caméras qui surveillent les divers accès à la propriété, et par une trentaine d'hommes. Lorsque les Immortels se rendent au manoir, celui-ci abrite cinq Mystes équipés d'Homoncules, dont Nodier de la Batty ainsi qu'une douzaine d'adeptes. En cas d'attaque, les adeptes défendent les Mystes, quitte à se jeter sous le feu de l'adversaire pour faire bouclier humain. Ils sont tous venus avec leurs enfants, une douzaine également, âgés de cinq à treize ans. Eux ne participeront pas aux combats, mais Nodier ne reculera pas devant le sacrifice de plusieurs d'entre eux pour s'échapper.

La partie de la Relique se trouve dans une tour du manoir aménagée en chapelle myste. Elle est gardée par des *Ministres implacables*, *lampes vivantes de l'autel dissimulé* (cf. *Livre de base*, p. 86) — trois créatures, à adapter suivant le groupe de Nephilim. Les créatures sont toutefois absentes lorsque les Mystes procèdent à des rituels. Dans ce cas, elles se promènent sur le toit du manoir.

L'attaque

- Les Lames du Sphinx

Les Lames du Sphinx, qui surveillent les Immortels depuis le début de leur enquête ont décidé de stopper là leurs agissements, ainsi que ceux des Mystes, et veulent détruire la Relique. Ils s'introduisent discrètement dans la propriété et entreprennent de faire exploser tous les véhicules qu'ils y trouvent. Mais les bateaux hors-bord échappent à leur vigilance. Ceci fait, les Lames du Sphinx entrent dans le manoir et amorcent un massacre en règle. Lorsque les Templiers arrivent, ils se replient dans la forêt, pour y disparaître.

Niveau en Arcane Mineur : Épée	Difficulté en Présence / Usages (Secte)	Informations occultes
Apprenti	ou FR 2	La secte de Nodier de la Batty s'intéresse à la Kabbale. Elle cherche à en extrapoler les mécanismes sur les Immortels.
Compagnon	ou FR 1	Elle pense pouvoir utiliser la Relique pour invoquer les Immortels qui y sont liés.
Maître	ou FR 0	L'établissement du rituel est imminent. Il ne leur manque que la Relique. Si elle continue ses recherches pendant une dizaine d'années, le morceau de Relique dont elle dispose devrait suffire.





- Les Templiers

Les Templiers ont également monté une opération, nettement moins chaotique que celle des Lames du Sphinx. Ils ont mené leur propre enquête, facilitée par la présence d'un traître dans les rangs des Mystes. Ils viennent lourdement armés: un fourgon blindé contenant dix hommes et un hélicoptère civil. Leur priorité est de récupérer la Relique. S'ils parviennent à s'en saisir, ils se replient dans leurs véhicules.

Épilogue

Pour la dernière bataille du scénario, voyez grand et spectaculaire. **L'affrontement doit être un véritable déluge de feu**, initié par les Lames du Sphinx. L'idéal est que l'affrontement se termine par une poursuite hors-bord contre hélicoptère civil.

Une fois en sécurité, les Immortels peuvent enfin reconstituer la Relique. **Au terme de l'Effet Mnemos, ils se souviennent de la façon dont on prête un serment-Ka** (cf. *le Codex de l'Agartha*, p.27).

Acte II : le sacrophage

Dans cette dernière partie du scénario, **les Immortels** sont plus libres de leurs actions. Ils occupent une position déterminante dans un conflit opposant la FIRM, les Mystes, les disciples du Lion Vert, les Tziganes, une secte de guerriers mystiques, un Selenim et le FDCI. Ceux-ci s'affrontent pour le contrôle de la momie d'Horemheb découverte dans la vallée du Nil par la FIRM. Mais ce qui se profile derrière cet affrontement est une véritable bombe pour le monde occulte contemporain : la découverte d'un secret terrifiant.

Les Immortels apprennent par un média quelconque qu'une équipe d'archéologues américains a découvert dans la vallée du Nil le tombeau d'un généralissime égyptien, Horemheb, datant du XIV^e siècle avant J.-C.

Les acteurs occultes

Les Templiers

Ayant échoué en tentant de neutraliser les Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, la FIRM est contrainte de hâter ses recherches afin de découvrir avant quiconque les secrets d'Horemheb. Bientôt, **la momie du généralissime égyptien est découverte**. Les Templiers décident d'engager un plan : **convaincre Horemheb de s'allier aux initiés du Bâton pour lutter contre Akhenaton et restaurer un nouveau Compact secret**. Ce faisant, les Templiers **comptent** manipuler Horemheb pour **qu'il révèle l'emplacement des Lames mineures**.

Le Lion Vert

Lorsque la momie d'Horemheb est découverte, le Lion Vert dépêche son plus proche disciple, **Kracivecz**, pour éveiller Horemheb afin de s'en faire un allié. **Le Lion Vert veut**, avec l'aide d'Horemheb, **retrouver les autres Lames mineures pour les détruire**.

Les Mystères

Ce sont les Mystères qui ont contraint Horemheb à la momification, forme de mise en





Stase terrible, puisque seule l'exécution d'un rituel myste permet la réincarnation d'un Nephilim dont le simulacre est momifié. Ce rituel s'est transmis au cours des siècles et ce sont les Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés qui aujourd'hui en détiennent le secret. Les Mystères ignorent tout de l'existence des Lames mineures. En revanche, ils comptent reprendre la Relique aux Immortels, quitte à la monnayer contre le réveil d'Horemheb. Ils tenteront de comprendre les tensions de l'échiquier occulte en espionnant les différents acteurs. Lorsqu'ils penseront disposer de suffisamment d'informations, ils négocieront leurs savoirs avec les Immortels, Kracivecz ou les Templiers, se vendant au plus offrant. Ils attendent leur heure dans une péniche luxueuse stationnée sur le Nil.

Les Lames du Sphinx

Ils pensent que la momie d'Horemheb abrite en fait un terrible démon qui pourrait détruire l'humanité. Ils sont décidés à empêcher quiconque de l'éveiller, ou de détruire la momie, qui reste une prison pour le démon. Ils veulent donc s'emparer de la momie pour la mettre en lieu sûr.

Melmoth

Melmoth est à la recherche de la momie d'Horemheb. Il veut frapper celle-ci avec un glaive d'Orichalque, afin de produire de précieuses Terres rares. Puis, il compte détruire la momie et rappeler Horemheb d'entre les morts, afin d'exercer sur lui une domination sans partage. Melmoth n'a que des idées confuses sur les secrets que pourrait détenir Horemheb. Il a entendu parler des Lames mineures, mais ne croit pas à leur existence. Son but est d'acquérir du pouvoir et de repousser les limites de la nécromancie.

Les Tziganes

Lorsque la momie d'Horemheb est découverte, Épiméthée dépêche sur place six Tziganes. Leur mission est simple : empêcher l'éveil d'Horemheb et dissimuler sa momie dans un Akasha. L'existence des Lames mineures ne doit pas être révélée.

Le FDCI

Le FDCI, espionnant avec assiduité les activités des Templiers de la FIRM, a découvert les étranges luttes qui se nouent autour de la découverte de la momie. Pour l'heure, la mission des agents dépêchés sur place par le FDCI est nébuleuse : comprendre quelles sont les forces en présence, quels sont leurs plans et les faire échouer.

Les alliés objectifs

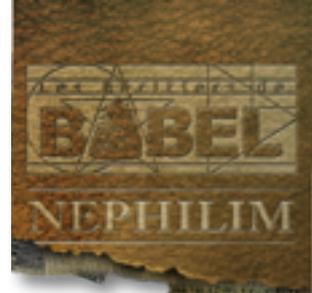
Les différentes factions s'affronteront, mais se ligueraient probablement — tout dépend de l'attitude des Immortels. Certaines factions ont des objectifs à court terme qui en font des alliés potentiels.

La FIRM et Kracivecz

La FIRM et les disciples du Lion Vert veulent éveiller Horemheb. Ils sont tous deux activement à la recherche des secrets des Lames mineures, et pourraient peut-être sceller une collaboration temporaire. En outre, ils ont des adversaires communs : les Lames du Sphinx et les Tziganes.

Les Lames du Sphinx et les Tziganes





Ces factions **veulent empêcher l'éveil d'Horemheb**, ce qui fait qu'elles ont des ennemis communs — les disciples du Lion Vert et la FIRM. Par ailleurs, elles veulent cacher la momie dans un lieu sûr. Une des factions pourrait tenter de convaincre l'autre que sa cache est satisfaisante.

