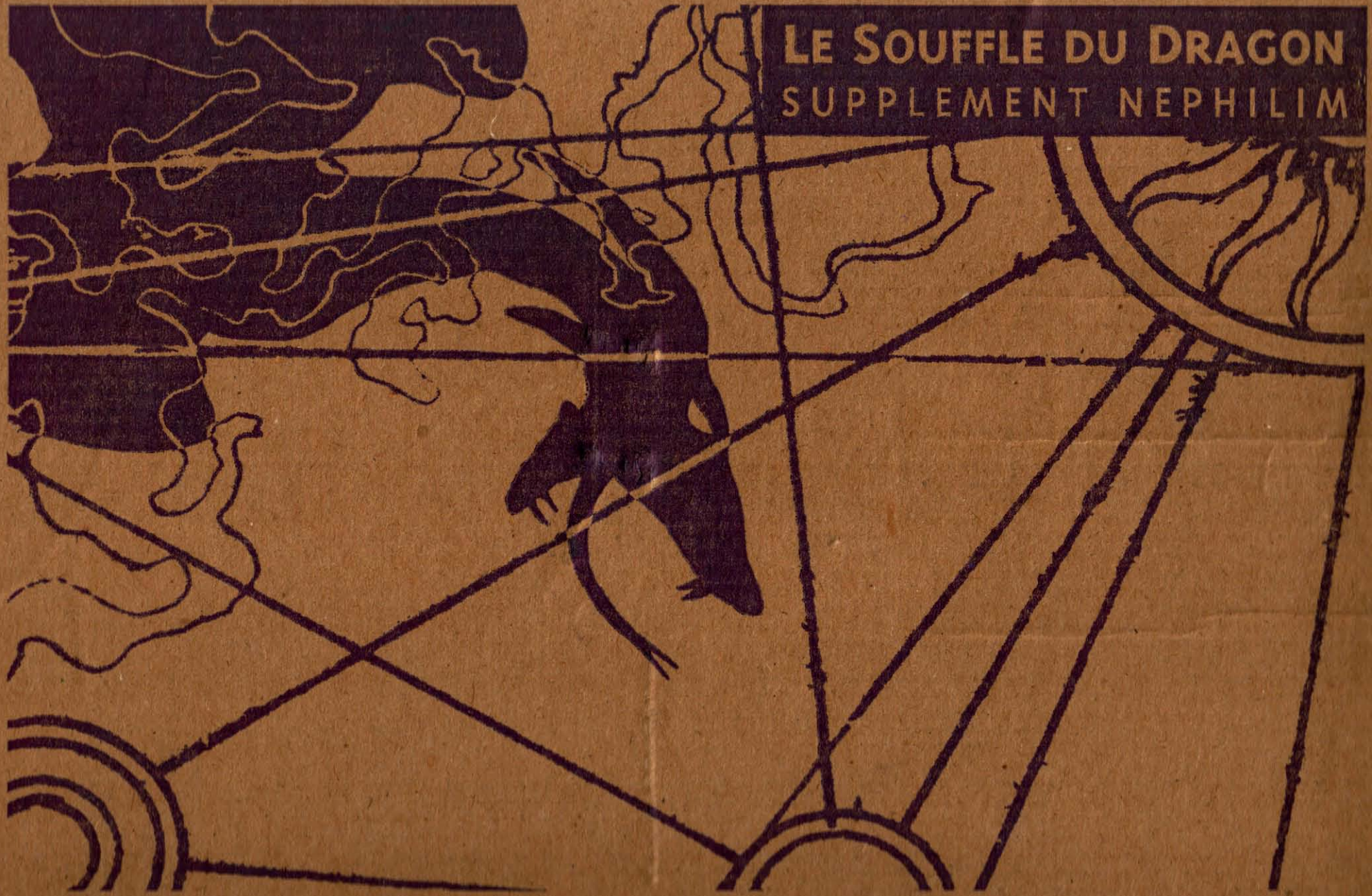
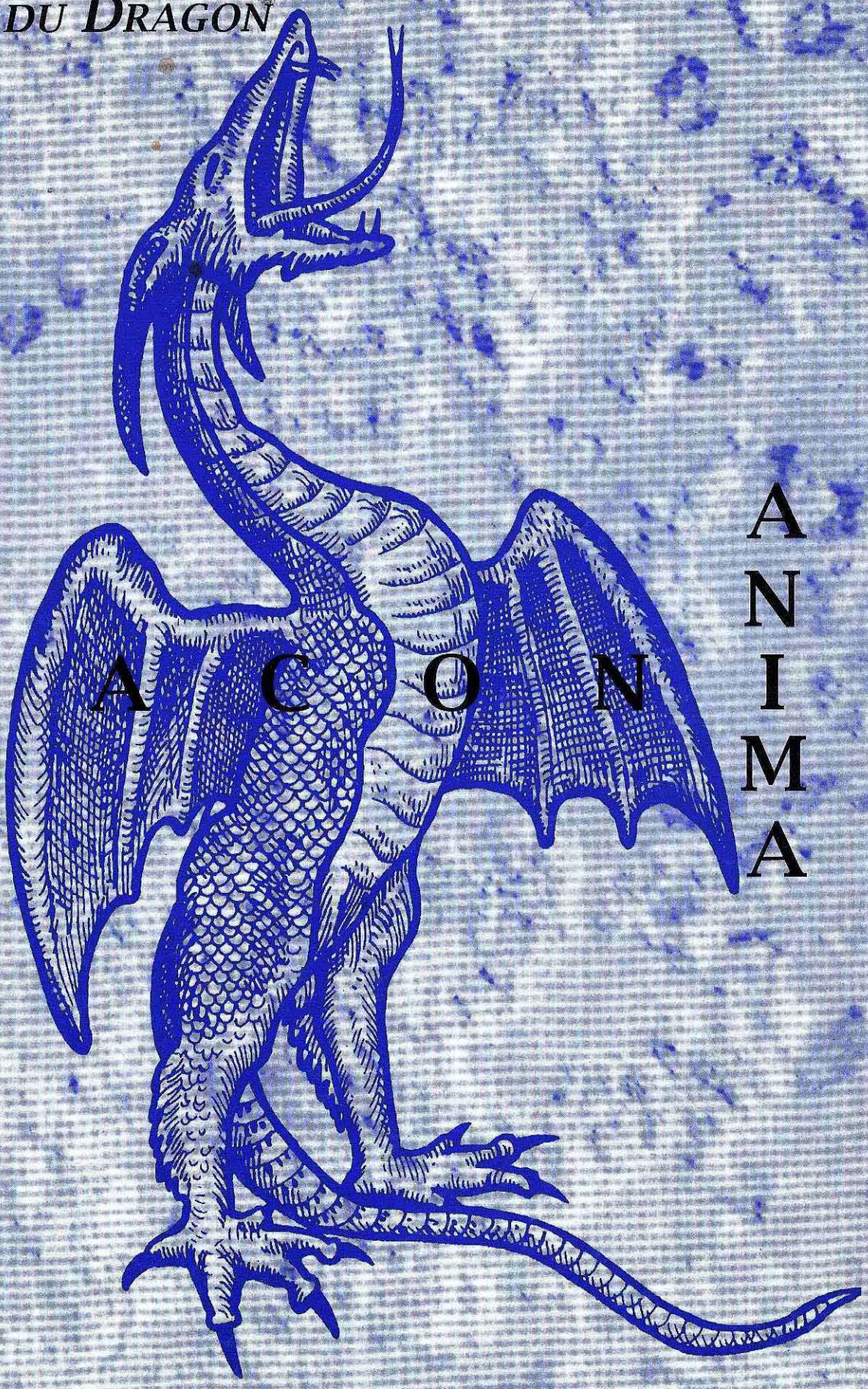


# LE SOUFFLE DU DRAGON

## SUPPLEMENT NEPHILIM

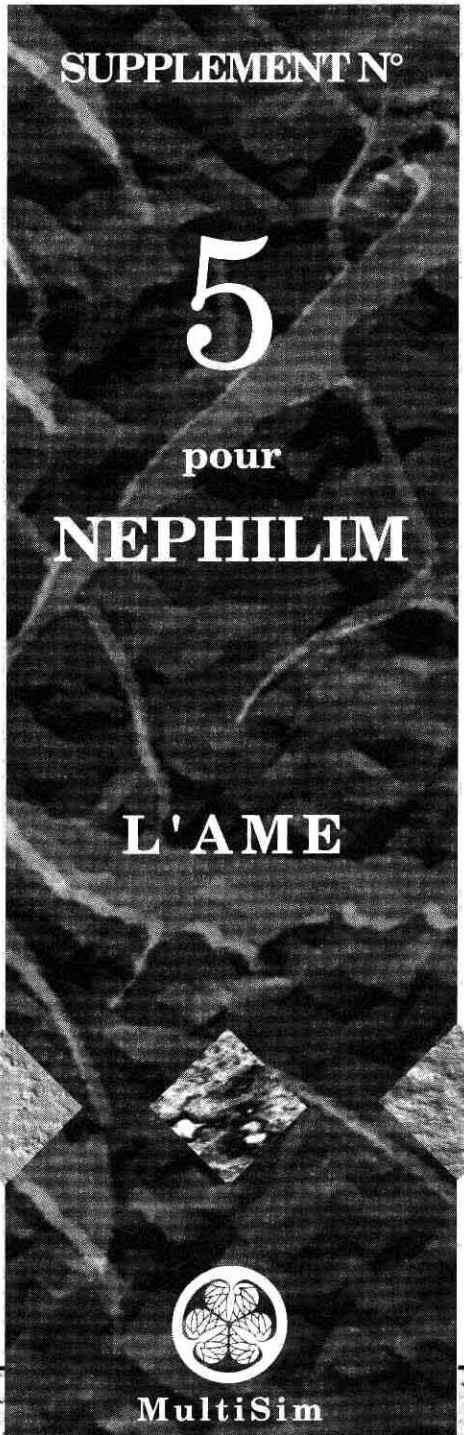
*Livret 1*

*Le Souffle du Dragon*



# DRACONIS ANIMA

# LE SOUFFLE DU DRAGON



**REDACTION** :
Stéphane ADAMIAK
Frédéric WEIL

**MAQUETTE :**
Cyrille DAUJEAN

**ILLUSTRATION DE L'ECRAN :**
Frack ACHARD

**ILLUSTRATIONS INTERIEURES :**
Julien DELVAL
Franck ACHARD

**PLANS :**
Cyrille DAUJEAN

**COUVERTURE DES LIVRETS :**
Frédéric WEIL

**CORRECTIONS :**
Nathalie WEIL
Fabrice LAMIDEY

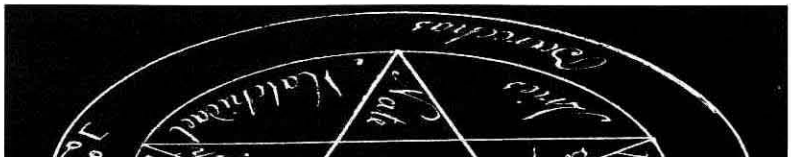
**REMERCIEMENTS :**
Olivier LEGRAND, Pierre ROSENTHAL,
ARCADIUM France

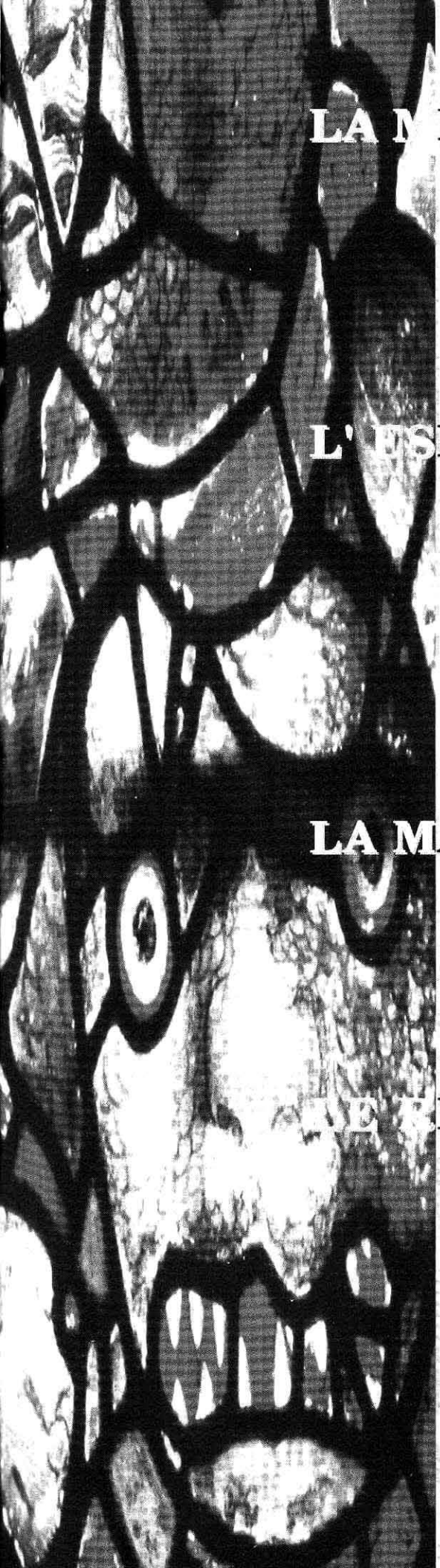
**TEST :**
Nathalie POUTEAU, Charles Eric HILD, Bojidarka RAAD, Jean François BENEY, SHADOWFAX, les joueurs du 11ème FSO et des 6ème journées du Club PYTHAGORE, Le club des GEANTS DE PIERRE.



Le Souffle Du Dragon est une marque déposée par MultiSim pour son supplément au jeu NEPHILIM

NEPHILIM est une marque déposée par MultiSim



## LA MEMOIRE DU DRAGON


Symbolique Page 6
L'Epopée Page 8


## L'ESPRIT DU DRAGON


Le Culte du Dragon page 14
Le Temple de Bretagne page 19
Les Hauts Lieux page 28
Synopsis page 32


## LA MATIERE DE BRETAGNE


Guide Occulte de Bretagne page 38


## LE REVEIL DU DRAGON


Le Pacte Brisé page 48
Puissances Révélées page 60
Fragments Dispersés page 73
Vallées Oubliées page 88
Passages Maudits page 101
Le Voile Levé page 111
L'Ultime Duel page 123

# INTRODUCTION

De toutes les régions de France, il en est une qui retient particulièrement notre attention. Depuis toujours, la Bretagne attire par ses particularismes historiques et légendaires. En effet, même de nos jours, la région est parcourue par les ombres persistantes des temps païens et Celui qui Sait ne manquera pas de déceler dans quelque village, église ou site particulier les traces d'un passé tumultueux marqué par les affrontements entre le paganisme d'origine celte et la religion chrétienne. Et même si la religion des anciens druides n'est plus, on peut encore remarquer fréquemment un subtil mélange des deux cultures qui constituent ce fameux particularisme que nous avons retenu comme le thème central de cette première campagne de Nephilim.

Outre ces éléments, la Réalité Occulte Nephilim nous est apparue en étudiant avec attention l'histoire de Bretagne. Des Ages sombres jusqu'à nos jours des Forces Occultes se sont manifestées dans la région et ont influencé le Temps des Hommes. Le deuxième thème du Souffle du dragon est la recherche de tous les pans du Voile Occulte que les Nephilim auront à lever pour comprendre l'écheveau des Forces qui les environnent et ainsi tirer leur épingle du jeu.

De même, les Nephilim pourront acquérir dans la longue quête qui les attend des connaissances sur les Plans Subtils, ces Autres Mondes qui furent à une époque constitutifs du légendaire celte. En participant à une unification symbolique et magique des Akasha, les Nephilim contribueront au Réenchantement de Bretagne et accompliront un pas décisif vers l'Agartha.

Enfin comme son titre l'indique, cette campagne traite des dragons - non pas ceux auxquels nous sommes habitués, ceux de l'Héroïc Fantasy mais ceux dont les Maîtres de l'Occulte parlent avec plus qu'une nuance de crainte dans la voix. En accomplissant la quête qui leur est proposée ici, les Nephilim n'auront pas qu'à lutter contre un ennemi puissant mais aussi contre eux-même...

Avant de vous aventurer dans les terres de la Bretagne Légendaire, celle où plane les Ombres de Morgane, Mélusine, Dahud, Merlin et tant d'autres, il convient que vous même, Meneur de Jeu, soyez Initiés aux Mystères du Dragon pour qu'un jour son Soufle imprègne de nouveau la Bretagne...

## De l'utilisation du matériel

Le Souffle du dragon constitue une grande quête qui prendra au minimum sept longues séances de jeu. Aussi, dans le but de faciliter votre tâche de meneur de jeu, nous avons tenté d'organiser le matériel de manière à rendre la gestion de la campagne plus souple et confortable.

Ainsi, dans ce premier livret, vous trouverez toutes les informations nécessaires à la compréhension de l'intrigue et bien sûr les scénarios. Le deuxième livret, quant à lui, contient un système de gestion des Templiers qui, nous l'espérons,rendra plus réaliste la réaction de la commanderie de Bretagne. Vous y trouverez aussi différentes fiches pour garder en mémoire la progression des Nephilim.

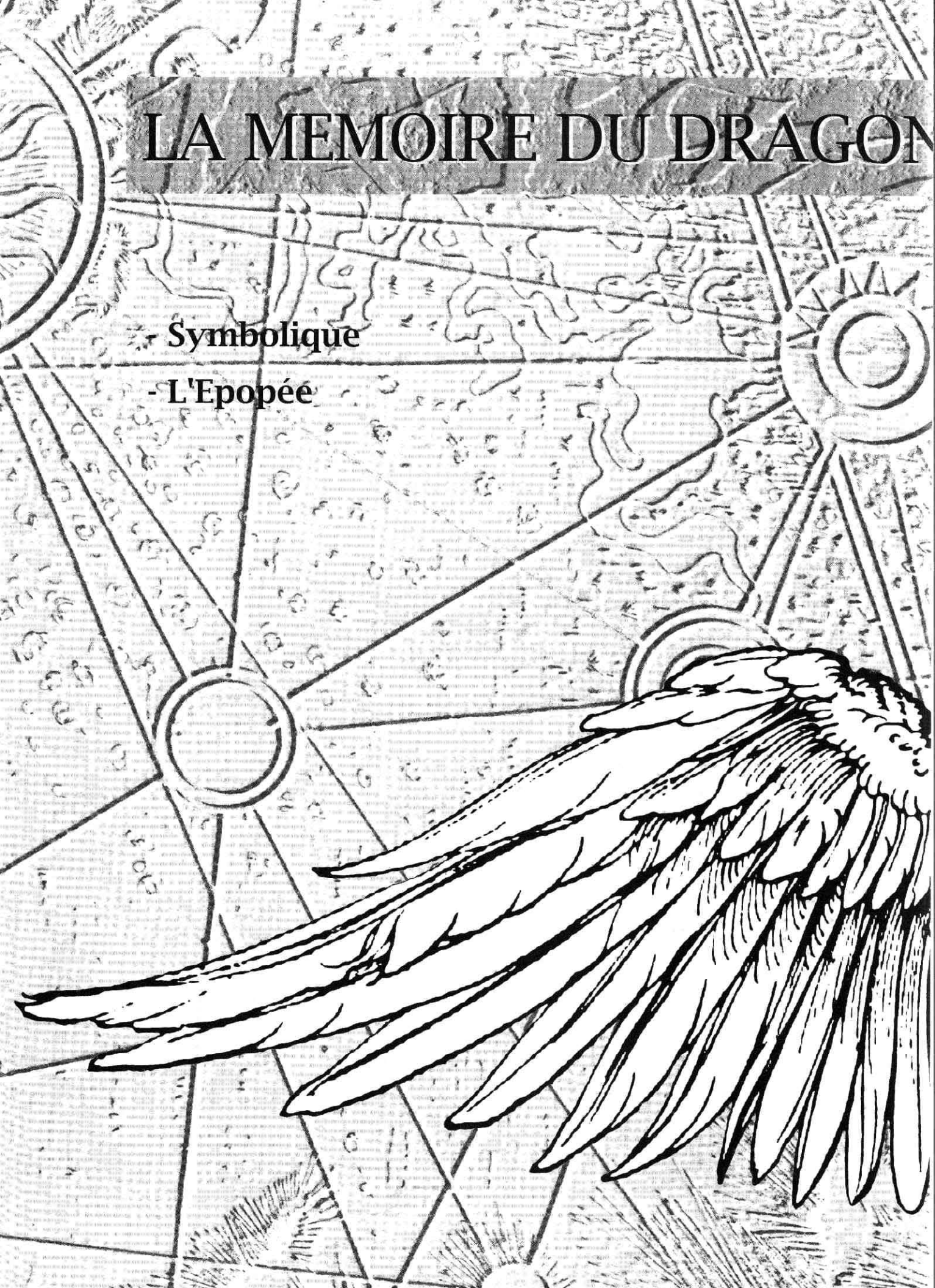
Enfin plusieurs accessoires sont fournis sous la forme d'un livret de documents et d'un jeu de fiches de Personnages Non Joueur et de groupes. Après avoir préparé votre scénario, vous pourrez ainsi mener la séance en utilisant seulement les documents et diverses fiches...

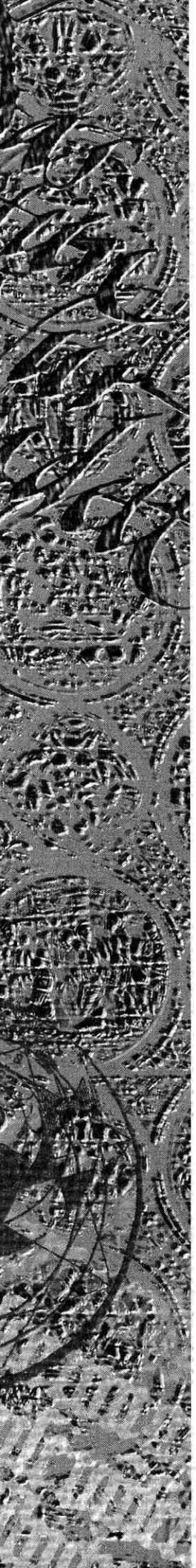
En espérant que le matériel fourni sera à la hauteur de vos exigences, nous vous souhaitons maintenant bonne quête et surtout bon jeu !

# LA MEMOIRE DU DRAGON

- Symbolique

- L'Epopée





# LA SYMBOLIQUE

## La symbolique du Dragon

Le Dragon apparaît dans pratiquement toutes les traditions terrestres. Le plus souvent, il symbolise la force brute enfermée dans les profondeurs de la terre. En raisonnant de façon analogique, comme le dit le Duc de Saint-Amand, il "résume en lui tous les fantasmes et les pulsions de l'être".

Ainsi en extrême-orient, le Dragon fait partie de la mémoire populaire. Il est, dans ces contrées, le principe actif qui crache les eaux primordiales et parfois l'Oeuf du Monde. Il est le verbe créateur. Il peut alors signifier le déversement des flots fertilisants mais aussi le feu qui couve dans les entrailles de la terre, prêt à surgir pour provoquer l'activité humaine (voir l'art du forgeron). Chez les celtes, on retrouve une symbolique identique ainsi que le thème de l'Oeuf du Monde, de même que chez les Scandinaves. Qu'on le nomme le Serpent ou le Dragon, cette figure est ainsi présente dans toutes les traditions, y compris dans le christianisme sous la forme du Serpent de la Tentation ou bien, plus tard, sous celle du Dragon confronté à saint Michel.

Le Dragon est aussi un symbole ésotérique dans le sens où il comporte les cinq éléments. Son allure reptilienne fera penser à la Lune, il possède des ailes qui lui permettent d'agir dans l'Air, il repose dans la Terre, il crache le Feu ou l'Eau ,ses yeux lancent des éclairs. Puissance de destruction, il est l'instinct brutal, la lutte pour la vie. Pour l'homme, il est l'ennemi fondamental.

Pour de nombreux initiés, le Dragon est en fait une construction intellectuelle destinée à focaliser l'homme sur toutes ses pulsions malsaines qu'il doit vaincre. Le Dragon serait alors un support de catharsis utilisé pour extirper les aspects instinctifs de l'âme, pour promouvoir la raison et la pureté. Pourtant, le Dragon n'est pas que destruction. Quand il vomit de l'eau, il est aussi créateur mais d'une manière primitive, brute, non élaborée.

Pour d'autres, parmi les plus grands initiés, le Dragon n'est pas qu'une construction intellectuelle mais fait référence à de réelles entités magiques mystérieuses, certainement en sommeil de nos jours. Seuls les grands occultistes en savent plus...

De même, on retrouve ce symbole universel en astrologie où la tête et la queue du dragon sont les nœuds lunaires, c'est à dire les points où se croisent les trajectoires de la lune et du soleil, où se produisent les éclipses. Le dragon est alors lié à ce qui est caché, ce qui est obscur. Il représente alors l'Inconscient...

## Le Combat contre le dragon

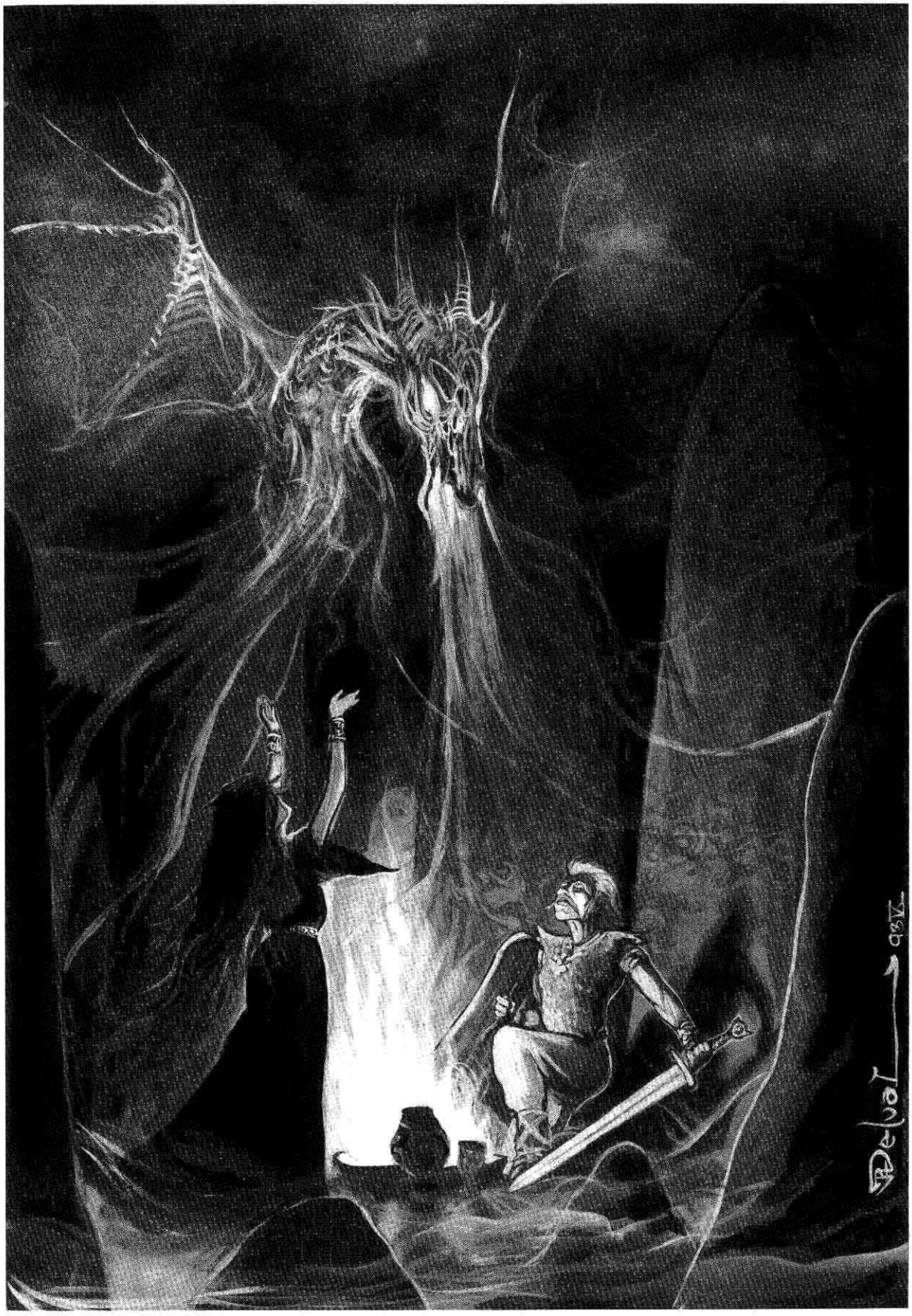
Ainsi le dragon tel que les ésotéristes le conçoivent ne peut être dissocié de celui qui le combat. Que ce soit Michel l'Archange de Lumière dans la tradition chrétienne ou Indra, confronté au démon Vritra dans la tradition indienne, le dragon est toujours opposé à la lumière. Nous assistons alors au combat de deux feux antithétiques, celui du Ciel apparenté à la raison et celui de la Terre lié aux instincts. Ce combat est aussi intérieur et doit être une libération pour le chercheur de l'occulte, il ouvre la voie de la sagesse libérée des égarements du corps, celle de l'Agartha. Le principal obstacle dans une telle lutte n'est autre que la tête du dragon, siège essentiel de son pouvoir qu'il faut, le plus souvent, clouer ou contrôler. Symboliquement, c'est ici que doit se construire le foyer de l'existence consciente, opposé à la queue du dragon qui brasse toutes les influences du passé, le karma dont il faut triompher.

On notera cependant que le dragon n'est pas détruit lors de cette confrontation, il n'est que dompté comme si sa destruction pouvait être plus dangereuse que son existence. Le combat symbolique contre le dragon est un affrontement entre deux forces égales. Ce n'est pas le Dragon en lui même qui représente le Mal mais le déséquilibre en sa faveur de même que la victoire totale de celui qui l'affronte est néfaste comme le montre de nombreuses mythologies. Ainsi le dragon est-il nécessaire dans le sens où il représente une force fondamentale lorsqu'il est contrôlé, celle de la créativité débordante mais constructive...

## La Réalité Occulte du Dragon

Comme nous avons pu nous en rendre compte, l'image du Dragon a marqué l'humanité et garde toute sa puissance évocatrice. Aussi en procédant à des recherches, il apparaît que les dragons ont bien existé et que plusieurs d'entre eux ont écumé la Terre, et certains peuples gardent les traces dans leur folklore de leur puissante influence. Leur nom est maudit par les Nephilim, il est une honte , il est la trace vivante de la dérive possible des Fils des Ethers lorsqu'on se laisse aller aux instincts élémentaires les plus sauvages et les plus bruts.

Ainsi le Souffle du Dragon propose à votre groupe de Nephilim d'explorer les méandres de l'histoire occulte de la région de Bretagne marquée par les luttes entre une de ces puissantes créatures, les Templiers et d'autres Nephilim affiliés à l'Arcane de la Force. Manipulés par l'une des leurs dans le but de réveiller la Bête, ils auront à prendre conscience de la réalité occulte et ainsi auront le choix entre deux camps, celui du dragon qui leur propose le pouvoir facile ou celui de l'Arcane de la Force qui leur proposera de mener ce combat symbolique en eux-même et sur le terrain ou bien de déterminer leur propre voie. Cependant comme le savent les Initiés, il n'est pas question de victoire mais de rétablir un équilibre entre les forces, une étape de plus dans la progression vers l'Agartha...


Delval

# L'EPOPEE

## JADIS

En des temps immémoriaux, aux confins du temps, alors que la Terre était parcourue par les Nephilim, la construction d'Atlantys marqua l'apogée de la plus brillante civilisation qu'ait connu cette planète.

Les Nephilim, conscients de leurs potentialités menaient des recherches fébriles; c'était une époque bénie, une époque de paix. Alors que les Nephilim exploraient les possibilités des métamorphoses élémentaires, certains d'entre eux réussirent à concentrer leur pentacle en un seul élément, devenant ainsi surpuissant, mais dans un seul champ. Ces Nephilim entamèrent des métamorphoses spécifiques quasi-bestiales proches du Khaïba. Dévorés par les énergies ainsi libérées, ils entreprirent de mesurer leur puissance en soumettant et en asservissant leurs frères. Les Fils des Éthers connurent à cette époque la première entrave à leur liberté. Mal préparés, les Nephilim se soumirent, mais bientôt la révolte éclata sous la direction des précurseurs des Arcanes. La guerre fut longue et sanglante mais les tyrans furent renversés. Certains furent dispersés dans les limbes et les survivants bannis. Marqués du sceau de l'infamie, ces Nephilim reçurent le nom maudit de DRA-KA-ON et toutes les traces de leurs recherches impies furent détruites et censurées des mémoires.

Après ces guerres fratricides, les Dragons bannis d'Atlantys furent dispersés aux quatre coins du monde. Livrés à eux-mêmes, ils traversèrent une période de folie et d'égarement oubliant leur condition pour faire corps avec les énergies sauvages des cinq éléments. Incarnant dès lors les puissances les plus destructrices de la nature, ils semèrent la désolation parmi les hommes, leurs nouvelles proies plus faibles. Craints et bientôt vénérés comme des dieux, les humains leur vouèrent des cultes aux rites violents et sanguinaires. Ainsi, selon les régions des noms tels que le Grand Cornu, Ceridwen, Llyr restent chargés d'une signification maléfique porteuse de mort.

Plus tard, quand la météorite d'Orichalque précipita la chute d'Atlantys, les Dragons échappèrent à la malédiction qui toucha leurs pairs. Jamais pleinement incarnés, jamais blessés par l'Orichalque, ils ne connurent jamais la prison charnelle des simulacres. Pourtant, lorsque la menace des premières sociétés secrètes détentrices des mystères de Prométhée se fit plus précise, les Dragons durent faire face et décidèrent de muter une nouvelle fois en fusionnant afin de multiplier encore leur puissance. Cette ultime transformation marqua leur corps et leur esprit. Ce sacrifice entraîna des modifications profondes de leur âme. Adoptant une forme proche du reptile mais dépassant la perception humaine, ils adoptèrent aussi un rythme de vie plus ralenti. De même, leur conscience dépasse désormais l'entendement humain et même Nephilim. Le temps n'a ainsi pas la même texture pour eux; ils peuvent penser sur le très long terme, s'endormir pendant des lustres puis déborder d'activité et marquer l'époque de leurs ravages.

## LE CULTE DU DRAGON

Désormais encore plus puissants, les Dragons exigèrent encore plus de leurs sujets. Leur soif de sang était encore plus pressante et un culte unifié fut fondé dans le but de recueillir les offrandes d'un maximum d'humains. Du point de vue de ces derniers, cette religion dirigée par des prêtresses était destinée à apaiser, à calmer les besoins de leurs terribles maîtres. Sous l'impulsion des trois grandes prêtresses, Morgane, Mélusine et Dahud, le Culte du Dragon connut un rapide essor. Parallèlement, pour accomplir certains rituels, les fidèles du Dragon érigèrent des pierres dressées suivant une géométrie hermétique complexe, dont les principaux carrefours correspondent à des points nodaux du pouvoir du Dragon. Ces sites mégalithiques étaient le théâtre de cérémonies propitiatoires et expiatoires durant lesquelles le pouvoir du Dragon pouvait se concentrer au milieu des Pierres de Pouvoir.

Petit à petit, ces prêtresses apprirent à contrôler les humeurs de leurs maîtres capricieux et devinrent les gardiennes de son sommeil. Elles acquirent alors un statut important dans les sociétés païennes et même les Puissants venaient leur demander aide magique, prophéties et conseils politiques. Elles étaient aussi des initiatrices et formaient des agents que les traditions retinrent sous le nom de guerriers magiciens. Ces Elus étaient éduqués au Grand Secret dans des endroits reculés tels que des îles lointaines ou des forêts denses et anciennes et devaient se soumettre finalement au Regard du Dragon lors de leur intronisation. Ceux qui ne devenaient pas fous étaient alors acceptés comme agents du Dragon et pouvaient bénéficier de certains de ses pouvoirs. Leur signe de reconnaissance était le dragon tatoué autour des poignets.

Le centre le plus important de cet ordre se situait en Avallon, en Grande Bretagne, l'île des Dames du Lac. Ce lieu mythique est implanté non loin du Mont Saint-Michel de Cornwall et correspond, symboliquement au dos du Dragon. Ainsi depuis Avallon, on dit des Hautes Prêtresses qu'elles chevauchent leur Maître. Dans la longue lutte qui oppose depuis toujours les fidèles du Dragon aux sociétés secrètes, Avallon fut un des derniers sanctuaires à résister. Son influence dans les affaires humaines fut notable et il marqua particulièrement le destin du roi le plus prestigieux de Grande Bretagne.

## LE REGNE D'ARTHUR

Depuis des siècles, les Hauts Rois de Bretagne étaient destinés à régner au nom du Dragon. Dès leur plus jeune âge, les Pendragon (Tête du Dragon) étaient initiés au Secret par les prêtresses et une fois couronnés recevaient les attributs du pouvoir (la Bannière Dragon, entre autres). L'Ordre du Dragon avait alors une influence énorme sur les décisions du roi mais l'avènement d'Arthur brisa cette tradition.

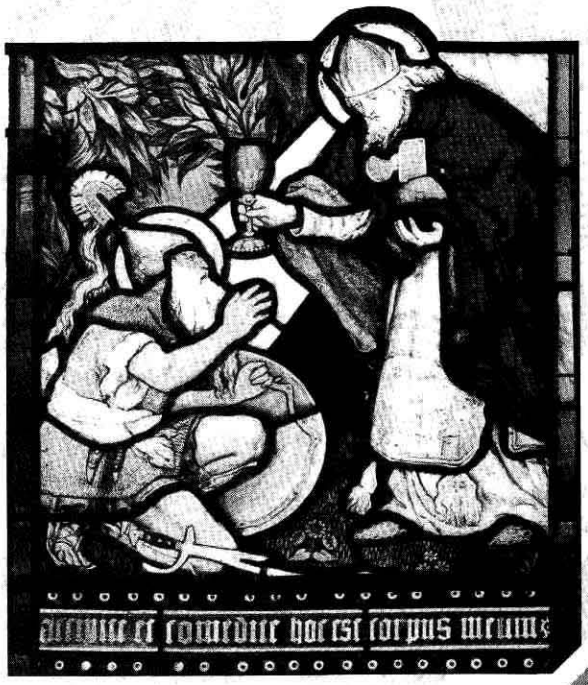
En effet, enlevé dès son plus jeune âge par Merlin, Nephilim Prince de l'Arcane de la Force, qui voyait en lui son Ka-Soleil très élevé. Arthur fut ainsi séparé de l'Ordre et suivit l'enseignement de Merlin dont l'objectif était de lutter contre l'influence du Dragon. Le futur Haut Roi prit ainsi conscience des possibilités qui s'offraient à lui et au royaume si sa lignée s'émancipait. Merlin comptait voir son disciple dompter le pouvoir du Dragon et non s'y perdre comme Uther, son père l'avait fait auparavant.

Lorsqu'Arthur fut prêt, il se révéla à son peuple en retirant Excalibur de la pierre où elle était enchâssée. Voyant en ce nouveau roi un dis-

ciple de Merlin, l'ennemi du Dragon, de nombreux nobles tentèrent de le renverser. Le principal rival du jeune roi était à cette époque Loth d'Orcanie, un fidèle du Dragon qui avait été écarté du pouvoir au profit d'Arthur. Tenant sa revanche avec l'assentiment du culte, il rassembla une armée hétéroclite et se lança à l'assaut. Cependant, avec l'aide de Merlin et de sa magie ainsi que d'autres Nephilim incarnés dans des chevaliers, Arthur put défaire au fil de nombreuses batailles la coalition ennemie. Une nouvelle ère commença.

L'Ordre du Dragon demanda alors une trêve et tenta de négocier un retour du Haut Roi dans la ligne traditionnelle. Parallèlement, les prêtresses mûrirent un plan pour causer la chute du Nephilim Merlin. Une jeune initiée, Viviane, fut alors formée dans le seul but de séduire Merlin et de lui voler son savoir pour ensuite l'emprisonner à jamais dans une prison immatérielle. Seule Morgane ne baissait pas les bras et tentait dans l'ombre de saper l'assise du Haut Roi par des manigances et des sortilèges destinés à attirer dans son entourage des fidèles d'Arthur.

Entre temps, Arthur et Merlin constituèrent l'Ordre des Chevaliers de la Table Ronde, formé en majeure partie de Nephilim de l'Arcane de la Force qui commencèrent a écumer le royaume pour le purger de l'influence du Dragon. La Table Ronde elle-même est un puissant artefact destiné a clouer la tête du Dragon lors de la confrontation finale en vue de le dompter pour toujours.



Ce plan n'eut pas le temps d'être achevé. Merlin fut emprisonné par Viviane et la lutte entre la Table Ronde et l'Ordre du Dragon reprit de plus belle. C'est Morgane, devenue entre temps haute prêtresse du culte qui mena le combat déchaînant sa puissance magique aidée du pouvoir du Dragon.

Plus tard, la quête du Graal constitua une accalmie des deux côtés, trop occupés par leurs aventures occultes. Cette période vit la montée en puissance de Mordred, le fils de Loth d'Orcanie, élevé par les prêtresses dont Morgause, sa mère, faisait partie. Le jeune homme constituait pour le culte du Dragon un nouvel espoir de rétablir un Haut Roi sous leur influence, issu d'une lignée prometteuse, celle des rois du Nord. Malheureusement, Mordred fut finalement écarté à cause de sa soif de pouvoir trop élevée pour en faire un héros Dragon fiable et aisément manipulable. Arthur ayant été un échec, l'Ordre devenait de plus en plus méfiant. Mordred, aigri, noua alors des contacts avec les Templiers et devint leur pion.

Par l'intermédiaire de cet individu ivre de vengeance, les Templiers pensaient ainsi s'emparer du pouvoir du Dragon. A la fin du règne d'Arthur, Mordred essaya donc de prendre le pouvoir dans l'espoir de contrôler lui aussi le Dragon à son compte (et pour celui des Templiers). Malheureusement, la tentative fut un échec et le Dragon se réveilla, plongeant le pays dans le chaos. Devant les ravages causés par ce réveil, les Templiers se mobilisèrent et entreprirent de détruire la Bête. Ainsi après de longues recherches, les Templiers apprirent l'existence dans la région d'un groupe d'initiés de Mithra aux vastes connaissances. Aubert, leur maître, fut "retourné" et intégra le Temple avec ses suivants. Grâce à cette manipulation, les Templiers purent bénéficier des connaissances d'Aubert en Kabbale. Le principal pouvoir amené par les initiés de Mithra était une puissante invocation de l'Archange Michel, liée au pouvoir du Soleil. L'offensive, une fois ce rituel accompli, renversa les principaux centres de pouvoir du culte. Ys fut submergée, Carnac fut démembré, Morgane et Mélusine durent fuir. Le Dragon, blessé, quitta l'Angleterre et se réfugia en Bretagne où certains de ses sanctuaires tenaient encore.

Suite à la chute du royaume d'Arthur et à son éviction, Mordred trouva lui aussi asile en

Bretagne où il fonda une lignée dont les descendants marquèrent la région de leurs sombres machinations d'époques en époques. Selon leur potentiel, ces descendants peuvent rêver de restaurer un royaume ou bien servir de pions aux Templiers. D'après les membres de ce clan, un jour viendra où un des leurs prendra le pouvoir et chacun attend son heure, qu'ils savent proche.

## SAINT MICHEL ET LE DRAGON

La lutte n'était pourtant pas terminée et le Temple ne comptait pas laisser le Dragon et ses fidèles reprendre l'initiative. Un coup décisif devait être porté au plus vite.

Les Templiers entreprirent de nouvelles recherches avec l'aide d'Aubert. Un rituel fut donc conçu, destiné à conserver leur avantage sur le Dragon déjà défait par leur invocation de Michel. Une mission fut ainsi envoyée en Angleterre afin de retrouver la fameuse Table Ronde enfermée dans les ruines de la mythique Camelot.

Ceci fait, la phase suivante du plan consista à profiter du sommeil du Dragon blessé pour fixer sur sa tête la Table Ronde puis à construire un puissant artefact architectural, une véritable prison, ce qui allait devenir le Mont Saint-Michel. Alors, l'Archange fut de nouveau invoqué pour détourner l'attention du Dragon pendant que les Templiers ramenaient la Table Ronde pour clouer définitivement la tête. Pour finir, chaque point de fixation magique du Dragon fut ainsi maintenu en torpeur par des lieux dédiés a saint Michel, formant un filet magique. Ceci fait, Aubert reçut la charge de fonder une obédience chargée de veiller sur le pouvoir tapi au cœur du Mont Saint-Michel. L'Ordre des Sentinelles était né.

Une fois enfermé, l'influence du Dragon tomba dans l'oubli et son pouvoir fut perdu tandis que le culte perdait son pouvoir pour longtemps. Malgré tout, le Temple était toujours incapable de se servir de ce pouvoir désormais en "dormition" mais une grande victoire venait d'être remportée. La connaissance qui aurait pu permettre de réellement prendre le contrôle des énergies magiques du Dragon demeura toutefois un enjeu au sein des Templiers pour de nombreux siècles.

De son côté, saint Michel, puissante créature de la Kabbale et autonome, y trouva son compte dans le sens où un culte lui était désormais rendu (ce qui flattait beaucoup son ego surdimensionné).

## LA GUERRE DE SUCCESSION

Plusieurs siècles plus tard, la Bretagne fut le théâtre de nouvelles luttes occultes destinées à prendre le contrôle de la puissance endormie du Dragon. Ainsi, au XIVème siècle, le Temple, en proie à des dissensions internes résultant du chaos engendré par la dispersion des Templiers, cristallisa son attention sur la Bretagne, une région revendiquée à la fois par la province Alta Patria et celle de Francia.

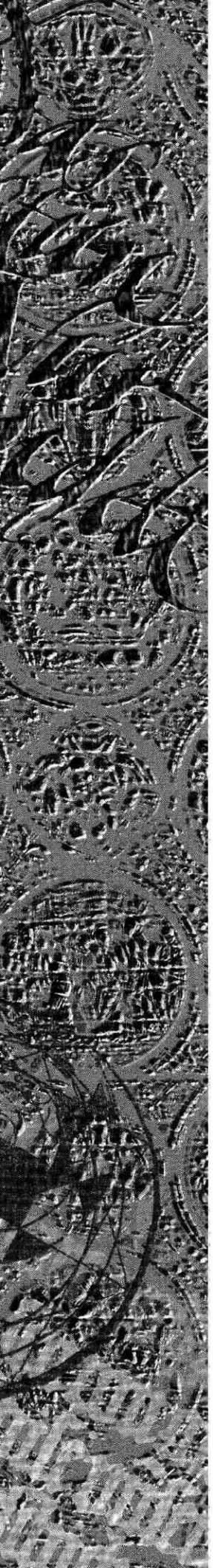
Profitant d'un problème d'héritage du duché, Templiers français et anglais apportèrent leurs soutiens respectifs aux deux factions en présence, les Montfort et les Laval. L'enjeu était de taille, à savoir l'indépendance ou l'annexion de la province de Bretagne ainsi que le contrôle du potentiel magique du Dragon. La lutte fut sanglante et chaque partie subit de lourdes pertes. Finalement, le camp français acquit la victoire politique mais les Templiers en restaient à un statu-quo frustrant. La bataille d'Auray marqua la fin de ces luttes occultes en confirmant l'avantage des Templiers français. Une assemblée fut convoquée et décision fut prise de laisser la région sous le contrôle ésotérique des Templiers anglais tandis que les Français gardaient le pouvoir politique. Par cette décision la stabilité de l'ordre du Temple était sauvegardée.

Devant les convoitises engendrées par la présence du Dragon, les Templiers donnèrent plus de pouvoir à l'Ordre de l'Hermine qui constituait depuis des siècles la première des forces utilisées pour lutter contre le culte du Dragon. Cette obédience, composée de Templiers des deux provinces, reçut alors la charge de veiller sur l'ouvrage ésotérique que représente le filet magique de saint Michel.

## DE NOS JOURS

Depuis les guerres occultes du Bas Moyen Age, les sociétés secrètes ont cessé de s'entretuer. Chacun garde ses positions et ses acquis.

Pourtant, dans l'ombre de l'Histoire veillent des organisations qui attendent leur heure. D'un autre côté, certains Templiers ont pu



récemment retrouver parmi les archives de l'Ordre des documents faisant état de la puissance du Dragon endormi en Bretagne. En ces temps où l'avènement du Grand Plan devient une réalité presque tangible, réveiller une telle entité en la contrôlant pourrait être un succès décisif lors de l'Apocalypse.

Parallèlement, les différentes obédiences issues de l'enfermement du Dragon par le rituel de saint Michel continuent de veiller sur les différents lieux de pouvoir de Bretagne tout en ignorant souvent l'origine de leur mission.

L'Ordre du Dragon , quant à lui, a été décimé au cours des siècles mais des rumeurs laissent croire que des communautés reculées de la région pourraient suivre les rites ancestraux de l'Ordre du Dragon, mais d'une manière pervertie dont le sens s'est perdu. De même, de nombreux amateurs de celtisme parcourent depuis quelques années la Bretagne à la recherche de savoir ancien et certains d'entre eux ont pu, d'une manière empirique, trouver des pistes de recherche. Des mouvements néo-druidiques, des associations sur un renouveau de la Chevalerie ont pu ainsi voir le jour ces derniers temps.

Cette campagne vous propose donc de mettre en scène ces différents pouvoirs occultes aux origines très anciennes au milieu desquels votre groupe de Nephilim devra démêler l'écheveau des mystères du passé pour tirer leur épingle d'un jeu bien périlleux et peut-être remporter une victoire décisive contre la réalisation du Grand Plan des Templiers.

Manipulés au début par les forces de l'antique culte du Dragon avec pour objectif que le Dragon souffle de nouveau sur la Bretagne, les Nephilim penseront agir pour le bien de leurs frères mais ils devront lors de leurs futures aventures prendre conscience des complots qui se trament autour d'eux et dans leur dos. Le Dragon n'est pas une entité qui se laisse ainsi contrôler et il compte, une fois libéré, agir de nouveau en accord avec ses sombres desseins. Cette révélation doit se faire au cours d'une longue quête ésotérique et initiatique dont ceux qui sortiront vainqueurs auront accompli un grand pas vers l'Agartha.

## LE FUTUR

Les événements des temps à venir risquent de bouleverser l'équilibre occulte de la région et on peut parier que les Nephilim ne seront pas étrangers à ces faits.

Selon l'introduction choisie, les événements iront plus ou moins vite.

Ainsi, si vous avez joué la Nouvelle Atlantys, quelque soit l'issue de ce scénario, les Nephilim auront éveillé l'attention des Templiers, notamment des Chevaliers d'Ys. Si vos Nephilim sont allés jusqu'à révéler l'antique cite d'Ys, la nouvelle se répand bientôt parmi les milieux occultes de la région et fait l'effet d'une bombe. Une fois le choc encaissé, un concile extraordinaire des différentes obédiences templières de Bretagne est convoqué (reportez vous au livret 2, Anima pour la gestion de la réaction des Templiers).

Réunis dans un lieu hautement secret, les têtes de l'organisation Templière en Bretagne passent de longues heures a déterminer quelle réponse donner aux actions des Nephilim. Plusieurs décisions sont adoptées en cette occasion. Un groupe de Templiers sera chargé de rechercher les Nephilim responsables des récents événements. Un autre composé d'occultistes compétents devra exhumer les archives concernant la puissance occulte enfouie en Bretagne. Leur but, une fois quelques recherches effectuées, sera de réveiller le Dragon et de le contrôler avant les Nephilim lancés dans cette quête. Enfin, toutes les obédiences reçoivent l'ordre d'accroître leur vigilance et de rapporter régulièrement leur situation au siège de l'Ordre de l'Hermine.

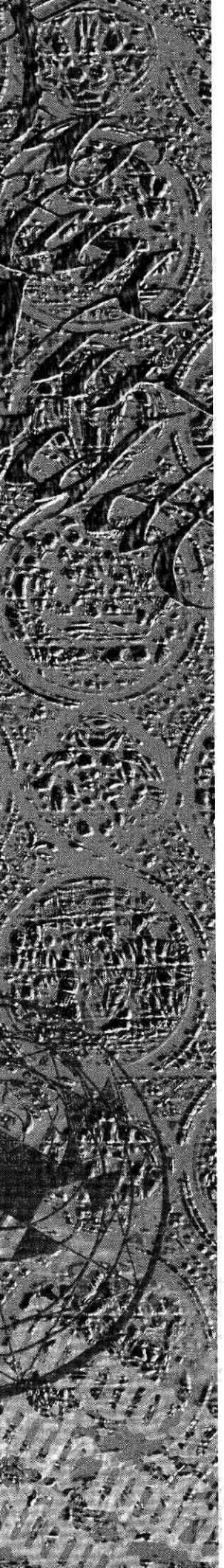
Comme ultime décision, l'assemblée prononce la disgrâce des Chevaliers d'Ys. Ceux-ci, humiliés, rentrent chez eux et décident bientôt de retrouver leur honneur perdu malgré l'anathème lancé contre eux. Ils agiront donc de leur côté et pourront ajouter au désordre général.

Par contre, si vous faites jouer Le pacte brisé, la progression de la réaction Templière sera moins brutale. Si les Nephilim ont à faire aux archéologues du Club de l'Hermine, ceux-ci vont rapporter l'activité Nephilim et une procédure d'enquête sera décidée. Plus tard, les actions des Nephilim dans chacun des lieux de pouvoir déclencheront des réactions de plus en plus vindicatives.

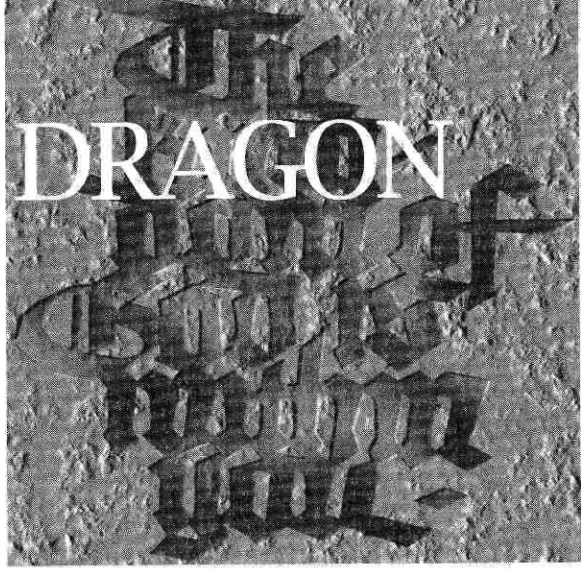
Cette campagne est donc une course contre la montre dont le vainqueur pourra tenter de réveiller le Dragon et essayer de le contrôler dans un but plus ou moins avouable. Quelque soit l'issue de cette quête, l'ordre des choses en sera définitivement altéré.

# L'ESPRIT DU DRAGON

- Le Culte du Dragon
- Le Temple de Bretagne
- Les Hauts-Lieux
- Synopsis



# LE CULTE DU DRAGON



*"L'heure est venue, Guerrier... L'heure est venue pour toi de plonger ton regard dans le Sien... Ecoute! Son Souffle... Regarde! Dans la brume, ses Yeux... Il arrive! Il est venu pour toi ce soir. Acceptes son Esprit!*

***Dahud***

## LES PRÊTRESSES DU DRAGON, GARDIENNES DU SOMMEIL DU VER

### L'Histoire

Une fois son pouvoir bien établi, le Dragon attira évidemment des Nephilim en rupture de ban ou cherchant à bénéficier de sa puissance. Bientôt, toute une organisation prit forme autour du Dragon, qui prit en main le culte rendu à leur maître par les humains. Les capacités magiques de ces prêtres rendaient crédible leur fonction auprès des humains crédules, sensibles aux prodiges et autres miracles. Bientôt, alors que l'activité du Dragon apparaissait comme cyclique, certains Nephilim prirent conscience qu'il était possible et souhaitable de veiller à ce qu'il reste endormi le plus longtemps possible. Un tel plan était réalisable en renforçant les Ka-éléments passifs du Dragon: l'Eau, la Lune et la Terre. Alors, quelques Nephilim furent choisis pour leur capacité à maîtriser ces champs magiques. A un niveau symbolique et humain, les simulacres de ces Nephilim étaient presque exclusivement des femmes, de par une simple correspondance élémentaire, les trois éléments passifs étant ceux associés à la féminité. Pour chaque champ magique, une grande prêtresse fut choisie: Morgane pour la Terre, Mélusine pour la Lune et Dahud pour l'Eau. Ainsi naquit l'Ordre des Prêtresses Dragon, gardiennes du sommeil du Ver, ainsi que le mythe de la Triade féminine celte; celle de la vieille, de la femme et de la vierge, celle des Trois Soeurs aux pouvoirs immenses et mystérieux.

Par la suite, à l'abri de sanctuaires cachés, des humaines furent initiées à certains des mystères de l'Ordre pour servir d'agents. Le plus important de ces sanctuaires, l'Ile Sacrée d'Avallon, se trouvait en Grande Bretagne, dans les marais du Somerset. En Bretagne même, Ys, Brocéliande et Carnac étaient les sanctuaires sacrés de l'Ordre. Ainsi, la très célèbre Viviane, qui causa la chute de Merlin, fut initiée en Brocéliande. Plus tard, des hommes purent devenir agents du Dragon, après avoir suivi une longue initiation, à l'écart du monde, à l'issue de laquelle ils pouvaient bénéficier d'une parcelle de pouvoir de leur nouveau maître. La trace de ces agents est restée dans les légendes; ce sont les Guerriers Magiciens qui émaillent les grands cycles d'inspiration celte.

Grâce à cette puissante organisation magique, les prêtresses détenaient un pouvoir considérable sur les menées des humains. L'apogée de ce pouvoir engendra ce que les humains ont gardé dans leurs mémoires sous le nom évocateur d'Ages Sombres. Ce n'est qu'avec l'avènement du roi Arthur, aidé du Nephilim Merlin, que l'équilibre des forces permit enfin une tentative de renversement du Dragon. Dans cette lutte titanesque aux enjeux dépassant l'entendement du non-initié, tous sortirent affaiblis ou disparurent dans les méandres d'un passé désormais légendaire. Le Dragon lui même dut se réfugier en Bretagne, blessé dans son intégrité magique, pour finalement être retrouvé par les Templiers, puis emprisonné par de puissants sortilèges. Suite à ce coup fatal, le culte fut dispersé, comme décapité.

### L'Organisation

A l'époque où l'Ordre était encore très puissant, son emprise était telle que de nombreux pans de la société étaient infiltrés par les prêtresses. Ainsi, en fonction de leur spécialité

élémentaire, les fidèles du Dragon fréquentaient les cours des rois ou supervisaient l'enseignement de certaines classes sociales.

**L'Eau** - Ces Nephilim étaient portés sur la médiation et le conseil. Ils assuraient souvent le rôle de conseillers politiques, d'éminences grises influençant de manière discrète les menées des rois humains.

**La Lune** - Moins fixées dans leurs attributions, ces prêtresses se présentaient plutôt comme les inspiratrices des artistes, favorisant ainsi la transmission d'une tradition imprégnée de leur symbolique. C'est parmi ces Nephilim que l'on trouvait aussi les devineresses et autres prophétesses qui utilisaient les rêves comme oracles.

**La Terre** - Gardiennes des sanctuaires, de la vie en général, ces prêtresses assuraient le rôle de guérisseuses et d'accoucheuses. Plus proches du peuple, elles avaient un rôle très important et jouissaient d'une grande influence. C'est aussi parmi elles que se recrutaient les courtisanes, dispensatrices du plaisir, du repos du guerrier. L'influence de ces dernières était, on s'en doute, non négligeable. C'est d'ailleurs l'une d'entre elles qui, spécialement éduquée, reçut la mission de séduire Merlin.

Les deux derniers éléments, **l'Air** et le **Feu** n'étaient pas représentés. Ils sont le domaine exclusif du Dragon sous sa forme active.

## L'Initiation

Tous ces enchantements peuvent être inclus dans des objets ou bien directement dans le corps ou l'esprit de l'initié. Cette deuxième méthode est plus puissante, mais nécessite de plus grands sacrifices de la part du bénéficiaire, aussi bien au niveau de sa santé mentale que de son intégrité physique. Le prix à payer pour ce pouvoir entraîne le plus souvent une relation difficile avec les autres humains, qui craignent ou rejettent même ces êtres aux capacités non humaines, tout en ayant besoin d'eux lorsqu'ils sont en danger. La position des héros Dragon n'est pas facile, méprisés par les Nephilim et rejetés par les humains, ils sont l'archétype tragique du héros solitaire.

Entrer dans le cercle restreint des serviteurs du Dragon n'est pas une tâche aisée. Une fois qu'un contact est établi avec le culte, une période probatoire est instituée durant laquelle le candidat, Nephilim ou humain, doit faire preuve de sa volonté à servir la "bonne cause". Ensuite, le novice est emmené par une prêtresse dans un lieu reculé, tel qu'une île lointaine, une forêt impénétrable, une montagne inaccessible. Là bas, il suit une initiation plus ou moins longue, selon qu'il est Nephilim ou non, qui se termine par une épreuve, une ordalie, destinée à tester le potentiel du futur agent. Si le candidat réussit à plonger son regard dans l'esprit du Dragon, invoqué pour la circonstance, en gardant au moins une partie de sa santé mentale, il est digne de recevoir alors le tatouage du Dragon enroulé autour de ses poignets, insigne de son nouveau statut. Pour finir, avant de rejoindre le monde, le nouvel agent se voit enseigner de nouveaux sorts ou reçoit des talismans de pouvoir.

### Règles de l'initiation

**La mise à l'épreuve :** Le candidat peut être amené à remplir une mission simple pour prouver sa valeur et son ardeur. Il a droit de plus à un jet d'expérience dans les compétences de Mythologie celte et de Connaissance de l'ordre du Dragon.

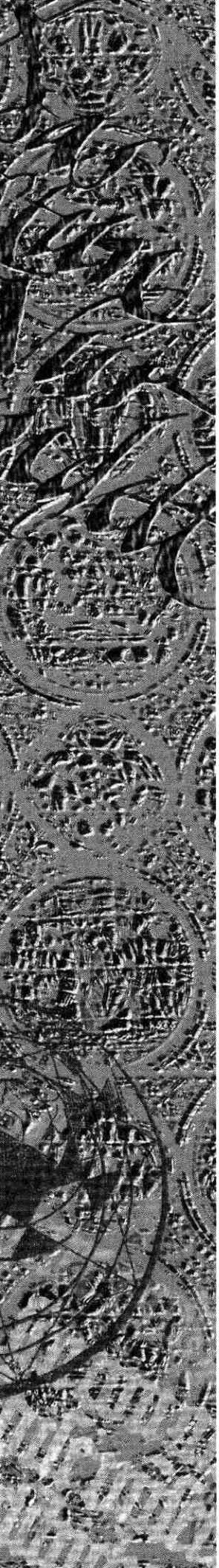
**L'isolement :** Nouveaux jets d'expériences.

**L'ordalie :** Une fois l'esprit du Dragon invoqué, le candidat doit réussir un jet de Ka x3 (Ka-Soleil pour les humains). En cas d'échec, un Nephilim reçoit 2 points de Khaïba, tandis qu'un Humain reçoit deux points de Folie. D'autres tentatives sont possibles, mais sous Ka x2 puis x1. Les échecs ultérieurs sont sanctionnés de points de Khaïba pour les Nephilim, tandis que les humains reçoivent 5 points de Folie puis 10, etc. Après chaque tentative échouée, le candidat peut abandonner, mais il est alors banni, en proie à des visions cauchemardesques qui le hanteront toute sa vie.

En cas de réussite, l'heureux élu, s'il est Nephilim, gagne deux points de Ka.

**La limite maximum de points de folie que peut recevoir un humain est égale à son Ka-Soleil**

**L'intronisation :** Une fois la cérémonie terminée, le nouvel agent se fait tatouer les poignets. En cette occasion, il sacrifie un point de Ka qui le lie ainsi au Dragon par l'intermé-



diaire du tatouage. Durant cette période, les Nephilim peuvent apprendre de nouveau sorts tandis que les humains se voient attribuer au moins un talisman de pouvoir.

## LES TALISMANS DE POUVOIR

Grâce à leur maîtrise et leur connaissance du Dragon, les prêtresses ont appris à transférer une partie du pouvoir de celui-ci dans des objets, ou à travers des tatouages magiques. Cette deuxième méthode est plus douloureuse car on implante un point de Ka du Dragon dans le corps de l'agent, tel un corps étranger (le porteur bénéficie alors du bonus de caractéristique correspondant, comme s'il était possédé par une infime partie du Dragon). Les individus ainsi marqués, en plus des pouvoirs mineurs accessibles, développent souvent une sensibilité particulière aux manifestations magiques. Une telle opération peut entraîner un traumatisme chez le porteur, mais ce don de pouvoir a l'avantage d'être définitif, contrairement aux objets, qui peuvent être repris (comme dans le cas de la tentative de reprise d'Excalibur par les prêtresses). Il n'est pas, en effet, psychologiquement facile de concevoir que l'on porte en soi une parcelle d'une entité inhumaine. Même les Nephilim supportent mal cette intrusion et reçoivent un point de Khaïba pour chaque opération de ce type.

En général, les héros Dragon et les agents reçoivent dès la fin de leur intronisation un talisman de pouvoir sous la forme d'un objet et/ou d'un tatouage selon les projets en rapport avec le nouvel initié. De plus, chaque objet nécessite un tatouage correspondant au Ka-élément de l'enchantement. Pour utiliser un objet, il doit utiliser le Ka du tatouage.

Ainsi il existe plusieurs formes de talismans délivrés aux initiés de l'ordre du Dragon, remplissant diverses fonctions.

Les écailles regroupent les enchantements de protection. Elles peuvent prendre l'apparence d'armures, de colliers, de casques, ou bien de tatouages qui permettent de se protéger contre un certain type de magie. Ainsi on peut faire don d'un torque contenant un certain nombre de points de Ka de l'Eau, pouvant être utilisés pour résister à la magie du Feu par une opposition classique (5 points de Ka d'Eau réduisent de 25% l'efficacité d'un sort de Feu).

Les griffes et les dents regroupent les enchantements offensifs et prennent le plus souvent la forme d'armes enchantées améliorant les capacités du porteur. Ainsi, une arme chargée de Ka de Feu augmente la Force tandis que l'Eau accroît la Dextérité.

*Exemple :* Une épée contenant 2 points de Feu et 4 points d'Eau augmente la Force de 2 et la dextérité de 4.

## La Magie

Les initiés et les prêtresses sont spécialisés dans la Sorcellerie, qu'ils ont développé vers des voies oubliées depuis ou bien abandonnées par les autres Nephilim au profit d'arts occultes plus pointus. De plus, le focus de ces sortilèges n'étant pas écrit, mais inscrit directement sur le corps des initiés, ces secrets furent perdus avec la dispersion du culte du Dragon.

Ainsi, outre les sortilèges classiques, les initiatrices du culte détiennent les secrets de sorts spécifiques aux fidèles du Dragon. Certains d'entre eux vous sont ici dévoilés.

### SPASMES DE FURIE

**Focus :** tatouage

**Langue :** pictogramme

**Cercle :** haute Magie

**Seuil :** 60%

**Ka-élément :** Feu

**Durée :** jusqu'à ce que tous les opposants aient pris la fuite ou soient exterminés.

**Description :** si le Nephilim réussit son rituel, il commence à être agité de terribles convulsions, ses yeux s'exorbitent, injectés de sang. Ses muscles se contractent et semblent rouler sous la peau. Tout adversaire potentiel du sorcier doit alors réussir un jet de Ka x3 pour éviter un malus de 20% à toutes ses futures actions. De plus, l'invocateur bénéficie d'un bonus de 1d6+4 en Force, mais doit en contrepartie investir tous ses points d'action dans l'attaque.

### CONFUSION

**Focus :** tatouage

**Langue :** pictogramme

**Cercle :** haute Magie

**Seuil :** 20%

**Ka Elément :** Lune

**Durée :** 10 rounds

**Portée :** 5 m

**Description :** la cible de ce sort est frappée de stupeur, n'arrive pas à faire suivre ses pensées d'actions adéquates. Pour refléter cet état, la victime subit un malus de 20% dans toutes ses compétences.

En dehors de ces sorts, on raconte que les initiés du Dragon ont développé une grande maîtrise des effets Dragon. Selon eux, ces phénomènes magiques sont l'expression tangible des soubresauts de leur maître dans son sommeil et ils leur prêtent donc une grande attention.

Dans cette optique, le culte du Dragon enseigne des rituels servant à contrôler des effets Dragon voire, à haut niveau, à les créer. Ces rituels peu répandus ont été créés à l'apogée du culte.

### CONTROLER EFFET DRAGON

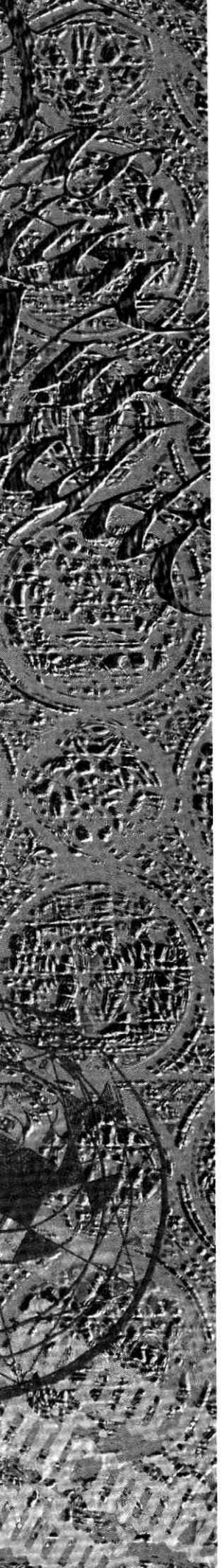
**Focus** : tatouage
**Langue :** pictogrammes
**Cercle :** haute Magie
**Seuil :** 50%
**Ka Elément :** variable
**Portée :** 50m
**Durée :** Ka minutes
**Description :** une fois réussi, ce sortilège permet de prendre le contrôle d'un effet Dragon en canalisant les énergies issues du pouvoir du Dragon. Ainsi, en réussissant un jet de Ka x3, le sorcier peut faire exécuter un ordre simple. En cas d'échec total, la créature se retourne contre son supposé maître.

### APAISER EFFET DRAGON

**Focus :** tatouage
**Langue :** pictogrammes
**Cercle :** basse Magie
**Seuil :** 30%
**Ka Elément :** variable
**Portée :** 50m
**Durée :** Ka minutes
**Description :** en présence d'un effet Dragon, le sorcier peut réussir à apaiser les manifestations violentes du phénomène. L'effet Dragon cesse alors toute action hostile et semble s'endormir.

### ANNULER EFFET DRAGON

**Focus :** tatouage
**Langue :** pictogrammes
**Cercle :** grand Secret
**Seuil :** 90%
**Ka Elément :** variable
**Portée :** 50m
**Durée :** 1 minute
**Description :** seuls les initiés du culte du Dragon les plus puissants peuvent annuler un effet Dragon. Lorsque ce sortilège est efficacement lancé, l'initié oppose son Ka à celui de la créature. En cas de réussite, l'effet Dragon est dispersé. Dans le cas contraire, la créature se rebelle et attaque le pentacle du Nephilim et lui fait perdre un point de Ka.



**CREER EFFET DRAGON**

**Focus :** tatouage

**Langue :** pictogrammes

**Cercle :** grand Secret

**Seuil :** 70%

**Ka Elément :** variable

**Portée :** en vue d'un phénomène pouvant entraîner la formation d'un effet Dragon.

**Durée :** variable

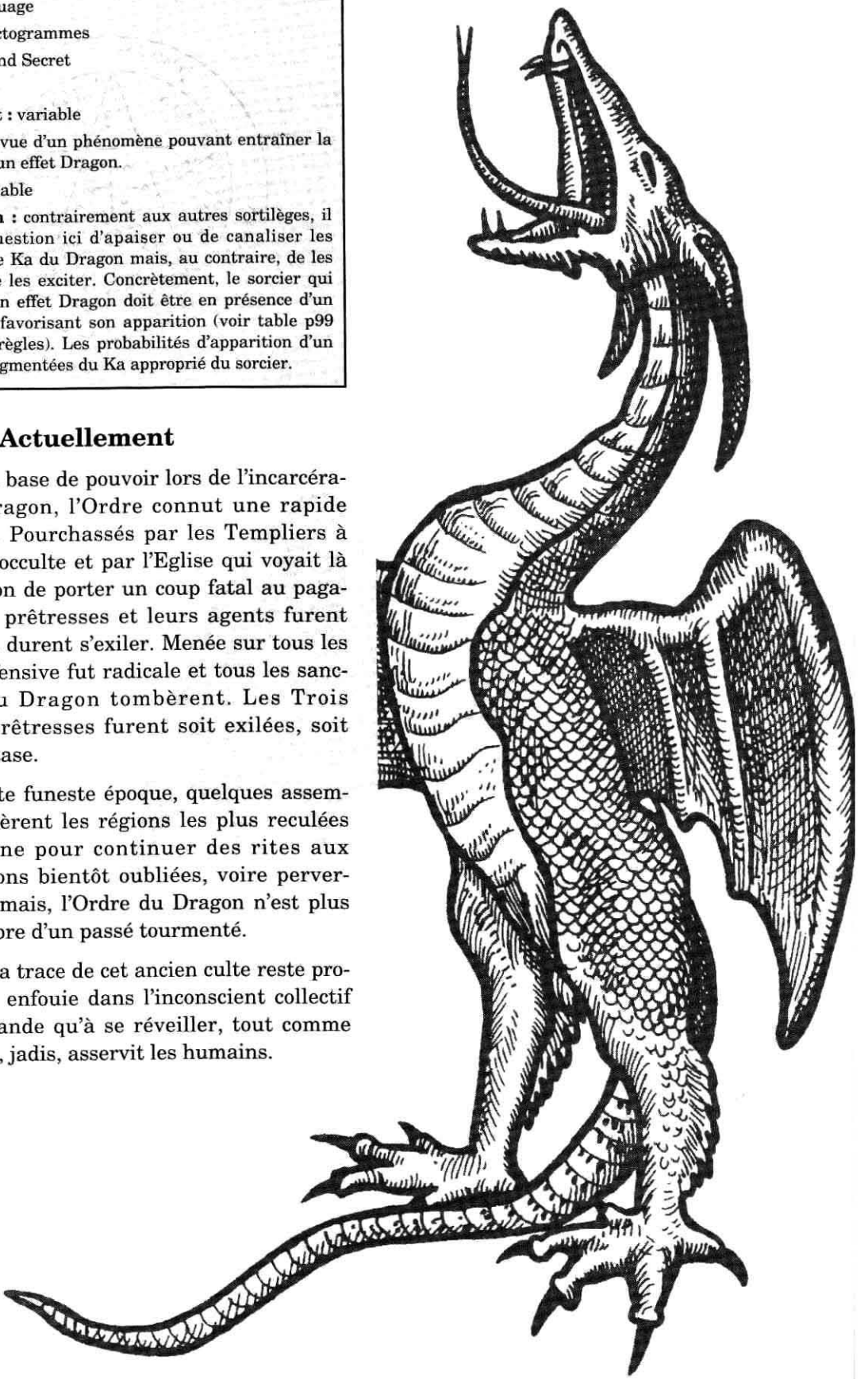
**Description :** contrairement aux autres sortilèges, il n'est pas question ici d'apaiser ou de canaliser les décharges de Ka du Dragon mais, au contraire, de les favoriser, de les exciter. Concrètement, le sorcier qui veut créer un effet Dragon doit être en présence d'un phénomène favorisant son apparition (voir table p99 du livre de règles). Les probabilités d'apparition d'un effet sont augmentées du Ka approprié du sorcier.

## L'Ordre Actuellement

Privé de sa base de pouvoir lors de l'incarcération du Dragon, l'Ordre connut une rapide déchéance. Pourchassés par les Templiers à un niveau occulte et par l'Eglise qui voyait là une occasion de porter un coup fatal au paganisme, les prêtresses et leurs agents furent décimés ou durent s'exiler. Menée sur tous les fronts, l'offensive fut radicale et tous les sanctuaires du Dragon tombèrent. Les Trois Grandes prêtresses furent soit exilées, soit mises en stase.

Depuis cette funeste époque, quelques assemblées gagnèrent les régions les plus reculées de Bretagne pour continuer des rites aux significations bientôt oubliées, voire perverties. Désormais, l'Ordre du Dragon n'est plus qu'une ombre d'un passé tourmenté.

Pourtant, la trace de cet ancien culte reste profondément enfouie dans l'inconscient collectif et ne demande qu'à se réveiller, tout comme l'entité qui, jadis, asservit les humains.



# LE TEMPLE DE BRETAGNE

## DU TEMPLE BRETON

Pour plus de renseignements sur les templiers, consulter le chapitre Les sociétés secrètes dans Nephilim ainsi que le supplément n°2 les Templiers.

Nous détaillons une commanderie afin de servir d'exemple à d'autres commanderies et obédiences que vous auriez envie de créer pour vos scénarios.

## HISTOIRE

Ce sont les descendants des anciens membres du troisième cercle (les manteaux rouges) de l'époque du 14ème siècle. Ils se sont réfugiés dans la Bretagne à la fois comme protection et aussi comme punition dans l'échec de la mise en place du Grand Plan. Ils ont tous été très affectés par la magie Nephilim mise en place pour détruire les actifs du Grand Plan. Certains membres des niveaux supérieurs du Temple pensent plutôt que ce sont des templiers ordinaires qui se sont emparés des atours ésotériques des Troisièmes Cercles mis à bas durant cette époque par les Nephilim. Cela les a rendu plus ou moins fous et a ainsi crée la légende des Moines Rouges. Le doute persiste et entoure le Temple Breton d'un certain brouillard tout à fait commode pour les Templiers locaux.

## HIERARCHIE DE LA COMMANDERIE

### Les suzerains de la commanderie

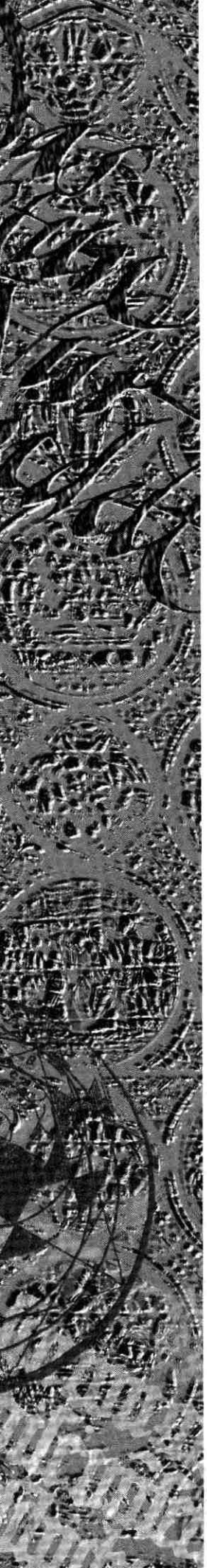
Les chevaliers Kadosh sont les Templiers qui ont la charge de gouverner la commanderie de Bretagne pour Alta Patria. Ce sont des chevaliers mystiques très entraînés aux techniques de duels avec les Nephilim. Ils possèdent une solide connaissance de l'Orichalque, mais ne sont pas très au courant des vrais tenants des manoeuvres du Grand Plan. Ils interviennent rarement dans la vie de tous les jours de la commanderie et sont très bien informés par Monseigneur Commandant de la commanderie.

Depuis les guerres médiévales de succession, les chevaliers Kadosh ont délégué leurs pouvoirs occultes à l'Ordre de l'Hermine. En effet, cet ordre chevaleresque a été crée spécialement pour maintenir la Bretagne en paix occulte et surtout pour lutter contre les obédiences au service du bailliage Francia. Depuis, l'Ordre de l'Hermine joue très bien son rôle et domine actuellement toutes les structures occultes templières. Ainsi, les autres obédiences ne concurrencent pas les chevaliers de l'Ordre de l'Hermine pour les postes de pouvoir et obéissent sans rechigner aux ordres du Commandant. Même les Veilleurs du Temple, qui sont censés observer et espionner cette commanderie pour le compte des bailliages Francia et Alta Patria se tient sous les ordres du Commandant. Celui-ci a forcé le respect de toutes les obédiences depuis le XVème siècle, à la fois par sa puissance intrinsèque et par l'habilité de chacun des occupants du poste.

### Commandant : Monseigneur

***Manteau noir, Chevalier spirituel des chevaliers Kadosh, Grand maître de l'ordre de l'Hermine***

Monseigneur prend les ordres directement du Sénéchal d'Alta Patria par le biais d'un téléphone privé sur lequel il ne peut que recevoir les appels et non les transmettre. Ce téléphone est dissimulé sur lui, dans une oreillette



qu'il porte continuellement. Ceci a pour effet d'induire un mystère particulièrement épais autours des voix templières qu'entendrait Monseigneur. La légende veut aussi que le Temple en Bretagne possèdent les secrets des rituels du troisième cercle, puisque que cette terre a servi de refuge aux initiés templiers du troisième grade lors de la chute du Temple à la fin du XIVème siècle. Il est certain que vue la longévité de Monseigneur, le Temple breton connaît plusieurs secrets sur la longévité humaine et son prolongement. Monseigneur réside en permanence dans le Château de la commanderie: le manoir de d'Aber Wrac'h dans le Finistère.

## L'Oeil des chevaliers Kadosh

Cet Oeil est un observateur, vice Chapelain, qui a été délégué par le Chapelain d'Alta Patria après les événements de la Nouvelle Atlantys. Il est là pour aider sur les recherches sur le Dragon. C'est un chevalier mystique au plus haut point, car il veut détruire le Dragon qui rampe dans le fond de son inconscient. C'est un être tourmenté en proie à des délires cosmiques particulièrement éprouvants pour l'entourage. Pourtant, il est en quelque sorte le père spirituel de l'ensemble de la commanderie. Il est membre des chevaliers Kadosh: c'est un Chevalier Spirituel. Son identité dans le civil est Harald MacOrtan, prêtre anglican en visite chez un lointain cousin breton.

**Premier croisé :** Armand de Chateaubriand, rentier dans le civil.
***Manteau noir, Chevalier banneret des chevaliers Kadosh, Comte de l'ordre de l'Hermine***

**Le Second croisé :** Olivier Kersaun, ingénieur en bâtiment, pdg d'une société de travaux publics.
***Manteau blanc, Chevalier Veilleur de l'ordre des Veilleurs du Temple***

**Le Chevalier Scribe :** Clovis de Guersat'h, entraîneur de tennis.
***Manteau blanc, Chevalier de l'Ordre de l'Hermine***

**Le Chevalier Mage :** Roger Garsia, professeur d'histoire en université.
***Manteau noir, Chevalier Banneret des Chevaliers Kadosh, Evêque d'Ys***

**Le Chevalier Hospitalier :** Warren Stockdale, professeur d'anglais dans un lycée privé.
***Manteau blanc, Chevalier de l'Ordre de l'Hermine***

**Le Chevalier Portier :** Arthur Vaillant, moine bénédictin au Mont Saint-Michel
***Manteau blanc, Grand Chevalier Sentinelle***

## Organisation des niveaux inférieurs de la commanderie

Les membres de la commanderie s'organisent de la manière suivante :

**20 chevaliers** dont 10 Chevaliers de l'Hermine, 2 Veilleurs du Temple, 3 Chevaliers Sentinelles et 5 Chevaliers d'Ys. (NB: les autres Chevaliers d'Ys sont basés en Sologne et donc ne sont pas comptabilisés dans la commanderie bretonne). De toute manière, ils sont en disgrâce depuis l'Affaire de la Nouvelle Atlantys.

**38 frères :** 10 Veilleurs du Temple, 28 Chevaliers de l'Hermine,

**55 écuyers :** 40 Chevaliers de l'Hermine, 2 Chevaliers d'Ys (même remarque que pour le grade de chevalier de la commanderie), 13 Chevaliers Sentinelles.

## Architecture

Le Château de la commanderie se trouve dans le Finistère, dans un manoir très important situé dans la lande, près d'Aber Wrac'h. Ce manoir est entouré d'un immense domaine désert lui-même protégé par un système de murs de pierre et de barbelés très résistants. Un système de caméras de surveillance ainsi que des chiens-loups permettent aux Templiers d'assurer une garde permanente de leur Q.G. De plus, le manoir appartient normalement à l'Etat par le biais de la préfecture. Cette demeure est censée servir de lieux de réunions et de séminaires aux hauts fonctionnaires de la région. Mais comme le préfet est contrôlé par la commanderie, le manoir est librement occupé par Monseigneur et ses troupes. Ainsi, pour tout le monde ce manoir est anodin. Les limousines noires ainsi que les hommes en costumes cadrent très bien avec le personnel de la région et du département.

La commanderie possède six Postes de garde. Contrairement à de nombreuses commanderies françaises, les Postes de garde bretons sont très régulièrement utilisés.

Le premier se trouve à l'intérieur du Mont Saint-Michel; il est le Poste de garde le plus exposé de tous car il doit lutter contre les agissements des commanderies mitoyennes comme celles du Poitou-Charentes et de Normandie.

Le deuxième est situé à Brévélenez, dans une crypte au sommet d'une colline, sous une vieille église. Ce lieu fut jadis important car il abritait un laboratoire alchimique templier très important. Cette crypte sert surtout aux conférences et aux rassemblements de mission des Templiers bretons.

Le troisième se trouve dans un gigantesque souterrain sous la lande de Carentoir. Au-dessus du souterrain se trouve un village appelé Le Temple, mais c'est une fausse piste pour écarter les éventuels chercheurs et gêneurs. On accède aux souterrains par un passage secret activé par la mise en résonance de plusieurs menhirs. Ceci s'effectue par le biais d'une chanson et de paroles "magiques" que seuls connaissent les Chevaliers du Temple breton. Les souterrains servent à la fois de dépôt d'armes et d'explosifs (en quantité raisonnable) et de lieu d'initiation pour les écuyers de la commanderie. Ceux-ci s'y prêtent à merveille car ils furent creusés par des gaulois et portent des traces de croix celtiques dont raffolent les Templiers bretons.

Le quatrième Poste de garde se trouve dans une vieille bâtisse à demi-abandonnée mais qui convient parfaitement aux rendez-vous secrets et aux établissements de plans occultes.

Le cinquième est situé dans la forêt de Brocéliande dans le château de Trécesson. Son accès est interdit au public et il est entouré d'un parc boisé. Il a été bâti en schiste rouge et date de la fin du XVème siècle. Spécialement construit par l'Ordre de l'Hermine pour ses chevaliers, il constitue le deuxième lieu le plus actif pour les Templiers de la région. C'est en effet ici que sont entraînés les chevaliers aussi bien aux techniques ésotériques qu'au combat rapproché. Certains militaires viennent y donner des cours. L'intérieur du château est une mine de renseignements concernant les rites templiers. Il fut anciennement le Château de la commanderie.

Le sixième Poste est situé dans une crypte d'une chapelle anonyme à Carhaix qui sert de centrale de communication au cas où plusieurs missions nécessiteraient une grande coordination..

## Les missions occultes

Les Templiers bretons sont engagés dans plusieurs missions qui demandent des efforts financiers et occultes importants. Ce sont ces types de missions que le Commandant sera amené à mettre en place pour lutter contre l'avancée des Nephilim. En général, les Templiers donnent des noms de codes à ces missions. C'est ainsi qu'elles sont connues parmi les chevaliers de la commanderie. En résumé ce sont les Templiers envoyés sur le terrain.

**Les Athanoriciens :** Ce sont six Templiers ayant une formation scientifique dont la mission est de remettre en marche la centre nucléaire du Yeun Ellez (pour plus de renseignements voir le scénario Passages Maudits).

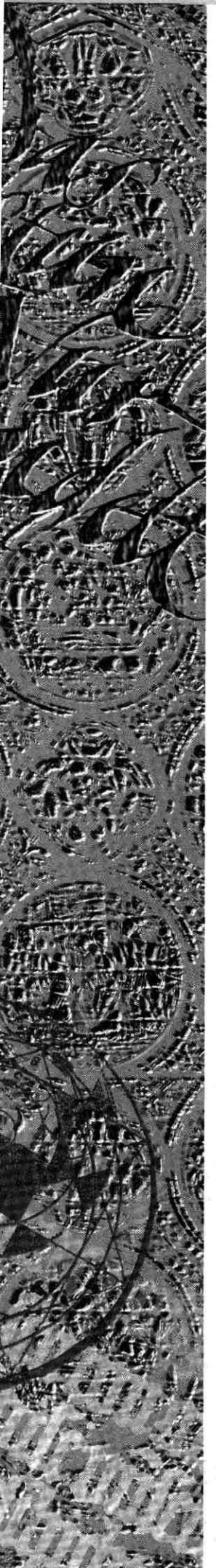
La **C.R.T.G.E**. (la Commission pour la Restauration des Tours de Garde d'Elven): Cette commission a été montée au sein des instances administratives départementales afin d'étudier et de restaurer le château d'Elven. Elle est composée de 10 écuyers et 5 chevaliers de la commanderie et est chargée de retrouver des renseignements sur le trésor des Templiers médiévaux ceci sous le couvert des restaurations.

**Les yeux de Viviane :** 6 chevaliers de la commanderie sont à la recherche des secrets occultes de la forêt de Brocéliande. Cette mission est en contact permanent avec le Compagnon qu'est l'Association Brekilian et la Ferme que constitue le syndicat d'initiative de Brocéliande.

**Les écailles du Dragon :** 6 chevaliers de la commanderie enquêtent sur le Dragon et sa présence en Bretagne. Ils sont en contact permanent avec la Ferme que constitue le recteur de l'université de Brest.

Ces deux missions sont effectuées par l'Ordre des Veilleurs du Temple.

**La Nouvelle Atlantys :** cette mission a été constituée lors de la publication surprise du livre "La Nouvelle Atlantys". Cette mission a été confié aux Chevaliers d'Ys qui l'on mal remplis (normalement).



**Les gardiens des portes :** mission permanente effectuée par les Chevaliers Sentinelles au Mont Saint-Michel. Ils gardent les portes ésotériques d'accès au Mont Saint-Michel occulte.

## Les couvertures

Ce sont des identités et des groupes fictifs qui permettent de camoufler les activités illégales menées par la commanderie. Ces couvertures sont longues à mettre en place et délicates à conserver. C'est un travail de longue haleine et le Temple breton y excelle.

**Le Groupement pour le Renouveau :** faux parti politique, le GPR essaye de prôner des attitudes séparatistes et régionalistes tout en conservant une respectabilité vis-à-vis des autorités étatiques (à l'inverse des groupuscules gauchistes et écologiques).

**La société archéologique du club de l'hermine :**

Le club privé des amateurs d'armes anciennes de Brest: ce club privé très sélect permet la réunion informelle des chevaliers de la commanderie, ainsi que des manipulations subtiles de la haute bourgeoisie bretonne. Tout est fait de manière feutrée, douce mais efficace.

Ordre monastique bénédictin de saint Michel: véritable ordre monastique, le groupe de moines sert de couverture aux Chevaliers Sentinelles de la commanderie.

## Les compagnons

La commanderie a réussi au fil des années à se constituer des compagnons sûrs, fidèles et qui peuvent apporter de l'aide matérielle au Temple sans pour autant chercher à comprendre tous les secrets templiers.

**Les gardiens des pierres :** association loi 1901 dont le but officiel est la sauvegarde des menhirs et des dolmens. Elle est située à Carnac et à pour fonction essentielle de surveiller les allées et venues dans Carnac, grand lieu occulte par excellence. Elle permet une connaissance approfondie de tout le patrimoine archéologique du littoral.

**Le préfet du Finistère :** plus que l'individu, c'est le poste, la fonction qui est un Compagnon. En effet, chaque nouveau préfet (il y en a un nouveau environ tous les 2 ans en moyenne) se voit contacté par le Chevalier Premier Croisé de la commanderie (souvent un très grand notable de la région). Celui-ci lui explique alors que la fonction qu'occupe le nouveau représentant de l'Etat possède une fonction occulte très importante pour la bonne marche de l'Etat. Il lui fait entr'apercevoir alors le complot templier au niveau de l'Etat et la place qu'il y joue (sans jamais rien lui dire sur le rôle actif des Templiers). Il se présente alors comme un conseiller secret du président (il lui montre des vraies-fausses lettres de créance) et lui annonce qu'il a été choisi comme homme du président pour apprendre les vrais arcanes du pouvoir. En général, le préfet accepte sans problème et devient volontairement un homme des Templiers. Il est ensuite soumis à une sorte de lavage de cerveau pour l'initier en douceur aux premiers mystères des Templiers.

**L'association loi 1901 Brekilian :** cette association a pour but officiel la promotion du légendaire arthurien et de Brocéliande. Il est aussi de notoriété publique qu'elle regroupe des bretonnants farouches. Les membres de l'associations aident les chevaliers de l'Ordre de l'Hermine avec plaisir car ceux-ci ont une volonté séparatiste affichée. Il y a communauté d'idées entre les deux groupements occultes.

**L'agence de voyage Breizh Tours :** cette agence de voyage a été montée pour donner des emplois à certains des écuyers de la commanderie. Son gérant est un ami personnel du Grand Chevalier Sentinelle et partage pleinement tous ses idéaux. De plus, c'est aussi un mystique qui cherche à s'engager sur la voix des chevaliers mystiques.

## Les fermes

Les fermes du Temple breton sont assez nombreuses car le Commandant est un homme n'hésitant pas à employer les méthodes fortes pour arriver à ses fins.

**La Fédération régionale de l'UPF** (Unité Pour la France, un parti politique de droite) : le délégué régional de l'UPF (qui est aussi un parlementaire) est un initié des premiers mystères templiers. Il est complètement hypnotisé par les cercles supérieurs.

**Philippe Meunier :** inspecteur de la Police Judiciaire de Vannes. Il est obligé de suivre les ordres du Temple, car celui-ci le fait chanter sur une histoire de flics ripoux dans laquelle l'inspecteur a trempé dans sa jeunesse.

**Le général de l'armée de terre Le Gorhan:** le Temple, par ses nombreuses connections avec les milieux d'extrême droite, a réussi à établir un dossier montrant que ce général a fait partie de la Milice durant les Années Noires. Ils le forcent à obéir en le menaçant d'organiser une campagne de presse qui ruinerait sa carrière.

**Le syndicat d'initiative de Brocéliande :** ce sont des petits fonctionnaires à la solde peu rémunératrice, facilement sollicités. C'est ce que fait le Temple, en leur offrant des cadeaux financiers très importants. Ces émoluments occultes permettent au Temple de faire à peu près ce qu'il veut dans Brocéliande.

**La banque de financement de Bretagne :** les Templiers ont toujours besoin d'argent pour financer leurs actions occultes. C'est ainsi qu'ils firent tomber l'actuel pdg de cette banque locale importante dans un traquenard. Ils le coincèrent dans une affaire de ballets bleus et le font chanter depuis. Le pauvre homme vit dans une terreur permanente et détourne des fonds sur le dos de ses clients.

**De nombreux commerces :** en effet, il existe de nombreux gérants de boutiques très nationalistes qui adhèrent aux théories du GPR (voir Couvertures). Ceux-ci donnent une "participation" à l'effort de libération effectué par le GPR. En réalité, l'argent va directement dans les caisses noires de la commanderie sur un compte secret déposé dans la banque de financement de Bretagne (miracles de l'informatique!).

**Le recteur de l'université de Brest :** les Templiers ont usé de la célèbre théorie du "Big Stick". Il ont terrorisé un soir dans son parking le frêle recteur de l'université, l'ont passé à tabac et, depuis, lui font peur continuellement. Ainsi, celui-ci permet au Temple d'accéder à de nombreuses informations. Le recteur se croit pris dans une histoire de racket organisé par des terroristes bretons pour le compte de basques.

Les gardiens et les guides du Mont Saint-Michel. Ils sont tout simplement apeurés par les moines du Mont qui leur font peur avec leur force intérieur. Ces hommes ont une forte volonté et exercent une grande pression morale sur cette ferme. De plus, plusieurs gardiens et guides disparaissent régulièrement sans qu'on les retrouve jamais. En général, ces individus étaient opposées aux moines et à leur politique de terreur.

## Les objets magiques du Temple breton

Ces objets magiques sont très précieux et ne sont souvent que portés par les dignitaires du Temple Breton. Il arrive qu'ils soient confiés à des missions très importantes mais cela est plutôt rare.

Un athanor asservi (c'est à dire soit avec un homoncule, soit avec un sort antique qui transforme les champs magiques en Ka-éléments lors des plexus et des nexus). L'énergie magique mis alors en présence est suffisamment puissante pour déclencher l'athanor mais ce qui en sort est souvent bizarre. (toujours le thème de la magie puissante mais twistée).

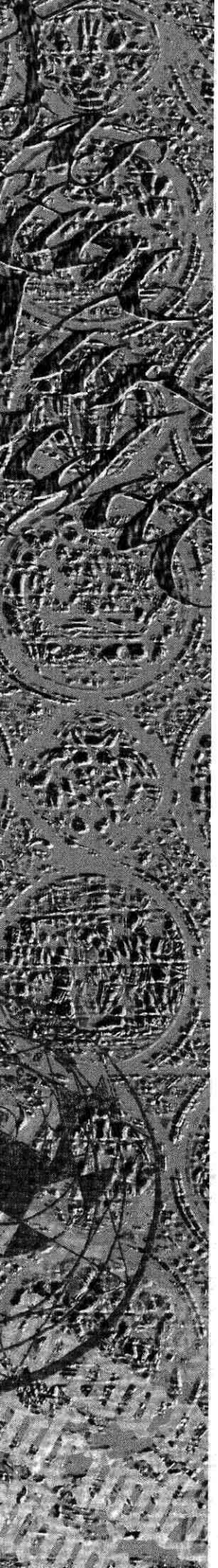
Une épée en Orichalque de potentiel 15 baptisée, Garde-Saint-Michel. Elle est conservée dans un magnifique fourreau de cuir ouvragé datant de la Gloire du Temple dans la Château de la Commanderie.

Une armure magique, pris sur un ancien chevalier de la Table-ronde. Cette armure protège à 10 et donne l'équivalent d'une protection contre les sorts au Ka-soleil du porteurx2

Une dague en Orichalque construite par les mystères de Mithra. Cette dague permet de faire sortir un Nephilim incarné dans un simulacre Templier tout en ne blessant que le simulacre. C'est un rituel long et douloureux pour le simulacre.

Ces deux armes sont situées dans le siège de l'Ordre de l'Hermine en Saine Marie Dorée près de Carnac.

2 homoncules servant à lancer des sorts. Ce sont les Nephilim Gagrek (Feu) et Soulemanos (Air). Ils possèdent chacun 6 sorts (au choix du MJ en accord avec les Ka-éléments dominants (dont le plus élevé est un sort de sorcellerie de deuxième cercle à 90% en seuil). Les homoncules sont placés dans des bocaux en verre épais colorés en vert opaque. Ces bocaux sont renforcés par des lignes de plomb censées harmoniser les champs magiques.



Un Homoncule est dans le Château de la commanderie, l'autre est dans le Poste de Garde de Brocéliande (le château de Trécesson).

13 pendentifs de protection en Orichalque qui empêchent les Nephilim de s'incarner dans son détenteur donc dans un Templier.

### Les documents occultes en possession du Temple

-Un code de cryptage très évolué datant des druides (sorte d'alphabet oghamique amélioré).

-Les plans de plusieurs souterrains de la Bretagne.

-La liste des fermes et des compagnons avec leurs comptabilités occultes.

-Les plans secrets du Mont-saint-Michel

-Les alignements de menhir et de dolmen sur de très anciens parchemins avec les calculs ésotériques pour calculer l'emplacement des Plexus et des Nexus.

-Le code d'alerte des chevaliers-kadosh basé en Alta Patria.

-Un début de correction de ces calculs sur une disquette avec le programme informatique qui va avec.

-Un réseau informatique privé installé dans le système informatique général de la Fac de Brest. Il détient en particulier une carte mise à jour de certains plexus breton.

-Des documents compromettants sur certaines obédiences françaises pour les faire chanter en cas de volonté expansionniste.

-Des documents compromettants sur les fermes contrôlées par le Temple breton (des dossiers avec des photos, des lettres de menace)

-Un ancien livre de la Renaissance en latin et en grec décrivant les métamorphoses successives des Pyrim et des Eolim. Des notes rajoutées à la mains décrivent brièvement les autres métamorphoses.

-Une riche bibliothèque occulte sous verrou dans une des pièces secrètes du Château de la commanderie.

### Les communications occultes.

-Un système de boite à lettre morte installée dans toute la Bretagne. Le signe de reconnaissance de ces boites aux lettres un Saint-Michel barré d'une hermine.

-Un système de téléphones privés (lignes spécifiques) reliant la Commanderie aux Postes de Gardes. Ce système fut installé grâce à l'intervention du Préfet du Finistère lors de la mise en place du réseau de télécom français.

### Les obédiences

Plusieurs obédiences sont présentes dans la commanderie l'ordre des Veilleurs du Temple, les Chevaliers de l'Hermine, Les chevaliers d'Ys et les Chevaliers-sentinelles.

## L'ORDRE DES CHEVALIERS DE L'HERMINE

### Histoire

*Voir l'Epopée*

### Siège

Le siège de l'ordre de l'Hermine se trouve près de Carnac à Sainte Anne-d'Auray non loin de Carnac. C'est ici que fut fondé l'ordre peu après la victoire des Montfort qui mit fin à l'âpre Guerre de Succession qui déchira la région au XIVème siècle. Le siège sert uniquement pour les cérémonies les plus ésotériques de l'ordre. C'est ici que se font une grande partie des initiations aux grades supérieurs de l'ordre. Les pièces du manoir servant au siège de l'ordre sont agencées parfaitement pour répondre aux différents rituels de l'ordre.

### Organisation

L'ordre est très hiérarchisé et chaque membre obéit aveuglement à son supérieur. Ayant été formé à la fin du Moyen-Age, l'ordre reprend une hiérarchie classique pour l'époque. Ainsi par ordre décroissant, il y a le Grand Maître de l'ordre appelé quelquefois le rois de l'ordre. Ensuite viennent les 2 comtes de l'ordre, puis les 10 barons, 47 chevaliers de l'ordre et enfin 22 écuyers de l'ordre.

### Méthodes

L'ordre est très direct dans ses méthodes. Il n'hésite pas à employer le chantage, les

menaces physiques pour arriver à ses fins. Ses influences s'étendent dans de nombreuses sphères du pouvoir local.

## LES CHEVALIERS SENTINELLES

### Histoire

*Voir l'Epopée*

### Siège

Le Mont Saint-Michel. Pour plus de détails consulter le dernier scénario de la campagne.

### Organisation

Les Chevaliers-Sentinelles sont des chevaliers très mystiques. leur organisation est calquée sur leur fonction: veiller au sommeil du Dragon. L'obédience est commandée par un Grand Chevalier-veilleur ensuite les 16 autres chevaliers se répartissent dans 5 niveaux équivalent aux cinq niveaux occultes qu'ils voient dans le Mont. Ils sont listés par ordre d'importance décroissante: les chevaliers Nadîr, les chevaliers Zénith, les chevaliers Occident, les chevalier Orient, les chevaliers Septentrion, les chevaliers Midi.

### Méthodes

Ils sont extrêmement sérieux, fidèles et dévoués à leur tâche. Ils affectionnent tout particulièrement la peur comme instrument de manipulation des autres.

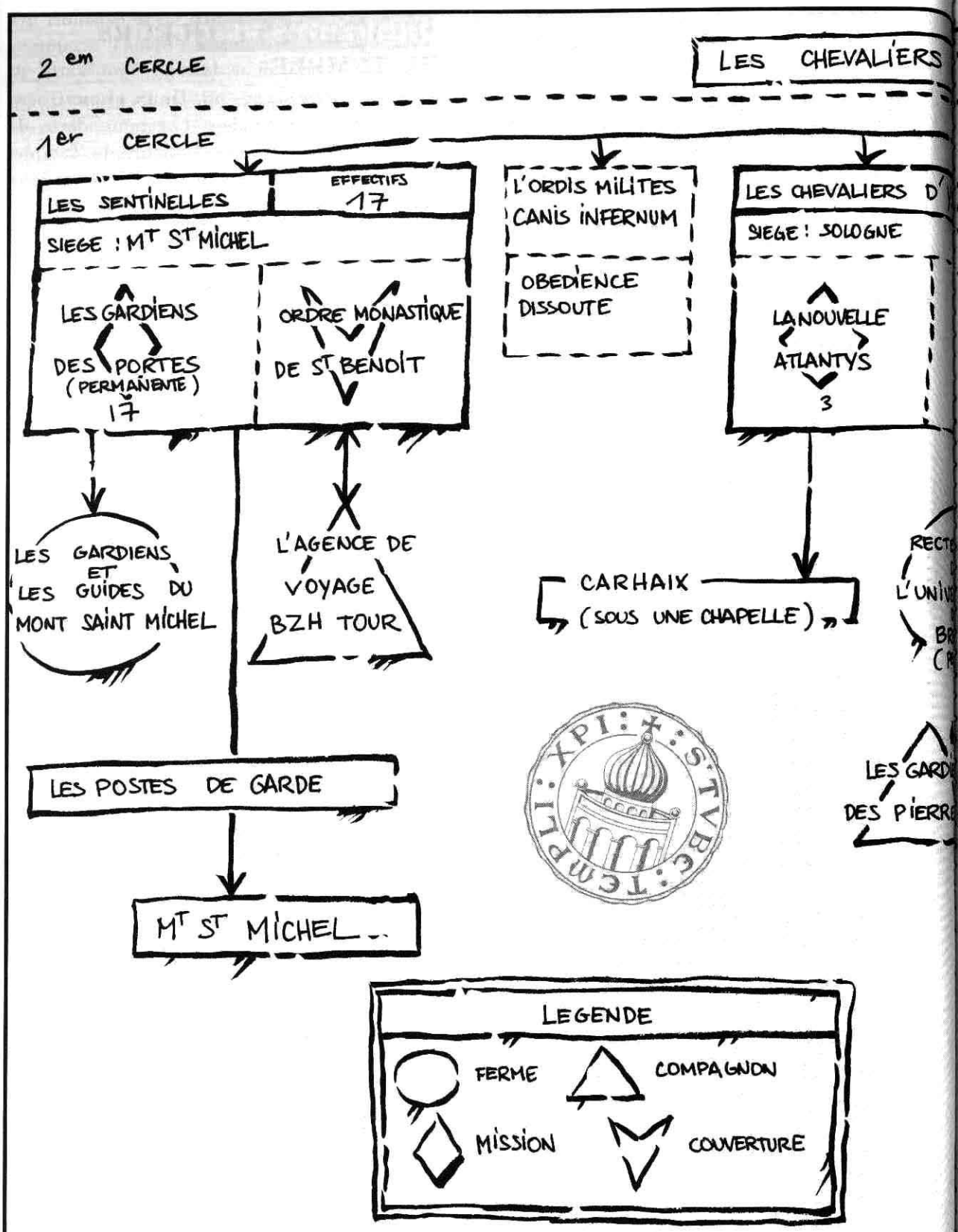
## LES CHEVALIERS D'YS

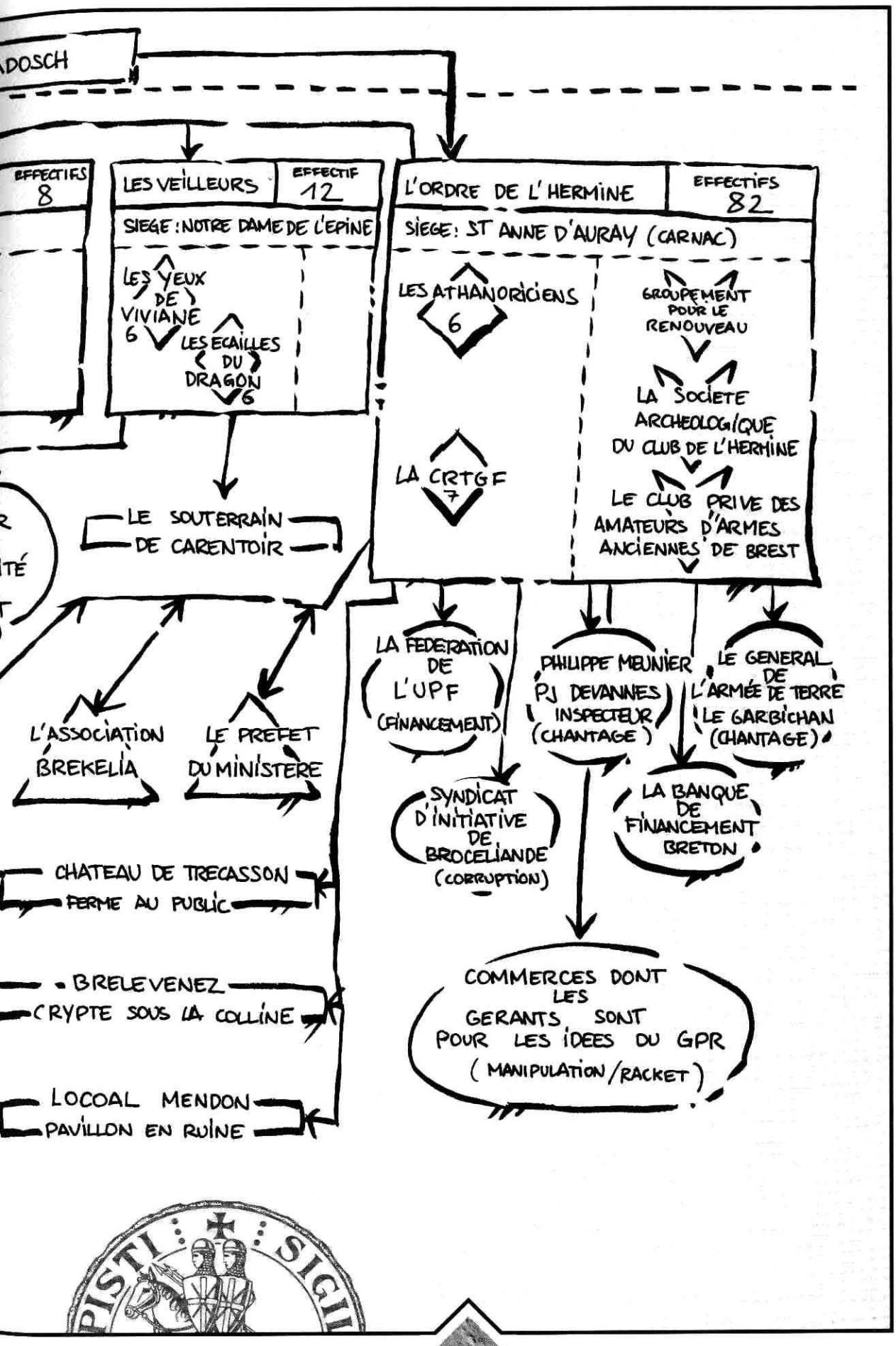
*Voir le scénario du livre de Base*

Il est à noter qu'il y a de fortes chances que les chevaliers d'Ys connaissent une période de disgrâce durant la campagne. Dans ce cas, une partie minoritaire de l'obédience quittera l'orthodoxie templière et essayera de mener ses propres enquêtes.

## ORDRE DES VEILLEURS DU TEMPLE

*Voir Les Templiers p33*Deux chevaliers-Veilleurs font partie de cette commanderie, ils représentent l'ordre des Veilleurs du Temple. Ils n'ont que très peu de contacts avec leur siège et obéissent maintenant aux ordre du Commandant. Ils ont sous leur ordre direct chacun 5 écuyer-veilleurs très dévoués. Ils sont spécialisés dans les recherches occultes sur le dragon et Ys. Ils sont en relation directe avec le vice-chapelain dont ils commencent à soupçonner la folie intérieure. Ils commencent à s'inquiéter.


2 em CERCLE
LES CHEVALIERS
1er CERCLE
LES SENTINELLES
EFFECTIFS
17
SIEGE : MT ST MICHEL
LES GARDIENS DES PORTES (PERMANENTE)
17
ORDRE MONASTIQUE DE ST BENOIT
L'ORDIS MILITES CANIS INFERNUM
OBEDIENCE DISSOUTE
LES CHEVALIERS D'
SIEGE : SOLOGNE
LA NOUVELLE ATLANTYS
3
LES GARDIENS ET LES GUIDES DU MONT SAINT MICHEL
L'AGENCE DE VOYAGE BZH TOUR
CARHAIX (SOUS UNE CHAPELLE)
LES POSTES DE GARDE
MT ST MICHEL
LEGENDE
FERME
COMPAGNON
MISSION
COUVERTURE


ADOSCH
EFFECTIFS 8
LES VEILLEURS
EFFECTIF 12
SIEGE : NOTRE DAME DE L'EPINE
LES YEUX DE VIVIANE 6
LES ECAILLES DU DRAGON 6
L'ORDRE DE L'HERMINE
EFFECTIFS 82
SIEGE : ST ANNE D'AURAY (CARNAC)
LES ATHANORICIENS 6
LA CRTGF 7
GROUPEMENT POUR LE RENOUVEAU
LA SOCIETE ARCHEOLOGIQUE DU CLUB DE L'HERMINE
LE CLUB PRIVE DES AMATEURS D'ARMES ANCIENNES DE BREST
LE SOUTERRAIN DE CARENTOIR
LA FEDERATION DE L'UPF (FINANCEMENT)
PHILIPPE MEUNIER PJ DEVANNES INSPECTEUR (CHANTAGE)
LE GENERAL DE L'ARMÉE DE TERRE LE GARBICHAN (CHANTAGE)
L'ASSOCIATION BREKELIA
LE PREFET DU MINISTERE
SYNDICAT D'INITIATIVE DE BROCELIANDE (CORRUPTION)
LA BANQUE DE FINANCEMENT BRETON
CHATEAU DE TRECASSON FERME AU PUBLIC
BRELEVENEZ CRYPTE SOUS LA COLLINE
COMMERCES DONT LES GERANTS SONT POUR LES IDEES DU GPR (MANIPULATION/RACKET)
LOCOAL MENDON PAVILLON EN RUINE

# HAUTS LIEUX

*Au fond de nous est comme une fontaine, une fontaine, verte et profonde, où se reflète l'infini. Notre peuple a au coeur une éternelle source de folie. Le royaume de Faërie, le plus beau en cette terre est notre domaine.*

***Sage breton anonyme***

Désormais emprisonné par l'artefact architectural du Mont Saint-Michel, le Dragon est incapable d'agir, cloué par la Table Ronde et figé par le Filet Magique de l'Archange Michel. Cependant, même si le Dragon est "en dormition", son pouvoir est tel que son influence peut encore se ressentir dans les lieux qui furent le siège de son pouvoir. Ces hauts lieux, véritables Omphalos, concentrent tout l'imaginaire lié aux éléments et à d'antiques croyances, jadis transmises par le culte du Dragon. L'initié qui se rend sur ces lieux ne peut que sentir le pouvoir ancestral ici tapi et n'aura pas de mal à déchiffrer le message occulte des légendes qui y sont attachées.

Les informations qui suivent sont accessibles à toute personne qui effectue des recherches livresques ou sur le terrain même. Elles rendent compte de ce que les humains ont pu retenir et incorporer des éléments occultes qui constituent l'empreinte des luttes de pouvoir qui marquèrent toute la région, il y a plusieurs siècles. Leur interprétation demande toutefois une connaissance étendue de l'histoire occulte de Bretagne et ces renseignements ne sont fournis qu'à l'intention du Meneur de Jeu pour une meilleure compréhension des rapports de chaque haut lieu avec le Dragon et sa place dans le filet magique de saint Michel.

## CARNAC

### l'Omphalos de la Lune

Carnac est certainement un des lieux les plus visités du littoral breton. En effet, comment rester insensible à ces alignements interminables de milliers de mégalithes érigés par un peuple dont on ne sait rien et sur lesquels on ne cesse de gloser? Le promeneur éveillé qui erre dans les landes bordant le paisible rivage du Morbihan ne peut pourtant que s'interroger sur la fonction occulte de ces alignements. Sont-ce des guerriers figés par quelque puissant sortilège? Sont-ce là les vestiges de temples en plein air dédiés à quelque divinité solaire archaïque? Que dire de ces menhirs et de ces allées couvertes gravés de signes serpentiformes? Enfin, Celui qui Sait ne manquera pas de remarquer l'influence du saint protecteur de la ville, Kornély patron des bêtes à cornes qui est en fait la christianisation du Cernunnos des anciens celtes. Carnac, malgré les siècles qui ont passé reste attachée à d'antiques croyances. Tant de mystères ont bien sûr amené de nombreux auteurs à échafauder des hypothèses plus ou moins sérieuses au sujet de géants, d'Atlantes ou plus simplement de centre religieux d'une civilisation dont ne sait rien et sur la quelle on préfère ne rien avancer.

De fait, Carnac est bien un centre religieux et certainement le plus ancien de Bretagne et contrairement à ce que de nombreux scientifiques continuent d'avancer, les alignements n'étaient pas dédiés à une quelconque divinité solaire. En effet, à l'aube de l'histoire humaine, alors que le Dragon n'avait pas encore effectué sa fusion, Carnac était le territoire de deux aspects élémentaires sauvages, ceux de la Terre et de la Lune vénérés et craints par les humains. Ainsi les alignements servaient aux rassemblements d'un peuple entier victimes de sacrifices de masse alors que les mégalithes captaient toute cette énergie pour nourrir Cernunnos et Ceridwenn. Plus tard ce fut à Carnac que les cinq composantes élémentaires du Dragon fusionnèrent pour former une entité encore plus puissante.

De nos jours, maintenant que le Dragon est maintenu en "dormition" après sa défaite contre saint Michel, Carnac fait partie du filet magique de l'Archange et en constitue

même un des principaux nœuds. La butte Saint-Michel qui domine Carnac est le centre du pouvoir de l'Archange où une chapelle semble porter un regard hautain sur la région alentour, un regard de vainqueur sur les alignements visibles depuis son sommet. C'est aussi ici que fut caché l'effigie du dragon arrachée au grand menhir du Manio par les Templiers pour briser le glyphe ancestral qui concentrait le pouvoir des pierres levées.

## YS

### l'Omphalos de l'Eau

L'un des éléments fondateurs du folklore et du fantastique breton reste la légende d'Ys, la cité engloutie. Personne ne saurait dire si cette ville a existé et si oui, où elle pouvait se situer. Aussi les hypothèses plus ou moins sérieuses ne manquent pas et plusieurs régions revendiquent le site réel de l'Engloutie. Ainsi certains avancèrent qu'Ys était la capitale des célèbres Vénètes, une tribu de gaulois aux origines mystérieuses entretenant des rapports inhabituels pour ce peuple avec la mer et qui ont longtemps tenu aux légions romaines. D'autres pensent que les habitants d'Ys étaient les descendants des Atlantes alors que certains pensent à une allégorie, à un message symbolique, à un témoignage des luttes qui opposèrent l'ancienne Foi et le christianisme triomphant. Quelque soit l'explication retenue, les versions de la légende même ne manquent pas et se contredisent tout en conservant des points communs. La légende a subi de nombreuses déformations et de nombreux détournements et aujourd'hui encore circulent des versions prophétiques annonçant la remontée de la cité comme le début d'un nouvel âge d'une époque de bouleversements. Assurément, Ys même engloutie reste présente dans l'esprit des humains et continue de les fasciner.

Dans ce cas, la réalité occulte dépasse même la légende. Ys était en effet un des bastions du culte du Dragon et le domaine personnel de Dahud, une des trois fondatrices de l'Ordre des Prêtresses, gardiennes du sommeil du Ver. Directement sur la mer, en contact avec l'élément lui même, cette ville était un défi à l'entendement et se prolongeait jusque dans les Plans Subtils où elle prenait une dimension magique rarement égalée. Ys était un exemple de ce qu'il était possible d'entreprendre en contrôlant de manière créative les énergies du Dragon.

Malgré sa puissance, Ys fut un des sièges du pouvoir du Dragon qui sombra sous les coups conjugués du clergé de l'époque et des Templiers lors de la première phase de leur offensive finale contre les bases du culte. Lorsque Dahud fut piégée et que les pactes magiques qui protégeaient la ville furent abattus, Ys sombra et son reflet magique se dispersa en plusieurs morceaux qui partirent à la dérive. Dans l'esprit des hommes, Ys est toujours présente mais elle n'a plus de consistance, de cohérence et les multiples légendes qui courent à son sujet sont autant de reflets dispersés dans les champs magiques.

## LES MONTS D'ARREE ET LE YEUN ELLEZ

### les Omphalos de l'Air et du Feu

Situés au coeur du Finistère, les Monts d'Arrée sont certainement la région la plus sauvage et la plus déserte de tout l'intérieur de la Bretagne. Constitués de sommets usés par les millénaires couverts de landes battues par les vents, ces terres sont ingrates et accueillent très peu d'agglomérations humaines. Les gens d'ici sont rudes et malgré tout attachés à leur pays. Situés à l'écart des flux touristiques, cette région a gardé de nombreuses légendes et croyances des temps anciens et il n'est pas rare de découvrir dans une vallée un rebouteux prodiguer des remèdes miracles ou un "j'teux" de sorts tourmenter les troupeaux de son voisin. On dit que ces landes sont peuplées de fantômes, que c'est le domaine de l'Ankou, des terribles Moines Rouges, spectres de chevaliers maudits et autres légendes qui incitent les gens du cru à se barricader dans leurs rustiques demeures.

Parmi les sommets les plus importants du massif, le Menez Mikael et les autres hauteurs qui l'entourent forment l'Omphalos de l'Air, le domaine des bourrasques, des turbulences les plus imprévisibles. Ici point d'édifice aussi grandiose que Carnac ou aussi somptueux qu'Ys, le paysage à lui seul donne une idée du Dragon dans son côté actif. Toutefois pour souligner l'importance de ce lieu central, la Colline du trône était le site du couronnement des rois celtes de Bretagne...

Lorsque le Dragon fut finalement vaincu et qu'il fut enfermé dans le filet de saint Michel, celui-ci s'appropria le mont qui porte maintenant son nom près de l'actuel village de Braspart. Ainsi, au-dessus de l'innocente

chapelle dédiée à l'Archange se trouve un édifice magique formant un pont avec les mondes de la Kabbale. Cette gigantesque cathédrale formée de courants d'Air s'élève ainsi orgueilleusement vers les cieux mobilisant toute l'énergie de l'Omphalos qui ne peut plus se libérer comme jadis. C'est la lance de l'Archange même, fichée au sommet de la tour qui maintient ce puissant enchantement.

Situé directement en contrebas du Mont Saint-Michel-de-Braspart, le Yeun Ellez est un marécage lugubre sur lequel les légendes vont bon train. De nos jours, un étang baptisé encore une fois du nom de l'Archange a recouvert une grande partie des tourbières mais le site est toujours impressionnant. Ainsi, d'après les légendes, ce marais abriterait une fondrière insondable où se produisent les échanges entre le monde des vivants et celui des morts et certaines nuits propices, des êtres fantomatiques se risquent hors du trou des Enfers. Le Yeun Ellez est le territoire des Anaon, ces âmes en peine du folklore breton que beaucoup redoutent encore.

En fait, le Yeun Ellez est situé sur un ancien volcan et abrite dans ses profondeurs l'Omphalos du Feu souterrain, celui qui gronde sourdement et qui menace d'exploser un jour. Côte à côte avec l'Omphalos de l'air, le Yeun Ellez forme un ensemble de forces élémentaires des plus difficiles à contrôler. Actuellement, la présence d'une centrale nucléaire juste sur le site renforce cette impression de danger insoupçonné et pourtant si proche.

Comme pour tous les autres lieux du pouvoir du Dragon, le Yeun Ellez a été marqué du sceau de saint Michel par l'étang qui le recouvre désormais. Comment mieux lutter contre le Feu qu'avec l'Eau? Pourtant, le pouvoir du Yeun Ellez est enfoui profondément et les sursauts du Dragon pourraient le faire revivre, le faire déborder et libérer le chaos et la destruction sur les alentours.

## BROCÉLIANDE

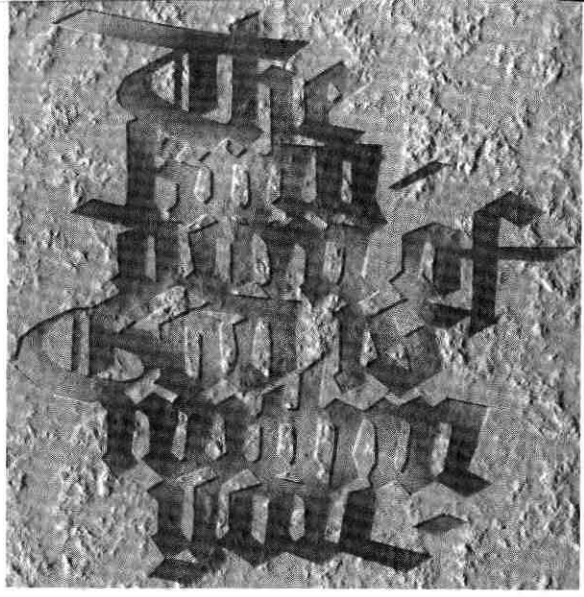
### Omphalos de la Terre

Brocéliande, un mot magique qui a marqué l'imaginaire des populations jusqu'à nos jours. Un mot chargé de légendes.Un lieu central en Bretagne qui cache une réalité occulte dépassant la légende. Un lieu qui, une fois la clef trouvée, transcende la réalité. De l'antique forêt primaire qui couvrait jadis l'ancienne Armorique, il ne reste que des vestiges aux limites imprécises, parcellaires et éclatées. Dépossédée même de son nom, Brocéliande a toutefois gardé sa place dans la mémoire des hommes et l'actuelle forêt de Paimpont est toujours peuplée des ombres d'un passé richement légendaire. Brocéliande dont le nom signifierait dans l'antique langue celte "forteresse de l'autre monde" n'a jamais aussi bien porté son nom. Comme pour la légendaire Avallon, celui qui, aujourd'hui, veut en franchir les portes devra accomplir une quête initiatique longue et exigeante. Tout savoir se mérite. La forêt de Paimpont, puisqu'il faut maintenant l'appeler ainsi, une fois soumise au regard du sage, révèle de nombreux messages inscrits dans la Terre mais aussi gravés dans les traces des établissements humains qui ont pu entrevoir la réalité de Brocéliande lors de leurs brèves existences.

Ainsi les ombres de personnages tels que Merlin, Morgane, Viviane et les chevaliers de la Table Ronde peuplent la région. Ici Merlin aurait rencontré son amour fatal, Viviane et qu'il aurait été emprisonné dans une tour immatérielle. C'est ici que Morgane attirait les chevaliers d'Arthur pour les séduire, dans son domaine du Val-sans-retour. Brocéliande abrite aussi des lieux magiques tels que la fontaine de Barenton, celle de Jouvence ou bien encore le palais de cristal de Viviane sous les eaux de l'étang de Comper. Brocéliande, même mutilée, reste la mémoire d'une époque qui vit de grands prodiges et de grandes luttes, une époque d'enchantements.

Brocéliande n'est pas seulement une terre de légendes, c'est aussi et surtout l'Omphalos de la Terre. Jadis, alors que le Dragon soufflait encore, la forêt s'étendait bien au-delà de ses limites actuelles. Elle était peuplée des enfants du Dragon et ses prêtresses y entretenaient un sanctuaire. C'était le domaine de Morgane, la plus ancienne des Trois. De tous les Omphalos, Brocéliande est celui qui échappe le plus à l'emprise de saint Michel. Est-ce dû à la présence immortelle de Morgane dans la forêt ou bien parce que celle-ci s'est réduite comme une peau de chagrin et que son cœur se trouve désormais en retrait du filet magique de l'Archange ? Toujours est-il que le pouvoir de Brocéliande est toujours vivace, tel un arbre calciné qui refleurit le printemps suivant l'incendie.

# SYNOPSIS



*Le Dragon est plus qu'une entité.*
*Même emprisonné, il continu de vivre dans le coeur des humains. Il est toujours et il se réveillera.*
*Craignez alors sa colère.*

***Stéphanaêl Adamiek***

Alors que les Nephilim continuent leur quête quotidienne de l'Agartha, l'un d'entre eux recevra une lettre adressée à son simulacre pour une affaire de succession le concernant. Le voyage en Bretagne qui suit risque de durer plus de temps que prévu et orientera subrepticement le groupe vers une quête aux enjeux capitaux, dans le cadre de l'ultime lutte, qui culminera avec l'avènement du Grand Plan des Templiers...

Ainsi, par un hasard du destin, le simulacre d'un des Nephilim se trouve être le lointain parent et dernier descendant d'une vieille famille noble de Bretagne, les Lusignan. Dès qu'il entre en relation avec les notaires chargés de la succession, le légataire peut prendre possession de l'unique bien contenu dans le testament, à savoir le manoir de la famille, situé non loin de Fougères. Là, une fois le tour du propriétaire effectué, les Nephilim peuvent écumer la grande bibliothèque, beaucoup plus intéressante en elle-même que la demeure entière. Enguerrand de Lusignan menait des recherches fébriles sur l'histoire de sa famille, avant de passer l'arme à gauche et en compulsant ses nombreuses notes, les Nephilim peuvent, petit à petit, découvrir que l'une des leurs a besoin d'aide. En effet, Mélusine, une des fondatrices du culte du Dragon, fut amenée à conclure un pacte d'incarnation avec la famille de Lusignan, d'où les nombreuses légendes sur les rapports de cette famille avec une Fée. Malheureusement, les turbulences de l'histoire humaine et les manipulations des Templiers ont brisé cet ordre multi-séculaire et Mélusine fut forcée de fuir vers un Akasha, où elle est restée bloquée depuis. L'objectif pour les Nephilim est donc de retrouver la trace de leur consoeur et de lui permettre de se réincarner dans le simulacre qui était prévu pour elle. Cette recherche n'est pas exempte de dangers et le groupe aura peut-être l'occasion de rencontrer pour la première fois des Templiers de l'Ordre de l'Hermine.

Une fois réincarnée, Mélusine compte bien reprendre ses activités de jadis, à savoir oeuvrer pour le réveil du Dragon. Les Nephilim qui l'ont délivrée ne représentent pour elle guère plus que des pions et elle compte bien les manipuler. Si les Nephilim sont convaincus par les arguments de leur nouveau mentor, ils croient s'élancer dans une glorieuse quête pour le réenchantement de la Bretagne, alors que derrière eux un culte d'un autre temps ranaît de ses cendres. Parallèlement, l'Ordre de l'Hermine se lance dans la même direction, alors que les têtes de la commanderie se rendent compte du potentiel magique oublié du Dragon. Les missions de recherches occultes commencent à sillonner la région en quête des secrets perdus du pouvoir du Dragon. Alors que les Nephilim se lancent sur les routes, une course contre la montre commence, dont le vainqueur sera celui qui contrôlera le Dragon à son réveil.

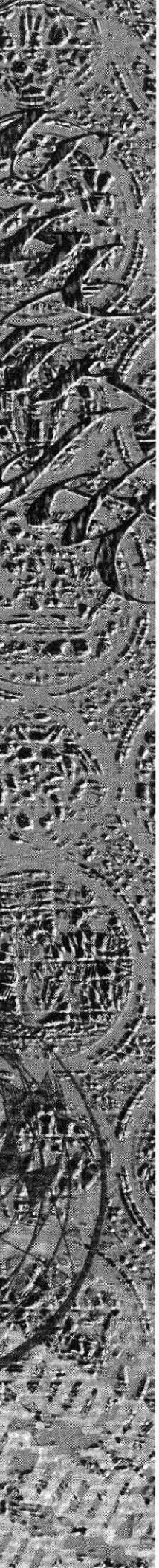
Orientés vers Carnac par Mélusine, les Nephilim ont pour objectif de réactiver la puissance magique des célèbres alignements. En résumé, leur tâche consiste à reconstituer un ensemble brisé par les Templiers il y a bien longtemps. Une seule pièce suffit à réduire le potentiel magique des pierres, une effigie de dragon, placée sous la protection de l'Archange Michel. Le résultat de cette entreprise magique provoquera la fusion des trois Plexus actuels en un Nexus. Dans un premier temps, leur piste consiste à retrouver Saldek, un Nephilim de l'Arcane X dont la dernière incarnation connue remonte au XVIIIème siècle. Le moins qu'on puisse dire est que

la piste n'est pas fraîche et le groupe aura des difficultés à retrouver sa trace. De plus, la région est agitée par de multiples disparitions récentes qui défrayent la chronique et enflamment les passions. La discrétion sera donc nécessaire pour éviter d'attirer l'attention de la population et des autorités sur les dents. En fait, parallèlement aux recherches des Nephilim, un groupe de fanatiques, mené par un fou mystique sanguinaire, compte sacrifier les jeunes filles kidnappées dans le but d'invoquer le dieu oublié, Cernunnos. Même si les Nephilim font peu de cas du sort des humains, ils devront rapidement court-circuiter cette bande, car leur cérémonie risque de décharger les alignements du pouvoir nécessaire à la future fusion des Plexus.

Enfin, comme tous les hauts lieux que les Nephilim seront amenés à visiter plus tard, Carnac est sous la garde d'une association de Compagnons de l'Ordre de l'Hermine. Ayant reçus récemment des consignes de vigilance, ces individus ne manqueront pas de rapporter toute activité suspecte à leurs contacts Templiers, ce qui risque d'accélérer une réaction de la part de l'ordre de l'Hermine.

Si les Nephilim ont bien exploité toutes les pistes, l'Omphalos de la Lune sera réactivé et ils auront accompli un premier pas dans le réenchantement de Bretagne mais aussi dans le réveil du Dragon.

Ceci fait, si Saldek est toujours en liberté, il peut orienter le groupe vers un Akasha proche de Carnac, qui fournira au groupe des indications précieuses sur l'Omphalos de l'Eau, Ys la cité Engloutie. Alors, la suite des aventures des Nephilim les emmènera dans une quête où ils apprendront beaucoup sur la nature magique des Plans Subtils. En effet, il apparaît qu'Ys, après sa submersion, s'est scindée en plusieurs fragments qui dérivent maintenant dans les champs magiques, ce qui explique le nombre de sites présumés de la cité dans l'esprit des hommes. La réactivation de l'Omphalos de l'Eau passe donc par une réunion de ces reflets dispersés. Devant la difficulté d'une telle tâche, les Nephilim auront besoin de retrouver Dahud elle-même, qui s'avère être aussi une des trois fondatrices du culte du Dragon avec Mélusine. En recherchant la stase de cette grande prêtresse, les Nephilim ont de fortes chances de se voir confrontés aux Chevaliers d'Ys, qu'ils ont peut-être déjà rencontrés lors d'une autre aventure. Une fois cette tâche accomplie, les Nephilim pourront assister à la remontée de la cité engloutie et rencontrer pour la première fois des prêtresses Dragon qui ne manqueront pas de les séduire ou de les convaincre de rejoindre les rangs de leur culte. L'objectif de



leur quête est alors dévoilé et les Nephilim doivent effectuer un choix : ils peuvent suivre l'initiation du culte ou bien s'en écarter et, effrayés par les puissances qui se réveillent, emprunter leur propre chemin, dans l'espoir de modifier les forces en présence à leur avantage.

Si les Nephilim restent dans l'entourage de Dahud, celle-ci peut alors orienter leur quête vers les Monts d'Arrée où se trouve l'Omphalos de l'Air, situé en haut du Mont Saint-Michel-de-Braspart. Dans cette région sauvage, le groupe sera amené à rencontrer des figures du passé légendaire, tels que les spectres des Moines Rouges qui hantent la lande, les descendants dégénérés de Mordred, avec qui ils devront certainement pactiser pour accéder au domaine de l'Archange au-dessus du Mont, tandis que l'Ankou semble suivre leur progression sur son domaine. Si les Nephilim réussissent à accéder au sanctuaire magique de saint Michel, ils pourront libérer les énergies magiques de l'Air en brisant la protection tissée par le puissant Prince de la Kabbale. Cet épisode très onirique leur permettra de plus de dérober la lance de l'Archange et, s'ils sont malchanceux, de rencontrer Michel en personne.

Parallèlement à la quête des Nephilim, Dahud revient dans la région et recommence les mêmes sacrifices que dans son passé. L'affaire inquiète beaucoup la population et les Nephilim peuvent être amenés à s'intéresser à ces événements. La découverte de la vérité risque de provoquer chez les Nephilim une remise en cause de leur engagement auprès du Dragon.

La région des Monts d'Arrée est certainement le lieu central du pouvoir du Dragon. En effet, outre l'Omphalos de l'Air, on peut y découvrir, sous les tourbières du Yeun Ellez tout proche, celui du Feu. Si les Nephilim orientent leurs recherches vers le Yeun Ellez, ils pourront être conduits à l'activité occulte qui règne dans la centrale nucléaire abandonnée de Brennilis. Parallèlement aux actions des Nephilim, un groupe d'écologistes, ayant décidé de passer à l'acte, est en train de préparer des actions contre les Templiers qui ont pris possession de la centrale nucléaire dans le but d'y mener de bien dangereuses expériences alchimiques, en manipulant les énergies de l'Omphalos du Feu. Si les Nephilim entrent en contact et s'allient avec ce groupe, ils ont alors la possibilité de contrer l'Ordre de l'Hermine, d'empêcher une catastrophe si le pouvoir du Dragon est ici libéré et surtout de prendre le contrôle de l'Omphalos du Feu. Cet épisode fournit de plus de nombreux renseignements aux Nephilim pour comprendre l'organisation templière en Bretagne ainsi que sur d'autres machinations en cours, comme le projet de submersion du Val-sans-retour en Brocéliande.

Dès l'instant où trois hauts lieux sont réactivés, le pouvoir du Dragon se fait sentir de manière plus perceptible. Ainsi, dans le périmètre formé par les Omphalos réveillés, des effets Dragon peuvent apparaître plus fréquemment, des témoignages se multiplient au sujet d'apparitions fantomatiques, tandis qu'on reparle avec passion d'anciennes croyances. Le Dragon s'agite dans son sommeil...

Arrivés à ce stade de leur quête, les Nephilim devraient être en mesure de comprendre les forces qui sont en jeu autour d'eux et ils peuvent prendre conscience que les intentions des prêtresses Dragon ne sont pas aussi louables qu'on puvait le penser et même que leur but ultime risque de plonger toute la région dans le chaos. Un réexamen de toutes les informations qu'ils ont pu glaner jusque là devrait leur permettre de comprendre qu'en dehors du culte du Dragon et des Templiers, il existait une troisième force écartée de la lutte à l'époque d'Arthur, à savoir Merlin et l'Arcane XI. Rechercher Merlin est alors le meilleur moyen de trouver un allié assez puissant pour s'opposer au culte et aux Templiers.

Quelques soient les engagements pris à ce stade, la prochaine étape de la quête est Brocéliande. En effet, au cas où le groupe serait resté fidèle aux prêtresses, celles-ci leur demanderont de retrouver la trace de la troisième fondatrice, la plus puissante d'entre elles, Morgane, qui se serait réfugiée dans la célèbre forêt. Dans le cas contraire, la piste de Merlin les ménera également vers Brocéliande.

Si les Nephilim se lancent à la recherche de Morgane, leurs attentes seront déçues. En effet, la puissante Nephilim est depuis des siècles en Narcose et seul son esprit habite maintenant la forêt. Pourtant, la tâche du groupe ne s'achève pas avec cette découverte, car l'intégrité du Val-sans-retour est en danger. En effet, devant le péril que représen-

te la présence, même diffuse, d'un tel pouvoir dans la forêt, les Templiers ont décidé de tout tenter pour submerger le Val-sans-retour dans le but officiel de construire un réservoir, destiné à purger les eaux polluées de toute la Bretagne! Si les Nephilim sont attachés à la réalisation des plans du culte du Dragon et qu'ils veulent préserver le pouvoir magique de Brocéliande, ils devront tenter de retarder au moins l'avance des travaux.

Merlin, quant à lui, est bien retenu prisonnier au coeur de la forêt de Brocéliande. En effet, piégé par Viviane, une initiée du culte du Dragon spécialement formée pour séduire le Prince de l'Arcane XI, le célèbre Nephilim est maintenu dans une prison immatérielle dans le palais de cristal de son amour illusoire. Toutefois, retrouver la stase du Prince présente des dangers. Ainsi, les Templiers ont exploité les légendes du cru pour mettre en place un parcours ésotérique piégé au gré des sites "chargés" de la région. De cette manière, les Templiers espéraient cacher les éléments les plus sensibles du potentiel occulte de Brocéliande, en orientant tout curieux sur une piste évidente menant à un piège. Les Nephilim qui suivraient ce parcours sans s'interroger risquent alors de se jeter dans la gueule du loup. Au contraire, si les Nephilim sont clairvoyants, ils arriveront à libérer Merlin qui leur livrera tout ce qu'il sait du passé de la région et de la lutte entre le culte, les Templiers et l'Arcane de la Force. Le temps sera venu pour le groupe de choisir définitivement son camp. Si les Nephilim rallient Merlin, celui-ci leur proposera de rejoindre les rangs de la Force. Même en cas de refus, le vénérable Nephilim leur proposera une épreuve destinée à les purger de l'influence du Dragon.

Une fois l'épisode de Brocéliande accompli, tout est en place pour la confrontation finale. Lancés vers le Mont Saint-Michel, alors que tous les camps s'y précipitent, les Nephilim devront percer les chemins secrets du phare de l'occident chrétien pour accéder aux souterrains qui mènent vers le coeur de cet artefact architectural géant. De plus, l'accès aux cavernes est gardé par une confrérie de Moines Noirs et les Nephilim devront coupler rapidité et discrétion pour éviter les nombreux pièges placés siècles après siècles pour condamner l'entrée. Là, dans ce dédale aux nombreuses ramifications, prêtresses, Templiers et Nephilim feront tout pour être les premiers à réactiver le Dragon dans l'espoir de le contrôler. Selon le camp qui aura activé le plus de lieux pour son propre compte, plusieurs destins sont alors possibles.

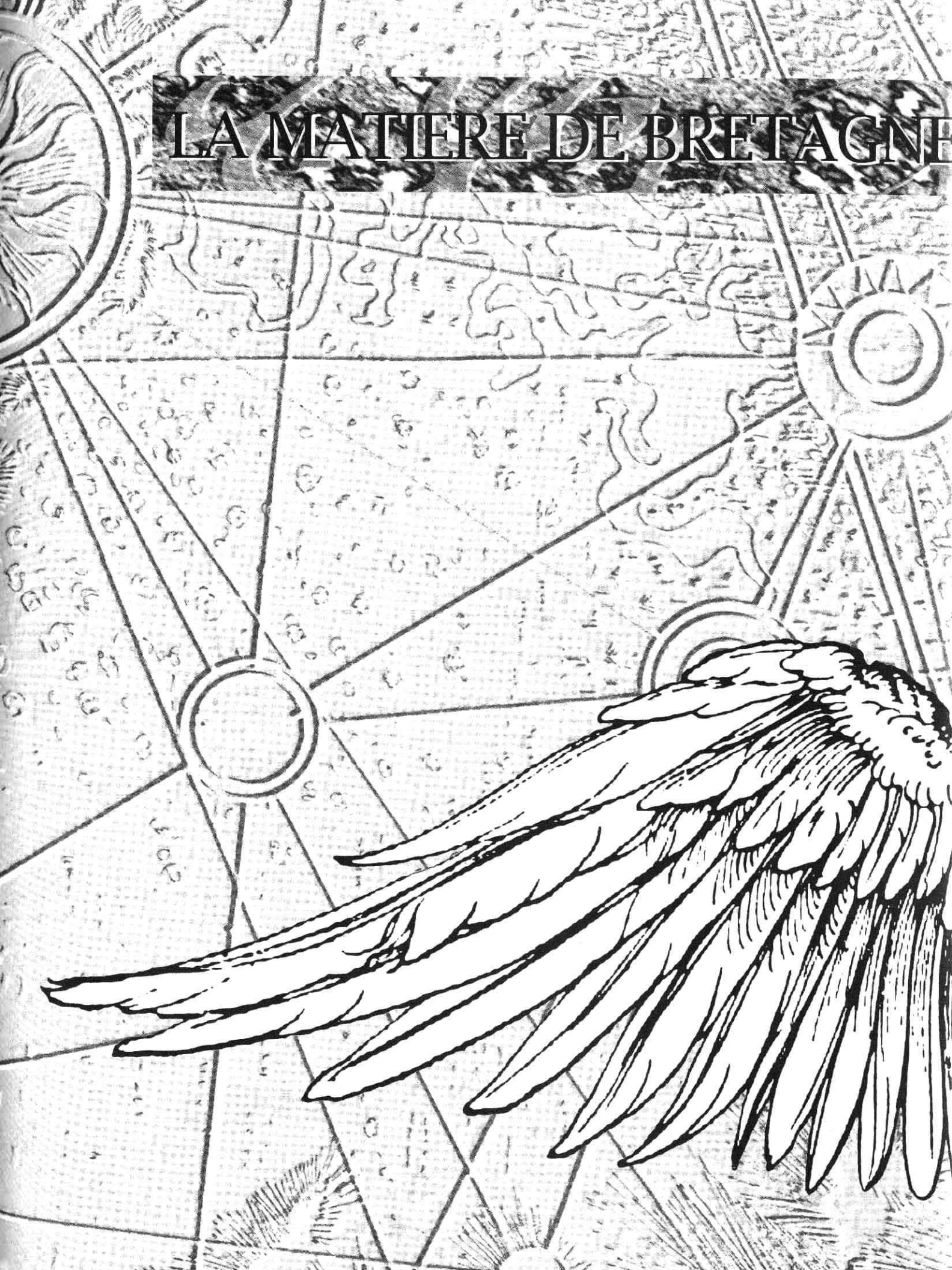
Si les Nephilim sont restés dans le sillage des prêtresses Dragon ou qu'ils n'ont pu contrer leur montée en puissance, les énergies du Dragon se libéreront hors de tout contrôle. De grands bouleversements secouront la région comme un prélude à l'Apocalypse, alors que la Bretagne sera coupée du monde, plongeant dans un nouvel âge sombre. Le Dragon et ses prêtresses auront le pouvoir, comptant bien le garder pour toujours, instituant un règne de terreur.

Si les Templiers emportent la décision finale, le filet magique de saint Michel sera sauvegardé et l'Ordre de l'Hermine aura certainement acqui les connaissances et les moyens pour contrôler sa puissance lorsque le temps de l'avènement du grand Plan sera venu. Cette situation est un échec pour tous les Nephilim.

Enfin, si les Nephilim ont réussi à prendre conscience des jeux de pouvoir autour d'eux et que Merlin leur apporte toute son aide, ils ont la possibilité de contrôler le pouvoir du Dragon pour leur propre compte. Ainsi, la Bretagne deviendra un sanctuaire pour leurs semblables, tandis que les Akasha qui forment le tissu légendaire de la région se réuniront, effectuant ainsi ce que les adoptés de la Papesse appelleront certainement le "deuxième enchantement de Bretagne". En menant à son terme cette longue quête, les Nephilim auront accompli un grand pas vers l'Agartha et feront gagner à leurs semblables un atout non négligeable pour contrer le Grand Plan des Templiers.

Avant de clore ce chapitre, vous devez savoir que ce synopsis n'inclut pas les réactions de l'Ordre de l'Hermine aux menées des Nephilim. En effet, pour rendre ces groupes occultes plus autonomes, un système de gestion - que vous trouverez dans le livret 2 "Anima" - a été prévu.

# LA MATIÈRE DE BRETAGNE



# GUIDE OCCULTE DE BRETAGNE

***Notes sur l'occultisme breton en général et sur les mégalithes en particulier.***

La Bretagne (comme l'Angleterre) est une terre riche en mythes, contes, merveilles et légendes. C'est aussi une terre particulière, intimement liée aux Nephilim, mais de manière biaisée. En effet, les Dra-Kaon (voir les Arcanes Majeurs) étaient des Nephilim spéciaux, primaires et avides de pouvoirs. Ils cherchèrent à développer au maximum l'un de leurs Ka dominants. Ce faisant, ils augmentèrent leur puissance personnelle et devinrent des sortes de tyrans parmi les autres Nephilim. Mais, en choisissant cette voie, ils quittaient petit à petit leur nature de Nephilim pour devenir des monstres. C'est pour cette raison qu'ils furent chassés de l'Atlantide durant des guerres entre Nephilim. Ils se réfugièrent alors vers les terres inoccupées d'Orient et du Septentrion, (l'Occident et le Midi étant déjà occupés par les Nephilim ayant refusé le Sentier d'Or). Ils trouvèrent des terres proches de l'Atlantide, hospitalières, car fort bien pourvues en champs magiques de tous les éléments. Ces terres deviendront plus tard la Grande et la petite Bretagne. Lorsque les humains fuirent l'Atlantide, emportant avec eux une grande partie des richesses et des trésors ésotériques Nephilim, ils envahirent le monde très rapidement. Très vite, ils éprouvèrent le besoin de calculer, de pressentir les déplacements des champs magiques afin de placer les stases des Nephilim capturés. Ils bâtirent alors des monuments mégalithiques afin de mieux observer la course des planètes, donc des champs magiques. Mais en Bretagne, les choses se déroulèrent différemment. Les humains arrivés dans ce territoire furent confrontés à des Dra-Kaon très puissants qui cherchèrent à se protéger des sociétés secrètes constructrices de mégalithes. Les Dra-Kaon réussirent à fabriquer des cultes très primaires, les adorant comme les forces incontrôlables de la nature. Puis, devant la construction des premiers menhirs et trilithes, ils comprirent qu'ils allaient être détruits les uns après les autres. Ils entreprirent alors une grand rituel et fusionnèrent en une seule entité : le Dragon.

Le Dragon devint la puissance occulte la plus importante de la Bretagne et des cultes se formèrent dans la ligne des cultes primaires crées par les premiers Dra-Kaon. Ces cultes utilisèrent alors les premiers mégalithes comme des vecteurs du pouvoir du Dragon. Ils en bâtirent des multitudes afin de mieux communier avec sa puissance magique. C'est pour cette raison que les mégalithes sont aussi nombreux dans la Bretagne.

De près ou de loin, les monuments mégalithiques de Bretagne sont en rapport avec l'ancien culte du Dragon et quelquefois avec le calcul de la position de des champs magiques (mais plus rarement).

Ils ont constitué de multiples Axis Draconis autours desquels la vie cultuelle et ésotérique de la Bretagne s'est développée, sous l'égide des prêtresses du Dragon. Ainsi, toute la Bretagne est rendue perméable aux mythes et aux légendes diverses. C'est ce que l'on appelle la "Matière de Bretagne", une *matierae primae* alchimique que vous pourrez mettre dans votre athanor afin de constituer des nouvelles aventures occultes dans les terres du Dragon.

## Belle Ile en Mer

Cette île, située face à Quiberon, ne présente pas d'intérêt occulte en soit. Elle constitue un havre de paix dans le tissu légendaire particulièrement riche du reste de la Bretagne.

Seule une demeure étrange présente des signes d'activités occultes. Cette demeure fut exécutée pour la grande actrice Sarah Bernhardt. Construite sur la pointe des Poulains, cette demeure servait à la "grande Sarah" à recevoir tout son petit monde et vivre avec ses admirateurs des moments de repos et de réjouissances dûment goûtées. Cette demeure était à l'origine un fortin désaffecté qu'elle fit transformer en un manoir appelé le "fort Sarah". Elle acquit de nouveaux terrains et fit bâtir plusieurs annexes. Elle conçut son domaine en un domaine symbolique des "cinq continents" regroupant l'Afrique, l'Amérique, l'Asie, l'Europe et l'Océanie. Chaque "continent" était un appartement décoré selon les cultures de chaque continent. Il fut rapporté que ces parties portaient des couleurs élémentaires en correspondance avec des énergies telluriques et des fluides spirites. Certains domestiques rapportèrent plus tard que "Great" aimaient recevoir des jeunes hommes aux traits étranges qui disaient avoir voyagé dans l'Histoire afin d'entendre leurs récits et de goûter leur chair.

## Belz

Le village de Belz, dont le nom est associé au dieu celte de Belenos, a été aussi le théâtre des activités d'un Nephilim de la Force, connu par les humains sous le nom de saint Cado. Le lieu-dit Saint-Cado est remarquable par lui-même. C'est une île sur laquelle quelques maisons de pêcheurs entourent une chapelle datant du XIème siècle. A l'intérieur de cette église, on peut trouver un sarcophage de pierre percé de nombreux trous par lesquels on peut soi-disant entendre le bruit de la mer. Les légendes narrent aussi que saint Cado est connu pour avoir chassé les serpents de Bretagne, ce qui semble avoir été un échec quand on connaît le nombre de reptiles encore présents dans les landes. Dans cette légende, il faut plutôt voir un Nephilim particulièrement puissant qui passa plusieurs époques d'incarnation rapprochées à combattre le culte du Dragon. On peut aussi remarquer saint Cado est associé à l'une de ces légendes courantes concernant la construction d'un pont avec l'aide du Diable. Cela semble couvrir une alliance entre saint Cado et des agents des Pontifex en vue de l'anéantissement d'un pouvoir du Dragon dans la région. Il semble que saint Cado, après la construction de ce pont, ait subi une transformation monstrueuse (peut-être est-ce un effet pervers de la collaboration avec les Pontifex?) qui le mena au Khaïba. Le sarcophage détient les secrets de la fin de ce Nephilim.

## Bieuzy les Eaux

Un des anciens lieux du culte du Dragon, ville gauloise connue sous le nom de Sulim, cet endroit abritait un grand temple lié aux trois aspects féminins du dragon: l'eau, la terre et la lune. On y retrouva une statue de fer, non rouillée qui avait pour propriété de regarder dans les yeux ceux qui l'observaient. Ruse de perspective, habile trompe-l'oeil, magie alchimique ou kabbalistique, la statue n'a toujours pas livré son secret. On peut aussi trouver dans l'église du village une de ces pierres sonnantes tant prisées en Bretagne. Deux gros galets plats jouent le rôle des battants d'une cloche. En frappant une pierre contre l'autre, l'on obtient une longue vibration musicale. Il est possible que ce type d'objet ait été conçu par les Templiers au XIIème siècle afin de remplacer les homoncules. En effet, les vibrations de ces pierres sonnantes sont très proches des vibrations de certains champs magiques (ici de la terre). Ces vibrations pouvaient alors servir à déclencher des sortilèges ou même à faire fonctionner des grands Athanors. Le secret des Templiers est maintenant perdu. Seuls, certains sonneurs du sud-ouest de la France et de Castille possèdent des légendes orales concernant les pierres des "chants" magiques. Ces sonneurs sont organisés en fraternités qui voyagent (à l'image des compagnons artisans) dans toute l'Europe. Il est certain que, tôt ou tard, certains feront la relation entre leur tradition orale et la pierre sonnante de Bieuzy.

## Brelavenez

C'est une colline située à l'intérieur de la ville de Lannion. C'est une sorte d'enclos sacré. On accède à son sommet par un escalier anciennement constitué de 365 marches de schiste vert. Depuis sa rénovation, courant XIXème siècle, l'escalier ne compte plus que 143 marches de grès. Au pied de l'escalier, un calvaire particulièrement saisissant prévient le visiteur

qu'il se prépare à une ascension initiatique très rude. En effet, au sommet de la colline, il peut trouver une église recelant de nombreux mystères. Ainsi, son cimetière abrite deux ossuaires qui semblent se prolonger sous l'église elle-même. A l'intérieur, un bénitier porte des hiéroglyphes datés du haut empire égyptien. On ne sait comment ils ont pu arriver jusqu'ici. Les historiens tentent d'expliquer cette merveille par le fait que des trésors égyptiens ont été pillés par les Romains, puis les Vandales, puis les Albigeois et enfin ramenés par les chevaliers du Temple. Elle constitue une des places fortes templières les plus importantes de toute la Bretagne. Cette colline a été fabriquée de toutes pièces par les Moines Rouges durant le Xème et le XIème siècle, afin d'accueillir le centre de commandement de la conquête exotérique que prévoyait le Grand Plan du XIVème siècle. La colline fut donc aménagée à l'image d'un donjon et d'une armurerie médiévale, doublés d'un laboratoire alchimique très puissant, l'église servant à dissimuler tout ceci aux yeux des chrétiens de Lannion. Les Moines Rouges se réfugièrent un moment dans la colline de Brelenevez durant leur débâcle et on dit que c'est ici que commencèrent les horribles rituels qui devaient les transformer en ce qu'ils sont aujourd'hui. Depuis cet instant, le centre de la colline est considéré comme maudit par l'ensemble des Templiers bretons et d'Alta Patria. Seule la grande crypte située sous de l'église sert encore aux rassemblements occultes des Templiers. Des rumeurs courent parmi la population de Lannion que des fantômes hantent la colline de Brélévenez, des spectres à glacer le sang des meilleurs marins.

## Galan

Cette petite commune a la particularité d'être construite sur d'anciennes mines de pierres bleues. Ces pierres bleues étaient censées posséder des propriétés magiques importantes, en particulier celle de faire rendre le dernier souffle à des agonisants sans douleur. La pierre bleue était taillée en une massue sacrée qui faisant passer de vie à trépas les incurables. Ces types de coutumes datent d'avant la fusion du Dragon. Elles servaient à prévenir des attaques des mystérieux Selenim. Ces pierres seraient maintenant épuisées, mais les habitants conservent sous le vernis épais de légendes bretonnantes la manière de fabriquer des massues sacrées.

## Camaret

Non loin de cette charmante commune du Finistère, le poète Saint-Pol-Roux s'installa dans un manoir sombre pour y vivre la plus exaltante des aventures de la poésie. Il se consacra entièrement à son oeuvre et dominant le village breton, ses alignements de menhirs blancs de Lagatjar ainsi que l'église construite sur une digue marine. Il composa jusqu'à sa mort d'étranges poèmes précurseurs du surréalisme, mystiques et ésotériques. Il mourut très peu de temps après l'incendie de son manoir au début de l'occupation allemande. Saint-Pol-Roux fut un Nephilim très vaillant qui essaya par la force de ses poèmes-focus de transformer une partie du filet de saint Michel et de contrôler les champs magiques de cette région. Son entreprise ésotérique, sa quête de l'Agartha fut de monter une confrérie de Nephilim poètes qui essayèrent de changer la manière de lancer des sorts en utilisant la poésie. Pour eux, cet art humain était ce qu'il y avait de plus proche pour concilier les champs magiques et la voix humaine. Il semble qu'il fut lié au poète Germain Nouveau qui vécut la fin de sa vie dans le village de Pourrière en Provence. Saint-Pol-Roux participa à la renaissance du "cercle zutique" fondé par le poète illuminé Germain Nouveau.

## Carentoir

Cette lande déserte est l'un des repaires les plus importants des Templiers modernes. La légende raconte que l'un des villages de cette terre, "Le temple" fut le siège d'une des plus importantes commanderies bretonnes durant le XIIIème siècle. Mais ceci est une fausse piste, Le temple n'est qu'un prête-nom servant à égarer les curieux. Le repaire des Templiers se trouve sous le sol de la lande, dans des galeries creusées par les gaulois à l'époque de la conquête romaine de la Bretagne. On peut accéder à ces galeries par des menhirs en basalte et en granit dont le sommet a été sculpté en forme de croix templière. Il faut alors connaître un rituel particulier pour permettre à l'entrée de ces souterrains de se dévoiler. Seuls les chevaliers du Temple connaissent ce rituel.

## Carhaix-Plouguer

La ville de Carhaix est développée dans le scénario "Fragments dispersés" qui développe la ville d'Ys. Néanmoins, on peut signaler la présence des reliques sacrées d'un être étrange, le sieur Théophile-Malo Corret surnommé "La tour d'Auvergne". Cet homme connut un destin assez extraordinaire. Il fut considéré comme le premier grenadier de la République, mais lui-même se vanta de n'avoir jamais fait couler le sang humain. Il se bornait à entraîner les soldats. Il fut aussi l'un des premiers à étudier et raviver la flamme de la celtitude. Il laissa plusieurs manuscrits inachevés qui furent brûlés à sa mort sur sa demande. Lorsqu'il fut tué durant les guerres napoléoniennes en Bavière, son unité prit son nom et l'inscrivit sur ses drapeaux. Plus étrange, sans c_ur fut conservé et placé dans une urne en terre noir que le nouveau commandant portait autour du coup lorsque les hommes montaient à l'assaut. L'urne resta dans l'unité jusqu'à ce qu'elle soit déposée aux Invalides, à Paris. Il existe à Carhaix un reliquaire dans lequel se trouvent des restes du grand guerrier qui n'avait jamais combattu d'humains. Plusieurs occultistes pensent qu'il fut un naute des Templiers ayant choisi l'indépendance et qu'il réussit à s'entourer de fidèles ainsi que de Nephilim incarnés dans des corps féminins.

## Commana

L'endroit est très pauvre en ressources naturelles mais très riche en monuments mégalithiques. Lors de la construction de l'église de la région, on y découvrit une auge de pierre très mystérieuse qui donna naissance la confrérie des "cinq plaies". Un magnifique ensemble paroissial fut bâti. Une porte monumentale, surmontée de trois lanternes, donne accès au cimetière, où se trouvent trois croix anciennes. Il y a une chapelle-ossuaire, très caractéristiques et des gargouilles gothiques assez extraordinaires. L'église date de la fin de la Renaissance et abrite un retable sur lequel le Christ expose à la vue de tous ses cinq plaies. Ce retable fut l'un des symboles les plus importants de l'étrange confrérie des cinq plaies et de la sainte Agonie. Il semble que cette confrérie ait constitué la couverture d'un cercle de Rose-croix très activistes et épris de Kabbale. Le retable serait les restes d'un Nephilim homoncule très puissant maintenant très diminué. La peinture recèlerait des indications secrètes quant à l'existence actuelle de cette fraternité rose-croix.

## Le Conquet

L'église de cet ancien port antique abrite le tombeau de Michel Le Nobletz. Ce personnage du XVIème siècle a été l'un des missionnaires les plus fanatiques de la contre-réforme. Aidé de son disciple Julien Maunoir, il allait de paroisse en paroisse, pourchassant les hérétiques, agitant le spectre du Diable. Il soumit la population à un véritable lavage de cerveau en faisant monter des pièces de théâtre durant lesquelles il faisait exécuter réellement aussi bien les parpaillots que les païens. Son Théâtres des grandes horreurs circula dans toute la Bretagne et sema la mort sur son passage. Une légende dit que lorsqu'Ys se reformera, le cercueil s'ouvrira et la sarabande infernale du Théâtre des grandes horreurs recommencera.

## Corseul

Cette ville d'Ille-et-Vilaine est réputée comme étant l'ancienne capitale de la tribu celte des Curiosolites qui furent soumis par les Romains lors de la guerre des Gaules.

De l'occupation romaine, il reste une tour octogonale qui se dresse non loin du bourg. D'après les archéologues, ce serait un temple dédié à Mars. En fait, une exploration plus poussée de la tour permettrait de dévoiler un autre temple plus ancien d'initiés de Mithra.

## Daoulas

L'étymologie de ce nom serait "Deux Meurtres". La légende raconte qu'autrefois le Seigneur du Faou aurait été un fervent défenseur du paganisme et qu'il traquait les chrétiens sur ses terres. Après avoir massacré les moines d'une abbaye, dont deux abbés, non loin de son château, Saint-Pol-Aurélien serait intervenu pour chasser le Dragon de ses terres, puis aurait exorcisé le seigneur. Un monastère a été construit sur les lieux du crime. En fait, le seigneur en question était un agent du Dragon qui fut abattu par un Templier. L'occultiste averti verra dans cet événement un témoignage de la chasse qui fut faite aux

survivants du culte du Dragon après l'incarcération de celui-ci.

Comme témoignage des rites impies pratiqués en ces lieux, il reste au centre du monastère la vasque de Daoulas. Sur un pilier, une vasque, ornée de dix têtes humaines qui servent à l'évacuation de l'eau, est sculptée. Ornée de motifs celtiques, cet objet n'est assurément pas "catholique". De plus, les têtes font manifestement référence à la coutume des têtes coupées chez les celtes. En fait, cette vasque servait à des sacrifices expiatoires dédiés au Dragon et ce n'était pas l'eau de la fontaine qui s'écoulait par les têtes mais le sang même des sacrifiés.

## Dinan

Dinan fut le théâtre des guerres entre les Anglais et les Français, durant le XIVème et le XVème siècle. Elle abrita en son sein de nombreux participants occultes à cette guerre de cent ans. Ainsi, l'un des exemples les plus illustres fut l'action d'un Nephilim incarné dans une très belle astrologue, Tiphaine Raguenel aux environs de 1365. Elle charma Bertrand Du Guesclin et essaya de le manipuler. L'enfant terrible de la chevalerie ne se laissa pourtant pas faire. Tiphaine faisait également preuve de dons de voyances très importants. Elle forma une société secrète à qui elle livra ses prophéties sur les 700 ans années à venir. Cette société secrète existe encore aujourd'hui à Dinan et certaines des prophéties se révélèrent très justes. Ces textes sont activement recherchés par des Nephilim et des membres des sociétés secrètes avides de connaître les tenants et les aboutissants de l'Apocalypse.

## Elven

Au centre du massif des landes de Lanvaux, dans un paysage austère où seuls les mégalithes changent la monotonie de la terre, se dressent les fameuses tours d'Elven. Ces tours, bien conservées, furent les parties d'une grande forteresse occulte, la forteresse de l'Argoët. Celle-ci aurait servi de base d'entraînement à Lancelot du Lac, puis aurait été prise par les Templiers et serait devenue l'une des plus importantes commanderies de Bretagne. Selon certains cartulaires templiers conservés à la Bibliothèque Nationale, seuls les initiés du troisième grade templier avaient accès à cette commanderie fortifiée. C'est aussi à cet endroit que furent cachés les secrets les plus importants du Temple lors de la Débâcle. Aujourd'hui, le château appartient à l'Etat, par le biais d'une commission spéciale pour sa sauvegarde, la "Commission pour la restauration des tours de garde d'Elven", ou C.R.T.G.E. Cette commission est dirigé par un Templier et ceci a permis à la commanderie actuelle de mener des fouilles en vue de trouver les trésors moyenâgeux, sous couvert de restauration. Bizarrement, aucune fouille archéologique n'a été autorisé, la C.R.T.G.E. prétextant que cela allait ruiner le château. Certains archéologues sont prêts à faire des fouilles sauvages. L'un d'entre eux, le professeur Henri Martin, s'est retrouvé nommé à Saint-Pierre et Miquelon, dans le collège des enfants de marins de haute mer. Il étudie les restes des cultures esquimaudes du Canada.

## Le Faouët

C'est à l'extérieur de ce petit village que l'on trouvera les endroits occultes les plus intéressants. En suivant les rivières d'Inam et d'Ellé, toutes deux descendues des Montagnes Noires, l'investigateur pourra trouver trois chapelles formants un ensemble ésotérique particulièrement frappant. Ces trois constructions datent du XVème et du XVIème siècle. Elles ont été rénovées durant le XVIIIème siècle. La chapelle de sainte Barbe domine la vallée profonde, bâtie sur des rochers, elle semble défier les lois de la gravité. Ces chapelles sont toutes consacrées de près ou de loin à la foudre et à la protection de la foudre. Une étude ésotérique approfondie montre que ces chapelles sont construites sur trois sites très anciens qui ont été utilisés par les mystères de Mithra pour conjurer le feu souterrain du Dragon, ainsi que le feu céleste de l'Archange saint Michel. Afin de les opposer dans un combat symbolique de la lutte du bien et du mal. Les temples de Mithra sont construits à l'intérieur des rochers qui soutiennent les chapelles. On y accède par des cryptes souterraines, elles-mêmes accessibles par trois tableaux ésotériques peints durant le XVIème siècle. Ces sanctuaires ne sont plus usités mais des Rose-croix cherchent à les réutiliser pour des plans occultes très mystérieux.

## La Feuillé

En plein coeur des monts d'Arrée, dans un paysage triste et grandiose, le village de La Feuillée culmine à 285 mètres. Ce village

servit de place forte pour les Templiers et en particulier pour les Manteaux rouges. Ce poste de commandement fut le lieu d'atrocités ésotériques commis par les Templiers. C'est pour cette raison qu'une bataille occulte très importante eut lieu au tout début de la chute des Templiers médiévaux. Cette bataille opposa un groupe de 22 Nephilim et Selenim représentant les 22 Arcanes majeurs aux Manteaux rouges. Le combat fut titanesque et la magie employée ruina à tout jamais la région. Même le Dragon ne peut plus utiliser les énergies telluriques de cet endroit. La magie fit muter à tout jamais les Manteaux rouges ainsi que les habitants du petit village actuel. Ces habitants furent obligés de protéger les Templiers vaincus et essayèrent de tirer partie de leur nature magique. Ils volèrent aux terrifiants porteurs d'épées d'Orichalque les bouts magiques de leurs manteaux, qui possédaient des propriétés magiques multiples. Ils se changèrent en chiffonniers maudits et sillonnèrent toute la Bretagne pour vendre leurs chiffons, leurs "pilhou". Ces "pilhaouer" colportèrent avec eux le récit amplifié de la bataille occulte dont ils furent les témoins indirects. Avec leurs charrettes misérables, leurs chiffons enchantés, ils propagèrent à travers toute la Bretagne une bonne partie des contes et des merveilles qui font encore la lie des veillées nocturnes. Ces "pilhaouer" sont des ennemis farouches des bohémiens. Il arrive très souvent que des rixes et même de véritables batailles rangées éclatent entre les deux populations nomades.

## Fougère

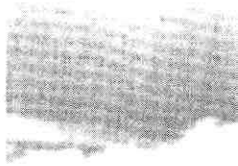
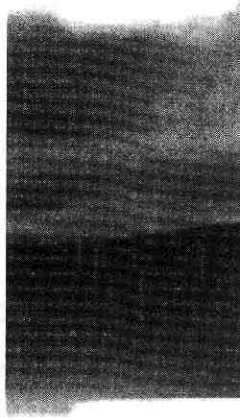
Au XIIIème siècle, le fief de Fougères passa aux mains de la famille des Lusignan, dont on disait qu'elle était liée a la fée Mélusine. Ainsi, une tour de la forteresse porte ce nom. En fait, Mélusine était une Ondine qui avait passé un pacte d'incarnation avec la famille de Lusignan. La forêt domaniale, non loin de la ville, n'est pas dénuée d'intérêt non plus. Remplie de mégalithes, les légendes abondent sur les druides, magiciens, fées, lutins et autres enchanteurs qui la hantent. Le promeneur pourra ainsi y découvrir un alignement de vingt blocs de quartz, Le cordon des Druides. Plus loin, le lieu-dit des Celliers de Landean abriterait un réseau de souterrains ou serait caché un trésor. L'ampleur du système fait penser aux fondations d'une antique forteresse. Une pierre levée porte aussi le nom de Pierre au trésor gardé par les Fées. Cette abondance de légendes a ainsi attiré de nombreux chercheurs de trésors et il n'est pas rare de voir des individus harnachés à la manière de Philippe de Dieuleveut, équipés de détecteurs de métaux, arpenter la forêt. En vain... le trésor en question n'est-il qu'un tas de vulgaires pièces d'or ou quelque chose de plus intangible, de plus spirituel ?

## Guimiliau

Dans ce village, on peut y trouver l'un des monuments mortuaires les plus impressionnants et caractéristiques de la Bretagne. Sur la Place des morts, une église se dresse, entourée d'un cimetière, d'une porte des morts, d'un ossuaire et d'un calvaire de taille conséquente. Ces monuments sont censés être les indicateurs du Sidh, du pays des morts, des "Anaon" les morts bretons. De nombreuses légendes circulent à leur sujet, surtout dans Guimiliau. C'est dans l'enclos paroissial de Guimiliau que l'on peut trouver l'une des manifestations les plus claires des Selenim en Bretagne (à part l'Ankou). Il semble qu'un puissant clan de Selenim vive dans ces terres dédiées aux morts, et ce en "bonne entente" avec les humains. Certains érudits Nephilim pensent même que le sanctuaire de Guimiliau est le centre d'un de ces mystérieux royaumes Selenim, un de ces endroits où les champs magiques de la Lune noire sont très actifs.

## Kerjean (château de)

Cette grande et vieille bâtisse mi-médiévale mi-Renaissance se trouve entre Landivisiau et la côte, dans le Finistère. Cette place forte fut de tout temps un sanctuaire occulte pour un groupe de Nephilim essayant de se réincarner aux mêmes époques. Ce groupe de Nephilim a pris le nom d'"Atalante fugitive" et les noms énochéens des Nephilim le composant sont: Ivo, Lorelei, Beatrix, Persephone, Pandora, Amelia, Aloysius, Cicely, Otterley et Donimo. La fraternité formée entre ces Nephilim est très solide et les mystères occultes mis à jour sont importants. Nombre d'entre eux se trouvent dissimulés dans le château de Kerjean. Plusieurs sociétés secrètes essayèrent de mettre la main dessus sans jamais y réussir. Les enchantements et les ruses des Nephilim sont très efficaces. On peut même citer le

cas de celle que l'on appela l'Amazone de Kerjean, connue sous le nom humain de Madame de Coatanscours. Il s'agit d'un des simulacres du Nephilim Pandora durant la Révolution. A cette époque, Pandora Il s'agit d'un des simulacres du Nephilim Pandora durant la Révolution. A cette époque, Pandora faisait partie de l'Arcane l'Amoureux. Elle transforma la demeure en y restituant tout le décorum de Moyen-Age allemand, sa dernière époque d'incarnation. Ceci fit beaucoup jaser le voisagne et marque encore les légendes et les guides touristiques de l'endroit.

## Landernau

On peut trouver dans cette ville, des girouettes très étranges. En effet, un occultiste croisé a ramené de Palestine des miroirs de cuivre polis, en souvenir des croissants des minarets. Mais la vraie raison est qu'il cherchait à construire un capteur de champs magiques afin d'invoquer une créature de Kabbale, une Princesse des miroirs argentés de Galgal dont il était tombé amoureux durant ses guerres outre-mer. Il fit alors installer un disque poli en haut du clocher de Saint-Houardon. Mais, il ne put arriver au bout de son projet. En effet, les Templiers prirent ombrage de cet amour contre-nature et l'éliminèrent. Les habitants continuèrent à construire des miroirs et à les installer comme des girouettes. On polissait les disques de métal jusqu'à en faire des miroirs, puis on les revêtaient d'une à deux couches de vernis à bateau. Périodiquement, les miroirs se mettent en marche et, par la magie naturelle des champs magiques, des créatures plus ou moins puissantes de la Kabbale apparaissent dans le bourg. Ces apparitions ont entraîné de nombreuses légendes et frayeurs propres aux habitants. On ne sait pas si la Princesse des miroirs argentés de Galgal fut l'une de ces apparitions. Certains Nephilim pensent qu'elle rechercha à contacter son chevalier humain par le biais des nécromants Selenim. Il est certain qu'une part de cette histoire d'amour fut racontée dans une saga médiévale maintenant perdue, mais dont Dante ou Chrétien de Troyes se sont inspirés pour écrire leurs chefs-d'oeuvre.