L'échiquier occulte au bord de l'explosion

Au début de cette partie du scénario, la situation est d'autant plus instable que les différents acteurs n'ont pas connaissance de l'existence de tous les intervenants. En outre, si des alliances largement contre-nature peuvent être scellées, elles peuvent voler en éclats. Ce sont donc les Immortels des joueurs qui occuperont le devant de la scène. Les choix qu'ils feront, les affiliations que choisiront les joueurs pour leurs personnages détermineront l'issue de l'affrontement, le destin d'Horemheb et celui des Lames mineures.

Toutefois, les Immortels sont contraints, de part le serment-Ka qu'ils ont conclu avec Horemheb, de l'éveiller, ce qui les range objectivement aux côtés des disciples du Lion Vert... et des Templiers.

T2 – Les lieux

Le scénario se déroule au Caire : la momie d'Horemheb y a été rapatriée.

Le musée

La momie est pour l'heure exposée dans l'un des grands musées du centre-ville, pour une exposition extraordinaire. Le système de sécurité déployé par l'action conjointe des autorités municipales pilotées par les Lames du Sphinx, dont Abdul ben Azrahi, officier de police et Ahmed ibn Kefra, secrétaire d'état au patrimoine historique égyptien font partie, et de la FIRM est proprement démentiel : gardes armés en faction, surveillance humaine et électronique continue, système de sécurité de très haute technologie... Le sarcophage d'Horemheb est même protégé par une bulle de verre incrustée de poussière d'Orichalque, ce qui empêche la pratique des Sciences occultes sur la momie. Tenter de voler la momie tant qu'elle est dans le musée est une opération a priori vouée à l'échec.

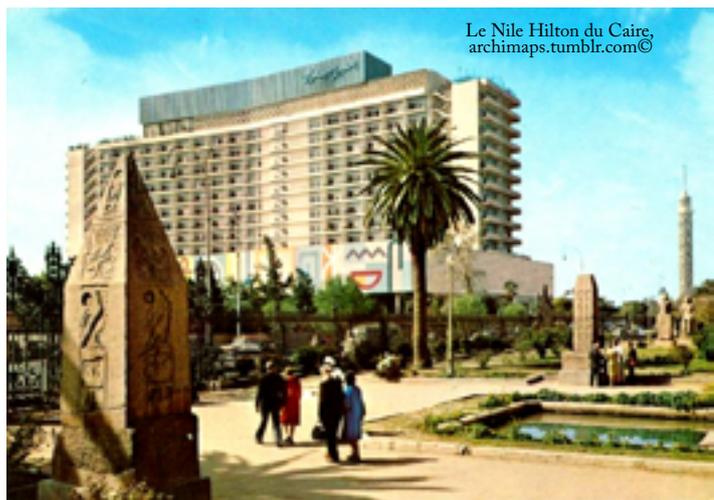
Le Nile Hilton

Le Nile Hilton est l'un des hôtels les plus luxueux de la ville. **La FIRM a loué le cinquième étage**. C'est là que se trouvent les hommes de main de la FIRM qui pilotent l'opération. Au rez-de-chaussée, plusieurs salons luxueux abriteront les négociations entre les Templiers et Kracivecz. Certains membres du personnel de l'hôtel sont des agents du FDCI. D'autres appartiennent aux Lames du Sphinx.

Le site des fouilles

Au sud du Caire, à quelques kilomètres du Nil se trouve le site des fouilles : une béance carrée dans le sol égyptien de cent mètres de côté pour trente mètres de profondeur. Un chemin a été construit qui descend pour permettre l'accès aux pelleteuses et engins de terrassement mobilisés pour les fouilles. Au fond du gouffre se trouvent les ruines d'un temple égyptien. En son centre se trouve une salle funéraire aux murs recouverts de hiéroglyphes.

Le site est gardé par une dizaine d'hommes de main à la solde de la FIRM, et d'une demi-douzaine de policiers égyptiens. Leur chef, Abdul ben Azrahi, est une Lame du Sphinx. Il n'est normalement présent sur le site que le matin, jusqu'à onze heures.



Le Nile Hilton du Caire, archimaps.tumblr.com©





Le cimetière chrétien

À la périphérie de la ville se trouve un petit cimetière chrétien. C'est là que Melmoth a établi son quartier général. Il a réanimé une vingtaine de cadavres pour en faire des Sans-repos qui protègent les lieux et qu'il envoie à l'occasion pour se débarrasser de ses ennemis, ou pour les terroriser. Déguisés en Bédouins, les Sans-repos accompagnent souvent Melmoth dans ses déplacements et n'hésitent pas à lui servir de bouclier humain.

La péniche des Mystes

Stationnée sur le Nil, amarrée à quai non loin du Kubry Yolyo, cette péniche est luxueusement aménagée et défendue par une demi-douzaine d'hommes de main particulièrement vigilants.

Indices

La tombe d'Horemheb

- Les ruines du temple

La tombe d'Horemheb se trouve dans les ruines du temple, sur le site des fouilles. Son accès est très strictement réglementé, puisqu'il faut obtenir une autorisation du gouvernement égyptien et donc échapper à la vigilance des Lames du Sphinx, ou infiltrer les scientifiques de la FIRM, dont certains ne se savent pas aux ordres des Templiers.

- Un personnage qui réussit un test facile d'*Intelligence / Linguistique (Hiéroglyphes)* lit dans la chambre funéraire d'Horemheb que les prières destinées à accompagner Horemheb vers l'autre monde sont inhabituelles, comme si elles cachaient quelque chose.
- Un personnage qui réussit un test normal d'*Intelligence / Linguistique (Hiéroglyphes)* note que les prières inscrites ressemblent plus nettement à des incantations magiques.
- Un personnage qui réussit un test difficile d'*Intelligence / Histoire*, informé de ce qui précède, remarque que le type de versification employée est proche de celui de certaines sectes achéennes.
- Un personnage maître en *Ésotérisme* ou compagnon en *Arcanes mineurs : Épée*, informé de ce qui précède, sait que ces incantations servent à retenir Horemheb prisonnier de sa momie, conformément au Compact secret égyptien.

Les hommes de la FIRM

Les hommes de la FIRM sont des Manteaux Noirs. Ils savent que le quartier général de la FIRM est à l'hôtel Hilton et que Charles de Montarcy, qui dirige l'opération, est un Manteau Blanc.

Abdul ben Azrahi

Abdul ben Azrahi est le chef des policiers égyptiens chargés de la surveillance du site. Il pense qu'Horemheb est un démon et qu'il ne faut en aucun cas l'éveiller. Il sait que les Lames du Sphinx sont infiltrées dans différents rouages de l'édifice administratif égyptien. Sa mission est simple : empêcher quiconque de fureter autour de la chambre funéraire, surveiller les hommes de la FIRM, que les guerriers mystiques trouvent suspects et participer au vol de la momie. Abdul ben Azrahi ne parlera pas, même sous la plus infâme des tortures. Les seules façons d'obtenir ces informations sont de faire de lui son simulacre, de lire ses pensées grâce au *Je lis dans vos pensées comme dans un livre* (cf. *Livre de base*, p.144), ou d'utiliser un autre procédé occulte.





Le musée

- Les hommes du FDCI

Deux agents du FDCI, **Smith et Johnson**, surveillent le musée et les individus qui y circulent. Ils remarquent les métamorphoses des Nephilim et les suivent. Ils connaissent confusément l'existence des Nephilim, mais **s'intéressent aux activités suspectes de la FIRM qu'ils savent liée aux Templiers**. Ils sont en liaison avec d'autres agents du FDCI, qui fuient un peu partout.

Si les Immortels entrent en contact avec eux, les agents du FDCI tentent d'obtenir le maximum d'informations. Ils ne révèlent jamais leur appartenance au FDCI, même sous la torture. La grande stabilité de leur psychisme rend la lecture de leur pensée particulièrement ardue — ils possèdent tous une aptitude spéciale *Endurance (volonté de fer)* pour résister à toute tentative d'interrogatoire ou de persuasion, y compris par l'intrusion dans leur esprit.

- Les hommes de la FIRM

Ici encore circulent des hommes de main de la FIRM. Ils savent la même chose que ceux stationnés dans les fouilles.

- La momie d'Horemheb

Elle est entreposée sous un dôme de verre, incrusté de poudre d'Orichalque, ce qui empêche la pratique des Sciences occultes à l'intérieur sous celui-ci.

Observer la momie en *Vision-Ka* permet de remarquer qu'un Ka-Soleil chétif est toujours attaché à la momie et que le Pentacle qui s'y trouve est rassemblé sur l'abdomen du corps, comme s'il était en Ombre.