## Lanleff

Le petit village de Lanleff recèle l'un des mystères les plus importants de la Bretagne. Il y existe les ruines d'une curieuse église romane circulaire. Longtemps considérée comme un temple romain, cette église fut construite pour affermir le pouvoir des Templiers. Ce qui est étrange est qu'un même monument a été retrouvé au sommet d'une colline sur Rhode Island à l'intérieur du parc Touro. Cela a excité la curiosité des archéologues, qui n'ont jamais pu dater ce "temple" américain. Certains parlent du XIIème et du XIVème siècle. D'autres avancent des hypothèses sur la navigation celtique magique et l'arrivée des Vikings sur le continent nord-américain. Des Nephilim (en particulier la Fraternité de l'Atalante fugitive) pensent que ces tours ont été construites par un Nephilim puissant de l'Arcane L'Etoile qui étudia les réseaux énergétiques du Dragon pour espérer en tirer un message venu des Ethers. Il semble que des restes de ses appareils occultes se trouvent encore cachés dans des souterrains sous les ruines de l'actuel temple en Bretagne. Après une étude poussée, ce Nephilim aurait compris les dangers du Dragon et la puissance possible des prêtresses du culte. Il décida de partir à la recherche de Nephilim capables de résister au Dragon et ses calculs astrologiques le conduisirent jusque sur les terres lointaines de ce qui deviendra le Nouveau Continent. Il y construisit alors un deuxième bâtiment occulte qui pouvait entrer en résonance avec les champs magiques de Bretagne. Mais il ne put mener à terme son projet, car il se perdit dans l'ésotérisme amérindien, cherchant à comprendre les chamans et leurs implications avec les Nephilim.

## Lanmeur

L'église de Lanmeur est de facture, moderne mais recouvre une crypte fort ancienne. Une légende locale raconte que cette crypte communique avec des eaux souterraines chaudes et que lorsqu'elles bouillonneront, cela indiquera la fin du monde car toutes les eaux de la Terre sortiraient de cet endroit pour recouvrir la planète entière. Certains occultistes affirment la véracité de cette légende en pointant du doigt les bas-reliefs représentant des serpents se mordant la queue. En effet, après moult calculs ésotériques, ces serpents Ouroboros, symboles de l'éternité, du commencement comme de la fin, serpents de la connaissance, seraient l'exacte réplique, à l'échelle, des signes et des sceaux de l'Apocalypse selon saint Jean. Aux Nephilim perspicaces de trouver la solution. Il est certain que la secte 666 s'est intéressée de très près à la question. Certains Nephilim de 666 garderaient l'entrée de la crypte.

## Leuhan

Ce village perdu sur les pentes des Montagnes Noires possède une chapelle dédiée à saint Jean, qui fut longtemps attribuée aux Templiers. Il y a aussi de nombreux menhirs. L'étymologie du village Lochan évoque la désignation d'un Autre Monde. Y aurait-il une porte vers un espace subtil en ces lieux ?

## Locoal Mendon

Près de ce village on peut trouver un menhir gravé d'une croix pattée. C'est l'un des signes les plus voyants de l'implantation templière dans la région. Ce menhir a d'abord été l'un des nombreux lieux de puissance du Dragon puis, lors de conflits occultes qui opposèrent les prêtresses dragons avec les Templiers, l'endroit fut conquis par ces derniers. Ils transformèrent l'endroit en un sanctuaire d'Orichalque, maintenant épuisé, afin de lutter contre l'influence magique du Dragon. C'est l'une des nombreuses mailles du filet de saint Michel. Les templiers essayent de préserver la mémoire du lieu, en occupant épisodiquement une vieille bâtisse dont l'entrée du jardin est ornée d'une croix pattée.

## Machecoul

Machecoul est la capitale historique du pays de Retz (ou de Rais) qui prolonge la Bretagne au sud de la Loire. Cette région, à la limite entre deux mondes culturels, a été longtemps sous la domination d'une puissante famille, dont le plus célèbre membre a été Gilles de Rais.

De nombreuses forteresses médiévales furent construites depuis les celtes jusqu'à la fin du XVIème siècle. Mais c'est durant le XVème siècle que la région connut ces heures les plus noires quand Gilles de Rais, pourtant compagnon d'arme de Jeanne d'Arc, maréchal de France sombra en apparence dans la folie et se livra à des pratiques sanguinaires et sexuelles sur plusieurs centaines d'enfants. Il fut arrêté et condamné au bûcher. Il fit amende publique, fut libéré et de nouveau plongea dans la démence sanguinaire. Quand il fut repris, il ignora d'abord ses juges, puis avoua tous ses crimes, en inventant certains tout en se repentant grandement. Cette fois-ci, il fut pendu et brûlé. Pourtant on enterra son corps en Terre Sainte.

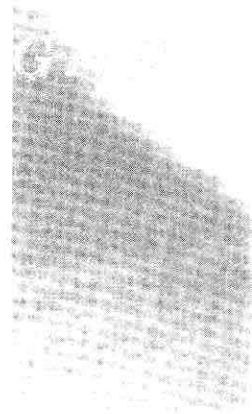
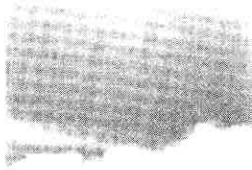
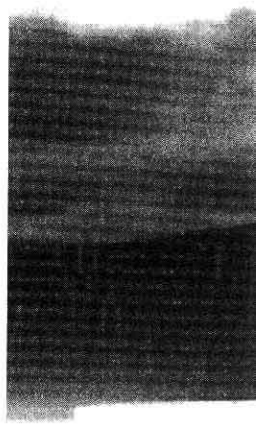
Gilles de Rais fut certainement l'un des chefs de file de l'Arcane XV, Le Diable. Depuis cette époque, Machecoul et ses forteresses en ruines forment l'un des territoires les plus solides de l'Arcane. Les Nephilim sur la voie du Khaïba viennent chercher les enseignements de folie que Gilles de Rais laissa dans la terre de Machecoul. C'est encore aujourd'hui un endroit maudit, difficile à vivre, où les habitants sont marqués par les légendes cruelles et terrifiantes concernant ces Khaïbas. Ces légendes représentent un vrai musée des horreurs de l'imaginaire.

## Quimper

Depuis sa fondation Quimper fut toujours associé au mauvais coté de l'eau, aux tempêtes et aux Grandes Marées. C'est pour cette raison qu'elle fut l'une des villes humaines les plus associées au pouvoir du Dragon lors de l'apogée du Culte du Dragon. Après sa chute, elle fut aussi souvent parcourue par des Tritons en mal de leur élément. C'est peut-être pour cette raison que l'on y trouve une société secrète humaine au service des Nephilim Tritons (ou tout autre métamorphe lié à ce type). Cette société se développa sous le Consulat et l'Empire. A la base, elle fut formée par des lettrés et des humanistes. Son nom est la société pantomatique. Chaque membre porte le nom d'un poisson comme emblème du silence et comme signe de dévouement à cet aspect de la mer. Pour se reconnaître, les pantomates ont des signes d'appartenance, des mots de passe et de reconnaissance. Le candidat doit être parrainé par un triton pour faire partie de cette société secrète. Les séances ont lieu sous un tableau symbolique où la mystérieuse Pantomancie est représentée par une jeune femme voilée, réfugiée dans une grotte marine et contemplant des poissons qui jouent à ses pieds. la salle est éclairée par un lustre formé d'un poisson suspendu par sa queue.

## Vieille Ville

Dans ce village, on trouve un menhir du Champ de Pierre (3m) qui tournait quand il entendait l'angélus. Dans les marécages de Fondreau, les légendes racontent que l'on peut y trouver un village englouti dont on entendrait encore les cloches certains soirs de Noël. Ce village serait défendu par la Bête de Fondreau qui dévorait tout. C'est peut-être là une allusion au pouvoir de l'Arcane XV Le Diable et aux agissements de l'un de ses plus puissants membres, Gilles de Rais.

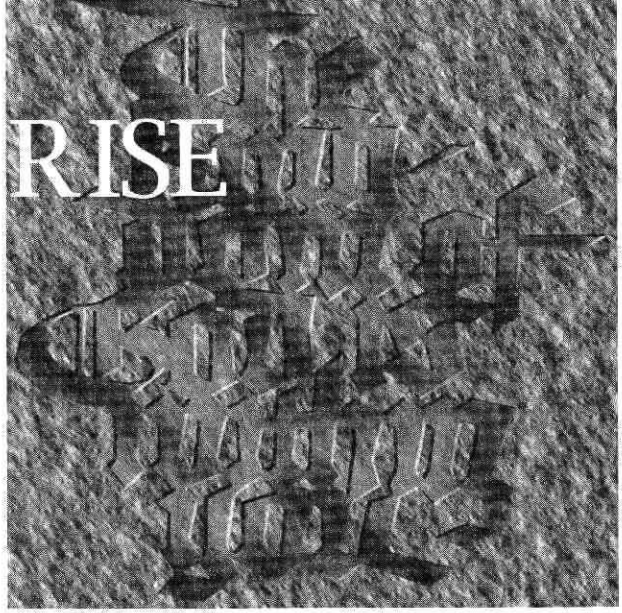




Matchidael
Ma
Reicho
Matchidael
Samael
Monte
SIGI
ISTI

# LE REVEIL DU DRAGON

- Le Pacte Brisé
- Puissances Révélées
- Fragments Dispersés
- Vallées Oubliées
- Passages Maudits
- Le Voile Levé
- L'Ultime Duel

# LE PACTE BRISE



*Ma pauvre muse, hélas ! qu'as tu donc ce matin ?*
*Tes yeux creux sont peuplés de visions nocturnes,*
*Et je vois tour à tour réfléchis sur ton teint*
*La folie et l'horreur, froide et taciturne.*

***Charles Baudelaire***

## PREAMBULE

Est-ce une facétie du destin ou la première manipulation d'autres Forces, toujours est-il que c'est par une simple lettre que les Nephilim vont être amenés à entreprendre une quête qui, quelqu'en soit l'issue, changera le cours de leur vie...

Dans ce scénario d'introduction, les Nephilim vont donc être amenés à rencontrer un des leurs, à l'histoire riche et tumultueuse. Peu dangereuse, cette aventure est conçue pour immerger en douceur les Nephilim dans un cadre qui se révélera au fur et à mesure des péripéties de plus en plus riche, qui permettra au groupe de reconstituer l'histoire occulte de la région et de prendre conscience des puissances qui l'ont gouvernée dans un lointain passé.

*Note :* Le bon déroulement de ce scénario nécessite la sélection d'un Nephilim du groupe dont le simulacre sera l'heureux légataire des Lusignan.

## SYNOPSIS

La première étape des Nephilim les emmènera vers la paisible ville de Vitré où deux notaires apprennent à X qu'il est le dernier héritier (à un degré de parenté toutefois éloigné) sain de corps et d'esprit d'une vieille famille de Bretagne. La première méfiance dépassée, X et ses compagnons pourront "prendre possession" de l'héritage, le manoir des Lusignan. Là bas, immergés dans une ambiance lourde de secrets passés, les Nephilim peuvent s'intéresser aux recherches de l'ancien maître de la maison. En explorant les travaux de l'ancêtre du simulacre d'X, ils peuvent se mettre sur la piste du secret des Lusignan. Après quelque temps passé à des recherches, les Nephilim devraient comprendre qu'un de leurs semblables a été mêlé de très près à la famille des Lusignan. Rien que son nom devrait éveiller la curiosité des Nephilim ; ils partent à la recherche de la célèbre Mélusine...

Dès lors, en reconstituant l'histoire de la famille, les Nephilim peuvent comprendre qu'un pacte d'incarnation avait été institué entre Mélusine et les Lusignan et que les aléas de l'histoire ont brisé ce pacte. Mélusine forcée à fuir vers un Akasha y est restée bloquée tandis que sa "famille" était déchue. En retrouvant la porte de ce Plan Subtil, les Nephilim devraient réussir à délivrer celle qui pourra devenir leur mentor et l'initiatrice de la Quête du Réveil du Dragon...

## CHRONOLOGIE

**6ème Siècle :** La Lutte entre le Dragon, certains Arcanes et les Templiers atteint des sommets jamais vus. Plusieurs sanctuaires sacrés du Culte du Dragon sont abattus, la puissance du Dragon est contenue dans un Filet Magique alimenté par le pouvoir de Saint Michel. Les Grandes Prêtresses sont dispersées ou mises en stase. L'une d'entre elles, Mélusine s'exile au Moyen Orient.

**12ème Siècle :** Phillibert de Lusignan, noble breton en croisade, lors de ses périgrinations en Terre Sainte, porte assistance à Mélusine en lui permettant d'échapper à une vindicative secte d'Assassins. En remerciement, Mélusine propose à Phillibert un pacte qui devait assurer la prospérité de sa lignée. Mélusine voit ainsi l'occasion de reprendre pied discrètement en Bretagne. Dès lors, à chaque génération, Mélusine s'incarne dans une des filles de la famille tandis que la paix règne sur le fief grâce à un artefact magique construit dans les sous-sols du château de

Fougères alimenté par le Ka de Mélusine. Le pacte est un succès.

**18ème Siècle :** Malgré son pouvoir, Mélusine seule, n'arrive pas à contrer l'influence du Temple dans la région. La région de Fougères devient tout de même un sanctuaire. Pourtant, à la faveur de la tourmente révolutionnaire, les Templiers réussissent à saper le pouvoir des Lusignan. Mélusine, blessée par l'Orichalque, se réfugie dans un Akasha par une porte située au plus profond des Celliers de Landéan dans la forêt de Fougères.

**19ème siècle :** La malédiction des Lusignan prend effet. Les jeunes femmes qui devaient devenir simulacre de Mélusine deviennent folles une fois l'âge de leur "possession" théorique atteint.

**J - 4 ans :** Géraldine de Lusignan, dernière héritière de la lignée devient folle. Son grand oncle, Enguerrand la fait interner dans la meilleure clinique qu'il peut trouver, le Domaine de la Forêt de Bourberouge.

**J - 2 ans :** Enguerrand de Lusignan, grand oncle de Géraldine, brisé par cette malédiction qui pèse sur sa famille se lance dans de fièvreuses recherches sur l'histoire des Lusignan.

**J - 4 mois :** La Société Archéologique du Club de l'Hermine, couverture d'un groupe de Templiers entreprend des fouilles sur le site du château de Fougères dans l'espoir de découvrir le secret des Lusignan.

**J - 5 semaines :** Enguerrand de Lusignan, victime d'une congestion cérébrale, s'éteint après deux ans de recherches et d'isolement. Une procédure dans le but de trouver le dernier descendant de la famille est entamée par le cabinet de notaires Gamond & Gamond, à Vitré.

**J - 1 semaine :** Les deux notaires retrouvent la trace du simulacre de X, qui s'avère être le parent éloigné des Lusignan.

**J :** X reçoit une lettre de convocation pour prendre en charge la succession des Lusignan.

**J + 4** : Les Templiers qui travaillent sur le chantier du Château de Fougères dégagent l'entrée du sous sol de la Tour Mélusine.

**J + 8 :** Le responsable "scientifique" de la mission templière comprend la fonction du mécanisme de la Tour Mélusine. Les Templiers se mettent aussitôt à la recherche de la stase de la Grande Prêtresse...

**J + 10 :** Les Templiers prennent contact avec le Manoir de Lusignan dans l'objectif d'avoir accès aux archives de la famille. Si aucun obstacle ne se dresse sur leur route, ils remontent la piste de la stase et apprennent l'existence de l'Akasha. Gageons que les Nephilim auront agi avant cette date ou qu'ils se seront au moins opposés à ces individus peu recommandables...

## SCENARIO

### Introduction

De nos jours... Fin Septembre, la grisaille s'étend sur la Ville, l'automne sera précoce cette année.

C'est la première fois depuis plusieurs jours que X sort de chez lui. Ses dernières recherches alchimiques l'ont retenu plus longtemps que prévu et la lumière du jour lui paraît agressive. La dernière tentative a été un échec, il faudra attendre plusieurs semaines avant qu'une telle conjonction se reproduise... La quête est longue et jonchée d'obstacles et notre Nephilim prend ce contretemps avec philosophie.

En allant relever sa boite aux lettres, l'attention de X est attirée par une enveloppe expédiée par une étude de notaires d'Ille-et-Vilaine. Le courrier en question contient une lettre toute officielle du Cabinet Gamond & Gamond (Vitré), relativement laconique, l'invitant à prendre rendez-vous pour affaire de succession le concernant. L'en-tête indique l'adresse et le numéro de téléphone.

### Premières recherches

En téléphonant aux notaires, les Nephilim pourront discuter avec la secrétaire, les patrons étant absents pour affaires. Un rendez-vous pourra être fixé et en réussissant un jet de Baratin (ou autre compétence apparentée), on pourra apprendre que le simulacre de X serait le dernier descendant d'une famille noble de Bretagne et qu'un gros héritage l'attend dans cette région. Elle n'en sait pas plus.

Si l'on recherche des renseignements sur l'étude Gamond & Gamond, un jet d'Information indiquera que ce cabinet s'occupe essentiellement des affaires des vieilles familles de Bretagne.

Les Nephilim curieux peuvent aussi se renseigner sur Vitré, cette petite ville à l'orée de la Bretagne. Les informations suivantes peuvent être trouvées dans différents guides.

Vitré est une ville de marchands depuis le Bas Moyen Age, célèbre pour son artisanat de la

draperie. La ville est très préservée et a gardé tout son charme médiéval. Elle fut un des seuls bastions du protestantisme, en Bretagne, à l'époque des Guerres de Religion et il n'était pas rare que l'on y brûle des Possédés et autres Diabolistes sur la Place du Marché... Voilà qui devrait inquiéter les Nephilim!

Le Nephilim concerné par la lettre, pensera certainement alors à s'entourer de ses amis. Qui sait si ce rendez-vous n'est pas un piège de ces maudites Sociétés Secrètes ?

## Au Dernier des Vivants

En arrivant à Vitré, après avoir roulé au milieu d'une campagne encore verdoyante et humide, les Nephilim pourront voir que les guides n'avaient pas menti et que Vitré, du moins son centre historique, a gardé un charme tout provincial. Pour restituer cette atmosphère, inspirez-vous du texte qui suit, tiré du livre de P.Gruyer, "Un mois en Bretagne".

"Pignons pointus, aux poutres croisées en ogive; longs toits obliques de tuile brune et d'ardoise bleue (...) Maisons obèses étayant sur des piliers de bois, comme sur des béquilles qui, fatiguées, commencent à plier, leurs bedaines proéminentes; sombres rez-de-chaussée, qui ont perdu leurs enseignes grinçantes mais qui ont gardé leur étal de pierre où s'étalaient jadis les marchandises. Puis aussi des constructions baroques, où se superposent, au petit bonheur, comme autant de pigeonniers haut perchés, d'invraisemblables logis, joyeusement asymétriques, où ascendent, en casse-cou, d'étroits escaliers noirs, pareils à des puits de la nuit..."

Certainement méfiants, les Nephilim chercheront à s'établir dans un hôtel et procéderont à une reconnaissance de la ville. Ils pourront alors visiter le vieux centre ainsi que le château très bien conservé. L'Eglise vaut elle aussi le détour et on peut visiter la crypte avec le curé pour guide. Au bas de l'escalier, dans une cave taillée à même le roc, un puits fermé par une grille épaisse est visible. La margelle présente un bas relief de dragon enroulé tout autour du puits tandis que la Vision Ka révèle des émanations d'Air résiduelles. Le fond du puits n'est pas visible et on ne sait pas à quoi il pouvait servir...

Une fois la visite terminée et après que les Nephilim aient pu bien cerner l'ambiance de la ville, ils pourront se rendre au rendez-vous des notaires.

L'étude se situe dans l'impasse des Cent Marches, proche des anciens remparts. La maison date du XVIIème siècle. Accueillis par la secrétaire, ils pourront entrer dans une salle d'attente au mobilier cossu mais quelque peu vermoulu. L'attente est longue, le silence n'est ponctué que par les grincements du parquet, provoqués par le moindre mouvement des Nephilim. Après une vingtaine de minutes, la secrétaire revient et annonce aux Nephilim que Mr Gamond peut les recevoir et leur indiquera à chacun une paire de patins - "Le parquet vient d'être ciré, vous comprenez..." -. Ainsi parés, les Nephilim arriveront presque en procession glissante dans le bureau du notaire, éclairé par la lumière jaunâtre de vieilles appliques Début de Siècle.

Joseph Gamond, accueille les Nephilim avec chaleur, suite aux vérifications d'usage et après avoir versé un verre de liqueur à chacun, entrera dans le vif du sujet. Après le décès d'Enguerrand de Lusignan, Gamond a entamé des recherches sur les éventuels descendants "sains de corps et d'esprit" de la famille. Il s'avère que X, du moins son simulacre, est le dernier de cette catégorie et qu'il est donc le bénéficiaire de l'héritage du vieux. Le voilà maintenant, propriétaire du Manoir de la famille. Avant toute réaction de la part de X, Gamond lui dira que le manoir en question est pratiquement en ruine, Monsieur de Lusignan ne s'étant guère occupé de sa demeure ces dernières années. Si on lui pose des questions sur cet arrière grand-oncle éloigné, Gamond fera la moue et dira qu'il était assez excentrique, une sorte d'érudit vivant reclus dans sa bibliothèque. Celle-ci est peut-être le seul endroit de valeur de la maison. En fait, parler de manoir est un grand mot ajoutera-t-il en toussotant...

Pour clôturer l'entretien, le notaire propose aux Nephilim d'aller visiter le Manoir. C'est le frère jumeau du notaire, Jules Gamond, qui les guidera. La propriété se situe a une quinzaine de kilomètres de Vitré, non loin de Fougères, dans la forêt...

## La Propriété des Lusignan

Là non plus, on n'a pas menti aux Nephilim, ce n'est pas un manoir mais une vieille bâtisse croulante qui attend le groupe. Certaines fenêtres sont barricadées à l'aide de planches, le toit a perdu une bonne partie de ses ardoises, la cheminée tombée lors de la dernière tempête est restée fracassée sur le sol. Sur le perron, un majordome presque dans le même état que la maison attend les visiteurs, plein de morgue.

Une fois, les présentations faites, le majordome Philippe, haussera un sourcil réprobateur devant l'apparence certainement étrange du nouveau propriétaire. Très froid, il invitera les Nephilim à procéder à une visite des lieux. L'intérieur de la maison est très humide, le papier des murs est cloqué, moisi. Les meubles sont recouverts de draps blancs, il fait très sombre.

L'endroit qui attirera le plus les Nephilim est certainement la bibliothèque. C'est le seul endroit encore à peu près en bon état du manoir. Cette pièce est remplie de vieux livres, de dossiers traitant essentiellement d'histoire (à première vue). Des vitraux encrassés éclairent la pièce d'une lueur blafarde verdâtre (des algues microscopiques se sont incrustées sur les fenêtres). L'un deux représente une femme ceinte d'une couronne dont le bas du corps est une double queue de poisson. L'expression du visage de cette femme à la peau pâle et au regard étrangement hypnotique semble narquoise.

Si les Nephilim furètent dans la maison, ils pourront en fouillant l'ancienne chambre du vieux apprendre qu'il a été capitaine de cavalerie en 39 et qu'il a été démobilisé, blessé à la tête, suite à une charge désastreuse contre des panzers allemands. Une photo de jeune fille à l'allure fragile (Géraldine, dernière descendante en titre) est posée sur la cheminée. Le majordome apprendra aux Nephilim si on lui demande que Monsieur ne vivait plus dans cette chambre depuis longtemps. Il ne quittait plus sa bibliothèque.

La cave quant à elle contient une splendide collection de bons crus. Des cartons, des malles sont entassées. On n'y trouve que des souvenirs de famille et des vieilles photos ou portraits. Les portraits de certaines femmes présentent une ressemblance frappante même au niveau de la coiffure, des vêtements.

Au détour d'un couloir au premier étage, on peut découvrir un portrait accroché au mur représentant Joséphine, un des simulacres de Mélusine au début du XIXe siècle. Il serait bon que ce soit le Nephilim de la Lune du groupe qui découvre ce tableau (pour une question d'affinité, de lien magique). Assurément, la femme peinte était une Nephilim, proche du Serpent par son métamorphe (Yeux reptiliens à la pupille gris argenté, peau très pâle)... Etait-ce la fatigue mais il lui semble un instant avoir entendu les échos d'une musique médiévale entraînante.

Interrogé sur son ancien patron, le majordome révélera qu'il travaillait depuis des années sur un livre de généalogie retraçant l'histoire de la Famille de Lusignan. Ces derniers temps, Monsieur était obsédé par ses recherches, c'est certainement ce qui l'a emporté (congestion cérébrale...). Il parlait d'un pacte brisé qui aurait causé la chute de sa Maison, tout était confus ces derniers temps. Monsieur n'avait certainement plus toute sa tête (Paix à son âme). Tout ceci appartient à Monsieur X, maintenant, ajoutera-t-il avec un trémolo dans la voix.

Une fois la visite terminée, le majordome (Appelez moi Philippe, je vous en prie) offrira aux Nephilim de rester cette nuit au manoir - Cette maison est bien vide, vous savez (regard larmoyant)-. S'ils acceptent, ils les laissera un moment pour apprêter leurs chambres et préparer un petit repas. Ils pourront ainsi fureter à leur aise pendant quelque temps...

A la fin du repas, Philippe, viendra poser aux Nephilim le problème de son avenir. Que va faire l'héritier de la maison ? Restera-t-il en charge de la maison en tant que majordome ?

L'ambiance de la suite de la soirée est à votre charge et dépend des actions des Nephilim. N'hésitez pas à charger l'atmosphère décadente de la maison, son isolement, les bruits inquiétants.

Pour accentuer l'ambiance, faites faire un rêve au Nephilim de la Lune du groupe durant la nuit. Tout est sombre autour de lui et il entend de nouveau les échos d'une musique médiévale. Une voix féminine d'outre-tombe, l'appellera par son nom, puis une lumière semblera venir du bout d'un tunnel. Au fur et à mesure que la lumière approche, on peut distinguer une silhouette fantômatique ressemblant de manière frappante au tableau du couloir. Elle demande de l'aide, elle est "de l'Autre Côté". La voix très plaintive devient alors de plus faible en plus faible et la musique ira en s'amplifiant, le rêveur aura ensuite l'impression d'être entraîné dans une sarabande endiablée, entourée d'Ombres, une sorte de Danse Macabre qui fera se réveiller notre Nephilim criant d'effroi, en sueur, seul dans son lit.

## La Bibliothèque

C'est certainement ici que l'attention des Nephilim se fixera dans un premier temps.

Intrigués par cette pièce, les Nephilim commenceront à marcher sur les traces d'Enguerrand de Lusignan par cette nuit venteuse...

A première vue, la bibliothèque contient un fond non négligeable sur la Bretagne (histoire, légendes, archéologie, cartes). Après un examen plus approfondi, on remarquera un certain nombre d'ouvrages plus ou moins sérieux sur les fées ainsi que sur les sorcières et bien sûr quelques livres occultes...

Sur un bureau, les personnages pourront trouver un fatras de notes écrites en "pattes de mouche". Sur un panneau, un arbre généalogique est étalé. Un jet sous cette compétence (Racine Culture appropriée) permet de déceler que la structure de l'arbre met surtout en évidence la lignée féminine. Depuis la Révolution Française, certains noms sont soulignés de rouge, tous féminins... Un jet d'Observer permet de noter aussi que nombre de ces noms se terminent en -ine, Ludivine, Agrippine, etc. La dernière en date est une certaine Géraldine de Lusignan. A côté du nom, une date est inscrite (15/04/88).

Les Nephilim ont ainsi la possibilité de faire des recherches sur les travaux d'Enguerrand de Lusignan. Débroussailler l'ensemble des notes prendra du temps, il est préférable que les Nephilim se répartissent les tâches.

## Arcanes Exhumées

Toutes les recherches suivantes s'effectuent grâce à des jets en S'Informer. Chaque Nephilim peut tenter un jet par demi journée. Un échec retarde d'autant la découverte de renseignements.

- Un premier jet en Bibliothèque permet de faire un premier classement des documents, ceci fait on peut se répartir les recherches en fonction des trois thèmes suivants;

### * Histoire des Lusignan

*Où l'on apprend que la famille de Lusignan est liée à la légendaire Mélusine, une Fée...*

**1er jet réussi :** Les Lusignan sont célèbres pour être liés à la Fée Mélusine...

**2eme jet réussi:** Les Lusignan reçoivent la charge du fief de Fougères au XIIIe siècle en récompense des actions de Phillibert de Lusignan durant les Croisades.

**3ème jet réussi :** Après s'être établis dans la région, les Lusignan gagnent vite en puissance. La paix règne sur les terres de la famille. On dit que la Fée protège le fief.

**4ème jet réussi :** La famille traverse les siècles sans problèmes. Une tour du château reçoit le nom de la fée. Lors de la révolution, tout se gâte, les Lusignan sont dépossédés de leurs terres et forcés à l'exil après que le château fut attaqué.

**5ème jet réussi:** Avant l'attaque du château, un groupe aurait évacué les richesses de la famille. Des rumeurs de trésor enfouis commencent à se répandre.

### * la Malédiction

*Où l'on apprend que depuis la fin du XVIIIe siècle, les filles de Lusignan sont frappées d'une étrange malédiction qui les mènent dans les asiles ou à une mort tragique.*

**1er jet réussi :** Liste de toutes les femmes de la lignée devenues folles. Tout commence après la Révolution Française. A chaque génération, une des filles devient démente et termine sa vie dans un asile si sa folie ne l'a pas emporté de manière tragique...

**2eme jet réussi :** Notes tirées de dossiers médicaux. Les patientes semblent atteintes de mélancolie aggravée. Un médecin parle ainsi de "coquille vide". Ces femmes sortent par moments de leur catatonie pour annoner des phrases incohérentes où il est question de Mélusine, la fée. Le diagnostic retenu est sans appel : Schizophrénie Catatonique aggravée de délires oniroïdes.

**3ème jet réussi :** La dernière héritière des Lusignan, Géraldine est internée depuis quelques années dans une clinique privée très cotée chez les nobliaux et autres gens de "la Haute", le Domaine du Bois de Bourberouge. Géraldine présente les mêmes symptômes que ses aïeules.

### * le Trésor des Lusignan

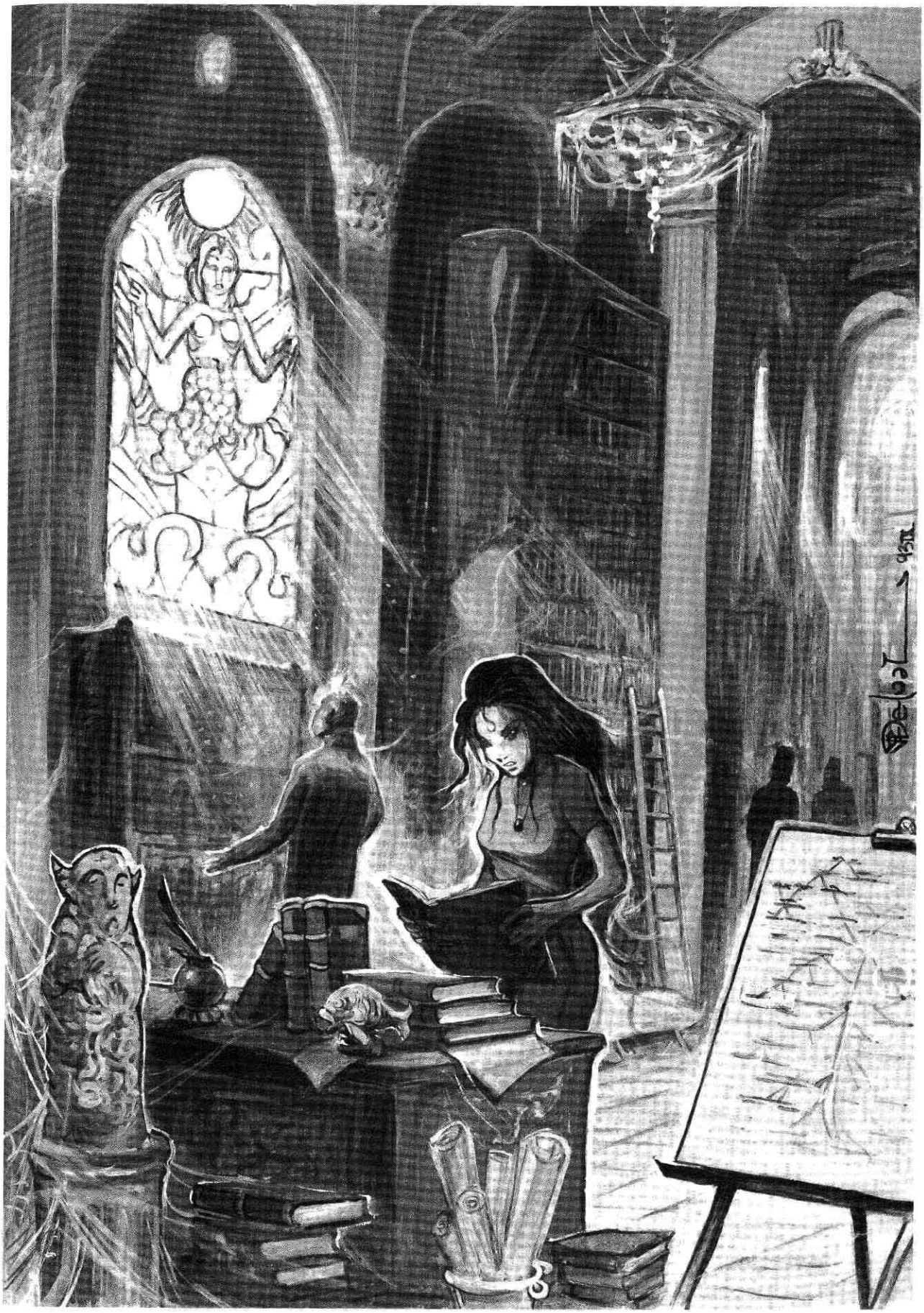
*Où l'on apprend qu'un trésor aurait été caché durant les troubles de la Révolution Française. Malgré les recherches, rien n'a été trouvé dans la forêt domaniale...*

**1er jet réussi :** L'ancêtre des Lusignan aurait ramené un trésor de Palestine qui aurait assuré la prospérité de la famille pour des siècles.

**2ème jet réussi :** Certains parchemins indiquent que le trésor a été placé dans une tour du château de Fougères construite spécialement , la Tour Mélusine, centre du Pouvoir des Lusignan.

**3ème jet réussi :** En 1790, alors que les paysans se soulèvent, les Chroniques du Fief mentionnent l'évacuation du Trésor qui est mis en lieu sûr. On parle dans cet ouvrage d'un complot et de la fermeture de l 'accès à la Tour...

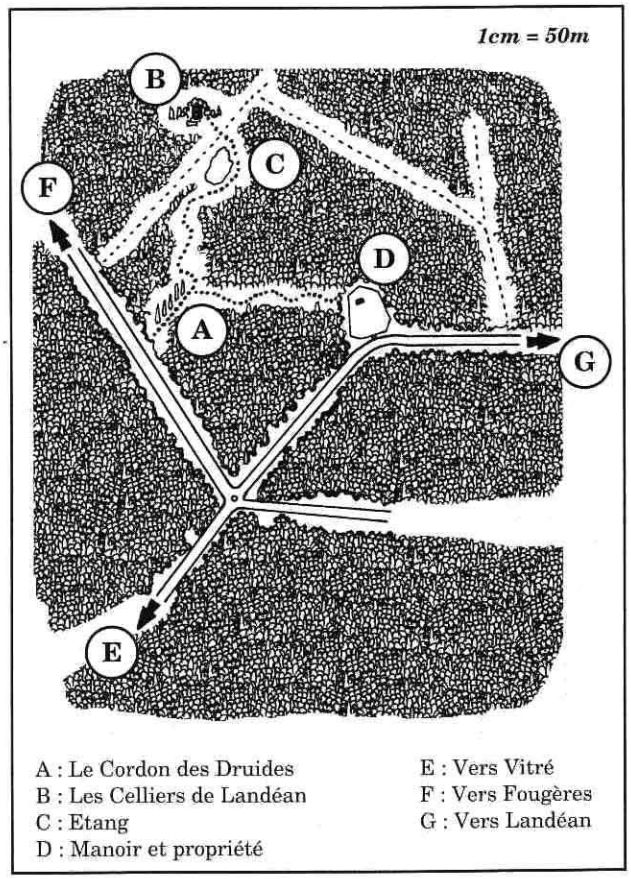
**4ème jet réussi :** Une coupure de journal relativement récente rapporte le début de fouilles dans le château de Fougères sous la direction de la Société Archéologique du Club de l'Hermine de Rennes.



## La Forêt Domaniale

Une partie de la forêt de Fougères fait partie du domaine. Ce bois serait en fait un vestige de Brocéliande d'après les gens du cru et de nombreuses légendes alimentent cette croyance. On y trouve ainsi de nombreux mégalithes, une Roche aux Fées et surtout les vestiges d'une antique fortification gauloise dont il ne reste que quelques pans de murs et surtout un réseau de souterrains, les Celliers de Landéan où serait enseveli un trésor. Si les Nephilim vont explorer cette forêt, des renseignements sur les sites intéressants peuvent être obtenus auprès du majordom ou bien auprès du syndicat d'initiative de fougères. Les rumeurs de trésor étant persistantes, le groupe sera certainement amené à faire des rencontres insolites.

Vous pouvez alors imaginer une ballade un matin de brouillard avec la végétation recouverte de fines gouttelettes, les sons étouffés par la brume, les formes estompées prêtant à confusion...




A : Le Cordon des Druides
B : Les Celliers de Landéan
C : Etang
D : Manoir et propriété
E : Vers Vitré
F : Vers Fougères
G : Vers Landéan

## Lieux intéressants

Le Cordon des Druides est une allée de mégalithes formée de vingt blocs de quartz. Comme les nombreux sites de cette sorte, il arrive que des adeptes de New Age s'y rendent pour étudier les forces telluriques et s'en imprégner. Cette allée n'a aucune valeur occulte. Par contre les Nephilim pourront y rencontrer un groupe de new-agers allongés sur des lits de camp au centre de l'allée, méditant au son d'une musique éthérée propice - assurément - aux expériences de voyages astraux.

La Pierre au Trésor est une fausse piste. Ce mégalithe a ainsi été nommé par des paysans superstitieux qui fantasmaient dès qu'ils voyaient un menhir au milieu de la forêt. Point de trésor donc mais cela n'empêche pas les amateurs de venir labourer régulièrement le terrain, armés de détecteurs de métaux et de solides pioches !

Les Celliers de Landéan sont un autre lieu de prédilection des chasseurs de trésor. Beaucoup pensent en effet que le trésor des Lusignan est enfoui dans le réseau de souterrains creusé non loin des fondations de l'ancienne forteresse celte. Un vieil escalier taillé dans la pierre, recouvert de mousse, permet d'accéder aux caves... Si les Nephilim s'aventurent ici sans autre renseignement, n'hésitez pas à les perdre dans le dédale de couloirs. Plus ils progressent au coeur du réseau, plus l'atmosphère devient étrange. La vision Ka permet ainsi de distinguer une présence de Ka de terre de plus en plus forte qui laisse à penser qu'un Plexus n'est pas loin...

De même, vous pouvez mettre mal à l'aise les Nephilim en leur faisant apercevoir à la périphérie de leur champ de vision des ombres fugitives, entendre des sons étranges voire les échos d'une musique enchanteresse, sans toutefois en déterminer la source, alors qu'ils se rapprochent du Plexus. Une fois arrivés au centre des souterrains, les Nephilim en vision Ka pourront distinguer derrière les parois de Ka de terre des ombres qui semblent les fixer en riant tandis que les échos de cette étrange musique s'amplifient. L'Onirim du groupe reconnaîtra la musique de son rêve... Si les Nephilim, bredouilles, repartent, ils s'apercevront rapidement qu'ils se sont perdus... En fait, le Plexus influence les courants de terre et donc la structure des souterrains. Un peu d'astuce et d'aide magique devraient suffire à les mener hors des souterrains.

Durant leurs explorations, Les Nephilim peuvent rencontrer quelques uns des individus dérangés qui hantent la forêt. Ils peuvent ainsi croiser un chasseur de trésor qui cherchera à leur soutirer des informations ou à les convaincre de la pertinence de ses hypothèses. Vous pouvez ainsi imaginer un individu d'âge mur, aux lunettes

épaisses, cheveux gras, vêtements démodés et élimés, débouler d'un couloir absorbé par les mouvements de son pendule. Interrogé sur ses activités, il partira dans un monologue saccadé sur les puissances telluriques qui sont ici concentrées. Pour lui, le trésor n'est pas matériel et il espère se rendre digne de sa découverte. Le Graal n'est pas loin selon lui et si on le laisse faire, il exposera sa théorie délirante sur la cache d'icelui...

Dans un autre registre, vous pouvez confronter les Nephilim à un autre type de chasseur, ils verront alors apparaître au détour d'un couloir ou d'un bosquet une silhouette étrangement harnachée et précédée d'un bruit strident ressemblant aux clics d'un sonar. Celui-là cherche de l'or! Il est habillé à la façon de feu-Phillippe de Dieuleveut, semble méfiant face au groupe qu'il prend pour des concurrents...

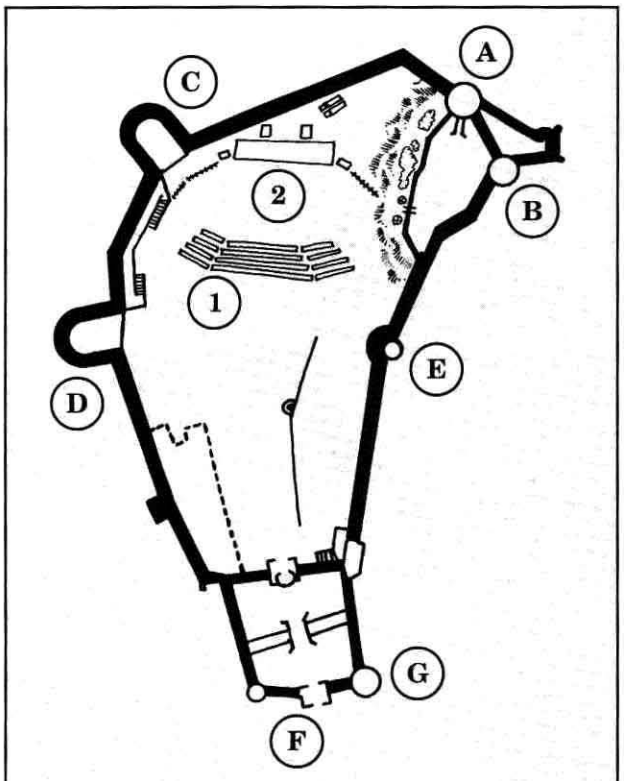
En fait, c'est bien ici que le trésor est caché et c'est le radiesthésiste qui est le plus proche de la vérité. Les Celliers correspondent ainsi à une porte vers un Akasha, le Plan Subtil où s'est réfugiée Mélusine il y a deux siècles. Une fois, leurs recherches terminées, les Nephilim devront réactiver cette porte et ramener Mélusine qui y est retenue contre son gré...

Pour pouvoir accéder à ce plan, les Nephilim devront enquêter du côté du château sur le chantier de fouilles lui-même situé comme par hasard à côté de la Tour Mélusine...

## Le Château de Fougères

L'ancienne demeure des Lusignan fait partie maintenant du patrimoine français et son accès est public... Le château surplombe la ville et est partiellement en ruines, la végétation y a poussé et donne à l'ensemble un cachet romantique certain... Pour attirer les touristes, le Syndicat d'Initiative finance un spectacle Sons et Lumières qui retrace l'histoire de la région. Ce spectacle a lieu tous les soirs à la tombée de la nuit et devrait gêner les Nephilim désireux de procéder à des explorations nocturnes...

Un petit musée est lui aussi accessible dans le donjon. Peu intéressant, on pourra tout de même y trouver des brochures sur la légende de Mélusine et sur les alentours. Quelques mannequins de cire aux costumes mités sont exposés. On pourra aussi contempler quelques vitrines exposant des objets trouvés lors de précédentes fouilles. Un livre attirera certainement l'attention des Nephilim. Ce grimoire date du XIIIe siècle; il est enluminé, écrit en vieux français et aurait été la propriété d'un membre de la famille réputé sorcier... En fait, ce livre contient des informations sur les légendes de la région et indique la localisation du Plexus des Celliers et l'Entrée vers un Plan Subtil que l'auteur prenait pour l'Autre Monde. Si les Nephilim volent le Grimoire, ils pourront y apprendre un rituel intitulé Révélation de la Porte du Pays du Crépuscule Eternel (Sorcellerie - Seuil 40%). En cas d'incapacité à lancer le sortilège, ils devront attendre une conjonction propice dont vous déterminerez la date.

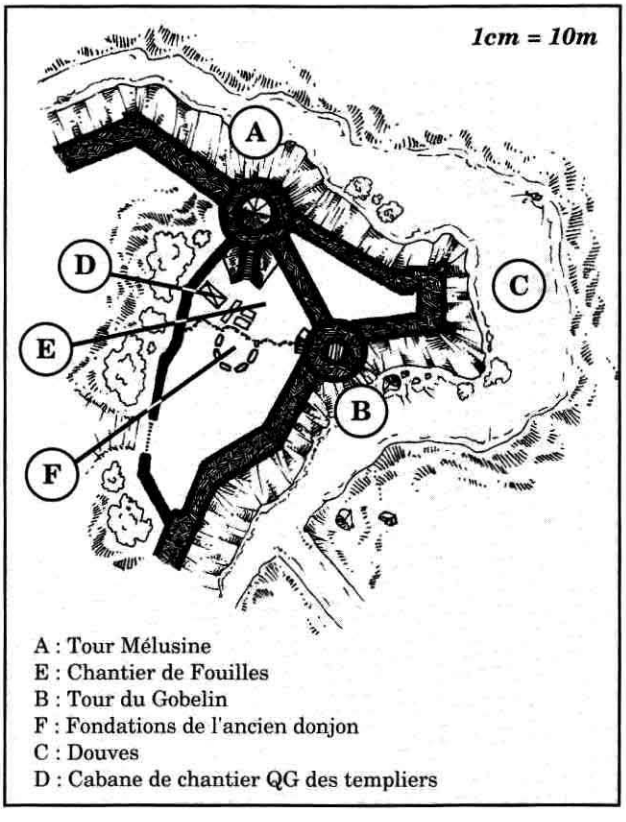



A : Tour Mélusine
B : Tour du Gobelin
C : Tour Surienne
D : Tour Raoul
E :Tour de Guibé
F : Entrée
G : Tour de Coigny
1 : Gradins
2 : Scène
*1cm = 50m*

Une bonne partie de l'intérieur de la cour est occupée par les coulisses et la sono du spectacle. Dans la journée, les techniciens fourmillent parmi la machinerie, procèdent à des essais de sono et les acteurs répètent.

Si les Nephilim veulent accéder à ces lieux de nuit, ils devront déjouer la surveillance de deux individus patibulaires employés par le spectacle. Ils portent matraque et bombe lacrymo et sont équipés d'un talkie walkie. En cas de problème, ils peuvent faire appel à au moins une des quatre autres équipes réparties dans le public et à l'entrée.

Un peu plus loin, des barrières métalliques circonscrivent un chantier de fouilles où des étudiants, exaspérés d'être exploités, fument des joints à l'abri des regards. Une porte mène à l'intérieur de la Tour Mélusine depuis longtemps fermée au public... Si les Nephilim réussissent à surveiller discrètement les lieux, ils pourront voir par moments des individus sortir de la tour et aller discuter dans une cabane de chantier attenante. Dès que ces hommes sortent, les étudiants écrasent en catastrophe leurs joints et se remettent vite au travail. En fait, ces individus louches ne portent aucune attention aux activités des étudiants, quelque chose semble captiver leur regard dans la Tour...



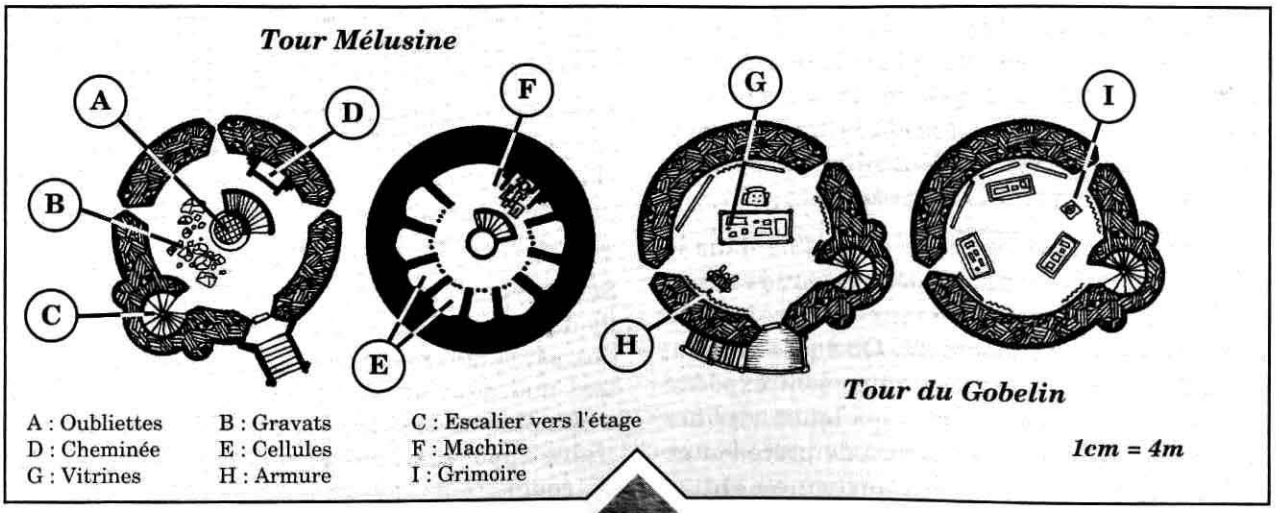

A : Tour Mélusine
E : Chantier de Fouilles
B : Tour du Gobelin
F : Fondations de l'ancien donjon
C : Douves
D : Cabane de chantier QG des templiers

En fait, ces hommes font partie d'un groupe de Templiers qui recherche le secret des Lusignan. Après avoir dégagé un passage dans les gravats de la Tour minée par les Lusignan lors de leur débâcle, les étudiants ont été dispatchés à l'extérieur pour que les Templiers puissent étudier leur découverte tranquillement. Celle-ci est un mécanisme occulte formé d'un puits à la paroi couverte de miroirs disposés selon certains angles. Une vasque est construite juste en dessous du puits et un réceptacle est creusé en son centre - vide -. A l'époque du pacte, c'était ici que Mélusine procédait à ses rituels kabbalistiques pour contrôler par les rêves la région. Les Templiers après quelques jours de réflexion auront comprisla fonction du mécanisme et voudront retrouver la stase de Mélusine pour la transformer en homoncule qu'ils fixeraient sur l'appareil afin de le réactiver pour leurs sombres desseins...

De jour, le Chantier est inaccessible par contre les Nephilim peuvent profiter du spectacle la nuit mais ils devront être très prudents. N'hésitez pas à les faire rencontrer, au détour d'un coin de rempart, un chevalier en armure ou quelque autre apparition costumée du spectacle.

Dans la cabane de chantier, ils pourront lire les notes de recherche des Templiers et apprendre leur objectif ainsi que divers documents laissant entendre leurs liens avec l'Ordre de l'Hermine. Dans le château, ils pourront examiner le mécanisme et lire sur les murs la liste des simulacres de Mélusine. Un bas relief la représente sous forme reptilienne sur la paroi.

Inévitablement, si les Nephilim veulent retrouver Mélusine, ils devront trouver l'entrée du Plan Subtil située au fond des Celliers dans la forêt.




A : Oubliettes
B : Gravats
C : Escalier vers l'étage
D : Cheminée
E : Cellules
F : Machine
G : Vitrines
H : Armure
I : Grimoire

## Le Pays du Crépuscule Eternel

Une fois le grimoire du château de Fougères lu et décrypté, les Nephilim pourront accomplir le rituel qui permet d'ouvrir la Porte du Pays du Crépuscule Eternel. Alors, dans un déchaînement de Ka, une porte apparaîtra et restera ouverte pendant une heure.

De l'autre côté, les Nephilim entrent dans un espace subtil, mémoire historique et légendaire de la région. C'est la fête ! Toute une foule danse, chante, boit au milieu d'un pré éclairé par des lampions multicolores tandis que le soleil se couche mais ne descend jamais sous l'horizon. Les fêtards essayeront de persuader les Nephilim de les rejoindre dans leur danse. Un peu plus loin, on peut distinguer un château sorti directement d'un conte de fées.

La fête bat son plein aussi dans le château et quand les Nephilim entreront dans le hall, un hérault soufflera dans sa trompette avant de hurler leurs noms . Devant eux, c'est l'orgie, un barde joue de la harpe à peine écouté par les convives. Un individu portant une couronne trône au fond da la salle. Il est richement vêtu, dans des tons vert et doré, semble s'ennuyer en regardant autour de lui. Derrière, une femme très belle est assise, visiblement triste. Quand elle verra les Nephilim, son visage s'illumine.

Un peu partout dans la salle, des gardes veillent, armés de hallebardes menaçantes. Deux d'entre eux pointeront leurs armes contre les Nephilim et crieront "A Ġenoux devant le Roi !" S'ils s'exécutent, ces mêmes gardes leur appuieront les hallebardes sur la nuque en hurlant "Encore plus bas !!" Cette scène arrache un sourire au roi qui, une fois les présentations faites, demandera les raisons de la venue des Nephilim en son royaume.

Selon les réponses du groupe, improvisez cette scène. S'ils disent vouloir remmener Mélusine avec eux, le Roi sera étonné et la fera venir à ses côtés déclarant qu'elle est son invitée et qu'il ne peut se passer ainsi d'elle. Il va falloir négocier... Qu'ont-ils à proposer en échange ? Le Roi s'ennuyant très fort, peuvent-ils montrer quelque prodige qui puisse l'ébahir ? Si les Nephilim répondent à cette demande, ils devront improviser quelque numéro ou démonstration de magie qui puisse ravir le roi.

Chaque Nephilim a ainsi droit à une chance pour mettre en scène ses capacités magiques. A vous de juger l'accueil par le public. Récompensez l'originalité notamment les improvisations Live de la part des joueurs même. Sur les cinq essais, deux ou trois devront être réussis pour avoir le droit de laisser partir Mélusine. Dans le cas contraire, le roi trouvera les Nephilim très amusants et voudra les garder avec lui !

N'oubliez pas que la porte n'est ouverte que pendant une heure et un passage en force peut alors s'avérer nécessaire. Le combat qui suit devra être épique et digne d'une scène de cape et d'épée.

Quoiqu'il arrive, quand les Nephilim repassent la porte, ils ne sont plus en compagnie de Mélusine mais en possession de sa stase, une coupe en or ornée de pierres. Il va falloir maintenant mettre Mélusine en présence du simulacre prévu pour elle, Géraldine de Lusignan, actuellement internée en Hôpital Psychiatrique...

## La Clinique du Domaine du Bois de Bourberouge

Cette clinique privée se situe à une cinquantaine de kilomètres de Fougères sur la route de Rennes.

En arrivant par la route de la forêt, les Nephilim débouchent bientôt dans une grande clairière où un manoir est visible. dans le parcs, des infirmiers surveillent quelques malades en pyjamas qui vaquent à leurs incohérentes occupations.

Rapidement, un infirmier vient s'enquérir de l'objet de la visite des Nephilim. Une entrevue avec le docteur Brière est alors possible. On pourra alors en apprendre plus sur le cas Géraldine de Lusignan. La jeune patiente est actuellement en chambre d'isolement suite à une période d'agitation délirante la semaine dernière. Si les Nephilim sont convaincants, ils pourront la voir.

Dans une cellule sans meubles, la jeune fille en blouse blanche se cache le visage dans ses mains et se balance d'avant en arrière rythmiquement. D'après le médecin, elle ne sort de sa catatonie que pour annoncer des paroles délirantes sur sa bonne fée qui l'a abandonnée...

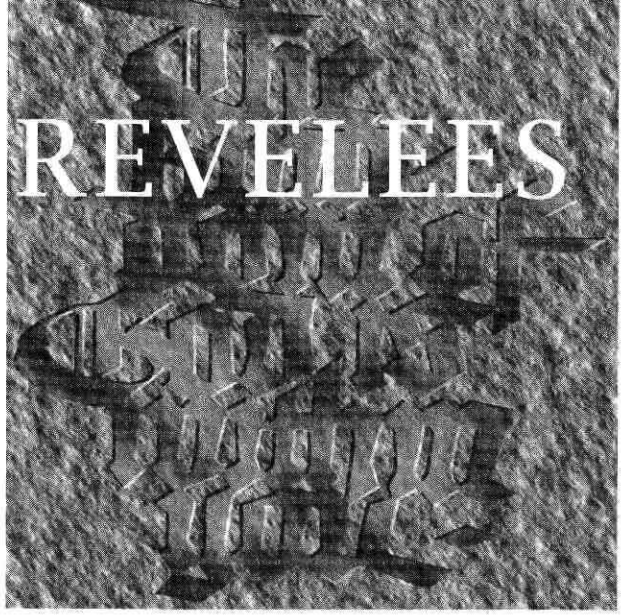
Un passage en vision-Ka révélera que Géraldine n'abrite qu'une étincelle de Ka-soleil vacillante (1 point) ce qui fait d'elle une proie facile pour une incarnation...

Si les Nephilim viennent sans la stase et essayent d'entrer en contact avec elle, son balancement s'accélérera et elle commencera à geindre de plus en plus fort au fur et à mesure des questions et finira par hurler de l'autre côté "DE L'AUTRE COTEEEE !!!" pour ne plus s'arrêter. Les infirmiers arriveront pour la calmer à grand renfort de piqûres de neuroleptiques.

Pour que Mélusine puisse se réincarner, les Nephilim pourront soit essayer de la faire sortir soit lui donner la stase mais dans ce cas, Mélusine, devra sortir par ses propres moyens (magiques) ce qui risque d'être moins discret...

Delval
93 VIII

# PUISSANCES RÉVÉLÉES



*"Les Tertres peuvent s'ouvrir au regard de ceux qui savent discerner la Lumière Invisible"*

***J. Markale***

## AVANT PROPOS

Depuis le réveil de Mélusine, les Nephilim ont pris un repos mérité dans la propriété des Lusignan, assistant ainsi à l'évéil de leur hôtesse dans cette nouvelle époque. Devant cette créature charmante, il est difficile de rester indifférent et tous passent de bons moments à l'écouter leur faire part de son savoir. Quand une relation de fraternité commence à s'établir, Mélusine entreprend de leur faire part de la quête qu'elle compte mener. Emmenant le groupe en forêt près de l'étang qu'elle affectionne particulièrement, elle se lance dans un discours destiné à leur faire prendre conscience des champs magiques qui les environnent. Une fois, le bon état d'esprit instauré, elle commence à leur parler de sa volonté de porter un coup décisif au Grand Plan des Templiers. Sa Quête Ultime consisterait en l'établissement d'un sanctuaire Nephilim dans la région par l'élévation de la Bretagne vers les Plans Subtils, une sorte de réenchantement à l'image de celui qu'avait connu toute une partie de l'Europe Occidentale à l'époque du Roi Arthur. Après avoir longuement discouru sur ce thème, elle demandera aux Nephilim s'ils comptent la suivre sur cette voie. Dans l'affirmative, elle expliquera qu'elle a particulièrement besoin de leur aide, ne connaissant pas encore très bien cette époque mais qu'elle compte bien être leur guide, leur mentor dans cete longue tâche. Alors, elle demandera à tous ceux qui ont répondu à son appel de prêter serment et de former un Pentacle indéfectible... Ceci fait, le groupe retournera vers le manoir où un repas chaud a été préparé par le majordome.

Ce n'est que plus tard, alors que les Nephilim sont dans l'expectative de nouvelles explications, que Mélusine leur donnera la première piste de leur investigation. Ainsi, selon elle, l'objectif désigné serait de réactiver certains lieux clefs de la région afin de rétablir le tissu magique qui entourait la Bretagne d'antan et d'en décupler le potentiel...

Pour appuyer ses dires, Mélusine exhumera de la bibliothèque une carte couverte de signes hermétiques désignant la plupart des lieux magiques, Brocéliande, les Monts d'arrée, Carnac et le Mont Saint Michel. Ce parchemin inachevé n'indique pas, malheureusement, ni le lieu dédié au Feu ni celui de l'Eau et des recherches devront être tentées dans cette direction. Selon Mélusine, cette quête doit suivre un chemin idéal et Carnac en serait la première étape, parce que cet endroit porte les traces de la Bretagne la plus antique. C'est là-bas que tout a commencé...

Avant que les Nephilim partent pour leur enquête, Mélusine se souviendra qu'elle connaît un Nephilim qui habitait la région de Carnac, il y a quelques deux cents ans, un certain Saldek, Adopté de la Roue de Fortune. Peut-être ses travaux sur les Alignements sont-ils encore accessibles, lui même est peut-être toujours dans la région. En effet, ceux de l'Arcane X sont connus pour leur attachement multi séculaire au lieu qu'ils ont à veiller... A l'époque pré-révolutionnaire, Saldek avait pour simulacre un peintre de seconde zone, Gabriel du Mahé. Avec ces éléments en main, les Nephilim devraient être en mesure d'exhumer le mystère de Carnac.

Une fois, les Nephilim partis, Mélusine quittera le manoir pour partir elle même en quête de ses soeurs, les Prêtresses Dragon, dont certaines se sont exilées parmi les plans Subtils lors de la chute du Dragon.

Note au MJ: Vous aurez certainement noté que Mélusine n'a pas fait allusion au pouvoir qui

inspire sa Quête, à savoir le Dragon. Ce choix est tout à fait conscient et a pour but de ne pas éveiller la méfiance des Nephilim. Moins ils en sauront dans un premier temps, mieux se sera...

## LE THEME

En lançant les Nephilim sur la piste Carnac, Mélusine leur donne l'occasion de prendre conscience des forces occultes qui ont, jadis, gouverné la région. Alors que l'humanité en était à ses balbutiements, alors que tout était danger pour ces créatures ayant accédé depuis peu à la conscience, des Puissances brutales ont pu les asservir et se faire rendre un culte sanglant. Ainsi, des Entités telles que Cernnunos, le Grand Cornu et sa "compagne", Ceridwenn la Déesse Blanche des Commencements ont profité de la faiblesse des humains, mais aussi de leur potentiel créatif, pour se faire ériger un temple unique au monde non pas dédié au Soleil mais à la diade Terre-Lune, symbole des cycles de fertilité-destruction, naissance et mort.

Plus tard, ces Puissances assimilées à des dieux se sont fondues en une Entité encore plus puissante, le Dragon... Les anciens rites ont évolué mais Carnac est resté un lieu de culte au potentiel immense. Même lorsque les Chrétiens ont étendu leur influence, au prix d'une lutte parfois sanglante, les anciennes images sont restées tapies au fond des consciences comme des serpents lovés, endormis, ne demandant qu'à être réveillées... Ainsi au sein même des sanctuaires chrétiens, Saint Cornely et Sainte Anne restent les maîtres spirituels de la région.

## SYNOPSIS

Lorsque les Nephilim arriveront à Carnac, ils pourront apprendre que des disparitions y ont récemment eu lieu. Ces méfaits sont perpétués par un groupe de nostalgiques des Ages sombres menés par un individu charismatique guidé par des visions puisées dans son inconscient le plus profond, Ronan le Guennec. Leur plan à la fois farfelu et monstrueux pourrait laisser les Nephilim les plus détachés du sort des humains indifférents s'il ne mettait pas en cause leur propre but en les privant du pouvoir des Pierres Levées.

Au milieu de plusieurs groupes occultes, les Nephilim devront louvoyer, déterminer qui est qui, et tirer leur propre épingle du jeu...

Au niveau du scénario, plusieurs forces se croisent donc, poursuivant chacune un but différent. La secte des Adorateurs de Cernunnos, les Gardiens des Pierres, un groupe de Templiers ayant la charge de surveiller les lieux qui cherchent à conserver un certain équilibre et nos Nephilim, dont l'objectif est de libérer les énergies magiques des Alignements, agissant ainsi à leur insu pour le Dragon par l'intermédiare de Mélusine.

La chronologie qui suit ne tient bien sûr pas compte des actions des Nephilim. Tout peut arriver, ils peuvent soustraire Saldek à la police, ils peuvent empêcher le sacrifice des disparues, ils peuvent se faire eux même arrêter si, par exemple, un satyre du groupe se montre trop ostensiblement libidineux...

Dans cette situation confuse, le meilleur moyen pour les Nephilim de tirer leur épingle du jeu est de remonter rapidement la piste de Saldek-Gabriel du Mahé qui leur fournira de précieux renseignements sur la nature magique de la région. Une fois ces élements en main, ils doivent se procurer une amulette de protection détenue par les templiers locaux, les Gardiens des Pierres, qui leur permettra de pénétrer le Sanctuaire de la Butte Saint Michel où a été caché une pierre magique, qui une fois remise en place sur un des menhirs reformera un glyphe de pouvoir ancestral. Ce faisant, les trois plexus de Lune de Carnac se fondront en un Nexus. La première étape du Réveil du Dragon est effectuée...

Réussir n'est pas exempt d'obstacles, les Nephilim devront être très discrets pour échapper à la vigilance des Templiers et surtout ils devront déjouer les plans de la bande de Le Guennec qui, par leurs menées mégalomaniaques, risquent de décharger le potentiel magique depuis longtemps accumulé dans les Pierres levées...

A la clef, les Nephilim peuvent bénéficier du Nexus. D'un autre côté, tous ceux qui auront participé au rituel de fusion des Plexus perdront un point de Ka et le Nephilim de la Lune du Groupe sera lié aux lieux. A la fin de la campagne, si tout se passe selon le plan de Mélusine, celui-là sera absorbé dans le Nexus pour servir de "carburant" au réveil du Dragon.

## CHRONOLOGIE

**J - 3 mois :** Les Gardiens des Pierres, compagnons de la commanderie, infiltrés dans le Conservatoire du Littoral réussissent à obtenir la fermeture

des Alignements. Cette décision leur a été dictée par l'Ordre de l'Hermine qui craint une résurgence de l'activité Nephilim dans la région.

**J - 2 mois :** Ronan le Guennec, individu brutal aux rêves de grandeur, est attiré par une étrange luminescence qui émane d'un grand mégalithe non loin de sa demeure. La conjonction du moment a pour conséquence de lui révéler des images tirées de sa mémoire ancestrale. Le mégalithe agit comme un catalyseur des forces instinctives qui dorment en lui. Lorsqu'il se réveille au petit matin, confus, des scènes grandioses encore en tête, il croit qu'il est investi d'une mission. Une porte s'est ouverte dans son esprit pour que Kernunnos vienne à lui, il doit ouvrir une autre porte sur le monde pour que Kernnunos se révèle au monde entier !

**J - 1 mois :** Depuis sa vision, le Guennec mène des recherches fièvreuses et désordonnées sur les anciens cultes de la région. Parallèlement, il réunit une bande composée d'amis partageant les mêmes idées que lui dans le but de procéder à une cérémonie sacrificielle pour invoquer Kernunnos.

**J - 3 semaines :** Ronan et un de ses acolytes enlèvent une jeune fille sur le bord d'une route à l'heure de la sortie des boîtes de nuit. Elle est la première d'une série, destinée à être sacrifiée le Grand Soir.

**J - 2 semaines :** Les Sentinelles d'Atlantys organisent leur premier Rassemblement. Un châpiteau est dressé dans un champ où les adeptes du New Age viennent discourir de leurs délirantes théories. Un soir, une des novices inscrite à un stage de méditation tantrique disparaît. Les soupçons se portent sur la secte, les journaux s'emparent de la piste, les gendarmes locaux procèdent à des interrogatoires et à des perquisitions sans résultat à part la saisie d'une petite quantité de drogues douces...

**J - 1 semaine :** Une troisième jeune fille disparaît alors qu'elle était partie sur la plage "prendre l'air" lors d'une soirée particulièrement arrosée. Des renforts de gendarmerie arrivent d'Auray pour prendre l'enquête en main. Une atmosphère malsaine règne dans la ville...

**J - 3 :** Inquiets devant ces évènements, les Gardiens des Pierres contactent leurs supérieurs. La décision est prise d'envoyer un agent pour évaluer la situation. Grâce à leurs contacts dans la police, les Templiers réussissent à envoyer l'un des leurs, inspecteur à la PJ de Vannes.

**J - 1 :** Michel Meunier, l'inspecteur-agent des Templiers arrive à Carnac. Les gendarmes n'apprécient pas sa présence, une rivalité s'instaure rapidement...

**J :** Arrivée des Nephilim dans la région.

**J + 2 :** Gwenaël Le Scouezec, collégienne, disparaît en rentrant de chez une amie. L'ambiance devient survoltée, des parents menacent de former une milice si les autorités ne font rien.

**J + 4 :** Meunier en menant son enquête, découvre que la dernière disparue avait pour projet de prendre un raccourcis en passant près de la fête forraine fermée hors saison. D'après les gens du quartier, un vagabond hante ces lieux et il en sait peut-être plus que tout le monde... Un avis de recherche est lancé.

**J + 6 :** Tout le monde parle du suspect n°1, le clochard de la foire, qui devient un coupable par excellence. Après de longues recherches, Saldek puisque c'est lui, est traîné à la gendarmerie où il est placé en garde à vue. Meunier se rend compte alors qu'il a affaire à un Nephilim. C'est lui qui prend en main son interrogatoire...

**J + 7 :** Le Grand Soir arrive pour Ronan et sa bande. Une fois, la lune haute, les cultistes déments préparent la cérémonie. A minuit, près du menhir du Manio, des feux sont allumés puis finalement un mannequin d'osier haut de 4 mètres est dressé, les quatre disparues emprisonnées pêle mêle à l'intérieur gémissant vaguement sous l'effet de drogues... Plus tard, Ronan le regard fou commencera à réciter une invocation farfelue. La conjonction étant de nouveau favorable, le menhir entre en résonnance avec le dément et une fois alimenté par le Ka Soleil des sacrifiées livrées au flammes, commence à matérialiser une imago issue de l'Inconscient de Le Guennec. Devant les yeux horrifiés des spectateurs, alors que retentissent les derniers cris des vierges, une forme se matérialise prenant les traits d'un Kernunnos au bord de la décomposition, le regard éteint, l'image vide d'un dieu disparu... Les quatre acolytes de Le Guenec, fous de terreur prennent leurs jambes à leur cou laissant derrière eux leur gourou pétrifié par la sinistre apparition. La puissance ainsi libérée se tourne vers son créateur et commence à lui dévorer l'Ame pour ne laisser qu'un corps catatonique où l'esprit a été noyé dans des pulsions desctructrices, dans un monde de violence, le rêve de Le Guennec...

**J + 8 :** Toute la région est en ébullition. Le suspect arrêté a disparu ! A sa place dans la cel-

lule, seul une sorte de menhir de pierre noire aux reflets argentés à la forme vaguement humanoïde est visible. En fait, Saldek confronté à un Templier n'a pas pu supporter la perspective de nouvelles tortures. La conjonction s'y prêtant, il est devenu Khaïba... Dans la journée, Le Guennec est retrouvé dans la même position que dans la nuit, définitivement fou avec la preuve encore fumante de ses forfaits à côté de lui. Il est emmené dans un hôpital psychiatrique avant que la foule ait pu l'approcher.

## LE SCENARIO

### Introduction

Une fine bruine tombe sur Carnac depuis plusieurs jours. A travers le rideau de pluie, les Nephilim peuvent distinguer les silhouettes coquettes des villas rococo de la ville engourdie, comme ensommeillée après l'effervescence de la saison touristique. Quels secrets cette ville révèlera-t-elle une fois le voile occulte levé ?

Ici commence la longue quête des Nephilim, leur premier pas vers l'Elévation Magique de la Bretagne, son réenchantement...

Une fois entrés dans la ville, les Nephilim pourront sillonner les avenues bordées de pins quasiment désertes à la recherche d'un camp de base. Trouver un hôtel ne pose aucun problème, la ville en regorge et les chambres libres ne manquent pas en cette période... Une fois, leur choix effectué, les Nephilim pourront commencer à explorer la ville.

### Premières impressions

Est-ce l'approche de l'hiver ou le souvenir d'une saison touristique moins fructueuse ? Toujours est-il qu'il règne une atmosphère étrange dans la ville. Les habitants semblent sur leurs gardes, on peut remarquer ici et là, non loin des lieux de passage, des groupes de ménagères serrées en petites assemblées discutant à voie basse. Dès qu'on esquisse une approche, aussitôt, les regards se font fuyants, la discussion se suspend. De même, dans les cafés, les habitués parlent à voie basse et l'arrivée "d'étrangers" suspend les conversations tandis que les regards se dirigent tous vers les intrus. L'accueil n'est guère chaleureux et une attitude trop indiscrète n'est pas le meilleur moyen d'entrer dans la confidence...

Si les Nephilim s'intéressent à l'actualité locale par les journaux régionaux et locaux tels que France Ouest, ils pourront rapidement apprendre ce qui tourmente les gens du crû : Plusieurs jeunes filles ont disparu durant les quatre dernières semaines et tous les foyers craignent pour leur progéniture. Aucune rançon n'a été demandée et on n'ose pas penser à l'éventualité de la découverte d'un corps. La gendarmerie d'Auray a dépêché une escouade pour enquêter mais les recherches n'ont pas été fructueuses jusqu'alors. Toutefois, "la marée chaussée est sur une piste" assure le correspondant de France Ouest.

On comprendra aisément que dans un tel contexte, les menées excentriques d'étrangers à l'allure bizarre peuvent susciter la méfiance voire la suspiscion. La discrétion est donc de rigueur si les Nephilim veulent éviter les dénonciations voire le lynchage par des autochtones en quête de boucs émissaires.

Une fois la nuit tombée, cette atmosphère lourde est encore plus pesante. Les rues deviennent vite désertes, les volets se ferment, la ville se replie sur elle-même et seul l'écho de leurs pas accompagne les Nephilim dans leurs errances nocturnes. S'ils persistent à marauder entre les stands de crêpes-gauffres-frites abandonnés pour l'hiver et les boutiques de bignouseries fermées, une rencontre avec une patrouille de la gendarmerie est très probable (20% cumulatifs par heure de "promenade"). Alors, une Renault Break phares éteints, roulant au pas, convergera vers les Nephilim pour s'arrêter à leur niveau révélant une paire de gendarmes zélés et inquisiteurs. Selon leur attitude, les deux pandores peuvent seulement leur conseiller de ne pas trop traîner ou procéder à un contrôle d'identité (ce qui peut être gênant pour certains...).

### Premières Recherches

Une fois les Nephilim installés, ils pourront commencer à remonter la seule piste, certes ténue, livrée par Mélusine, le peintre Gabriel Mahé ayant vécu au XVIIIe siècle dans la région...

Une enquête menée auprès des habitants ne révèlera rien, les habitants ne connaissent pas cet individu et d'après eux, les peintres sont légion dans les environs. Les responsables du syndicat d'initiative n'en ont pas entendu parler non plus mais ils peuvent orienter les Nephilim vers la bibliothèque municipale. Là-bas, un jet réussi

en s'Informer (à raison d'un jet toutes les 2 heures) permettra d'exhumer du fonds régional un poussiéreux volume ; "Aquarelles et Croquis du Pays des Pierres Levées" (Voir Document 1). Un paragraphe y fait bien mention de Mahé et on peut y apprendre que ce dernier était loin d'être un génie de la peinture. Pour illustrer ces propos, on peut trouver une reproduction d'une de ses aquarelles représentant une maison typiquement bretonne avec un menhir adossé à un vieil arbre au centre de la cour. Du plus pur style "couvercle de boite de chocolat bon marché". Par contre, le texte fait mention d'une deuxième période dans "l'oeuvre" du peintre suite à une crise mystique. Dès lors, Gabriel du Mahé aurait beaucoup moins produit de "croûtes", par contre celles-ci étaient beaucoup plus tourmentées, peuplées de créatures issues du folklore, dans une tonalité lugubre où la Lune tenait une place importante. D'après l'auteur du livre, toutes les toiles de cette période ont disparu. Ainsi que le peintre d'ailleurs...

En poussant l'investigation plus avant, les Nephilim pourront apprendre auprès de la bibliothécaire, une stagiaire étudiante bon public et, qui plus est, aux formes généreuses, que l'ancien conservateur du muséee de Carnac, un certain Maximilien Deschamps, pourraît les aider. D'après elle, il connaît tout ce qui touche de près ou de loin l'histoire de la ville.

## Chez Maximilien Deschamps

L'homme en question habite dans un quartier résidentiel non loin de la mer une maison style début de siècle en briques rouges. D'un âge désormais cannonique, c'est une femme de ménage (Odile), qu'il déteste, qui s'occupe de lui. Une fois, le cerbère amadoué, les Nephilim pourront rencontrer le vieil homme, ravi de pouvoir discuter avec des gens cultivés. Malheureusement, sa mémoire n'est plus ce qu'elle était et il a beaucoup de mal à fixer son attention sur un sujet de discussion plus de dix minutes. Il part alors dans de longues digressions où il est question de l'Appel du Général, du Front Populaire, de la jeunesse désoeuvrée, du niveau des études qui ne cesse de baisser, etc. Sa surdité et sa tendance à s'endormir n'arrangent pas les choses. Finalement, après une bonne heure d'efforts à manger des petits gâteaux et à subir les remontrances de la bonne, les Nephilim obtiendront la permission de consulter sa bibliothèque. Ils pourront alors suivre le retraité parmi ce qui semble être un musée de l'idéal culturel républicain d'avant-guerre. Parmi les livres, un jet réussi en Chercher (un jet toutes les 1/2 heures) permet de découvrir quelques ouvrages sur les légendes du cru. Pendant leur recherche, Maximilien ne cessera de dépoussiérer de vieux souvenirs la larme à l'oeil tout en abreuvant les Nephilim d'un incessant flot de souvenirs incohérents. Finalement, il poussera un hoquet de satisfaction en exhumant d'un tiroir une petite toile représentant une maison de granit adossée à un affleurement rocheux signée G. du Mahé. Le modèle de la peinture n'est autre que la demeure du peintre. Deschamps, dans une transe proustienne pourra alors leur révéler où se trouve la maison, au lieu-dit du Calvaire Pelé près des Alignements du Manio...

## La Maison du Peintre Oublié

Située non loin des alignements du Manio, au carrefour de deux petites routes départementales, dans la lande livrée aux vents chargés d'embruns, à côté d'un calvaire dont le christ dégradé par les siècles semble dépecé, les chairs à vif, la maison du simulacre de Saldek se fond dans le paysage. Une haie retournée à l'état sauvage délimite un petit terrain où les herbes folles arrivent à hauteur de taille. Un écriteau portant la mention "A VENDRE" accompagnée du numéro de téléphone de l'Agence des Druides - 14, Avenue de la Mer - Carnac Plage est visible à côté du portail branlant. A l'intérieur, la maison semble abandonnée depuis longtemps, elle aussi livrée aux vents...

Si les Nephilim vont se renseigner à l'agence, ils tomberont sur un agent immobilier avide de trouver un client en cette période creuse. Selon lui, on ne peut trouver meilleure occasion. Certes, il y a quelques travaux de rénovation mais l'emplacement est unique et les alentours sont très tranquilles. Les premiers voisins sont à 300 mètres ! En plus, le prix défie toute concurrence... Quelque soit l'attention que l'on porte à ces mensonges éhontés, passer par l'agence est le meilleur moyen de visiter la maison.

Par contre, si les Nephilim tentent d'entrer sans autorisation dans la maison, ils seront hélés par un agriculteur qui passait par là et qui semble inquiet de leur démarche. Grâce à lui, on peut apprendre que la maison est à vendre depuis très longtemps. "De toute façon, elle maudite, oui monsieur, il y règne une présence mauvaise qui force ses habitants à fuir les lieux". En tout cas, les

habitants du coin évitent de passer la nuit de ce côté de la lande. On peut voir certaines nuits des feux follets, des ombres malveillantes et autres lumières d'outre tombe. Il se souvient même d'un riche commerçant parisien qui aurait été interné suite à un séjour prolongé dans la maison. "Même que ça remonte à une vingtaine d'années"...

Les mêmes renseignements peuvent être obtenus si les Nephilim vont discuter avec les voisins.

Quelque soit la manière dont ils s'y prennent, l'exploration de la maison de Mahé est intéressante sur plusieurs points. Elle recèle, encore dissimulé sous la cave, l'antre de Saldek protégé par des enchantements permanents destinés à décourager les visiteurs humains ou hostiles.

Les pièces accessibles directement n'ont pas d'intérêt en elles mêmes ; le rez de chaussée et l'étage de la chaumière sont pratiquement vides à part quelques meubles détériorés. Le plus intéressant se situe à la cave. Si les Nephilim passent en vision Ka, ils peuvent ressentir que de nombreuses opérations magiques ont été menées dans cette demeure et que la source de cette magie se situait plus bas que la cave... Derrière les détritus divers, ceux qui réussisent un jet en Fouiller peuvent découvrir un bas relief représentant le stellaire de l'arcane X. En appuyant dessus, le pan de mur pivote et donne accès à un escalier en vis descendant d'une dizaine de mètres plus bas.

En s'engageant dans cette voie, les Nephilim sont bientôt entourés de ténèbres noir d'encre, presque palpables. Un jet de vison Ka réussi permet alors de distinguer des ombres sinistres et d'entendre comme des chuchotements ainsi que des cantiques murmurés lourds de menaces. En fait, Saldek a lié à cet escalier le résultat d'une de ses invocations, les Gardiens des Puits de Pharphar. Si l'on veut dépasser l'escalier, il faut réussir un jet de Ka x 3 pour les Nephilim (Ka Soleil pour les humains). En cas d'échec, on ne peut résister à l'angoisse qui se tranforme vite en terreur, la fuite est alors inévitable.

De même, les Gardiens sont à l'origine de la réputation sulfureuse de la maison. En effet, à certaines dates correspondant à des conjonctions de Lune, les créatures prennent une certaine autonomie et peuvent rôder à la faveur de la nuit en quête de victimes faciles à terroriser comme l'infortuné commerçant évoqué par les voisins.

Une fois cette barrière magique dépassée, on peut accéder au lieu d'étude de Saldek. dans cette cave qui n'a pas été visitée depuis deux cents ans, le temps semble s'être suspendu. Tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière. Un athanor vide est visible au milieu de la pièce ainsi qu'un étrange appareillage ressemblant à une représentation mécanique baroque du système solaire, passablement ruiné. Un jet réussi en Connaissance de l'Arcane X ou à défaut dans la racine Occulte permet d'identifier un archéomètre, principal outil d'étude des Adoptés de la Roue de Fortune (Voir les Arcanes Majeurs). Au milieu des tables jonchées de creusets et d'alambics incrustés dans la gangue de poussière, les Nephilim pourront trouver de nombreuses cartes et feuillets de notes, écrits à la plume, à l'encre devenue couleur sepia avec le temps. Faire le tri dans ce fatras prend un certain temps, un jet réussi en S'informer (une fois par heure) permet de dégager un document intéressant de la masse. L'ensemble des notes et livres en lui même peut donner l'occasion d'un jet d'expérience en Basse Magie, Astrologie et Connaissance de l'arcane X après une semaine de lecture studieuse.

Plus pragmatiquement, chaque recherche réussie donne accès aux documents suivants :

Les notes sur les derniers jours de Saldek. Où l'on apprend que Saldek avait déjà été contacté par Mélusine qui lui avait confié la tâche de comprendre le Message des Pierres dans le but de leur redonner la Parole. Il y est fait mention d'une société secrète dépendant des Templiers. Saldek se sentait traqué *(Voir Document 2)*...

Hypothèses sur l'origine des Alignements. Plusieurs feuillets rendent compte des lectures et des réflexions de Saldek sur la nature magique et l'origine occulte des Alignements. *(Voir Document 3)*

Recherches sur les Alignements. Pistes d'investigations sur le Glyphe qui serait contenu dans le Dessin des Alignements. D'après lui, les Pierres Levées n'étaient pas dédiées au Soleil mais à la Lune. Il devraît être possible de réactiver le potentiel magique des lieux en reformant un Glyphe détruit par les Templiers. *(Voir Document 4)*

Un traité de Kabbale contenant une méthode pour fixer une invocation dans un lieu. Sa lecture prend 2 semaines de lecture intensive et permet d'apprendre l'enchantement suivant :

**PACTE DE FIXATION**

**Ka- Elément :** Terre

**Focus :** Labyrinthes et Dédales.

**Langue :** Français XVIIIème siècle

**Seuil :** 40% en Pentacles

**Contrat :** 16

**Rupture :** Fuite

**Durée :** variable

**Portée :** 10m

**Description :** Grâce à cette invocation, le kabbaliste peut fixer une autre invocation dans une zone précise pour une durée à déterminer. Ainsi pour chaque année de fixation, la créature demande un point de ka. Si l'invocateur souhaite une fixation illimitée, il doit sacrifier 5 points de ka définitivement.

Une fois ces éléments compulsés, les Nephilim devront se rendre compte qu'il manque la conclusion de ces recherches. Soit Saldek n'a pas eu le temps de les terminer, soit il n'a pas eu le temps de les coucher par écrit... Le fait que les Templiers aient été à ses trousses n'augure rien de bon quant à la destinée du Nephilim.

A partir de ces éléments, plusieurs pistes s'offrent aux Nephilim, ils peuvent continuer leurs recherches eux même du côté des Alignements ou bien explorer la Butte Saint Michel...

## L'Ombre de Saldek

Quelque soit la piste choisie, au fur et à mesure de leurs investigations, les Nephilim auront l'impression de plus en plus nette d'être suivis. En furetant parmi les lieux occultes de la ville, en explorant la maison du peintre, ils ont de fortes chances d'attirer l'attention de Saldek qui est toujours présent dans la région. Cette présence doit se faire progressivement et ne doit pas être révélée trop rapidement, celui qui file les Nephilim est très discret. Saldek profite généralement de la nuit, son environnement de prédilection. Ils pourront malgré tout avoir une intuition en réussissant un jet de Ka ce qui leur donnera l'impression d'une modification des énergies magiques dans les alentours. De même, on peut leur donner l'occasion de repérer Saldek en réussissant un jet en Observer à -20%. Dans ce cas, ils pourront entrapercevoir une silhouette sombre qui fuit aussitôt qu'elle est repérée. La vision Ka permet de reconnaître un Nephilim, mais comme estropié, atteint gravement dans son être magique...

Si les Nephilim se lancent à sa poursuite, ils les entraînera dans une course à travers la ville et il n'est pas facile de le suivre. Quelque soit l'issue de la poursuite, Saldek curieux de voir un groupe de ses semblables reparaîtra plus tard lorsque les Nephilim sont moins sur leurs gardes. Toutefois, s'ils réussissent à garder sa piste, l'Onirim les mènera jusqu'à son repaire, la fête forraine. Là, une nouvelle partie de cache-cache peut avoir lieu entre les manèges fermés, parmi les superstructures des grandes attractions ou parmi les couloirs du train-fantôme.

Une fois débusqués, les Nephilim pourront voir enfin en détail celui qui les suivait. L'individu fait peine à voir, il est très maigre, des cheveux blancs gras encadrent son visage pâle en lame de couteau mangé par une paire d'yeux exorbités. Vêtu d'un long manteau sombre et d'un pantalon qui tombe en accordéon sur ses chevilles, il ressemble vraiment à un clochard fou, hérault d'une apocalypse délirante et improbable...

Les Nephilim devront alors déployer des trésors d'habileté pour calmer leur frère, terrorisé, en position presque catatonique comme attendant le coup de grâce, jetant par instant vers eux des

regards terrorisés de bête aux abois. Un nouveau jet en Vision Ka réussi dans cette situation permet de voir que le malheureux Saldek est au bord du Khaiba. Ils devront donc être très prudents... Si les Nephilim tentent d'entrer en contact avec lui, il faudra l'amadouer et réussir à comprendre son baragouin composé de français, d'espagnol et de latin (pensez à Salvatore dans le Nom de la Rose). Saldek, une fois mis en confiance pourra livrer son histoire.