Un personnage appreni dans la Tradition *Histoire invisible (Compacts secrets)* sait que la momification est un procédé des Mystères empêchant le Nephilim de sortir de son corps et de se réincarner. L'Éveil nécessite l'emploi d'un rituel myste.



Le Musée du Caire, Wikipédia©



Momie d'Horemheb

La base des Templiers

- La chambre 530

La chambre 530 a été réaménagée en poste radio, en liaison régulière avec le supérieur de Charles de Montarcy, un Assassin — un Manteau Rouge — stationné en Syrie. Les conversations du radio et de cet initié sont en arabe et sont cryptées selon un code templier. Seul un personnage appreni en *Arcane mineur (Templiers)* qui réussit un test normal d'*Intelligence / Linguistique (arabe)* en comprend la teneur.

On peut y apprendre que la FIRM a pour mission de tenter de négocier le rapatriement de la momie par bateau vers l'Europe avant de la faire disparaître lors d'un vol déguisé en acte de piraterie. Les Manteaux Rouges se chargeront d'éveiller Horemheb et de le rallier à la cause du Temple, contre Akhenaton.

Les détails de l'opération sont transmis au fur et à mesure (cf. **Chronologie**, p.22).





- La chambre 534

Cette pièce est la **chambre personnelle de Charles de Montarcy**. C'est là que sont entreposés divers documents ayant trait à Horemheb, notamment sa correspondance (cf. **Aide de jeu n° 1, p.4**). Par ailleurs, des documents sont éparpillés sur la table : Charles de Montarcy tente de découvrir le rituel permettant d'éveiller le généralissime égyptien, sans y parvenir.

- La chambre 536

Cette pièce a été transformée en **armurerie**. Y sont entreposés armes lourdes, fusils d'assaut à pointeur laser, grenades... La pièce est gardée en permanence par trois Manteaux Noirs. L'un d'entre eux est équipé d'un artefact lui permettant de se rendre invisible — sauf à la Vision-Ka ou un sort tel que *Ce que vous tentez de dissimuler, je le retrouve toujours* (cf. *Livre de base, p.177*).

Le repaire de Melmoth

- Le caveau des Duquesnoix

Ce tombeau est normalement celui de Richard Duquesnoix, aventurier sans scrupule qui suivit Napoléon en Égypte lors de sa campagne. Il mourut au Caire. Son caveau, une réplique baroque de cathédrale, **abrite maintenant Melmoth**. On y trouve **les notes** de celui-ci. Elles concernent Horemheb, notamment les **résultats d'un interrogatoire que Melmoth a fait subir à un Nephilim qui avait connu Horemheb** : le Selenim l'avait forcé à observer le Pentacle du généralissime pour qu'il lui livre des informations concernant les Sciences occultes de l'adversaire d'Akhenaton.

La péniche des Mystes

- Comment entrer ?

Pénétrer discrètement dans la péniche n'est pas aisé : les hommes qui la surveillent savent que de nombreux acteurs occultes gravitent au Caire et qu'ils ne commettront pas d'erreur. Leur mission est d'empêcher toute intrusion et d'inviter les contrevenants à négocier.

- Julien Nodier de la Batty

À moins qu'il ait été tué lors de l'attaque du manoir des Mystes, auquel cas il a été remplacé, Julien Nodier de la Batty pilote ses agents depuis la péniche. Si quelqu'un tentant de s'introduire dans le bateau est repéré, Nodier de la Batty en est immédiatement informé. Il tente avant tout de négocier, en proposant un échange : la Relique contre le rituel permettant d'éveiller Horemheb. Depuis l'échec de la dernière opération des Mystes, il est extrêmement prudent, et tente avant tout de tirer avec les honneurs son épingle du jeu. Si un accord est trouvé, il ne le trahit pas.



Un brin sadique ?

Si les joueurs ont du mal à s'intéresser à l'intrigue, profitez de cette révélation pour informer l'un d'entre eux que c'est son Immortel qui fut « travaillé » à l'Orichalque par Melmoth. Ce pénible souvenir a été gommé par un séjour en Stase, mais rejaillit lors de la consultation des notes. Évidemment, cela affecte les blessures de la Chute du personnage dont l'origine pourrait être le métal honni.





- Le Rituel

Le rituel est inscrit en hiéroglyphes microscopiques sur un rouleau de fin papyrus dissimulé dans un bracelet que Nodier de la Batty porte sur lui. Chaque soir, celui-ci l'étudie dans son bureau, ce qui permet à d'habiles espions de découvrir le subterfuge.

Décrypter le rituel nécessite de réussir un test difficile d'*Intelligence / Linguistique (Hiéroglyphes)*.

Ouvrir le bracelet réclame la réussite d'un test normal d'*Agilité / Intrusion*.

Les disciples du Lion Vert

Kracivecz et ses hommes sont descendus dans un hôtel discret et miteux de la vieille ville, les Jardins d'Agadir.

La correspondance de Kracivecz

Kracivecz entretient avec le Lion Vert une importante correspondance cryptée que l'on peut trouver en fouillant le bureau de la chambre 12 occupé par l'Alchimiste. Il faut réussir un test difficile d'*Intellect / Mathématiques* pour forcer ce code. Un test demande quatre heures de travail. Chaque tranche supplémentaire de quatre heures de travail permet d'augmenter la valeur d'Intellect de 1 point pour le test suivant (décalage d'une colonne vers la droite sur la table de Pythagore). Il est possible de se hâter et d'effectuer un test toutes les deux heures de travail — auquel cas, le test a un FR 0.

Kracivecz y évoque la situation occulte. Il sait que les Templiers connaissent l'existence des Lames mineures et qu'ils comptent éveiller Horemheb. Il demande au Lion Vert l'autorisation de s'allier avec les hommes de la FIRM, contre Akhenaton. Le Lion Vert accepte ce compromis quelque peu déshonorant.

Chronologie

Les événements suivants seront normalement bouleversés par l'intervention des Immortels. S'ils ne font rien, ils se déroulent ainsi.

J - 2

Les archéologues de la FIRM découvrent le tombeau d'Horemheb et tentent d'acheminer discrètement la momie vers Le Caire, pour la transférer dans le plus grand secret vers l'Europe.

Les Lames du Sphinx, qui surveillent les lieux, tentent en vain de subtiliser la momie aux Templiers. Pour les ralentir, ils préviennent les autorités égyptiennes qui bloquent au Caire le transfert.

J - 1

La momie est exposée au musée et les médias sont prévenus. Les Immortels apprennent la découverte de la momie d'Horemheb.

J + 0

Les Immortels, Kracivecz et les Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés arrivent au Caire.

Eveil d'une momie

Ce rituel ancestral doit être exécuté lors d'une Grande Conjonction de l'Élément dominant le Nephilim enfermé dans la momie. Celle-ci doit être placée dans un Nexus, pendant que celui qui officie défait les bandelettes à l'aide d'un couteau d'Orichalque. Pendant ce temps, ce « prêtre » doit réciter sans s'arrêter une longue prière à Isis.

Dès que la momie n'a plus de bandelettes, le corps attire à lui les Champs magiques. Il se remplit, comme une Stase, et le Nephilim est expulsé de la momie.





J + 1

5h00 : les Lames du Sphinx, dirigées par Abdul ben Azrahi, tentent de voler la momie. Les hommes de la FIRM les en empêchent.

9h00 : le secrétaire d'état au patrimoine historique égyptien, Ahmed ibn Kefra, membre des Lames du Sphinx, se rend à l'Hôtel Hilton pour une négociation officielle avec Charles de Montarcy. La négociation a lieu à huis clos et la discrétion des discussions est assurée par les Templiers et les policiers des Lames du Sphinx. Les parties comprennent que leurs négociations ont échoué à 14h00 car aucun accord n'a été trouvé.

Charles de Montarcy tente de faire pression sur le secrétaire d'État en lui faisant miroiter que ses hommes ont subtilisé la bande de vidéo surveillance du musée, où l'on voit nettement qu'Abdul ben Azrahi a participé au cambriolage raté du musée la nuit dernière. Le secrétaire d'État ne cède pas.

11h00 : les hommes de la FIRM font parvenir à la presse les bandes de vidéo surveillance du musée qu'ils ont subtilisées. On y voit clairement qu'Abdul ben Azrahi a participé activement à la tentative de cambriolage du musée la nuit dernière. Les Lames du Sphinx qui surveillent attentivement les mouvements des hommes de la FIRM entrent dans les locaux quelques minutes plus tard pour reprendre la bande.

14h00 : les négociations entre Charles de Montarcy et le secrétaire d'État au patrimoine égyptien sont suspendues. Des déclarations sont faites à la presse, exercice virtuose de langue de bois.