Traqué par les templiers qui avaient eu vent de ses recherches par le biais des Gardiens des Pierres, Saldek dut quitter en catastrophe Carnac, laissant tout derrière lui. Malheureusement, les limiers de l'Ordre du Temple déjouèrent sa fuite et il tomba dans leurs filets. Emmené dans un château, il fut torturé puis transformé en homoncule pendant plusieurs années avant d'être délivré à la faveur des évènements de la Révolution. C'est visiblement depuis cette époque qu'il a accumulé tout le Khaiba qui menace maintenant de le déborder... Une fois, libéré de l'emprise des Templiers, trop faible pour se réincarner, il passa les deux siècles suivants dans sa stase, occupé à méditer sur l'Agartha et à sa place dans l'Ordre Cosmique. Lorsqu'il se réincarna à cette époque, il décida de quitter la Roue de Fortune pour rejoindre le Jugement qui correspondait mieux à son nouvel état d'esprit mais jugé trop rabat-joie, il fut évincé...

En dehors de son tragique témoignage, Saldek garde dans les tréfonds de sa mémoire des éléments capitaux pour la compréhension des forces magiques qui baignent Carnac. Malheureusement, dès qu'on évoque cette époque, le Nephilim commence à délirer et à paniquer. Pour le calmer et accéder à son savoir, les Nephilim doivent procéder à un rituel particulier. Un volontaire doit partager son pentacle avec celui de Saldek, permettant au malheureux de reprendre pied momentanément dans une réalité plus saine. Techniquement, il suffit d'opposer le Ka du volontaire aux points de Khaiba de Saldek. En cas d'échec, le Nephilim est submergé par des flash backs cauchemardesques du passé de Saldek et partage un instant ses souffrances, ce qui lui vaut un point de Khaiba. L'oppposition peut être retentée jusqu'à la réussite. Dans ce cas, l'esprit de Saldek peut s'ouvrir et sa mémoire est accessible. Le volontaire peut alors revivre certains épisodes de l'incarnation passée du malheureux.

En explorant la mémoire de Saldek, les Nephilim pourront le voir mener des recherches sur les liens magiques entre les différents alignements.

Ceux-ci ont été désactivés par le déplacement d'un élément essentiel, ce qui a brisé le Glyphe dont il parlait dans ses dernières notes. Cette pièce manquante n'est autre qu'une effigie de pierre détacheée du sommet du Grand menhir du Manio. D'après son enquête, le mystérieux élément aurait été caché dans une des chambres funéraires de la Butte Saint Michel. Malheureusement, cet endroit est protégé par de puissants enchantements et le seul moyen d'y accéder sans opposition majeure serait de trouver une amulette de protection, hélas détenue par les Gardiens des Pierres. Saldek, démasqué puis pourchassé n'a jamais eu le temps de terminer sa tâche...

Grâce à ces différents éléments, les Nephilim devraient être en mesure de comprendre comment réactiver les Alignements de Carnac sans se jeter dans un piège.

Une fois cette rencontre effectuée, Saldek pourra chercher à donner des informations supplémentaires notamment concernant les activités de Le Guennec. Selon lui, quelquechose se prépare qui va bouleverser les Champs dans les prochains jours et les disparitions ont peut être à voir avec cet événement. Ainsi, alors qu'il errait parmi les cabanes de foire, il a pu assister à l'enlèvement de la jeune Gwenaël, emmenée par trois hommes dont un barbu à la taille et à la carrure impresionnante portant des vêtements de chasse. D'après lui, ces individus sont du coin et flirtent de trop près avec des connaissances qui ne devraient pas tomber entre les mains des humains...

## Le Culte de Cernunnos

Cette bande d'Illuminés compte moins d'une dizaine de membres. Menés par un leader charismatique, ils se réunissent régulièrement autour de leur activité préférée, la chasse. tous adhérents du mouvement Chasse, Pêche et Tradition ou de la mouvance païenne du Parti des Forces Nationales, ils développent un discours inquiétant quant à la dérive de notre civilisation qui s'est fourvoyée en se coupant de ses racines. Depuis peu, Ronan leur guide, est obsédé par des rêves des temps anciens, un âge où Kernunnos le Chasseur, le Grand Cornu, régnait sur la région. Sous la coupe autoritaire de leur meneur, ils comptent invoquer les Puissances de l'Aube de l'Humanité et ouvrir une voie à leur nouveau Dieu pour que les vraies valeurs soient réinstaurées, l'Etat de Nature, les liens clanniques et autres idées de brutes réactionnaires. A l'écart des milieux occultes traditionnels, ils ont échappé à la vigilance des Gardiens des Pierres et comptent profiter d'une période propice pour invoquer un avatar de Kernunnos.

## Sur la piste des Kidnappeurs

Inévitablement si les Nephilim ne sont pas assez rapides, ils auront à empêcher Ronan et sa bande de nuire. Si personne n'arrête le visionnaire fou, il déchargera pour longtemps les Alignements de leur Ka et les Nephilim ne pourront pas réactiver le site de si tôt...

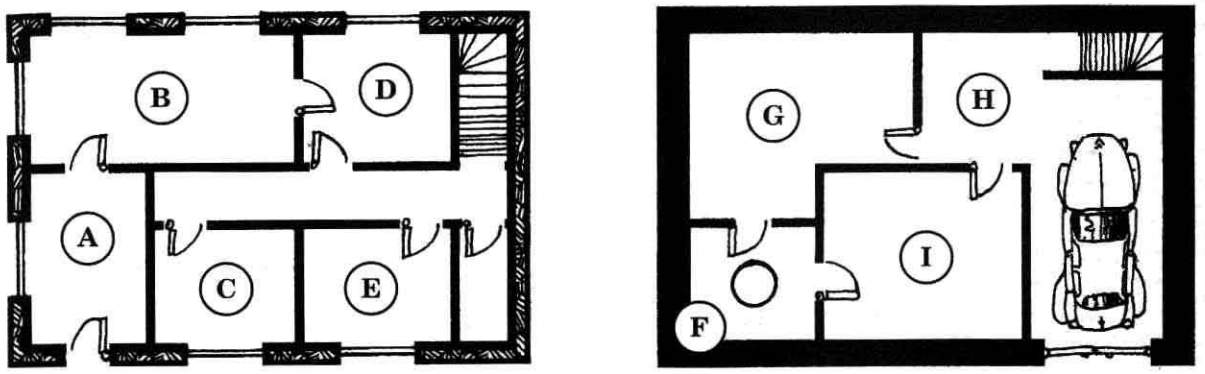
Plusieurs pistes mènent à Ronan le Guennec. Ainsi, on peut être amené à le rechercher par l'intermédiaire de Saldek, qui est au fait de toutes les manigances de la ville ou en enquêtant sur les disparitions, notamment du côté du Rassemblement des Sentinelles d'Atlantys...

Si les Nephilim enquêtent parmi les groupes de chasseurs, ils ont de bonnes chances de retrouver la trace de Ronan le Guennec. La prudence est cependant essentielle et un Baratin solide est nécessaire. D'après la description, les chasseurs reconnaîtront Le Guennec mais tous sont avares de détails, l'individu en question a mauvaise réputation. Il faisait partie, il y a quelques temps du Mouvement des Chasseurs Traditionnalistes Proches de la Nature avant d'être exclu. On raconte même que Le Guennec est un adepte de la chasse à l'arc, une technique cruelle car prolongeant la mise à mort de la proie... Il habite une maison à l'écart de la ville, proche des Alignements du Manio.

Ainsi, en furetant parmi les mégalithes, non loin du menhir du Manio, les Nephilim peuvent attirer l'attention de Le Guennec qui n'aime pas que l'on traîne dans les environs (20% de "chance" par heure de présence). Il pourra alors intervenir armé de son fusil de chasse fétiche accompagné d'un de ses séides. Selon lui, les Nephilim sont dans une propriété privée et n'ont rien à faire par là. Il restera menaçant avec son arme jusqu'au départ des intrus avant de regagner sa maison, visible depuis les alignements...

## L'Antre de Le Guennec

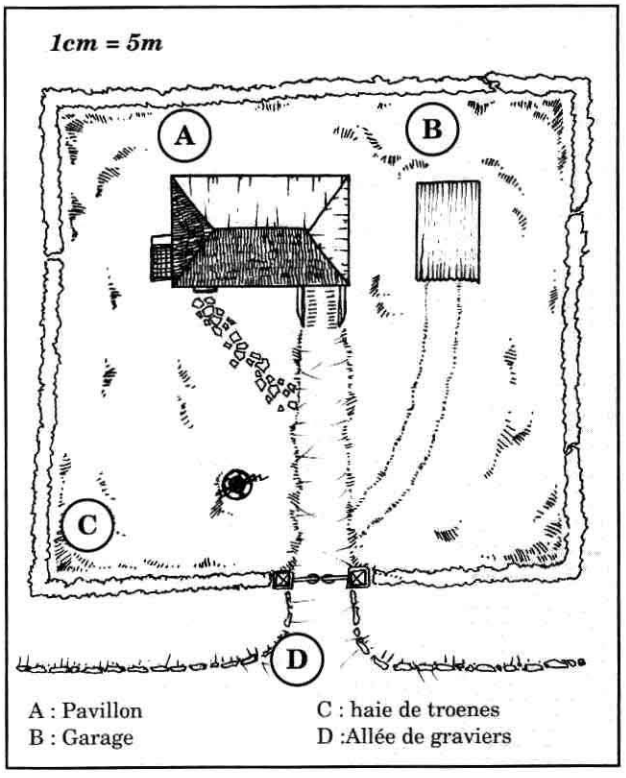
Le meneur des cultistes habite une petite maison où il passe le plus clair de tout son temps, étant au chômage, lorsqu'il n'est pas en chasse (quelque soit sa proie...). Si on se renseigne




A : Vestibule B :Salle de séjour C : Chambre D : Cuisine E : Chambre
F : salle du puit G : Réserve H : Garage I : Lupanar

auprès des voisins, on peut apprendre que "le Ronan" n'est pas facile, "faut savoir le prendre" et puis quand ses amis viennent faire la fête, on peut dire adieu à sa nuit, etc.

La maison en elle-même est anodine, on peut distinguer le pavillon avec un garage en tôle ondulée attenant et un stand de tir à l'arc sur une pelouse mal entretenue. Le garage contient un 4x4 et, plus surprenant, un mannequin d'osier creux inachevé d'une hauteur de 4-5 mètres. Plusieurs jerricans d'essence sont entreposés à côté. L'intérieur de la maison est négligé, la cuisine est une vraie décharge, le salon est rempli de canettes de bière vides, de cassettes vidéo pornos,... Au mur, de nombreuses armes à feu et trophées de chasse sont accrochés. Une table à tréteaux est recouverte de livres plus ou moins sérieux (surtout moins) sur la mythologie celte. La cave est encore plus sale et dégage une odeur prenante d'urine et d'excréments de chiens. C'est ici que les deux "mignons" de Le Guennec sont enfermés. Répondant aux noms de Gwen et Bran, ces deux molosses sont dressés pour tuer... Dans la deuxième pièce de la cave, on peut découvrir un puits asséché où sont retenues prisonnières les futures victimes du sacrifice, sous alimentées et droguées (pensez à la cave du psychoptahe du Silence des Agneaux). Une echelle de corde permet d'accéder au fond du puits.




A : Pavillon C : haie de troenes
B : Garage D :Allée de graviers

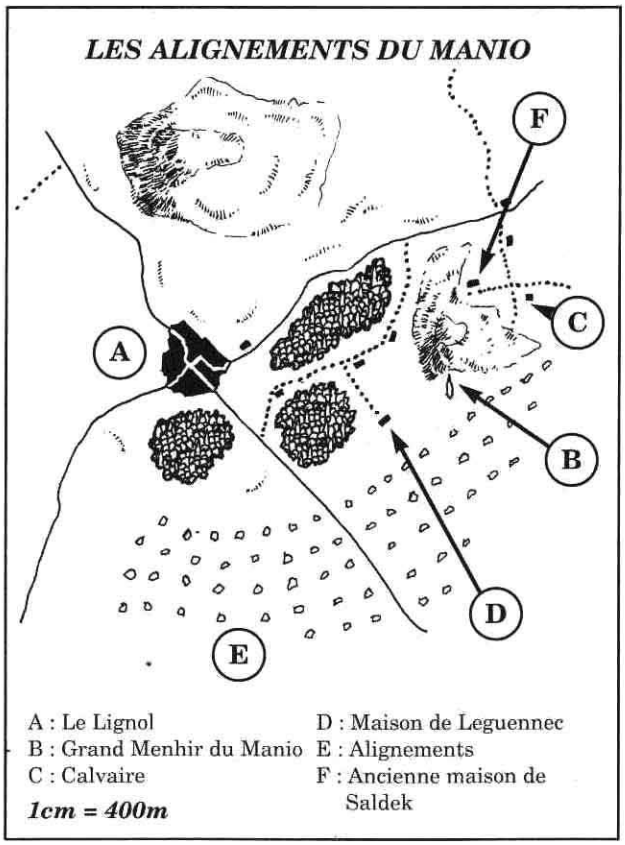
## Les Alignements

Les landes environnant Carnac sont parsemées de menhirs mais les lieux les plus attirants sont certainement les célèbres Alignements dont l'accès est malheureusement maintenant restreint au public. Les Nephilim explorant ces sites ne manqueront pas d'être impressionnés par le gigantisme de l'ensemble ni de s'interroger sur l'origine occulte de l'endroit. Assurément, il fut une époque où Carnac était un centre de pouvoir, un omphalos désormais déchu. La vision Ka permet de distinguer encore une forte influence des Champs de Lune sur l'endroit ce qui explique certainement tous les fantasmes et délires qu'ont pu suscité les lieux.

Néanmoins, dans chacun des trois alignements, un mégalithe est toujours à l'écart, plus haut et surtout gravé de symbôles serpentins. Chacun d'entre eux est un Plexus de Lune. Certaines

nuits propices, ces Pierres irradient une lueur malsaine et si l'on reste proche d'elles assez longtemps, on peut recevoir des visions, souvent traumatisantes, des Ages Sombres de la région (ce qui est arrivé à l'infortuné Ronan Le Guennec).

Si les Nephilim ne sont pas discrets, ils peuvent attirer l'attention d'une équipe de Templiers des Gardiens des Pierres qui, sous prétexte de restaurer un dolmen, exercent une surveillance sur les environs.




## Le Congrès des Sentinelles d'Atlantys

Comme tous les lieux chargés de mystères, Carnac attire les amateurs d'insolite et ceux du mouvement New Age. Ainsi alors que l'Ere du Verseau approche, ils sont de plus en plus nombreux à venir interroger le message inscrit dans les pierres. Parmi eux, certains se sont rassemblés, persuadés que les mégalithes ont été élevés par les Atlantes. Selon eux, certains Elus parmi les natifs de la région sont les descendants des Atlantes et ils sont désignés pour être les ambassadeurs du retour des Atlantes. Inoffensifs, ces illuminés pratiquent la méditation au milieu des pierres et proposent à leurs sympathisants des stages d'éveil dans le but de révéler leur mémoire ancestrale avec pour les privilégiés la possibilité de remonter à l'Epoque Dorée de l'Atlantide.

Les chefs de file de cette secte se présentent tous d'ailleurs comme des Atlantes Dévoilés...

Ces individus sont une proie facile pour des Nephilim désireux d'infiltrer une société secrète ou pour des Adoptés du Mat.

Depuis qu'une des participantes du congrès a disparu, l'ambiance, l'harmonie diraient-ils, est quelque peu brisée chez les New Agers. Une bonne partie des congressistes, déçus par les mauvaises vibrations est repartie vers d'autres horizons. Malgré tout, les organisateurs restent fidèles au poste et continuent à organiser des conférences sur les retours des Atlantes ainsi que des ateliers de cristallothérapie, de méditation et d'éveil aux Energies. Installé dans une propriété appartenant à un riche publicitaire surplombant la baie, le congrès regroupe des individus vêtus en tissus naturels voire en robes aux couleurs pastel, éthérés, le sourire aux lèvres, se saluant par des signes "ésotériques". Dans cette noria de névrosés visionnaires, les Nephilim peuvent briller et s'attirer des disciples. D'un autre côté, on peut enquêter là bas au sujet de la disparition qui a entâché leur Rassemblement. Un jet réussi en Adaptation ou à défaut dans la Racine Social (ces jets peuvent être modifiés de façon conséquente par le fait que lesNephilim ne sont pas déplacés dans un tel milieu (+10%) et encore plus si les Nephilim jouent leur rôle de manière convaincante (+10%)) permet d'entrer en contact avec des proches de la disparue ou des responsables de la secte. D'après ces personnes, la disparue, Elodie Duchesne accompagnait un groupe parti "se mettre en harmonie" avec les pierres. C'est au cours de cette excursion qu'elle a disparu. Un peu avant, les randonneurs ont rencontré un groupe de chasseurs avec parmi eux un individu patibulaire barbu qui aurait cherché à les malmener parce qu'ils étaient dans son territoire. C'était du côté du grand cairn du Manio...

## Du côté du Gardien des Pierres

Ce petit groupe est affilié aux Templiers mais ils n'ont pratiquement aucune idée de l'ampleur de l'organisation qui se cache derrière leur meneur. Cette société est déjà ancienne et leur mission est maintenant quelque peu floue, les secrets de leur fondation ayant été perdus. Les membres de ce cercle se recrutent parmi les notables de la ville, conscients d'un héritage à sauvegarder et dans le milieu des amateurs d'un celtisme teinté

d'idéologies douteuses telles que la notion de pureté culturelle. Leur rôle est avant tout de veiller à l'entretien des Alignements et de surveiller toute activité suspecte dans les environs. En cas d'opposition nette, ils peuvent informer l'Ordre de l'Hermine à travers une de ses associations de couverture qui peut alors rapidement dépêcher une équipe pour évaluer la situation.

Les Gardiens des Pierres sont représentés dans plusieurs endroits de la ville. Regroupés en association, ils occupent un local à la sortie de la ville où ils militent pour la sauvegarde des Alignements et de l'Environnement de la Lande. Les adhérents de cette association ne sont pas tous des Templiers, ils servent à donner une façade innocente aux gardiens des pierres. Seul le président de l'Association, Martial Quentin fait partie des têtes de l'obédience.

Le lieu de réunion essentiel de l'organisation est situé dans un hôtel particulier cossu, sur le bord de mer, à la limite d'une pinède. Des réunion discrètes sont organisées dans cette demeure tous les samedi. En l'absence des dirigeants, c'est un majordome musclé qui garde la maison. A l'intérieur, des Nephilim méthodiques peuvent trouver des indices prouvant la relation des Gardiens à l'Ordre de l'Hermine. Plus intéressant pour eux, la cave a été aménagée en salle de réunion et contient tout un décorum templier classique ainsi des objets de pouvoir (non magiques), une dizaine de manteaux blancs et un manteau noir, tous marqués de la Croix Pattée. Enfin, on peut trouver une amulette marquée d'une représentation d'un Saint Michel terrassant le Dragon, qui apparaît chargée de puissance magique à la vision Ka. Inutile de dire qu'une infiltration dans un tel endroit n'est pas exempte de danger.

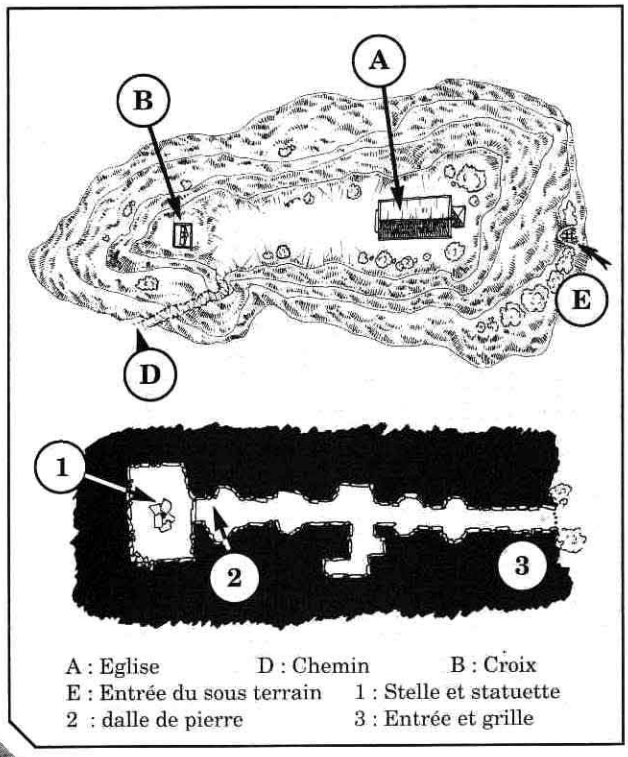
## La Butte Saint Michel

A l'intérieur de ce gigantesque tumulus placé sous la protection de Saint Michel, victorieux dans la lutte contre l'influence du Dragon, les templiers ont caché la pierre magique centrale qui décuplait le potentiel magique des Alignements.

A l'intérieur du Tumulus, au bout de la longue allée qui mène à chacune des cellules funéraires, les Nephilim peuvent distinguer une dalle de pierre marquée de symboles ophidiens dont certains ont été endommagés par la gravure de sceaux résolumment kabbalistiques, dédiés au pouvoir de Saint Michel.Grâce à la vision Ka, on peut remarquer, des émanations de Ka de la Lune comme un rais de lumière passant sous une porte. En fait, cette dalle cache un prolongement de la galerie menant à une autre chambre, oubliée lors des fouilles du siècle dernier. Le seul moyen d'accèder à cette partie secrète du tumulus serait de faire basculer la dalle qui bloque son accès. Il suffit alors de réussir une oposition contre une Force de 30.

Ainsi bien cachée dans cette cellule mortuaire aux parois couvertes de signes ophidiens, se trouve une effigie de pierre représentant une créature ophidienne archaïque pouvant figurer un Dragon, arrachée à un menhir central des Alignements, près des Alignements du Manio.

Toutefois cette exploration n'est pas exempte de dangers et permet même aux Nephilim d'être mis en présence pour la première fois avec le pouvoir de l'Archange. Ainsi alors que les Nephilim examinent leurs découvertes, une invocation de kabbale prendra forme dans le couloir derrière eux revêtant l'apparence d'un chevalier onirique à l'aura dorée, armé d'une impressionnante épée qui convergera vers eux. Si les Nephilim exhibent le talisman qu'ils auront pu trouver dans le repaire des gardiens des Pierres, la créature s'inclinera et regagnera les Champs magiques. Sinon l'affrontement est inévitable et la créature mineure donne alors une idée angoissante de la puissance de son maître.

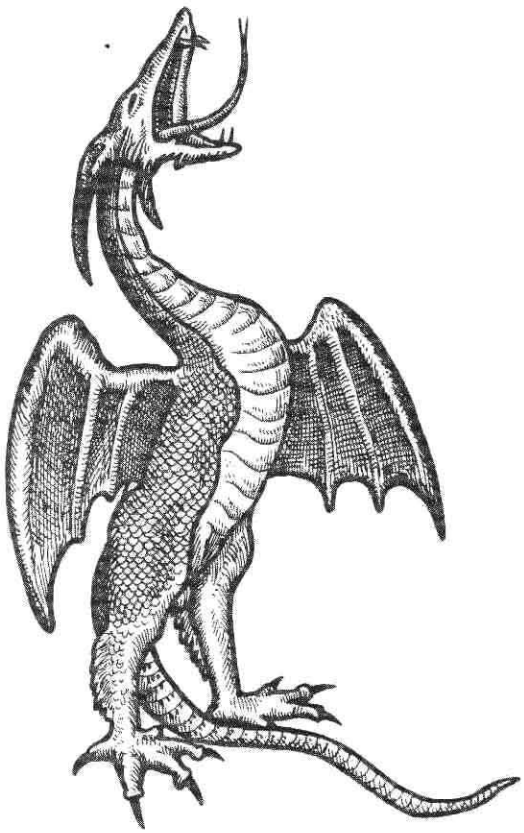


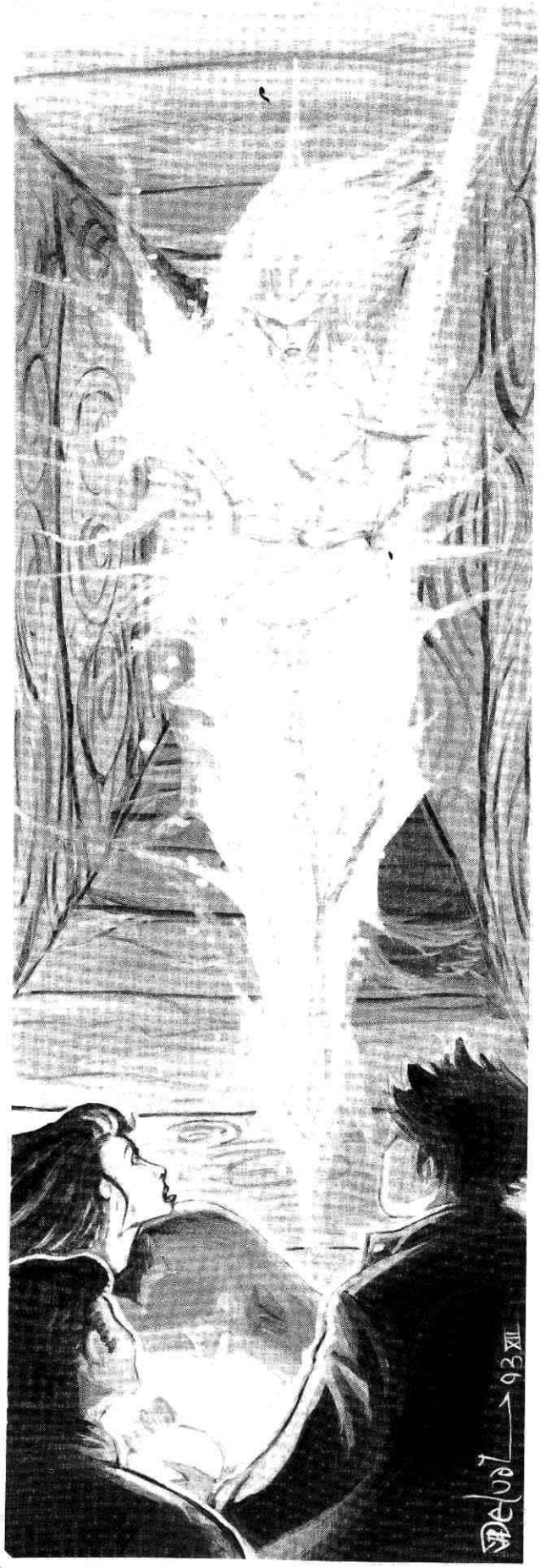

A : Eglise D : Chemin B : Croix
E : Entrée du sous terrain 1 : Stelle et statuette
2 : dalle de pierre 3 : Entrée et grille

Une fois l'effigie entre leurs mains, il suffit de la sceller magiquement au sommet du grand Menhir du manio pour que les trois Plexus des alignements fusionnent en un Nexus. Cette opération maique coûte un point de ka à chaque Nephilim qui y participe. D'autre part, s'il y a un Serpent dans le groupe, celui-ci sera lié par son pentacle au Nexus...

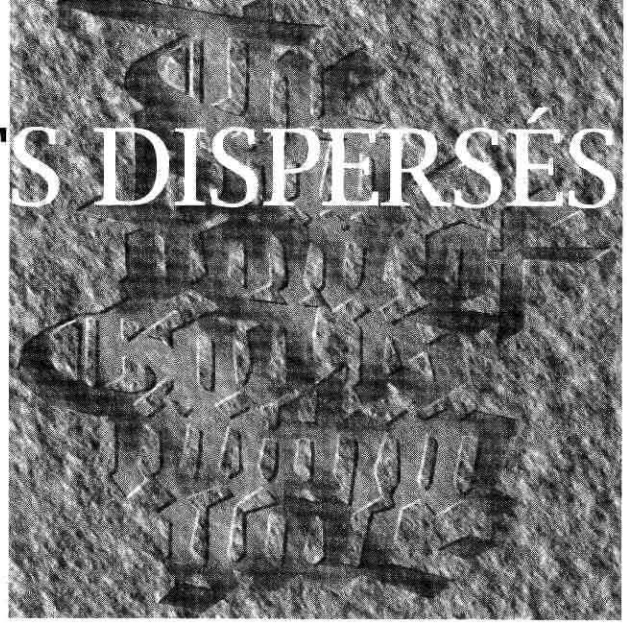
## EPILOGUE

Une fois, le rituel terminé, les Nephilim auront accompli un premier pas décisif dans le Réveil du dragon. Si Saldek est encore opérationnel, il peut servir de contact aux Nephilim dans la région, veillant comme jadis sur les Champs Magiques. De même, reconnaissant d'avoir été tiré d'un mauvais pas, il pourra révéler à ses sauveurs qu'il connaît un autre lieu dans la région, le Cairn de Gavrinis dans le Golf du Morbihan, qui mènerait à un Plan Subtil permettant d'accéder à la légendaire Ys...





# FRAGMENTS DISPERSÉS



*Ce qui est englouti dans les abimes de la mémoire doit redevenir un jour conscient.Ce qui est refoulé -ou vaincu- doit se manifester et l'emporter. Rien n'est jamais perdu ; il n'y a pas de mort, autre qu'un changement d'état.*

***Gwenc'hlan le Scouëzec***

## RAPPEL

Après l'aventure de Carnac, les Nephilim devraient être amenés à poursuivre leur Quête vers la légendaire Ys...

Vous vous souviendrez bien sûr du premier scénario du livre de règles "La Nouvelle Atlantys" où il était déjà question de l'Akasha d'Ys aussi pour des raisons de cohérence avec votre propre campagne, nous vous soumettons quelques propositions afin d'intégrer votre propre conception d'Ys ainsi que les événements ultérieurs à ce scénario.

Plusieurs ouvertures sont donc possibles pour jouer cet épisode de la campagne :

-Vous avez joué la Nouvelle Atlantys, les Nephilim sont en possession d'un ouvrage contenant des informations capitales sur Ys qui pourront servir dans ce scénario. Si vous avez continué la mini campagne selon votre propre inspiration, considérez que l'Ys découverte dans le scénario n'est pas la vraie mais un de ses multiples reflets comme il sera expliqué dans ce scénario. Les Chevaliers d'Ys réinterviendront selon leurs moyens en fonction des actions des Nephilim contre eux (pour plus de détails, reportez vous au Livret 2 ).

Vous n'avez pas joué la Nouvelle Atlantys avec les Nephilim participant à cette campagne, vous pouvez dans ce cas, suivre le cours de la campagne sans problèmes.

## LE THEME

Parmi les légendes les plus connues et les plus vivaces de Bretagne, Ys tient une place prépondérante et de nombreuses régions côtières revendiquent le site de la Cité Engloutie. Dans ce scénario, les Nephilim vont être amenés à voyager dans les Akasha, les Plans Subtils et devront comprendre la complexité de ces multiples reflets de la mémoire collective des humains. Ainsi, le thème ici développé est la multiplicité des images d'Ys issues d'une mémoire ancestrale éclatée, dispersée. L'objectif des Nephilim sera donc d'unifier tous ces reflets en une Ys Unique telle qu'elle a pu exister dans un lointain passé légendaire en faisant revivre la ville dans la mémoire d'un maximum d'humains. Ce faisant, les Nephilim devraient réussir à la rendre plus vivace dans les mémoires, à l'ancrer dans un plan proche de la Réalité, de la réactiver selon les plans de Mélusine...

## L'HISTOIRE

Avant de livrer la vérité sur la légendaire Cité d'Ys, il est nécessaire de préciser que cette ville a marqué profondément l'imaginaire des humains et que de nombreuses versions de la légende se sont transmises jusqu'à nos jours.

Entre les versions édulcorées destinées aux enfants, celles porteuses d'une morale chrétienne ou les autres marquées d'une tradition celtisante, il est bien difficile de faire une synthèse et de toute façon, l'Initié sait que tous ces textes ne sont que des légendes... Que la réalité occulte dépasse.

A l'époque de l'apogée du Culte du Dragon, avant même l'avènement d'Arthur, un centurion romain d'origine gauloise nommé Gradlon et fidèle de Mithra fit la rencontre de Dahud, Grande Prêtresse Gardienne du Sommeil du Ver. Frappé par la beauté envoûtante de l'Ondine, il resta auprès d'elle, prêt à lui céder tout ce qu'elle désirait. Dahud, voyant en cet

humain, un individu charismatique au potentiel intéressant, lui fit bientôt une offre alléchante. Le centurion devait renoncer à sa foi, embrasser celle de sa future compagne et deviendrait ainsi le Roi d'une cité qu'ils allaient tous les deux fonder. Une cité conquise sur la mer où humains et Nephilim auront passé un pacte comme dans l'Ancienne Egypte et où l'on perpétuerait les anciens rites, protégés du reste de l'humanité par des puissances magiques élémentaires. Gradlon, sous le charme de Dahud accepta et s'unit avec elle après avoir survécu à l'initiation des héros Dragon. Dès lors avec l'aide des 9 prêtresses du Sanctuaire de Sein, Gradlon et Dahud fondèrent Ys, la Cité au péril de la mer protégée par les Champs Magiques de l'Eau, bâtie à la lisière de deux plans, existant des deux Côtés à la fois, celui des hommes et celui des Plans Subtils...Ainsi n'était accepté dans la cité que celui qui y était invité. Celui là pouvait alors passer les Portes Magiques de la ville.

Une fille naquit de cette union qui allait devenir le prochain simulacre de la Grande Prêtresse mais la femme que connut Gradlon mourut en couche ; cependant son esprit habitait maintenant l'enfant, la Nouvelle Ahès... En attendant la maturité de cette fille, Gradlon conservait la Clef, la stase de l'Ondine et gouvernait une cité prospère avec l'assistance des Neuf Sena. Dans la ville, les habitants humains cohabitaient avec les Nephilim fidèles du Dragon et on célébrait de nombreuses cérémonies en l'honneur de ce dernier...Des années plus tard, Dahud s'éveilla de nouveau ressemblant comme deux gouttes d'eau à la femme que connut un jour Gradlon et de plus habitée par le même esprit. Malgré les liens de filiation, Gradlon ne pouvait s'empêcher d'aimer autant la fille que la mère.

Le plan fut un succès, Dahud et Gradlon gouvernèrent une cité resplendissante malgré les tentatives des humains pour abattre cette enclave Nephilim dérangeante où l'on suivait toujours le culte du Dragon. Malheureusement, il était écrit qu'Ys devait sombrer.

Ainsi à l'extérieur, tous jalousaient la splendeur de la cité et on racontait que la débauche y régnait et le clergé s'était donné comme objectif de ramener coûte que coûte cette enclave païenne dans le droit chemin mais tous les émissaires de l'Eglise étaient rejetés...

Conscient de la puissance d'Ys, le Clergé noua des contacts avec les Templiers pour combattre de front le Culte du Dragon. De cette collaboration extraordinaire, un plan fut ourdi. Ainsi l'Eglise comptait utiliser un de ses agents les plus motivés - pour ne pas dire fanatisé - pour prendre pied dans l'enclave Nephilim et tenter de remettre dans le droit chemin les humains qui s'étaient fourvoyés avec les Inconnus Supérieurs tout en entretenant une ambiance d'Apocalypse imminente. De plus, alors que tous les autres émissaires de l'Eglise s'étaient fait expulser de la Cité, Gwenolé jouissait d'un avantage certain, étant neveu de Gradlon... Parallèlement, le Temple était chargé de trouver le chemin qui menait en Ys tout en évitant la vigilance des prêtresses grâce à un Naute dépêché spécialement pour l'occasion.

Bénéficiant de l'hospitalité, Gwenolé entreprit de mettre en garde la population avec l'espoir que quelques uns puissent en expiant leurs pêchés échapper au sort inéluctable de la ville. Bien sûr, Dahud et ses prêtresses tentaient par tous les moyens de contrer le clerc mais Gwenolé bénéficiait de la protection du Roi et une volonté hors du commun. Gradlon, vieillissant et captivé par la grâce de sa fille restait neutre dans cette entreprise, cherchant à satisfaire l'un et l'autre.

Un jour, un mystérieux personnage fit son apparition à Ys, retenu dans la légende sous le nom du Prince Rouge, l'étranger qui voulait le pouvoir sinon la destruction de la cité. En fait, ce prince rouge, Kristof était le Naute dédié corps et âme au Temple, un Initié du troisième degré, un Manteau Rouge qui plus tard fonda notamment la petite obédience des Chevaliers d'Ys. Le Templier réussit par la ruse à s'emparer de la stase de Dahud -une clef de bronze ouvragée-, que l'on nommait aussi Ahès, la Clef en, qui était aussi le surnom de Dahud.

Ce faisant, Dahud-Ahés piégée, réintégra sa stase et la cité, privée de sa protection fut engloutie sur notre plan tandis que l'Ys des Plans Subtils était enfouie sous les eaux fondamentales de l'inconscient et de l'Oubli. Pourtant Gwenolé tenta de sauver son oncle en lui faisant bénéficier d'un passage magique dans les Eaux qui engloutissaient la ville. Contrairement aux textes légendaires, Dahud, déjà en stase, n'intervient pas personnellement ici sinon dans l'esprit de Gradlon qui ne peut se résoudre à abandonner Ys et "sa fille". En renonçant à tout ce qui fit sa grandeur et à sa raison de vivre même, il fut sauvé...

Par la suite, la mémoire d'Ys même si elle est vivace commença à se fragmenter, au niveau des Plans Subtils, la Cité se scinda en plusieurs reflets moins consistants mais tous proches de

l'Originale par certains points. Désormais, en accord avec les légendes de la région, il existe maintenant plusieurs Ys correspondant aux emplacements hypothétiques de l'originale dans les esprits des hommes, des reflets à la dérive parmi les champs magiques...

## SYNOPSIS

La Remontée d'Ys est indiscutablement une quête occulte en elle même qui hante de nombreux Nephilim mais aucun n'a jamais réussi ce pas décisif vers l'Agartha. Cependant, les temps changent, des Forces se réveillent et le Dragon s'agite déjà dans son sommeil. La conjonction pourrait s'avérer cette fois idéale...

Ainsi, toujours suivant la quête initiée par Mélusine, les Nephilim devront cette fois réactiver l'Omphalos d'Ys, dédié à l'élément de l'Eau. Malheureusement suite aux actions conjuguées du clergé et des Templiers, l'Akasha d'Ys a été coupé de la réalité et s'est morcelé en plusieurs reflets. Le but des Nephilim sera donc de réunifier ces reflets pour l'ancienne puissance magique de la Cité engloutie se révèle de nouveau...

Selon qu'ils ont vécu l'aventure de la Nouvelle Atlantys ou qu'ils ont obtenu des renseignements de Saldek à Carnac, le groupe aura déjà des informations en main. Ensuite, la première étape de leur recherche sera de reconstituer l'histoire de l'antique cité opérant ainsi une unité du mythe dans leur propre esprit. Les différentes informations qu'ils trouveront seront toutefois parcellaires et une implication plus avant sur le terrain sera nécessaire.

A partir de recherches bibliographiques, les Nephilim peuvent suivre plusieurs pistes pouvant les amener à mieux comprendre l'histoire occulte et la texture magique de la région. Ainsi en enquêtant sur l'étrange et tragique aventure de l'équipage d'un chalutier du Finistère, ils pourront avoir accès au reflet le plus consistant de la Cité Engloutie et rencontrer des Prêtresses Dragon, gardiennes des Portes de l'Autre Monde. Cette rencontre peut changer le cours de leur vie occulte, en les liant au dragon et leur donnera de nouvelles informations et directions de recherches...

De même, une rencontre avec une jeune dramaturge amateur affirmant être la réincarnation de Dahud devrait leur donner de nouvelles pistes. Cependant, la jeune femme est recherchée par les Chevaliers d'Ys qui, selon leur tradition, cherchent à empêcher toute propagation d'informations occultes concernant la Cité Engloutie. Si les Nephilim sont assez rapides dans leur enquête, ils pourront retrouver Annaïc Pensec avant les Templiers.

Une fois la visionnaire en sécurité, les Nephilim pourront alors continuer leurs recherches dans une nouvelle direction. Ainsi, en recoupant leurs informations, ils devraient être maintenant en mesure de comprendre que Dahud peut être réincarnée si sa stase, une clef de bronze ouvragée, dérobée par les templiers est retrouvée. Dès lors, leurs recherches si elles sont bien menées devraient emmener les Nephilim vers Carhaix où est cachée la Clef... Alors une confrontation directe avec les Chevaliers d'Ys est fort probable, le lieu où se trouve la clef étant à la garde des Templiers.

Cet obstacle étant dépassé, Dahud peut se réincarner et donc aider considérablement les Nephilim. Son simulacre sera alors probablement Annaïc Pensec pour des raisons d'affinité. ceci fait, les Nephilim pourront accompagner Dahud et ainsi assister l'Ondine dans son rituel de fusion des Reflets d'Ys. En plus d'une nouvelle victoire dans le Réveil du Dragon, être témoin de cette manipulation des Champs Magiques seule est en soi une récompense pour tout Nephilim engagé sur la voie de l'Agartha...

## CHRONOLOGIE

**542 :** Gradlon rencontre Dahud et en tombe amoureux. Il est initié au Culte du Dragon.

**543 :** L'ancien simulacre de Dahud meurt en couches, elle se réincarne dans la fille qui vient de naître.

**544 :** Avec l'aide des prêtresses de l'Ile de Sein, Gradlon fonde Ys.

**550-565 :** Apogée. Le pouvoir de la Cité fait de l'ombre au pouvoir de l'Eglise qui commence à ruminer un plan dans le but de provoquer la Chute d'Ys.

**566 :** Le Clergé et les templiers s'allient pour abattre la Cité de Gradlon. Gwenolé est reçu à Ys. Il commence à prophétiser l'Apocalypse tandis que les occultistes du Temple essayent de trouver un passage dérobé dans les Plans Subtils pour atteindre Ys en trompant la vigilance des Prêtresses du Culte du Dragon.

**567-68 :** La lutte de pouvoir est rude entre Dahud et Gwenolé. En Angleterre et dans les

autres régions de Bretagne, la lutte s'étend aux autres sanctuaires de l'Ordre du dragon.

**569 :** Le Prince Rouge, Initié du 3ème degré du temple réussit à s'introduire dans la Ville et s'empare de la stase de Dahud par la ruse. Dahud, privée d'une partie de son pouvoir y est emprisonnée. Les protections magiques de la ville tombent ; Ys est submergée. Gwenolé attaché à son parent, réussit à sauver Gradlon.

**570 :** Gradlon, brisé, se retire des affaires du monde et fonde la cité de Quimper. La stase de Dahud est cachée dans un sanctuaire à Carhaix.

**J - ? :** Les Nephilim ont pu participer aux événements liés à la sortie du Livre de Rémi Faucon, la Nouvelle Atlantys.

**J - 1 an :** Annaïc Pensec fonde la compagnie de théâtre qui prendra le nom des Chercheurs de la Clef à l'époque où les visions de la jeune artiste commencent à se préciser.

**J - 3 mois :** Les Chercheurs de la Clef commencent à monter une pièce sur Ys et entament une série de représentations pour se faire connaître.

**J - 2 mois :** Ce qui reste des Chevaliers d'Ys décide d'envoyer une équipe pour faire cesser les activités de la Nouvelle Ahès et de ses compagnons.

**J - 1 mois :** L'équipage de la Marie Louise fait un court passage dans l'Autre Monde et en revient avec un marin en moins et plutôt traumatisé.

**J - 2 semaines :** Les Chevaliers d'Ys incendient la salle de spectacle des Chercheurs de la Clef. Annaïc Pensec prend lal fuite et se réfugie dans le Squat de Brendan, le chanteur du groupe Tri Skel tandis que les Templiers se lancent à sa poursuite.

L'essentiel des autres événements émaillant cet épisode seront fonction des actions et réactions relatives aux Nephilim.

## SCENARIO

### Le Cairn de Gavrinis et Ys la fangeuse

*(Golfe du Morbihan - Lien avec Carnac)*

Parmi la multitude d'îlots qui parsèment le Golfe du Morbihan, celui de Gavrinis abrite un tumulus bien conservé creusé d'une galerie dont les parois gravées de symboles abstraits ont depuis toujours excité l'imagination des promeneurs et des chercheurs...

Si les Nephilim ont réussi à sauver Saldek des griffes du temple et de la Police, il pourra les remercier en leur dévoilant que Gavrinis ouvre sur un Akasha menant à la légendaire ville d'Ys. Lui même ne s'est jamais aventuré trop loin de l'Autre Côté mais l'existence de la porte est certaine... Pour accéder au Plan Subtil, il faut d'après Saldek profiter d'une conjonction favorable à l'Eau. Un jet réussi en Astrologie permet de déterminer qu'une grande marée aura lieu le Vendredi suivant.

On peut accéder à l'île de Gavrinis par les Vedettes du Morbihan qui sillonnent le Golfe toute l'année ou en louant un bateau auprès des pêcheurs du cru. La traversée est courte et bientôt les Nephilim peuvent distinguer le Tertre recherché apparaissant entre les bouquets de pins tordus par les vents incessants. Une fois accosté, le bateau repartira laissant les Nephilim sur l'île déserte au milieu d'une nuée de mouettes. Devant eux, la masse imposante du tertre semble attendre comme une gigantesque bête couchée sur le flanc...

Une fois la galerie trouvée, la vision Ka permet de détecter de fortes émanations puissantes de Champs Magiques de l'Eau. Le Tertre surplombant la mer, livré aux embruns, renferme assurément un Plexus d'Eau. Si les Nephilim se rendent en ce lieu à l'occasion des grandes marées, les vagues remontent parmi les racines des pins et le bruit des vagues et du vent mêlé recouvre tous les autres. A l'intérieur de la galerie, le bruit semble encore plus puissant comme si la galerie agissait comme une caisse de résonance. Les émanations de Ka sont encore plus puissantes, les gravures sur les dalles qui étayent la galerie semblent luire d'une lumière bleu-vert. Plus, on progresse vers le bout de l'allée couverte, plus la lumière devient puissante, plus le bruit des vagues devient rugissement jusqu'à ce que la lumière devienne aveuglante. Alors, les Nephilim ressentiront le vertige caractéristique d'un passage vers un Plan Subtil tandis que les bruits s'estompent. Si les Nephilim continuent de marcher, la lumière s'estompe et ils peuvent remarquer qu'ils descendent maintenant la même allée que de l'autre côté, comme un reflet.

Une fois sortis, les Nephilim se retrouvent dans un paysage différent, ils sont maintenant dans un marécage parsemé d'îlots à la géographie très proche du Golfe du Morbihan. Une brume épaisse aux reflets argentés baigne le paysage et donne au tout une atmosphère inquiétante.

Entre les îlots dont les racines des arbres aux formes torturées forment des arches, des épaves de bateaux échoués, éventrées, parsèment les étendues d'eau les plus profondes. Plus loin, entre deux bancs de brume, les Nephilim Observateurs peuvent distinguer les silhouettes massives de ruines de forteresses celtes bâties sur des hauteurs... Outre ces ruines, aucun signe de vie intelligente n'est visible.

Après quelque temps, si les Nephilim explorent l'îlot, ils pourront bientôt apercevoir entre les arbres un filet de fumée à peine perceptible au milieu de la brume. En s'approchant, Ils arrivent en vue d'une cabane de pierres disjointes devant laquelle un individu affute sa lance auprès d'un feu. Vêtu de tissus au motif écossais agrémentés de bijoux celtes, il semble aguerri et sûr de lui... Si les Nephilim s'approchent de lui, il marquera un instant de surprise puis redeviendra calme comme s'il reconnaissait les nouveaux arrivants. Ensuite, il commencera à parler dans un antique dialecte celte (si les Nephilim ne parlent pas cette langue, ils pourront recourir à un sort tel que Comprendre les Langues). Si le dialogue peut s'amorcer, l'homme leur apprendra qu'il est le Dernier et qu'il a reconnu en eux des Inconnus Supérieurs, des Atlantes. Lorsque l'on mentionne Ys, le Dernier hoche la tête d'un air entendu et leur répond qu'il connaît le chemin qui mène à l'antique capitale de son peuple où, jadis, humains et Nephilim vivaient pour le bénéfice de tous ; jusqu'à ce que les Hommes-Soleil arrivent, détruisent son peuple et chassent les Nephilim...

Pour aller jusqu'à Ys, le dernier met à disposition des Nephilim sa longue barque. Durant le trajet qui dure environ une heure dans la direction de la mer, le compagnon des Nephilim leur demandera ce qu'ils comptent faire là-bas, d'après lui, il ne fait pas bon traîner par ici. Des Ombres menaçantes des Temps Anciens rôdent et cherchent à nuire à tout intrus..

Bientôt entre les bancs de brume, on peut distinguer des fortifications semblables à celles déjà aperçues sur terre mais au milieu d'une eau calme, presque huileuse.. La cité paraît abandonnée et l'eau entre dans les rues abandonnées rongeant inexorablement les bâtiments ouverts aux vents. Le Dernier refuse quant à lui d'entrer dans la Cité. A l'intérieur, les Nephilim peuvent sentir la désolation qui règne ici, dans les ruelles perpendiculaires à la grande artère qui remonte vers le centre, la Vision Ka révèle des ombres inquiétantes qui semblent épier et se cacher en attendant un moment d'inattention. A l'écart du chemin des Nephilim, les Ombres des habitants d'Ys guettent en quête d'un peu de Ka qui leur permettrait de revivre un instant... Si les Nephilim s'écartent des rues et s'enfoncent dans les allées les plus sombres, les Ombres se rassembleront et commenceront à converger vers les Nephilim, bloquant toutes les issues. Le seul moyen d'échapper à la nasse est de réussir un jet en opposition Ka/Ka. En cas d'échec, la victime perd un point de ka et l'ombre commence à prendre consistance tel un ectoplasme pâle à l'expression de bonheur imbécile mais éphémère. Assurément, il ne fait pas bon traîner dans ces ruines.

Si les Nephilim persistent, ils peuvent examiner les délires architecturaux de la ville. En réussissant un jet en Observer, ils remarqueront au gré de leurs errances que des bâtiments sont ornés souvent de représentations assez saisissantes de dragons sculptées en bas reliefs sur les murs des édifices les plus importants. Au fur et à mesure que les Nephilim progresseront vers le centre de la cité, l'eau devient moins profonde dans les rues pour se transformer finalement en mares fangeuses à l'odeur prenante. Là au milieu des brumes effilochées, les Nephilim peuvent bientôt Entendre et Voir approcher une silhouette pataugeant dans la vase qui, une fois à porter de voix, se met à hurler en Enochéen. "Mes Frères ! Mes Frères ! Enfin, vous êtes venus !" L'individu en question est un Triton contrefait vêtu de haillons qui s'écroule finalement aux pieds des Nephilim. Couvert de vase, il se relève, ses yeux globuleux exorbités et embués de larmes salées. Une fois, le contact établi, il se présente sous le nom de Namor et, certainement accablé de questions, peut livrer son histoire.

Lui même à la recherche d'Ys, il a trouvé, il y a plusieurs années (peut-être plus, il a perdu toute notion de temps bloqué dans ces ruines) un passage vers la Cité Engloutie du moins d'après lui. Ayant voyagé parmi les Champs, il put accéder à une cité complètement différente de celle-ci mais présentant de nombreux points communs. L'autre était plus animée moins désolée mais tout aussi déserte. Après quelques explorations, il découvrit une autre porte et entreprit un nouveau voyage dans les champs magiques. Pendant ce long périple, il put entrevoir un instant ce que pouvait être le pouvoir à portée de l'Agarthien. Alors, il vit qu'Ys n'était pas unique mais dispersée en fragments, en reflets plus ou moins consistants à la fois différents et semblables. Devant la puissance de cette vision mystique, il perdit le contrôle de ses déplacements et fut précipité dans cette Ys, livrée à la vase. Incapable de reprendre son voyage, il est resté bloqué là, subsistant difficilement, pourchassé par les Ombres et luttant contre la folie... Si on lui demande où se trouve d'après lui le site historique de la Cité, il peut orienter les Nephilim vers la Pointe du Raz, dans le Finistère qui garde encore les traces de Gradlon, de Dahud dans les légendes locales mais aussi dans les lieux tels que Carhaix ou Quimper...

Quelque soit la durée de cette rencontre, les Nephilim ne doivent pas oublier que la Porte est ouverte pour le temps d'une marée aussi selon le temps qu'ils ont déjà passé dans cet akasha, ils ne devront pas traîner. Ainsi, après quelques heures de présence, les eaux commenceront à remonter les rues d'Ys jusqu'à ne recouvrir le sommet de la cité. Les rues les plus basses par lesquelles les Nephilim sont arrivés ne seront plus praticables à pied sec comme si chaque jour la Submersion se répétait...

En repartant, les Nephilim peuvent emmener avec eux Namor qui ne demande pas mieux. A l'extérieur, le Dernier, toujours sur sa barque les attend avec impatience et peut les reconduire jusqu'à Gavrinis où ils peuvent emprunter l'allée couverte pour rejoindre la Réalité. Une fois l'akasha quitté, Namor aura disparu n'ayant pas de simulacre et aura certainement rejoint sa stase.

Avec ces révélations, les Nephilim sont maintenant en mesure de continuer leur Quête, qui les mènera donc vers le Finistère, la région la plus sauvage de Bretagne....

## A croisée des chemins

Quelque soit l'issue de l'épisode de Carnac, les Nephilim devront reprendre la route vers un nouveau haut lieu. Si Carnac a été réactivé et que Saldek a été délivré, ils devraient s'orienter vers Ys en bénéficiant des informations trouvées dans l'Akasha du Golfe. Sinon, ils peuvent orienter à leur guise leurs recherches mais, ce faisant, ils risquent de ne pas progresser sur la voie la plus efficace, laissant de côté des aspects essentiels ou étant obligés plus tard de retourner sur leurs pas pour accomplir quelque rituel ou recherche. Les Nephilim sont malgré tout libres d'aller où bon leur semble...

## La Dérive d'Ys

Cet épisode destiné aux personnages qui ont vécu la Nouvelle Atlantys leur permettra de prendre conscience de la situation selon une procédure proche de celle de l'épisode du cairn de Gavrinis.

Ainsi, alors que les Nephilim sont en passe de repartir à l'aventure, ils peuvent être contactés par un des habitants d'Ys qu'ils ont pu dévoiler il y a quelque temps (dans le scénario de la Nouvelle Atlantys). Ainsi, grâce aux rêves un des habitants - une prêtresse dragon par exemple - peut leur signifier que leur cité est en train de dériver dans les Plans Subtils, qu'elle s'éloigne de la réalité et que bientôt ils seront en perdition, coupés du monde et de tout accès à la Réalité. Cet épisode même s'il est onirique apparaître très consistant, très réel aux Nephilim. Ainsi la prêtresse qu'ils rencontreront dans leur rêve leur dévoilera un message identique à celui de

l'épisode du Cairn de Gavrinis en insistant sur le fait que ce reflet qu'ils ont dévoilé dans le passé commence à dériver dans les champs Magiques et qu'il risque d'être dissout bientôt dans le Malstrom, privé d'une attache dans l'a Réalité. ceci dit, la prêtresse demande aux Nephilim de réunir les différents reflets d'Ys pour faire renaître l'Unique. Alors, l'apparence de l'Ondine se fera plus trouble et elle suppliera les Nephilim d'agir vite. ils doivent retrouver le site "historique" de la Cité Engloutie et obtenir l'aide d'Ahès la Gardienne de la Ville..

## Sur les Traces de la Cité Engloutie

La première tâche qui s'impose aux Nephilim est en fait de reconstruire l'histoire d'Ys et de localiser le site "historique" de la ville originelle. Pour accomplir cette première partie de leur nouvelle quête, ils doivent déjà faire vivre Ys dans leur esprit en redonnant une unité au mythe.

La bibliothèque d'Enguerrand de Lusignan est un endroit idéal pour débroussailler le vrai du faux. Toute autre bibliothèque peut faire l'affaire à condition de disposer d'un POT occulte au moins égal à 12. Alors, plusieurs journées d'étude permettent de découvrir des éléments intéressants fournissant une base de travail et de spéculations occultes.

Ainsi, chaque jet réussi en s'Informer, à raison d'un toutes les journées, permet de trouver les documents suivants.

### Table de recherches

**1er Jet réussi :** Préalable à tout travail pour réunir la documentation nécessaire pour toute recherche ultérieure.

**2ème Jet réussi :** Différentes versions de la légende selon plusieurs d'inspiration, soit chrétiennes, soit celtes. Voir documents.

**3ème Jet réussi :** Un vieux bouquin datant du XIXème siècle sur le thème des Villes Englouties recensant notamment les sites présumés d'Ys les plus connus tels que la Baie de Douarnenez ou la Baie des Trépassés.

**4ème Jet réussi :** Un lot de cahiers d'étude d'un universitaire passionné de légendes. La lecture de ces notes permet de faire un lien entre Dahud et une figure ancienne celte liée à l'Eau. On évoque ici le surnom de Dahud, Ahès qui signifie Clef en ancien breton.

**5ème Jet réussi :** Article de journal relatant la création d'une troupe de théâtre à Douarnenez sous la direction d'une femme excentrique se faisant appeler la Nouvelle Ahès ou bien Ahès Retrouvée et qui puiserait son inspiration dans des visions de l'Autre Monde. Le ton de l'article est très ironique et l'auteur semble prendre plaisir à "casser" la troupe d'Annaïc Pensec.

**6ème Jet réussi :** Article de journal rapportant le témoignage de l'équipage d'un chalutier originaire de Port le Bouz à quelques kilomètres de la Pointe du raz qui aurait aperçu d'étranges choses dans les parages de l'Ile de Sein un jour de brouillard. Voir Documents..

A partir de ces éléments, les Nephilim devraient être en mesure de construire leurs propres hypothèses quant à la véritable histoire de la Cité Engloutie. De plus, les différents articles fournissent des pistes d'investigation fraîches. Les Nephilim sont alors libres d'aller enquêter vers l'Ile de Sein ou bien à Douarnenez.

### La Nouvelle Atlantys

*La lecture du livre de Rémi Faucon peut être utile aux Nephilim dans cet épisode. Sa lecture en est laborieuse mais permet d'apprendre des informations intéressantes sur les Plans Subtils (Inscrire sur la fiche de personnage une nouvelle compétence dans la racine Occulte avec un score de base de 10+1d6). L'étude des dessins permet de mémoriser des Invocations de Kabbale utilisables en présence d'Akasha liés à l'Eau :*

### La Barque d'Ecume et de Nacre Fendant Les Vagues de l'Oubli

**Focus :** La Nouvelle Atlantys par Rémi Faucon

**Langue :** Français

1er Cercle

**Seuil :** 80%

**Ka - Elément :** eau

**Durée :** jusqu'au prochain Mercredi

**Description :** Lancé devant une grande surface d'eau, cette invocation fait apparaître une barque très ouvragée taillée dans un matériau inconnu aux reflets nacrés. La barque est tirée par deux créatures batraciennes ou pisciformes, aux mains palmées , le corps se terminant par une queue de poisson ou de triton. Cette barque permet d'accéder magiquement à un akasha lié à l'eau proche de l'invocateur.

## A la lisière d'un autre monde *(Port le Bouz)*

Si les Nephilim, curieux, décident d'aller se rendre compte par eux même des étranges occurrences dont les marins de la Pointe du raz ont été les témoins, ils prennent la route du Bout de la Terre, vers la pointe la plus occidentale de l'Europe Continentale. Cette région aux côtes déchiquetées est certainement une des plus sauvages de France et les petits hameaux qui jalonnent la route semblent de plus en plus recroquevillés, comme cherchant à se mettre à l'abri des vents incessants. Ici, la Nature ne fait pas de cadeaux aux hommes et ceux-ci ont appris à craindre ses colères...

Port le Bouz fait donc partie de la commune de Plogoff et a l'honneur d'être le hameau le plus avancé dans l'Atlantique de tout le continent. En arrivant par la route de la corniche alors que le vent siffle furieusement, les Nephilim peuvent découvrir un agrégat de petites maisons de granit bordant une petite baie où quelques chalutiers sont ancrés, ballottés par les flots déchaînés. Une fois dans le village, le meilleur moyen d'entrer en contact avec les autochtones est d'aller se réchauffer à l'unique Bar-Tabac-Restaurant-Epicerie du coin, Le Terre-Neuva...

Dans cet honorable établissement, les quelques habitués tous assis à la même table avec le patron sont assez accueillants et n'hésitent à engager la conversation sur le temps, les motifs du voyage des visiteurs. Si après quelque temps, les Nephilim engagent la conversation sur les événements qui remontent à il y a 4 semaines, il y a par contre comme un flottement dans l'assistance. Après quelques secondes d'hésitation, un des clients prend la parole et affirme d'un ton bourru qu'il ne faut pas parler de ces choses, "c'est les Secrets de la Mer..." tandis que l'Ancien un peu en retrait, après avoir réussi à contrôler les mouvements intempestifs de son dentier, s'agite et désignant de son doigt famélique annonce que les Sirènes ne doivent pas être dérangées sinon... Déjà un de leurs fils a disparu en mer, "ça suffit, il faut éviter ce coin !" Et chacun y va de ses imprécations et mises en garde jusqu'à ce qu'une voix forte couvre le reste du brouhaha. Hubert y était... Lui... Et il sait de quoi il parle.

Alors les Nephilim pourront entendre le témoignage de ce marin pêcheur une fois qu'il aura installé une ambiance propice à son récit. C'était, il y a quelque semaines, La Marie Louise II rentrait au port après une mauvaise pêche. En passant à l'est de l'Ile de sein, le chalutier fut bientôt environnée d'un brouillard épais qui mit mal à l'aise tout l'équipage bientôt regroupé sur le pont du bateau. La mer était devenue on ne peut plus calme et le brouillard envahissait le pont du chalutier, à l'image de pseudopodes tâtonnants, devenait de plus en plus lumineux alors que les contours de l'Ile de Sein couverte de pommiers ("Pourtant Vingt Dieux, c'est un caillou pelé !" murmure à ce moment le patron les yeux écarquillés). C'est à ce moment que les marins ont vu des toits et des tours bizarres couvertes d'algues affleurer à la surface de la mer d'huile. C'était comme dans les légendes, c'était Ys mais au lieu de remonter, elle s'enfonçait ! Et puis, il y a eu les chants (la voix du marin se casse l'espace d'un instant puis se reprend), tous les regards se sont tournés vers l'Ile de Sein et tous virent trois femmes sur la plage de galets en grandes robes noires. Leur chant était envoûtant et bientôt tout l'équipage était cramponné au bastingage, la bouche béante. C'est à ce moment que le Robert a plongé dans l'eau.... Malgré la faible vitesse et la mer calme, aucun n'a eu le courage de le repêcher et puis, il nageait vers ce maudit caillou comme un forcené. Tous étaient comme paralysés puis ils sont entrés dans une nappe de brouillard particulièrement épaisse qui se leva comme par enchantement quelques minutes plus tard... C'est la première fois que Robert reparle de cette journée depuis les événements.

A partir de ce témoignage, les Nephilim peuvent comprendre que l'équipage de la Marie Louise II a traversé la frontière d'un akasha à la faveur d'une conjonction. Si les Nephilim se renseignent sur les légendes locales dans un syndicat d'initiative ou une bibliothèque, ils peuvent apprendre que la Baie des trépassés est le site présumé d'Ys et que l'Ile de Sein aurait abrité un sanctuaire de neuf "sorcières", les Sena, à l'époque des celtes. Les Nephilim, curieux, peuvent tenter de rejoindre cet Autre monde. dans ce cas, plusieurs possibilités s'offrent à eux ; ils peuvent attendre une conjonction favorable, le prochain Mercredi qui correspond à une marée de forte amplitude ou bien les sorts contenus dans l'ouvrage de Rémi Faucon, "la Nouvelle Atlantys" permettent aux Nephilim de mettre en place un rituel ouvrant les portes d'un Akasha lié à l'Eau.

Quelque soit la manière dont les Nephilim accèdent à l'Akasha, ils auront besoin d'une embarcation pour rejoindre l'Ile de Sein qui leur apparaîtra telle que les marins de la Marie Louise ont pu la découvrir. Alors qu'ils progresseront sur une mer d'huile aux reflets étrangement argentés, trois silhouettes féminines apparaissent sur la plage puis attendent les Nephilim, immobiles. Une fois, assez proches, on peut distinguer une Ondine, une Elfe et un Métamorphe de la Lune semblable à Mélusine, toutes trois immobiles. Autour du bateau, les Nephilim peuvent aussi remarquer des silhouettes sous la surface de l'eau nageant à grande vitesse, semblant accompagner l'embarcation vers la rive.

Delval
93

Dès qu'ils ont accosté, les trois prêtresses se dirigent vers les Nephilim et leur souhaitent la bienvenue en énochéen puis leur proposent l'hospitalité. Le groupe peut alors les suivre au delà de la plage à travers un verger de pommiers en fleurs jusqu'à un cercle de pierre au milieu d'un pré à l'herbe vert éclatant. Là, six autres femmes les attendent présentant les mêmes métamorphes que les trois prêtresses de la plage. Les Nephilim sont en présence des Sena... Alors une longue discussion peut commencer riche en enseignements. Si les Nephilim n'ont pas encore saisi l'importance du Dragon et de son culte, les prêtresses peuvent les renseigner sans leur livrer de secrets capitaux et après de longs discours flatteurs, encourageants, leur proposer une initiation au Culte. Si un Nephilim est d'accord, une telle initiation dure plusieurs semaines d'apprentissage et d'isolement aussi les Sena lui proposeront-elles de devenir Compagnon du Dragon en attendant la future intronisation.

Si le problème d'Ys est abordé, le visage des neuf s'illumine, elles peuvent restituer l'histoire de l'antique cité et aiguiller les recherches des Nephilim vers Ahès, la stase de Dahud. Malheureusement, coupées du monde depuis la submersion, elles ne connaissent absolument pas sa localisation.

## La nouvelle Ahes *(Douarnenez)*

Douarnenez est un port de pêche qui connut son heure de gloire en même temps que les autres grands ports de Bretagne, à partir du XVIème siècle. Même si la ville n'est plus aussi dynamique, beaucoup lui trouvent un charme indéniable, ainsi qu'à la côte aux alentour. L'été voit ainsi arriver de nombreux touristes attirés par les ruelles tortueuses de la Ville Close, une petite Saint Malo en réduction. C'est ici que celle qui se dit la Nouvelle Ahès officie depuis maintenant plus d'un an.

Retrouver la Nouvelle Ahès n'est pas chose aisée... En effet, après avoir reçu des lettres de menace, un de ses compagnons fut tabassé à la sortie d'un bar puis ce fut l'incendie. Ayant vite compris que quelqu'un n'aimait pas ses activités mais ne comprenant pas pourquoi et ne cherchant pas à savoir, Annaïc Pensec disparut de la circulation. Profitant de contacts parmi le rock underground (notamment avec le chanteur d'un groupe de rock celtique), Annaïc et ses compagnons ont ainsi rejoint un squat à la périphérie de la ville. Là, parmi les marginaux et les musiciens, elle continue d'écrire ses pièces inspirées de ses visions. Malheureusement pour elle, les Chevaliers d'Ys sont à ses trousses et ont l'intention de l'éliminer.

Si les Nephilim ont eu entre les mains un article traitant des activités de la troupe d'Annaïc Pensec, ils ont pu apprendre que sa compagnie de théâtre porte le nom des Chercheurs de la Clef. Cette unique piste est ténue mais bien rapidement exploitée permet de trouver la Nouvelle Ahès dans sa retraite, peu consciente des dangers qui la guettent. Car à l'affût dans la ville, les Manteaux Noirs guettent leur proie et tout ce qui pourrait y mener.

## Les Loups dans la Ville

Depuis que les Chercheurs de la Clef se sont manifestés, les Chevaliers d'Ys ont l'occasion de remplir leur mission séculaire, éliminer tout ce qui touche de trop près à l'histoire occulte de la Cité Engloutie. Ainsi, une petite équipe composée de 3 écuyers et 2 chevaliers a reçu carte blanche pour faire cesser les activités de la Nouvelle Ahès. Jusqu'ici leur action s'est déroulée sans encombres. La salle de spectacle des jeunes comédiens a été incendiée stoppant net la mise en scène d'une pièce de théâtre sur le thème hautement tabou de la Submersion d'Ys; par contre celle qui se dit la réincarnation d'Ahès a échappé à leurs recherches...

Lorsque les Nephilim arrivent à Douarnenez, toute l'équipe est sur les dents pour retrouver la visionnaire puis l'éliminer. Selon les endroits visités par les Nephilim, des rencontres et des escarmouches sont possibles. Parallèlement, tout est mis en oeuvre pour retrouver Annaïc Pensec mais heureusement pour la jeune femme, les Templiers ne sont pas doués pour sympathiser avec les clients de la Taverne des Leprechauns.

Malgré tout, les Chevaliers d'Ys ne perdent pas espoir et ont mis en place un dispositif dans le but de piéger leur proie.

Ainsi plusieurs lieux fréquentés par Annaïc Pensec sont surveillés selon les agents disponibles.

**Salle de théâtre Incendiée :** 20% de chances qu'un écuyer fasse le guet dans les parages. Sa consigne est de rapporter toute intrusion dans les lieux et de suivre tout individu suspect. Si c'est un proche de la comédienne, il doit sonner le

rappel de l'équipe entière et suivre la personne en question ou intervenir personnellement si la situation le permet.

**Appartement d'Annaïc Pensec :** Comme précédemment.

**Taverne des Leprechauns :** 10% de chances qu'un écuyer surveille l'établissement en plein jour avec les mêmes consignes que ses compères. La nuit, cette probabilité monte à 30%. L'éventuel guetteur est très discret ici... Quelques jours auparavant, une tentative d'infiltration de la clientèle du bar s'est soldée par un vidage en bonne et due forme de la part de Dom, le cerbère placide mais à qui on ne la fait pas...

Parallèlement, les deux chevaliers mènent l'enquête. Au moment où les Nephilim arrivent dans la ville, ils savent déjà que leurs efforts doivent se concentrer sur la clientèle de la taverne. Plus précisément les photos volées lors du cambriolage de l'appartement d'Annaïc Pensec les oriente vers le groupe Tri Skel. Cependant le groupe de rock reste discret mais l'enquête se poursuit.

**Procédure d'Enquête des Templiers**

Les deux chevaliers recherchent activement un proche du groupe de rock ou l'adresse de leur domicile. Chaque jour, ils ont 25% de chances cumulatifs de trouver un loubard qui peut "cracher le morceau" contre quelques billets.

Une fois, cette information en mains, une voiture part dès le lendemain procéder à une reconnaissance du squat. Après évaluation des risques (minimes en l'absence des Nephilim), un raid est programmé pour 2 heures du matin la nuit suivante.

Si les Nephilim ne sont pas assez rapides pour trouver la Visionnaire, elle n'a aucune chance d'en réchapper malgré la résistance héroïque de Brendan... Et les Nephilim ne pourront s'en remettre qu'à leurs propres intuitions pour continuer leur quête...

## La Salle de Spectacle des Chercheurs de la Clef

En se rendant à l'adresse indiquée, ils peuvent découvrir une salle de spectacle minable, laissée à l'abandon au bas des remparts de la cité fortifiée, dans une petite rue pavée peu fréquentée. D'après l'état des lieux, un incendie a ravagé le bâtiment il y a déjà quelque temps. Des traces noires de flammes marquent les murs, les vitres sont brisées, etc. La porte est condamnée par des planches mal clouées et les alentours ne sont guère fréquentés. Toutefois, une intrusion nécessite de la discrétion si l'on veut éviter une intervention de la police en mal de touristes éméchés à "ramasser"

A l'intérieur, tout est dévasté. La salle de spectacle qui comptait un peu plus de cent places assises est jonchée de débris de fauteuils carbonisés et d'éléments de décors artisanaux brûlés. Derrière la scène, on peut accéder aux loges maintenant désertes. Cependant, en explorant les quatre petites pièces, un jet en Observer ou Fouiller réussi permet de découvrir dans l'une d'entre elles une inscription sur un mur, calligraphiée, "Lorsque le temps de la remontée d'Ys sera venu, le premier qui apercevra les cloches de la ville pourra en devenir le Roi". Dans la même pièce, on peut aussi trouver parmi des cartons oubliés, plusieurs dessins assez naïfs représentant une ville fantastique protégée d'une grande digue. Les Nephilim qui ont pu voir ou visiter un reflet d'Ys pourront faire le rapprochement avec ces croquis.

En se renseignant auprès du voisinage, on peut apprendre qu'un incendie s'est déclaré la nuit, il y a trois mois dans cette salle. Il n'y a eu aucune victime mais la plus grande partie du matériel de la troupe a été perdue. Les voisins ne savent pas ce que les marginaux sont devenus et "de toute façon, c'est bon débarras" ! Si les Nephilim poussent leurs recherches en allant chez le correspondant local de France Ouest (qui travaille aussi pour le Courrier des Grèves...), ils peuvent rencontrer un individu bedonnant et suant jouant au reporter, qui une fois mis en confiance ou amadoué, peut révéler quelques informations au sujet de cette affaire. En effet, étant chargé de la "couverture" de l'événement, il a pu apprendre par exemple que l'incendie était d'origine criminelle et que la police a cherché à étouffer l'affaire en classant le dossier rapidement. D'après lui, ça cache quelque chose et il y aurait eu des pressions... Malgré tout, les Nephilim doivent se méfier de ce personnage peu scrupuleux, prêt à de nombreuses entorses quant à son code de déontologie pour sortir du trou professionnel dans lequel il se trouve. Ainsi, flairant que les Nephilim vont se mettre sur la piste d'un juteux scoop, il peut commencer à discrètement les suivre.

Mis à part ces informations, le "journaleux" peut donner quelques renseignements sur le passé d'Annaïc Pensec ainsi que son ancienne adresse. Si les Nephilim n'arrivent pas à nouer un contact

fructueux avec René Foulque, les coordonnées de la jeune femme peuvent se trouver dans simplement dans un annuaire...

## L'appartement d'Annaïc Pensec

L'appartement de la Nouvelle Ahès est en fait un studio sous le toit d'une maison bourgeoise quelque peu déchue. Un escalier humide mène à la petite chambre indépendante de la "dramaturge". Dans le couloir, la boite aux lettres vomit des prospectus et des factures. Si les Nephilim s'attardent ici, une femme habillée de noir et coiffée en chignon les intercepte pour leur demander s'ils vont chez Annaïc Pensec ("parce que c'est pas le tout mais elle m'a pas payé son loyer ! Deux semaines ! Oui..."). En étant relativement discret encore une fois, les Nephilim peuvent s'introduire dans le studio de la jeune femme. Avant d'entrer, un jet en Observer réussi permet de remarquer que la serrure a été forcée récemment. En cas de crochetage de la serrure par les Nephilim eux même, la réussite est automatique pour toute personne qui possède la compétence appropriée ("hum... Mauvais travail en plus !"). Tout est en fouillis, les placards sont ouverts et pratiquement vides. Ici encore de nombreux dessins et tableaux d'Ys sont visibles mais l'un d'entre eux retient particulièrement l'attention. Plus vivant, il représente une vision d'Ys commé celle que les Nephilim ont peut-être déjà du voir au théâtre. Au premier plan de ce paysage, une femme habillée à la mode celte fixe son vis-à-vis avec une grande intensité. Ses cheveux sont longs et bleus, c'est assurément une ondine et le tableau est lacéré de plusieurs coups de couteau...

Sur les murs, des affiches d'Allan Stivell et d'autres groupes bretonnants ou celtisants sont visibles. L'une d'entre elles est mise en évidence par rapport aux autres, entourée de photos polaroïds surexposées dont certaines ont été arrachées (il reste la marque jaunie du papier peint autour). Apparemment, Annaïc Pensec connaît bien les membres de ce groupe portant le nom original de Tri Skel. Leur dernier concert a eu lieu à la Taverne des Leprechauns, un bar haut en couleurs de la Ville Close. D'autres montrent les membres de la troupe de théâtre faisant une animation dans le même bar... Sur les étagères, de nombreux livres de fantastique sont empilés mais la plupart ont été jetés sur le lit, lui aussi en désordre.

## La Taverne des Leprechauns

Située un peu à l'écart de la grande artère qui traverse la Ville Close, ce bar est un des hauts lieux de la vie nocturne de la région. Dans un décor d'auberge médiévale, de nombreux amateurs de rock et autres fêtards viennent ici pour s'abreuver dans une bonne ambiance... Ainsi dans une pénombre calculée, les fresques représentant une foule de Leprechauns faisant la fête donnent le ton et semblent inviter tout visiteur à rejoindre la beuverie générale. Malgré la faune bigarrée qui peuple la taverne, les incidents sont très rares et les sanguins où les ivrognes vont d'eux même régler leurs comptes à l'extérieur, pour le plus grand plaisir de tous.

L'établissement est tenu par deux amis de longue date qui font tout pour préserver l'ambiance et le dynamisme de leur bar. Ainsi, des expositions de tableaux, des concerts, des animations diverses émaillent les semaines. De nombreuses vocations ont vu le jour dans cette salle...

A partir de 21 heures, la Taverne est déjà bondée tandis que des groupes hétéroclites se rassemblent à l'extérieur. A l'intérieur, l'atmosphère est enfumée, et les rares serveurs s'activent au son de groupes tels que les Pogues, les Pixies, Fugazi ou New Model Army. A moins de franchement déparer avec l'assemblée, les Nephilim devraient passer inaperçus.

Une fois immergés dans la foule, l'enquête peut commencer auprès des habitués et du personnel, intercepté entre deux services. Toutefois même si le contact est facile, ceux qui connaissent Annaïc et ses amis (Un jet de Contact ou toute autre compétence Sociale appropriée permet de les repérer) sont réticents à donner des informations sur elle. Les Nephilim devront marcher sur des oeufs s'ils veulent dépasser le mur du silence... A part les banalités que l'on peut apprendre sur la troupe et son gourou, seuls les tenanciers sont au courant du lieu où s'est retirée Annaïc. Les musiciens qui ont recueilli la jeune femme sont bien sûr au courant et peuvent accompagner les Nephilim jusqu'à leur squat (25% de chance par heure que l'un des membres de Tri Skel arrive au bar).

Si les Nephilim se posent vraiment en trublions des bonnes vibrations de l'endroit, Dom le videur boxeur amateur se fera un plaisir d'exercer sa fonction (80% en Mains Nues et 18 en Force...)

## Le Squat

A la limite de la ville, non loin de la zone industrielle, l'essentiel de l'underground douarnenezien (une quinzaine de marginaux) s'est installé dans un pavillon sans propriétaires. Relativement isolé par rapport aux autres habitations, le pavillon est facile à infiltrer mais dans l'éventualité d'une rencontre avec les habitants, la porte est toujours le meilleur moyen d'entrer...

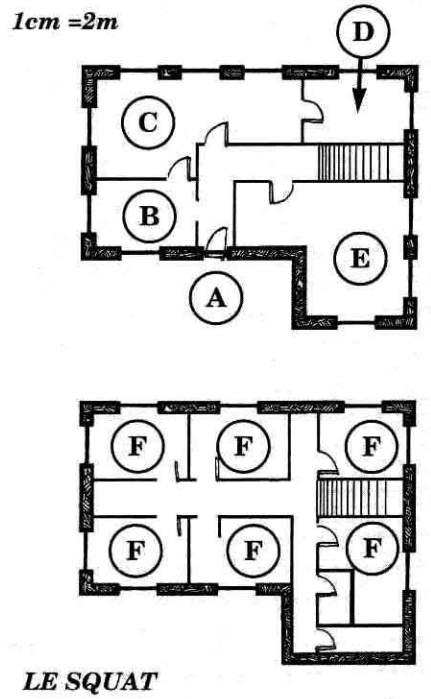
Selon les résidents rencontrés, il est plus ou moins facile d'obtenir ce que l'on veut. Certains sont écroulés dans des canapés, gazés par les lourds effluves d'un pétard tandis que d'autres répètent assidûment dans un bruit assourdissant alors qu'un autre entreprend une sculpture à la scie électrique ou au chalumeau avec pour principaux matériaux des morceaux de ferraille. Une fois le contact établi, c'est Brendan qui les accueille. Selon la qualité des relations et qui s'en suivent et une fois qu'il est convaincu des bonnes intentions des Nephilim, une entrevue est possible avec la nouvelle Ahès.

Retirée dans une chambre, Annaïc se laisse aller à ses visions de plus en plus prégnantes et passe le reste de la journée à peindre ou écrire. Perdue dans ses rêveries, la jeune femme est difficile à aborder mais si le thème d'Ys est abordé aussitôt son regard bleu intense s'illumine et la conversation peut être alors menée à bâtons rompus...

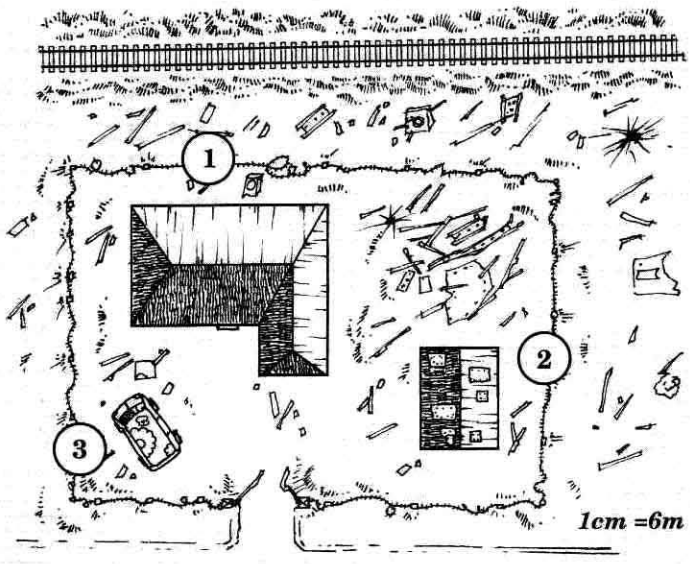
Si elle est éventuellement examinée en vision Ka par l'un des Nephilim, on ne décèle rien de spécial quant à son aura mais on peut pressentir une grande sensibilité aux courants magiques.

Interrogée sur ses visions, la jeune femme n'hésite pas à en parler. Tout a commencé, il y a un peu plus d'un an. La nuit, elle se mit à rêver de la Cité Engloutie puis à revivre des scènes de son histoire jusqu'à sa submersion. Elle est ainsi persuadée qu'Ys existe toujours quelque part et qu'elle peut un jour resurgir. De fait, Annaïc Pensec revit bien des traces de sa mémoire ancestrale alors qu'une de ses ancêtres était prêtresse de l'Ordre du Dragon. La résurgence de ces pans d'un passé lointain est un des premiers résultats tangibles de l'énergie du Dragon qui commence à se libérer. Ainsi, elle peut fournir des témoignages, véridiques mais embrouillés et parcellaires, de l'histoire de la ville tout en ignorant la nature des Nephilim qui sont pour elle des êtres-Fées... Un tel témoignage est précieux et Annaïc peut leur parler de cette clef qui hante ses visions d'Ahès. Elle ne comprend pas le rôle exact de l'objet et selon elle, il suffirait de retrouver la clef qui a été volée par le Prince Rouge pour refermer la digue ce qui ferait remonter Ys...

Suivant ses intuitions, l'objet convoité se trouve toujours dans la région dans une ville qui s'appelle justement la Cité de la Clef ou la Forteresse de la Clef. Cette interprétation même si elle est naïve n'est pas loin de la vérité et si les Nephilim prêtent foi à ces intuitions, il suffit de faire des recherches sur cette fameuse ville.




LE SQUAT




A : Entrée
B : Cuisine
C : Salon
D : Atelier
E : Salle de Répet. du groupe
F : Piaules
1 : Squat
2 : Atelier de sculpteur
3: Van

La discussion sur ce thème, si on laisse faire Annaïc, est très longue et c'est avec étonnement que les Nephilim verront la journée bien avancée (voire la nuit tombée). Un autre sujet inquiète la jeune femme... Elle peut ainsi faire part à ses visiteurs des menaces qui lui sont parvenues et de l'incendie de son théâtre. Tout a commencé il y a trois mois, alors que sa pièce sur Ys commençait à être mise en scène. Ce furent d'abord des lettres de menaces puis des appels téléphoniques lui ordonnant de cesser ses activités jusqu'au jour où un de ses compagnons acteurs fut tabassé à la sortie d'un restaurant. Ignorant ces menaces malgré son inquiétude, la troupe de théâtre continua ses activités jusqu'au jour de l'incendie après une répétition quand tout le monde était parti... Le lendemain, Annaïc fut poursuivie par une voiture aux vitres teintées qui cherchait à l'écraser. Dès lors prenant toutes ces menaces au sérieux, elle fit appel à ses amis musiciens qui l'hébergent depuis dans leur squat.

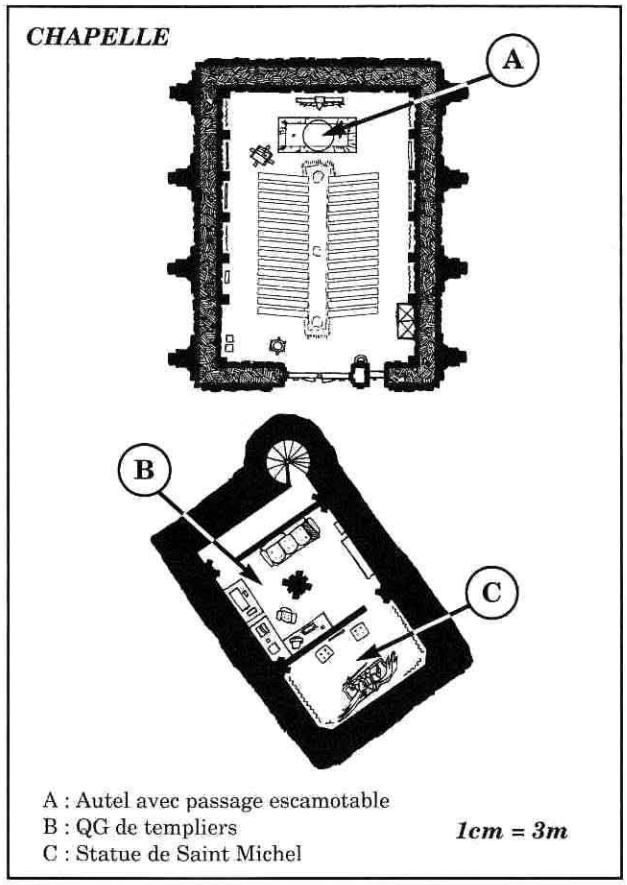
Après cette longue entrevue, plusieurs possibilités se présentent aux Nephilim. Ils peuvent aider la Nouvelle Ahès à se protéger de ses poursuivants ou bien continuer leur quête en extrapolant à partir des nouvelles informations qu'ils ont pu glaner ici. Si les Nephilim laissent entrevoir quoique que ce soit sur leur quête, la Nouvelle Ahès insistera jusqu'à la crise de nerfs pour les suivre. De même, Brendan insistera pour suivre Annaïc Pensec faisant de plus valoir sa connaissance de la région et ses compétences en combat de rue.

La principale piste à suivre pour retrouver la stase de Dahud est la Cité de la Clef. En procédant à des recherches bibliographiques dans une bibliothèque digne de ce nom, les Nephilim, s'ils comprennent que cette toponymie est une traduction du breton, peuvent découvrir que Carhaix tient son nom du breton Ker Ahès qui signifie bien la Citadelle de la Clef... Si Annaïc Pensec a raison, c'est ici que la clef doit être cachée.

## Ahes retrouvée ? (Carhaix)

### Le Sanctuaire des Templiers

Caché sous une chapelle dédiée à Saint Michel, les Chevaliers d'Ys entretiennent une cachette qui constitue leur base d'action et de décision. Le seul moyen de trouver cette chapelle est de faire parler un Templier ou bien de se fier à une intuition si les Nephilim commencent à comprendre le lien entre le Dragon et Saint Michel.