15h00 : les agents du FDCI interrogent le journaliste qui a eu entre les mains, l'espace de quelques minutes, la fameuse bande vidéo. Le journaliste répond qu'il n'a pas eu le temps de la consulter, qu'un occidental est venu la lui remettre, qu'il l'a posée sur son bureau le temps d'aller prendre un café, et que la bande avait disparu à son retour. Smith et Johnson entreprennent de surveiller les hommes de la FIRM. À partir de cet instant, chaque fois qu'un Immortel espionne un homme de la FIRM, un test difficile d'Intellect / Vigilance peut être tenté pour détecter instinctivement un agent du FDCI. Évidemment, les joueurs qui surveillent leurs arrières font ce test avec un FR 2.

19h00 : les Tziganes arrivent en ville.

23h00 : les hommes de la FIRM affrètent un camion blindé dans un hangar à la périphérie de la ville. Ils comptent l'utiliser pour convoier la momie jusqu'à Alexandrie, où ils l'embarqueront dans un bateau pour l'Europe.

J + 2

8h00 : deux Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés tentent de s'introduire au cinquième étage du Hilton. Repérés assez rapidement par les Templiers, ils proposent une rencontre le soir venu, dans un parking souterrain, pour négocier le rituel.

Smith les a repérés et a entendu la conversation.

11h00 : Nodier de la Batty entre en contact avec les Immortels, et leur propose d'échanger la Relique contre le rituel. Si ceux-ci refusent, il préférera l'alliance avec les Templiers.

16h00 : Kracivecz entre en contact avec les Templiers, et leur propose un entretien pour le lendemain matin.

22h00 : Nodier de la Batty rencontre Charles de Montarcy au deuxième sous-sol d'une grande surface commerciale. À moins qu'un accord ait été passé avec les Immortels, Nodier de la Batty s'allie avec les Templiers et accepte de leur livrer le rituel contre deux Homoncules. Les discussions sont interrompues par une escouade des Lames du Sphinx qui attaque les initiés à l'arme automatique. S'en suit un chaos indescriptible. L'échange rituel contre Homoncule est remis à plus tard.

Épier les discussions

Il n'est a priori pas possible de s'introduire dans le salon où ont lieu les discussions, tant la surveillance est serrée. Charles de Montarcy protège en outre la confidentialité des conversations grâce à différents Sorts, au moyen de son Homoncule. Pour autant, un peu d'astuce de la part d'un Immortel devrait permettre de vaincre le système de défense du Templier.





Smith, dissimulé dans un van, parvient à capturer un guerrier mystique et un Manteau Noir, avant de fuir.

23h00 : Melmoth entreprend, dans son cimetière, d'éveiller une vingtaine de Sans-repos.

J + 3

7h00 : Kracivecz se rend au Hilton. Il y rencontre Charles de Montarcy. Ensemble, ils négocient une alliance et orchestreront le vol de la momie.

8h00 : les Tziganes entrent en contact avec les Lames du Sphinx. Ils s'accordent sur le fait qu'il faut empêcher l'éveil d'Horemheb et qu'il faut s'emparer de la momie. Le lieu où elle sera entreposée n'est pas encore négocié.

9h00 : Smith et Johnson obtiennent l'autorisation de perquisitionner dans les locaux de la FIRM, assistés de la police égyptienne et d'Abdul ben Azrahi. Ils acquièrent la certitude que la FIRM dépend du Temple. Ils avertissent leurs supérieurs.

Si les Immortels ont été vus lors de l'échauffourée de la veille dans le parking, ils sont également perquisitionnés dans l'heure qui suit.

9h30 : la presse relate « l'attentat de la momie », si personne n'a fait disparaître les journalistes informés.

10h00 : Melmoth, qui a passé la nuit à éveiller des Sans-repos, envoie vingt d'entre eux surveiller les activités de la FIRM et des Lames du Sphinx. Régulièrement, un Sans-repos vient lui rendre compte des opérations en cours. Les Tziganes espionnent avec talent les activités de la FIRM et de Kracivecz.

Si les Sciences occultes peuvent permettre de lire dans leurs pensées, les Sans-Repos sont en revanche insensibles à la torture, l'intimidation ou la corruption.

Minuit

Charles de Montarcy, Kracivecz, les hommes de la FIRM et ceux de l'Alchimiste se rendent au musée, avec le camion blindé affrété auparavant. Ils s'introduisent dans le musée, neutralisent les guerriers mystiques qui en ont la garde et s'emparent de la momie. Elle est chargée dans le camion, qui file vers Alexandrie. Il est censé y arriver quatre heures plus tard.

Les hommes de la FIRM font circuler dans la ville quatre autres camions, non blindés mais identiques, afin de semer le trouble parmi leurs adversaires.

J + 4

1h30 : le camion sort du Caire. Sur une route isolée, il subit l'assaut des Lames du Sphinx et des Tziganes qui tentent de s'emparer du véhicule et de son précieux contenu.

Au cours de la poursuite, Melmoth intervient, les ailes membraneuses de son Imago révélées, et tente d'asséner un coup à Horemheb avec son glaive d'Orichalque afin de recueillir les précieuses Terres rares.

Fins

Seuls les Immortels peuvent faire pencher la balance. S'ils ne font rien, la poursuite se termine à la faveur des Templiers — c'est la troisième fin (voir ci-après). Mais ceux-ci sont alors rattrapés en pleine mer, par un Tzigane qui subtilise la momie d'Horemheb et la dissimule dans un Akasha dont il connaît l'entrée où, selon toute vraisemblance, personne ne la retrouvera jamais. C'est le début d'une nouvelle quête pour bien des Nephilim...

J'avais le faire parler, moi, le zombie !

Les Sans-repos de Melmoth ne sont pas particulièrement discrets: lorsqu'on est à moins de trois mètres de l'un d'entre eux, on est saisi à la gorge par une odeur écœurante de chairs en putréfaction.

La plupart d'entre eux ne sont plus en mesure de parler, étant donné l'état de leur larynx ou de leurs mâchoires. Si les Sciences occultes peuvent permettre de lire dans leurs pensées, les Sans-Repos sont en revanche insensibles à la torture, l'intimidation ou la corruption. Seules les ressources d'un autre Selenim pourraient les convaincre de changer de bord.





Les conclusions qui suivent dépendent essentiellement de l'attitude et des choix qu'ont pris les Immortels. La fin du scénario doit dépendre directement de leurs actes.

La victoire du Temple

Aidés par les Immortels, les Templiers et les hommes de Kracivecz parviennent à fuir avec Horemheb.

Si les Templiers connaissent le rituel d'éveil, volé ou acheté aux Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, ils éveillent Horemheb et le convainquent de se ranger à leurs côtés. Sans doute finiront-ils, avec son aide, à retrouver le jeu du Bâton des Lames mineures.

Toujours est-il qu'à présent, les Nephilim connaissent un nouvel ennemi, Horemheb.

La victoire de Kracivecz

Aidés par les Immortels, Kracivecz et ses hommes parviennent à subtiliser la momie aux Templiers, en haute mer ou avant l'embarquement à Alexandrie.

Si les Immortels ou les hommes de Kracivecz connaissent le rituel d'éveil des Vapoureux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, Horemheb est éveillé.

Il se range aux côtés du Lion Vert et entreprend de trouver les autres Lames mineures, pour les détruire. Une lutte sans merci du Lion Vert contre le Rex Ka s'engage alors.

La victoire des Lames du Sphinx et des Tziganes

La poursuite se terminera à la faveur des Templiers. Mais ceux-ci seront rattrapés en pleine mer, par un Tzigane qui subtilise la momie d'Horemheb et la dissimule dans un Akasha de sa connaissance où, selon toute vraisemblance, personne ne pourra la retrouver.

Nul ne pourra jamais éveiller Horemheb. Les Arcanes mineurs appartiennent toujours au cycle des Lames forgé par Akhenaton.

Melmoth

Melmoth, si personne ne l'a inquiété, est sans aucun doute le vainqueur final de la lutte. S'il est parvenu à récupérer les Terres rares d'Horemheb, il utilise ses pouvoirs pour faire tomber le généralissime sous son contrôle.

Progression initiatique :

Lors du premier acte :

- Les Immortels ont récupéré la Relique : 1 pS
- Les joueurs ont joué l'effet Mnemos au passé : 1 pS
- Les Mystes sont neutralisés : 1 pS

Lors du second acte :

- Les Immortels ont respecté leur Serment-Ka, et ont contribué à l'éveil d'Horemheb : 2 pS
- Les Immortels ont empêché Melmoth d'accomplir son plan sinistre : 1 pS
- Les Immortels ont empêché Horemheb de s'allier au Temple de la Vie : 1 pS
- Horemheb est vivant à la fin du scénario : 1 pS
- Les Immortels ont appris l'existence des Lames mineures: 1 pS





PNJs

Le musée

Les gardiens de nuit du musée

Ka-Soleil : 4

Caractéristiques : Agilité : 14, Intellect : 12, Puissance : 18, Présence : 13, Vigueur : 18

Compétences : Armes contondantes (matraque), Combat à mains nues (art martial), Endurance (fatigue), Fouille (obscurité), Poisons/drogues (stimulants), Vigilance (privation de sommeil, bruits)

Équipement : Matraque (8 dégâts légers), lampe torche et talkie-walkie.

Yves Pulvain

Conservateur du musée, 56 ans

Ka-Soleil : 6

Caractéristiques : Agilité : 13, Intellect : 20, Puissance : 13, Présence : 16, Vigueur : 13

Compétences : Architecture, Équitation (cheval), Histoire, Linguistique (allemand, anglais, grec, hiéroglyphes, japonais), Littérature, Usages (universitaires)

Traditions : Ésotérisme A.

Équipement : Revolver léger (8 dégâts légers), lampe torche et talkie-walkie.

Les cambrioleurs

Pascal Aymer

Pilote, 25 ans

Ka-Soleil : 4

Caractéristiques : Agilité : 20, Intellect : 15, Puissance : 10, Présence : 20, Vigueur : 10

Compétences : Acrobatie (cascades), Armes de poing (révolver léger), Artisanat & Savoir-faire (mécanique), Discrétion (voiture, filature), Dissimulation (voiture), Esquive (progression à couvert, combat à mains nues), Géographie (routes françaises), Linguistique (anglais), Pilotage (poids lourd, voiture, moto), Usage (pègre, argot), Vigilance (police, route)

Équipement : revolver léger avec silencieux (8 dégâts sérieux), camionnette trafiquée.

Néo

Fan de Matrix, électronicien, 30 ans

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques : Agilité : 23, Intellect : 20, Puissance : 8, Présence : 12, Vigueur : 12

Compétences : Armes de poing, Artisanat & Savoir-faire (bricolage), Dissimulation (données informatiques), Esquive, Fouille (data mining), Informatique (réseaux, sécurité informatique, électronique), Intrusion (systèmes électroniques), Jeux, Linguistique (anglais, vulcain), Mathématiques (algorithme, cryptographie), Usages (hackers, pègre).

Équipement : Tee-shirt Matrix, console de jeux vidéo portable, matériel d'électronique high-tech et revolver léger avec silencieux (8 dégâts sérieux).





Catherine Troskaïa

Monte-en-l'air, leader du groupe, 29 ans

Ka-Soleil : 4

Caractéristiques : Agilité : 23, Intellect : 14, Puissance : 14, Présence : 20, Vigueur : 7

Compétences : Acrobatie (parkour), Architecture, Athlétisme, Armes de poing (révolver léger), Armes de trait/de jet (grappin), Danse (break dance, danse électro), Discrétion (obscurité, déplacement silencieux), Escalade (grimpe urbaine), Esquive (progression à couvert, acrobaties), Fouille (fouille éclair), Intrusion (systèmes électroniques, ERP), Natation, Passe-passe (pickpocket), Usage (pègre).

Équipement : revolver léger avec silencieux (8 dégâts sérieux)

Charles de Montarcy

Manteau Blanc, 43 ans

Ka-Soleil : 14

Caractéristiques : Agilité : 15, Intellect : 25, Puissance : 10, Présence : 10, Vigueur : 15

Compétences : Administration (ministère de la Culture, Enseignement supérieur & Recherche, CNRS), Architecture (Monuments historiques, pharaonique), Armes de poing (révolver léger), Athlétisme (course), Combat à mains nues, Esquive, Histoire (Patrimoine, Égypte ancienne), Fouille (archives), Interrogatoire, Mathématiques, Usages (Administration, Bailliage)

Traditions : Arcane Majeur (XVI) A, Arcane mineur (Templiers) C, Arcane mineur (Mystes) A, Écotérisme C, Histoire invisible (Hermétisme, Guerres secrètes, Révélation) A

Sciences occultes : Basse Magie M, Haute Magie A, Sceaux A

Équipement : revolver léger avec silencieux (8 dégâts sérieux), Homoncule d'un Nephilim Magicien

Julien Nodier de la Batty

Grand Prêtre, 60 ans

Ka-Soleil : 16

Caractéristiques : Agilité : 12, Intellect : 25, Puissance : 8, Présence : 16, Vigueur : 15

Compétences : Administration (imprimerie), Armes de poing, Comédie (théâtre), Équitation (cheval), Esquive, Fouille (archives, bibliothèque), Histoire, Linguistique (anglais, allemand, grec ancien, latin), Littérature (ésotérique, romans), Négocce (livres), Musique (antique, madrigal), Usages (bourgeoisie parisienne), Vigilance

Traditions : Arcane Majeur (XVI) A, Arcane mineur : (Templiers, R+C) A, Arcane mineur (Mystes) C, Écotérisme C, Histoire invisible (Compacts secrets, Nouveaux Mondes, Révélation) C.

Sciences occultes : Sceaux M, Pentacles A

Équipement : revolver léger avec silencieux (8 dégâts sérieux), Homoncule d'un Nephilim Cénobite





Kracivecz, Pyrim

Pyrim Sphinx, disciple du Lion Vert

Ka-Soleil : 6

Ka Dominant : 25 (Feu 25 ; Air 20 ; Terre 15 ; Eau 10 ; Lune 5)

Métamorphoses : yeux verts sans pupille 3, mains griffues 3, pelage de cuivre 3, odeur soufrée 3, voix rugissante 3

Caractéristiques : Agilité : 20, Intellect : 16, Puissance : 18, Présence : 16, Vigueur : 18

Compétences : Armes de poing (pistolet), Armes tranchantes (épée, rapière), Artisanat & Savoir-faire (falsification), Combat à mains nues (boxe), Déguisement (métamorphoses), Empathie (mensonge), Esquive (armes de mêlée), Fouille (archives, œil de lynx), Informatique (réseaux), Linguistique (allemand, italien, russe, tchèque), Mathématiques (cryptographie), Pistage (ville), Vigilance (espions, Prague)

Traditions : Ésotérisme M

Science occulte : Basse Magie M, Haute Magie C, Sceaux A, Œuvre au Noir M, Œuvre au Blanc M, Grand Œuvre C.

Équipement : une mallette contenant ses substances



Melmoth

Selenim Nécromant

Ka-Soleil : 5

Ka Lune Noire : 18

Caractéristiques : Agilité : 14, Intellect : 14, Puissance : 18, Présence : 14, Vigueur : 18

Compétences : Acrobatie, Athlétisme, Armes de poing, Armes tranchantes, Comédie, Discrétion, Escalade, Esquive, Fouille (archives), Géographie, Histoire, Mathématiques, Musique, Natation, Peinture, Pilotage (voiture), Survie (cimetières), Usages (morts), Vigilance (cimetières, obscurité).

Traditions : Arcane majeur (XIII) A, Arcane mineur (Templiers) A, Ésotérisme M, Histoire invisible (Compacts secrets) C.

Science occulte : Melmoth est un nécromant, il peut communiquer avec les morts, animer leurs cadavres pour en faire des Sans-Repos. Il peut aussi prendre une forme monstrueuse (un Imago), celle d'un démon antique doté d'ailes membraneuses et de griffes.

Équipement : vêtements très largement passés de mode et un glaive d'Orichalque (valeur 15), griffes démoniaques (4 dégâts sérieux).





Sans-Repos

Cadavres contaminés par la Lune Noire

Ka-Soleil : 1

Ka Lune Noire : 3

Caractéristiques : Agilité : 10, Intellect : 5, Puissance : 15, Présence : 5, Vigueur : 5

Compétences : Athlétisme, Combat à mains nues (griffes de l'agonie), Discrétion, Endurance (inlassable retour), Escalade, Intimidation (mugissement sinistre), Vigilance

Équipement : tenue de bédouin, griffes de l'agonie (4 dégâts sérieux).

Note : Ces Sans-repos ne peuvent être tués, ils sont déjà morts. Le seul moyen de les stopper est justement d'interdire toute capacité mécanique de mouvement : immobilisation ou amputation des membres.