Ainsi une fois, le repaire des Templiers repéré, les Nephilim doivent s'introduire dans la chapelle et si possible échapper à la vigilance des systèmes de sécurité mis en place par les Chevaliers d'Ys. En effet, l'accès à la crypte-refuge se fait par l'autel central de la chapelle. En faisant pivoter un bas relief représentant Saint Michel terrassant le Dragon entouré d'un bandeau d'hermine, le bloc de pierre pivote et révèle un escalier de vieilles pierres en colimaçon. Si les Nephilim ne sont pas prudents, un système de sécurité avertit le Templier en faction dans les sous-sols, chargé de la communication avec les équipes sur le terrain. Dès que l'intrusion est détectée, le templier abandonne son travail, contacte le reste de l'équipe qui habite un bâtiment à dix minutes de marche. Ceci fait, le garde se place en embuscade et attend les intrus l'arme à la main... En cas d'affrontement, les Nephilim doivent agir au plus vite, s'ils veulent éviter d'avoir à faire au reste de l'équipe.

Une fois arrivés dans le "bunker" et la résistance vaincue, les Nephilim peuvent découvrir un véritable quartier général installé dans une cave voûtée. Tout le matériel qui peut servir à coordonner l'action d'une petite obédience templière est regroupé ici, ordinateur avec modem, deux

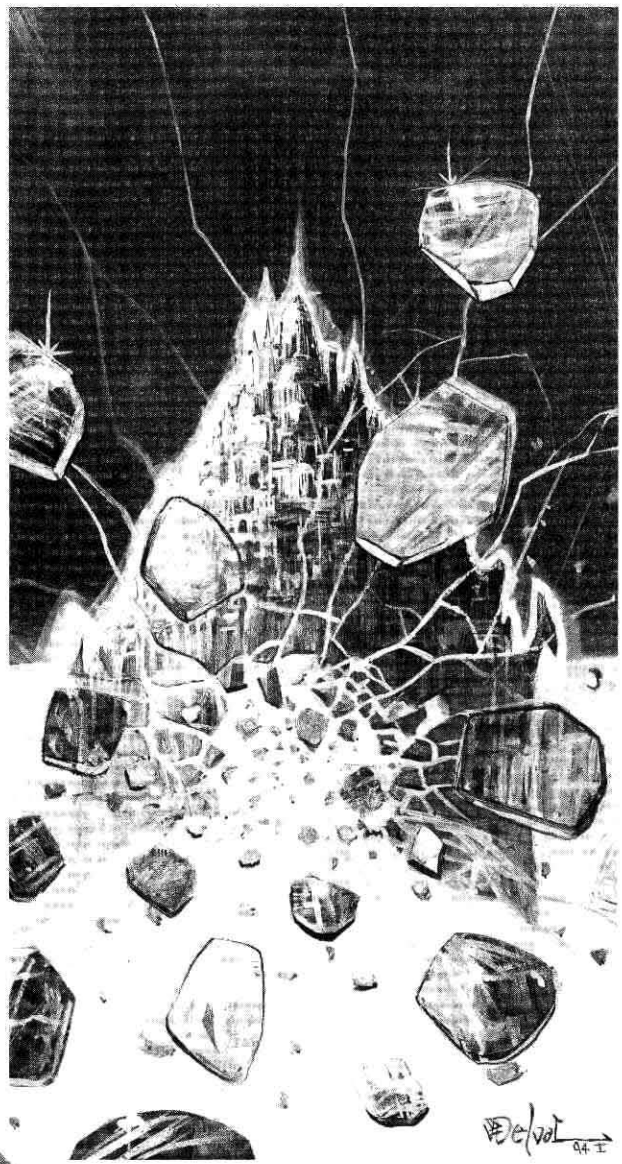
téléphones, un fax, une carte murale... Au fond de la cave, dans une autre pièce, les Nephilim peuvent découvrir une statue de Saint Michel au regard furieux serrant sa lance comme s'il apprêtait à frapper un ennemi. C'est sous cette statue que la stase de Dahud est cachée, enfermée dans un caisson métallique contenant de l'Orichalque. En appuyant sur la lance, le socle de la statue recule vers le mur et révèle une petite cache contenant le caisson d'isolation de la Clef.

Ceci, fait la victoire des Nephilim est assurée et Dahud peut se réincarner, et son simulacre probable sera certainement Annaïc Pensec. Alors la fusion des reflets d'Ys sera possible.

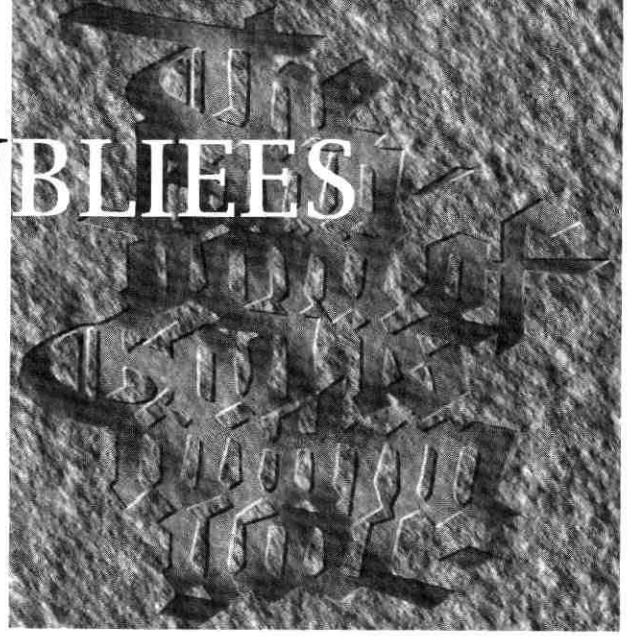
## EPILOGUE

Une fois Dahud réincarnée, les Nephilim pourront découvrir un Nephilim au savoir immense et inquiétant. Lorsque la vraie Nouvelle Ahès aura remercié ses sauveurs et pris connaissance de la situation, elle décidera d'agir vite. Accompagnés de l'Ondine, les Nephilim se dirigeront vers Port Bouz dans la Baie des Trépassés où ils sont peut-être déjà passé et Dahud les conduira vers l'Akasha de l'Ile des Sena. Là bas, avec l'aide des Neuf, Dahud prépare un puissant rituel dans le but de réunifier les Fragments Dispersés d'Ys. A l'heure et au moment propice, toutes les prêtresses vont s'asseoir, chacune devant un menhir formant le cercle central de l'île tandis que Dahud, se place au centre. Puis, toutes se mettent à entonner une mélopée ancestrale pour élargir l'horizon magique des Plans Subtils. Le chant semble durer une éternité comme si le temps c'était suspendu puis les brumes environnant le sanctuaire se dissipent pour laisser entrevoir les ruines d'Ys, l'originale, à fleur d'eau. Seules les tours et les ruines des digues sont visibles... Alors, tandis que le chant continue et les 10 prêtresses semblent en totale communion, les émissions de Ka revenant du cercle de pierre sont de plus en plus puissantes. Enfin, des brumes désormais lointaines, cinq reflets d'Ys, tous différents mais étrangement similaires apparaissent à la limite du mur de brouillard tels de gigantesques icebergs à la dérive formant un pentacle autour des vraies ruines. Le chant cesse alors que Dahud, comme transfigurée par le Ka qui émane d'elle se tourne vers eux et invite les Nephilim à prendre part au rituel. Chacun d'entre eux doit rejoindre un des cinq reflets de manière à étendre le pouvoir condensé dans le cercle. Alors que les Nephilim se tournent vers la mer, cinq passerelles se sont matérialisées menant aux reflets qui semblent s'être rapprochés. Après avoir traversé les ponts, les Nephilim s'assoient en vue de l'Ile et de l'Unique qui semble s'être encore plus élevée vers la surface, couverte d'algues, ruisselante d'eau. Les échos du chant d'invocation, pourtant lointains sont clairs et redoublent même d'intensité tandis que les Reflets se mettent à converger plus vite vers le centre du pentacle. Bientôt au plus fort de l'invocation, les Ombres d'Ys se fondent les unes dans les autres alors que l'Unique s'élève vers le ciel... Lorsque le chant cesse, que le déchaînement de Ka se dissipe, Ys est reformée et une nouvelle étape dans le réenchantement de la Bretagne a été accomplie.

Cette nuit, tous les Bretons rêvent de la Cité Engloutie qui resurgit des Profondeurs de l'Oubli...



# VALLEES OUBLIEES



*"C'est l'heure des Moines Rouges !*
*Le cimetière de Braspart est plein de vent :*
*Du vent, du vent, arrivent les Moines Rouges*
*Ils remuent leurs têtes effrayantes*
*Les charniers secouent les ossements*
*Les Moines Rouges arrivent sur le vent*
*Noir est leur visage, noire leur monture de squelette"*

***Max Jacob, poète breton***

## THEME

En s'enfonçant dans les terres les plus reculées de Bretagne, les Nephilim vont pénétrer dans une région "oubliée" du reste du monde. Ici, le temps n'a pas la même valeur, les communications sont difficiles, la Ville est loin et l'austérité sauvage du paysage ne séduit guère les éventuels touristes. Souvent, le voyageur traverse le pays des Monts d'Arrée sans s'arrêter ou peut-être ne préfère-t-il pas le faire... Là, dans ces vallées difficiles d'accès, des communautés repliées sur elles-mêmes, conditionnées par une terre ingrate et un climat difficile, entretiennent des coutumes que les citadins qualifieraient de barbares voire de dépravées. Dans cette région, les Nephilim, en continuant leur Quête du Réenchantement de la Bretagne vont être confrontés aux Ténèbres tapies dans le coeur des humains, à la Mort qui rôde dans les landes. Selon qu'ils choisiront leur côté Ténébreux ou Lumineux pour transcender cette épreuve, les Nephilim vivront dans les Monts d'Arrée un moment qui les marquera pour longtemps sinon toujours...

## HISTOIRE

Dans le chaos qui suivit la Chute du royaume d'Arthur, Mordred fut écarté par les Templiers qui n'avaient plus besoin de lui. Réfugié en Bretagne, il fonda une lignée en se mêlant à la noblesse locale. Lorsque le temps fut venu de mettre un terme définitif au pouvoir du Dragon, Mordred réclama de nouveau son dû, le titre de haut Roi, et fut une fois de plus remercié. La seule concession qui lui fut faite était la garde de l'Omphalos de l'Air, le Mont Saint Michel de Braspart, charge toute théorique puisque la protection des lieux fut aussi confiée à la Garde Maudite.En effet, les membres de l'Ordis Milites Canis Infernum, l'obédience Templière établie au bord du Yeun Ellez, ne voulant pas laisser un tel pouvoir entre les seules mains de la lignée de Mordred, entreprirent de créer un groupe de Chevaliers (voir "Passages Maudits"), qui exercerait une protection serrée sur le Mont. Transformés magiquement par des manipulations risquées du pouvoir enfoui sous les marais du Yeun Ellez, ces Chevaliers désormais maudits hantèrent la Lande pour repousser toute incursion vers l'Omphalos de l'Air. Ces chevaliers fantomatiques sont à l'origine de la sinistre légende des Moines Rouges qui hanteraient la lande des Monts d'Arrée. Depuis cette époque, le Clan de Mordred, Gardien de l'Air et les Templiers, gardiens du feu, sont en constante rivalité.

Malgré tout, le clan de Mordred est maintenant en possession d'informations et de documents importants pour la compréhension de la nature du filet de protection qui enserre le pouvoir du Dragon. Si les Nephilim veulent accéder à ces secrets, ils devront composer avec cette "tribu" de psychopathes détestant autant les Nephilim que les Templiers.

## SYNOPSIS

La première étape des Nephilim dans cette nouvelle épreuve consiste certainement en de nouvelles recherches, alors que de nouveaux pans du Voile Occulte sont levés. Désormais, les Nephilim ont de grandes chances d'avoir pris conscience de l'existence du Culte du Dragon et de la puissance de Saint Michel. Peut être même ont-ils suivi l'initiation des Héros Dragons, prêtant ainsi une allégeance dont ils ne voient certainement pas les conséquences à long terme en cas de réussite finale. De même, Dahud, si elle est réincarnée peut fournir des renseignements importants

concernant l'existence de la Lignée de Mordred qu'elle sait être les Gardiens de l'Omphalos des Monts d'Arrée. Elle peut indiquer la localisation du manoir des Kermedro mais pas plus, ne sachant pas ce qu'est devenue cette famille depuis sa mise en stase. Si les Nephilim lui demandent une aide magique, elle leur révélera que le Ka de l'Air est tabou pour son sacerdoce. Par contre, si les Nephilim décident d'intégrer le culte, ils peuvent recevoir des objets enchantés. Mais le temps presse car les Templiers commencent à réagir...

Le lieu que les Nephilim devront donc ici réactiver n'est autre qu'un puissant Plexus d'Air qui, en cas de réussite, captera une quantité immense de Ka, décuplant ainsi sa puissance comme les autres Omphalos de la région que les Nephilim auront pu déjà remettre en activité. Malheureusement, le Mont Saint Michel de Brasparts et la région environnante présentent assurément des obstacles non négligeables.

Ainsi, les légendes au sujet des maudits Moines Rouges qui hantent les landes ne sont pas dénuées de vérité et une confrontation sans préparation avec ces créatures qui n'ont jamais connu la Mort peut être fatale. D'autre part, profitant de l'isolement de la région, les descendants dégénérés de Mordred, les Kermedro se sont établis dans une vallée des environs, où , ils tiennent, depuis des siècles, sous leur emprise une population de paysans frustres, superstitieux et touchés eux-mêmes par la dégénérescence de leurs maîtres. Les Nephilim qui s'aventureront trop avant dans ces terres pourraient faire les frais de leur curiosité. Il leur sera difficile d'éviter cette contrée puisque les Kermedro détiennent la clef permettant d'accéder au sanctuaire magique de Saint Michel. Ainsi, une rencontre diplomatique sera nécessaire pour obtenir l'aide de la part des Kermedro. Peut-être même une alliance contre nature peut-elle voir le jour après de longues et dangereuses tractations pour convaincre l'Héritier de Mordred des bénéfices qu'il peut tirer d'une alliance. Ceci peut dépasser sa haine atavique des Nephilim...

Une fois ces premiers dangers écartés ou vaincus, les Nephilim devront découvrir l'entrée permettant d'accéder à la Tour Magique de l'archange située au dessus de la Chapelle du Menez Mikael. Là, dans cet impressionant édifice magique, ils devront procéder à une périlleuse ascension qui les mènera vers la Lance de Saint Michel, l'artefact qui maintient le pouvoir du Dragon en dormition. Une fois la protection kabbalistique annulée, le groupe devra fuir pour éviter d'être confronté directement à un avatar de l'Archange furieux... Ceci fait, l'Omphalos de l'Air aura été libéré...

Enfin, alors que les Nephilim progresseront dans leurs recherches, ils pourront apprendre que des cadavres ont été retrouvés, jetés dans le Gouffre de Dahud, dans la Forêt de Huelgoat non loin du Mont Saint Michel de Braspart. Etrangement, les deux victimes ont été retrouvées le visage comme vidé de "toute substance vitale". En fait, ces sacrifices sont bien l'oeuvre de Dahud qui, avec l'aide de Brendan récemment initié au Culte, recommence, comme jadis, ses sacrifices dans le but d'emmagasiner du Ka Soleil en vue de procéder bientôt à de puissants enchantements... La découverte de la vérité à ce sujet risque de remettre en cause l'engagement des Nephilim dans le camp du Dragon (tout dépend bien sûr de l'attitude des Nephilim par rapport aux humains...).

## CHRONOLOGIE

**Jour de la Remontée d'Ys (JRY) + 5 :** Dahud emmène Brendan, subjugué, dans un l'Akasha de la forêt de Huelgoat où il suit l'initiation au Culte du Dragon avec succès. Lorsque le couple ressort, alors que trois semaines auraient dû s'écouler, seulement trois jours sont passés dans notre plan. Un tel phénomène confirme la légende de l'écoulement chaotique du temps dans certains Plans Subtils.

**JRY + 8 :** Dahud et son fidèle servant capturent un randonneur qui rentrait tardivement. La nuit venue, la grande Prêtresse utilise un masque magique qui draine le ka Soleil de ses victimes. Comme jadis, une fois le sacrifice effectué, c'est Brendan vêtu d'un grand manteau noir à capuche qui précipite le corps sans vie dans la cascade du Saut du Gouffre. Le ka ainsi obtenu est emmagasiné dans un réceptacle magique jusqu'à une utilisation ultérieure. Une fois leur forfait accompli, Dahud et Brendan regagnent la Mare aux Fées non loin de la cascade et empruntent la porte vers un Akasha.

**JRY + 9 :** Un groupe de touristes découvre le corps de la victime de Dahud fracassé sur les rochers, le visage momifié. La nouvelle du drame se répand vite malgré les consignes de discrétion de la gendarmerie.

**JRY + 12 :** Un apiculteur de la région, amateur de champignons découvre au détour d'un bosquet épais Dahud et Brendan sortant de la surface de la Mare aux Fées. Le promeneur s'enfuit à toutes jambes avant d'être repéré et va raconter son aventure au Bar de la Grotte, à l'entrée du village après quelques verres de chouchen. On reparle de la légende de la Sorcière et de l'Homme Noir...

**JRY + 16 :** Dahud procède à un nouveau sacrifice. La victime est un auto-stoppeur, retrouvé le lendemain, lui aussi fracassé sur les rochers. Les autorités sont impuissantes tandis que les médecins légistes n'arrivent pas à expliquer la momification du visage des victimes...

## SCENARIO

Une fois remis de leurs émotions consécutives à l'échec ou à la réussite de la Remontée d'Ys, les Nephilim peuvent repartir sur les routes de Bretagne, continuer à déchiffrer l'antique message inscrit dans les hauts lieux magiques de la région. Selon le nombre de hauts lieux déjà visités et réactivés, les Nephilim auront certainement compris la nature du Filet Magique de Saint Michel qui enserre les centres de pouvoir élémentaires du Dragon. Aussi il ne devrait pas être trop difficile pour eux de déterminer l'endroit du prochain Omphahos à réactiver. Outre les recherches personnelles des Nephilim, les Prêtresses Dragon peuvent lancer le groupe sur la piste de la famille de Kermedro qui aurait la garde de l'Omphalos de l'Air. Le Mont Saint Michel de Braspart, au coeur du massif des Monts d'Arrée les attend.

### Une autre Bretagne

En arrivant dans les monts d'Arrée, les Nephilim ne manqueront pas d'être surpris par le changement de paysage. Alors que quelques kilomètres avant, ils traversaient le bocage puis la lande, le terrain s'est escarpé en même tant qu'il s'est dénudé. Autour d'eux, ce ne sont maintenant que sommets battus par les vents à la végétation rase parsemée du violet de la bruyère en fleurs et déchirée de ci de là par des affleurements de blocs de granit acérés... La route serpente entre les Monts les plus élevés - le Braspart, le Roc'h Trevezel et la Colline du trône - tandis que les marais du Yeun Ellez s'étendent en contre bas flanqués d'une centrale nucléaire abandonnée. Une fois arrivés au sommet, les Nephilim peuvent découvrir si le temps le permet un vaste panorama s'étendant jusqu'à la mer tandis qu'à l'opposé le relief s'adoucit et la végétation devient plus touffue.

### Le clan des descendants de Mordred

Depuis le conflit titanesque qui opposa Arthur, le Culte du Dragon et les Templiers, les descendants de Mordred, celui qui causa la chute du Royaume d'Arthur, se sont établis en Bretagne, se mêlant aux vieilles familles nobles de la région sous le nom de Kermedro. Là, à l'abri des attentions trop soutenues, la tradition s'est perpétuée : qu'un jour le descendant de Mordred se révélerait pour réclamer son héritage. Ainsi depuis des générations, les aînés sont élevés dans l'idée qu'un jour ils pourraient être amenés à régner sur toute la région voire sur les Deux Bretagne... Malheureusement, les membres du Clan ont très peu de rapports avec les gens du cru et les unions se font exclusivement entre cousins plus ou moins proches. Inévitablement, la consanguinité a vite fait des ravages et la plupart des membres du Clan sont soit contrefaits soit fragiles psychiquement voire les deux à la fois.

Une éventuelle recherche sur l'étymologie du nom Kermedro permettrait de la traduire par la Maison de Medro, c'est à dire le clan, la famille. Medro par recoupement permet de retrouver Medraut-Modret-Mordret-Mordred. Cette découverte devrait plonger les Nephilim dans la plus grande perplexité...

### Les terres du Clan

Etablis non loin du Mont Saint Michel de Braspart, les Kermedro possèdent encore des terres qui s'étendent sur plusieurs petites vallées encaissées entre plusieurs sommets. Ces vastes étendues de landes livrées aux vents violents qui s'engouffrent entre les monts sont très peu habitées et très isolées. Les quelques fermes et hameaux des environs sont sous le contrôle du Clan et leurs habitants peuvent ponctuellement fournir à la famille une horde d'enragés facile à exciter. Si les Nephilim traversent ces terres, ils seront certainement touchés par la tonalité lugubre du paysage. Les versants des sommets semblent toujours dans l'ombre, de lourds nuages crèvent leurs sommets et même la bruyère a du mal à s'accrocher à cette terre acide. Plus bas dans les vallées, des forêts de conifères

sombres bordent la route réduisant brutalement l'horizon visuel comme pour masquer de terribles secrets cachés sous es frondaisons.

C'est à la limite d'une de ces forêts que les Kermedro habitent, dans un manoir tout aussi lugubre que le reste du paysage, entouré de murs hérissés de pointes et protégé par de nombreux valets armés accompagnés de chiens de garde. Non loin de la propriété, un hameau d'une cinquantaine d'habitants est entièrement dévoué au Maître.

## Portrait de Famille

De tous les atavismes qui marquent chaque membre de cette famille, la haine des Nephilim et des Templiers est certainement celle qui se retrouve chez chaque membre du clan. Aussi les Nephilim, s'ils tombent entre les mains de ces déments, vivront des heures douloureuses et éprouvantes à moins d'user de ruse, de diplomatie et de psychologie. Même en étant très fins, ils pourront être surpris par les réactions impulsives et cyclothymiques du dernier descendant de Mordred.

La majeure partie de la famille habite le manoir et se compose de x membres. Tous marqués physiquement et mentalement, ils ne cessent de ruminer de vieilles rancoeurs et passent leur temps à comploter entre eux pour un futur pouvoir hypothétique.

Le Maître, Medraut de Kermedro LVIème du nom est un jeune homme grand, maigre aux yeux fiévreux et à la peau pâle. Ses cheveux sont longs de couleur sable, coiffés en catogan. Son visage est continuellement déformé par un rictus cruel qui crispe la moitié gauche de son visage. Lorsque des visiteurs se présentent au manoir, il aime à les recevoir entouré de sa famille, nonchalamment affalé sur un trône de bois noir. A son doigt, il porte le sceau qui atteste de sa filiation représentant les armoiries ancestrales des héritiers de Loth d'Orcanie, l'aigle bicéphale (Cette bague contient de l'orichalque (8 points) afin de le protéger contre une éventuelle possession par un Nephilim).

Il n'est pas nécessaire de côtoyer trop longtemps cet individu pour comprendre que ses principaux traits de personnalité sont la cruauté, l'impulsivité et l'instabilité. Obsédé par un hypothétique pouvoir qu'on n'a pas cessé de lui promettre, il assassina son père, il y a cinq ans et se prend depuis pour un souverain. Il essaye d'étendre son

emprise sur la région grâce à l'intimidation, l'obscurantisme et quelques pouvoirs magiques grâce à l'aide de son oncle Garan. En cas d'affrontement physique préparé, Medraut possède l'antique épée de son ancêtre, contenant elle aussi de l'Orichalque (4 points).

L'Oncle Garan est âgé de 53 ans, voûté mais le regard gris brillant. Interrogé sur ses compétences, il aime se présenter comme le principal "conseiller" de Medraut et comme un thaumaturge émérite. Très intelligent, il a su le moment venu ne pas prendre position et laisser un nouveau maître s'imposer pour conserver son pouvoir au sein du clan. Bien caché dans les sous sols du manoir, l'Oncle Garan a installé son laboratoire de recherches occultes où il détient quelques ouvrages occultes de valeur ainsi qu'un homoncule maintenant presque déchargé. Cependant, il ne souffle mot de cet élément et continue de se vanter de grands pouvoirs magiques...

Conrad de Kermedro, le jeune frère de Medraut est âgé de 24 ans. Le visage mou, la lèvre inférieure pendante et les dents gâtées, il ne paraît pas très vif d'esprit. Aigri par les brimades et les moqueries de son frère, il rumine des plans irréalisables pour devenir le Maître mais n'a pas assez de caractère pour s'affirmer ni pour trouver un allié dans le clan. Seule Blanche, sa soeur aînée, a vu en lui un pion facile à manipuler et a entretenu une liaison avec lui pour le subjuguer mais elle dût abandonner son plan. Conrad n'est décidément pas le bon cheval sur lequel miser. Depuis, Conrad se plie aux exigences parfois délirantes de son frère mais continue de ruminer de sombres plans.

Blanche, la soeur aînée de Medraut, agée de 28 ans, est une femme très belle et intelligente. Par contre, c'est une véritable vipère qui attise les rivalités du clan tout en cherchant à tirer son épingle du jeu. Pour faire aboutir ses machinations, elle n'hésite pas à entretenir des relations incestueuses avec plusieurs mâles du Clan. Si elle a l'occasion de rencontrer les Nephilim, elle réfléchira certainement à la manière de les utiliser pour ses buts pervers. De plus, l'arrivée d'une nouvelle proie dans son jeu de séduction ne devrait pas lui déplaire.

Si les Nephilim se trouvent dans une mauvaise posture, Blanche de Kermedro peut constituer une aide mais jamais ouvertement, surtout pas en présence de son frère...

Eyra de Kermedro est la mère de Medraut. Plus effacée que les autres, elle intervient rarement dans les discussions. Son anorexie la fait ressembler à une momie vivante et elle erre souvent dans les couloirs, sans but, chantonnant une triste balade. A ses heures perdues, elle peint dans sa chambre des tableaux torturés aux thèmes morbides. Elle est dans cet état depuis la mort de son mari ce qui arrange Medraut qui était de plus en plus exaspéré par ses remontrances.

Le cousin Gontran est certainement le plus marqué de la famille. Agé de 18 ans, albinos, il est assurément gravement déficient mentalement. Il ne parle jamais ou alors ce ne sont que des gémissements, ricanements ou grognements selon son humeur... Lorsque la famille se réunit dans la Grand Salle, il s'assoie par terre, regarde tout le monde en hochant bêtement la tête, la langue pendante et baveuse. Dans de telles situations, il lui arrive d'être pris de fous rires inexplicables.

La famille compte bien sûr d'autres membres mais ils ont tous quitté le manoir ou bien sont répartis dans les vallées environnantes.

A part les proches de Medraut, le manoir abrite de nombreux une dizaine de serviteurs sous le direction de Miles, un tueur pris en charge par la famille de puis quelques années. C'est désormais lui qui dirige, ou plutôt terrorise le personnel. Medraut aime partir à la chasse avec Miles, à cheval suivis de leur meute de chiens. Malheureusement tout est d'un ennui insondable à la longue et les deux déments ne rechigneraient pas à traquer un autre gibier plus retors...

Parmi les grandes figures du manoir, notons aussi Frocin le Nain bossu, le bouffon qui ne cesse d'agacer le maître de maison avec ses incessantes moqueries et satires et qui se fait régulièrement rudoyer.

## Dans un Panier de Crabes

Si les Nephilim ont appris le lien de la famille de Medraut avec l'Omphalos de l'Air et qu'ils ont déjà rencontré les Moines Rouges, ils voudront certainement enquêter de ce côté. Ainsi une reconnaissance dans le territoire du Clan leur permettra de jauger la puissance des Kermedro. Assurément, le raid n'est pas la meilleure approche et si les Nephilim tiennent à rester en vie, ils devront plutôt se présenter au Manoir et convaincre Medraut de les aider, ce qui n'est pas une mince affaire ni une partie de plaisir. Un séjour au manoir n'est jamais de tout repos...

Selon l'approche retenue par les Nephilim, les membres du clan réagiront avec plus ou moins d'agressivité. Dans tous les cas, le groupe bénéficiera de l'hospitalité de Medraut, le maître de maison même si c'est pour mieux piéger ceux qu'il aura reconnus comme des Nephilim. Une fois à l'intérieur du manoir, commence alors un ballet diplomatique stressant où ils devront déterminer qui est qui et dans quel camp il peut se placer. Le moindre faux pas peut être fatal.

Invité à dîner alors que la pluie tombe à flots à l'extérieur, le groupe aura l'occasion de connaître toute la famille. Ainsi Blanche peut commencer son jeu de séduction tandis que l'Oncle Garan invitera toute ou partie à visiter son laboratoire où il montrera fièrement le Nephilim éclopé qui lui sert d'homoncule avec un sourire vicieux suivi de remarques inquiétantes sur l'avenir du groupe (" Soyez prudents, Etres Honnis, vous pourriez vous retrouver à la place de ce malheureux. Nierk Nierk"). Une fois la nuit tombée, Medraut sur le conseil de son oncle Garan peut même aller jusqu'à proposer aux Nephilim de dormir en sa demeure. En cas de refus, Medraut se montrera très insistant puis agressif et enfin ordonnera que l'on jette ces Démons dans les cachots du sous-sol.

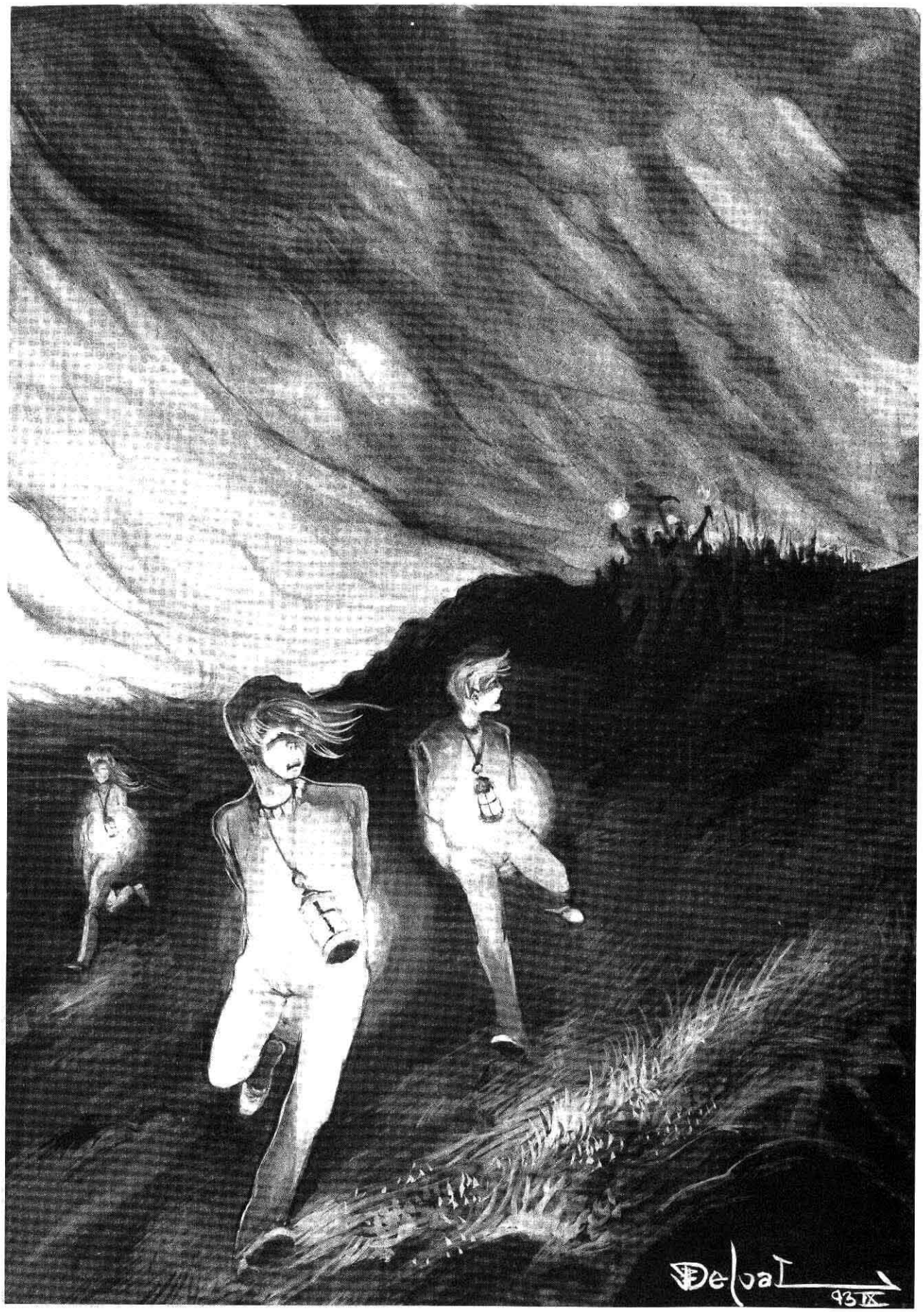
D'une manière générale, les Nephilim ont jusqu'au coucher pour convaincre Medraut et sa cour de leur donner des informations pour réactiver l'Omphalos de l'Air. Les Nephilim devront alors utiliser les arguments les plus frappants en jouant sur la rancoeur du clan d'avoir été écarté, il y des siècles, du pouvoir. Ainsi en arguant que Medraut mérite d'être Haut Roi et que les Nephilim sont là pour l'aider à retrouver son trône, le groupe aura une bonne chance d'arriver à un accord. Toutefois, Medraut est entouré de Garan, à qui on ne la fait pas et des autres membres de la famille qui peuvent influencer le jugement du maître de la Maison. Si jamais, les Nephilim commettent un faux pas, ils peuvent être jetés illico presto dans les cachots ou avoir la surprise d'être ligotés et drogués durant la nuit puis jetés dans les mêmes geôles (La drogue concoctée par ce bon Oncle Garan inflige un malus de 30% à toutes les compétences baissant de 10% chaque heure).

Si les Nephilim réussissent à convaincre le clan qu'une alliance est bénéfique pour eux, alors Medraut exigera d'être aidé pour asseoir son pouvoir sur la région. En échange de la clef qui donne accès au domaine de Saint Michel, Medraut demande aux Nephilim de faire cesser les activités des Templiers qui occupent la centrale du Yeun Ellez. Si le groupe n'a pas encore découvert les activités occultes des Athanoriciens, la demande de Medraut constitue une bonne manière de mener les Nephilim vers le scénario "passages maudits". Alors le maître de maison pourra révéler l'histoire de la lutte du Clan contre les templiers, l'origine des moines rouges... Lorsque les Nephilim auront accompli cette mission, ils pourront réclamer leur dû : la clef de saint Michel.

## Des Lumières dans la Lande

Au cas où les Nephilim seraient capturés, ils seront retenus dans une petite cellule de quelques mètres carrés, couverte de paille humide et sentant le moisi dans les sous sols du manoir. A l'extérieur, le couloir est surveillé par deux gardes vigilants. Après de longs moments d'attente angoissée et si les Nephilim n'ont rien tenté pour s'évader, Medraut viendra entouré de son frère et de ses plus fidèles serviteurs tandis qu'à l'extérieur une clameur parvient aux oreilles du groupe. Même choqués ou drogués, les Nephilim ne manqueront de remarquer l'expression d'indicible cruauté qu'arborent leurs geôliers. Traînés à l'extérieur, les bras entravés par de solides liens, ils sont finalement poussés dans la cour où un attroupement de paysans armés se met à hurler leur haine des démons lorsque les Nephilim émergent du manoir. Medraut se tourne vers eux, très satisfait et leur annonce que son peuple aime beaucoup la chasse et que ce soir, c'est fête car ce sont eux les gibiers. Ceci dit, Miles le séide de Medraut s'avance vers eux, vérifie leurs liens et accroche à chacun une lanterne autour du cou. "Une charmante coutume du cru trop délaissée à notre goût...". Alors que les membres de la famille continuent de chauffer la troupe hétéroclite, des serviteurs emmènent les Nephilim vers la forêt toute proche. Miles toujours à leurs côtés, armé de son fusil de chasse leur annonce enfin qu'ils ont droit à dix minutes d'avance avant que les chasseurs ne se mettent en route. Commence alors une chasse sauvage très éprouvante pour les Nephilim...

Cet épisode doit être très stressant pour le groupe, n'hésitez pas à forcer l'ambiance de la forêt sombre, des arbres aux branches basses qui semblent les entraver, du vent qui souffle semblable à une plainte lugubre, des lueurs intermittentes des torches aperçues entre les troncs, des aboiements des chiens, etc....


Delval
93 IX

La gestion de cette poursuite peut être improvisée ou bien vous pouvez utiliser le petit système suivant :

**La chasse**

1 unité = 2 minutes d'avance ; Les Nephilim ont donc 5 unités d'avance.

A chaque début de tour, on teste le pistage de chaque groupe de poursuivants. Les groupes avec chiens ont 70%, les autres 40%. Si le jet est réussi, on procède à une Opposition entre %Effort des Nephilim et %Effort du groupe de chasseurs sinon le groupe en question est distancé automatiquement d'une unité. Du résultat de cette opposition dépend la distance entre les deux groupes.

**opposition réussie :** + 1 unité, POT Effort du groupe poursuivant réduit de 1

**opposition échouée :** - 1 unité

Ce résultat est enfin modifié par un jet de Résistance de la part, des Nephilim, un échec pénalise la prochaine opposition d'un malus de 10% cumulatif.

Lorsqu'un groupe de poursuivants est à une unité de distance, les chasseurs peuvent utiliser d'éventuelles armes à feu. Une fois que les nephilim ont pris une avnace de 10 unités sur au moins un groupe, ils peuvent être considérés comme sauvés.

Effectifs engagés dans la chasse : 3 groupes de cinq paysans armés de fourches, faux et fusils de chasse. Medraut et Miles mènent un quatrième groupe. tous sont accompagnés de deux chiens.

Selon la progression de la chasse, il est recommandé de donner parfois un coup de pouce au groupe sous la forme d'un ruisseau qui peut égarer les chiens ou au contraire de placer des obstacles si tout se passe trop bien. Enfin si l'épisode tourne au désastre, vous avez la possibilité de faire intervenir l'Ankou qui fera fuir les poursuivants sur le point d'achever tout le groupe...

## L'Ombre de l'Ankou

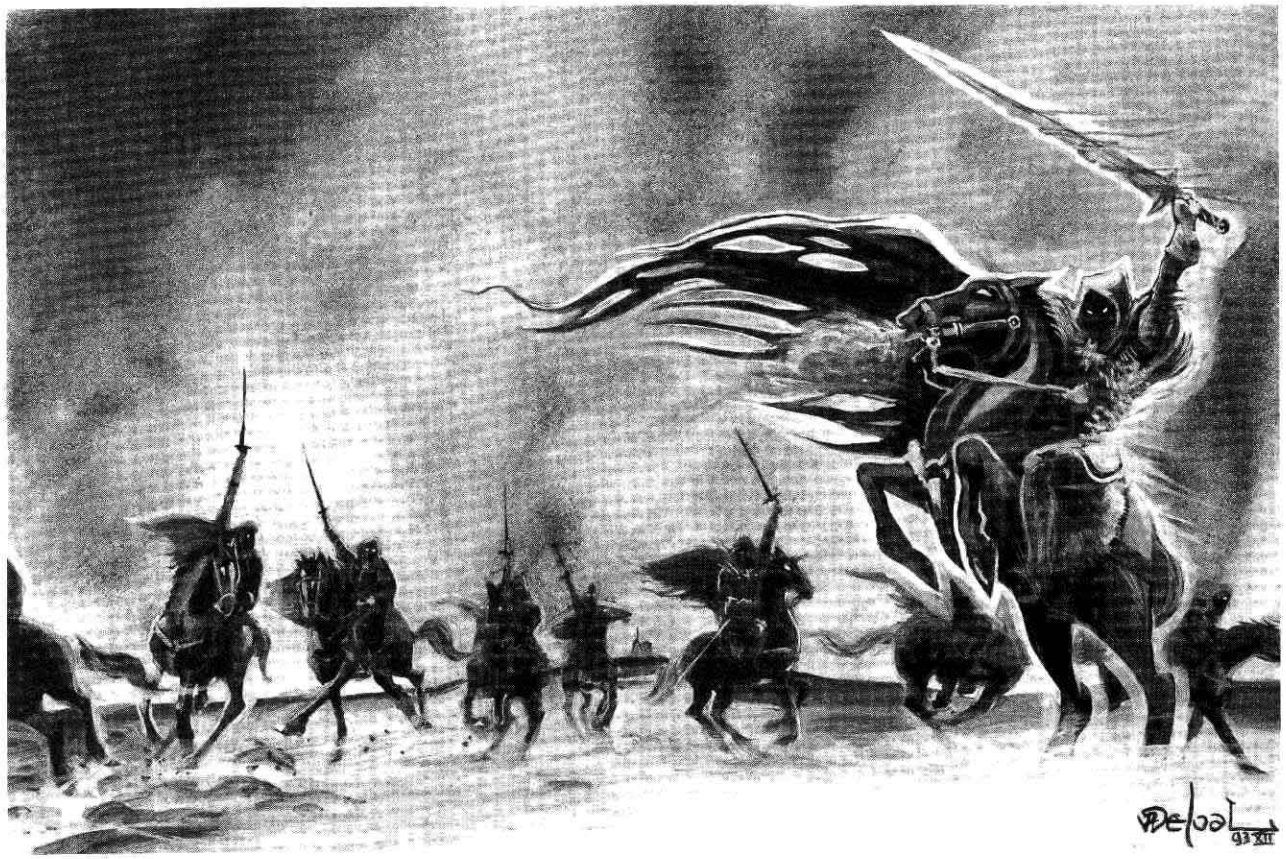
Les Monts d'Arrée sont une région privilégiée des apparitions de la figure légendaire de l'Ankou. Depuis des temps immémoriaux, c'est lui qui se charge du passage de la Vie à trépas de ceux qui croient encore. L'Ankou est un Selenim très vieux, puissant et ses apparitions ne devraient dépasser l'arrière plan du scénario. De plus, son immortalité l'a rendu difficile à comprendre de la part d'un humain et même d'un Nephilim. Toutefois, sa présence doit se ressentir, de manière inquiétante car inconnue. Les Nephilim doivent toujours se poser la question des intentions d'un tel personnage. Ainsi alors que le groupe écume la région, ils peuvent par moments apercevoir une silhouette efflanquée se découper en haut d'un promontoire rocheux, à grande distance, drapée dans une grande cape noire et coiffée d'un chapeau à larges bords. Les témoins d'une telle apparition se sentent alors comme transpercés par un regard inquisiteur, pourtant si lointain. La présence de l'Ankou doit être la plus distante possible jusqu'à un moment dramatiquement approprié. Ainsi, le Selenim peut apparaître brutalement devant les Nephilim sur le point d'être rattrapés par les paysans fanatisés du clan de Mordred, sortant ainsi le groupe d'un très mauvais pas. De même, l'Ankou peut intervenir alors que les personnages sont sur le point d'être vaincus par les Moines Rouges... Une fois le danger écarté, l'Ankou pourra fournir des informations sur les forces qui influencent la région sous forme de mises en garde quelque peu cryptiques au sujet de ceux qui manipulent des forces qui devraient rester hors de portée des simples humains. A cause de ces inconscients, une porte qui lui appartient risque d'être ouverte libérant sur ce monde des choses qui ne devraient être. Malgré son pouvoir, l'Ankou est lié par un serment qui l'empêche d'abuser de sa magie de la Lune Noire ("L'équilibre est déjà assez fragile...") et c'est pourquoi, il demandera l'aide des Nephilim pour faire cesser les agissements des Athanoriciens de la centrale de Brennilis. La porte doit être maintenue fermée.

En échange de cette aide, le Selenim peut intervenir pour affaiblir les Moines Rouges en restreignant leur possibilité de se matérialiser dans notre Plan. Après tout, il est le Gardien des portes entre la Vie et la Mort. Dans ce cas, si les Nephilim sont confrontés à la Garde Maudite, les spectres verront leurs caractéristiques réduites d'un quart...

Interrogé sur le Dragon, l'Ankou fixera ses yeux insondables sur celui qui a posé la question et répondra qu'en tant que gardien de l'équilibre, il redoute son réveil et que son influence se fait déjà ressentir. Des Ages sombres se préparent mais ce n'est pas son affaire et seuls les Nephilim peuvent lever le Voile pour trouver leur propre chemin...

## Les Moines Rouges

Le Mont saint Michel surmonté depuis la chute du Dragon par une chapelle dédiée au puissant prince de la Kabbale étant situé au vu et au su de tout le monde, loin de toute agglomération, les Templiers durent recourir à des méthodes de



protection peu fréquentes... C'est ainsi que la garde de l'Omphalos de l'Air échut à un groupe de Chevaliers connus sous le nom de Garde Maudite ou bien de Moines Rouges...

Ainsi lors de certaines conjonctions, ces spectres de chevaliers se matérialisent et parcourent la lande à la recherche d'éventuels Nephilim et terrorisent les humains de passage. Lors de certaines nuits ou au crépuscule, on peut alors entendre les hennissements des montures fantomatiques de la Garde Maudite portés par le vent suivis du martèlement de leurs sabots. L'inconscient qui n'a pas pris à ce moment les jambes à son cou peut voir se matérialiser les silhouettes sombres de cinq cavaliers comme sortis de l'Enfer.

L'accès à la chapelle du Mont Saint Michel dans le but de réactiver l'Omphalos sans préparation ni protection est donc très dangereux pour les Nephilim. En effet, dès qu'un être porteur de Ka autre que celui du soleil approche des lieux, les Moines Rouges se matérialisent et se lancent à l'assaut, armés d'épées maudites pompant le ka de leurs victimes. Cependant, il est beaucoup plus difficile pour les spectres d'intervenir le jour. Considérez que les moines rouges ont 60% de chances d'apparaître de nuit et seulement 20% de jour.

## La Chapelle Saint Michel

Parmi les plus hauts sommets des monts d'Arrée, le Mont Saint Michel de Braspart frappe par la petite chapelle qui coiffe son sommet. Autour, ce ne sont que landes et petites crêtes de granit battues par les vents... Si les Nephilim veulent visiter la chapelle, ils devront laisser leur véhicule pour escalader les derniers mètres. Une fois à l'intérieur, on ne peut qu'être touché par le calme des lieux alors que les sifflements du vent s'estompent. La seule source de lumière vient du vitrail représentant Saint Michel dans l'axe de la petite nef. En entrant dans la chapelle, les Nephilim pénètrent dans un sanctuaire de l'Archange.

Si les Nephilim ont en main la clef permettant d'accéder à la cathédrale des éthers, ils doivent se diriger vers le petit clocher et monter par l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet. Là, une autre représentation de Saint Michel en position de prière est sculpté dans la pierre. En introduisant la clef entre les mains jointes de l'Archange, les Nephilim peuvent sentir comme un frémissement des champs magiques comme si une porte laissait passer un courant d'air. Alors, en passant en Vision Ka, les Nephilim seront surpris par la puissance des Champs Magiques de l'Air qui les environnent maintenant. Autour d'eux, une

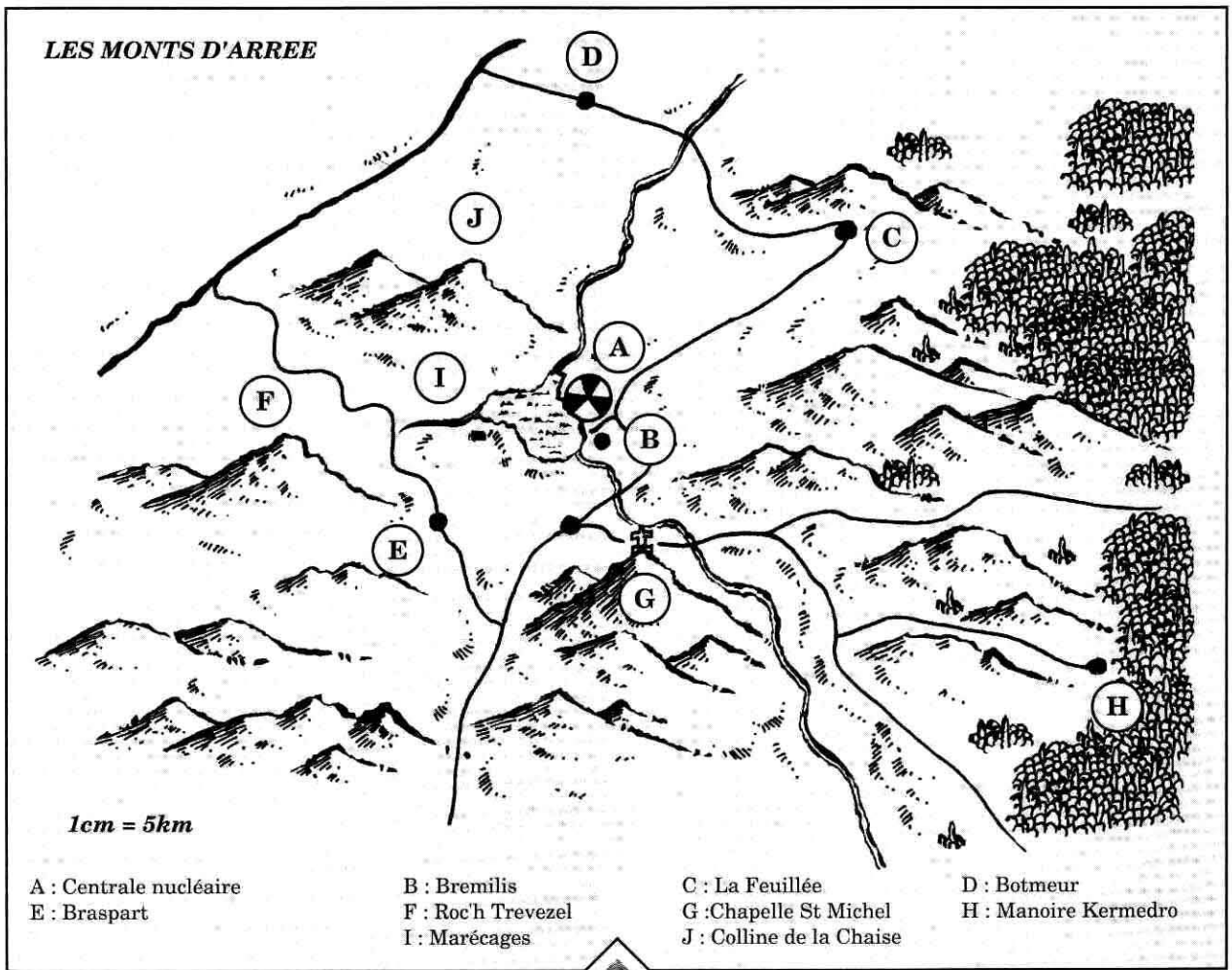
véritable cathédrale formée de nuages et de murailles d'Air est maintenant visible. L'édifice magique est tellement grandiose qu'il donne le vertige; son sommet se perd dans les nuages ainsi que les escaliers qui permettent d'entamer son ascension. En entrant dans ce palais magique, les Nephilim passent le seuil d'une porte vers les Mondes Ethéraux de la Kabbale...

## Le Sanctuaire de l'Archange

Une fois habitués à marcher sur un sol transparent donnant directement sur un maëlstrom sans fond de nuages tourbillonnants, les Nephilim peuvent choisir un des nombreux escaliers menant vers le sommet, tels de nouveaux Icare cherchant à se rapprocher du Soleil... Quelque soient les escaliers empruntés, le groupe se rapprochera du sommet même si l'ascension leur paraît durer une éternité. Pourtant après ce qui leur semble être des heures, les Nephilim verront une lumière dorée à leur verticale devenir de plus en plus forte. Cependant, accéder au sommet nécessite une mise à l'épreuve.

## Les tourments de l'Oubli

Alors que les Nephilim progressent vers le sommet de la Tour, ils arrivent bientôt dans une salle gigantesque jalonnée de colonnes cyclopéennes. Pour continuer leur élévation, ils auront à expérimenter un des aspects les plus crispants de l'Air, à savoir l'Oubli, la versatilité des pensées... Aussi à peine ont-ils le temps d'embrasser du regard la salle qu'un groupe de créatures de la Kabbale convergera vers eux à la manière de tourbillons (Une créature par Nephilim). Alors que ces êtres magiques s'approchent d'eux sous forme de tourbillons, ceux qui échoueront dans une opposition Ka/Ka se sentiront comme en état de stupeur oubliant l'espace d'un instant la raison de leur présence ici (-10% à tous les jets du prochain round). Une fois au contact, les Nephilim sentiront leur esprit comme attiré par le tourbillon qui cherche à les envelopper. Pour chaque opposition Ka/Ka échouée, la victime perd l'usage de sa compétence la plus faible à moins de réussir un jet sous celle-ci... Par contre pour chaque réussite, la créature perd 1d6 points de Ka. Dès que les tourbillons ont




A : Centrale nucléaire
B : Bremilis
C : La Feuillée
D : Botmeur
E : Braspart
F : Roc'h Trevezel
G :Chapelle St Michel
H : Manoire Kermedro
I : Marécages
J : Colline de la Chaise

absorbé 1d100% de compétences, ils tentent de fuir. Si les Nephilim ne les retiennent pas, leurs compétences seront à jamais perdues. Quel étrange spectacle de voir alors les Nephilim à la poursuite de leurs "idées" fuyantes ! Toutefois, la destruction des créatures annule ces effets désagréables...

**Les Tourments de l'Oubli**

**Cercle :** 2ème

**Ka- Elément :** Air

**Focus :** Les tours Invisibles

**Langue :** Vieux Français

**Seuil :** 10%

**Contrat :** 16

**Rupture :** Capture

**Durée :** 2D10 Heures (les Tourments ont en effet la fâcheuse tendance d'oublier les termes du contrat)

Une fois cette épreuve surmontée, les Nephilim pourront continuer leur ascension vers le sommet d'où semble venir cette lumière qu'ils peuvent distinguer depuis quelque temps. Après encore d'interminables volées de marches cristallines, la source de lumière est découverte au milieu d'une salle, elle aussi, gigantesque, ouverte à tous les vents. Au centre exact, une lance éclatante comme un soleil est fichée dans le sol transparent maintenant lézardé. Plus loin un trône géant est tourné vers les nuages extérieurs. C'est ici que se trouve le centre du pouvoir de Saint Michel et les Nephilim devront retirer la lance du sol pour briser la puissance qui maintient les énergies du Dragon... Deux d'entre eux peuvent joindre leurs efforts sans se gêner pour vaincre la résistance de la Lance de Saint Michel fichée dans le sol (POT 35). Au delà chaque paire de mains supplémentaire ajoute la moitié puis le quart de la Force. (Ex : Deux Nephilim totalisent une force de 25. Un troisième se joint à eux mais seule la moitié de sa caractéristique est prise en compte, soit 7. La résolution de l'opposition se fera donc à 32/35 soit 35% de chances de réussites). A chaque tentative, un cri de rage lointain se fera entendre à peine couvert par un bruit de verre brisé de plus en plus fort tandis que les fissures se font plus profondes. En effet, en tentant de retirer la lance du sol, les Nephilim ont attiré l'attention de saint Michel qui accourt pour détruire les misérables qui osent profaner son sanctuaire. Dès lors, les Nephilim ont droit à cinq tentatives avant que l'Archange n'apparaisse en personne ! (Voir Fiches). Une fois, la Lance libérée, les Nephilim devront agir rapidement alors que la Tour commence à se désagréger à grande vitesse et que Saint Michel crie vengeance. Leur fuite devra être apocalyptique !

Lorsque qu'enfin le clocher de la chapelle sera en vue, la Tour se désagrégera complètement et les Nephilim chuteront, désagréable sensation qui les réveille tous devant le bas relief de l'Archange. Si les Nephilim ont emmené la Lance, ils sont maintenant en possession d'un puissant artéfact pouvant commander à la foudre. Malheureusement les Nephilim n'auront pas le temps de se congratuler alors qu'à l'extérieur le vent souffle en bourrasques violentes et que des nuages gris plombés menaçants roulent au dessus des sommets alentour... La colère de saint Michel va s'abattre sur la chapelle, le feu Céleste va frapper à tout instant le fragile édifice au milieu de la tourmente ! Désormais l'Omphalos de l'Air est libéré et dans le vent de plus en plus furieux, les Nephilim peuvent sentir comme un souffle puissant...

## L'affaire du Gouffre du Dahud

Les événements qui sont décrits dans ce chapitre ne sont effectifs que si Dahud a pu se réincarner lors de l'épisode d'Ys.

Depuis quelque temps, la paisible et touristique commune de Huelgoat, célèbre pour sa forêt riche en paysages insolites et en légendes, est en émoi. En effet, il y a quelques jours, un corps a été retrouvé, fracassé sur les rochers au bas de la cascade du Saut du Gouffre, aussi surnommé Gouffre de Dahud. Ce qui aurait pu passer pour une banale affaire de suicide a pourtant choqué la population dans le sens où la victime a été retrouvée le visage comme momifié, figé dans une expression de terreur accentuée par les chairs collées révélant les os. Cette information aurait dû rester secrète mais certains gendarmes, traumatisés se sont laissés aller à quelques indiscrétions... Une telle affaire a de quoi éveiller la curiosité voire l'inquiétude des Nephilim pour qui le nom de Dahud peut être désormais familier.

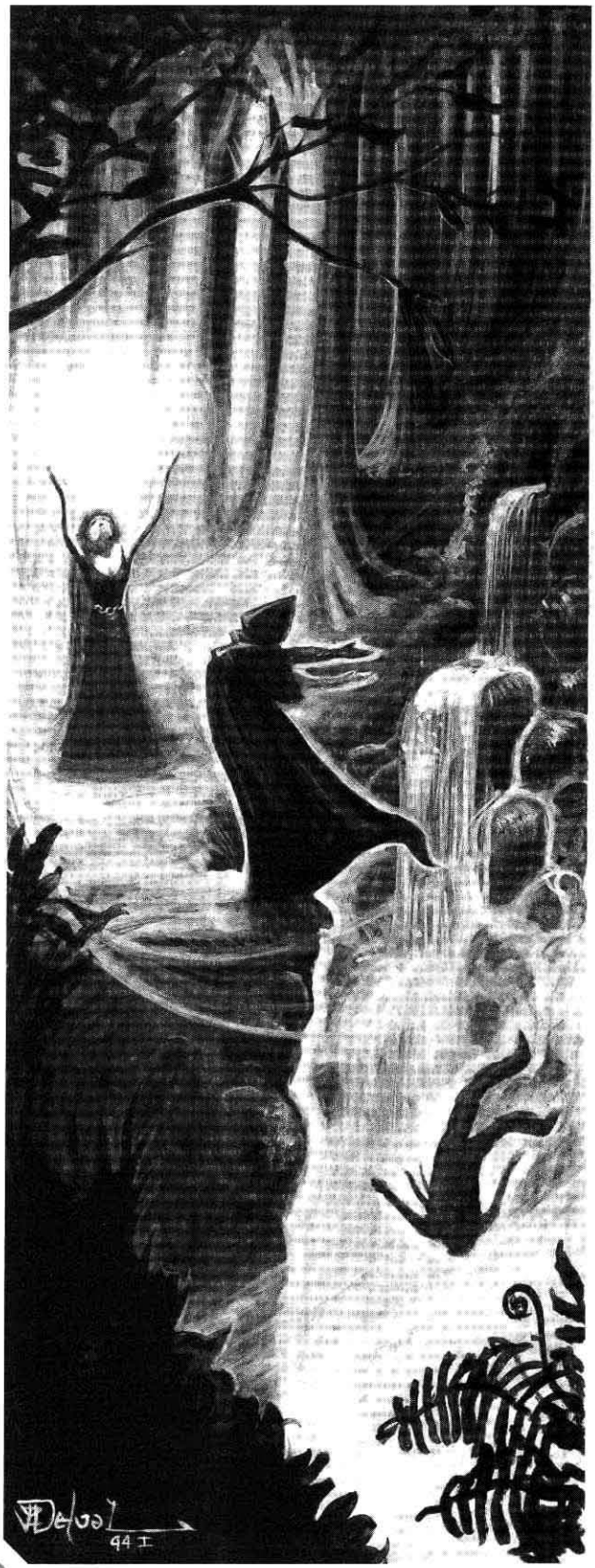
Si les Nephilim quittent les landes des monts d'Arrée pour aller enquêter dans les environs de Huelgoat, ils traverseront de nombreuses vallées couvertes de forêts de conifères sombres le long

d'une route mal entretenue et sinueuse. En arrivant à Huelgoat, ils peuvent découvrir une paisible bourgade bâtie autour d'un lac où la rivière d'Argent prend sa source. Quelques hôtels sont à la disposition des Nephilim s'ils comptent rester plusieurs jour sur les lieux...

Quelque soit l'endroit où les Nephilim vont se renseigner au sujet de "l'affaire", les habitants ne tarissent pas d'interprétations et de spéculations (Pour une fois qu'il se passe quelque chose...). Par contre, les autorités ne sont pas loquaces et les gendarmes qui se sont laissés aller à quelques confidences, s'étant fait réprimandé, sont butés dans un silence têtu. La version officielle retenue est le suicide tandis que l'information sur le visage momifié est maintenant démentie... Toujours est-il que les Nephilim apprendront sans mal les principaux éléments de la funeste découverte des touristes.

Si le groupe est arrivé après l'étrange rencontre d'Erwan Huche, l'apiculteur, la population est en émoi et beaucoup commencent à parler d'antiques malédictions, de légendes sur Dahud qui précipitait ses amants dans le Gouffre tandis que les autres disent que "l'Erwan" devrait éviter de manger certains champignons"... Outre recueillir de tels témoignages, une visite est possible jusqu'à la Maison du Miel, un peu en retrait du village, à la lisière de la forêt. Toutefois, la boutique est fermée pour le reste de la semaine et les Nephilim devront être persuasifs pour obtenir de l'épouse d'Erwan Huche une entrevue. En effet, depuis son retour de la forêt, l'apiculteur est régulièrement visité par des commères ou des curieux qui viennent obtenir des informations de première main et sa femme, prévenante, filtre maintenant les visites. En cas de Baratin réussi ou d'arguments bien choisis, les Nephilim peuvent tout de même approcher Erwan Huche, alité, sous sédatif léger. Si les Nephilim abordent le pauvre homme en offrant une quelconque aide ou bien en fournissant une oreille attentive à son témoignage, il peut restituer son étrange aventure.

C'était il y a X jours, il était parti en quête de morilles et de girolles. La veille, il avait plu puis le temps était redevenu plus doux et brumeux. En descendant le cours de la Rivière d'Argent, il arriva bientôt en vue de la Mare aux Fées. Là, il trouva assez de champignons pour rester courbé une dizaine de minutes quand soudain il entendit un clapotis suspect. Relevant la tête, il vit que l'eau de la mare habituellement couleur d'ambre était devenue semblable à de l'or liquide. Abasourdi, il resta malgré sa peur et vit bientôt un visage féminin prendre forme à partir de l'eau même puis la tête émergea, magnifique mais tellement inquiétante. Incapable de bouger, il assista

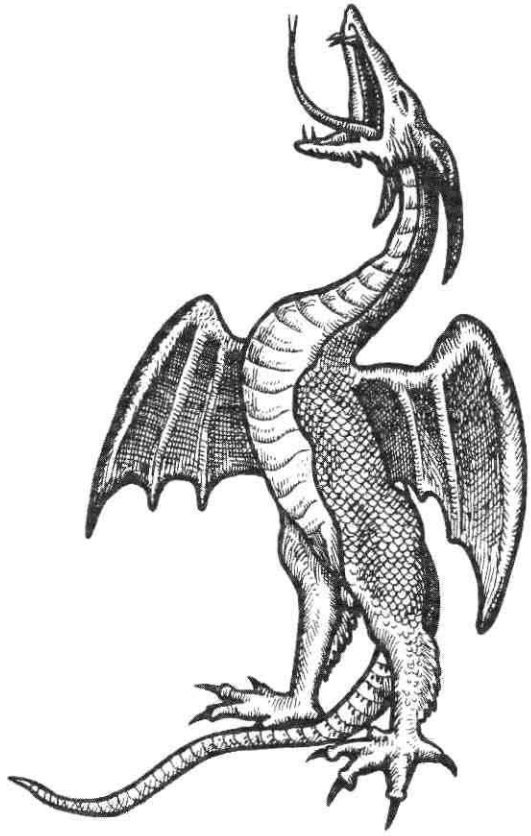


ainsi à l'émergence de Dahud puis de l'Homme Noir d'une mare qui ne fait pas plus de trente centimètres de profondeur. Trouvant enfin la force de s'arracher à sa stupeur, il prit les jambes à son cou, laissant derrière lui sa cueillette...

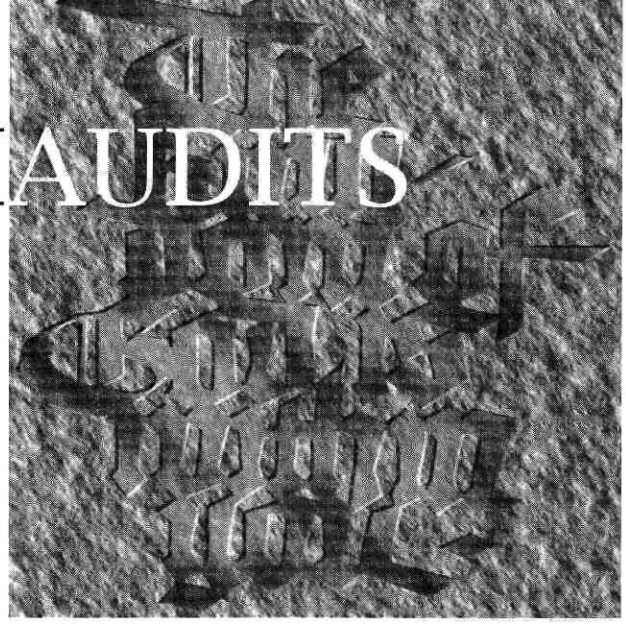
A partir de ces informations, les Nephilim peuvent décider d'aller explorer les environs du Gouffre de Dahud et de la Mare aux Fées. Accéder à cette partie de la forêt n'est pas difficile, la route départementale qui la traverse passe non loin de la Mare aux Fées. Un sentier pédestre part d'une aire de repos jusqu'au site de la découverte du corps et se prolonge jusqu'au coeur de la forêt en passant par la Mare aux Fées. Une fois là-bas, les Nephilim peuvent s'imprégner de l'ambiance de cette forêt luxuriante parsemée de gros rochers ronds couverts de mousse où les bruits de la route ne parviennent pas, couverts par celui de l'écoulement de la Rivière d'Argent et celui des oiseaux. Tout Nephilim de la Terre ou de l'Eau se sentira en paix et en communion avec les Ethers dans un tel endroit . Un examen des environs en vision Ka révèle de nombreuses émanations d'Eau à partir de la Rivière d'Argent qui vont en s'amplifiant jusqu'à la Mare aux fées qui constitue un Plexus recelant même la porte d'un Akasha où Dahud continue à enseigner à Brendan ce que tout Héros Dragon se doit de connaître.

Si les Nephilim restent assez longtemps à l'affût près de la Mare, ils ont une chance d'assister à la même scène qu'Erwan Huche et de rencontrer de nouveau Dahud. Ainsi il y a 15% de chances cumulatives par jour que le couple sorte de l'Akasha pour chercher une victime ou bien pour des promenades initiatiques dans la forêt. Dans l'éventualité d'une telle rencontre, Dahud sera surprise comme prise en faute puis reprendra son aplomb habituel. Selon la réaction des Nephilim face aux sacrifices de Dahud, une explication peut avoir lieu. Alors la grande prêtresse essaiera de convaincre le groupe du bien fondé de son entreprise. Selon elle, les temps du changement sont venus et si les Nephilim ont appris le lien entre Dahud et le Dragon, elle leur fera part de la nécessité de préparer son Réveil et "après tout ce ne sont que des humains" conclura-t-elle. Une telle attitude pour des Nephilim qui croyaient oeuvrer pour une entreprise bénéfique peut constituer un revirement d'allégeance. Tout dépend ici des engagements pris récemment par le groupe. Ainsi avoir été initié au culte et lié au Dragon se révèle être un piège pour celui qui renonce à se ranger du côté des prêtresses... Si les Nephilim n'ont pas pris conscience des forces ancestrales qui influencent les luttes actuelles, Dahud peut alors se lancer dans un discours le plus convaincant possible sur l'énorme potentiel que pourrait représenter le Culte du Dragon ressuscité dans l'optique d'un ultime affrontement contre les Templiers dans la région.

Cet épisode pouvant constituer un tournant dans la campagne, il est conseillé de le développer au maximum de manière à en faire une joute oratoire solide. Dahud est une Grande Prêtresse et elle doit être capable d'utiliser tous les arguments pour "convertir" les récalcitrants ou prononcer un anathème contre ceux refusent son Plan...



# PASSAGES MAUDITS



*"le feu de ce monde, dans sa fureur, ne mange que des corps*

*Le feu de l'enfer déchire corps et âmes*

*Ils ne peuvent ni se retourner, ni fuir, au dessus et au dessous,*

*des deux côtés, tout autour, ils sont noyés dans le feu"*

## AVANT PROPOS

Comme lors de l'épisode concernant Ys, plusieurs entrées sont possibles pour ce scénario. Ainsi les Nephilim peuvent apprendre l'existence de l'occupation templière de la Centrale Nucléaire de Braspart par l'intermédiaire de Medraut de Kermedro le descendant de Mordred qui leur demandera de faire cesser les activités de ses rivaux. De même, l'Ankou peut amener les Nephilim à s'intéresser au Yeun Ellez en laissant entendre que des humains manipulent des Forces qui les dépassent. Dans ce cas, le groupe n'aura certainement pas conscience de la nature occulte des lieux et la découverte de l'Omphalos du feu situé sous la centrale consistera certainement en une surprise. Sinon, la découverte du Yeun Ellez en tant que base templière active et lieu de pouvoir magique peut s'effectuer à travers les divers documents découverts auprès des Templiers rencontrés lors d'autres scénarios...

## THEME

Le Yeun Ellez situé au coeur même des Monts d'Arrée est depuis des temps immémoriaux un lieu maudit. La tradition veut en effet que les marais qui s'étendent au pied du Roc'h Trevezel soient un point de passage vers les Enfers. C'est ici que les Morts émergent certaines nuits pour hanter les Vivants. Dans ce scénario, les Nephilim seront confrontés à un danger plus spirituel que physique et c'est leur essence magique même qui sera l'enjeu. D'autre part, les expériences occultes des Templiers leur montreront à quel point, il est dangereux de manipuler les énergies les plus destructrices du Dragon. Science sans conscience...

## HISTOIRE

Alors que les Templiers prenaient l'avantage dans la lutte contre le Dragon, la plupart des Lieux de Pouvoir de ce dernier tombèrent entre les mains de l'Ordre de l'Hermine. Parmi ceux-ci, les marais du Yeun Ellez furent confiés à la garde d'une obédience créée pour l'occasion, l'Ordis Milites Canis Infernum. Cette petite obédience reçut les terres de Brennilis comme base d'action à la limite des marais. Constituée d'initiés du Temple aux vastes connaissances occultes, le maître de l'Ordre des Chiens de l'Enfer, Jeronimus Montvert prit vite conscience de l'intérêt de la puissance magique contenue dans les sous sols du marais et transgressa l'interdit concernant l'utilisation du potentiel magique de l'Omphalos du Feu. Le maître des gardiens du Yeun Ellez réussit alors à comprendre la manière d'utiliser la porte des Enfers tout en y laissant sa raison... Ainsi ulcéré que les Kermedro (Voir le scénario Vallées Oubliées) aient reçu la charge de l'Omphalos de l'Air dont le siège, le Mont Saint Michel de Braspart se dresse toujours orgueilleusement devant son "fief", Jeronimus Montvert puisa dans le pouvoir du Yeun Ellez pour rendre immortels une partie des Chevaliers de son obédience... Ces chevaliers devaient assurer à eux seuls et pour l'éternité la garde des monts d'Arrée. Devant l'inconséquence de ces actes, l'Ordre de l'Hermine décida la dissolution des Templiers de Brennilis et l'exécution de leur maître tandis que les accès à l'Omphalos du Feu étaient condamnés pour éviter de nouveaux dérapages.

Depuis ces temps maintenant lointains, les secrets du Yeun Ellez se sont perdus. Toutefois, le Temple, oubliant ses anciennes erreurs, ourdit un nouveau plan devant être réalisé en deux

temps. La première phase, durant les années 60, consistait à faire jouer les contacts de l'Ordre au sein du gouvernement pour que le Yeun Ellez devienne le site d'une centrale nucléaire expérimentale. Ensuite, il suffit de financer des groupes de pression dans le but de déclarer la région des Monts d'Arrée, Parc naturel Régional. Ceci fait, la centrale nucléaire fut fermée et désactivée. Une fois ces événements oubliés, une mission de scientifiques du Temple, les Athanoriciens dirigés par un physicien mystique Daniel Ansenac, fut dépêchée pour prendre discrètement le contrôle des installations afin de se servir du réacteur pour des expériences alchimiques. La mise en place du cadre de ces expériences est arrivée à son terme il y a peu de temps et les Athanoriciens ont déjà initié la première phase de leur expérience. Désormais, le réacteur peut être apparenté à un gigantesque athanor... Toutefois, il manque aux responsables de la Centrale le ka pour alimenter leur diabolique instrument. devant l'obstacle, Ansenac commença des recherches sur les potentiels magiques et sur l'implantation de l'Ordre de la région. Après plusieurs années, il retrouva la trace de ses prédécesseurs Templiers de Brennilis et apprit ainsi l'existence de l'Omphalos du Yeun Ellez. Sa source d'énergie était enfin à portée de main et son expérience de maîtrise des Champs Magiques pouvait enfin continuer ! La phase terminale approche...

## SYNOPSIS

L'essentiel de ce scénario est centré sur la base Templière de Brennilis dont les Nephilim ont pu apprendre l'existence grâce à des recherches ou bien en prenant conscience lors de leurs errances dans les Monts d'Arrée d'une activité suspecte dans ce qui doit être une centrale nucléaire hors de service... Selon qu'ils ont rencontré les membres du groupe Eco Action, ils auront plus ou moins d'informations sur les menées templières. La première phase du scénario consiste donc en une compréhension des machinations des Athanoriciens et en la découverte de l'Omphalos du Feu souterrain. Ceci fait, les Nephilim devront rapidement intervenir pour empêcher la conclusion des expériences templières ainsi que pour prendre le contrôle magique des lieux. Si ils ne sont pas assez prompts dans leurs décisions, la région risque de connaître une catastrophe. Alors, seul l'Ankou qui veille toujours sur l'équilibre entre les deux Mondes, sera capable de rétablir l'équilibre ou plutôt de limiter les dégâts.

## CHRONOLOGIE

**7ème siècle :** L'Ordis Milites Canis Infernum est créé pour veiller sur l'Omphalos du Feu. L'obédience se heurte à l'influence du Clan de Kermedro. Jeronimus Montvert réussit à libérer une partie de l'énergie du Yeun Ellez pour créer la garde maudite, ceux que l'on a retenu sous le nom des Maudits Moines Rouges. L'Ordre de l'Hermine réagit rapidement et dissout l'obédience pour éviter de nouveaux dérapages.

**1969 :** Début de la construction de centrale de Brennilis.

**1977 :** Après trois ans d'activité, la centrale est neutralisée après que la région est déclarée Parc Naturel.

**1982 :** Les Athanoriciens investissent la centrale et entreprennent de la réactiver. Les chercheurs du Temple se servent du réacteur pour des recherches sur la nature magique de l'énergie nucléaire.

**J - 6 ans :** Daniel Ansenac, est nommé responsable du projet de la centrale.

**J - 5 ans :** Ansenac se lance dans la transformation du réacteur en gigantesque athanor...

**J - 4 ans :** Ansenac découvre les archives de l'Ordis Milites Canis Infernum.

**J - 3 ans :** Ansenac comprend la nature du pouvoir magique contenu sous le Marais du Yeun Ellez. L'énergie qui lui manquait est à portée de main, il initie une série de forges sous la centrale pour atteindre le ka du feu contenu depuis des dizaines de siècles.

**J - 4 mois :** Le groupe Eco-Action est fondé à l'initiative de Sylvain Tremeur, militant déçu du Parti Vert ayant quitté la tendance gauche avec quelques camarades. Par des contacts dans l'extrême gauche irlandaise, Eco-Action obtient des explosifs et entreprend de plastiquer le pylône des Télécoms. L'opération même si elle est un échec fait connaître le groupe mais mobilise les Renseignements Généraux. Le groupe reste dans l'ombre quelques temps...

**J - 2 mois :** Eco-Action décide de consacrer sa lutte à purger les Monts d'Arrée de toute souillure défigurante. Leur nouvel objectif est d'obtenir la destruction de la Centrale Nucléaire. Trouvant déjà étrange de dépenser des centaines de millions pour construire une centrale nucléaire dans une région classée parc naturel quelques années plus tard, le groupuscule décide une enquête sur cette

erreur manifeste. Les éco-guerilleros découvrirent alors des informations qui leur ont fait sentir qu'ils avaient découvert une affaire louche...

**J - 1 mois :** Eco-Action, tente une reconnaissance de la centrale et découvre qu'elle est occupée... Renseignements pris, la centrale devrait être abandonnée alors que des gardes sont visibles, surtout la nuit. Assurément, on mène ici des recherches ou toute autre activité peu recommandable et ces individus louches, armés, ne sont pas liés au gouvernement. Devant ces découvertes, Eco-Action décide de porter des coups successifs à la centrale.

**J - 2 semaines :** Eco-Action reçoit une bonne quantité d'explosifs et décide de bouter ceux qu'ils ne savent pas encore être les Templiers des Monts d'Arrée. Les plans sont étudiés pour plastiquer les bâtiments et ainsi attirer l'attention de la population sur les machinations qui se trament ici.

**J - 1 semaine :** Les Athanoriciens achèvent la construction d'un artefact qui devrait selon eux canaliser l'énergie du Yeun Ellez. Toutes les nuits, deux membres du groupuscule sont en observation à bonne distance de la base templière. Les éventuelles allées et venues sont notées ainsi que les tours de garde.

**J + 5 :** Les éco-guerilleros passent à l'attaque. Ils déjouent la surveillance des Templiers et s'introduisent dans l'enceinte de la centrale nucléaire. Malheureusement le système de sécurité fonctionne bien et la réaction des gardiens est rapide. Le groupuscule pose en catastrophe la bombe qui explose entre les mains de l'artificier. Les dégâts sont superficiels mais spectaculaires. Le reste du groupe profite de la confusion pour se replier.

**J + 6 :** Les membres d'Eco-Action sont traumatisés par la mort de leur compagnon et prennent réellement conscience des risques de leurs activités. Le terrorisme même ciblé n'est pas une activité du dimanche... Pourtant, en fin de journée, Eco Action revendique l'attentat auprès des médias et dénonce la menée d'expériences "occultes" (au sens commun du terme). Contactés en catastrophe, les autorités supérieures de l'Ordre de l'Hermine utilisent tous leurs contacts pour empêcher une enquête sur les lieux de l'attentat, allant jusqu'à faire intervenir des hauts gradés de l'Armée pour écarter les recherches de la police. par contre, cette dernière est encouragée à se lancer sur la piste des terroristes.

**J + 8 jours :** Le forage du Yeun Ellez arrive à son terme. L'énergie libérée même infime est difficilement contrôlée. Le réacteur est relié à la brèche et commence à se charger, pourtant certains templiers sont contaminés par le Feu Nucléaire, le Feu Contenu qui Ronge l'Etre.

**J + 9 :** Le corps de l'artificier d'Eco Action est identifié. L'enquête commence dans l'entourage de la victime... Des pressions sont exercées sur les médias pour que l'affaire ne soit plus suivie.

**J + 10 jours :** Les techniciens qui ont été touchés lors du branchement commencent à muter. Ils sont enfermés dans des cellules de sécurité.

**J + 12 :** La police remonte vite la piste des éco-guerilleros jusqu'à Sylvain Tremeur. Un avis de recherche est lancé mais le leader du groupe prend la fuite. Trois membres sont arrêtés ; le groupe est démantelé. les Templiers peuvent continuer leurs sombres expériences.

**J + 15 jours :** Ansenac estime le moment venu pour tenter de contrôler les énergies magiques. Le réacteur au bord de l'explosion devient de plus en plus incontrôlable. Alors que tonne l'orage, comme un avertissement de Saint Michel, les Templiers s'affairent pour canaliser l'énergie qui monte de l'Omphalos. Finalement, lorsque la foudre tombe à peu de distance, le flux d'énergie échappe à tout contrôle et fait exploser le réacteur tandis que le pouvoir du dragon est libéré sous la forme d'effets du même nom. La catastrophe est de taille et bientôt la région est touchée par les radiations. D'un point de vue magique, les portes de l'Enfer souterrain sont ouvertes et la Mort est lâchée sur la lande. C'est finalement l'Ankou qui intervient pour rétablir l'équilibre mais les victimes seront nombreuses.

## SCENARIO

### Apocalypse Now ?

Dans les années 60, l'ordre de l'Hermine reçut la consigne de mener des recherches sur une utilisation magique de l'énergie nucléaire. Ainsi parmi les nombreux projets de centrales menés de front par l'Etat français en Bretagne, les Templiers réussirent grâce à leurs nombreuses manipulations à détourner l'usage de la centrale expérimentale de Brennilis près du Yeun Ellez. Pour des raisons de discrétion, les lieux ne furent réellement investis que dans les années 80. Une mission fut alors dépêchée pour réactiver dis-

crètement une des tranches du réacteur. Une fois que le contrôle des lieux fut bien assuré, l'Ordre de l'Hermine envoya un de ses scientifiques sur place pour superviser un projet de recherche sur la possibilité d'un contrôle des énergies magiques du Feu nucléaire. Daniel Ansenac se prit de passion pour sa mission et après avoir découvert les archives de l'obédience qui occupa jadis la région comprit le potentiel magique du site où se trouve la centrale actuelle. Alors que les Nephilim arrivent dans la région; ses sombres expériences arrivent en phase finale et si ils ne l'arrêtent pas, la région risque de connaître une grande catastrophe.

## La Centrale Alchimico-Nucléaire de Brennilis

Alors que cette centrale nucléaire est théoriquement hors de service, les templiers durent ruser et être le plus discrets possible pour éviter d'attirer l'attention sur leurs activités peu officielles. Ainsi seule une petite partie de la centrale est occupée et ses périodes d'activité sont très courtes et servent surtout d'essai en vue de la phase finale des expériences en cours.

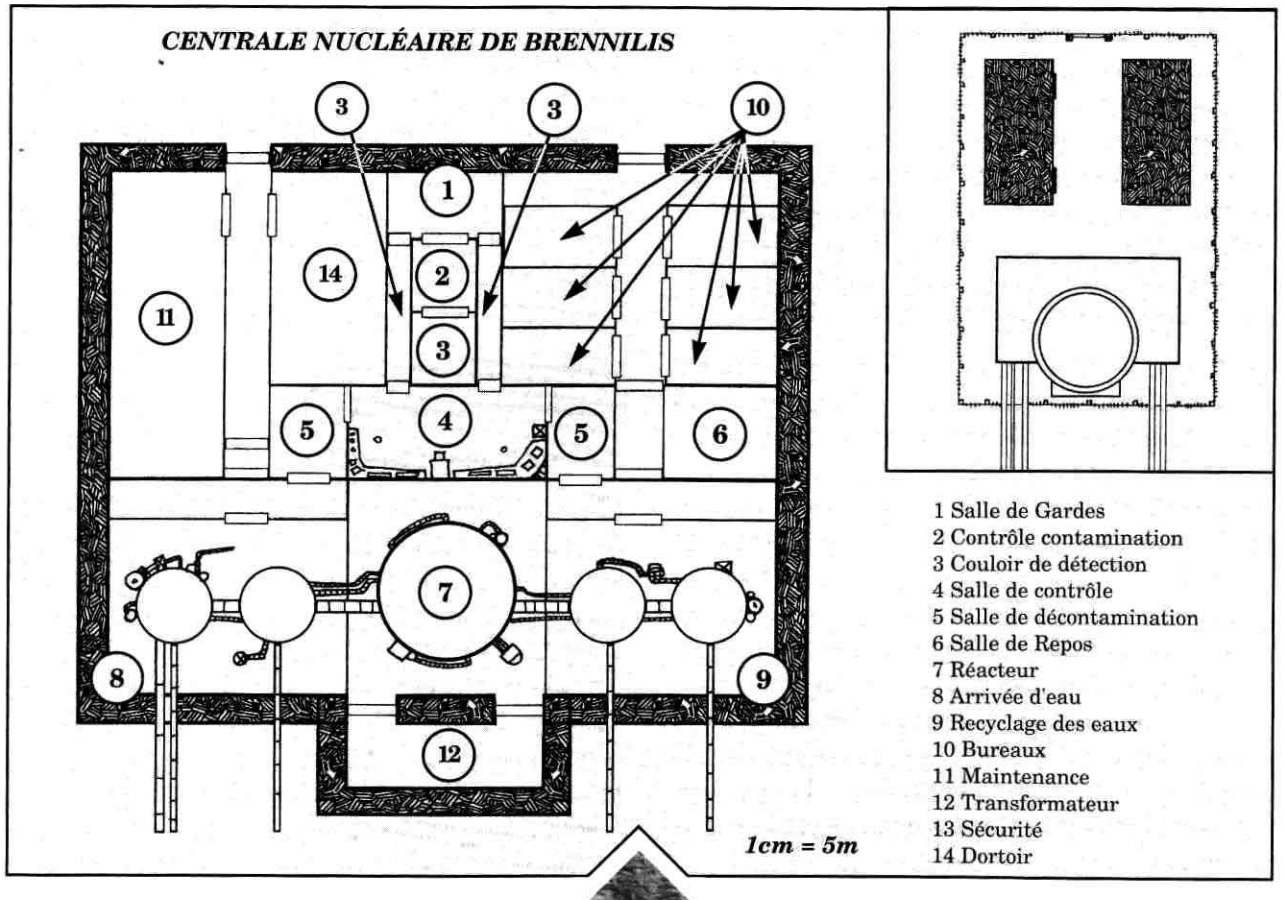
De loin, on peut distinguer une grande enceinte formée d'un grillage électrifié haut de 3 mètres avec une entrée vers le nord flanquée de deux postes de garde. A l'intérieur, trois bâtiments principaux sont visibles : un grand entrepôt, des bureaux et le corps principal de la centrale surmonté de l'imposante cheminée qui caractérise ce genre d'édifice. Seul le bâtiment abritant le réacteur est occupé tandis que les éventuels véhicules servant au personnel et au transport de matériel sont cachés dans l'entrepôt. Toute l'activité des templiers s'effectue la nuit...

**Description du Bâtiment Principal :**

**1)** Salle de Garde. Une sentinelle est toujours en faction dans cette petite pièce qui permet d'accéder au coeur de la centrale, le réacteur et son poste de contrôle. La relève de la garde s'effectue toutes les deux heures.

**2)** Cette salle a pour fonction de contrôler les éventuelles contaminations en provenance du réacteur et le degré d'irradiation éventuel des personnes qui sortent du complexe. Cette salle est généralement vide sauf lorsque les techniciens et les chercheurs cessent leur travail. Dans ce cas, un garde vient de l'extérieur pour vérifier les appareils à leur passage.

**3)** Les couloirs menant à la salle de contrôle sont équipés de détecteurs de radiations relié à la salle de contrôle 2.



**4)** C'est dans cette pièce que toutes les opérations de contrôle du réacteur sont effectuées. Toutefois la nature peu scientifique des expériences menées par les Athanoriciens fait que des détails éveillent rapidement l'attention d'un éventuel visiteur. Ainsi on peut remarquer des instruments de mesure peu conventionnels, des liasses de listings couvertes d'alphabets codés et de signes kabbalistiques alors que de nombreuses consoles de travail sont éventrées et branchée sur des appareils plutôt dignes de figurer dans un laboratoire de savant fou sorti de l'imagination de Jules Verne. Outre tous que les humains qualifieraient d'ésotériques", une grande baie vitrée permet de voir la salle du réacteur même.