Smith et Johnson

Agents du FDCI, 30 ans

Ka-Soleil : 7

Caractéristiques : Agilité : 18, Intellect : 18, Puissance : 13, Présence : 13, Vigueur : 13

Compétences : Acrobatie, Administration (Sécurité intérieure), Armes de poing, Athlétisme, Baratin, Combat à mains nues (CQC), Endurance (volonté de fer), Escalade, Esquive, Fouille (œil de lynx, micros espions), Fusils, Interrogatoire (torture, serum de vérité), Informatique (google-fu), Intrusion (systèmes électroniques), Linguistique (allemand, russe), Natation, Pilotage (voiture), Premiers soins, Psychologie, Usages (police), Vigilance (espions).

Traditions : Arcane mineur (Templiers) A, Ésotérisme A

Équipement : revolver léger (8 dégâts sérieux), téléphone portable, costume trois pièces bleu nuit et lunettes de soleil.

Les Lames du Sphinx

Abdul ben Azrahi

Officier de police & Lame du Sphinx typique, 49 ans

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques : Agilité : 18, Intellect : 14, Puissance : 10, Présence : 14, Vigueur : 20

Compétences : Acrobatie, Administration (forces de l'ordre), Armes de poing (revolver lourd), Armes tranchantes, Artisanat & Savoir-faire (bricolage, électronique), Athlétisme, Baratin, Combat à mains nues, Discrétion, Équitation (cheval), Escalade, Esquive, Fouille, Histoire, Intrusion, Linguistique (anglais, français), Natation, Pilotage (voiture), Survie (désert), Usages (police), Vigilance.

Traditions : Ésotérisme A, Histoire invisible (Compacts secrets) A.

Équipement : revolver lourd (12 dégâts sérieux), talkie-walkie





Ahmed ibn Kefra

Secrétaire d'État au patrimoine historique égyptien, Lame du Sphinx typique, 50 ans

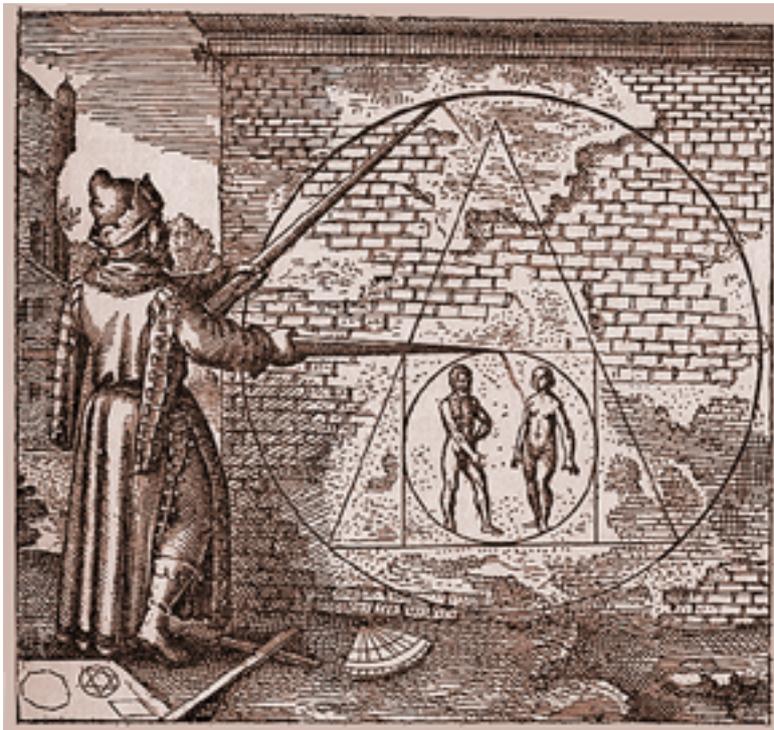
Ka-Soleil : 7

Caractéristiques : Agilité : 10, Intellect : 20, Puissance : 11, Présence : 23, Vigueur : 13

Compétences : Administration (Culture & patrimoine), Architecture (Égypte antique), Armes tranchantes (cane épée), Combat à mains nues, Éloquence (art antique, défense du patrimoine), Équitation (cheval), Fouille (archives, bibliothèques), Géographie (Égypte), Histoire (Égypte), Linguistique (anglais, français), Interrogatoire (discussions de salon), Usages (monde politique)

Traditions : Ésotérisme A, Histoire invisible (Compacts secrets) A.

Équipement : stylo de luxe à pointe d'Orichalque (score 1), canne épée (7 dégâts sérieux). Ahmed ibn Kefra sait que la plume de son stylo est magique, mais il ignore totalement en quoi.



Palimpseste n°25



Le Cycle de la destinée

Aide de jeu

L'Histoire Invisible

La trahison d'Horemheb

La cour d'Akhenaton fut le cadre d'innombrables intrigues occultes et profanes. Horemheb, Pyrim devenu généralissime de l'armée de Pharaon, comptait parmi les intrigants. Mais, alors que beaucoup s'employaient à tirer des complots le maximum de bénéfices personnels, Horemheb mettait tout en œuvre pour faire respecter le Compact secret d'Égypte. Dans un premier temps, il soutint Akhenaton lorsque celui-ci décida de transférer la capitale et fit construire Akhet-Aton. Mais, méfiant face à l'hérésie que le Pharaon était en train de construire, le Pyrim s'employa à surveiller les activités du futur Rex Ka, manipulant pour cela Akhesa, la fille d'Akhenaton — celui-ci eut cet enfant avant de devenir un simulacre.

Akhenaton engagea bientôt la quête des vingt-deux Lames. Bien que méfiant, Horemheb pensait que l'avenir des Nephilim passait sans doute par là. Mais, grâce aux informations d'Akhesa, il apprit que Pharaon s'employait à forger quatre jeux de Lames mineures destinés aux humains renfermant des pouvoirs terrifiants. Ce faisant, il inscrivait dans le cycle des Arcanes la présence des adversaires des Nephilim. La présence des Arcanes mineurs rendrait ces groupes pratiquement éternels, réapparaissant sans cesse dans le cours de l'Histoire invisible. Horemheb se résolut à trahir Akhenaton. Il fit marcher ses troupes contre Akhet-Aton, aidé des Mystères. Alors que la bataille faisait rage, il subtilisa personnellement les Lames des Arcanes mineurs, bien décidé à les détruire.

Akhesa s'inquiétait des activités d'Horemheb : elle le faisait surveiller et c'est ainsi qu'elle apprit l'existence des Lames mineures sans en comprendre la véritable signification. Horemheb parvint à subtiliser les jeux des Lames mineures au Pharaon. Dans la tourmente du règne d'Akhenaton, Akhesa fut possédée par un Nephilim nommé Karnak.

Le Pharaon défait, Horemheb devint extrêmement influent. Mais bientôt, les troupes de Tubalcaan donnèrent l'assaut sur les temples d'Amon-Ra. Horemheb sacrifia une part de son propre Ka pour que le rituel de l'Abra-Melin puisse être effectué. La guerre terminée, Horemheb était épuisé et sa mémoire meurtrie. Pourtant, de nombreux Immortels se groupèrent autour de lui, voyant là un nouveau prophète. Espérant reconquérir leur puissance, et surtout, voulant empêcher qu'un second Akhenaton ne vienne secouer l'Égypte, les Mystères, utilisant en cela le Compact secret chancelant, mais surtout l'infailible sens de l'honneur d'Horemheb, ordonnèrent sa momification, et donc son retour en Stase. Les Lames mineures, quant à elle, firent partie des butins successifs des pilliers de tombe et s'éparpillèrent. Quelque vingt-quatre siècles plus tard, Karnac devint l'un des Adeptes du Lion Vert. Il révéla à ce dernier l'existence des Lames mineures, que le célèbre membre du Glorieux Alliage entreprit de chercher. Après des siècles d'enquêtes aussi acharnées que secrètes, le Lion Vert parvint à découvrir une partie du jeu du Bâton, huit des quatorze Lames dévolues aux Templiers.



Le destin des Lames mineures

Lorsque Akhenaton fuit Akhet-Aton, il emporta avec lui quatre Lames mineures, une appartenant à chaque jeu et initiant son propre cycle, la Lame du Roi. Il confia ces Lames à quatre des cinq familles de Bohémiens qui soutiennent les Immortels — les Kumpania. Ces Lames prirent le nom d'Arcanes chimériques. Les treize autres Lames de chaque jeu furent dispersées à la surface de la Terre, ou plutôt se dispersèrent. Invitant leur porteur à les éparpiller dans le monde, elles inscrivent leur signification au cœur même des Champs magiques. À chaque moment clef de l'histoire d'un Arcane mineur, le jeu complet, hormis le Roi, apparut à l'un de ses membres. La suite des cartes, disposées dans le bon ordre, offrait à l'élu des visions quant à la place de sa faction occulte. Mais de nombreuses fois, les élus des Lames mineures ne parvinrent pas à les ordonner et se fourvoyèrent.

Le Pagad

Le Pagad engagea pour lui-même la quête des Lames mineures. Il parvint presque à son terme au moment de l'hérésie cathare, alors qu'il tentait de sauver les Purs de la vindicte des Templiers. C'est alors que le jeu du Bâton lui apparut. Il parvint à en ordonner les Lames et lu. Alors qu'il pensait avoir échoué depuis longtemps dans sa quête, il découvrit dans les révélations du jeu du Bâton qu'il lui appartenait à présent de participer à l'œuvre des Lames mineures. Il devrait faire prendre conscience à l'humanité et aux Arcanes mineurs leur place sur la Terre. Ainsi, il intégra son propre Pentacle à la quête des Lames mineures, en devenant un architecte.

En outre, il apprit par la lecture du jeu du Bâton la raison pour laquelle Akhenaton avait forgé les Lames mineures. Il l'entendit parler à travers les âges.

« Le vent de la tourmente souffle sur la Terre depuis la Chute. Les peuples qui l'habitent s'entre déchirent car ils cherchent leur place sur l'astre baigné par les Éthers. Chacun y a sa place. Les Champs magiques résonnent de leur présence. Dans le cycle des Arcanes est écrit la place glorieuse qui revient à chacun. Vingt-deux lames indiquent vingt-deux voies vers l'Agartha. Et quatre jeux de huit Lames indiquent autant de sentiers pour que les hommes trouvent leur juste place. Les Arcanes mineurs se doivent d'être éternels, car ils sont un obstacle dans la quête des Fils des Éthers. Or, sans obstacle, leur quête n'aurait pas de sens. C'est en trébuchant sur le difficile chemin qui mène à l'Agartha qu'on l'atteint, en échouant qu'on peut prendre le temps de s'interroger sur la signification de l'illumination. Et les vingt-deux Arcanes Majeurs remplissent pour les humains la même nécessité mystique. L'équilibre du cycle, gage de la Paix sur la Terre, est fondé sur l'alliance fragile des contraires. Ainsi est fait le cycle des Arcanes. »

Le Pagad trébuchait de nombreuses fois dans ses tentatives d'appeler les Arcanes mineurs à entrer dans les schèmes inscrits dans les entrelacs des Champs magiques, tracés dans les Lames mineures. Quelques fois encore, les jeux apparurent aux Initiés des Arcanes mineurs. Mais aucun d'entre eux ne parvint à les ordonner justement. Aucun d'entre eux, finalement, n'accepta les révélations léguées aux hommes par Akhenaton.





Les quatre jeux

Chaque jeu est constitué de huit Lames. Celles-ci sont des rectangles d'un métal inconnu aux reflets verts, un peu plus grands que la main. Elles sont couvertes d'arabesques compliquées. Lorsque deux Lames du même jeu sont mises côte à côte, les arabesques se modifient et s'assemblent pour délivrer une révélation à celui qui tente d'ordonner un jeu. Mais suivant la façon dont sont ordonnées les Lames, le message change. Or, un seul de ces messages transmet à celui qui le lit la vérité. Les autres ne sont qu'illusions. Chaque jeu est initié par un Arcane chimérique dont une Kumpania a la garde. Cette Lame est appelée l'initiatrice, parce qu'elle engage et termine le cycle que représente chaque jeu. Ce n'est que lorsqu'un jeu se révèle à un élu qu'il est intégralement réuni. Le reste du temps, il est physiquement dispersé. Il est possible de rassembler les Lames, mais au moment propice, elles disparaissent pour livrer leurs enseignements. Si l'élu ne parvient pas à les interpréter, les Lames regagnent le lieu physique qu'elles ont quitté.

Les Lames mineures se distinguent des vingt-deux Lames majeurs par le fait qu'elles n'ont pas été forgées à partir d'un pétale de la Rose cosmique. Elles sont une émanation de la force magique qui anime les Bohémiens — la Brume.

Dans chaque jeu est inscrite une voie vers l'illumination destinée à l'humanité. Cette voie est fondée sur le compromis et l'équilibre des forces magiques. Elle montre quelle est la place de l'humanité sur la Terre, et en quoi cette place est complémentaire de celle des Immortels. De fait, la Sapience renfermée dans les Lames mineures indique que la destinée de l'humanité est liée à celle des Immortels et que ce lien est inscrit dans l'univers. L'Immortel qui entreprend la quête des Lames mineures doit comprendre ce lien.

La Quête

Les Immortels ont toujours considéré l'humanité comme une source de péril. Longtemps les maîtres absolus de la Terre, ils virent la montée en puissance de l'humanité comme un terrible accident de l'histoire, sur lequel il faudrait, tôt ou tard, revenir. En engageant la quête des Lames mineures, l'immortel revient progressivement sur cette conception. Cette quête implique une remise en cause et une transformation de soi.

Les Apprentis

L'Immortel doit découvrir l'existence des Lames mineures. Au commencement de sa quête, il est logique qu'il suppose que ces dernières sont dangereuses et qu'il faut empêcher les Arcanes mineurs de se les approprier. Pour devenir Apprenti, l'immortel doit apprendre l'histoire de la création des Lames mineures jusqu'à la chute du Compact secret d'Égypte et décider d'entreprendre cette quête dans le but de trouver l'Agartha.

Atout : le quêteur est capable d'utiliser le Ka-Soleil de son simulacre pour transcender ses possibilités. Lorsqu'il utilise ses caractéristiques, ses chances de faire un coup d'éclat augmentent.

Un coup d'éclat est une réussite brillante, qui engendre des effets spécifiques : temps de réalisation divisé par deux, qualité intrinsèque du résultat améliorée... En temps normal, un coup d'éclat a lieu lorsque le résultat est inférieur ou égal au facteur de réussite (FR). Ainsi pour une action normale, lorsque le résultat est inférieur 3.

L'Apprenti des Lames Mineures	
Ka-Soleil du Simulacre	Coup d'éclat sur un...
01 - 05	FR x 2
06 - 10	FR x 3
11 - 15	FR x 4
16 - 20	FR x 5
21 - 25	FR x 6





La position et les possesseurs de ces Lames sont laissées à la discrétion du MJ.

Les Compagnons

L'Immortel, en se renseignant plus profondément sur les Lames mineures, doit comprendre qu'elles apparaissent toutes seules à certaines périodes de l'histoire. Il doit apprendre l'existence des élus et comprendre le principe de l'ordonnement des Lames mineures.

Pour cela, il doit trouver trois Lames mineures consécutives et parvenir à les ordonner afin d'y lire les fragments de la révélation qu'Akhenaton lègue aux hommes. Il comprend alors que les Arcanes mineurs, et avec eux les hommes, sont inscrits dans les schèmes de l'univers.

Atout : le Compagnon peut s'adresser à son simulacre, qu'il soit en Ombre ou non. En cas d'Ombre, le simulacre n'est pas désorienté et ne peut pas nuire au Nephilim qui l'habite. En pratique, c'est le joueur, et non le MJ, qui interprète le personnage en Ombre.

Les Maîtres

L'Immortel doit comprendre à ce stade de sa quête en quoi chaque jeu est lié à un Arcane mineur et expérimenter ce lien. En pratique, il doit devenir un membre actif d'un Arcane mineur et participer à un événement majeur de son histoire afin que les Lames mineures apparaissent à un élu de l'Arcane mineur en question. Il doit aider celui-ci à ordonner les Lames de sa couleur ésotérique afin que la révélation d'Akhenaton l'illumine. Cet événement peut être joué sous la forme d'un Effet Mnemos, auquel cas le Nephilim apprend qu'il n'a fait que redécouvrir une quête qu'il avait déjà engagée. À ce stade, l'immortel doit comprendre que les Lames mineures rendent éternels les Arcanes mineurs auxquels elles sont liées.

Atout : le Maître atteint un tel niveau de compréhension de l'homme qu'il parvient à apprendre des Compétences de la même façon que les humains (coût : 8 pS). En outre, son initiation dans un Arcane mineur lui a enseigné les secrets de la résistance solaire. Par conséquent, les actes magiques qui le visent spécifiquement sont traités comme une action résistée par son Ka-Soleil.