**5)** Deux salles de décontamination jouxtent le centre de contrôle. On peut y trouver plusieurs combinaisons anti-rads, des compteurs Geiger et tout le matériel pour procéder à une décontamination d'urgence.

**6)** Salle de repos. C'est ici que les techniciens et les gardes viennent se détendre ou faire une sieste tout en restant facilement joignables. On peut y trouver une télévision, un lit de camp, une table et quelques chaises.

**7)** Le réacteur est certainement la pièce la plus impressionnante. Actuellement le réacteur est désactivé, Les crayons d'uranium relevés et débranchés. La cuve dans laquelle il baigne d'habitude est vidée. Au fond, des techniciens s'activent pour forer un trou destiné à recevoir une tige de métal qui devra recueillir les énergies de l'Omphalos du Feu selon le plan du responsable du projet, Daniel Ansenac.

**8)** Pompes de Refroidissement tirant l'eau du réservoir. Les vannes ont été fermées pour permettre le forage de la cavité centrale du réacteur.

**9)** Les eaux utilisées pour refroidir le réacteur sont rejetées dans l'étang après avoir été testées quant à leur toxicité.

**10)** Cette aile du bâtiment abrite les anciens bureaux des scientifiques de la centrale. Ansenac et son équipe en ont réquisitionné deux où le responsable du projet poursuit des recherches ésotérico-scientifiques fumeuses quand il ne surveille pas l'avancement des travaux ou les essais du réacteur.

**11)** salle de maintenance.

**12)** Transformateur. Ansenac compte détourner la fonction de cette imposante machinerie pour en faire un catalyseur d'énergie magique qui une fois stockée sera focalisée vers des centres récepteurs en cours de construction à travers la France et l'Angleterre...

**13)** Centre de sécurité. Un garde veille toujours ici avec la charge de surveiller les écrans de contrôle à l'intérieur de la centrale et dans le périmètre de l'enceinte. En cas d'intrusion, c'est d'ici que part l'alerte.

**14)** Cette ancienne salle de maintenance a été transformée en dortoir à l'attention des gardes et des techniciens.

## L'Engrenage Catastrophique

Une semaine avant l'arrivée des Nephilim dans la région, les Athanoriciens achèvent la construction d'un artefact destiné à canaliser les énergies du Yeun Ellez, selon les calculs d'Ansenac à partir des documents qu'il a découvert dans sa ferme et de traités d'alchimie du XVIIème siècle... Cet objet utilise le Ka des âmes brûlant dans le Trou des Enfers pour pomper celui du Feu agissant ainsi comme une psychopompe inversée. Environ deux semaines après, le forage du puits à l'intérieur de la fosse du réacteur est enfin terminé. Malheureusement, avant que le trou soit scellé, une infime partie de l'énergie contenue depuis des siècles sous le Yeun Ellez s'échappe avec violence provoquant une explosion dans la salle du réacteur. Deux des techniciens qui travaillaient sur le site meurent dans l'accident tandis que deux autres sont contaminés par le Feu Nucléaire. Malgré les dégâts occasionnés, l'Anti psycho-pompe est mise en place et Ansenac n'est pas refroidi dans ses ardeurs. Bien au contraire, le rapport quantité d'énergie libérée - destruction l'encourage à continuer. Quelques jours plus tard, les deux techniciens contaminés commencent à présenter des signes de mutation galopante, ils sont placés dans une des chambres de décontamination. En quelques jours, leur corps devient monstrueux... Leurs yeux se creusent et prennent une coloration verdâtre, leurs bras s'allongent tandis que leur cage thoracique se tasse tout en gardant le même volume, les cheveux tombent par touffes entières dévoilant une peau grumeleuse et purulente... Les deux malheureux sont abandonnés à leur triste sort alors que la phase finale approche.

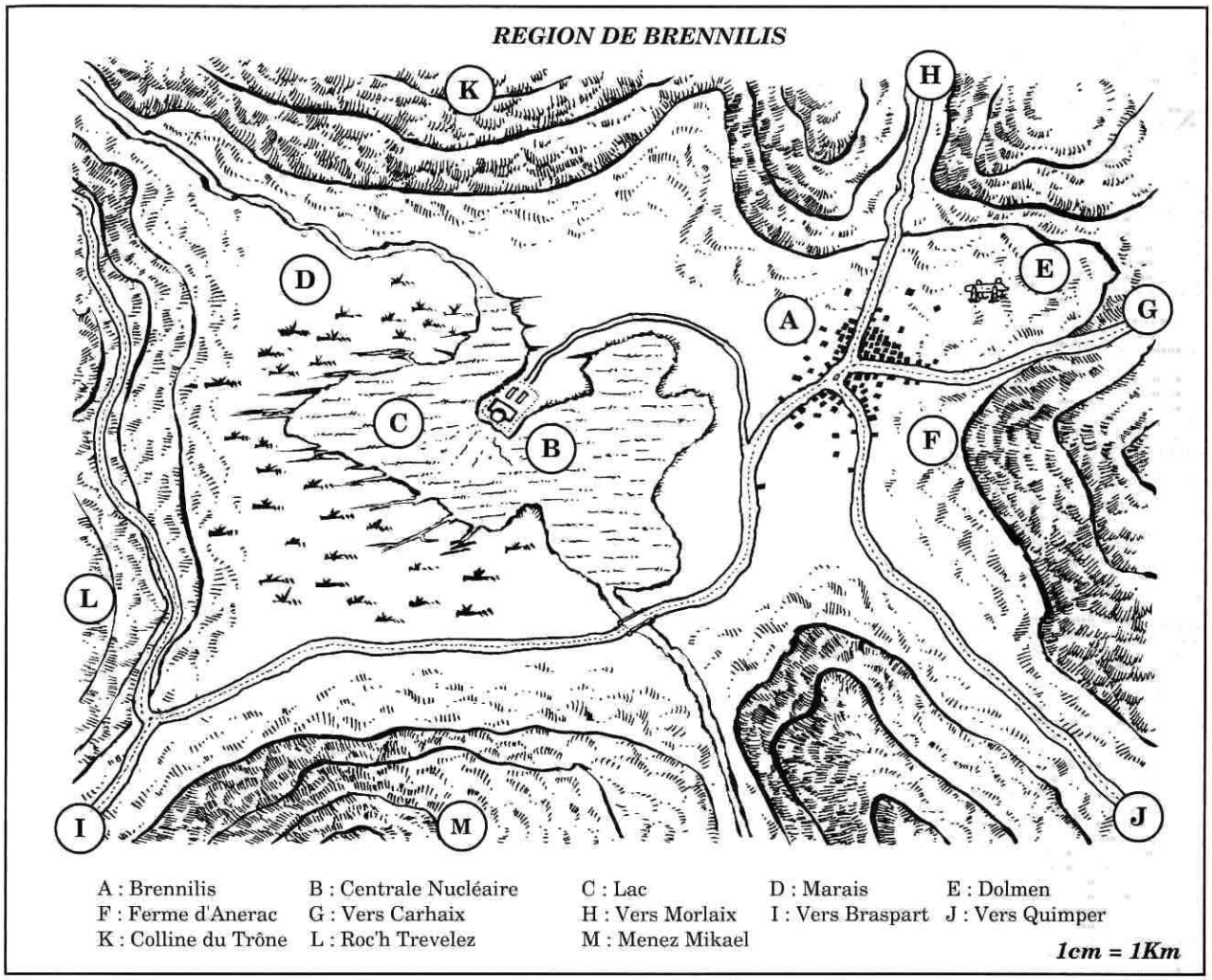
Lorsque le grand jour arrive, tout le personnel de la centrale est réquisitionné pour procéder au premier essai du couplage réacteur nucléaire-Omphalos. Ansenac, fébrile, supervise toute la manoeuvre et ne quitte pas des yeux ses techniciens dans la chambre du réacteur baignée d'une lumière verte leur donnant une allure spectrale dans leur combinaison. A exactement deux heures du matin, le réacteur est activé. Une fois que la réaction nucléaire est lancée et contrôlée, Ansenac donne l'Ordre d'actionner l'Anti Psychopompe. Alors que semble marcher comme prévu, que l'énergie commence à affluer et que les Athanoriciens regardent les yeux brillants de fierté, tout dérape... L'artefact puisant l'énergie n'arrive plus à la canaliser et des flots de Ka se déchaînent dans la centrale détruisant tout sur leur passage tandis que le puits s'élargit livrant le passage à une meute d'effets dragon du Feu nucléaire. Du point de vue humain, les conséquences de ce dérapage incontrôlé correspondent à un accident nucléaire du type Three Miles Island.

## Le Grain de Sable dans l'Engrenage

Les événements précédemment exposés ne tiennent pas compte des actions des Nephilim et des raids tentés par les membres d'Eco-Action. Les éléments qui suivent permettent au groupe de prendre conscience de ce qui se trame au sein de la centrale et de préparer un coup d'arrêt aux manipulations inconsidérées d'Ansenac.

### Brennilis en Arrée

Avant de se lancer dans un raid impétueux contre la base templière du Yeun Ellez, les Nephilim peuvent faire une halte au petit village de Brennilis qui jouxte l'étang et les marais. Ce petit typique des hameaux de l'intérieur de la région vit replié sur lui même et échappe au flot des touristes qui envahissent régulièrement la Bretagne. Pourtant, malgré la rudesse de l'environnement et la précarité de leur vie, les habitants sont relativement accueillants et prêts à discuter avec les étrangers de passage. Le seul lieu de réunion du bourg est le classique bar-tabac-épicerie peuplé d'habitués imbattables aux dominos et au rami... Là, après quelques verres de Coreff, la bière de Morlaix (une spécialité bretonne peu connue...), les langues se délient et les Nephilim peuvent entamer la conversation sur des sujets peu innocents tels que cette bizarre centrale qui défigure un si beau paysage. Le moins qu'on puisse dire est que cette verrue au milieu de ce qui est devenu un parc régional est une plaie pour les villageois... Chacun y va de son anecdote sur les manifestations durant les années 60 contre son implantation, les charges de C.R.S., etc. D'autres évoquent leur crainte face à un éventuel incident. Mais de toute façon, elle est fermée n'est-ce pas ? L'un des villageois




pourra alors maugréer dans son coin. Les Nephilim à l'ouïe fine pourront comprendre quelque chose du style "ben pourtant, Y s'en passe de drôles là-bas...". Interrogé plus avant sur ce qu'il vient de dire, ce brave Rémi se rétractera et les Nephilim devront l'amadouer par quelque bolée de cidre. Ainsi ils apprendront que cet agriculteur a vu d'étranges allées et venues, une fois la nuit tombée du côté de la centrale. D'après lui, c'est l'Armée qui fait des expériences et "si jamais ya un problème, devinez sur qui ça va tomber ?!". A part cet étrange témoignage, les Nephilim ne tireront que des racontars puis finalement des banalités du reste de l'assistance.

Si les Nephilim sont amenés à surveiller la centrale, ils pourront remarquer les allées et venues de Daniel Ansenac qui rentre a peu près deux fois par semaine dans la ferme qui lui sert théoriquement de domicile. Située à la sortie de la ville, cette maison date du Moyen-Age et fut jadis la demeure du maître de l'obédience dissoute de l'Ordis Milites Canis Infernum. Au cas où le groupe tenterait de s'introduire dans cette maison en l'absence d'Ansenac, ils pourront découvrir après une exploration poussée une cave voûtée de style roman dont le mur du fond est orné de bas reliefs représentant un chien crachant du feu et une croix pattée. En actionnant une des portes torches qui entourent les sculptures, les Nephilim peuvent accéder à une petite salle visiblement réaménagée en bureau par Ansenac. En réussissant plusieurs jets en Fouiller, les Nephilim peuvent découvrir les archives perdues de l'Ordis Milites Canis Infernum qui ont servi de base aux travaux actuels d'Ansenac ainsi que diverses lettres concernant des demandes de rapport sur les expériences en cours par les autorités de l'Ordre de l'Hermine. En lisant les notes écrites en Vieux Français de l'ancienne obédience qui occupait les lieux, les Nephilim peuvent comprendre que l'Omphalos du Feu se situe sous le Yeun Ellez et que son pouvoir est particulièrement destructeur... Comprenant qu'Ansenac a eu ces documents entre les mains et qu'il les a étudiés, les Nephilim devraient alors s'inquiéter quant aux intentions du scientifique ésotériste...

## Le Commando Eco-Action

Malgré la transformation de la région des Monts en parc naturel, les humains ont réussi à défigurer ce qui reste la zone la plus sauvage de Bretagne. Ainsi tous les écologistes déplorent la présence d'une centrale nucléaire construite juste au bord du Yeun Ellez en face du Mont saint Michel de Braspart, une véritable provocation pour ceux qui continuent de préserver l'Ancien savoir. De même, la présence d'un imposant pylône à la fonction indéterminée au milieu des collines éventées fut la goutte qui fit déborder le vase. Toutes ces transgressions ont donc amené des passionnés de culture bretonne et d'écologie à agir pour préserver ce sanctuaire sauvage au coeur de la Bretagne en formant un groupe activiste n'hésitant pas à utiliser les explosifs pour rétablir l'Ordre Naturel. Les Nephilim errant dans les environs pourront être amenés à rencontrer ces véritables éco-guerilleros actuellement en préparation d'intervention contre la centrale Nucléaire du Yeun Ellez officiellement abandonnée. Selon la nature des rapports entre les Nephilim et ce groupe d'humains exaltés, une alliance peut naître pour le bénéfice des deux partis.

Formé d'une demi douzaine de membres issus de différentes associations soit bretonnantes soit écologistes, le commando Eco-Action a commencé ses activités il y a quelques mois sous la direction de Sylvain Tremeur, un passionné qui réussit par sa verve et sa pratique de la dialectique à convaincre amis et adversaires. Le premier coup d'éclat du groupe fut ainsi le plastiquage du gigantesque pylône des télécoms qui défigure le parc tel un furoncle au milieu du visage. Malheureusement l'édifice orgueilleux quoique endommagé a survécu. Depuis le groupuscule n'a pas tenté de nouvelles actions pour cause de manque d'explosifs, une substance admettons-le difficile à se procurer... Pourtant la lutte continue sous la forme d'une enquête au sujet de la fameuse centrale nucléaire abandonnée où les écolos ont remarqué une activité anormale et très peu officielle et qui se concrétisera peu de temps après l'arrivée des Nephilim dans la région par un passage à l'acte explosif.

Si les Nephilim explorent les environs du Yeun Ellez, ils ont la possibilité de rencontrer ces écologistes certes exaltés mais pouvant constituer des alliés. Toutefois les membres du groupuscule étant en phase de préparation d'attentat et les premiers contacts risquent d'être difficiles, marqués par la paranoïa des apprentis-artificiers. Toutefois si les rencontres se répètent et que les Nephilim réussissent à convaincre Eco-Action de leurs intentions, ils peuvent leur faire part de leurs découvertes au sujet de l'activité incongrue au sein de la centrale du Yeun Ellez.

Dès qu'un rapport de confiance est établi, les Nephilim ont la possibilité de prêter assistance au groupe de Tremeur. Ils pourront ainsi en savoir plus sur les étranges occupants de la centrale et sans probablement en être conscients avoir la possibilité de découvrir l'Omphalos du Feu souterrain, enfoui sous la centrale.

## Descente aux Enfers

Que les Nephilim aient réussi à stopper ou non les expériences des Athanoriciens , ils devront trouver le moyen de reprendre le contrôle de l'Omphalos du Feu. Deux situations conditionnent alors les actions du groupe. La tentative de maîtrise de l'Omphalos du Feu peut s'effectuer avant que le pouvoir de celui-ci soit libéré ou bien une fois que la catastrophe a eu lieu.

Dans le premier cas, les Nephilim doivent trouver un accès au Trou des Enfers, le lieu de passage légendaire entre le Monde des Vivants et celui des Morts. La légende concernant ce site peut se trouver dans ses grandes lignes sur les dépliants touristiques édités par la Direction du Parc Régional. Si les Nephilim cherchent à en savoir plus, les habitants peuvent les orienter vers le curé du village. Le père Gernigon est en effet un puits de sciences sur les légendes de la région et on peut apprendre auprès de lui que le fameux Trou des Enfers, où ses collègues des siècles passés procédaient à des sacrifices de chiens peu orthodoxes, se trouve maintenant sous les eaux de l'étang Saint Michel. Si les Nephilim semblent intéressés par ses récits, il peut les emmener sur les rives du réservoir et leur monter le lieu où se situait la fondrière insondable. Outre ces renseignements, l'affable curé peut indiquer au groupe que des Templiers étaient jadis implantés dans la région et qu'une de leurs fermes se situe juste à la sortie du village (l'actuelle résidence d'Ansenac). Une fois le trou localisé, les Nephilim devront trouver un moyen de l'explorer après s'être équipés en conséquence ou grâce à des moyens

magiques tel que le sort Survie Pélagique (la durée de ce sort est égale non pas à une minute mais à 10).

Ainsi sous les eaux de l'étang de saint Michel, le trou des Enfers noyé par une eau troublée par les vases mène à une caverne située directement sous la centrale nucléaire. Là, les émanations de l'Omphalos sont particulièrement fortes et semblent provenir d'un puits aux parois de pierre vitrifiées. Autour du puits, plusieurs statuettes de pierre sculptées dans une esthétique typiquement bretonne représentant ce qui pourrait être l'Archange tandis que le plafond de la caverne est percée par les prolongements de l'anti psychopompe construite par les Athanoriciens. Cinq de ces bornes délimitent ainsi un périmètre de protection destiné à contenir le pouvoir de l'Omphalos. Un jet en vision-Ka réussi permet de voir les courants d'énergie en provenance du puits comme repoussés par la barrière. Si les Nephilim brisent ce périmètre, la protection de l'archange est annulée. Par contre, ceci fait, le groupe aura à contrôler les effets dragon qui ne manqueront pas de remonter le puits (compter au moins un effet par Nephilim). En cas de réussite, on peut considérer que le pouvoir du Dragon reste en veille et que le contrôle réussi des effets dragon dont aux Nephilim le pouvoir sur le site.

Au cas où la catastrophe aurait eu lieu, les données sont différentes puisque les expériences des Athanoriciens ont libéré les terribles énergies de l'Omphalos du Feu. Alors, les alentours de la centrale seront infestés d'effets dragon vomis par le puits du réacteur... La tâche est autrement plus difficile et c'est finalement l'Ankou qui interviendra in extremis pour rétablir l'équilibre au prix d'une grande partie.

Une fois cette épreuve surmontée, le Yeun Ellez tombe sous le pouvoir des Nephilim. Ce contrôle les mènera vers le Vers Immonde le Grand Dragon. Auparavant, ils devront traverser le filet magique et onirique de Brocéliande. Là ils devront se méfier des pièges magiques installés par le Temple Breton. Néanmoins, le passage dans Brocéliande a été prévu comme un repos après ce scénario qui peut s'avérer particulièrement éprouvant. La mélancolie sera au rendez-vous. A vous de jouer.

### Effet Dragon du Feu Nucléaire

**Description :** Ces effets prennent une forme humanoïde aux contours vert phosphorescents décharnés au visage peu affirmé mais exprimant une grande souffrance.

**FOR :** 18

**CON :** 12

**DEX :** 13

**Ka- Elément Feu :** 4d6

**PdV :** 12

**Mouvement :** 3 m/s

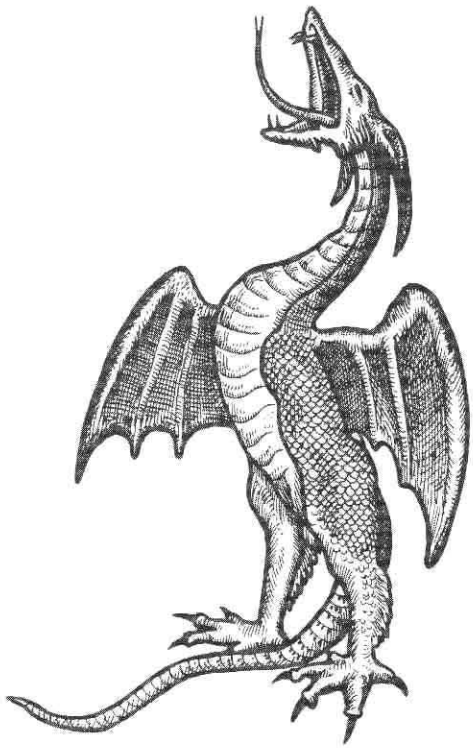
**Actions :** 2

**Attaques**

**Griffes** 50% 1d6

**Agripper** 40% En cas de réussite, la cible doit réussir une opposition FOR/FOR pour ne pas être immobilisée et être touchée par les radiations qui émanent de l'effet.

**Propriétés :** Contamination. Chaque tour durant lequel la cible est agrippée, celle-ci doit réussir un jet de Ka/Ka. En cas d'échec, le Ka de la victime baisse d'un point. De plus sur un échec total, les radiations s'accrochent et s'insinuent dans le corps de la victime qui perd alors un point de vie chaque semaine...



# LE VOILE LEVE

*"As-tu déjà remarqué comme l'eau coule sans bruit dans les lieux Chargés ?"*

***Une touriste devant la Fontaine de Barenton.***

## THEME

Alors que le réveil du Dragon devient de plus en plus probable, l'exploration de la forêt de Brocéliande par les Nephilim peut constituer un tournant décisif. Selon qu'ils ont choisi de se laisser aller à la tentation de bénéficier du pouvoir du Dragon ou bien qu'ils ont décidé de stopper le plan mûri par Mélusine et ses consoeurs, ce scénario prendra des directions tout à fait différentes.

L'ambiance générale de cet épisode, après le déchaînement des événements des Monts d'Arrée et du Yeun Ellez, est plus mélancolique, plus calme. Les Nephilim auront ici à retrouver la trace de grandes figures du passé - à savoir Merlin ou Morgane, déchues et qui ne sont plus que l'ombre de ce qu'elles furent jadis. Cet épisode une fois accompli, les Forces seront formées et prêtes avant la tempête finale qui aura lieu au Mont Saint Michel...

## SYNOPSIS

Ici, les Nephilim n'auront pas à réactiver un Omphalos,en l'occurence celui de la Terre, Brocéliande ayant étrangement échappé à l'emprise du Filet Magique de Saint Michel. Toutefois, coupé du lien avec les autres Omphalos, le pouvoir encore présent dans cette région est faible au regard de ce qu'il fut jadis.

Maintenant que les Nephilim ont exploré plusieurs Hauts Lieux, sièges du pouvoir du Dragon, et que les factions en présence se dessinent, les enjeux de la lutte dont ils sont partie prenante devraient être devenus clairs. Sous la pression de Mélusine et de Dahud, les Nephilim peuvent ainsi avoir prêté allégeance définitivement au Culte du Dragon ou au contraire, effrayés par la Puissance qu'ils risquent de réveiller, ils peuvent être en quête d'un nouvel allié capable de se mesurer au Culte du Dragon qui renaît de ses cendres...

Dans le premier cas, les Nephilim seront orientés vers Brocéliande dans le but de retrouver Morgane, la troisième Grande prêtresse, la plus puissante. Dans le second cas, les Nephilim ayant réfléchi à l'histoire du Dragon qu'ils auront pu déjà reconstituer, ont la possibilité de se lancer sur les traces de Merlin, le Prince de l'Arcane de la Force qui lutta contre l'influence du Culte à l'époque d'Arthur...

Une fois arrivés en Brocéliande, le groupe aura dans un premier temps à visiter la région pour rechercher un maximum d'informations . Devant le foisonnement de lieux légendaires, de détournements et de déformations de la mémoire collective, les Nephilim auront fort à faire pour déterminer le vrai du faux...

Si les Nephilim se lancent à la recherche de Morgane, ils devraient vite se rendre dans les environs du Val Sans Retour, un des sites les plus sauvages de la région. Là, ils seront environnés par des phénomènes étranges et fantastiques issus du pouvoir de la Grande Prêtresse, malheureusement en narcose. En effet, Morgane n'est plus de ce monde et seul son aura élémentaire puissante reste liée à la forêt du Val Sans Retour... Si les Nephilim ne sont pas découragés par cette découverte, un réveil de la Grande Prêtresse est envisageable. En effet, alors que le pouvoir du Dragon commence à se réveiller, Morgane, sclérosée par la narcose, pourrait trouver l'étincelle nécessaire à son réveil. Malheureusement, toute trace de la stase de la Haute Prêtresse a disparu et les espoirs d'une réincarnation sont bien minces avec l'aide des

seuls Nephilim. Mais l'heure de la confrontation finale approche et dans le déchaînement magique qui l'accompagnera, qui sait quels prodiges survenir à ce moment ?

Merlin quant à lui est bien retenu prisonnier au coeur de la forêt de Brocéliande. En effet, piégé par Viviane, une Initiée du culte du Dragon spécialement formée pour séduire le Prince de l'arcane XI, le célèbre Nephilim est maintenu dans une prison immatérielle dans le palais de cristal de son amour illusoire. Depuis maintenant plus de mille ans, Merlin est seul, dans le palais abandonné, vide, sous les eaux de l'étang du Château de Comper... Toutefois, retrouver la stase du Prince présente des dangers. Ainsi les Templiers, toujours aux aguets ne se sont pas contentés d'une simple victoire et ont rapidement exploité les légendes du cru pour mettre en place un parcours ésotérique piégé au gré des sites "chargés" de la région. de cette manière, les Templiers espéraient cacher les éléments les plus sensibles du potentiel occulte de Brocéliande en orientant tout curieux sur une piste évidente menant à un piège. Les Nephilim qui suivraient ce parcours sans s'interroger risquent alors de se jeter dans la gueule du loup. Toute la perspicacité et l'astuce du groupe devront être employés ici pour exploiter les indices réels et diverger du chemin tracé par les Templiers. Selon qu'ils ont réussi à comprendre le message occulte inscrit dans les sites légendaires de la Forêt, les Nephilim aboutiront à la Chapelle Saint-Jean, construite par les Templiers ou bien au Palais de Cristal de Viviane où est réellement caché Merlin.

Parallèlement à ces deux quêtes aux buts opposés, les Nephilim pourraient être amenés à s'intéresser aux événements qui touchent de très près l'intégrité du Val sans Retour. En effet, depuis quelques années, ce site ne cesse d'être la proie d'incendies certainement criminels et même l'Arbre d'Or qui avait été érigé suite à l'une de ces catastrophes par un collectif de particuliers attachés à la forêt fut abattu il y a peu de temps. Enfin, la dernière menace en date est autrement plus définitive puisqu'il est question de submerger le Val Sans Retour dans le but officiel de construire un réservoir destiné à purger les eaux polluées de toute la Bretagne ! En fait, ces atteintes successives font partie d'une machination templière. L'objectif est bien la purification des lieux mais de manière magique... Craignant que le pouvoir de Morgane puisse de nouveau s'éveiller, les Templiers ont ainsi essayé de purifier la Terre par le Feu puis finalement définitivement par l'Eau. Alors que les engins de chantier convergent vers Brocéliande, les Nephilim vont-ils pouvoir tenter une action visant à stopper ces travaux ?

Enfin, Brocéliande étant un lieu de pèlerinage prisé par tous les amateurs de légendes en général et de celtisme en particulier, les Nephilim ne manqueront pas de rencontrer des personnalités hautes en couleur qui pourront les aider ou bien les gêner dans leur progression...

## CHRONOLOGIE

**J - 2 ans :** Un incendie ravage les landes des sommets du Val sans Retour; par miracle, la forêt même est épargnée. L'enquête de la gendarmerie laisse entendre que le sinistre serait d'origine criminelle.

**J - 1 an :** Un collectif de gens du cru et de personnes attachées à la forêt érige un Arbre couvert d'Or qui continue depuis de provoquer de nombreux interprétations plus ou moins délirantes.

**J - 6 mois :** Un projet de Grands travaux est avancé concernant la submersion du Val Sans Retour destiné à être transformé en réservoir.

**J - 2 semaines :** L'Arbre d'Or est abattu dans l'indifférence générale.

**J -** Une équipe d'entrepreneurs arrive dans la région pour commencer à faire les premiers relevés du Val.

**J + 5 jours :** Les premiers engins de travaux arrivent.

**J + 8 jours :** Le chantier se met en place. La première étape consiste à tracer une route vers le site futur du réservoir.

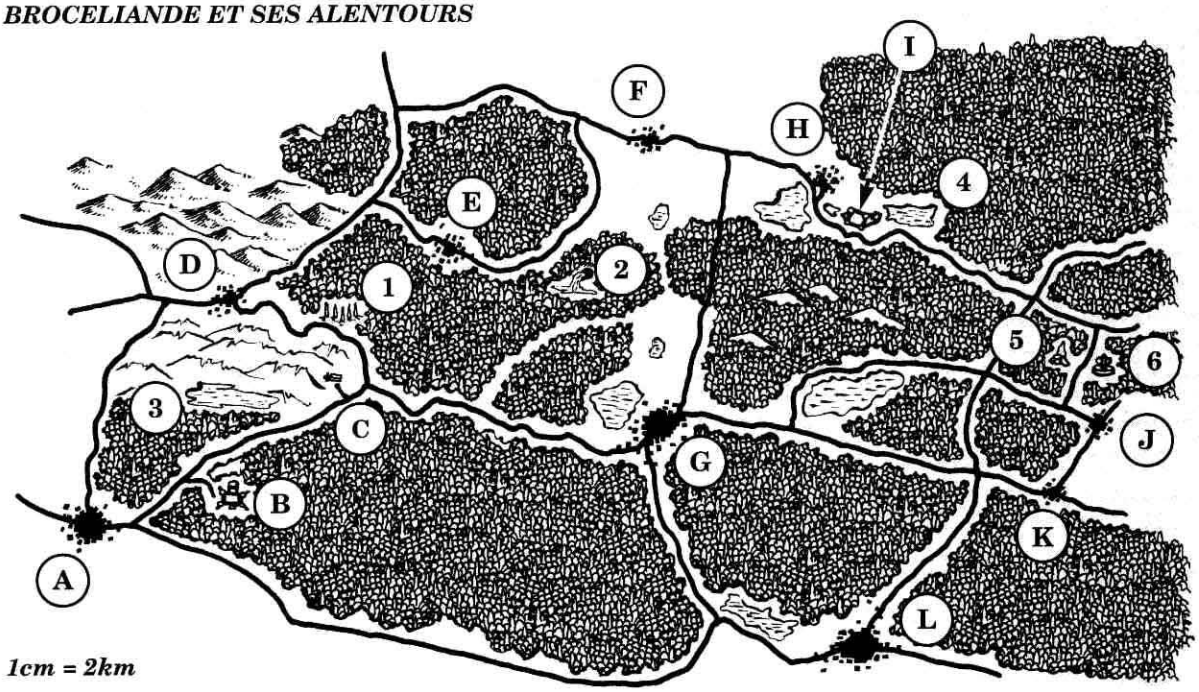
**J + 10 jours :** plusieurs charges de démolition sont utilisées pour détourner le cours de plusieurs rivières de la région. Dès lors, les travaux atteignent leur vitesse de croisière et le Val sera submergé au terme de deux ans supplémentaires...

## SCENARIO

### Arrivée en Brocéliande

Quelque soit le chemin emprunté par les Nephilim, la route qu'ils emprunteront passe par la forêt pour aboutir au centre de la région, le village de Paimpont, le camp de base de tous les randonneurs et autres touristes en quête de sites légendaires.

***BROCELIANDE ET SES ALENTOURS***




*1cm = 2km*

A : Campenac
B : Château de Trecesson
C : Chapelle St Jean
D : Trehoreneur
E : Folle Pensée
F : Concoret
G : Paimpont
H : Comper
I : Château de Compo
J : St Malon
K : St Peran
L : Plelan le Grand
1 : Hostie de Viviane
2 : Fontaine de Barenton
3 : Narcose de Morgane
4 : Palais de Viviane
5 : Tombeau de Merlin
6 : Fontaine de Jouvence

Ainsi Paimpont est le bourg central de la forêt de Brocéliande. L'atmosphère qui règne ici est étrange. Alors que tout ressemble au coin le plus reculé de la région, des centaines de touristes y viennent chaque jour, et rien n'est prévu pour eux. Il n'y a un qu'un bar, un restaurant-hôtel, une épicerie et le syndicat d'initiative est installé dans une grange. Là, dans les courants d'air, le groupe peut trouver plans et guides contenant toutes les informations pour se lancer dans l'exploration de la forêt. De plus, l'étudiante constamment enrhumée assurant la fonction d'hôtesse d'accueil peut fournir de plus amples informations sur les sites les plus intéressants de la région. Outre ce point d'accueil peu habituel le visiteur peut être amené à s'intéresser à l'association Brekilian. Peu fréquenté, le petit local est tenu toutefois par des puits de science concernant le région. En fait, cette association est formée de Compagnons associés à l'Ordre de l'Hermine. Bien au courant des activités occultes de la région. Dans la promotion (ou la propagande) qui sont d'après eux des gauchistes, des iconoclastes qui trahissent la Tradition...

Si les Nephilim se rendent là-bas, le jeune de permanence paraîtra perturbé et ira chercher son supérieur, Raoul Guillo, un vieux à barbe blanche coiffé d'un béret qui répondra avec empressement à toute question sensible. Un jet en Observer réussi permet de noter que lorsqu'il cherche un livre ou un document, il ne les quitte jamais des yeux, une expression de méfiance extrême lisible dans ses yeux plissés... Interrogé sur la légende de Merlin, il s'empressera d'orienter les Nephilim sur la piste du piège mis en place par l'Ordre de l'Hermine. Une fois partis, si les Nephilim ont été trop insistants ou ont sous-entendu des connaissances occultes, il téléphonera au château de Trecesson où sont basés les Templiers locaux...

## La Narcose de Morgane

D'après les légendes locales, Morgane le Faë(rim) aurait demeuré dans le Val Sans Retour à l'époque de sa grandeur. Situé à l'orée de la forêt, ce site est frappant par sa singularité géologique. Ici le terrain est escarpé formant un plateau de schiste rouge parsemé de combes et de crêtes. Dans les petites vallées ainsi créées, la forêt s'étend irriguée par de petits cours d'eau serpentant au gré de leurs sinuosités en étangs. Si l'on suit la légende, c'est près du Miroir aux Fées que la Grande Prêtresse entretenait un de ses

sanctuaires où elle retenait prisonniers des chevaliers d'Arthur qu'elle séduisait par de nombreuses illusions... Mais les temps légendaires sont loin et Morgane n'est plus. Pourchassée par les Templiers alors que le Culte du Dragon connaissait ses derniers moments, avant l'incarcération finale, son simulacre fut abattu et elle-même fut blessée par l'Orichalque. Abandonnée au sein de la forêt déserte, privée du pouvoir de son maître et dans l'incapacité de trouver un nouveau simulacre, Morgane entra en narcose. Depuis, seul son Ka continue d'imprégner les bois proches du Miroir aux Fées. Une telle puissance magique même dispersée a modifié la végétation et les animaux. Il règne dans ces lieux une étrange atmosphère et lors de certaines conjonctions, des phénomènes magiques peuvent apparaître.

Ainsi en quittant les sentiers battus par les nombreux touristes en quête de sensationnel, en s'enfonçant dans les bois, les Nephilim se retrouvent devant une sorte d'arche naturelle formée d'arbres aux branches emmêlées (Un jet d'Observer à -25% permet de comprendre que l'arche dessine un visage féminin endormi...); au delà, les Nephilim seront certainement frappés par la luxuriance presque étouffante de la végétation. Les arbres prennent des formes inhabituelles qui peuvent laisser suggérer là aussi des visages dans les troncs, des corps tordus.

De la lumière vert doré qui perce péniblement le faîte des arbres semblent apparaître des illusions, à la limite du champ vision, vite dissipées par un simple mouvement de tête dans leur direction. Parfois, les Nephilim peuvent entendre des ricanements, voir les buissons bouger après leur passage. La forêt alentour semble grouillante d'une vie invisible... Un jet réussi en vision Ka confirme cette impression alors que le foisonnement d'influences magiques devient visible et que les arbres, les accidents du terrain apparaissent comme une sorte de palais immatériel sculpté dans les champs magiques. De plus, les Nephilim devraient être étonnés par la puissance qui se dégage de l'endroit dépassant largement le potentiel habituel d'un plexus sans être un Nexus puisque seuls la terre, la Lune et l'Eau sont représentés...

## Pouvoirs de Morgane en Narcose

Depuis son entrée en Narcose, l'esprit de Morgane n'est plus conscient mais il imprègne les lieux auxquels elle était particulièrement attachée. Ses pouvoirs sont encore puissants mais ils

ne sont plus conscients et se déclenchent parfois de manière incontrôlée.

Dans le but de gérer les pouvoirs décrits, considérez que la narcose de Morgane dispose d'un capital de 50 points de Ka de terre, 40 de Lune et 30 d'Eau. Ce capital se recharge chaque jour à raison de 10 points par jour pour la Terre et 5 pour la Lune.

**Effets Dragons**

*(Cf Ordre du dragon).* A la différence du sortilège utilisé par les Prêtresses, Morgane peut investir autant de points de Ka qu'elle souhaite dans la création d'un Effet mais dans les mêmes conditions que le sort.

**Croissance Végétale**

Ce pouvoir est utilisé de manière permanente par l'esprit en narcose de Morgane et est à l'origine de la luxuriance du bois qui se situe dans une des combes du Val Sans retour. Toutefois face à des intrus, Morgane peut faire pousser encore plus vite des plantes tels que des ronces, des lianes de manière à gêner la progression des indésirables voire pour les bloquer

**Coût :** 2 points de Ka de Terre par m3

**Animer Végétaux**

Grâce à ce pouvoir, Morgane peut modifier l'apparence d'un végétal de manière à lui donner une forme suggestive(comme par exemple faire apparaître un visage dans un tronc d'arbres). Avec un effort supplémentaire, des branches peuvent être animées, des racines peuvent s'arc-bouter pour qu'un éventuel fuyard tombe, des ronces aux épines démesurées peuvent fouetter l'air, etc...

**Coût :** 2 points de Ka de Terre par minute

**Torpeur**

Dès que les Nephilim entrent dans le sanctuaire de Morgane, ils peuvent être sujets à un de ses pouvoirs visant à neutraliser les inconnus en les endormant. Ceci fait, selon la menace que les intrus représentent Morgane peut les laisser en proie à son sommeil magique ou bien par exemple tenter de les étouffer avec une liane qu'elle anime.

**Coût :** 10 points de Ka de Lune utilisés en opposition contre celui des Nephilim

**Songe**

Les personnes s'endormant dans le Val Sans Retour sont particulièrement sensibles aux fragments de mémoires et aux songes de l'esprit de Morgane en narcose.

**Coût :** Aucun. Ce pouvoir étant passif, il ne coute aucun point de Ka à Morgane

**Illusions**

Les illusions de Morgane sont particulièrement impressionnantes et touchent tous les sens. Selon le nombre de points de ka investis, la surface est plus ou moins grande et les effets sont plus ou moins persistants.

**Coût :** 2 points de Ka de Lune par m3 + 1 si l'objet de l'illusion est animé

## Les Créatures du Sanctuaire de Morgane

### Crasseux, Pouilleux et Morveux, les trois Korrigans

Le sanctuaire de Morgane est habité par plusieurs créatures magiques nées de la condensation de parcelles de Ka se mêlant à des morceaux de bois ou de végétaux. Ainsi Crasseux, Pouilleux et Morveux sont formés de cailloux, de mottes de terre et de mousse, agrégés par du Ka de terre.

Ces trois petites créatures habitent sous un dolmen écroulé au coeur du sanctuaire de Morgane. Ils sont irascibles, obscènes, vulgaires et surtout amateurs de plaisanteries dont le caractère humoristique échappe souvent à leurs victimes. Comme leurs noms l'indiquent, Crasseux est maigre, couvert de saletés et a la fâcheuse habitude de ramasser tout ce qui traîne, c'est un voleur pathologique. Pouilleux est quant à lui presque aussi sale que Crasseux et il grouille de vermine et ne cesse de se gratter avec hargne. Enfin, Morveux est le plus gras, le plus apathique et le plus lent d'esprit. Quand le filet de mucosités encore fraîches s'écoulant de son imposant nez devient trop abondant, ses comparses le molestent et l'insultent mais rien n'y fait, Morveux porte bien son nom...

### L'Etre Saule

Situé près du ruisseau vit l'autre habitant magique du territoire de Morgane. Semblable à un Ent du Seigneur des Anneaux en réduction, cette créature présente tous les traits caractéristiques du saule pleureur. D'ailleurs, cet être dégingandé est très émotif et les larmes lui viennent facilement aux yeux. Très craintif, il quitte rarement son domaine des roseaux et des ajoncs au bord du ruisseau qui traverse le sanctuaire et si des visiteurs approchent, il ne fera que les suivre et les observer. Si les Nephilim tentent un contact, l'Etre saule prendra les jambe à son cou - expression très imagée si l'on considère le peu de souplesse de l'Etre en question -.

**La Bête des Ronces**

Au coeur de la partie la plus difficile d'accès de la zone sous l'influence de Morgane, un bête tapie dans les Ronces guette avec avidité les intrus. semblable à une sorte de croisement entre un sanglier et un singe au corps absorbant la lumière, cette créature vorace et vicieuse est la terreur des alentours...

## Les Différents Lieux du Sanctuaire

Outre la forêt déjà décrite, le lieu de la narcose de Morgane contient quelques sites remarquables qui sont le territoire des habitants entre autres.

**Les Ajoncs :** Le petit ruisseau qui traverse le sanctuaire est bordé d'ajoncs et de roseaux en touffes abondantes. Ce site est le territoire de l'Etre Saule où les Nephilim pourront l'apercevoir...

**Le Dolmen Brisé :** C'est la cachette des trois korrigans. Sous les pierres affaissées, des tas d'immondices s'empilent au milieu desquels des objets incongrus sont éparpillés. On peut ainsi trouver un guide Emeraude aux pages déchirées, un appareil photo, et autres babioles trouvées ou volées aux touristes.

**La Clairière du Tertre :** Elle se situe au centre approximatif de l'aire sous l'influence de l'esprit de Morgane. Là dans un clairière recevant les rayons de la Lune, un tertre s'élève sur un espace d'herbe d'un vert presque brillant.

**Les Ronces :** On les trouvent à la limite nord du sanctuaire. dans cette partie du bois, les Ronces envahissent tout, grimpant aux troncs des arbres comme pour les étouffer et poussant très serrés. Entre les murs d'épineux, des sortes de galeries sont creusées comme si des animaux y passaient fréquemment... Si les Nephilim ont l'occasion de discuter avec les habitants, ceux-ci quelque soit leur attitude précédente, sembleront en proie à une frayeur soudaine et tenteront de décourager le groupe de se rendre dans les parages. C'est le repaire de la Bête ! Pour rien au monde, les habitants ne se risqueraient trop près de cette partie de la forêt.

Bientôt perdus dans cet endroit étrange, les Nephilim peuvent entrer en contact plus ou moins difficilement avec les habitants du bois auprès desquels on peut apprendre les origines et l'histoire de leur territoire. Ainsi selon eux, Morgane est une sorte de déesse qui a habité la forêt il y a longtemps et qui maintenant est incarnée dans tous les arbres de la forêt. Eux-même sont les Enfants de la Fée et ils la vénèrent avec crainte même s'ils ne la comprennent pas.

## La Fée et les Géomètres

Si les Nephilim réussissent à entrer en contact avec les êtres magiques du sanctuaire de Morgane, ceux-ci leur feront part de leurs inquiétudes quant aux travaux que préparent les humains. Ainsi le groupe peut être amené à s'intéresser à la menace qui pèse sur le Val Sans Retour. En effet, depuis quelque temps le site est directement menacé par des travaux à l'initiative des templiers eux-même.

Si les Nephilim ne prêtent pas attention eux-même à cette affaire, et qu'ils ont déjà visité le Bois de Morgane, ils peuvent être retrouvés par les Trois Korrigans une nuit à l'hôtel. Un tel voyage hors de leur territoire est évidemment très périlleux et on peut même imaginer que Morveux a été écrasé par un camion en traversant une route. Les deux Korrigans survivants après leur longue traversée de la forêt paraîtront beaucoup moins sûrs d'eux. Une fois devant les Nephilim, ils imploreront leur aide. En effet, la veille, ils ont vu des humains avec des instruments bizarres qui parlaient de faire exploser des rochers, de barrage et tout ce genre de choses. Leur sanctuaire risque, d'après eux, d'être détruit par les humains à plus ou moins long terme. Selon que les personnages sont très proches du Culte du dragon et ont toujours à l'esprit de sauver Morgane, ils devraient prêter assistance aux korrigans et ainsi essayer d'empêcher la submersion du Val Sans retour.

Si les Nephilim ont l'intention de stopper les travaux, prévoyez un épisode durant lequel ils pourraient tenter d'effrayer les contremaîtres voire de saboter les machines (voir pour exemple le vaisseau de Pierre de christin et Bilal). Quelque soient les méthodes retenues, les travaux pourront être retardés mais s'étalant sur plusieurs mois voire plusieurs années, les équipes reviendront toujours avec plus d'effectifs et de matériel. Cependant, on peut toujours espérer que le Val sans retour sera épargné jusqu'à l'aboutissemnt de la quête...

## Moyens à disposition des entrepreneurs

Une équipe de quatre ingénieurs très spécialisés est sur les lieux. Ces individus font peu de cas de l'environnement et raser un site est à chaque

fois un exercice de style. très rationalistes, ils ne prêtent foi à aucun des "bobards" ou autres histores de grand mères qui pourraient parvenir jusqu'à leurs oreilles.

Plus tard, une vingtaine d'ouvriers encadrés de quatre contremaîtres viennent procéder aux premiers travaux. Ils ont à leur disposition deux engins de chantier lourds polyvalents et des marteaux piqueurs, des explosifs, etc...

## Sur les Traces de l'Enchanteur

### Histoire de Merlin

Le célèbre Nephilim est un satyre, un Faërim. Grand maître dans l'Art de la sorcellerie, il fut le Prince de l'Arcane XI le plus compétent et assurément celui qui contribua à forger la réputation de ceux de la Force. Passionné par son combat intérieur, il s'investit énormément dans la lutte contre le Dragon et ses fidèles qui représentaient pour lui le symbole du Mal qu'il devait purger de son pentacle et par extension du monde.

Contrairement à la légende, Merlin n'est pas né du Diable et d'une nonne mais était tout simplement un satyre - certes non conventionnel - ce qui explique notamment la pilosité abondante qu'on lui prêtait. Incarné très jeune, dans des temps où on croyait aux prodiges, Merlin acquit vite une grande célébrité en tant qu'Enfant qui Parle. Déjà conscient à l'époque du combat qu'il mènerait plus tard, son premier pas vers la gloire fut sa rencontre avec le Roi Vortigern qui, selon la légende, n'arrivait pas à construire sa Tour. Merlin vint et livra la vérité au souverain. deux dragons se battaient sous les fondations et les secousses engendrées par leur combat empêchaient la Tour d'être achevée. En fait, la lecture occulte de ce conte est évidente, il n'était pas question d'une Tour mais du royaume de Bretagne et les deux dragons étaient une image de Merlin pour signifier au Roi qu'il devait livrer un combat intérieur pour s'affranchir de l'influence des prêtresses. Le Dragon Rouge représentait les instincts brutaux tandis que le blanc représente le côté créateur. Tant que Vortigern se laisserait mener par les aspects primitifs de sa force, il ne réussirait pas à fonder un royaume digne de ce nom et ne laisserait pas son nom dans l'Histoire. Pour réussir, il lui fallait dompter son Dragon intérieur pour se servir de la Force en lui pour créer. Ce fut un échec...

Plus tard, Merlin devint le conseiller d'Uther mais de nouveau ne réussit pas à libérer le haut roi de l'influence du culte du Dragon. Merlin comprit alors que les Rois étaient dès leur enfance pervertis par l'enseignement des prêtresses. Merlin décida alors d'enlever le fils d'Uther, Arthur pour le soustraire aux mauvaises influences et lui enseigner sa Voie. Les espoirs du Prince de l'Arcane XI furent alors comblés. Lorsque le temps fut venu pour Arthur de se révèler, Merlin fut toujours à ses côtés pour l'aider à vaincre notamment la première Coalition initiée par les Prêtresses du Culte et menée par Loth d'Orcanie. Une fois la victoire acquise sur les Rois du Nord, Merlin incita Arthur à créer une Fraternité autour de la Table Ronde, un puissant artefact destiné à clouer un jour la Tête du dragon pour le priver d'une grande partie de son pouvoir. Autour de cette Table, il initia une fraternité composée d'humains et de Nephilim de la Force ; les Chevaliers de la Table Ronde étaient nés et ils écumèrent bientôt le royaume pour le purger des manifestations du Dragon. Sorcière et créatures magiques tombèrent nombreuses sous leurs coups.

Devant le danger représenté par un tel mentor pour le jeune roi Arthur, les Prêtresses du Culte désormais menées par Morgane décidèrent de causer la chute du Prince de la Force. Connaissant ses penchants lubriques, la Haute-Prêtresse forma spécialement une jeune initiée, Viviane, dans le but de séduire Merlin. La jeune femme fut alors envoyée vers la retraite préférée de Merlin, la Forêt de Brocéliande. Là, le piège marcha et Merlin fut enfermé dans une prison immatérielle, à la merci de son amour. Il est toutefois étonnant que Merlin, Prince d'un arcane se soit laissé piéger ainsi... L'hypothèse la plus probable serait que Merlin s'étant laissé aller à ses penchants instinctifs une fois de trop aurait décidé d'accepter sa défaite sur lui-même et donc son incarcération. Dès lors, à la merci de Viviane, il fut utilisé par l'initiée à la manière d'un homoncule. La jeune femme lui vola son savoir et son énergie, acquérant ainsi des pouvoirs qui firent d'elles une sorcière. Plus tard, la prison de Merlin fut déplacée dans un palais de cristal sous marin, une sorte de micro-Akasha situé sous les eaux de l'étang du château de Comper. Les temps passèrent, et Merlin resta dans sa Tour d'Air, affaibli par les ponctions de Ka de son "aîmée" dans le Palais désormais vide...

Nombreux furent les Chevaliers de la Table Ronde qui partirent à la recherche de leur Mentor, sans succès. L'épopée arthurienne continua sans Merlin alors qu'Arthur atteignait sa maturité pour se conclure comme la légende nous l'a transmis. De nos jours, beaucoup

cherchent toujours l'infortuné Merlin mais seul l'Initié peut accéder au lieu de sa détention.

La découverte de Merlin dans cet état devrait choquer les Nephilim. Cet être autrefois si puissant n'est plus que l'ombre de lui-même, radotant et contrefait. Techniquement Merlin a perdu une bonne partie de son pouvoir et a accumulé assez de points de Khaïba pour que son cas soit préoccupant. Les Nephilim auront encore fort à faire pour remettre sur pied le célèbre sorcier...

## Les Chemins Esotériques de Brocéliande

Il est assez surprenant de constater que la forêt dite de Brocéliande abrite de nombreux lieux chargés de magie et de mystères au vu et au su de tout un chacun et même avec tapage. En fait, le contenu légendaire tel que les touristes peuvent en prendre connaissance date du Moyen-Age et fut instigué par des proches des Templiers... On ne manquera pas de s'étonner de cette procédure mais ce faisant, les Templiers mirent en oeuvre une stratégie vieille comme le monde qui consiste à mettre en évidence un élément mineur pour cacher le plus important. En effet, en prenant le contrôle de la forêt, les Templiers avaient conscience du danger que représentaient la présence quelque part en son sein d'un Nephilim aussi puissant que Merlin, même emprisonné. La mise en place d'un parcours soit disant ésotérique mais peu occulte était alors l'occasion pour les Templiers de piéger d'éventuels Nephilim sur la piste du dangereux Merlin. Ainsi des lieux tels que le Tombeau de Merlin, l'Hôtié de Viviane entre autres sont des lieux créés de toutes pièces pour mener les Nephilim dans un piège.

### Le Tombeau de Merlin

Situé en lisière de forêt, le Tombeau de Merlin trône au milieu d'une clairière fréquemment visitée par les touristes. L'accès à ce haut-lieu légendaire prisé par les amateurs de celtisme se fait par un sentier de poussière de schiste rouge. Là, quelques blocs de pierre sont amoncelés autour d'un arbre famélique aux branches couvertes de couronnes d'herbes tressées déposées par les "pélerins" les plus enthousiastes. De même, le supposé tombeau est couvert de mots écrits par les nombreux visiteurs comme autant d'ex voto dérisoires adressés à Merlin.

Parmi ces nombreux messages, il en est un écrit à l'encre brune, calligraphié, qui dénote par rapport aux autres moins cryptiques et plus proches de demandes de voeux ou de lettres au Père Noël.

> ***Ci Git Merlin dit l'Enchanteur ?***
> ***Piégé par la fée Viviane, ici il repose ?***
> ***A l'endroit où fut offerte la première Fleur***
> ***Le Chemin de la prison trouvera qui ose***

L'examen en Vision ka des lieux révèle peu d'influence magique. Assurément, l'endroit est lié à la Terre mais les émanations sont plutôt résiduelles. de plus alors que les Nephilim "goûtent" les influences magiques de l'endroit, l'un d'entre eux réussissant un nouveau jet de vision ka pourra apercevoir à la périphérie de son champ de vision une silhouette éthérée féminine de couleur bleue dansant entre les arbres non loin de la clairière. Ce spectre n'est autre que celui de Viviane qui hante les lieux, figure mélancolique désincarnée. Si le groupe décide de suivre l'étrange apparition, ils s'enfonceront à travers la forêt vers d'improbables chemins désertés. Après quelque temps de cette illsuoire poursuite, les Nephilim ne verront plus aucune trace de l'apparition...

Ceux qui connaissent les légendes locales peuvent déduire à partir de ce texte que des renseignements peuvent être découverts à la fontaine de Barenton, le lieu de la première rencontre entre Merlin et Viviane...

### La Fontaine de Barenton

Au coeur de la forêt, au bout d'un chemin marqué encore une fois de schiste rouge, se trouve un des lieux les plus visités de la forêt. Là, au milieu d'une clairière, une étrange source marque depuis des siècles l'imagination des humains. Cette fontaine est bien sûr réputée magique. D'un point de vue Nephilim, le site se révèle être un Plexus d'Eau. De fait, la légende dit vrai au sujet des vertus curatives de l'eau qui guérirait la folie. Ainsi toutNephilim qui boit à la source, s'il réussit un jet de Ka voit ses points de khaiba baisser de 1d6. La légende selon laquelle verser de l'eau sur les pierres de la fontaine déclencherait des orages est fausse... A côté du site, on peut distinguer un panneau d'affichage donnant les principaux éléments des légendes concernant Merlin et de sa recontre fatale avec Viviane. D'après les exégètes du

folklore local, la demeure de Viviane se situerait à l'orée du Val Sans Retour.

Outre ces éléments, la fontaine de Barenton est le lieu de la rencontre entre Viviane et Merlin, scène immortalisée par de nombreux artistes.

Ainsi, en examinant certaines gravures, on peut voir l'Enchanteur et sa Muse devant un chêne multi-centenaire que l'on peut reconnaître une fois sur le site. Cet arbre gigantesque à quelques pas de la fontaine est un des lieux de pélerinage les plus fréquentés de la forêt. Le tronc est couvert de graffitis parmi lesquels on peut trouver de nouvelles information sur l'étrange jeu de piste commencé au Tombeau de Merlin. En effet, une fois parcourues les dizaines d'obscénités, de déclarations d'amour et autres initiales, on peut distinguer un pictogramme rappelant le stellaire de l'Arcane XVII souligné d'une flèche. Les Nephilim, surpris, peuvent suivre la direction indiquée et en réussissant un jet d'Orientation aboutiront à une clairière où des ruines recouvertes de mousses et de champignons sont visibles. Renseignements pris, ces ruines sont celles d'un ermitage qui fut le siège d'une étrange hérésie menée par un certain Eon de l'Etoile. Ce moine illettré fut pris soudainement d'une fureur mystique et partit en guerre contre le clergé romain tout en s'entourant de disciples appelés Anges. En fait, Eon était bien un Nephilim ainsi qu'une partie de ses suivants qui eurent le projet de restaurer la foi en le Dragon. L'hérésie mobilisa en masse l'Eglise et la répression du mouvement fut rapide et violente. De nombreux bûchers furent élevés en cette occasion tandis que le meneur Eon était seulement emprisonné pour terminer sa vie en prison (Aurait-il été mis en stase ?)...

C'est dans ces ruines que lesNephilim pourront trouver de nouvelles indications qui permettent cette fois de s'orienter vers l'Etang de Comper, le site réel de la demeure ancestrale de Viviane. Ainsi en explorant les ruines, Les Nephilim qui réussissent un Jet en Fouiller pourront découvrir une inscription gravée sur un des pans de murs.

***O Frères des Ethers,***

***Le lieu de la Chute de l'Enchanteur Maudit***

***Contemplez en Comper***

***Sous l'étang, Viviane à jamais l'a endormi.***

Cette découverte est une occasion pour les Nephilim de se rendre compte que les informations qu'ils avaient glanées jusque là les menaient sur une toute autre piste. Les hypothèses échafaudées à ce sujet devraient les rendre dès lors plus méfiants...

### L'Hostié de Viviane

La nouvelle étape du "jeu de piste" créé par les templiers mène les Nephilim sur les sommets battus par les vents du Val Sans Retour. Là, à l'écart des sentiers les plus fréquentés, on peut découvrir un quadrilatère formé de mégalithes censé être la résidence de la légendaire Viviane. Bien sûr, il n'en est rien et les Nephilim ont été attirés ici dans le simple but d'être écartés d'autres lieux autrement plus occultes. Malgré leurs recherches aussi minutieuses soient-elles, le groupe ne trouvera ici aucun message gravé sur les pierres. Déçu, le groupe devraît alors se rabattre sur le panneau d'affichage dressé par les bons soins de l'office du tourisme de Brocéliande. Conçu comme une table d'orientation, le plan qui y est affiché désigne les principaux sites visibles depuis la colline de l'Hôtié de Viviane. La Chapelle Saint Jean est particulièrement mise en valeur dans le texte d'accompagnement où l'on peut apprendre que des vitraux dépeignent des étapes de la Légende du Graal, tandis que la crypte renfermerait un trésor - que personne n'a jamais trouvé, biensûr...

Si les Nephilim n'ont toujours pas compris qu'on les manipulait et qu'ils se rendent là-bas, le piège se referme sur eux...

### La Chapelle Saint Jean

La construction de cette chapelle fut commencée par les templiers au XIVème siècle. Lorsque le temple fut abattu par Philippe LeBel et ses alliés, ce sont les Hospitaliers de Saint Jean qui reçurent la charge d'en terminer la construction et d'en assurer la garde jusqu'à ce que les Templiers puissent reprendre le contrôle des lieux une fois réorganisés de manière plus occulte comme jadis...

Ceci fait, les Templiers de retour dans la région comprirent le danger que pouvaient représenter d'éventuels Nephilim à la recherche de Merlin que le seigneur du cru convertit certains des sites de la forêt en lieux légendaires. Parallèlement, avec l'aide d'autres obédiences de la région, la chapelle Saint Jean fut convertie

en piège à Nephilim. Ainsi à l'intérieur, dans les allées qui longent la nef, on peut découvrir des tableaux formant un chemin de croix peu catholique. De nombreuses scènes font référence à la quête du Graal, mais le plus étonnant est certainement un grand tableau où l'on reconnaît l'intérieur de la chapelle. dans cette scène criante de vérité, des individus en costume médiéval s'affairent sur une ouverture dans le sol de la nef, à côté d'un pilier proche de l'autel. De cette trappe, une lumière jaillit au sein de laquelle un visage de vieillard vénérable est visible.

Si les Nephilim se laissent leurrer par ces faux indices, ils peuvent découvrir la dalle peinte sur le tableau marquée d'un pentacle rendu presque illisible par le patiné de la pierre. Equipés d'outils adéquats, il est possible de soulever la dalle, révélant ainsi un étroit escalier aux marches glissantes, ruisselantes d'eau infiltrées. Plus bas, une lumière diffuse laisse entrevoir l'entrée d'une salle. Si les Nephilim passent en vision ka, ils pourront distinguer la présence probable d'un Nephilim... En fait, c'est un homoncule qui attend le groupe forcé par ses maîtres d'utiliser sa propre substance pour détruire ses frères... Alors que lesNephilim entrent dans la pièce, une dalle glisse dans l'escalier et vient condamner l'accès à la salle. Le piège se referme...

**Caractéristiques de l'Homoncule**

Ka de Terre 12, Ka d'Eau 14

Sceaux 70%

**Sorts utilisables :** Ceux qui Frappent les Scorpions, Sombres Gouverneurs de Pestilence.

Chaque fois qu'il réussit une invocation le Ka Elément utilisé baisse d'un point.

Quelque soit l'issue du combat, les Nephilim sont bloqués à moins d'utliser des moyens magiques tels que Ceux qui Rampent et qui Grignotent. Après une demi-heure, les Templiers établis au château de Trécesson viennent relever le piège et achever leurs proies... Le destin du groupe risque alors de tourner au tragique alors que certains seront détruits et que les autres seront envoyés au Chevalier Mage de l'Ordre de l'Hermine pour être transformés en homoncules.

### Comper

Situées juste à l'orée de la forêt, les ruines du château de Comper abritent la Société de l'Imaginaire Arthurien, une association destinée à promouvoir, comme son nom l'indique les légendes arthuriennes. Les membres de cette société sont notamment à l'origine de la création de l'Arbre d'Or du Val sans Retour qu'ils conçurent comme une conjuration du destructeur comme un symbole de la renaissance de la Terre. Une fois cette association infiltrée, on peut en fait découvrir une société plus ou moins secrète, potentiellement alliée des Nephilim. En effet, la société détient des information sur l'existence des Inconnus Supérieurs et compte reprendre le flambeau d'Arthur en prenant Merlin comme guide spirituel. A l'époque où les Nephilim arrivent dans la région, la Société organise une intéressante exposition sur Merlin. Si les Nephilim réussissent à entretenir un bon contact avec les responsables de l'association, ils pourront faire connaissance avec le couple qui préside l'association. Etienne Larcher et Marie Jeanne, sa femme sont en effet des passionnés de légendes et ils ne manqueront pas de renseigner le groupe ce qui pourrait leur éviter des erreurs dans leur recherche de Merlin en révélant par exemple que c'est bien dans l'étang proche du château que la légende place le palais de Viviane...

A côté du manoir, les Nephilim peuvent accéder par un chemin à l'étang aux eaux calmes, souvent couverte de bancs de brume paresseux. C'est sous sa surface que s'étend en effet le Palais de Cristal de Viviane à l'abri dans un micro-Akasha. Si les Nephilim errent quelque temps dans les parages, ils pourront rencontrer près du petit bois une enfant rêveuse qui nourrit les canards. En les voyant chercher, elle viendra les voir, sentant l'étrangeté qui émane du groupe puis leur adressera la parole. Au fur et à mesure de la discussion, elle peut alors se vanter d'un air espiègle qu'elle est une magicienne. pour prouver ses dires, elle exhibe une flûte en bois visiblement très ancienne qu'elle aurait trouvée dans un le bois proche de l'étang. Grâce à cette flûte, elle peut, lorsqu'elle vient la nuit, faire apparaître ce qu'elle appelle son palais et elle devient alors la Reine de la Forêt... Ces fières affirmations ne sont pas que des inventions sorties de l'imagination d'une enfant solitaire, la petite Dominique est en possession d'une clef magique permettant d'ouvrir l'Akasha où est construit le véritable palais de Viviane.

Ainsi en laissant jouer l'enfant un air de flûte, les Nephilim peuvent voir le Palais apparaître sous la surface puis s'élever et devenir plus matériel. En entrandans le lac, les Nephilim pénètrent dans une architecture magique entretenue

par le pouvoir de Merlin emprisonné. A l'intérieur de nombreux couloirs ségarent vers d'improbables directions ornés d'arches de cristal se transformant au gré des détours en allées miroitantes où lumières se décomposent en arc en ciel. Par endroit, des formations géométriques de cristaux vibrent dès qu'on les touche de trop près tandis que des échos d'une musique enchanteresse depuis longtemps éteinte parviennent aux oreilles du groupe. Outre la beauté du lieu, les Nephilim ne peuvent que ressentir la solitude dans ce lieu désespérement vide, déserté. C'est pourtant au plus profond du palais que se trouve Merlin emprisonné dans sa tour immatérielle. Lorsque le groupe parviendra au coeur du palais, ils pourront apercevoir une sorte de mégalithe formé de cristal derrière lequel une silhouette voûtée bouge à peine. Bientôt l'être emprisonné appelle à l'aide et s'agrippe à la paroi de cristaux. Si les Nephilim s'approchent, Merlin les supplie de le libérer. La procédure est d'après lui très simple pour ceux qui sont à l'extérieur. Il suffit que les Nephilim utilisent leur Ka en commun pour faire vibrer les cristaux qui le retiennent prisonnier jusqu'à l'éclatement. Ainsi chaque Nephilim doit réussir une opposition entre son Ka et la résistance de la paroi de 14. En cas d'échec, les vibrations de la prison de cristal blessent le Nephilim à raison d'1d4 points de vie. Dans le cas contraire, la paroi se couvre petit à petit de lézardes jusqu'à ce qu'elle se brise...

Une fois Merlin délivré, les Nephilim devront prendre soin du vénérable Prince de l'Arcane XI. En effet, malgré ses capacités inhérentes à lutter contre le Khaiba, Merlin a beaucoup souffert lors de sa détention et pour que le puissant magicien retrouve son efficacité d'antan, les Nephilim devront trouver un remède. plusieurs possibilités s'offrent alors au groupe, ils peuvent confier Merlin à l'Arcane de la tempérance si un des Nephilim entretient des contacts avec eux ou bien plus facilement, la Fontaine de Barenton possède la propriété de purger les points de Khaiba.

Ceci fait, Merlin retrouvera de sa magnifiscence même s'il n'a plus autant de prestance qu'auparavant. L'adaptation du Sage à notre époque moderne risque de poser aussi quelques problèmes mais le Nephilim s'adapte rapidement (imaginez Sean Connery alias Ramirez dans Highlander II pour ce rôle). par la suite, Merlin prendra connaissance de la situation et devant la gravité du rapport des Nephilim, décidera d'agir au plus vite. piégé avat la chute du Dragon, il ignore l'évolution de la situation mais peut rapidement découvrir le lien entre Michel et le Dragon ainsi qu'avec le Mont du même nom qui correspond à la Tête symbolique du Dragon. selon lui, les Nephilim doivent réactiver pour leur propre compte les Lieux du pouvoir du Dragon de manière à tenter de le contrôler lors de son réveil. Si les Nephilim ont déjà réactivé de nombreux lieux pour le compte du Dragon, Merlin proposera aux personnages de se purger des mauvaises influences du Dragon désormais en eux et de briser le lien qui les y relient.

La manière de procéder qu'il aura choisi est bien-sûr typique de l'Arcane XI dans le sens où ils devront lutter contre la Bête, celle qui est tapie en eux, de manière à purifier leur Pentacle. Ainsi pour chaque lieu que les Nephilim ont réactivé pour le compte du Dragon, ils auront à affronter un être qui personnalise leur côté obscur propre à chaque élément. Les Nephilim sont ceux qui ont sacrifié un point de ka pour réactiver un Omphalos lié à leur Ka élément dominant. Par exemple, si les Nephilim ont réactivé Carnac, c'est le serpent du Groupe qui s'opposera à son double Sombre...

Chacun de ces doubles Ténébreux, touchés par le pouvoir du Dragon ressemble comme deux gouttes d'eau au Nephilim concerné mais sa métamorphose est plus proche du côté de l'élément sombre. Ainsi un Serpent présentera des écailles noires aux reflets inquiétants et une pupille verticale rouge tandis qu'un triton sera très proche des Profonds décrits par Lovecraft. Les doubles qui apparaissent ainsi ont aussi le corps couvert de tatouages à l'esthétique celte tels que les Prêtresses dragon peuvent le faire. Le combat s'effectuera avec une arme maîtrisée par leNephilim concerné ou à défaut à mains nues. Le double a les mêmes compétences. Les caractéristiques quant à elles sont égales au Ka-Les Nephilim se combattent dans leur esprit pentacle contre pentacle-. La confrontation qui s'annonce doit être angoissante pour leNephilim. Se battre contre soi-même n'est réconfortant.

Une fois que le combat sera terminé, les Nephilim qui auront vaincu auront purifié leur pentacle de l'influence du Dragon rompant ainsi le lien qui les retenait au lieu qu'ils avaient réactive (le point de Ka sacrifié en cette occasion est récupéré et une telle victoire sur soi même peut donner l'occasion de tester le gai d'un nouveau point...). Quant aux vaincus, ils restent soumis à l'influence du dragon et la prise de conscience de cette situation fait "gagner" aux malheureux un point de Khaiba...

Une fois l'épreuve achevée, Merlin révèlera qu'avant d'être emprisonné par Viviane, il avait été à l'origine de la création d'un groupe d'élite de l'Arcane de la Force, la Compagnie de l'Adamante, chargée de lutter spécialement contre les manifestation du Dragon (Malheureusement, après sa disparition, les principaux leaders de l'Arcane ont fait scission et constitué chacun leur compagnie liée à un élément en particulier). Alors que le Vieil Enchanteur reprend l'empire sur lui même, il propose rien de moins que reformer cette prestigieuse fraternité, la plus apte à lutter contre leur ennemi juré à tous. Ce faisant, les Nephilim entrent par la grande porte dans l'Arcane XI.

## Caractères de Brocéliande

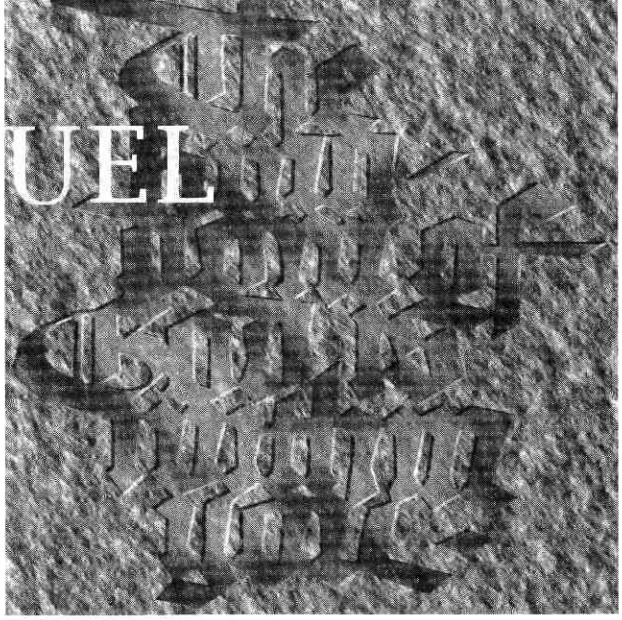
*Le touriste déçu.* Il parcourt depuis plusieurs heures la forêt avec sa femme et ses deux enfants. Toujours accroché à son caméscope, son point de vue sur le monde se réduit à celui de la petite lucarne et ce qu'il pense "voir" le déçoit beaucoup. Emmenant sa petite famille au pas de course d'un site balisé à l'autre, il commence sérieusement à penser à une arnaque et veut se plaindre au syndicat d'initiative. Bruyant et irrespectueux, il est la plaie de ceux qui suivent des mateurs de celtisme venus se recueillir.

*La passionnée de légendes celtes et son compagnon.* Ces deux là sont très fréquents avec plusieurs variantes. En général, on reconnaît le couple à la silhouette aérienne de la jeune fille, vêtue presque à la manière Baba Cool et parée de bijoux à l'esthétique néo celte. Son compagnon quant à lui semble s'ennuyer à mourir et traîne derrière sa compagne avec par instants des regards vides d'expression devant tant d'extase pour si peu... La jeune fille, quant à elle, ne manque pas une étape du parcours qu'elle jalonne de couronnes d'herbes et de fleurs tressées. Silencieuse, grave et recueillie, elle s'imprègne de l'ambiance des lieux...

*Les universitaires illuminés.* Alors que le cycle littéraire arthurien gagne peu à peu ses lettres de noblesse, il arrive que des universitaires médiévistes se regroupent en cercles de réflexion aux noms inquiétants tels que les Amis du graal. Ceux là publient des livres obscurs presque en cachette pour ne pas être rejetés par leurs confrères et n'hésitent pas à organiser des pélerinages sur les sites légendaires à certaines périodes propices tels que les solstices ou les équinoxes.

Outre ces Archétypes, Brocéliande compte de nombreuses autres personnalités hautes en couleur que vous n'aurez pas de mal à définir et à metre en scène dans le but de renforcer l'atmosphère particulière de la forêt qui attire tout un essaim d'individus aux motivations différentes.

# L'ULTIME DUEL



*Quand je fus sur le sommet, je dis au moine qui m'accompagnait :*
*"Mon Père, que vous devez être bien ici !"*
*Il répondit : "Il y a beaucoup de vent, Monsieur" et nous nous mîmes à causer en regardant monter la mer, qui courait sur le sable et le recouvrait d'une cuirasse d'acier. Et le moine me conta des histoires, toutes les vieilles histoires de lieu, des légendes, toujours des légendes."*

***Guy de Maupassant, Le Horla***

## PREAMBULE

Après que les différents Omphalos aient été libérés de l'emprise de l'Archange Michel grâce (ou à cause) l'action des Nephilim, le Dragon commence à engranger assez de pouvoir pour se libérer. Dans l'avenir proche, il sera capable de se réveiller et affrontera une nouvelle fois l'Archange pour s'affranchir définitivement des liens qui retiennent sa puissance. Dans une telle situation, les différents camps en présence s'activent pour rejoindre au plus vite le coeur même du pouvoir du Dragon, le Mont Saint-Michel où son esprit, si on peut l'appeler ainsi, est maintenu en torpeur. Selon les alliances passées et leur compréhension de la situation, les Nephilim convergeront eux aussi là-bas dans le but de réveiller la Bête pour le bénéfice des prêtresses ou bien, avec l'aide de Merlin, pour le contrôler à leur propre compte...

## UNE BREVE HISTOIRE OCCULTE DU MONT SAINT MICHEL

Dans les années qui suivirent la chute du Royaume d'Arthur, les Templiers d'Alta Patria prirent le dessus et infligèrent plusieurs défaites consécutives qui s'achevèrent par la fuite du Dragon blessé et l'abandon de la région par les Prêtresses gardiennes du Sommeil du Ver. Encouragés par leurs succès, les Templiers ne laissèrent pas le Culte souffler et entreprirent de continuer la lutte en Bretagne. L'offensive qui suivit vit la chute et l'incarcération définitive du Dragon grâce aux effets conjugués de l'Archange Michel et du pouvoir de la Table Ronde, construite par Merlin. Lorsque le dragon fut finalement vaincu dans sa tanière du Mont-Tombe, l'ordre de l'Hermine entreprit alors de construire, sous l'égide d'Aubert, le fondateur des Sentinelles, un sanctuaire dédié à l'Archange. Ainsi naquit le Mont Saint Michel conçu en fait comme une sorte de pieu gigantesque, destiné à capter le Ka nécessaire à alimenter la Table Ronde fichée directement dans la tête du Dragon. Plusieurs années après la construction de la première chapelle, le Dragon encore rétif s'agita et faillit briser les liens qui l'immobilisaient. Le résultat de cet ultime soubresaut fut à la hauteur de la puissance de la Bête et se traduisit physiquement par la submersion de la Forêt de Scissiac qui entourait le Mont. Ainsi, devant le danger que représentait encore le Dragon, même cloué, les savants de l'Ordre de l'Hermine comprirent que la prison qu'ils avaient bâtie n'était pas encore assez efficace. Au fur et à mesure des siècles, le Mont gagna donc en hauteur et en surface comme pour peser encore plus sur l'Entité tapie dans ses entrailles. Cependant, même si la pression était de plus en plus forte, il arrivait encore que le Dragon se réveille et frappe l'abbaye. Même de nos jours, il arrive que le pouvoir du Dragon se décharge sous la forme d'éclairs qui frappent la flèche de l'église de l'abbaye comme si le Feu de la Terre se heurtait à celui du Ciel dans une débauche de Ka. Ainsi l'architecture du Mont se présente comme un empilement dont les couches les plus profondes sont les plus proches du pouvoir du Dragon. Certains Initiés humains n'hésitent pas à le nommer la "Pyramide de Khéops" de l'Occident en référence à la tombe-prison des pharaons.

Outre sa fonction occulte, le Mont eut une histoire tourmentée, attisant les convoitises des princes et rois humains qui se battirent longuement au fil des siècles pour sa possession. Alors qu'il changeait plusieurs fois de "mains", l'abbaye resta quant à elle toujours sous le contrôle des moines infiltrés par les Sentinelles. C'est fina-

lement la tourmente révolutionnaire du XVIIIème siècle qui mit fin à cet ordre séculaire. Ainsi, en 1790, avec la dissolution des ordres monastiques, la jeune République réquisitionna le Mont et l'Ordre de l'Hermine qui avait peu d' influence hors de Bretagne ne put empêcher l'expropriation des moines et des Sentinelles. Pendant presque deux cents ans, la prison du Dragon fut abandonnée et commença à se fissurer, à s'effriter, n'étant plus entretenue par ses gardiens traditionnels. C'est finalement après de nombreuses machinations, pressions et intrigues que l'Ordre de l'Hermine obtint la restauration du Mont qui précéda le retour d'une communauté religieuse pendant quelques temps à la fin du XIXème siècle. En fait, le court retour des moines servit à couvrir la reprise de contrôle du Mont par les Sentinelles infiltrées dans la confrérie. Ainsi une mission de l'obédience la plus secrète de l'Ordre de l'Hermine investit les souterrains et entreprit d'exhumer les secrets oubliés dans la débâcle de la Révolution disséminés dans les salles les plus profondes du Mont. En 1966, une communauté de moines obtint enfin l'autorisation de reprendre ses activités contemplatives. Parmi eux, l'essentiel des initiés des Sentinelles rejoignit les frères déjà installés dans les souterrains établissant ainsi une jonction. Depuis sous la couverture discrète et efficace d'un ordre monastique, les Sentinelles veillent de nouveau sur la prison du Dragon.

## SYNOPSIS

Lancés vers le Mont Saint Michel alors que tous les camps s'y précipitent, les Nephilim devront percer les chemins secrets du phare de l'occident chrétien pour accéder aux souterrains qui mènent vers le coeur de cet artefact architectural géant. De plus, l'accès aux cavernes est gardé par une confrérie de Templiers, l'Ordre des Sentinelles et les Nephilim devront coupler rapidité et discrétion pour éviter les nombreux pièges placés siècles après siècles pour condamner l'entrée. Là, dans ce dédale aux nombreuses ramifications, Prêtresses, Templiers et Nephilim feront tout pour être les premiers à réactiver le Dragon dans l'espoir de le contrôler. Selon le camp qui aura activé le plus de lieux pour son propre compte, plusieurs destins sont alors possibles...

Si les Nephilim sont restés dans le sillage des prêtresses Dragon ou qu'ils n'ont pu contrer leur montée en puissance, les énergies du Dragon se libéreront hors de tout contrôle. De grands bouleversements secouent la région comme un prélude à l'Apocalypse alors que la Bretagne est coupée du monde, plongeant dans un nouvel âge sombre... Le Dragon et ses Prêtresses ont le pouvoir et comptent bien le garder pour toujours instituant un règne de terreur.

Si les Templiers emportent la décision finale, le Filet Magique de saint Michel sera sauvegardé et l'Ordre de l'hermine aura certainement acquis les connaissances et les moyens pour contrôler sa puissance lorsque le temps de l'Avènement du grand Plan sera venu. Cette situation est un échec pour tous les Nephilim...

Enfin, si les Nephilim ont réussi à prendre conscience des jeux de pouvoir autour d'eux et que Merlin leur apporte toute son aide, ils ont la possibilité de contrôler le pouvoir du dragon pour leur propre compte. Ainsi, la Bretagne deviendra un sanctuaire pour leurs semblables tandis que les Akasha qui forment le tissu légendaire de la région se réuniront effectuant ainsi ce que les Adoptés de la Papesse appelleront certainement le deuxième Enchantement de Bretagne. En menant à son terme cette longue quête, les Nephilim auront accompli un grand pas vers l'Agartha et feront gagner à leurs semblables un atout non négligeable pour contrer le Grand Plan des Templiers.

## CHRONOLOGIE

La progression de ce scénario est très ouverte dans le sens où la situation initiale n'est pas fixée d'avance. En effet, l'importance du déploiement des Templiers à l'intérieur du mont dépend de l'avancée des recherches de l'Ordre de l'Hermine et de leurs alliés dans la compréhension du pouvoir endormi sous le Mont tandis que la nature de l'intervention des prêtresses est conditionnée par l'adhésion ou non des Nephilim à leur plan. En somme, ce scénario final est conçu comme une poursuite vers le coeur du pouvoir du Dragon avec plus ou moins d'opposition selon la manière dont le groupe a mené les précédentes étapes.

Pour plus de détails sur les groupes en présence, reportez-vous au Livret 2 où tout un système permet de gérer les protagonistes des Nephilim.

Toutefois, d'une manière générale, nous pouvons dessiner plusieurs situations :

Si les Templiers ont abouti dans leurs recherches sur la nature magique du Dragon, l'Ordre de l'Hermine a eu le temps de dépêcher sur les lieux une équipe compétente regroupant l'élite de la commanderie. Cette mission, menée par le bras droit du grand maître lui même, cette mission a pour but d'empêcher toute tentative de réveil du Dragon. Dans ce cas, les Nephilim auront à faire à une forte opposition pour arriver jusqu'au coeur du Mont Saint-Michel.

Par contre si les Nephilim ont devancé les Templiers, il devrait être beaucoup plus facile pour eux de parvenir jusqu'au centre du pouvoir du dragon. Seuls les Sentinelles seront prêts à répondre efficacement à une infiltration dans leur réseaux souterrain.

La présence hostile des prêtresses dépend bien sûr d'une rupture des relations entre le groupe et Mélusine et ses consoeurs. Dans ce cas, les Nephilim devront être très prudents alors que les fondatrices du culte arpentent le Mont pour les éliminer et trouver elles aussi les accès aux souterrains. D'un point de vue dramatique, il serait bon que les différents groupes se croisent dans les souterrains et s'affrontent finalement dans l'Akasha de la forêt de Scissiac. La confrontation qui aura alors lieu devrait être mémorable.

## SCENARIO

La première étape des Nephilim dans ce dernier épisode de leur quête consiste à trouver les souterrains du Mont Saint-Michel menant jusqu'au siège du pouvoir du Dragon. Plusieurs pistes peuvent les mener jusqu'à la pyramide Khéops de l'Occident comme la décrivait Victor Hugo. Ainsi Merlin est persuadé que le Dragon est enfermé ici ou les Nephilim peuvent avoir capturé et interrogé un Templier au courant des activités de l'ordre de l'Hermine dans les sous-sols de l'abbaye.

### Un Monde à Part

Malgré l'influence des touristes, pèlerins modernes en quête d'images à exhiber, le Mont reste une enclave qui entretient peu de rapports avec le reste de la région. Aussi, à part les nombreux commerçants qui exploitent le flot humain, le Mont est habité par de nombreux personnages insolites.

Ainsi, dès que l'on quitte la Grande Rue, le plus souvent encombrée d'une marée humaine qui s'agglutine autour des boutiques de souvenirs et des échoppes de gauffres-frites, les Nephilim peuvent faire la rencontre de cette faute surprenante. N'hésitez pas puiser dans les descriptions qui suivent pour renforcer l'étrange ambiance qui se dégage du Mont dès que l'on quitte le circuit touristique.

### La Confrérie des Exégètes du Suaire

En descendant un escalier vers les remparts, les Nephilim peuvent apercevoir un individu maigre vêtu de noir. Lorsque le groupe approche, son visage en lame de couteau et ses yeux enfiévrés s'illuminent. Lorsque les Nephilim arrivent à sa hauteur, il les interpelle d'un air entendu et les invite à visiter la salle de "sa Confrérie". Si le groupe, curieux, répond à son invitation, leur étrange compagnon les guide vers une cave voûtée aux murs recouverts de tentures noires et d'armoiries inconnues. D'une pièce à côté, on peut entendre une voix sépulcrale réciter un commentaire appuyant un diaporama sur les mystères du Suaire de Turin.

En fait, cette confrérie est chapeautée par un Nephilim, Den, adopté du Mat, qui a rassemblé dans son sillage un petit groupe d'illuminés qu'il abreuve de messages hermétiques. Le credo de cette secte est de faire partager au monde le message inscrit dans le Suaire de Jésus. En effet, d'après Den, la précieuse relique contient des traces de Ka qui forment une sorte de testament du Découvreur des Royaumes... Si les Nephilim réussissent à entrer en contact avec lui, ils pourront, après de grands efforts pour parler d'autre chose que l'Incident Jésus obtenir quelques informations sur la dimension occulte du Mont. Ainsi, Den est au courant de la présence des Sentinelles et il craint que le Mont ne redevienne leur territoire comme jadis ce qui signifierait son exil. Interrogé sur les souterrains, le Nephilim peut révéler qu'il existe une anti-abbaye sous la Merveille mais il n'en connaît pas les accès et tout ceci est bien loin de sa propre quête. Il ne manquera pas toutefois de les mettre en garde contre les dangers que peut receler cette partie du Mont. Avant de quitter le groupe, il proposera de céder quelques uns de ses "talismans", des pendentifs avec l'hologramme du Suaire inscrit dessus.

### Du côté de la maison de Tiphaine Raguenel

Encore plus loin dans le labyrinthe de ruelles qui forme le village, les Nephilim peuvent

découvrir une vieille maison très typée qui fut la demeure de Tiphaine Raguenel, la compagne Nephilim de Du Guesclin. Bien sûr, celle-ci n'habite plus ici. Par contre c'est un passionné d'occultisme qui est maintenant le propriétaire. Rentier pragmatique au comportement très secret, Octave Lecomte, a tout de même fait restauré une partie de sa maison qu'il a ouvert au public contre une dizaine de francs. Là, on peut visiter la grande salle encore meublée de façon médiévale. Des panneaux d'affichage sont disséminés dans l'escalier et, outre tous les renseignements architecturaux possibles et imaginables, on peut y découvrir quelques allusions à Tiphaine Raguenel, l'étrange compagne de Du Guesclin (pour plus de renseignements sur ce personnage, reportez vous au Guide Occulte à la section Dinan)

Intrigués, les Nephilim peuvent demander plus de détails au propriétaire, qui, une fois le contact établi peut se laisser aller à quelques confidences sur ses recherches. En fait, Octave Lecomte a acquis cette maison pour chercher le lieu d'étude de celle qu'il présumait être un Inconnu Supérieur. Après de longues recherches, il découvrit finalement une petite cave où la compagne de Du Guesclin menait ses activités magiques et regroupait ses notes sur les activités des Templiers. Grâce à cette découverte, Lecomte est au courant de la présence des Sentinelles à l'intérieur de l'abbaye et il connaît l'entrée secrète de la fontaine Saint-Aubert...

A partir de ces différents éléments, vous pouvez imaginer d'autres personnalités hautes en couleur qui hantent les alentours de l'Abbaye. grâce à ces rencontres, vous pourrez entretenir une ambiance de décalage comme si le Mont était vraiment un endroit à part, unique. de même, la complexité architecturale de l'ensemble, l'intrication des maisons devrait donner aux Nephilim l'impression qu'ils se trouvent dans un véritable et que certaines rues peuvent les mener dans un Autre monde...

## La Citadelle Souterraine Des Sentinelles

Depuis maintenant presque vingt ans que les Sentinelles ont réinvesti le Mont, de nombreux souterrains et passages secrets ont été redécouverts, permettant ainsi l'établissement d'une véritable citadelle sous l'Abbaye.