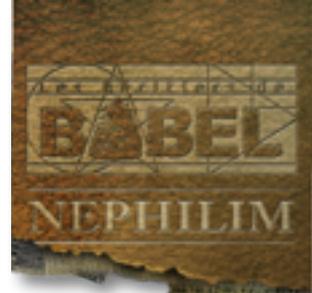
Là, le Nephilim peut penser avoir atteint l'Agartha. Il se trompe. Au contraire, son niveau de compréhension des Lames mineures pourrait le pousser à commettre une terrible erreur. Chaque jeu est lié à la fois à un Arcane mineur et à une Kumpania. Elle contient l'essence mystique de ces groupes. Il est possible de détruire un jeu. Si ceci est accompli, la Kumpania et l'Arcane mineur lié au jeu sont détruits également ! Mais plus encore, ce sont les schèmes cosmiques contenus dans les Lames qui sont abolies et la possibilité d'une paix durable entre humains et Immortels devient inexistante. Celui qui commet ce sacrilège condamne tous les habitants de la Terre à s'affronter, sans espoir de parvenir à un équilibre. En commettant cet acte terrible, celui qui détruit un jeu recule sur la quête qui mène vers l'Agartha comme jamais on ne peut reculer. Il perd instantanément tous les bénéfices associés aux quêtes qu'il a entreprises.

Les Agarthiens

Le Nephilim doit développer l'ensemble des pouvoirs liés à une Kumpania. Puis, il doit se rendre en Égypta, la terre des ancêtres des Bohémiens. Il doit se laisser investir du concert des mémoires des Bohémiens aujourd'hui disparus, pour remonter aux origines des Lames mineures et vivre le moment où elles furent forgées pour y lire, dans son intégralité, le message qui y est gravé.

Là, un péril terrible attend le Nephilim. Les ancêtres des Bohémiens lui proposent de s'agréger à eux, pour devenir une part d'Égypta. S'il accepte, l'immortel se dissout et rejoint les mythes des Bohémiens. Il n'a pas vraiment échoué dans sa quête, mais a choisi de s'y arrêter pour toujours. S'il refuse, il est reconduit sur la Terre. Une Sapience nouvelle filtre dans les entrelacs de son Pentacle : il a compris que l'humanité et sa place sur la Terre ne sont pas un accident, mais qu'elle était écrite dans le grand cycle des Arcanes.





Il sait qu'il est vain de vouloir détruire les Arcanes mineurs, mais qu'il faut au contraire les guider vers l'illumination. Ainsi est l'Agartha de celui qui a suivi la quête des Lames mineures : elle n'existe que tant qu'elle fait progresser les autres sur la voie de l'illumination et du partage. Comme le Pagad, le Nephilim s'inscrit dans la quête.

Les Ennemis

Les Templiers

Charles de Montarcy, Manteau Blanc dirigeant la FIRM (voir le scénario), connaît l'existence des Lames mineures. Il pense qu'elles renferment un pouvoir inimaginable, comparable à ceux des Lames majeures. Il voue sa vie, et une partie des Templiers avec lui, à rechercher le jeu du Bâton pour le reconstituer. Lui et les Templiers qui le suivent tenteront d'empêcher quiconque d'apprendre l'existence des Lames mineures. Ils feront leur possible pour que le quêteur ne révèle pas l'existence des quatre jeux sacrés. Et en la matière, il n'y a pas beaucoup de solutions...

Le Lion Vert

Le Lion Vert connaît l'existence des Lames mineures. Il pense que ces dernières sont dangereuses et veut les réunir pour les détruire. Le Lion Vert est sourd aux émotions humaines. Il n'est pas en mesure de comprendre le sens des Lames mineures. Peut-être, malgré tout, le quêteur parviendra-t-il à faire changer d'avis le Lion Vert, ou partagera-t-il ses vues, jusqu'à commettre l'irréparable. Le Lion Vert est à la fois un ennemi physique, analogue aux Templiers, et un ennemi de la compréhension même de la quête. Sur ce chemin, il symbolise l'égarement.

Les Alliés

Le Pagad

Le Pagad connaît bien les méandres de la quête des Lames mineures. Il peut accepter de guider le Nephilim, de l'inviter à se poser les bonnes questions. Mais jamais il n'apportera de réponses. Agarthien, il veut mener ses frères à l'Agartha. Or, ceux-ci ne pourraient pas l'atteindre s'ils ne découvraient les vérités cachées. La Sapience n'est pas une connaissance, c'est une compréhension.

Prométhée

Prométhée peut aider le quêteur des Lames mineures. Déjà, dès les temps atlantes, il avait engagé d'une certaine façon la quête en appelant ses frères à ne pas prendre les humains pour des objets. Comme le Pagad, il aidera surtout le quêteur à se poser les bonnes questions. Mais un tel allié apporte bien des ennemis...



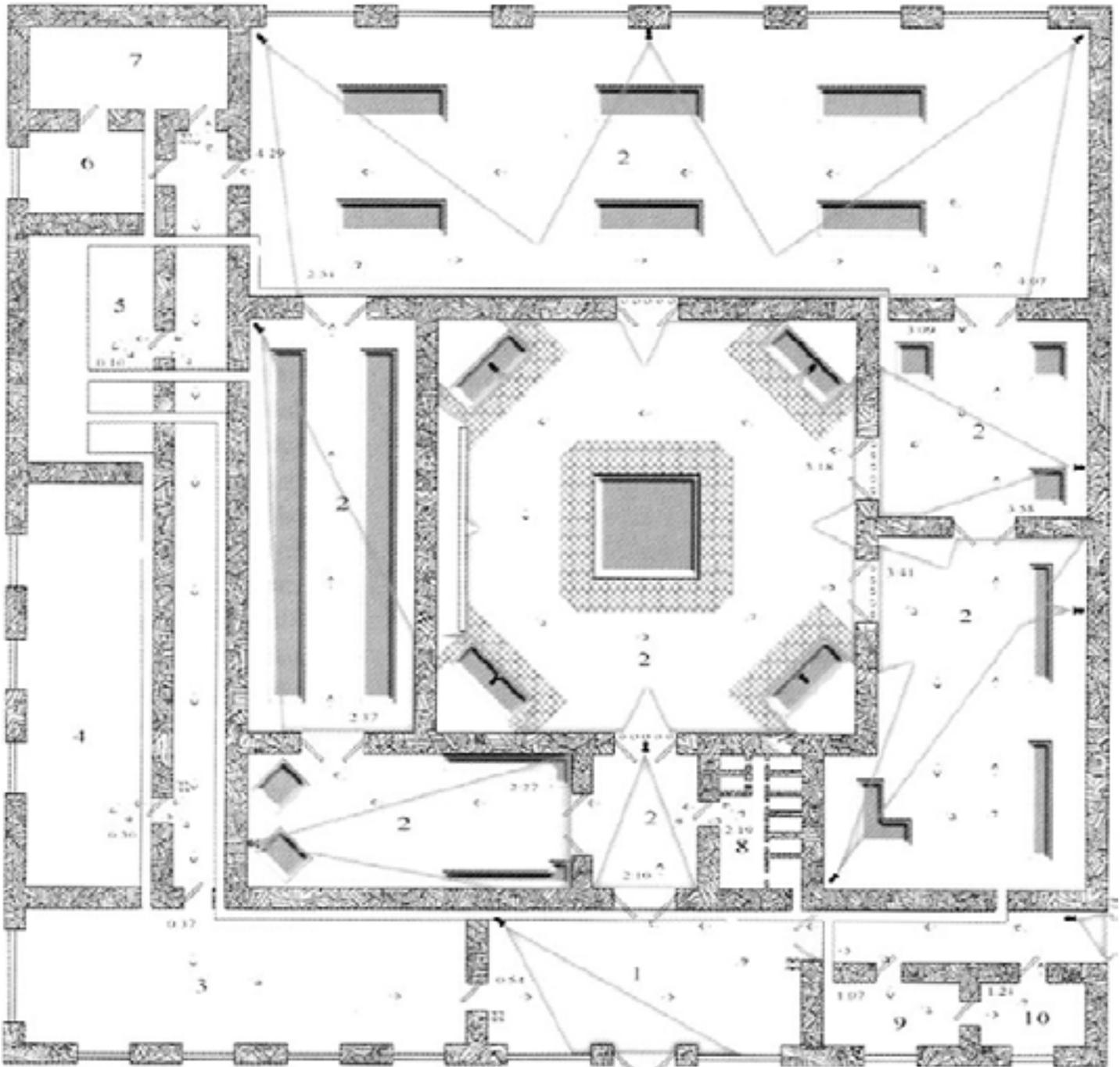


Palimpseste n°25

Plan du musée

Aide de jeu

Plan issu du Livre du meneur de jeu, *Nephilim : Révélation*, p.269. ©Tous droits réservés



- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Entrée | 6. Salle de pause |
| 2. Salle d'exposition | 7. PC sécurité |
| 3. Locaux administratifs | 8. WC |
| 4. Réserve | 9. Laboratoire de restauration |
| 5. PC technique | 10. Archives |