### Les Accès

Plusieurs portes secrètes mènent à ce complexe de cryptes et d'escaliers oubliés. Le plus fréquenté est certainement l'entrée de la Salle des chevaliers utilisée par les Sentinelles infiltrés parmi les moines. Ce passage étant exposé à l'indiscrétion des visiteurs, il n'est utilisé que la nuit et son accès est réservé qu'à ceux qui réussissent à décrypter les messages inscrits dans les arcades de la Merveille.

Ainsi pour prévenir les intrusions, l'accès au passage nécessite le décryptage d'un message gravé sur un mur avec certains caractères accentués :

"Lorsque le temps de l'Apocalypse sera venu, n'oubliez pas les saintes paroles de saint Jean :

Un autre signe parut dans le ciel : et voici, c'était un grand dragon rouge feu, ayant sept têtes et X CORNES , et sur ses têtes VII DIADEMES".

Ainsi, les dalles du sol sont marquées de cornes et de diadèmes qui font le tour de la salle. En partant vers la gauche et en comptant dix dalles marquées des cornes et sept de diadèmes, les Nephilim se trouvent devant une cheminée dont le fond est un mur pivotant. Derrière, un escalier descend vers le Logis des Sentinelles. Notons toutefois qu'il existe un autre passage dans cette partie de l'Abbaye mais du côté des Logis des moines même et cette partie est inaccessible au public.

Le deuxième accès est situé à l'extérieur des remparts, dans la partie boisée du Mont, proche de la fontaine Saint-Aubert, alimentée par une source qui vient du coeur du Mont. Son eau est teintée des influences du pouvoir du Dragon qui en fait un Plexus d'Eau. L'eau s'écoule jusqu'à la vasque à partir d'une ouverture dans la roche fermée par une épaisse grille scellée. Un jet en Vision Ka réussi permet de percevoir les émanations de Ka de l'Eau qui se prolongent vers les profondeurs du Mont. La résistance de la Grille est de 50 pouvant être minée par l'utilisation d'outils (une demi heure de travail avec un équipement adéquat fait baisser la résistance d'1d6+4. Une fois le ciment qui enserre la grille bien entamé, deux Nephilim peuvent joindre leur Force pour vaincre le POT de la grille).

Enfin, il existe un troisième passage vers les souterrains situé dans la ville même, dans le jardin d'une hôtellerie qui servait jadis à loger les pèlerins et qui accueille maintenant les flots de touristes. Ainsi, derrière le coquet établissement du XVIIème siècle restauré, on peut accéder à

une tonnelle qui sert de terrasse au restaurant durant la belle saison. Au fond du jardin, une statue d'une femme enceinte portant une couronne de douze étoiles et foulant du pied la Lune tourne son regard vers l'est, rongée par les vents marins malgré l'abri de pierres construit pour la protéger des intempéries. La paroi derrière l'étrange Vierge dissimule l'entrée d'un passage vers les souterrains. En exerçant une pression sur les bords, le muret pivote avec difficultés révélant un escalier dans la même pierre que l'abri de la statue, couvert de mousse glissante et de champignons. L'actuel propriétaire ignore tout de ce passage.

## Les Logis

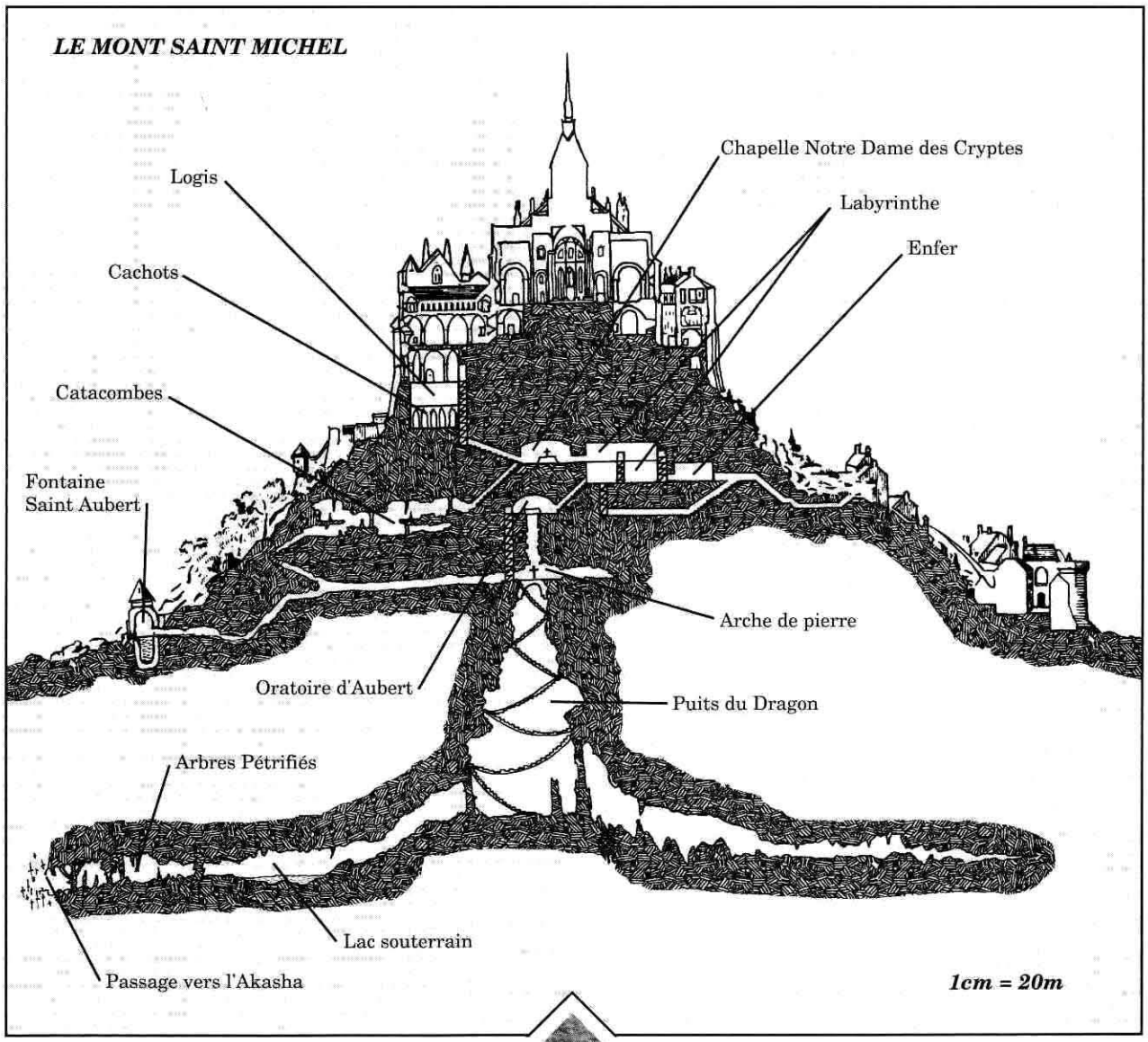
Situé directement sous la salle des chevaliers, cet ensemble abrite la base des Sentinelles. Parmi le réseau de couloirs, on peut ainsi trouver les cellules des Sentinelles, les appartements de l'Anti Abbé, Arthur Vaillant, Maître de l'Ordre des Sentinelles, Chevalier Portier de l'Ordre de l'Hermine. L'accès aux souterrains les plus profonds par cette voie est certainement le plus dangereux. à cause de la présence renforcée des Sentinelles dans cette zone.

Détail des pièces :

**1)** Salle de garde. Lorsque les Sentinelles se réunissent à ce niveau, deux frères sont placés en faction dans cette salle pour veiller à ce qu'aucun intrus vienne troubler les activités de l'obédience.

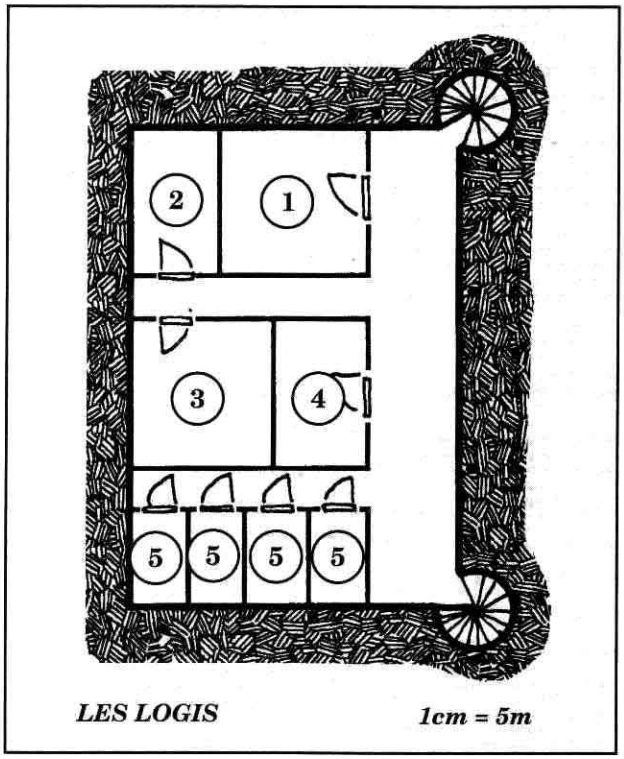
**2)** Bureau du Maître des Sentinelles. C'est ici que le chevalier Portier de l'Ordre de l'Hermine prend ses décisions. Un téléphone permet à Arthur Vaillant de rester en contact avec le reste de la commanderie.

**3)** Salle de réunion



**4)** Salle d'armes. Tout l'équipement offensif ainsi que les uniformes de l'Ordre sont regroupés dans cette salle.

**5)** Cellules des Frères Sentinelles. Certains des frères de l'obédience logent ici même pour maintenir une présence contenue.Les autres son répartis parmi les moines de l'abbaye.




*LES LOGIS* *1cm = 5m*

## Les Exils

Cette partie de l'anti-abbaye a été construite à l'image des geôles qui firent la triste réputation du Mont depuis l'époque de Louis XI. A moins que ce ne soit le modèle des prisons des Templiers qui ait inspiré le célèbre monarque. Toujours est-il que les Sentinelles entretiennent toujours une prison bien équipée. Là, derrière les épaisses murailles, les Templiers enferment les opposants à l'Ordre de l'Hermine. Ainsi, à l'époque où les Nephilim arrivent sur le Mont, un industriel est retenu dans un cage de fer suspendue au plafond qui oscille au moindre de ses mouvements pour ne pas avoir pris au sérieux les propositions de l'Ordre puis les menaces qui suivirent. De même, des Nephilim peuvent être détenus dans cette prison grâce à un équipement sophistiqué comprenant entre autres de nombreux instruments de torture en alliage d'Orichalque tels que des ceintures à pointes intérieures, une Vierge de Nuremberg gracieusement prêtée par la Sainte-Vehme, etc.

Cette partie des souterrains est constamment gardée par au moins un Frère Sentinelle installé dans la Salle de garde qui va fournir la pitance aux prisonniers en profitant pour les harceler et les humilier.

Assurément, les Nephilim ne devront pas traîner dans les environs s'ils veulent éviter des souffrances interminables.

Détail des Lieux :

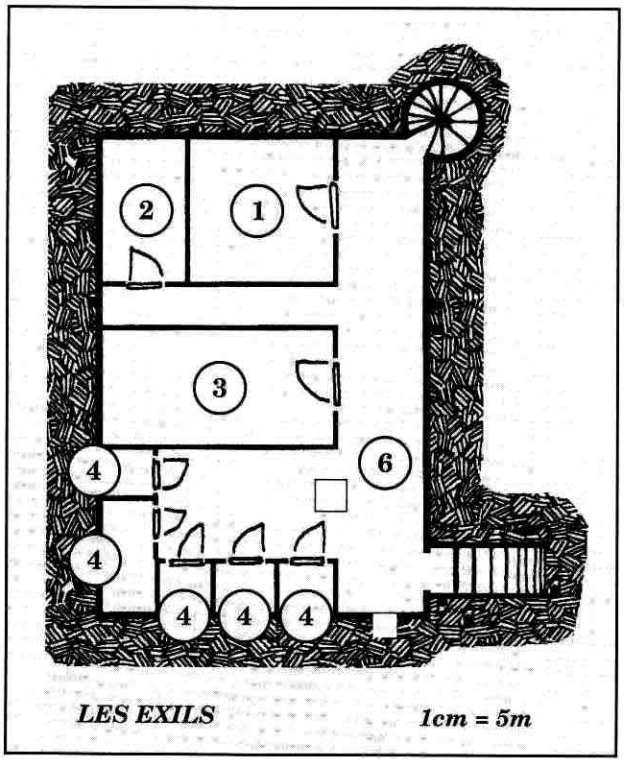
**1)** Salle de garde

**2)** Entrepôt

**3)** Salle de torture

**4)** Cachots

**5)** Cages de fer suspendues

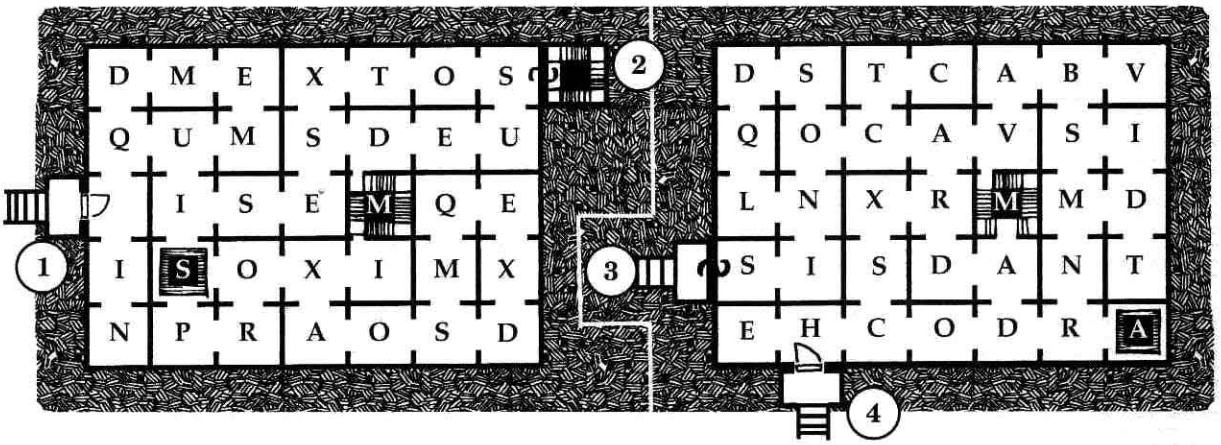



*LES EXILS* *1cm = 5m*

## Chapelle Notre Dame des Cryptes

Toujours plus bas vers les fondations, d'étroits escaliers aux marches patinées par les passages répétés pendant des siècles mènent vers une chapelle oubliée, Notre-Dame-des-Cryptes. C'est dans cette pièce que les intronisations de l'Ordre des Sentinelles sont effectuées, ainsi que toutes les cérémonies importantes qui ponctuent la vie d'une obédience templière. Deux escaliers partent de cette petite chapelle. L'un accède aux catacombes en contrebas, tandis que l'autre mène au labyrinthe

*LABYRINTHE*




1 : Vers la Chapelle Notre Dame des Cryptes
2 : Vers l'Enfer
3 :Vers l'Oratoire de Saint Auber
4 : Vers Accès extérieur

*1cm = 3m*

## Le Labyrinthe

Au bout du petit couloir qui vient de la chapelle, une lourde porte en bois ferré marque l'entrée d'un labyrinthe. Au dessus de la porte, la devise de Michel est gravée "IN PROXIMO DRACONIS / QUIS US DEUS". Un jet en Latin réussi permet de comprendre "Aux Portes du Dragon, Qui se prétend l'égal de Dieu". Un deuxième jet en religion Catholique réussi indique que le Nephilim reconnaît dans la deuxième partie du message la devise de l'Archange... Une fois la porte passée, les Nephilim peuvent découvrir une multitude de petites salles aux issues nombreuses formant un véritable labyrinthe. Chacune des pièces est entièrement vide, construite de manière sobre avec juste un plafond voûté à la mode romane, avec plusieurs ouvertures débouchant sur d'autres salles formant ainsi un réseau complexe. La clé permettant de trouver son chemin n'est autre que la devise gravée au dessus de l'entrée. Ainsi, en suivant les lettres de la phrase, on peut accéder à deux issues. IN PROXIMO DRACONIS débouche sur un passage secret vers les profondeurs du Mont, vers la Tête du Dragon. Une mosaïque représentant l'Archange terrassant la Bête marque la position du mur pivotant. La piste QUIS ES DEUS mène quant à elle jusqu'à une mosaïque représentant une croix pattée qui dissimule l'entrée de la bibliothèque secrète de l'Ordre des Sentinelles.

De plus, pour corser la difficulté, certaines salles sont piégées. Dès qu'un intrus y pénètre d'au moins un pas, le sol monté sur un axe bascule et précipite le malheureux vers le sous-sol ou vers une trappe suivant le niveau ou le groupe se trouve (2d6 points de dommage pour la chute).

Notons enfin que la possibilité d'ouvrir les passages est conditionnée par le strict passage dans chaque salle composant le message grâce à un mécanisme complexe dont on a perdu le secret.

## Les Catacombes

C'est dans ces sous-sols que les Sentinelles sont traditionnellement placés une fois décédés. Taillé à même la roche, ce réseau de catacombes est formé d'étroits couloirs aux parois creusées de niches abritant des squelettes de Templiers habillés de robes noires pourries par le temps et l'humidité. Il règne ici une odeur de décomposition très désagréable. Construit de manière anarchique, cet autre labyrinthe est composé de plusieurs niveaux et par endroits, le sol est miné par l'humidité. Durant la progression du groupe, considérez qu'il existe une probabilité de 20% que le sol s'effondre pour faire chuter le Nephilim en tête un étage plus bas parmi les squelettes en décomposition (1D10 points de dommage). Les salles les plus profondes de ces catacombes abritent les sarcophages des différents Maîtres des Sentinelles qui se sont succédé au fur et à mesure des siècles.

## L'Enfer des Sentinelles

Après avoir traversé le labyrinthe, les Nephilim peuvent découvrir l'Enfer de l'Ordre des Sentinelles où sont entreposées les archives de l'obédience. Organisée comme un scriptorium médiéval, cette pièce est meublée de grandes tables de bois qui servaient autrefois à la copie et à l'enluminure des manuscrits tandis que les

parois sont couvertes de dossiers, d'épais volumes et de parchemins. La salle n'est plus occupée comme jadis par des frères en robes noires frappées de la croix pattée courbés sur des livres d'une grande rareté et seuls quelques privilégiés viennent encore compulser avec minutie les archives de l'obédience. C'est toutefois ici que la mission des Veilleurs du Temple chargée de trouver un maximum d'informations sur le Dragon a commencé ses recherches.

Cependant, les documents conservés de manière obsessionnelle dans cette salle manquent de soins et de nombreux volumes tombent désormais en poussière réduisant à néant la trace de siècles d'histoire occulte.

Outre les archives qui racontent toute l'histoire du Mont d'un point de vue occulte, les Nephilim peuvent trouver dans les rayonnages quelques ouvrages de grande valeur occulte, notamment quelques focus de sorts.

Lorsque le groupe pénétrera dans cette salle, il y a 20% de chances qu'un Frère Sentinelle soit présent, occupé à rechercher une information.

## L'Oratoire de saint Aubert

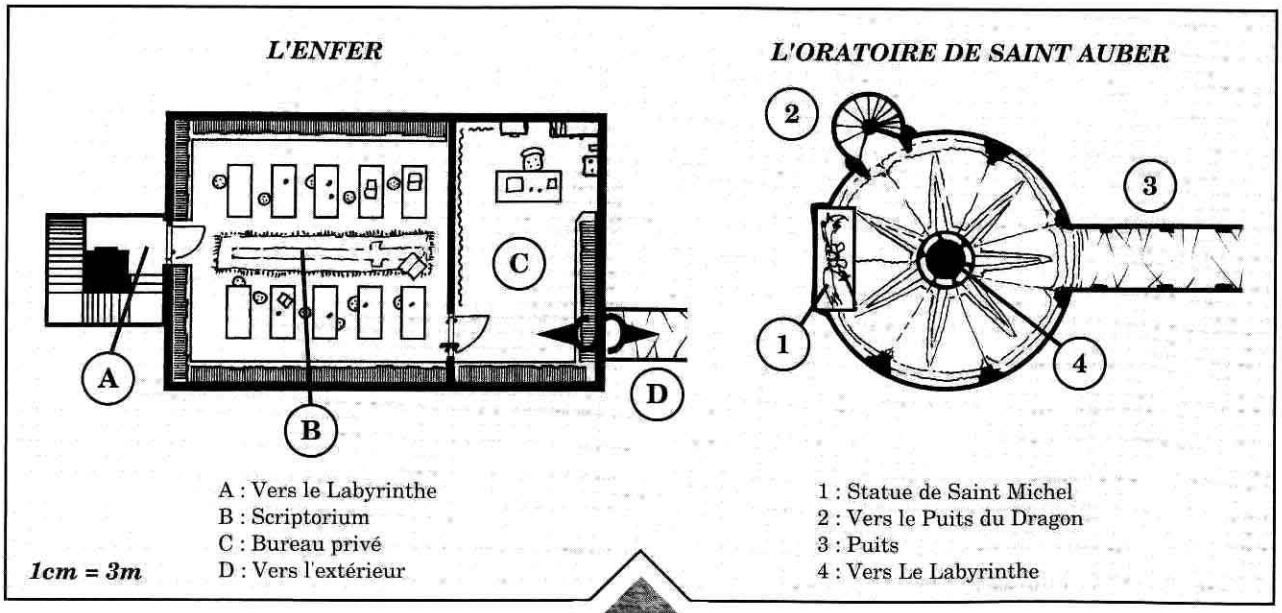
Ce petit bâtiment circulaire fut le noyau de la prison qui enserre le Dragon maintenant recouvert au fil des siècles par plusieurs couches de bâtiments dans le but de renforcer la muraille qui retient la Bête. Du bâtiment originel, il ne reste plus que des parois en grosses pierres mal taillées dans un granit extrêmement résistant. Au centre de la pièce, un puits occupe une grande partie de la pièce de la même pierre que les parois. Sur les murs, on peut distinguer deux bas-reliefs grossiers représentant une divinité solaire et un taureau. Un jet réussi dans les racines Religion ou Culture Romaine permet de reconnaître des symboles mithraïstes. Ces pictogrammes sont en fait des traces de l'origine du savoir de l'Ordre de l'Hermine quant à l'Archange.

Si les Nephilim s'approchent du puits, ils pourront entendre comme un battement sourd sur un rythme lent à l'image d'un coeur gigantesque. De manière encore plus épisodique, un son rauque tel une respiration de bête endormie se fait entendre. les Nephilim approchent de la tanière du Dragon ! Un jet en vision Ka réussi permet de distinguer une résille magique retenant difficilement des émanations puissantes de Ka de l'Air. A chaque "respiration", la résille se tend comme si elle allait craquer. Les Nephilim particulièrement observateurs auront alors l'impression fugace de distinguer des formes humanoïdes d'essence magique voler dans les volutes de Ka. Peut-être est-ce une chimère perçue sous l'emprise de l'inquiétude face à temps de pouvoir ?

A part le puits, la pièce ne contient rien et les Nephilim peuvent la quitter par un escalier qui s'enfonce toujours plus profondément dans la roche granitique.

## Le Puits du Dragon

A la verticale de l'oratoire de saint Aubert, les Nephilim peuvent découvrir un gouffre et le bruit qui se faisait entendre plus haut est encore plus fort ici et la vision Ka révèle les mêmes éléments que dans la pièce plus haut à la différence



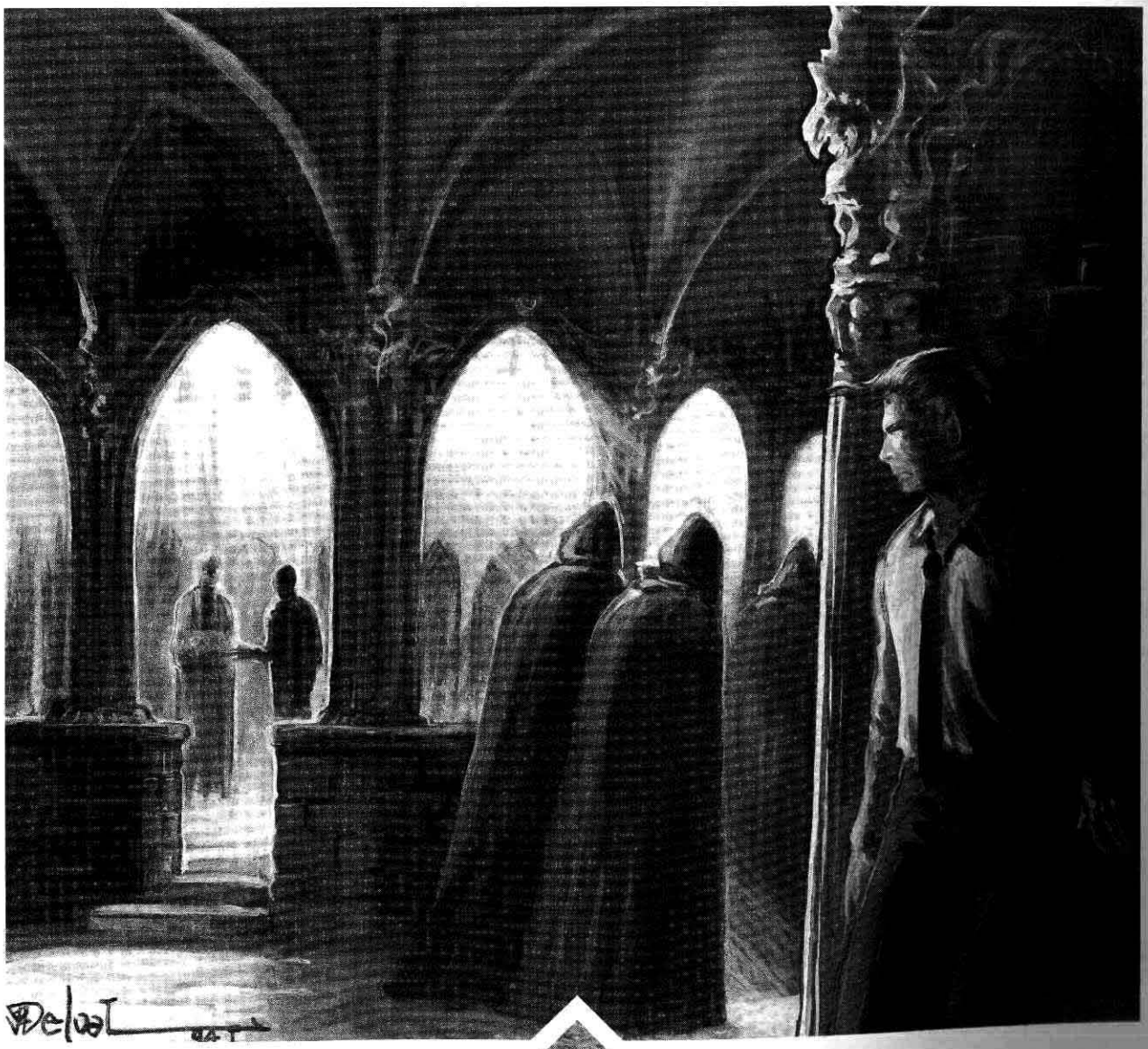
que la résille magique se trouve maintenant devant eux. Malgré cette protection qui bloque les émanations résiduelles du Dragon, le passage est possible. En réussissant une opposition entre leur Ka et celui de la résille égal à 16, les Nephilim peuvent accéder au puits du Dragon.

Là, le souffle est perceptible et les Nephilim sentent automatiquement la puissance magique de la créature tapie dans les entrailles du Mont. Devant eux, le gouffre s'ouvre enjambé par une arche naturelle formant un pont. Au milieu, une statue imposante de l'Archange brandit sa lance vers la surface. La vision Ka révèle que c'est de cette sculpture que la résille tire son énergie qui en émane par de nombreux fils, à la manière d'une bulle de plasma.

De l'autre côté, le souterrain se prolonge mais se termine rapidement par des éboulements. Par contre, des escaliers étroits aux marches irrégulières permettent de descendre vers le fond invisible dans les ténèbres quelque soit la source lumineuse utilisée. Si les Nephilim entament la descente, ils devront être particulièrement prudents pour éviter de trébucher. De plus, si le groupe vient dans l'intention de contrer les plans des prêtresses, le Dragon même endormi sentira confusément leur projet et les créatures magiques qui parcourent le puits peuvent alors tenter de les attaquer.

Si un Nephilim chute dans le gouffre, c'en est malheureusement fini pour lui et une fois désincarné, il aura encore à affronter les Miasmes qui viendront le tourmenter dans sa recherche d'un nouveau, à la différence que ce sera son Ka qui sera visé et non plus la simple destruction.

Une fois arrivés en bas, les Nephilim découvriront une vaste caverne d'où partent plusieurs galeries. Grâce à la vision Ka, il est possible de



déterminer la source du souffle sensible depuis leur descente. Le groupe pourra alors emprunter une des galeries qui en se prolongeant quitte la masse du Mont pour s'enfoncer sous les grèves.

### Miasmes du Dragon

**Description :** ces créatures ne sont visibles qu'en vision Ka. Les contours inférieurs de leurs corps sont diffus comme la lumière persistante des phares à grande vitesse la nuit. Leurs visages expriment une grande rage figée dans un rictus grimaçant. Tenant leurs poings toujours serrés, ils semblent très agressifs. D'un bleu verdâtre peu engageant, les Miasmes dégagent une odeur très désagréable faisant penser à l'haleine d'une bête carnassière.

**FOR :** 13

**CONS :** 10

**DEX :** 16

**Ka - Elément :** Air 16

**PdV:** 10

**Mouvement :** 10 m/s

**Actions :** 6

**Attaques**

Choc 40% 1D8

**Propriétés :** Aspiration: le Miasme peut former un tourbillon en tournant à grande vitesse autour de la victime. L'aspiration est réussie par une Opposition FOR/FOR. Si le Nephilim n'arrive pas à se dépêtrer de l'Aspiration par une nouvelle opposition, active cette fois, il est précipité dans le gouffre...

Souffle Pestilentiel: Les victimes des Miasmes qui échouent un jet de Kax3 ne peuvent s'empêcher d'être secoués par un violent haut-le-coeur qui les pénalise de 10% pour leur prochain de jet de compétence.

## Sous Les Sables

Alors que les Nephilim quittent la masse rocheuse du Mont, ils pénètrent dans une galerie beaucoup plus humide, sujette aux infiltrations de la mer. Au fur et à mesure de la progression, les mares d'eau saumâtre se multiplient, des algues recouvrent les rochers indiquant que la mare parvient jusque là tandis que le sable recouvre partiellement la roche au sol. Après avoir traversé plusieurs cavernes et fait de nombreux détours, la galerie que suivent les Nephilim depuis le fonds du gouffre subit un dénivelé brutal qui force le groupe à escalader la roche pour continuer plus bas.

Là, le décor change alors que le sol est maintenant composé de pavés bien ajustés mais usés. En fait les Nephilim ont découvert une ancienne voie romaine qui s'est enfoncée lors de la submersion de la forêt de Scissiac qui entourait jadis le Mont. D'ailleurs alors que les Nephilim reprennent leur marche, ils aperçoivent bientôt une borne marquée de chiffres romains sur le bord de la voie. Peu à peu, des souches d'arbres pétrifiées par le sel apparaissent, couchées sur le bas côté. Finalement, les parois laissent apparaître de plus en plus d'arbres fossilisés qui forment bientôt comme une arche scintillante sous la lumière des torches, au dessus du groupe.

Enfin, après quelques nouveaux détours, toujours en suivant la voie romaine, une lumière dorée douce inonde bientôt la galerie alors qu'un souffle frais vient rafraîchir les Nephilim. Devant eux, la galerie s'élargit pour s'ouvrir sur une forêt ! De l'eau s'écoule par l'ouverture et on peut entendre le bruit caractéristique du vent dans les arbres. Les Nephilim viennent de trouver une porte vers l'Akasha de la Forêt de Scissiac...

## De l'Autre Côté

Une fois la porte passée, les Nephilim pénètrent dans le reflet magique de la forêt submergée. Devant eux, les arbres s'étendent à perte de vue comme une mer de verdure agitée par des vagues de branches agitées par la brise. Lorsque le groupe émerge de la galerie entre les piliers d'un dolmen effondré, leur arrivée provoque l'envol de dizaines d'oiseaux aux couleurs chatoyantes. Tout autour d'eux, le paysage est baigné d'une lumière dorée. En procédant à un panoramique, les Nephilim se tournent finalement vers un roc nu couvert de quelques bosquets qui s'élève au dessus de la forêt à l'endroit exact du Mont Saint Michel. De fait, ce qu'ils voient là n'est autre que le reflet magique du Mont tel qu'il était avant que l'abbaye-prison soit construite. A bien regarder cette vision des temps passés, les Nephilim éprouvent une impression étrange, comme si quelque chose les gênait. Ceux qui réussissent alors un jet en Observer s'aperçoivent avec un émoi certain que le Mont devant eux a la forme d'une tête de dragon endormie qui émerge de la terre. de même, un jet en vision-Ka permet d'apercevoir des émanations de Ka s'échappant par des fissures dans la roche correspondant aux naseaux de la Bête tandis que le haut du mont correspondant au sommet du crâne laisse lui aussi échapper des volutes d'énergie comme si la roche avait du mal à contenir un puissant Nexus.

Delval
44

énergie... Alors le Prince de l'Arcane XI se met à entonner lui aussi une mélopée envoûtante destinée à transférer son pouvoir dans le pentacle de chaque Nephilim pour leur donner la force d'affronter chaque élément du Dragon individuellement.

Ainsi, le rituel accompli actuellement par les deux prêtresses a pour objectif de réveiller définitivement les différentes énergies élémentaires du Dragon. Pour chaque Omphalos toujours sous le contrôle du culte, chaque Ka-élément sera égal à 10x Nombre d'Omphalos activés pour le compte du Dragon + 30 (Ex: Deux Omphalos liés au culte réactivés = 50 dans chaque Ka élément)

De plus, tous les Nephilim qui étaient encore liés aux Omphalos correspondant à leur Ka-élément commencent à faire les frais des manipulations de Mélusine et perdent un point de Ka par tour, qui va nourrir le réveil du Dragon qui absorbe cette perte...

Pour contrer ce pouvoir énorme, les Nephilim disposent de leur propre Ka, auquel s'ajoute le nombre d'Omphalos sous leur contrôle. Le combat symbolique qui s'en suit se résout par une opposition Ka contre Ka pour chaque élément. Ainsi ,chaque Nephilim d'un Ka donné affronte le Ka correspondant du Dragon. A la fois spirituel et magique, la lutte qui se joue ici est celle des instincts contre l'esprit, de la destruction contre la création.

Pour que l'énergie du Dragon soit canalisée de manière positive, les Nephilim devront réussir à vaincre au moins trois oppositions dont une qui concerne un élément actif (Feu ou Air). Si jamais les chances ne sont pas du côté du groupe (en général lorsque les probabilités de réussite sont inférieures à 40%), Merlin se sacrifiera en puisant dans son propre pentacle augmentant ainsi temporairement l'énergie des Nephilim en difficulté dans la limite de ses ressources. Une opposition, si elle échoue, peut être retentée mais le potentiel Ka du Nephilim baisse de 5.

Exemple: Karsh, Nephilim du Feu joue son opposition contre le pouvoir du Dragon à 14+30 soit 44 contre 30+20 soit 50. Ses chances de réussite ne sont que 20% d'après la table de résistance (6 points de différence soit 50-30% de chances de réussite). Merlin décide de l'aider en puisant dans son propre pentacle en sacrifiant 10 de ses points de Ka de Feu. Les chances de réussite de Karsh passent alors à 70% (54 contre 50).

Ce combat doit être titanesque et les jets de dés doivent être interprétés à grands renforts de descriptions colorées, de déchaînements d'énergies magiques, de tourbillons de Ka qui tentent d'aspirer les Nephilim, d'un chaos monstrueux qui change perpétuellement de forme autour de chaque Nephilim. De même tandis que les Nephilim luttent avec acharnement, ils peuvent entendre les échos des voix de Merlin et de Mélusine continuant à débiter mécaniquement leurs arguments.

Si les Nephilim réussissent cette épreuve, ils deviendront l'espace d'un instant le Dragon et expérimenteront la communion totale avec chacun des membres du groupe. A leurs pieds, les prêtresses sont visibles en proie à la panique et à la rage d'être vaincues et sont bientôt englouties par le Dragon... Si Merlin a puisé la majorité de son pentacle pour permettre aux Nephilim de vaincre, il est malheureusement lui aussi dissous mais son esprit habite désormais le Dragon et ils peuvent encore l'entendre leur proférer ses derniers conseils avant que sa conscience ne se noie dans celle du Dragon transfiguré. Vous pouvez improviser alors un discours où Merlin explique ses projets pour le futur une fois que la victoire finale aura été acquise (Reportez-vous à la section l'Aube d'une Nouvelle Ere dans le chapitre Epilogue).

Car le combat n'est pas terminé... En effet, quelque soit le groupe qui contrôle maintenant le Dragon, celui-ci doit encore affronter saint Michel avant de souffler de nouveau sur le monde. La résolution de ce combat est simple. Chaque lieu de pouvoir du Dragon compte pour 5 points dont la somme donne un potentiel testé contre le nombre d'Omphalos restés sous la garde de l'Archange. La responsabilité du jet appartient à un Nephilim que choisirez dans le groupe. Ce résultat devra être interprété comme une lutte titanesque des éléments du Mont. Ainsi, vous pouvez imaginer de lourds nuages roulant avec furie dans le ciel devenu "bas et lourd", des éclairs frappent la région à un rythme jamais égalé, le vent souffle en tornade, la mer remonte réellement à la vitesse d'un cheval au galop et vient se jeter contre les murailles du Mont. Bientôt un véritable malstrom de Ka se focalise à la verticale de la flèche de l'église de l'abbaye qui devient la cible principale des éclairs... En cas de réussite, le Dragon est libéré et son Souffle baigne de nouveau la Bretagne alors que l'Archange est vaincu et que son Filet Magique est définitivement brisé. Dans le cas contraire, c'est saint Michel qui emporte la victoire.

Ainsi, selon la situation finale, plusieurs épilogues sont possibles.

## EPILOGUE

### Les Nouveaux Ages Sombres

Si, malheureusement, les Nephilim n'arrivent pas à contrer les prêtresses Dragon, Gardiennes du Sommeil du Ver et que plusieurs d'entre eux ont été consumés dans la phase finale du réveil de la Bête, la fuite restera pour les survivants le meilleur moyen d'échapper à une fin certaine. La débâcle qui suit donnera alors une meilleure idée de ce que pourra être l'Apocalypse... En effet, une fois saint Michel vaincu, le Dragon libère toutes ses énergies primitives destructrices sur la région. Dans la journée qui suit son réveil, la Bretagne connaît une série de catastrophes sans précédent qui plonge la région dans le chaos le plus total. Ainsi chaque Omphalos se décharge de toute la puissance retenue depuis des siècles et les effets qui en résultent provoquent des destructions massives. Un gigantesque raz de marée submerge toutes les côtes sud, engloutissant les villes et brisant même le contour des rivages. Dans le même temps, de véritables tornades ravagent tout l'intérieur emportant tout sur leur passage, des failles se creusent à plusieurs endroits provoquant de véritables tremblements de terre. L'énergie de l'Omphalos du Feu se réveille de même et la centrale du Yeun Ellez n'a pas encore explosé, la Bretagne connaît son premier accident nucléaire majeur. Pour finir, l'influence de la Lune se déchaîne sous la forme d'une épidémie de folie destructrice alimentée par la vague de panique qui emporte les survivants de toutes ces calamités...

Lorsque le Dragon s'apaise enfin, la région est dévastée et personne dans tout le pays ne peut expliquer un tel déchaînement La réaction de l'Etat est lente du fait de la gravité des décisions à prendre mais le gouvernement décide finalement l'envoi massif de troupes pour rétablir l'ordre suivies par tous les secours. Malheureusement, le pouvoir du Dragon est désormais efficient et les secours rencontreront de nombreuses difficultés que les survivants auront bien du mal à rationaliser. Site à l'impossibilité de rétablir l'ordre, l'Etat décide finalement la mise en quarantaine de le région. La Bretagne devient alors le territoire exclusif du Dragon et de ses prêtresses qui comptent rétablir un pouvoir à l'image de celui des Ages Sombres qui précédèrent l'avènement d'Arthur.

Un tel échec pour les Nephilim est lourd de conséquences pour l'avenir et si le groupe a survécu au réveil du Dragon, les conséquences de leur acte devraient les hanter pour longtemps. Enfin si les Nephilim sont restés du côté des prêtresses, ils pourront régner au côté de celles-ci dans une région dévastée et retournée à un stade barbare proche des univers post-apocalyptiques. Ce sera à vous, meneur de jeu de décider si une telle situation est compatible avec la recherche de l'Agartha...

### Echec et Mat

Une autre issue possible du dernier combat entre l'Archange et le Dragon est la victoire des Templiers. Ainsi si l'Ordre de l'Hermine a réussi à mener des recherches assez exhaustives sur le pouvoir qui était retenu depuis des siècles sous l'abbaye, les Templiers ont la possibilité de contrôler le Dragon. Dans ce cas, l'Archange remporte une nouvelle victoire mais le Dragon n'est pas détruit. Grâce à leur connaissance accrue des secrets de la Table Ronde et du Filet Magique de Michel, le Dragon se rendort toujours emprisonné mais sous le contrôle du Temple cette fois-ci. Une telle situation est un échec pour l'ensemble des Nephilim et annonce déjà l'Apocalypse qui marquera l'Avènement du Grand Plan. Lorsque les temps seront venus, la puissance du Dragon sera du côté des Templiers...

### L'Aube d'une Nouvelle Ere

En remportant le combat décisif qui eut lieu dans les profondeurs du Mont Saint-Michel, les Nephilim bénéficient désormais d'un pouvoir immense. Alors que la fureur du combat est retombée, le Dragon est àre plongé dans son sommeil et dans toute la région, les éléments en furie se sont apaisés. Les Omphalos libérés de leur étreinte permettent maintenant de laisser respirer le Dragon, qui lui aussi apaisé, dompté, fait baigner la région dans une zone imprégnée de magie. Le réenchantement est en marche et tous les Akasha qui composent la mémoire légendaire de Bretagne entament un vaste mouvement qui aboutira en leur fusion formant ainsi une sorte de double magique. Le Plan ainsi créé, par sa densité, est très proche de ce que les humains nomment la réalité et des interférences risquent de se produire introduisant ainsi un soupçon de magie dans un monde qui l'avait trop oublié. Ainsi les légendes des anciens temps reprendront une signification et les habitants de la région y deviendront de plus en plus sensibles. Un tel changement dans les coeurs et les esprits entraînera certainement la conscience d'une diffé-

De ses museaux infernaux, les pestilences sacrées s'exhalèrent
Et mon âme lutta, le Ver contre l'Ange.

*Pythagore, les Vers d'or*

# LA MEMOIRE DU DRAGON

La symbolique

L'épopée

# L'ESPRIT DU DRAGON

Le Culte du Dragon

Le Temple de Bretagne

Les Hauts-lieux

Le synopsis

# LA MATIERE DE BRETAGNE

# LE REVEIL DU DRAGON

Le Pacte Brisé

Puissances Révélées

Fragments Dispersés

Vallées Oubliées

Passages Maudits

Le Voile Levé

L'Ultime Duel

MULTISIM

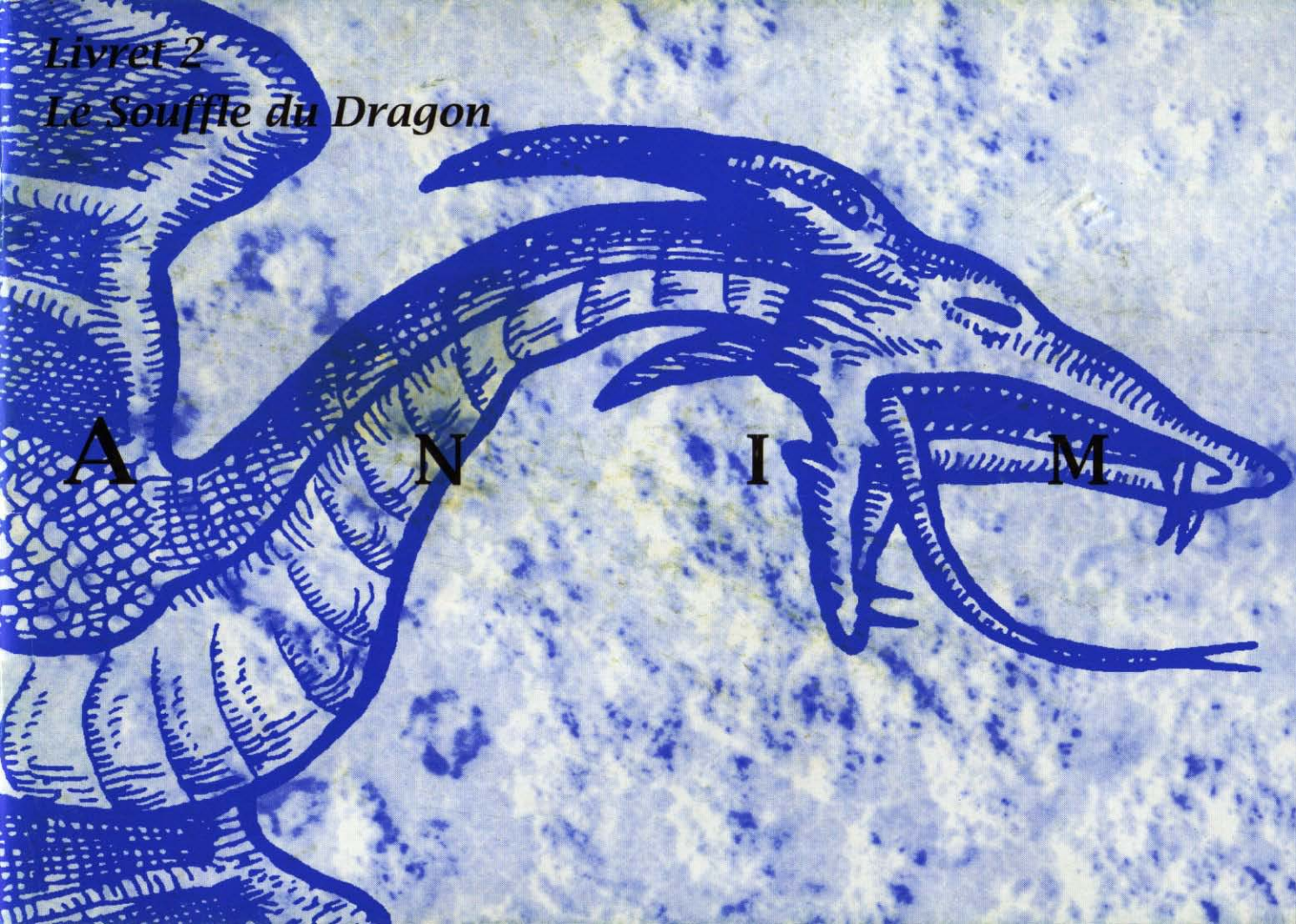
ISBN: 2-909934-06-3

Ne peut être vendu séparément

Chaosium®

*Livret 2*

*Le Souffle du Dragon*



A N I M

DRACONIS

# ANIMA

**Livret d'aide à la gestion de la campagne**

**LE SOUFFLE DU DRAGON**

L'Ame qui souffle, le Souffle de l'Ame, telle pourrait être la traduction approximative du mot latin Anima. C'est la tête du Dragon, son âme, son poisson-pilote.

De façon pratique, ce livret constitue un guide et une aide de jeu complète pour maîtriser votre campagne. Grâce à lui, vous pourrez noter, jour après jour, semaine après semaine, l'évolution des événements et des principaux personnages de la campagne. Vous pourrez ainsi mesurer le réveil du Dragon, l'échec et la réussite des Nephilim dans les différents scénarios, l'action des Templiers, leur puissance de feu et leur capacité de réaction. Nous vous proposons ainsi un système original de gestion des personnages-non-joueurs qui constituent l'Ordre de l'Hermine, dont l'objectif est de faire réagir plus ou moins rationnellement les Templiers en fonction de deux grands critères : les agissements des Nephilim et leur propres avancées dans leurs recherches occultes. Il a été conçu comme optionnel et certains d'entre vous préférerons ne pas l'utiliser, mais il permet de ne pas rendre la principale opposition aux Nephilim complètement insurmontable.



Ainsi, les Templiers ne se trouvent activés que lorsque les Nephilim entreprennent des actions trop voyantes et/ou que les chevaliers progressent dans leur recherche. Une fois activé, le Temple Breton doit alors gérer ses ressources au mieux. Le Maître de Jeu jouera alors en quelque sorte (un peu à la manière du jeu de plateau "La fureur de Dracula" ©) ses Templiers contre les Nephilim tout en respectant des règles précises, afin de pas les rendre omniprésents, indestructibles. Ainsi les joueurs n'éprouveront pas un sentiment d'infaisabilité de la quête et de frustration vis-à-vis des options du MJ. De plus, le MJ peut aussi prendre un certain plaisir à jouer et déplacer ses pions face aux Nephilim. Si vous voulez jouer ces règles de gestion, partez avec la volonté de jouer fair-play avec vos joueurs et n'oubliez jamais que vous en savez toujours plus que vos joueurs.

Ainsi, en concevant ce livret, nous avons voulu éviter des réflexions de la part des joueurs telles que "Tiens comment ça se fait, ils ont réussi à nous trouver alors qu'ils étaient normalement à 200 kilomètres d'ici". Ce système de règles permet donc d'éviter des incohérences majeures dans le cours de la campagne.

Enfin, d'une certaine manière, vous pouvez imaginer que vous jouez réellement "Monseigneur", le commandant du Temple Breton. Machiavélisme, ruse et absence de scrupules devront être alors les traits qui transparaissant à travers vos actions. Mais, comme lui, vous serez soumis à des contraintes matérielles, humaines et occultes.

## Dans ce livret

Nous vous proposons un système de gestion de la campagne par scénario. Chacun d'entre eux est résumé sur deux pages intérieures. Vous trouverez ainsi sur la page de gauche les points les plus importants de même que les objectifs et les ouvertures vers les autres Nephilim. Les personnages principaux sont listés, avec les références aux fiches des personnages. Enfin, vous pourrez noter l'état de réveil du Dragon en bas de la page de gauche.

Sur la page de droite, vous trouverez toutes les références pour gérer l'activation des Templiers ainsi que des cases pour noter l'écoulement du temps.

Après ces pages "aide-mémoire" par scénario, vous trouverez des pages dédiées à la gestion de vos Templiers. Vous pourrez y inscrire les groupes et les missions occultes formées par le Grand Maître de la Commanderie.

Enfin, grâce à des tableaux synoptiques, vous embrasserez d'un seul regard toute la campagne, vous permettant de faire le point, de résumer très rapidement les événements à vos joueurs après plusieurs parties. Deux tableaux synoptiques sont fournis: le tableau résumant l'intrigue et les liaisons entre les scénarios et le tableau résumant l'organisation complète du Temple en Bretagne.

## Le réveil du Dragon

Située en bas sur la page de gauche de l'aide-mémoire, cette aide de jeu vous permet de noter l'activation des Omphalos par l'un des trois principaux groupes. Le nombre d'Omphalos activés aura une importance capitale lors de la confrontation finale du dernier scénario de la campagne.

Enfin, d'une certaine manière, vous pouvez imaginer que vous jouez réellement "Monseigneur", le commandant du Temple Breton. Machiavélisme, ruse et absence de scrupules devront être alors les traits qui transparaissant à travers vos actions. Mais, comme lui, vous serez soumis à des contraintes matérielles, humaines et occultes.

## Dans ce livret

Nous vous proposons un système de gestion de la campagne par scénario. Chacun d'entre eux est résumé sur deux pages intérieures. Vous trouverez ainsi sur la page de gauche les points les plus importants de même que les objectifs et les ouvertures vers les autres Nephilim. Les personnages principaux sont listés, avec les références aux fiches des personnages. Enfin, vous pourrez noter l'état de réveil du Dragon en bas de la page de gauche.

Sur la page de droite, vous trouverez toutes les références pour gérer l'activation des Templiers ainsi que des cases pour noter l'écoulement du temps.

Après ces pages "aide-mémoire" par scénario, vous trouverez des pages dédiées à la gestion de vos Templiers. Vous pourrez y inscrire les groupes et les missions occultes formées par le Grand Maître de la Commanderie.

Enfin, grâce à des tableaux synoptiques, vous embrasserez d'un seul regard toute la campagne, vous permettant de faire le point, de résumer très rapidement les événements à vos joueurs après plusieurs parties. Deux tableaux synoptiques sont fournis: le tableau résumant l'intrigue et les liaisons entre les scénarios et le tableau résumant l'organisation complète du Temple en Bretagne.

## Le réveil du Dragon

Située en bas sur la page de gauche de l'aide-mémoire, cette aide de jeu vous permet de noter l'activation des Omphalos par l'un des trois principaux groupes. Le nombre d'Omphalos activés aura une importance capitale lors de la confrontation finale du dernier scénario de la campagne.

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

Ce nombre correspond au niveau d'activation du scénario précédent auquel les Nephilim sont arrivés.

Chaque fois que les Nephilim font une des actions décrites, le MJ entoure le nb de pts d'activations que cela entraine.

Ces points sont additionnés au niveau d'activation précédent pour donner le niveau d'activation actuel, c'est ce niveau qui est utilisé sur la table de résistance contre le seuil pour déterminer l'activation des Templiers.

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... 10

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Eco-Action attaque la centrale sans les Nephilim | 1pt |
| Attaque de la centrale par les Nephilim | (2 pts) |
| Le contrôle de l'Omphalos du Feu échappe aux Templiers | 3 pts |
| Les Athanoriciens mènent leur expérience jusqu'au bout | (2 pts) |

Niveau d'activation actuel ..... 14

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | | Missions |
|---|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 | ☒ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 | ☒ | |
| | 13 | ☒ | |
| Brocéliande | 12 | ☒ | |
| | 11 | ☒ | |
| | 10 | ☐ | |
| | 9 | ☐ | |
| Yeun Ellez | 8 | ☐ | |
| | 7 | ☐ | |
| Monts d'Arrée | 6 | ☐ | |
| | 5 | ☐ | |
| Carnac | 4 | ☐ | |
| Mont Saint-Michel | 3 | ☐ | |
| | 2 | ☐ | |
| | 1 | ☐ | |

## CALENDRIER

Lundi ⊗ Mardi ⊗ Mercredi ⊗ Jeudi ⊗ Vendredi ○ Samedi ○ Dimanche ○

Semaines 5 6 ☐ ☐ Mois ☒ ☐ ☐

Le scénario s'est déroulé sur deux semaines complètes et c'est la sixième depuis le début de la campagne.

Cela fait un mois entier que la campagne a commencé.

Le jour courant à la fin du scénario est un jeudi. Le prochain scénario débutera un jeudi.

Les Templiers ont réussi deux fois leur Pot d'Enq, le seuil d'activation est passé à 11. Sur la table de résistance, le niveau d'activation (14) opposé à ce seuil à la fin de chaque semaine donne 65% de chance d'activation pour les templiers. Bonne chance !

A l'issue de chaque scénario, trois directions peuvent se dessiner :

Si les Nephilim échouent complètement à découvrir un des cinq Omphalos (cela équivaut à rater le scénario), celui-ci reste dans le filet magique de saint Michel et donc sous la coupe des Templiers. Dans ce cas vous cocherez pour le scénario joué la case "Templiers".

Si les Nephilim réussissent à réactiver un Omphalos, mais pour le compte des prêtresses Dragons (Mélusine surtout), vous cocherez la case "culte".

En revanche, si les Nephilim réactivent un Omphalos pour leur compte (ou s'ils réussissent le combat intérieur que peut leur faire passer Merlin dans le scénario Le Voile Levé), cochez la case Nephilim.

Avant de commencer de jouer le dernier scénario, vous devrez comptabiliser les croix. Ceci vous donnera une bonne mesure de l'attitude du Dragon et de la force magique des Nephilim.

Enfin, cette comptabilité vous permettra d'utiliser de manière optionnelle la Table du Réveil qui fournit des événements aléatoires de "fond" qui peuvent colorer votre campagne et ajouter à l'ambiance (voir l'intérieur de l'écran).

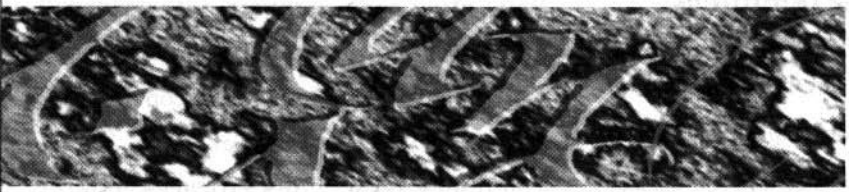


## L'activation des Templiers

Les activités intrinsèques des Templiers sont régies par les descriptions dans les scénarios, mais il est très difficile de prévoir toutes les possibilités de réaction et d'actions autonomes des Templiers, occasionnées par la progression des Nephilim. Cela demanderait de véritables arbres logiques de probabilité, qui couvriraient les murs de votre chambre. La procédure que nous vous proposons donc simule les messages d'alertes codés que peuvent s'envoyer les Templiers après avoir rencontrés des Nephilim, les cotes d'alertes, les résultats des enquêtes occultes, les espionnages divers et les directives de la haute hiérarchie des Templiers située en Angleterre.

Vous allez ainsi pouvoir déterminer quand (et pourquoi) les Templiers se mettent en branle pour lutter contre les Nephilim. Une fois activés, les Templiers seront plus efficaces, plus nombreux. Cela revient à dire qu'ils

prennent conscience des événements et qu'ils font tout pour conserver la maîtrise des lieux de pouvoir du Dragon, ce qui augmentera la difficulté de la quête. Il est toutefois possible que les Templiers ne soient jamais activés, soit parce qu'ils ont été très maladroits dans leurs recherches occultes, soit parce que les Nephilim ont été particulièrement discrets. Vous pouvez bien sûr décider de suivre ou d'ignorer les résultats de l'activation templière en fonction du tempo que vous souhaitez donner à votre campagne. Le maître mot est de rester cohérent.



## Les grands principes du système sont les suivants:

L'unité de mesure du temps est la semaine. C'est-à-dire que toutes les semaines de temps de jeu, vous devrez prendre le temps de tester l'activation des Templiers (le jet est fait le dimanche soir. Si vous faites démarrer la campagne un jeudi, le premier dimanche durant lequel vous testez l'activation des templier sera le dimanche en huit).



Le seuil d'activation est une valeur mesurée sur la Table de Résistance du BRPG en tant que valeur passive. Au début de la campagne il est égal à 15. Au fur et à mesure de la progression et de la réussite des recherches des Templiers, le seuil baisse. Ainsi, les Templiers ont déjà deux missions sur le terrain chargées d'étudier les secrets du Dragon. Ce sont les deux missions dirigées par les chevaliers de l'Ordre des Veilleurs: les yeux de Viviane et les écailles du Dragon. Ces missions étudient saint Michel et ses secrets. Elles ont un potentiel d'Enquête (POT ENQ) égal à 10. Toutes les semaines, avant de tester l'activation des Templiers, vous devrez effectuer un test pour déterminer si ces deux groupes progressent ou pas dans leurs recherches en effectuant un jet sous POT ENQx3. Chaque réussite fait baisser d'un point le seuil d'activation.

Arrivés à certains seuils, les deux missions passent à d'autres thèmes (l'étude des Omphalos) et en apprennent de plus en plus, ce qui augmente les chances

d'activation des Templiers et baisse donc le seuil d'activation.

| Les seuils d'activation | |
|---|---|
| **Mont Saint-Michel** | **15** |
| **Brocéliande** | **12** |
| **Yeun Ellez** | **8** |
| **Les Monts d'Arrée** | **6** |
| **Carnac** | **4** |
| **Saint-Michel** | **13** |

Le niveau d'activation mesure les actions Nephilim qui sont susceptibles d'alerter les Templiers. Il augmente durant l'évolution des scénarios. Il est mesuré toutes les semaines en actif sur la table de résistance au seuil d'activation templier. Ainsi, moins les Nephilim sont discrets, plus les Templiers ont de chances d'êtres activés. Ceci est mesuré par la réalisation et l'échec de certaines actions spécifiques à chaque scénario. Par exemple, dans "Le pacte brisé", si les Nephilim s'accrochent de manière violente avec les Templiers archéologues, cela ajoute des points au niveau d'activation antérieur. Consultez chaque fiche "aide-mémoire" pour prendre connaissance des actions qui peuvent faire évoluer ce facteur. Vous pouvez aussi en rajouter selon les actions de vos Nephilim. Faites jouer votre bon sens.

Dans un souci d'équilibre, considérez toutefois que les Templiers ne peuvent être activés qu'à partir du second scénario "Puissances révélées".

## Exemple global

Les Nephilim sont au troisième scénario, détaillant la ville d'Ys. Ils ont accumulé 12 points d'activation. Le seuil d'activation des Templiers est à 10 (c'est-à-dire que les deux missions des Veilleurs du Temple sont sur la piste du Yeun Ellez, mais n'ont pas encore tout compris). Après une nouvelle semaine d'aventures trépidantes, le MJ teste l'activation templière. Les chances d'activation des Templiers sont dans ce cas de 60%. Si les Nephilim avaient été plus discrets, avec un niveau d'activation de 7, les chances d'activation n'auraient été que de 35%.

## La gestion du temps

Dans une campagne, il est très important de tenir compte de l'évolution du temps, afin de garder une cohérence générale. Sur chaque fiche "aide-mémoire" vous pourrez noter les jours, les semaines et peut-être les mois d'aventures occultes de vos Nephilim.

**Le jour :** sept cases peuvent être cochées au fur à mesure des jours écoulés. Le septième jour terminé, passez à la première des quatre cases "semaines" et gommez les cases "jours" et ainsi de suite. Il est conseillé de cocher vos semaines avec des chiffres de 1 à ***x***, la semaine 1 étant la première semaine durant lesquels les Nephilim entrent dans la campagne. Cette notation vous permettra de mieux gérer les Templiers quand le moment viendra.



## La gestion du Temple Breton

Une fois la commanderie activée, vous serez chargé de gérer les effectifs Templiers et de décider de leur politique d'action en dehors de ce qui est précisé dans les scénarios. Les Templiers sont suffisamment alertés pour déclencher une vaste opération occulte afin de reconquérir le filet magique de saint Michel et de conserver l'emprise sur les Omphalos. Vous aurez alors à tenir le rôle du Commandant de la Commanderie, qui vient de recevoir un ordre des Chevaliers Kadosh et doit tout faire pour empêcher que le Dragon ne s'éveille du mauvais côté. Mais vous aurez à composer avec les hommes et les moyens de la commanderie bretonne.

## Principes généraux du système.

Le système a été conçu pour entraver le moins possible vos possibilités d'improvisation, tout en vous permettant de respecter certaines règles de la logistique humaine et matérielle.

Les POTentiels sont gérés comme dans les règles de Nephilim (hormis le Potentiel Général de la Commanderie). Soit ils sont opposés sur la table de résistance, soit ils sont multipliés par 3.

L'unité de temps est la semaine comme pour le système d'activation. Chaque

semaine (de manière arbitraire, le dimanche soir), vous aurez à gérer les Templiers en formant des missions, en faisant pression sur des Fermes, en activant des Postes de gardes, etc.

La Commanderie possède en tout et pour tout 119 chevaliers prêts à participer à des missions occultes. La répartition entre les obédiences est la suivante: 17 Chevaliers Sentinelles, 8 Chevaliers d'Ys, 12 Veilleurs, 82 Chevaliers de l'Hermine. Ce chiffre représente le potentiel humain total de la commanderie. Cependant, 45 hommes sont déjà en mission dans la Bretagne occulte. Lors de son activation, le Temple possède 74 hommes prêts à répondre à la menace Nephilim. Pour plus de renseignements, voyez le tableau synoptique des Templiers. Chaque fois que vous mettrez en jeu un Templier dans une mission, vous diminuerez d'autant le POTentiel humain de la commanderie.

Les ressources globales de la commanderie (qualités des hommes, dynamisme, finances, armes, volonté) sont simulées par des points de Potentiel Général. Avant l'activation, ce potentiel est égal à 100 et peut être augmenté de deux manières. Après chaque semaine passée suivant l'Activation de la Commanderie, le potentiel augmente de 10 points. Ceci représente l'activation "naturelle" des ressources occultes des Templiers. D'autre part, chaque nouveau progrès dans les recherches occultes templières (simulées par le Tableau des recherches en cours) apporte des points de Pot Gen en plus. En terme de règle, une réussite donne 5 points. En effet, plus les Templiers comprennent la réalité occulte, plus ils sont en mesure de réagir et de répondre à la menace Nephilim et au danger du réveil du culte du Dragon.



Ces points de Potentiel Général servent aux actions suivantes (le mot en majuscule indique le nombre de points de Potentiel Général que doit dépenser la Commanderie pour effectuer ces actions) :

**Former une mission : VARIABLE**

Le pouvoir de la Commanderie se manifeste concrètement par des activations d'hommes et des formations de missions. Ces dernières portent généralement un

nom ésotérique et reçoivent le plus souvent un but très précis comme tuer des indésirables, faire pression sur une Ferme, conduire un compagnon, espionner une réunion, pister des Nephilim, enlever quelqu'un, etc.

Chaque mission peut être composée d'un nombre maximum de 10 Templiers (une des Lois Occultes du Temple Breton est qu'il ne faut jamais mettre plus de 10 Templiers sur un même objectif pour un simple impératif de discrétion). Chaque homme investi dans une mission coûte 1 point de POT GEN. Ensuite le Commandant (le MJ) répartit des points comme il le souhaite (limite supérieure 20) dans quatre POTentiels définissant la mission et permettant de simuler les compétences des hommes qui la composent. Vous pourrez aussi vous servir des tables de potentiels qui suivent.



### POT de Rapidité

Ce potentiel indique la rapidité de formation et d'action de la mission formée. Plus ce POT est élevé, plus les hommes qui la composent sont organisés, disciplinés et efficaces et/ou sont guidés par un chef charismatique et rapide dans ses décisions. Cette valeur est importante pour prendre l'initiative sur les Nephilim, ainsi que pour voir combien de temps met la mission à se former. Cela vous permet aussi de mesurer le temps qu'ils prennent pour effectuer la mission (utiliser la même échelle de temps que la celle indiquée dans la table de formation des missions).

**Potentiel de rapidité**

**1-4 :** Les chevaliers de la mission sont des novices, ils sont particulièrement précautionneux.

**5-8 :** Les Templiers de la mission évoluent lentement car ils ont du mal à se coordonner.

**9-12 :** Les Templiers de la mission se connaissent et ont déjà travaillé ensemble.

**13-16 :** Les Templiers de la mission appartiennent à la même obédience et sont frères ésotériques.

**17-20 :** C'est un groupe mené par l'un des officiers de la commanderie, efficace, extrêmement rapide.

**Potentiel de formation de missions**

**1-4 4 semaines :** les Templiers ne sont normalement pas disponibles.

**5-8 2 semaines :** les Templiers activés doivent prendre suffisamment de temps pour se constituer des couvertures auprès de leur employeur et de leur famille.

**9-12 1 semaine :** les Templiers activés sont des habitués des missions mais ils doivent composer avec leur vie de tous les jours.

**13-16 3 jours :** ce sont des fidèles possédant des couvertures suffisamment lâches pour intervenir.

**17-20 1 jour** : ce sont des fanatiques vivant en permanence pour effectuer des missions pour le Temple Breton.

## POT d'enquête

Ce POT mesure la capacité de recherche à la fois des individus et des informations. Cette valeur résume la capacité à trouver des indices, des témoins. Multiplié par 3, ce POT donne aussi la compétence moyenne des hommes de la mission en S'informer. Le POT d'enquête s'utilise lorsque la mission entreprend des recherches occultes et qu'elle doit réussir un jet pour voir si elle a découvert de nouveaux éléments (rapportant par la même occasion des points de POT Gen à la Commanderie).

**Potentiel Table d'enquête**

**1-4 :** Les Templiers sont incapables de trouver le moindre indice, ce sont des hommes de rites et de bureaux plutôt que de terrain.

**5-8 :** Enfermés dans leur grandeur occulte, les hommes de la mission n'arrivent pas à établir de relations ou alors ils sont débutants dans l'art de la recherche occulte.

**9-12 :** D'un niveau confortable dans la Commanderie, ces hommes ont l'habitude des longues recherches aussi bien physiques qu'ésotériques.

**13-16 :** Ce sont des Templiers rompus aux techniques du détective privé et de l'ésotériste aigu. Ils ont une bonne connaissance du monde occulte de Nephilim

**17-20 :** Ce sont des Grands Initiés et des chercheurs, des pisteurs infatigables, des vrais limiers de l'ésotérisme.

## POT de combat

Cette dernière valeur mesure l'agressivité et le talent aux armes des Templiers engagés. Multiplié par 3 ce potentiel donne les compétences moyennes des hommes de la mission dans la racine Combat.

## POT de ressource

Ce potentiel mesure l'accès à l'argent et au matériel technique et militaire. Il peut aussi servir à simuler les contacts et les "fixeurs" que les Templiers peuvent utiliser. C'est ce Potentiel qui sert à activer une Ferme ou un Compagnon du Temple. Il s'utilise comme le Potentiel de ressource dans Nephilim.



### Potentiel de combat

**1-4 :** Plutôt pacifiques. Le Chevalier Portier ne leur a jamais parlé des éventuels risques physiques qu'encouraient le novice

**5-8 :** Plutôt bibliophiles dans l'âme, ces Templiers préfèrent parlementer plutôt que combattre

**9-12 :** Les hommes ont été choisis parce qu'ils pratiquent le tir ou un art martial et qu'ils veulent bien employer leur compétence pour le Temple

**13-16 :** Les chevaliers de cette mission ont déjà fait plusieurs stages commandos dans la forêt de Brocéliande, ils sont aguerris et dangereux

**17-20 :** Ces chevaliers sont rompus à toutes les techniques de combat, ce sont des assassins professionnels

### Potentiel de ressource

**1-4 :** Les Templiers ne sont pas équipés et n'ont aucune autonomie financière, ils n'ont pas de moyens de transports personnels.

**5-8 :** Les Templiers de la mission ne peuvent avoir que des armes blanches et n'ont qu'un moyen de transport pour le groupe.

**9-12 :** Equipés partiellement par la Commanderie, la mission ne possède qu'une arme à feu de poing.

**13-16 :** Richement dotés, ces Templiers sont tous armés et peuvent même utiliser l'un des deux homoncules de la Commanderie.

**17-20 :** Ressources financières presque illimités. Seuls ces Templiers peuvent utiliser l'épée en Orichalque de la commanderie.

## Exemple de création d'une mission

Les Templiers sont activés lors du troisième scénario. Arrivé au dimanche en huit, le MJ procède avec une certaine jouissance à ses petits calculs.

Il décide de monter deux nouvelles missions, l'une de choc pour arrêter les Nephilim, l'autre de recherche pour épauler les Veilleurs, qui piétinent.

La première mission est appelée "Les lames du mur d'airain" (en référence au mur ésotérique d'Hadrien). Il la compose de quatre chevaliers (qu'il défalque du Pot humain des Chevaliers de l'Hermine), ce qui lui coûte 4 points de son POT Général. Ensuite il distribue les points de la manière suivante :

**POT de rapidité=12** (cette mission doit être assez rapide pour retrouver les Nephilim avant leur départ)

**POT d'enquête=10** (normal)

**POT de combat=14** (en général, ces Templiers combattront avec des compétences entre 40 et 50%)

**POT de ressource=10** (il faut qu'ils aient une arme à feu, un pistolet dans le cas précis).

Le MJ fait alors son total et détermine un coût de 51 points.

L'autre mission est confiée, quant à elle, à un homme de confiance, le Chevalier Mage de la commanderie, accompagné d'un aide chevalier soit 2 hommes= 2 points de POT Général

**POT de rapidité=13**

**POT d'enquête=17**

**POT de combat=6**

**POT de ressource=10**

Total des points pour cette mission=48

Cela le fait passer à 1 point en POT Général, c'est un coup de poker pour la commanderie. Si les Nephilim ne sont pas bloqués par la mission d'interception et que la mission de recherche échoue, il n'aura plus qu'à dissoudre d'autres missions en cours pour retrouver des points et être actif la semaine suivante.

## Les actions spécifiques

Donner un contrordre: 5 points de POT Général, temps: 1 jour à une semaine (en fonction du potentiel de rapidité de la mission)

Le commandant revient sur sa décision et donne des contrordres par des voies occultes, des messages dans des boites aux lettres mortes. Cela prend du temps pour se réorganiser et changer de but occulte.

**Dissoudre une mission :** 1 point **temps** : une semaine

Le commandant dissout une mission pour redéployer ses troupes. Les hommes rentrent dans la commanderie, sont remis dans la case effectifs inactifs de la fiche Gestion de commanderie et peuvent repartir vers d'autres missions au bout d'une semaine. La commanderie récupère en points de POT Général le nombre d'hommes qui arrêtent la mission.

**Activer un Compagnon :** 5 points, temps: une semaine, baisse d'un jour par point ajouté à la dépense normale.

**Activer une Ferme :** 2 points, temps: une semaine, baisse d'un jour par point ajouté à la dépense normale.

**Utiliser un des objets magiques de la Commanderie :** 2 points. Ils sont très précieux et demandent beaucoup de soins et d'attention.

De multiples autres actions peuvent exister, à vous de la quantifier (tout en restant le plus juste possible).

# AIDE MEMOIRE

15

## SCENARIO

### Objectif

Découvrir le secret de la famille de Lusignan. Porter secours à la célèbre Mélusine prisonnière dans un Akasha puis l'aider à se réincarner.

### Synopsis

Convoqués à Vitré pour une affaire d'héritage, les Nephilim en viennent à se pencher sur l'histoire de la famille de l'ancêtre décédé du simulacre concerné. Plongés dans les archives, le groupe découvrira bientôt les rapports entre le Nephilim Mélusine, les Lusignan et la nature du pacte.

### Ouvertures

Une fois réincarnée, Mélusine propose une grande quête au groupe visant à réenchanter la Bretagne. Ce faisant, elle manipule le groupe en leur cachant la vérité quant à son vrai but, le réveil du Dragon dont elle est une fidèle.

## LES ROLES

### Seconds rôles

Mélusine/Géraldine de Lusignan

### Figurants

Les notaires Gamond et Gamond

Le majordome Philippe

Les gardiens du musée

Les vigiles skins

Les gardes du palais du roi du crépuscule

### Groupes

La Société archéologique du club de l'hermine (Loïc Darban et Charles Fermont)

**L'ACTIVATION DU DRAGON *(non valable)*** **Culte** ■ **Templiers** ■ **Nephilim** ■

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Accrochage avec les Templiers | 1 pt |
| Disparition de la mission | 2 pts |
| Découverte du secret des Lusignan par les Templiers | 3 pts |

Niveau d'activation actuel ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | Missions |
|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 ☐ | ..... |
| | 13 ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 ☐ | ..... |
| | 11 ☐ | ..... |
| | 10 ☐ | ..... |
| | 9 ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 ☐ | ..... |
| | 7 ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 ☐ | ..... |
| | 5 ☐ | ..... |
| Carnac | 4 ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 ☐ | ..... |
| | 2 ☐ | ..... |
| | 1 ☐ | ..... |

## CALENDRIER

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

## SCENARIO

### Objectif

Retrouver la trace du Nephilim Saldek. Comprendre la nature occulte des alignements. Empêcher le sacrifice des jeunes filles enlevées par la bande de Leguennec. Réactiver l'Omphalos.

### Synopsis

Lorsque les Nephilim arrivent à Carnac, la ville est en émoi, victime d'une vague d'enlèvements. Cette affaire qui défraie la chronique et enflamme les passions constitue la toile de fond du scénario. La première tâche du groupe consiste donc à retrouver Saldek, qui erre toujours dans la région, à partir de la seule piste de son ancien simulacre, Gabriel du Mahé. Ceci fait, ils auront assez d'informations pour comprendre la nature occulte et magique des alignements. Dès lors, la réactivation du pouvoir des alignements est possible, après que les Nephilim aient découvert la pièce manquante du grand menhir du Manio, qui permet la fusion des Plexus en un Nexus.

Parallèlement aux actions du groupe, un fou, Ronan Leguenec compte utiliser le pouvoir des Alignements pour invoquer un avatar de Cernunnos. Les Nephilim devront tôt ou tard mettre un terme à ces agissements. De plus, les Nephilim devront être très vigilants, alors que les autorités cherchent le coupable des

enlèvements et que Meunier, un inspecteur de police à la botte des Templiers, enquête sur les tenants occultes de l'affaire.

### Ouvertures

Si les Nephilim ont sympathisé avec Saldek, celui-ci peut les orienter sur la piste de la révélation d'Ys, en leur donnant la localisation de la porte d'un Akasha proche de Carnac. De même, des informations sur la commanderie bretonne peuvent être découvertes auprès des Gardiens des Pierres et de Meunier.

## LES ROLES

### Seconds rôles

Saldek

L'inspecteur Meunier

### Figurants

L'avatar de Cernunnos

Le Chevalier de Saint-Michel

Les New Agers du congrès des Sentinelles d'Atlantys

### Groupes

La bande de Le Guennec (Ronan Le Guennec, ses fidèles, ses molosses)

Les Gardiens des Pierres (Martial Quentin)

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Cambriolage de la maison des Gardiens des Pierres | 1 pt |
| Arrestation ou répérage des Nephilim par Meunier | 2 pts |
| Vol de l'effigie du Dragon sous la butte Saint-Michel | 3 pts |
| réactivation des alignements | 3 pts |
| Le sacrifice des jeunes filles n'a pu être empêché | 1 pt |

Niveau d'activation actuel ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | | Missions |
|---|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 | ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 | ☐ | ..... |
| | 13 | ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 | ☐ | ..... |
| | 11 | ☐ | ..... |
| | 10 | ☐ | ..... |
| | 9 | ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 | ☐ | ..... |
| | 7 | ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 | ☐ | ..... |
| | 5 | ☐ | ..... |
| Carnac | 4 | ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 | ☐ | ..... |
| | 2 | ☐ | ..... |
| | 1 | ☐ | ..... |

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

CALENDRIER

## SCENARIO

### Objectifs

comprendre qu'Ys est maintenant formée de plusieurs reflets à la dérive dans les champs magiques. Retrouver le site d'origine de la cité engloutie. Retrouver la stase de Dahud qui, une fois réincarnée, pourra opérer la fusion des reflets en un seul, réactivant du même coup l'Omphalos de l'Eau.

### Synopsis

La première tâche du groupe consiste à rassembler un maximum d'information sur Ys pour comprendre son histoire et son destin. Une fois ces recherches effectuées, les Nephilim pourront se rendre vers la Pointe-du-Raz où ils auront l'occasion de découvrir un Akasha ouvrant sur le sanctuaire des Sena, un collège de neuf prêtresses du Dragon. L'autre piste mènera le groupe vers Douarnenez, où une certaine Annaïc Pensec, actrice, est en proie à des visions persistantes de la cité engloutie. La jeune femme compte exploiter ses rêves, ce qui provoque la réaction des Chevaliers d'Ys qui entreprennent de l'éliminer. Si les Nephilim ne sont pas assez rapides dans leur progression, Annaïc Pensec ne pourra pas leur fournir de nouvelles indications. Par contre, une fois la jeune femme en sécurité, le groupe pourra orienter ses recherches vers Carhaix, où la stase de Dahud est retenue à l'intérieur d'un Poste de garde templier. Ceci fait, Dahud peut se réincarner et la fusion des reflets d'Ys sera possible sous sa direction.

### Ouvertures

Une fois Dahud réincarnée, les Nephilim pourront apprendre l'existence du culte du Dragon et se verront proposer une initiation. Quelque soit la réaction du groupe face à cette alliance, Dahud orientera le groupe vers les Monts d'Arrée, l'Omphalos de l'Air qui est sous la garde d'une famille noble, les Kermedro. D'autre part, les Nephilim peuvent découvrir, auprès des chevaliers d'Ys, des documents contenant des informations sur les activités de la commanderie dans la région du Yeun Ellez.

## LES ROLES

### Seconds rôles

Dahud/Annaïc Pensec

### Figurants

Brendan

Sena

Videurs de la taverne

Squatteurs

Journaliste de Douarnenez

### Groupes

Les chevaliers d'Ys

## L'ACTIVATION DU DRAGON

Culte ☐ Templiers ☐ Nephilim ☐

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Les Chevaliers d'Ys retrouvent Annaïc Pensec avant les Nephilim | 1 pt |
| Confrontation du groupe avec les Chevaliers d'Ys | 2pts |
| Stase de Dahud dérobée | 3pts |

Niveau d'activation actuel ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | | Missions |
|---|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 | ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 | ☐ | ..... |
| | 13 | ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 | ☐ | ..... |
| | 11 | ☐ | ..... |
| | 10 | ☐ | ..... |
| | 9 | ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 | ☐ | ..... |
| | 7 | ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 | ☐ | ..... |
| | 5 | ☐ | ..... |
| Carnac | 4 | ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 | ☐ | ..... |
| | 2 | ☐ | ..... |
| | 1 | ☐ | ..... |

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

CALENDRIER

## SCENARIO

### Objectifs

Trouver les moyens de libérer l'Omphalos de l'Air situé au sommet du Menez Mikael. Composer avec les descendants de Mordred, qui détiennent la clef permettant d'accéder au sanctuaire magique de l'Archange. Survivre.

### Synopsis

Après une exploration de la région, le groupe devrait se heurter rapidement aux Moines rouges qui protègent l'accès à la chapelle Saint-Michel. Le moyen le plus facile de libérer le pouvoir de l'Air est de rencontrer les Kermedro qui ont la responsabilité de veiller sur la région. Cet épisode est très dangereux et les Nephilim devront marcher sur des œufs pour éviter d'être les victimes de la folie de cette famille de dégénérés. Par contre, si les Nephilim réussisent à convaincre le clan de la convergence de leurs intérêts, Medraut, le chef, proposera un marché au groupe. En échange d'une clef enchantée qui permet d'accèder au sanctuaire magique de l'Archange Michel, les Nephilim devront saboter les activités des Templiers, ses rivaux occultes dans la région, établis dans la centrale du Yeun Ellez (voir Passages Maudits). Une fois leur part du marché accomplie, les Nephilim pourront libérer l'Omphalos de l'Air. Parallèlement à cette quête, le groupe peut être amené à s'intéresser aux sacrifices que Dahud mène dans la région de Huelgoat.Enfin, l'Ankou sera toujours présent en arrière plan et pourra intervenir pour tirer le groupe d'un mauvais pas.

### Ouvertures

Le groupe peut être orienté vers le Yeun Ellez par l'intermédiaire de Medraut ou de l'Ankou. D'autre part, ce scénario constitue un tournant dans la campagne. En effet, selon la prise de conscience des forces en présence, les Nephilim peuvent orienter leurs recherches vers Brocéliande où ils espèrent retrouver Merlin ou Morgane.

## LES ROLES

### Seconds rôles

Medraut de Kermedro

### Figurants

Oncle Garan

Conrad

Blanche

Eyra

Miles

### Groupes

Les Moines rouges

Les paysans fanatisés



Culte ☐ Templiers ☐ Nephilim ☐

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Réactivation de l'Omphalos de l'Air | 3 pts |
| Réveil du clan de Kermedro sous l'impulsion des Nephilim | 1pt |

Niveau d'activation actuel ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | Missions |
|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 ☐ | ..... |
| | 13 ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 ☐ | ..... |
| | 11 ☐ | ..... |
| | 10 ☐ | ..... |
| | 9 ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 ☐ | ..... |
| | 7 ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 ☐ | ..... |
| | 5 ☐ | ..... |
| Carnac | 4 ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 ☐ | ..... |
| | 2 ☐ | ..... |
| | 1 ☐ | ..... |

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

## CALENDRIER

## SCENARIO

### Objectifs

Découvrir l'Omphalos du Feu. Faire cesser les activités des Templiers dans la centrale nucléaire. Contrôler l'énergie du Feu Souterrain.

### Synopsis

Ce scénario est une course contre la montre et les Nephilim devront trouver un moyen rapide d'infiltrer la centrale où les Athanoriciens comptent mener la première expérience de couplage d'un réacteur nucléaire sur un Athanor avec pour source d'énergie l'Omphalos du Feu Souterrain. Si les Nephilim n'arrêtent pas à temps cette folie, une catastrophe nucléaire ruinera la région. Pour les épauler dans leur action, les Nephilim pourront faire alliance avec les terroristes d'Eco-Action qui préparent un raid contre la centrale.

### Ouvertures

L'examen des documents du Temple en la possession des Athanoriciens permet d'apprendre l'existence d'un projet de travaux visant à submerger le Val-sans-retour dans la forêt de Brocéliande

## LES ROLES

### Figurants

L'Ankou

Le père Gernigon

### Groupes

Les Athanoriciens (Daniel Ansenac)

Le groupe terroriste Eco-Action (Sylvain Tremeur)

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Eco-Action attaque la centrale sans les Nephilim | 1pt |
| Attaque de la centrale par les Nephilim | 2 pts |
| Le contrôle de l'Omphalos du Feu échappe aux Templiers | 3 pts |
| Les Athanoriciens mènent leur expérience jusqu'au bout | 2 pts |

Niveau d'activation actuel ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | | Missions |
|---|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 | ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 | ☐ | ..... |
| | 13 | ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 | ☐ | ..... |
| | 11 | ☐ | ..... |
| | 10 | ☐ | ..... |
| | 9 | ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 | ☐ | ..... |
| | 7 | ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 | ☐ | ..... |
| | 5 | ☐ | ..... |
| Carnac | 4 | ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 | ☐ | ..... |
| | 2 | ☐ | ..... |
| | 1 | ☐ | ..... |

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

## CALENDRIER

## SCENARIO

### Objectifs

Si les Nephilim sont restés dans le camp des prêtresses, retrouver Morgane et protéger le Val-sans-retour des menaces qui pèsent sur le sanctuaire de Morgane.Si les Nephilim se sont émancipés de l'influence du culte, le groupe doit retrouver Merlin qui fut jadis le meneur de la lutte contre le Dragon.

### Synopsis

Quelque soit l'objectif des Nephilim, la première étape de cette nouvelle aventure consiste en un examen de toutes les légendes de la région de Brocéliande. Si les Nephilim sont sur la piste de Morgane, ils découvriront que la haute prêtresse est en narcose et que la forêt autour d'elle est imprégnée de son pouvoir et de sa conscience. Le scénario s'arrêterait ici si une entreprise manipulée par les Templiers ne projetait pas de submerger la région pour anihiler définitivement le pouvoir de Morgane. Le groupe devra alors utiliser toute sa ruse pour au moins retarder les travaux. Par contre si les Nephilim sont à la recherche de Merlin, ils devront explorer la forêt à la recherche d'indices sur le lieu où est détenu le célèbre enchanteur. Cette progression à travers les sites légendaires de Brocéliande n'est cependant pas exempte de dangers. En effet, les Templiers établis dans la région, grâce à leurs nombreux contacts, ont conçu une sorte de "jeu de piste" ésotérique menant à un piège pour les Nephilim manquant de clairvoyance. Au contraire, si le groupe réussit à éviter cet obstacle, ils pourront découvrir le palais de Viviane où Merlin est toujours emprisonné. Une fois libéré, l'enchanteur, malgré ses souffrances passées, fera profiter le groupe de tout son savoir sur le Dragon et ses fidèles, en vue de la confrontation finale.

### Ouvertures

Inévitablement, maintenant que les cinq lieux du pouvoir du Dragon sont réactivés, le temps est venu de permettre au Dragon de se libérer de l'emprise de l'Archange. Toutes les parties en présence convergeront alors vers le Mont Saint-Michel, soit pour dompter le Dragon, soit pour le lâcher sur le monde, soit enfin pour le maintenir en torpeur jusqu'à l'Apocalypse, dans le cas des Templiers.

## LES ROLES

### Seconds rôles

Merlin

La narcose de Morgane et les créatures magiques du sanctuaire

### Figurants

Dominique

Le touriste déçu

La passionnée des légendes

Les universitaires illuminés

### Groupes

L'association Brekilian (Raoul Guillo)

La Société de l'Imaginaire Arthurien (Etienne et Marie-Jeanne Larcher)

Les entrepreneurs et leurs ouvriers

## L'ACTIVATION DU DRAGON

Culte ☐ Templiers ☐ Nephilim ☐

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

| Actions d'activation | points d'activation |
|---|---|
| Manifestation magiques flagrantes devant témoins | 1 pt |
| Contacts imprudents avec l'association Brekilian | 1 pt |
| Les nephilim tombent dans le piège des Templiers | 2 pts |

Niveau d'activation actuel ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | Missions |
|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 ☐ | ..... |
| | 13 ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 ☐ | ..... |
| | 11 ☐ | ..... |
| | 10 ☐ | ..... |
| | 9 ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 ☐ | ..... |
| | 7 ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 ☐ | ..... |
| | 5 ☐ | ..... |
| Carnac | 4 ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 ☐ | ..... |
| | 2 ☐ | ..... |
| | 1 ☐ | ..... |

## CALENDRIER

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

## SCENARIO

### Objectifs

Parvenir au plus vite jusq'au centre du pouvoir du Dragon. Découvrir l'entrée de la citadelle souterraine des Sentinelles. Contrôler le Dragon.

### Synopsis

Une fois arrivés au mont, les Nephilim devront être très discrets pour échapper à la vigilance des Templiers. La première étape de ce final consiste à découvrir les différentes entrées aux souterrains cachés sous le Mont. Ceci fait, le groupe devra déjouer les pièges placés par les Templiers. Alors, tout au fond des souterrains, les Nephilim pourront découvrir l'entrée d'un nouvel Akasha où le Dragon est retenu prisonnier. Là, la confrontation finale sera apocalyptique, alors que chacun cherchera à contrôler son pouvoir. Selon l'attitude des Nephilim,l'avenir de la région se joue ici, alors que le Dragon et saint Michel s'affrontent une dernière fois.

### Ouvertures

Si les Nephilim ont réussi à contrôler le Dragon, la Bretagne deviendra un sanctuaire pour les Nephilim et connaîtra une nouvelle ère d'Enchantement.

Si les prêtresses ont vaincu, la Bretagne sombrera dans un nouvel âge sombre et se retrouvera coupée du reste du monde, livrée à la soif de destruction du Dragon.

Si les Templiers remportent le dernier duel, ils marquent un point décisif dans la préparation de l'Apocalypse. Le pouvoir du Dragon sera alors utilisé au profit des Templiers lors de l'avènement du Grand Plan.

## LES ROLES

### Seconds rôles

Arthur Vaillant, Chevalier Portier, Maître de l'Ordre des Sentinelles

Arnaud de Châteaubriand

Dahud

Mélusine

### Figurants

Den, gourou de la Confrérie des Exégètes du Suaire

Octave Lecomte

### Groupes

L'Ordre des Sentinelles

## L'ACTIVATION DU DRAGON

Culte ☐ Templiers ☐ Nephilim ☐

## L'ACTIVATION DU TEMPLE BRETON

### Niveau d'activation

Niveau d'activation précédent ..... ☐

### Les recherches templières

| Omphalos | Seuils d'activation | Missions |
|---|---|---|
| Mont Saint-Michel | 15 ☐ | Les Yeux de Viviane POT d'Enq 10, Les Ecailles du Dragon POT d'Enq 10 |
| | 14 ☐ | ..... |
| | 13 ☐ | ..... |
| Brocéliande | 12 ☐ | ..... |
| | 11 ☐ | ..... |
| | 10 ☐ | ..... |
| | 9 ☐ | ..... |
| Yeun Ellez | 8 ☐ | ..... |
| | 7 ☐ | ..... |
| Monts d'Arrée | 6 ☐ | ..... |
| | 5 ☐ | ..... |
| Carnac | 4 ☐ | ..... |
| Mont Saint-Michel | 3 ☐ | ..... |
| | 2 ☐ | ..... |
| | 1 ☐ | ..... |

Lundi ◯ Mardi ◯ Mercredi ◯ Jeudi ◯ Vendredi ◯ Samedi ◯ Dimanche ◯

Semaines ☐☐☐☐ Mois ☐☐☐

## CALENDRIER

# FICHE DE GESTION DES TEMPLIERS

| SENTINELLES | 17 | CHEVALIERS D'YS | 8 | ORDRE DES VEILLEURS | 12 | ORDRE DE L'HERMINE | 82 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

## MISSIONS FORMEES

**NOM :** .....
**Effectifs :** .....
**Coût en POT général :** .....

**Pot Rapidité :** .....
**Pot Enquête :** .....
**Pot Combat :** .....
**Pot Ressource :** .....

**Temps de formation**
.....
**Buts/ Réussites/Echecs Temps**
.....

**NOM :** .....
**Effectifs :** .....
**Coût en POT général :** .....

**Pot Rapidité :** .....
**Pot Enquête :** .....
**Pot Combat :** .....
**Pot Ressource :** .....

**Temps de formation**
.....
**Buts/ Réussites/Echecs Temps**
.....

**NOM :** .....
**Effectifs :** .....
**Coût en POT général :** .....

**Pot Rapidité :** .....
**Pot Enquête :** .....
**Pot Combat :** .....
**Pot Ressource :** .....

**Temps de formation**
.....
**Buts/ Réussites/Echecs Temps**
.....

**NOM :** .....
**Effectifs :** .....
**Coût en POT général :** .....

**Pot Rapidité :** .....
**Pot Enquête :** .....
**Pot Combat :** .....
**Pot Ressource :** .....

**Temps de formation**
.....
**Buts/ Réussites/Echecs Temps**
.....

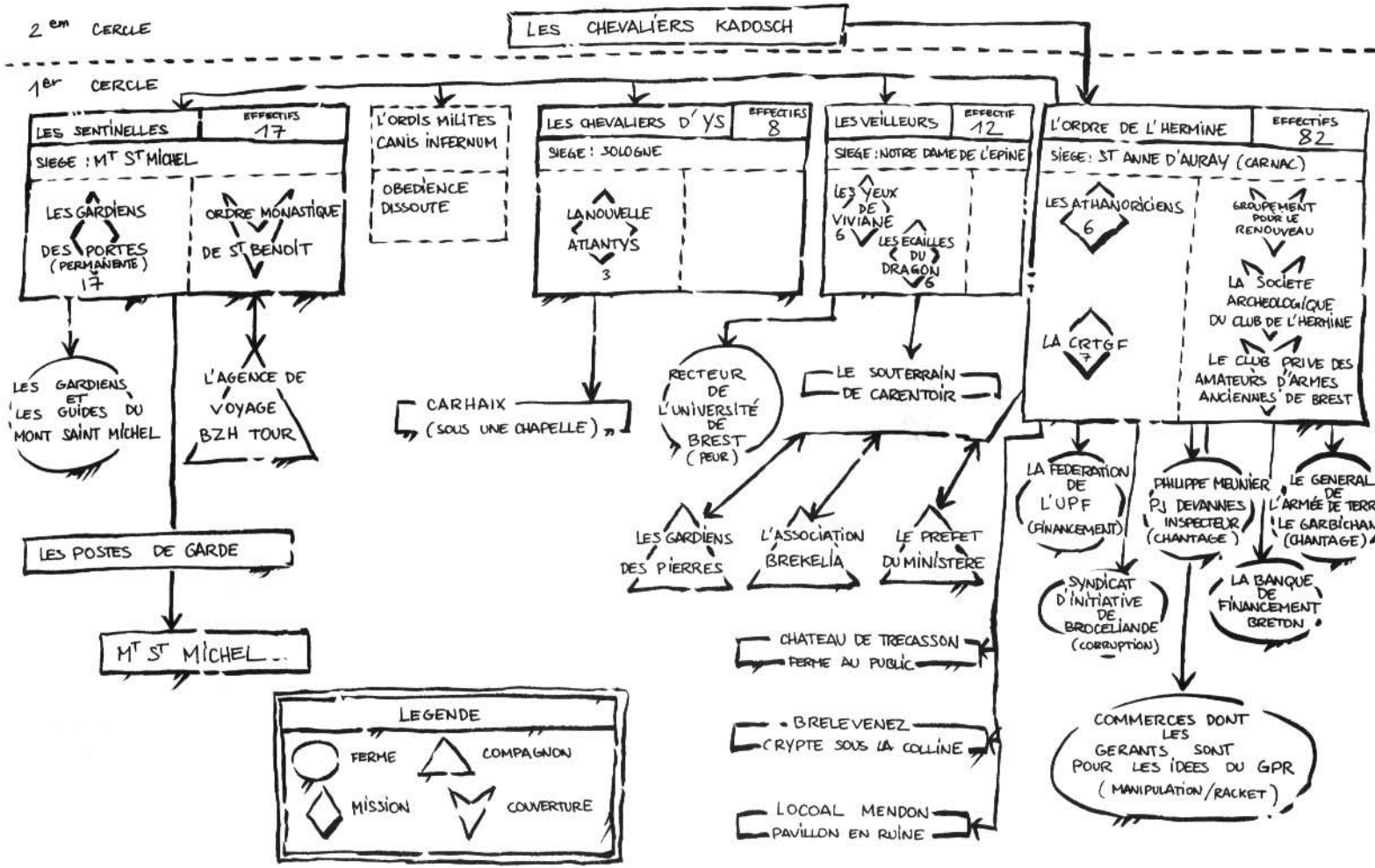
POT général de la commanderie

**100** +10 par semaine d'activation
+5 par reussite en enquête

**Action Spéciales :**
**Coût :**
**Temps :**

**Action Spéciales :**
**Coût :**
**Temps :**

**Action Spéciales :**
**Coût :**
**Temps :**


2 em CERCLE
LES CHEVALIERS KADOSCH
1er CERCLE
LES SENTINELLES
EFFECTIFS 17
SIEGE : Mt St MICHEL
LES GARDIENS DES PORTES (PERMANENTE) 17
ORDRE MONASTIQUE DE St BENOIT
L'ORDIS MILITES CANIS INFERNUM
OBEDIENCE DISSOUTE
LES CHEVALIERS D'YS
EFFECTIFS 8
SIEGE : SOLOGNE
LA NOUVELLE ATLANTYS 3
LES VEILLEURS
EFFECTIF 12
SIEGE : NOTRE DAME DE L'EPINE
LES YEUX DE VIVIANE 6
LES ECAILLES DU DRAGON 6
L'ORDRE DE L'HERMINE
EFFECTIFS 82
SIEGE : ST ANNE D'AURAY (CARNAC)
LES ATHANORICIENS 6
LA CRTGF 7
GROUPEMENT POUR LE RENOUVEAU
LA SOCIETE ARCHEOLOGIQUE DU CLUB DE L'HERMINE
LE CLUB PRIVE DES AMATEURS D'ARMES ANCIENNES DE BREST
LES GARDIENS ET LES GUIDES DU MONT SAINT MICHEL
L'AGENCE DE VOYAGE BZH TOUR
CARHAIX (SOUS UNE CHAPELLE)
RECTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE BREST (PEUR)
LE SOUTERRAIN DE CARENTOIR
LES POSTES DE GARDE
Mt St MICHEL
LES GARDIENS DES PIERRES
L'ASSOCIATION BREKELIA
LE PREFET DU MINISTERE
LA FEDERATION DE L'UPF (FINANCEMENT)
PHILIPPE MEUNIER PJ DEVANNES INSPECTEUR (CHANTAGE)
LE GENERAL DE L'ARMÉE DE TERRE LE GARBICHAN (CHANTAGE)
SYNDICAT D'INITIATIVE DE BROCELIANDE (CORRUPTION)
LA BANQUE DE FINANCEMENT BRETON
CHATEAU DE TRECASSON FERME AU PUBLIC
BRELEVENEZ CRYPTE SOUS LA COLLINE
LOCOAL MENDON PAVILLON EN RUINE
COMMERCES DONT LES GERANTS SONT POUR LES IDEES DU GPR (MANIPULATION/RACKET)
LEGENDE
FERME
COMPAGNON
MISSION
COUVERTURE

MULTISIM

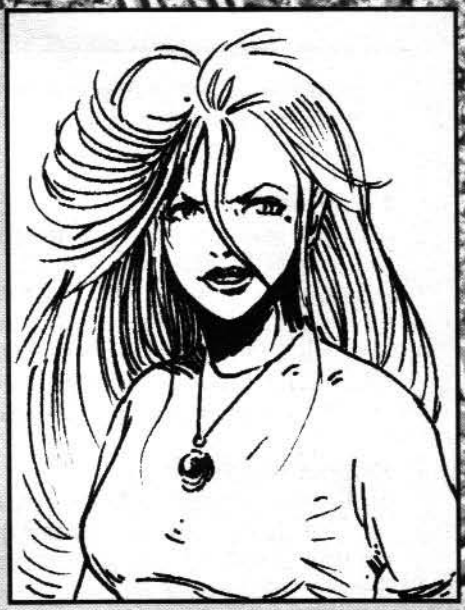
ISBN: 2-909934-06-3

Ne peut être vendu séparément

Chaosium

# MELUSINE

*Nephilim fondatrice du culte du Dragon*



**FOR** 17 Effort 51%
**CONS** 18 Résistance 54%
**DEX** 22 Agilité 66%
**INT** 16 Idée 48%
**CHA** 25 Persuasion 75%

**Pentacle :**
Lune 50 +10
Terre 40 + 9
Eau 30 + 8
Feu 20 + 5
Air 10 +3

**Stase :**
Terre 25
Lune 25
Eau 25
Feu 15
Air 10

**Métamorphe :** Serpent
Tête : Pupilles verticales Dorées 10
Mains : Absence d'ongles 5
Peau : Blanche puis écailleuse à partir de la taille 10
Odeur : sans 10
Voix : charmeuse 15

**Caractéristiques :** Celles de Géraldine modifiées par le pentacle
**Mod Dommages :** +1d6
**Actions** 5
**Pdv** 18

**Stase :** Une coupe celte en bronze martelé enrichie de pierres semi précieuses.
**Compétences Occultes :** Basse Magie 100%, Haute magie 90%, Grand Secret 60%
**Sorcellerie :** apaiser Effet Dragon, contrôler Effet dragon, créer Effet Dragon, dissoudre Effet Dragon, tous les sorts de Lune en Basse magie, soins, parler avec les plantes, comprendre les langues, parler aux animaux, donner du plaisir, discrétion, manteau de Lune, réflexion, tromperie, épée de Lune, folie, éclipse

**Compétences :**
**Arts :** chant 60%, danse 80%, musique (tambourin), 50%
**Athlétisme :** équitation 40%, natation, 50%
**Combat :** esquive 50%, mains Nues 40%, dague 50%
**Communication :** éloquence 80%, baratin 70%, s'informer 60%
**Discrétion :** déplacement silencieux 60%
**Extérieur :** survie 30%
**Occultisme :** sorcellerie 100%, Connaissance du Dragon 100%, Bretagne Occulte 70%
**Perception :** psychologie 50%, Observer 80%
**Religion :** Paganisme 80%
**Social :** Savoir Faire 40%, Corruption 40%
**Culture Celte :** 70%
**Culture Médiévale :** 60%
**Culture Renaissance :** 50%
**Culture Lumières :** 40%

**Description**
Une fois Géraldine possédée par Mélusine, la transformation est flagrante. Outre les transformations physiques apparentes, la jeune femme est maintenant fière, rayonnante de confiance en soi. Elle se déplace avec une grâce et une sensualité à couper le souffle et tous les humains tombent rapidement sous son charme.

**Passé**
Au 6ème siècle, alors que la lutte entre le Dragon, certains Arcanes et les Templiers atteint son paroxysme, plusieurs sanctuaires sacrés du Culte du Dragon sont abattus puis le dragon est finalement vaincu par saint Michel. Les Grandes Prêtresses sont dispersées ou en mises en stase. Mélusine s'exile au Moyen Orient pour échapper aux représailles qui frappent ses semblables. Quelques siècles plus tard, Phillibert de Lusignan, noble breton en croisade, lors de ses pérégrinations en Terre Sainte, porte assistance à Mélusine en lui permettant d'échapper à une vindicative secte d'Assassins. En remerciement, Mélusine propose à Phillibert un pacte qui devait assurer la prospérité de sa lignée. Mélusine voit ainsi l'occasion de reprendre pied discrètement en Bretagne. Dès alors, à chaque génération, Mélusine s'incarne dans une des filles de la famille tandis que la paix règne sur le fief grâce à un artefact magique construit dans les sous-sols du château de Fougères alimenté par le Ka de la prêtresse. Le pacte est un succès et les deux partis y trouvent leur compte jusqu'au 18ème siècle. En effet, malgré son pouvoir, Mélusine seule, n'arrive pas à contrer l'influence montante du Temple dans la région. Profitant de la tourmente révolutionnaire, les Templiers

réussissent à saper le pouvoir des Lusignan. Mélusine, blessée par l'orichalque, se réfugie dans un Akasha par une porte située au plus profond des Celliers de Landéan dans la forêt de Fougères. Incapable de rouvrir un passage, elle reste bloquée dans ce Plan Subtil jusqu'à ce que les Nephilim viennent la secourir...

**Caractère**
Comme tout onirim qui se respecte, Mélusine est capable de présenter de nombreuses facettes de sa personnalité dans un laps de temps bref. Ainsi, elle peut se montrer charmeuse, séductrice jusqu'au magnétisme irrésistible. Par contre contrariée dans ses plans, elle peut se laisser aller à des colères terribles qui choqueront ses interlocuteurs d'autant plus qu'elle était douce et calme un instant auparavant. Quelle que soit l'attitude qu'adopte Mélusine, le terme qui la caractérise le plus est certainement la duplicité. Très douée pour masquer la vérité, elle utilise tous ses atouts pour tromper et manipuler. Les Nephilim feront les frais des manigances de Mélusine.

**Buts et motivations**
Mélusine est une fondatrice du culte du Dragon avec Dahud et Morgane. Alors que son oeuvre a été détruite par les Templiers, elle cherche maintenant à libérer la puissance de son maître pour que le terrain soit ensuite favorable à la refondation du culte des prêtresses Gardiennes du Sommeil du Ver. Son plan consiste donc à manipuler les Nephilim pour qu'ils réactivent les Omphalos de Bretagne afin de briser le filet magique de saint Michel. Une fois le groupe lancé sur la piste de ce qu'ils croient être le réenchantement de Bretagne, Mélusine entreprend sa propre quête à travers les Plans Subtils pour retrouver un maximum d'informations sur la dimension occulte de la région actuelle. Les Nephilim ne la reverront qu'épisodiquement lorsqu'une remotivation est nécessaire et bien sûr lors de la confrontation finale au Mont saint Michel aux côtés de Dahud...

# Géraldine de Lusignan

## *Simulacre désigné de Mélusine*

**Age :** 22 ans
**Niveau Social :** 13
**Education :** 14
**PDV :** 9
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**FOR** 12
**CONS** 9
**INT** 13
**DEX** 14
**CHA** 15
**KA-soleil** 1

**Compétences :** Poésie 50%, Dessin 30%, Connaissance des Hôpitaux Psychiatriques 30%, Rêver 80%
**Armes :** 1d4

**Description :** Lorsque les Nephilim rencontrent Géraldine pour la première fois, elle est en pleine crise de catatonie, perdue dans ses rêves. Très amaigrie, ses cheveux longs en mèches folles lui tombent sur le visage et ses yeux bleu délavé sont totalement inexpressifs. Très craintive, elle se met à hurler et à griffer dès qu'elle se sent menacée...

**Passé :** Depuis sa plus tendre enfance, Géraldine est très effacée, sensible et renfermée. Pâle et névrosée, elle passa sa jeunesse seule, isolée dans sa chambre. Ses seules occupations étaient alors la lecture et le dessin. Destinée à devenir le simulacre de Mélusine comme le prévoyait le pacte d'incarnation des Lusignan, Géraldine fut touchée par la malédiction qui frappe toutes les femmes qui atteignent la majorité et dont le nom comporte le suffixe "ine". Alors que ses parents étaient décédés dans un accident d'avion, c'est son grand oncle Enguerrand qui s'occupa de la placer dans le meilleur établissement de soins qu'il put trouver, la Clinique de Domaine de la Forêt de Bourberouge.

**Buts et Motivations :** Géraldine étant destinée à devenir le simulacre de Mélusine, elle n'a aucun projet ni aucune volonté. Comme le disent les médecins, elle est telle une coquille vide...

## Philippe le Majordome

**FOR** 8
**CONS** 7
**INT** 12
**DEX** 5
**CHA** 9
**KA-soleil** 25
**PdV** 7
**Bonus de force:** -1d4
**Actions:** 1

**Compétences :**
être très poli et hautain 90%, suspicieux 40%, Connaissance du manoir 90%, tir fusil de chasse 70%, faire la cuisine 50%, nettoyer 60%

**Armes**
Fusil de chasse 50% 4d6

**Description :**
Philippe est nostalgique de son ancien maître et il le fera très bien sentir aux Nephilim avec des formules comme "Ah comme Monsieur était bon et gentil avec moi"... Il est inquiet pour son avenir et n'aidera les Nephilim dans leur recherches occultes que s'il y est contraint.
Il est très grand, sec hormis une brioche confortable. Il a le nez rouge et son costume de majordome est élimé jusqu'à la trame et sent la sueur rance. En effet, il n'en possède que deux qu'il change à la fin de chaque hiver.

## Les Notaires Gamond et Gamond

**FOR** 10
**CONS** 15
**INT** 16
**DEX** 8
**CHA** 12
**KA-soleil** 15
**PdV:** 15
**Bonus de force:** 0
**Actions:** 2

**Compétences:**
Gratter le papier 80%, procédures en tout genre 50%, ragots 70%, contacts avec bourgeoisie et noblesse locale 90%, compter et épargner 70%, cynisme 50%, droit 30%

**Armes:** aucunes

**Description:**
Ce sont deux jumeaux de petite taille, au crâne dégarni et au lorgnon posé en équilibre instable sur le nez. Ils font preuve d'un cynisme en tout lieu et en toute situation. Ils peuvent être très désagréables surtout envers des jeunes parisiens.

## Le gardien du musée

**FOR** 13
**CONS** 11
**INT** 9
**DEX** 14
**CHA** 9
**KA-soleil** 7
**PdV :** 11
**Bonus de force:** 0
**Actions** : 3

**Compétences :**
Vigilance 50%, observer 60%, se cacher 30%, matraque 50%, coup de poing 60%

**Armes :**
Poing 60% 1d3
matraque 50% 1d6

**Description:**
Peu raffiné, il est là avant pour dissuader les jeunes de faire des bêtises dans le musée. Il peut être assez vindicatif par excès de zèle

## Vigiles Skins

**FOR** 15
**CONS** 13
**INT** 7
**DEX** 12
**CHA** 10
**KA-soleil** 8
**PdV :** 13
**Bonus de force :** +1d4
**Actions :** 3

**Compétences :**
Vigilance 50%, Résistance à l'alcool 70%, Intimider 60%

**Armes :** Batte de base ball 60% 1d8+1, bombe lacrymogène, boxe thaï 50% 1d6

**Description :**
bombers kaki, rangers, crâne rasé au front fuyant, machoire prognate, oreilles décollées. Vraiment, vraiment pas subtils...

## Gardes Du Palais Du Roi Du Pays Du Crépuscule Eternel

**FOR** 17
**CONS** 18
**INT** 10
**DEX** 13
**CHA** 10
**KA-Elément :** terre 10

**PDV :** 18
**Bonus de force :** +1d4
**Actions :** 3
**Protection :** 1d6
**Armes :** hallebarde 50% 1d10

# LA SOCIETE ARCHEOLOGIQUE DU CLUB DE L'HERMINE

Depuis quelque temps, la commanderie templière bretonne s'intéresse de plus en plus aux secrets occultes oubliés de la région. Ainsi plusieurs missions ont été créées dans le but d'enquêter sur certains mystères, certaines zones d'ombres de l'Histoire. L'origine du pouvoir de la famille de Lusignan et son éventuelle utilisation font partie de ces objectifs. Aussi, l'ordre de l'Hermine a envoyé un groupe à Fougères sous la couverture d'une association de passionnés d'archéologie pour entreprendre des fouilles au château de Fougères dans le but de libérer les sous sols de la fameuse Tour Mélusine.
Cette mission est composée d'un manteau noir Loïc Darban, de deux écuyers et d'un Compagnon archéologue, Charles Fermont chargé de mener les travaux du chantier de fouilles. Outre ce noyau aux activités très secrètes, la mission s'est entourée d'une demi douzaine d'étudiants exploités pour donner aux travaux une allure de chantier de fouilles anodin.
Lorsque les Nephilim arrivent dans la région, l'accès aux caves de la tour Mélusine a été dégagé et Loïc Draban commence des recherches pour comprendre la fonction de l'artefact magique qui y est caché. S'ils ne sont pas assez rapides, les Templiers remonteront vite la piste des Lusignan...

**Caractéristiques du groupe**
POT Enquête 10
POT Combat 10
POT Moyens 10

## Loïc Darban

***Responsable de mission***

**FOR** 12
**CONS** 14
**INT** 15
**DEX** 10
**CHA** 12
**KA-soleil** 16
**PDV :** 14
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** S'informer 60%, fouiller 50%, filature 40%, Conn.de l'Ordre de l'Hermine 50%, Occultisme 20%, Conn. des Nephilim 20%
**Armes :** Poignard 50% 1d6, Pistolet 40% 1d8
**Description :** Relativement élégant et bel homme, Darban n'est décidément pas à sa place sur un chantier de fouilles. Agacé par la lenteur des recherches, il ne supporte pas le caractère laborieux et les sempiternelles interrogations de Fermont. Rencontré sur le site des fouilles, il paraît autoritaire, arrogant et sûr de lui.

## Charles Fermont

***Compagnon Archéologue de l'Ordre de l'Hermine***

**FOR** 9
**CONS** 8
**INT** 16
**DEX** 14
**CHA** 9
**KA-soleil** 12
**PDV :** 8
**Bonus de force:** -
**Points d'action :** 3

**Compétences :** Archéologie 80%, histoire 80%, observer 50%, fouiller 70%, légendes bretonnes 40%, bricolage 50%
**Armes:** Mains Nues 20%. Fermont ne combat qu'acculé sinon il prend ses jambes à son cou et attend terré dans un endroit sombre que la situation se calme.
**Description :** Grand maigre, voûté, front dégarni, chemise à carreaux et pantalon de velours usé aux genoux. Fermont est un universitaire passionné d'histoire médiévale. Rompu aux techniques de fouilles, il aime passer des heures le pinceau à la main. Sa méthode rigoureuse exaspère Darban qui serait plutôt adepte du bulldozer...

## Templiers

**FOR** 15
**CONS** 14
**INT** 10
**DEX** 12
**CHA** 10
**KA-soleil** 13
**PDV:** 14
**Bonus de force:** + 1d4
**Points d'action :** 3

**Compétences:** Vigilance 50%, Intimidation 60%, Filature 40%
**Armes:** Baïonnette rétractable 60% 1d6+2
**Description:** Visage carré, coupe militaire, vêtu de bleus de travail. Ces hommes de main sont plutôt épais et servent surtout à décourager les curieux de venir s'intéresser de trop près au chantier.

# Philippe Meunier

***Inspecteur de la PJ de Vannes manipulé par les Templiers***

**Age** : 48 ans
**Niveau social :** 11
**Education :** 12

**FOR** 13
**CONS** 15
**INT** 14
**DEX** 10
**CHA** 12
**KA-soleil** 20

**PDV:** 15

**Bonus de force:** -

**Points d'action :** 3

**Compétences :** Observer 70%, Filature 60%, Fouiner 60%, Intimidation 40%, Interrogatoire 80%, Contacts 50%, Corruption 60%

**Armes :** Pistolet 40% 1d8, Coup de Crosse 50% 1d4+1

**Description :** Au premier abord, Meunier ne ressemble pas à l'image classique de l'inspecteur telle que l'on peut le découvrir dans les romans policiers. Il est gras, négligé, souvent en sueur et son haleine ruinée par les Bohémienne-Maïs est fétide. Du point de vue vestimentaire, il ne quitte jamais une casquette de couleur indéfinissable qui nécessiterait un bon lavage. En fait, Meunier ressemble plus à un agriculteur ou à un ouvrier métallo. Toutefois derrière ce masque débonnaire au regard porcin se cache une intelligence subtile et tenace.

**Caractère**
Meunier est quelque peu lent à se mettre sur une piste mais ceci fait il ne lâche plus sa cible. Alors, il pratique la méthode du harcèlement et n'hésite pas à procéder illégalement sans mandat de perquisition. D'un sang froid imperturbable, il ne se laisse pas impressionner et ceux qui osent se mettre sur son passage reçoivent le plus souvent une bonne correction à coup de crosse. Tous ces éléments font de lui un maître de l'interrogatoire jouant sur tous les registres... Tout ce qui touche à l'occultisme n'a aucune valeur pour lui, les Sociétés Secrètes sont des groupuscules comme les autres par contre les Nephilim lui posent problème. Pour lui, ils doivent être des sortes de mutants ou des résultats d'expériences bizarres. Toujours est-il que Meunier sait repérer ces drôles de "zigues"...

**Passé**
Meunier fait partie de la vieille garde de la police française. Il est un vestige d'une époque à laquelle on ne passait pas des années à suivre des cours, une époque où l'on se retrouvait directement sur le terrain et où l'on gravissait les échelons de la hiérarchie à la sueur de son front ! Meunier quant à lui n'a pas connu cette lente mais irrésistible ascension du fait de ses méthodes peu scrupuleuses mais il n'a jamais été cassé du fait de son efficacité. Cependant, Meunier cache des cadavres dans son placard. En effet, il fut une époque où notre bon inspecteur avait formé un "syndicat" que l'on pourrait qualifier d'extrêmiste dont le but était de faciliter la tâche de la justice en éliminant des activistes de gauche trop turbulents. Toutefois, ces activités durent s'interrompre lorsque le fils d'un politicien de la région fut froidement abattu. C'est à cette époque que les Templiers commencèrent leur chantage... Depuis, Meunier accepte de remplir quelques missions ponctuelles pour ses étranges maîtres chanteurs pour éviter que certains documents compromettants se retrouvent sur le bureau de son supérieur. D'une certaine manière, on peut dire que Meunier joue maintenant le jeu et qu'il prend plaisir à ces activités qui lui rappellent son groupuscule d'antan.

**Buts et Motivations**
Meunier est envoyé à Carnac pour enquêter sur les disparitions et pour y détecter d'éventuelles activités Nephilim. Une fois lancé, le limier à la botte du Temple fera tout ce qui en son pouvoir pour trouver un coupable et satisfaire ses commanditaires occultes.

# SALDEK

*Nephilim tourmenté, ancien adopté de l'Arcane X*

| | | |
|---|---|---|
| **KA** 9 | **PENTACLE** | **STASE** |
| **FOR** 13 | **Lune** 9 | Lune 20 |
| **CONS** 11 | **Eau** 7 | Eau 10 |
| **INT** 12 | **Terre** 5 | Terre 10 |
| **DEX** 12 | **Air** 4 | Air 10 |
| **CHA** 13 | **Feu** 2 | Feu 10 |
| **KA-soleil** 6 | | |

**Age :** difficile à dire. entre 30 et 50 ans
**Niveau Social :** 3
**Education :** 8

**Points de Khaïba :** 18

**Metamorphe :** Serpent
Yeux reptiliens 1
Mains Atrophiées 3
Peau Ecailleuse 2
Absence d'odeur 0
Voix sifflante 3

**Compétences Occultes :** Basse magie 80%, Sceaux 50%

**Sorcellerie :** Dextérité, Illusion visuelle, Spleen
**Kabbale :** Ceux qui Murmurent, les Esprits de la Forêt de Basalthe - Les Miroirs de Vif Argent, Ministres des Ressemblances.

**PDV:** 11

**Bonus de force:** -

**Points d'action :** 3

**Compétences:** Observer 60%, survie 40%, jargon espagnol-latin-français 80%, conn. de l'Arcane X 40%, conn. Environs de Carnac 70%, faire pitié 60%, esquive 50%, course 40%, résistance à l'alcool 80%

**Armes:** Mains Nues 30% 1d4, Bâton 40%, 1d4+2

**Description**
L'infortuné Saldek fait peine à voir... Il est très maigre, des cheveux blancs gras encadrent son visage pâle en lame de couteau mangé par une paire d'yeux exorbités. Vêtu d'un long manteau sombre et d'un pantalon qui tombe en accordéon sur ses chevilles, il ressemble vraiment à un clochard fou, hérault d'une apocalypse délirante et improbable...

**Caractère**
Saldek est très curieux mais on ne peut plus craintif. Il aime suivre les gens qu'il ne connaît pas ce qui attirera la suspicion sur lui en ces temps troublés. Si les Nephilim veulent lui soutirer des renseignements, ils devront être très prudents pour ne pas traumatiser Saldek.

**Passé**
La dernière incarnation deSaldek remonte au 18ème siècle lorsqu'il était incarné dans Gabriel du Mahé, peintre du dimanche. Adopté consciencieux de la Roue de Fortune, il fut contacté à cette époque par Mélusine pour enquêter sur la fonction magique des Alignements de Carnac. Malheureusement, traqué par les Templiers qui avaient eu vent de ses recherches par le biais des Gardiens des Pierres, Saldek dut quitter en catastrophe la région, laissant tout derrière lui. Les limiers du Temple déjouèrent sa fuite et il tomba dans leurs filets. Emmené dans un château, il fut torturé puis transformé en homoncule pendant plusieurs années avant d'être délivré à la faveur des évènements de la Révolution. C'est visiblement depuis cette époque que Saldek a accumulé tout le Khaiba qui menace maintenant de le déborder... Une fois, libéré de l'emprise des Templiers, trop faible pour se réincarner.il passa les deux siècles suivants dans sa stase, occupé à méditer sur l'Agartha et à sa place dans l'Ordre Cosmique. Lorsqu'il se réincarna à notre époque, il décida de quitter la Roue de Fortune pour rejoindre le Jugement qui correspondait mieux à son nouvel état d'esprit, mais jugé trop rabat-joie, il fut évincé... Depuis Saldek vit parmi les baraquements de la fête forraine traînant son angoisse et son mal-vivre comme un boulet.

**Buts et Motivations**
Eviter tout nouveau traumatisme.

# Le Chevalier De L'archange Michel

**FOR** 20
**CONS** 18
**DEX** 14

**PdV :** 18
**Actions :** 3
**Bonus Dommages :** +2d6

**Compétences :** esquive 40%, épée 60%

**Armes :** Epée de feu 2d6 points de dégâts magiques

**Protection :** Manteau de feu, 6 points

**Description :** Créature magique à l'apparence d'un chevalier à l'armure ouvragée environné d'une aura dorée.

# L'avatar De Cernunos

**FOR** 30
**CONS** 25
**DEX** 11

**PdV:** 25
**Actions :** 3
**Bonus Dommages :** +4d6

**Compétences :** Hurler 100%, Agripper 60%

**Armes :** Mains Nues 50% 1d4+4d6

**Description :** L'avatar de Cernunnos invoqué par Le Guennec n'est qu'un reflet de ses propres fantasmes non viable. Il ressemble à l'antique divinité mais apparaît presque incomplet. Le visage de la monstruosité est ainsi émacié et ressemble à un crâne décharné tandis que son corps est efflanqué. Malgré tout la créature est capable de dégâts et sèmera la destruction autour d'elle pendant 10 tours avant de s'effondrer sur elle-même pour ne plus former qu'un tas informe de Ka de Lune vite dissipé.

# Congressiste New ager

**Age :** 25 ans
**Niveau Social :** 13
**Education :** 15

**FOR** 9
**CONS** 12
**DEX** 14
**INT** 14
**CHA** 10
**Ka Soleil** 8
**PdV :** 12

**Bonus Force :** -1d4

**Actions :** 3

**Compétences :** New Age 50%, cristallothérapie 40%, géomancie 40%, astrologie 60%, méditation 80%, etc.

**Description :** Jeune femme un peu névrosée, éthérée et étourdie, prête à boire les messages mystiques d'un gourou charismatique venu d'Orient.

# LES GARDIENS DES PIERRES

Créé depuis des siècles pour veiller sur les Alignements, ce petit groupe est composé de Compagnons regroupés parmi les notables de la région de Carnac attachés à certaines traditions et dans le milieu des amateurs d'un certain celtisme teinté d'idéologies douteuses telles que la notion de pureté culturelle. Leur rôle est avant tout de veiller à l'entretien des Alignements et de surveiller toute activité suspecte dans les environs. En cas d'opposition nette, ils peuvent informer l'Ordre de l'Hermine à travers une de ses associations de couverture qui peut alors rapidement dépêcher une équipe pour évaluer la situation.
Les Gardiens des Pierres sont représentés dans plusieurs endroits de la ville. Regroupés en association, ils occupent un local à la sortie de l'agglomération où ils militent pour la sauvegarde des Alignements et de l'Environnement de la Lande. Les adhérents de cette association ne sont pas tous des Templiers, ils servent à donner une façade innocente aux Gardiens des Pierres. Seul le président de l'Association, Martial Quentin fait partie des têtes de l'obédience.

## Martial Quentin

***Président de l'association des Gardiens des Pierres***

**Age :** 45 ans
**Niveau Social :** 20
**Education :** 15
**Profession** : Rentier
**FOR** 10
**CONS** 13
**INT** 14
**DEX** 10
**CHA** 13
**KA-soleil** 15
**PDV:** 13
**Bonus de force:** -
**Points d'action :** 3

**Compétences:** Droit 70%, Finances 60%, Contacts 50%, Piston 80%, Occultisme 30%, Conn. des Nephilim 30%
**Armes:** Kendo 50% 1d6
**Description:** La quarantaine bien conservée, Quentin est raffiné mais aime entretenir le mystère autour de lui. Envoyé à Carnac pour stimuler la vigilance des Gardiens des Pierres, il ne comprend pas pourquoi on lui a confié cette mission alors qu'il estime son potentiel largement supérieur à cette tâche...

## Gardien Des Pierres Type

**Age :** la trentaine
**Niveau Social :** 12
**Education :** 13
**Profession :** Animateur socio-culturel, professeur, facteur,...
**FOR** 10
**CONS** 12
**INT** 13
**DEX** 11
**CHA** 10
**KA-soleil** 12
**PDV:** 12
**Bonus de force :** -
**Points d'action :** 3

**Compétences :** Vigilance 50%, Conn. des Alignements 80%, Légendes 60%
**Description :** Ces individus ne sont certainement pas des foudres de guerre et ils ne constitueront certainement pas un obstacle pour le groupe. Le plus souvent, l'essentiel des activités consiste à veiller à l'entretien des Alignements et à prévenir toute dégradation par des vandales

# LA BANDE DE LE GUENNEC

Cette bande d'Illuminés compte moins d'une dizaine de membres. Menés par un leader charismatique, Roanan Le Guennec, ils se réunissent régulièrement autour de leur activité préférée, la chasse. Tous adhérents du mouvement des Chasseurs Traditionalistes Proches de la Nature ou de la mouvance païenne du Parti des Forces Nationales, ils développent un discours inquiétant quant à la dérive de notre civilisation qui s'est fourvoyée en se coupant de ses racines. Depuis peu, Le Guennec, est obsédé par des rêves des temps anciens, un âge où Kernunnos le Chasseur, le Grand Cornu, régnait sur la région. Sous la coupe autoritaire de leur meneur, ils comptent invoquer les Puissances de l'Aube de l'Humanité et ouvrir une voie à leur nouveau Dieu pour que les vraies valeurs soient réinstaurées, l'Etat de Nature, les liens clanniques et autres idées de brutes réactionnaires. A l'écart des milieux occultes traditionnels, ils ont échappé à la vigilance des Gardiens des Pierres et comptent profiter d'une période propice pour invoquer un avatar de Kernunnos.

## Ronan Le Guennec

*Illuminé*

**Age** : 35 ans
**Profession :** Chômeur
**Niveau Social :** 9
**Education :** 9

**FOR** 16
**CONS** 18
**INT** 10
**DEX** 12
**CHA** 13
**KA-soleil** 16
**PDV :** 18
**Bonus de force :** +1d4
**Points d'action :** 3

**Compétences :** Chasse 80%, Survie 60%, Equarissage 100%, Dressage 40%, Intimidation 70%, Orientation 50%, Sentir 40%

**Armes :** Couteau de chasse 50% 1d6, Fusil de chasse 70% 4d6, Arc 50% 1d6

**Description :** Le Guennec est un individu impresionnant par sa taille et sa carrure. Semblable à un ours sur tous les points, il est la terreur des environs et même ses "amis" craignent ses colères. Ancien employé dans un abatoir maintenant au chômage, il aime les mises à mort et son passe-temps favori est la chasse. Son second centre d'intérêt est le sexe et il lui arrive d'inviter ses compagnons à des orgies dans son sous-sol où les corps se mêlent sous la lueur phosphorescente de la télé qui diffuse des snuff movies. Le Guennec est un sadique dangereux et depuis peu possédé par des visions mégalomaniaques...

## Ami De Le Guennec Type

**Age :** la trentaine
**Niveau Social :** 10
**Education :** 8
**Profession :** commerçant

**FOR** 14
**CONS** 14
**INT** 9
**DEX** 10
**CHA** 8
**KA-soleil** 8
**PDV :** 14
**Bonus de force:** -
**Points d'action :** 3

**Compétences:** Chasse 70%, gestion frauduleuse 50%, discours poujadiste 60%, calmer Le Guennec 20%

**Armes :** Poignard 40% 1d6, Fusil de Chasse 50% 4d6

## Gwen et Bran

***Les deux molosses de Le Guennec***

**FOR** 14
CONS 10
DEX 13
PdV : 10

Compétences : Traquer 80%, Courir 60%, Ecouter 80%, Sauter 60%

Armes : Griffes 50% 1d4+1, Crocs 40% 1d6

# Annaic Pensec

**Age:** 25 ans
**Profession :** Actrice visionnaire
**Niveau Social :** 8
**Education :** 14

**FOR** 9
**CONS** 13
**INT** 15
**DEX** 14
**CHA** 13
**KA-soleil** 12

**Pdv :** 13

**Bonus de force :** 0

**Points d'action :** 3

**Compétences :** Comédie 60%, mise en scène 40%, déguisement 40%, éloquence 60%, dessin 60%, légendes 30%, Conn. milieu underground 40%, piston 30%, parler breton 20%

**Description :** Annaïc est une jeune femme éthérée qui semble toujours dans la lune et ses gestes amples accentuent cette impression. Habillée de vêtements amples ornés de bijoux d'argent, elle semble sortie d'un autre âge...

**Caractère :** Annaïc Pensec est une grande rêveuse perdue dans ses visions de plus en plus persistantes sur la cité Engloutie. Malgré ses fréquentes absences, Annaïc entretient de nombreuses amitiés notamment avec les membres du groupe Tri Skel Eclaté notamment avec le chanteur Brendan. Lorsque ses activités d'écriture le lui permettent, elle va s'immerger dans la faune bigarrée de la Taverne des Leprechauns où elle est connue et appréciée.

**Passé :** Annaïc est depuis toute jeune un peu bohème et elle abandonna ses études après avoir passé son bac A3 avec brio. Par la suite, elle s'émancipa du foyer familial et s'installa dans sa chambre de bonne où elle mûrit petit à petit le projet de constituer une troupe de théatre avec des comédiens amateurs. Il y a quelques mois, elle commença à être en proie à des visions de plus en plus persistantes sur Ys qui lui fournissent maintenant l'essentiel de son inspiration artistique. Malheureusement, ses nouvelles activités ont attiré l'attention des Chevaliers d'Ys qui veulent empêcher à tout prix la divulgation d'informations sur la cité engloutie. Depuis, la vie d'Annaïc est complètement bouleversée et toute son oeuvre a été foulée aux pieds par les Templiers dont elle ignore l'origine et les motivations. Pourtant devant le danger qui se faisait de plus en plus précis, la jeune femme a préféré "se mettre au vert" chez Brendan qui habite dans un squat à la périphérie de la ville.

**Buts et motivations :** Exploiter ses visions pour en tirer une épopée fantastique inégalée. Echapper aux Templiers. Dans le cadre de la campagne, Annaïc est destinée à devenir le simulacre de Dahud

# Dahud

***Fondatrice du culte du Dragon et de la ville d'Ys***

**KA** 40
**FOR** 12
CONS 17
**INT** 21
**DEX** 23
**CHA** 21

**Pentacle**
Eau 40
Lune 32
Air 24
Terre 16
Feu 8

**Stase**
Lune 25
Eau 25
Terre 20
Air 15
Feu 15

**Metamorphe :** Ondine
Cheveux bleus 10
Mains palmées 10
Peau lisse 5
Odeur salée 10
Voix liquide 5

**Compétences Occultes :** Basse magie 100%, Haute Magie 90%, Grand secret 30%

**Sorcellerie :** Sorts relatifs aux effets-dragon, tous les sorts d'Eau du premier cercle, murmures aériens, soins, parler avec les plantes, voler,discrétion, caméléon, tourbillon.

**Pdv :** 17
**Bonus de force :** 0
**Points d'action :** 5

**Compétences :** Chant 50%, nager 100%, esquive 60%, baratin 50%, éloquence 40%, s'informer 60%, déplacement silencieux 70%, survie 30%, sorcellerie 100%, Conn. du Dragon 70%, Conn. des Akasha 60%, observer 50%, psychologie 80%, religion païenne 80%, religion mithraïste 30%, médecine 30%, adaptation 100%

**Armes :** dague 50% 1d4+1, épée 40% 1d8

**Description**
Mises à part les transformations de son métamorphe, la différence avec Annaïc Pensec est peu visible. L'affinité entre la jeune femme et le Nephilim est totale.

**Caractère**
Dahud est la plus jeune des trois fondatrices du culte du Dragon et son caractère diffère beaucoup de celui de Mélusine. Ainsi, nous pourrions dire que Dahud est plus "coulante", plus calme, plus sereine. Ceci ne retire rien à son charisme et elle aussi fascine ses interlocuteurs par son aplomb et sa prestance. En présence des Nephilim, elle fera tout pour les séduire par sa douceur et adoptera toujours une attitude conciliante face à eux. Par contre, au contraire de Mélusine, elle tentera de convaincre le groupe de rejoindre son culte et d'orienter la quête des Nephilim vers le réveil du Dragon. Les arguments qu'elles utilise alors sont les bons côtés que peut présenter cette entité et elle fustigera Merlin, ce fanatique qui n'a jamais rien compris...

**Passé**
A l'époque de l'apogée du Culte du Dragon, Dahud rencontra un fier centurion mithraïste qu'elle réussit à convaincre de rejoindre son culte. Avec l'aide de Gradlon, Dahud entreprit la construction de la cité d'Ys, une ville bâtie sur la mer en hommage à la puissance du Dragon existant à la fois dans la réalité et dans les champs magiques. Cette ville splendide devait être un sanctuaire pour les Nephilim fidèles du Dragon qui bénéficiaient d'une sorte de pacte d'incarnation à l'image du Compromis d'Egypte parmi la population.
Le plan fut un succès, Dahud et Gradlon gouvernèrent une cité resplendissante malgré les tentatives des humains pour abattre cette enclave Nephilim dérangeante où l'on suivait toujours le culte du Dragon. Malheureusement, il était écrit qu'Ys devait sombrer.
Ainsi à l'extérieur, tous jalousaient la splendeur de la cité et on racontait que la débauche y régnait et le clergé s'était donné comme objectif de ramener coûte que coûte cette enclave païenne dans le droit chemin mais tous les émissaires de l'Eglise étaient rejetés...
Conscient de la puissance d'Ys, le Clergé noua des contacts avec les Templiers pour combattre de front le Culte du Dragon. De cette collaboration extraordinaire, un plan fut ourdi. Ainsi l'Eglise comptait utiliser un de ses agents les plus motivés pour prendre pied dans l'enclave Nephilim, Gwenolé le neveu de Gradlon, et ainsi tenter de remettre dans le droit chemin les humains qui s'étaient fourvoyés avec les Inconnus Supérieurs tout en entretenant une ambiance d'Apocalypse imminente. Parallèlement, le Temple était chargé de trouver le chemin qui menait à Ys tout en évitant la vigilance des prêtresses grâce à un Naute dépêché spécialement pour l'occasion.
Bénéficiant de l'hospitalité, Gwenolé entreprit de mettre en garde la population avec l'espoir que quelques uns puissent en expiant leurs pêchés échapper au sort inéluctable de la ville. Bien sûr, Dahud et ses prêtresses tentèrent par tous les moyens de contrer le clerc mais Gwenolé bénéficiait de la protection du Roi et une volonté hors du commun.
Un jour, un mystérieux personnage fit son apparition à Ys, retenu dans la légende sous le nom du Prince Rouge, l'étranger qui voulait le pouvoir sinon la destruction de la cité. En fait, ce prince rouge, Kristof était le Naute dédié corps et âme au Temple, un Initié du troisième degré, un Manteau Rouge qui plus tard fonda notamment la petite obédience des Chevaliers d'Ys. Le Templier réussit par la ruse à s'emparer de la stase de Dahud -une clef de bronze ouvragée-, que l'on nommait aussi Ahès, la Clef en ancien breton, qui était aussi le surnom de Dahud.
Ce faisant, Dahud-Ahés piégée, réintégra sa stase et la cité, privée de sa protection fut engloutie sur notre plan tandis que l'Ys des Plans Subtils était enfouie sous les eaux fondamentales de l'inconscient et de l'Oubli. Pourtant Gwenolé tenta de sauver son oncle en lui faisant bénéficier d'un passage magique dans les Eaux qui engloutissaient la ville. Dahud ayant réintégré sa stase fut emprisonnée par le prince rouge et resta sous la garde des Templiers jusqu'à ce que les nephilim viennet la libérer.

**Buts et Motivations**
Refonder le culte du Dragon, oeuvrer pour que ce dernier soit libéré. Persuader les Nephilim de rejoindre le culte. Initier Brendan puis procéder à des sacrifices pour recueillir de l'énergie magique. Rejoindre sa consoeur Mélusine.

# Videurs de la taverne

**FOR** 17
**CONS** 18
**INT** 12
**DEX** 16
**CHA** 8
**Ka-soleil** 20
**Pdv** : 18
**Bonus de force** : 1d6
**Actions** : 4

**Compétences :**
Impressionner 80%, boire 60%, Karaté 70%
**Armes :**
Karaté 70% 1d6+3
**Description**
Grands baraqués, amateurs de jeunes groupies, ils ont fait de nombreuses bastons et n'ont peur de rien.

# Les squatters

**FOR** 12
**CONS** 7
**INT** 14
**DEX** 16
**CHA** 9
**Ka-soleil** 5
**Pdv :** 7
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :**
Survivre en ville 80%, nonchalance 60%, débrouillardise 50%, rouler un joint 90%, contact dealer 60%, poings 50%, courir 65%, armes blanches 50%
**Armes :**
Cran d'arrêt 50% 1d4+1
Tesson de bouteille 60% 1d4+1
**Description**
Tout le temps défoncés, les squatteurs sont semblables à des légumes, peu bavards ou au contraire prolixes. Ils sont surtout vains, fumeux et ennuyeux dans leur révolte minable.

# Le journaliste de Douarnenez

**FOR** 10
**CONS** 15
**INT** 12
**DEX** 8
**CHA** 10
**Ka-soleil** 15
**Pdv :** 15
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 2

**Compétences :**
Fouiner 50%, s'informer 50%, pister 60%, se cacher 60%, photo 60%
**Armes :**
Aucune
**Description**
C'est un individu bedonnant et suant par tous les pores de la peau, aux yeux de fouines et aux mains moites. Il porte soit un jogging lâche ou des velours élimés jusqu'à la corde. Son pardessus usé jusqu'à la trame est souvent recouvert de pellicules. Il dégage une odeur de sueur assez indisposante. Il est en revanche très curieux et très tenace.

# Brendan

***Leader du groupe Tri Skel Eclaté***
***Héros Dragon une fois Dahud réincarnée***

**Age :** 26 ans
**Activité :** Chanteur underground de rock celtique
**Niveau Social :** 9
**Education :** 12
**Note :** les scores entre parenthèses indiquent les changements de Brendan, une fois initié au culte du Dragon.

**FOR** 13 (17)
**CONS** 14 (18)
**INT** 12
**DEX** 16
**CHA** 13
**KA-soleil** 15
**Pdv :** 14 (18)
**Bonus de force :** 0/ (+1d6)
**Points d'action :** 4

**Compétences :** Système D 70%, Rouler un joint d'une main 80%, musique 60%, chant 50%, con. scène rock 60%, résistance à l'alcool 60%, politique 30%, (Mythologie celte 30%, conn. du culte du Dragon 20%)

**Armes** : Mains nues 60% 1d4, Cran d'arrêt 40% 1d4+2, (Epée 40% 1d8+1)

Une fois initié, Brendan reçoit le tatouage caractéristique des Initiés du culte du Dragon aux poignets ainsi qu'un autre aux pouvoirs magiques qui lui confère un bonus d'un point à sa force. Il est à partir de cette époque possesseur de deux talismans de pouvoir.

**Ecaille :** Torque de bronze ouvragé, 4 points de Ka de Terre qui augmentent sa résistance naturelle et magique (-20% aux effets de l'Eau et de l'Air).
Griffe : Epée marquée de symboles celtes, 3 points de Ka de Feu

**Description**
Grand, cheveux châtain clair longs, vêtu d'un éternel perfecto et de rudes bottes de cuir épais. Brendan est un ami d'enfance d'Annaïc Pensec. Amoureux de la jeune actrice rêveuse, il fait tout ce qui est possible pour la protéger. Lorsque Dahud se réincarne, il ne se pose pas de questions sur la transformation de la jeune femme et, subjugué par son nouveau charisme, se laisse convaincre pour suivre une initiation au culte. Ceci fait, Brendan est devenu un agent du Dragon, couvert de tatougages mystiques, dévoué corps et âme à Dahud/Annaïc.

# LES CHEVALIERS D'YS

Si les Nephilim ont déjà joué la Nouvelle Atlantys, ils auront certainement déjà rencontré ces fanatiques voués à la destruction de la mémoire d'Ys. Selon les succès enregistrés par le groupe dans l'aventure de la Nouvelle Atlantys, cette obédience du Temple breton a pu subir de graves revers. Dans ce cas, la petite société secrète sera certainement en disgrâce ce qui n'arrête pas les survivants. Bien au contraire, les Chevaliers d'Ys cherchent maintenant à se racheter aux yeux de leurs pairs et ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour briller en cas d'intervention.
Ainsi la médiatisation des activités d'Annaïc Pensec fut le signal de la renaissance pour eux et une équipe fut dépêchée à Douarnenez pour faire cesser les activités de la troupe de théatre. Composée de deux chevaliers et de trois écuyers, ce groupe a pris à coeur sa mission et bientôt Anna¨c Pensec durent cesser leurs activités. Cependant, les Chevaliers d'Ys ne comptent s'arrêter là et ils recherchent maintenant Annaïc Pensec pour l'éliminer en prévention à de nouvelles divulgations d'informations occultes. Lorsque les Nephilim arrivent à Douarnenez, ils ratissent méthodiquement la ville et sont sur le point de trouver le squat où la jeune femme s'est réfugiée.

**Caractéristiques du groupe**
Pot enquête 10
Pot combat 12
Pot moyens 8

## Chevalier type

**FOR** 13
**CONS** 12
**INT** 14
**DEX** 12
**CHA** 13
**KA-soleil** 18
**Pdv :** 12
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** Commandement 40%, Contacts 30%, Corruption 50%, Filature 40%, S'informer 60%, Observer 50%, Interrogatoire 70%, Cryptographie 50%

**Armes :** Poignard 60% 1d4+2, Pistolet 50% 1d8, Epée 40% 1d6+1

**Description :** Stressés, les chevaliers savent qu'une épée de Damoclès est suspendue au dessus de leur tête. En cas de confrontation avec les nephilim, ils perdront leur sang froid et peuvent prendre des décisions inconsidérées. Un nouvel échec signifierait pour eux la dissolution de leur obédience et la honte.

## Ecuyer type

**FOR** 15
**CONS** 14
**INT** 10
**DEX** 11
**CHA** 10
**KA-soleil** 13
**Pdv :** 14
**Bonus de force :** +1d4
**Actions :** 3

**Compétences :** Filature 50%, S'informer 40%, Intimidation 40%, Orientation 30%, Conduite 60%, Esquive 50%, Déplacement Silencieux 40%, Cryptographie 30%

**Armes :** Poignard 70% 1d4+2, Pistolet 50% 1d8

**Description :** Les écuyers sont des exécutants et s'occupent des taches ingrates telles que les filatures, les surveillances et l'élimination des indésirables. Deux d'entre sont des jumeaux, Raoul et Lucas Damperre, qui fonctionnent en un binôme presque symbiotique. S'ils sont séparés, leur intelligence est égale à 5...

# Medraut de Kermedro, 51ème du nom

***Meneur du clan de Kermedro***

**Age :** 26 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 12

**FOR** 13
**CONS** 12
**INT** 15
**DEX** 16
**CHA** 16
**KA-soleil** 20
**Pdv :** 12
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 4

**Compétences :** Equitation 80%, éloquence 50%, déplacement silencieux 60%, chasse 80%, orientation 60%, con. des Templiers 30%, observer 50%, parler breton 80%, généalogie 50%

**Armes :** Fusil de chasse 70% 4d6, Epée 60% 1d8

**Description**
Le Maître, Medraut de Kermedro 51ème du nom est un jeune homme grand, maigre aux yeux fiévreux et à la peau pâle. Ses cheveux sont longs de couleur sable, coiffés en catogan. Son visage est continuellement déformé par un rictus cruel qui crispe la moitié gauche de son visage. Lorsque des visiteurs se présentent au manoir, il aime à les recevoir entouré de sa famille, nonchalamment affalé sur un trône de bois noir. A son doigt, il porte le sceau qui atteste de sa filiation représentant les armoiries ancestrales des héritiers de Loth d'Orcanie, l'aigle bicéphale. Cette bague contient 8 points d'Orichalque afin de le protéger contre une éventuelle possession par un Nephilim.

**Caractère**
Medraut est un caractériel psychopathe instable, capable de sautes d'humeurs impressionnantes et de lubies névrotiques déconcertantes. Persuadé d'être un roi en exil, il entretient autour de lui tout un protocole contraignant dont les subtilités échappent même à sa famille. Enfin, cynique et machiavélique, Medraut est capable de tuer avec plaisir. Cet individu aime faire souffrir et franchit régulièrement les limites du raffinement dans la cruauté.

**Passé**
Depuis son plus jeune âge, Medraut est élevé dans l'idée qu'il est destiné à devenir un jour le haut roi des Deux Bretagne. Medraut était déjà très instable à cette époque et sa mère cédait à tous ses caprices. Incapable de faire face à la frustration, il devint très vite incontrôlable. Lorsqu'il atteint enfin sa majorité, il se mit à comploter comme tous les membres de sa famille. Finalement, il réussit à assassiner son père pour devenir le Maître à son tour. Depuis, Medraut est devenu de plus en plus mégalomane et il terrorise la population alentour.

**Buts et Motivations**
Etendre son pouvoir, saper l'influence des Templiers dans la région et devenir haut roi des Deux Bretagne

**Possessions :** Bague aux armoiries de la maison d'Orcanie - 8 pts d'Orichalque.
Epée de Mordred - 4 pts d'Orichalque

# Oncle Garan

***Eminence grise de Medraut***

**Age :** 53 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 16

**FOR** 8
**CONS** 10
**INT** 16
**DEX** 13
**CHA** 12
**KA-soleil** 18
**Pdv :** 10
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences** : observer 60%, psychologie 80%, éloquence 50%, alchimie 40%, con. des Nephilim 30%, prévoir les crises de Medraut 60%, parler breton 80%, parler latin 40%, mettre mal à l'aise 70%

**Armes :** aucune

**Description :** l'oncle Garan est âgé de 53 ans, voûté mais le regard gris brillant. Interrogé sur ses compétences, il aime se présenter comme le principal "conseiller" de

Medraut et comme un thaumaturge émérite. Très intelligent, il a su le moment venu ne pas prendre position et laisser un nouveau maître s'imposer pour conserver son pouvoir au sein du clan. Bien caché dans les sous sols du manoir, l'Oncle Garan a installé son laboratoire de recherches occultes où il détient quelques ouvrages occultes de valeur ainsi qu'un homoncule maintenant presque déchargé. Cependant, il ne souffle mot de cet élément et continue de se vanter de grands pouvoirs magiques...

# Conrad de Kermedro

***Frère de cadet de Medraut***

**Age :** 23 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 8

**FOR** 14
**CONS** 12
**INT** 9
**DEX** 14
**CHA** 8
**KA-soleil** 8
**Pdv :** 12
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3
**Compétences :** équitation 50%, chasse 50%, esquive 40%, parler breton 60%, taire sa rancoeur 70%
**Armes :** Fusil de Chasse 40% 4d6

**Description**

Conrad de Kermedro, le jeune frère de Medraut est âgé de 23 ans. Le visage mou, la lèvre inférieure pendante et les dents gâtées, il ne paraît pas très vif d'esprit. Aigri par les brimades et les moqueries de son frère, il rumine des plans irréalisables pour devenir le Maître mais n'a pas assez de caractère pour s'affirmer ni pour trouver un allié dans le clan. Seule Blanche sa soeur aînée a vu en lui un pion facile à manipuler et a entretenu une liaison avec lui pour le subjuguer mais elle dût abandonner son plan. Conrad n'est décidément pas le bon cheval sur lequel miser. Depuis, Conrad se plie aux exigences parfois délirantes de son frère mais continue de ruminer ses sombres plans.

# Blanche de Kermedro

***Soeur aînée de Medraut***

**Age :** 28 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 12

**FOR** 10
**CONS** 10
**INT** 14
**DEX** 12
**CHA** 18
**KA-soleil** 16
**Pdv :** 10
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3
**Compétences :** Séduction 90%, intrigues byzantines 70%, baratin 60%, psychologie 50%, équitation 40%
**Armes :** stylet empoisonné 60% 1d4+1 (+1/round jusqu'à 1d6)

**Description**

Blanche, la soeur aînée de Medraut. Agée de 28 ans, Blanche est une femme très belle et intelligente. Par contre, c'est une véritable vipère qui attise les rivalités du clan tout en cherchant à tirer son épingle du jeu. Pour faire aboutir ses machinations, elle n'hésite même pas à entretenir des relations incestueuses avec plusieurs mâles du Clan. Si elle a l'occasion de rencontrer les Nephilim, elle réfléchira certainement à la manière de les utiliser pour ses buts pervers. De plus, l'arrivée d'une nouvelle proie dans son jeu de séduction ne devrait pas lui déplaire.

# Eyra de Kermedro

***Mère de Medraut***

**Age :** 48 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 10

**FOR** 8
**CONS** 8
**INT** 12
**DEX** 15
**CHA** 8
**KA-soleil** 6

**Pdv :** 8

**Bonus de force :** - 1d4

**Actions :** 4

**Compétences :** Dessin 50%, déplacement silencieux 80%, chanter 20%, vomir son repas 90%

**Description**
Eyra de Kermedro est la mère de Medraut. Plus effacée que les autres, elle intervient rarement dans les discussions. Son anorexie la fait ressembler à une momie vivante et elle erre souvent dans les couloirs, sans but, chantonnant une triste balade. A ses heures perdues, elle peint dans sa chambre des tableaux torturés aux thèmes morbides. Elle est dans cet état depuis la mort de son mari ce qui arrange Medraut qui était de plus en plus exaspéré par ses remontrances.

# Miles

***Fidèle serviteur de Medraut***

**Age :** 38 ans
**Niveau Social :** 8
**Education :** 8

**FOR** 16
**CONS** 15
**INT** 10
**DEX** 13
**CHA** 12
**KA-soleil** 14

**Pdv :** 15

**Bonus de force :** +1d4

**Actions :** 3

**Compétences :** Chasse 60%, équitation 50%, torturer 80%, intimider 40%, déplacement silencieux 60%, hurler des ordres 70%

**Armes :** croc de boucher 90% 1d4+1, fusil de chasse 50% 4d6

**Description**
Miles vient de la ville où ses exploits de tueur psychopathe n'ont pas été oubliés. C'est lors de sa cavale qu'il a été accueilli parmi les Kermedro et Medraut, séduit par le vice extrême qui se dégageait de cet individu, l'engagea comme chef de son personnel et relais de ses décisions délirantes. Miles et son maître s'entendent très bien et rivalisent de cruauté lors de leurs longues chasses à cheval.

# Les moines rouges

Une fois le Dragon défait par l'Archange et emprisonné, Mordred, réfugié en Bretagne demanda à être sacré roi. Les Templiers refusèrent mais donnèrent à sa lignée la garde de l'omphalos de l'Air dans les Monts d'Arrée. Toutefois, l'Ordis Milites Canis Infernum implanté dans le Yeun Ellez vit d'un très mauvais oeil ce contre poids à leur pouvoir. Ainsi Jeronimus Montvert, le maître de cette obédience utilisa les énergies de l'Omphalos du Feu Souterrain pour créer une garde maudite qui lui survivrait. Depuis, six chevaliers fantomatiques hantent la lande et protègent les accès à l'Omphalos de l'Air

**FOR** 20
**CONS** 20
**DEX** 20
**Pdv :** 20
**Actions :** 5

**Attaques :** Epée 80% 1d8 points de dommages magiques. Si la victime est blessée et qu'elle échoue à un jet de ka x 3, elle perd un autre point de ka définitif.

**Propriétés :** Terreur. Les victimes des Moines Rouges doivent réussir un jet de ka x 3 pour pouvoir face aux spectres. En cas d'échec, leurs compétences sont réduites de 20%

### Montures des spectres

**FOR** 25
**CONS** 20
**DEX** 15
**Pdv :** 20
**Actions :** 4

**Attaques :** Sabots 50% 1d10

# Le peuple de Kermedro

Le clan de Medraut règne sur plusieurs vallées oubliées au sol aride et presque stérile. Les quelques communautés de paysans arriérés qui vivent sur ces terres sont dévoués corps et âme à leur maître, entretenus dans l'obscurantisme et la terreur.

### Serviteur de Medraut

**FOR** 13
**CONS** 14
**INT** 8
**DEX** 12
**CHA** 6
**KA-soleil** 3
**Pdv :** 14
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** Etre présent quand il faut 100%, Protocole de Medraut 60%, Déplacement silencieux 50%, Ecouter 60%

**Armes :** couteau 40% 14+2, matraque 50% 1d4+1

### Paysan fanatique

**FOR** 15
**CONS** 15
**INT** 7
**DEX** 10
**CHA** 6
**KA-soleil** 3
**Pdv :** 15
**Bonus de force :** +1d4
**Actions :** 3

**Compétences :** Pister 40%, Orientation 60%, Chasse 40%, Parler breton 30%, Agriculture 30%

**Armes :** Fourche 60% 2d6, Faux retournée 40% 3d6, Fusil de Chasse 40% 4d6, hache 30%

# Le père Gernigon

**FOR** 10
**CONS** 12
**INT** 18
**DEX** 10
**CHA** 15
**Ka-soleil** 15
**Pdv :** 12
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :**
Con. du latin 50%, con. des légendes 70%, con. de la région 50%,

**Armes :** aucune

**Description :**
Affable, campagnard, il aime bien partager son pain et ses connaissances, il n'hésite pas à parler pendant des heures. Il est carré, chaleureux et volontaire, c'est un altruiste.



# Eco-action

Le groupe Eco-action fut fondé à l'initiative de Sylvain Tremeur, militant déçu du Parti Vert ayant quitté la tendance gauche du parti vert avec quelques camarades. Grâce à des contacts dans les milieux extrémistes irlandais, Eco-action a pu obtenir des explosifs et entreprit de plastiquer le pylône des Télécoms qui défigure "le beau paysage des monts d'Arrée". L'opération même si elle fut un échec fit connaître le groupe mais mobilisa les Renseignements Généraux. Le groupe dut alors rester dans l'ombre quelques temps...
Eco-action reprit finalement ses activités et décida de consacrer sa lutte à purger les Monts d'Arrée de toute souillure défigurante. Leur nouvel objectif est, depuis, d'obtenir la destruction de la Centrale Nucléaire de Brennilis. Trouvant déjà étrange de dépenser des centaines de millions pour construire une centrale nucléaire dans une région classée parc naturel quelques années plus tard, le groupuscule a ainsi décidé une enquête sur cette erreur manifeste. Les éco-guerilleros découvrirent alors des informations qui leur ont fait sentir qu'ils avaient découvert une affaire louche...
Après plusieurs reconnaissances, le groupuscule a ainsi découvert que la centrale est occupée... Renseignements pris, le site devrait être abandonné alors que des gardes sont visibles, surtout la nuit. Assurément, on mène ici des recherches ou toute autre activité peu recommandable et ces individus louches, armés, ne sont pas liés au gouvernement. Devant ces découvertes, Eco-action a décidé de porter des coups successifs à la centrale.
Ayant reçu récemment bonne quantité d'explosifs, les éco-guerilleros ont donc décidé de bouter ceux qu'ils ne savent pas encore être les Templiers des Monts d'Arrée. Les plans sont étudiés pour plastiquer les bâtiments et ainsi attirer l'attention de la population sur les machinations qui se trament ici.

## Sylvain Tremeur

***Leader d'Eco-action***

**Age :** 33 ans
**Niveau Social :** 11
**Education :** 15

**FOR** 11
**CONS** 13
**INT** 16
**DEX** 14
**CHA** 13
**KA-soleil** 16
**Pdv :** 13
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** Escalader 40%, dialectique marxo-écologiste 80%, éloquence 70%, s'informer 60%, déplacement silencieux 40%, orientation 50%, observer 60%, psychologie 40%, informatique 40%, sociologie 70%, contacts 50%, premiers soins 30%, explosifs 30%

Armes : pistolet 30% 1d8

**Description**
Sylvain est un écolo comme on n'en fait plus. Il ne s'habille qu'en fibres naturelles et porte d'éternelles Clark's usées. Meneur du groupe Eco-action, c'est un passionné aux idées formant un étrange cocktail de marxisme, d'écologie et de régionalisme. Il parle en faisant de grands gestes et ses monologues peuvent durer des heures.

# Eco guérilleros

***Outre Tremeur, le groupe compte cinq membres***

**Age :** entre 25 et 35 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 15
**FOR** 12
**CONS** 13
**INT** 14
**DEX** 12
**CHA** 11
**KA-soleil** 12
**Pdv :** 13
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** Politique 60%, Ecologie 60%, Parler breton 40%, Orientation 70%, Déplacement silencieux 40%, observer 50%, survie 30%

**Armes :** pistolet 40% 1d8

**Description**
Déçus de la société de consommation, ils auraient préféré vivre dans les années soixante, une époque où la révolution était encore possible. Les compagnons de Sylvain Tremeur se sont proclamés clandestins mais ils n'ont pas la fibre terroriste et en cas de problème grave, le moral du groupe s'effondre rapidement.

# Les athanoriciens

Cette mission templière s'est établie durant les années 80 sur le site de la centrale nucléaire expérimentale du Yeun Ellez désactivée et abandonnée suite aux manipulations de l'Ordre de l'Hermine. L'objectif de cette mission était de remettre en activité discrètement le réacteur puis d'envisager une utilisation des installations dans un but magique. Lorsque Daniel Ansenac fut nommé responsable du projet, les travaux prirent une autre dimension alors que le savant exhumait les archives secrètes de l'ordre dissous qui avait la charge de la garde du Yeun Ellez au Moyen Age. En parcourant ces documents, Ansenac apprit l'existence de l'Omphalos du Feu situé sous la centrale et décida de passer outre les avertissements et les mises en garde qui y étaient contenues dans le but de mener à son terme la première expérience alchimico-nucléaire.
Lorsque les Nephilim arrivent dans la région, Ansenac est en train de superviser la phase finale de son expérience aux conséquences funestes.
Outre Daniel Ansenac, la mission est composée de 3 techniciens et de 6 gardes.

# Daniel Ansenac

***Responsable Templier de la centrale de Brennilis***

**Age :** 60 ans
**Niveau Social** : 15
**Education :** 20

**FOR** 8
**CONS** 10
**INT** 18
**DEX** 10
**CHA** 11
**KA-soleil** 18
**Pdv :** 10
**Bonus de force :** -1d4
**Actions :** 3

**Compétences :** Argumenter 80%, s'informer 60%, alchimie 40%, observer 60%, informatique 40%, maths 90%, physique 100%, piston 50ù, conduite 40%

**Armes :** pistolet 30% 1d8

**Description**
Avant de travailler pour les Templiers, Ansenac participa à la mise en place du programme nucléaire français mais il dut être écarté alors qu'il commençait à développer des thèses peu en accord avec la rigueur scientifique. Une fois remercié, Ansenac traîna parmi les milieux alchimistes et fut ainsi amené à rencontrer les Templiers qui projetaient justement l'exploitation du potentiel nucléaire d'un point de vue magique.
Ansenac est petit, voûté, fébrile. Ses yeux sont constamment plissés de contentement et il se frotte constamment les mains d'un air satisfait.

# Garde type

**Age :** la trentaine
**Niveau Social :** 10
**Education :** 10
**FOR** 15
**CONS** 14
**INT** 9
**DEX** 13
**CHA** 10
**KA-soleil** 8
**Pdv :** 14
**Bonus de force :** +1d4
**Actions :** 3

**Compétences :** Vigilance 60%, esquive 50%, systèmes de sécurité 50%

**Armes :** Fusil à pompe 40% 4d6, poignard 50% 1d6

# La narcose de Morgane

**Caractéristiques**
*Les scores entre parenthèses indiquent la récupération.*

TERRE 50 (10)
LUNE 40 (5)
EAU 30 (5)
FEU 10 (1)
AIR 10 (1)

**Pouvoirs**
Créer Effet Dragon : Variable
Croissance Végétale : 2 points de Terre par m3
Animer Végétaux : 2 points de Terre par minute
Torpeur : 10 points de Lune en opposition
Songes : Automatique pour les victimes de la Torpeur
Illusions : 2 points de Lune par m3, +1 si animée

# Les créatures magiques du sanctuaire de Morgane

## Les trois Korrigans ; Crasseux, Pouilleux et Morveux

**FOR** 12
**CONS** 16
**INT** 8
**DEX** 16
**CHA** 6
**KA Elément :** Terre 16
**Pdv :** 16
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 4

**Compétences :** Esquive 70%, camouflage 80%, déplacement silencieux 60%, pick-pocket 60%, con. du Val Sans Retour 100%, sentir 90%

**Armes :** Pique de bois 50% 1d4+1, Jets de Pierre 60% 1d4

**Description**
Ces créatures sont le résultat des émanations du pouvoir de la narcose de Morgane. Les trois korrigans sont formés de mottes de terre, de mousse et de cailloux agglomérés. Traînant un peu partout, ils sont couverts de crasse et de vermine et dégagent une odeur de tas de fumier. Particulièrement turbulents, ils ne cessent de se chamailler dès qu'ils sont en groupe. Leur repaire se trouve sous un dolmen écroulé où ils entassent tous les objets hétéroclites qu'ils volent aux touristes.

## L'Etre Saule

**FOR** 20
**CONS** 25
**INT** 6
**DEX** 8
**CHA** 6
**KA-Elément :** Terre - 25
**Pdv :** 25
**Bonus de force :** +1d6
**Actions :** 2

**Compétences :** Camouflage 80%, vigilance 50%, filature 50%

**Armes :** Mains nues 40% 1d4+1d6+1

**Description**
Situé près du ruisseau vit l'autre habitant magique du territoire de Morgane. Semblable à un Ent du Seigneur des Anneaux en réduction, cette créature présente tous les traits caractéristiques du saule pleureur. D'ailleurs, cet être déguingandé est très

émotif et les larmes lui viennent facilement aux yeux. Très craintif, il quitte rarement son domaine des roseaux et des ajoncs au bord du ruisseau qui traverse le sanctuaire et si des visiteurs approchent, il ne fera que les suivre et les observer. Si les Nephilim tentent un contact, l'Etre Saule prendra les jambe à son cou - expression très imagée si l'on considère le peu de souplesse de l'Etre en question -.

### La Bête des Ronces

**FOR** 25
**CONS** 20
**INT** 6
**DEX** 15
**CHA** 15
**KA-Elément** :Terre 20
**Pdv :** 20
**Bonus de force :** +3d6
**Actions :** 4

**Compétences :** Pister 70%, Chasse 80%, Esquive 40%

**Armes :** Griffes 60% 4d6, Crocs 40% 3d6+1d4

**Description**
Au coeur de la partie la plus difficile d'accès de la zone sous l'influence de Morgane, un bête tapie dans les Ronces guette avec avidité les intrus. Semblable à une sorte de croisement entre un sanglier et un singe au corps absorbant la lumière, cette créature vorace et vicieuse est la terreur des alentours...

## Merlin

***Prince déchu de l'Arcane XI***

**Caractéristiques modifiées par le Ka**
**KA** 60
**FOR** 13
**CONS** 16
**INT** 24
**DEX** 11
**CHA** 21
**Ka-soleil** 15

**Pentacle**
Lune 48 +9
Eau 12 +3
Terre 60 +11
Air 24 +6
Feu 36 +8

**Age :** 1470 ans ! Mais environ 70 apparents
**Niveau Social :** inapplicable
**Education :** inapplicable
**Points de Khaïba :** 10
**Stase** : Une goutte d'ambre en pendentif sertie dans un bijou de bronze

**Métamorphe :** Satyre
Cornes 10
Trois doigts 5
Pilosité abondante 15
Odeur de musc 10
Voix basse 20

**Stase**
Lune 10
Eau 10
Terre 10
Air 10
Feu 10

**Compétences Occultes :** Basse Magie 100%, Haute Magie 100%, Grand Secret 60%, Sceaux 100%, Pentacles 50%

**Sorcellerie :** Tous les sorts de basse magie de Terre , de Feu et de Lune, Epée de Terre, jugement, parler aux animaux, déplacement souterrain, réflexion, combustion complète, tremblement de terre, éclipse

**Kabbale :** Toute la Sephirah Yesod, Princes du Sel de Sagesse, Michael Prince de Cristal Tour d'Ivoire Silfiridienne

**Pdv :** 16
**Bonus de force :** 0
**Points d'action :** 3

**Compétences :** Astronomie 80%, médecine 50%, éloquence 100%, survie 100%, orientation 70%, astrologie 100%, observer

70%, religion païenne 90%, con. de l'Arcane XI 80%, légendes 50%, sorcellerie 100%, kabbale 60%, harpe 60%, secrets du Dragon 70%, parler ancien breton 100%

**Armes :** Bâton 80% 1d6, épée 60% 1d8

**Description**
Lorsque Merlin sort de sa captivité de plus de mille ans, il fait peine à voir. Il est complètement décharné, son regard est hagard et fiévreux, il a pratiquement perdu l'usage de la parole. Ayant beaucoup souffert, il a aussi accumulé un certain capital de Khaïba et les Nephilim devront trouver un moyen de redonner au vieil enchanteur sa prestance d'antan. La fontaine de Barenton est, à proximité, le remède le plus efficace.

**Caractère**
Etant resté de longs siècles dans sa prison magique, Merlin est complètement ignorant des progrès de ce monde. Le contact avec notre civilisation est donc difficile surtout au début de sa réincarnation. N'hésitez pas à le faire paniquer la première fois qu'il voit une voiture, s'interroger sur tous les sujets technologiques, etc. Cependant Merlin est doué d'une grande capacité d'adaptation et il apprend vite.
Sinon, Merlin est un Nephilim d'une grande sagesse, posé, curieux de tout et très maître de lui, une fois remis de sa détention. Très charismatique, il essaiera de convaincre les Nephilim de refonder avec lui l'arcane de la Force tel qu'il put briller à son époque.
Notons enfin que merlin, comme tout satyre qui se respecte, est très attiré par la gente féminine et les canons actuels de la beauté le ravissent...

**Passé**
Voir Scénario

**Buts et Motivations**
Lutter à tout prix contre le Dragon. Redonner à l'Arcane XI sa grandeur passée.

## FIGURANTS

### Dominique

**FOR** 7
**CONS** 12
**INT** 15
**DEX** 18
**CHA** 10
**Ka-soleil** 15

**Pdv :** 12

**Bonus de force** : -1d4

**Actions :** 4

**Compétences :**
Con. de Brocéliande 70%, vantardise 50%, jouer de la flûte 50%

**Armes :** aucunes

**Description**
C'est une gamine délurée et agile, aux traits fins et à la peau blanche. Elle se vante auprès des gens qu'elle rencontra dans ses voyages en Brocéliande d'être la reine de la forêt et de faire apparaître son château en jouant de la flûte.

# L'Association Brekilian

Composée à l'origine de passionnés de légendes celtes, l'association a été petit à petit infiltrée par les Templiers qui ont finalement réussi à faire du président un Compagnon fidèle et efficace. Grâce à Brekilian, les Templiers établis dans la région sont au courant des visites d'individus "louches" et le piège ésotérique peut être alimenté par la désinformation de l'association. Outre ces activités, les membres de Brekilian mènent une petite guerre occulte d'influence contre la Société de l'Imaginaire Arthurien, que le président juge trop proche des Nephilim.

Brekilian a pour siège un petit local dans la rue principale du bourg de Paimpont et compte 5 membres actifs en plus du président, Raoul Guillo.

## Raoul Guillo

***Président de l'association Brekilian***

**Age :** 60 ans
**Niveau Social :** 11
**Education :** 15

**FOR** 9
**CONS** 12
**INT** 15
**DEX** 12
**CHA** 14
**KA-soleil** 20

**Pdv :** 12

**Bonus de force :** -1d4

**Actions** : 3

**Compétences :** Parler breton 80%, légendes 70%, con.. Brocéliande 80%, con.. Templiers 20%, con.. Nephilim 20%, psychologie 50%, baratin 40%, alchimie 30%, religion païenne 60%

**Description**
Raoul Guillo est un homme encore vert pour son âge. Habillé tout de sombre, coiffé d'un béret noir, il semble faire partie d'un ordre mystérieux. D'ailleurs, il fait tout pour renforcer cette apparence multipliant regards en coin et chuchotis entendus. Dès qu'un visiteur entre dans le local de l'association, il rôde cherchant à sonder le nouveau venu et ses éventuelles connaissances. Persuadé de la "supériorité de la race celte", il milite en douce pour des thèses peu progressistes.

### Membre type de l'association

**Age :** entre 17 et 50 ans
**Niveau Social :** 10
**Education :** 13

**FOR** 12
**CONS** 12
**INT** 13
**DEX** 10
**CHA** 9
**KA-soleil** 10

**Pdv :** 12
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** Légendes 50%, parler breton 40%, con.. de Brocéliande 60%, religion païenne 40%, acquiescer d'un air entendu 90%, observer 50%

**Description**
Raoul Guillo regroupe autour de lui cinq membres actifs qui boivent ses paroles et sa sagesse à longueur de journée. Leurs connaissances ésotériques sont plus que lacunaires mais ils aiment à se croire Initiés et précurseurs d'un nouvel Age d'Or celte.

# La Société de l'Imaginaire Arthurien

Cette seconde association est l'antithèse de Brekilian. Etablie au château de Comper, la SIA est essentiellement "dirigée" par un couple de passionnés de légendes arthuriennes, Etienne et Marie Jeanne Larcher. Les deux amoureux de la forêt ont pour objectif de promouvoir le légendaire arthurien comme le nom de leur association l'indique mais sans le rattacher à des idéologies douteuses et en rendant cette tradition accessible à tous ce qui place le couple en opposition avec l'association Brekilian... Ouverts d'esprit, le couple Larcher serait prêt à collaborer avec les Nephilim et en serait même flatté et tout excité. Quelle aventure !

## Etienne Larcher

***Président de la Société de l'Imaginaire Arthurien***

**Age :** 42 ans
**Niveau Social :** 16
**Education :** 20

**FOR** 11
**CONS** 13
**INT** 16
**DEX** 12
**CHA** 13
**KA-soleil** 25
**Pdv :** 13
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences :** con.. Brocéliande 70%, légendes 70%, Lettres 80%, gestion 50%, éloquence 80%, hospitalité 70%, conduite 50%

**Armes :** Fusil de chasse 30% (On ne sait jamais...)

**Description**
La quarantaine bien conservée, la barbe poivre et sel soigneusement taillée, le visage aimable. Ouvert d'esprit et accueillant, il aime rencontrer d'autres passionnés de légendes.

## Marie Jeanne Larcher

***Membre actif de la SIA***

**Age :** 40 ans
**Niveau Social :** 16
**Education :** 20

**FOR** 10
**CONS** 12
**INT** 16
**DEX** 14
**CHA** 13
**KA-soleil** 20
**Pdv :** 12
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 3

**Compétences**
Con.. de Brocéliande 70%, philologie 80%, écrire 60%, littérature médiévale 80%, orientation 50%, occultisme 20%, culture celte 60%

**Description**
Marie Jeanne Larcher est aussi passionnée que son époux. Elle est très équilibrée et très heureuse d'avoir pu concilier passion et profession. Très amoureux, les deux éternels tourtereaux sont inséparables.

# L'Avant-garde de l'entreprise Betonac

Après de nombreuses manigances et manipulations, les Templiers ont réussi à convaincre le Conseil Régional de l'intérêt de la construction d'un barrage sur le site du Val Sans Retour. Le projet est maintenant adopté et une entreprise a été contactée pour estimer les premiers travaux et procéder à des essais. Ces ingénieurs et ouvriers ne sont en rien au courant des complots occultes qui se cachent derrière le chantier dont ils ont la responsabilité.
Lorsque les Nephilim arrivent dans la région, seule une équipe de quatre ingénieurs est sur place mais elle sera suivie par les premiers ouvriers (voir chronologie)

## Ingénieur type

**Age :** 35 ans
**Niveau Social :** 14
**Education :** 16

**FOR** 10
**CONS** 11
**INT** 14
**DEX** 14
**CHA** 10
**KA-soleil** 15

**Pdv :** 11

**Bonus de force :** 0

**Actions :** 3

**Compétences :** Orientation 80%, cartographie 90%, informatique 70%, ingénierie 90%, administration 60%

**Description**
Les ingénieurs de Betonac se ressemblent tous plus ou moins tels une famille de clones. Assez grands, maigres, les cheveux gras, la pochette de chemise pleine de stylos. Obnubilés par leur projet, ils ne se posent pas de questions sur le paysage qu'ils vont dévaster...

## Ouvriers

**Age :** 35-45 ans
**Niveau Social :** 7
**Education :** 7

**FOR** 15
**CONS** 16
**INT** 9
**DEX** 13
**CHA** 8
**KA-soleil** 8

**Pdv :** 16

**Bonus de force :** +1d4

**Actions :** 3

**Compétences :** Explosifs 60%, piloter engin lourd 80%, bricolage 70%

**Armes :** Barre à mines et autres outils 60% 1d8

# L'Ordre des Sentinelles

L'Ordre des Sentinelles est l'obédience la plus secrète du temple breton. Fondée par Aubert, le transfuge mithraïste qui livra le secret de l'invocation de l'Archange de Lumière Michel, il fut mêlé de très près à l'histoire du Mont. Ainsi alors que celui-ci changeait plusieurs fois de "mains", l'abbaye resta quant à elle toujours sous le contrôle des moines infiltrés par les Sentinelles. C'est finalement la tourmente révolutionnaire du XVIIIème siècle qui mit fin à cet ordre séculaire. Ainsi en 1790, avec la dissolution des ordres monastiques, la jeune République réquisitionna le Mont et l'Ordre de l'Hermine qui avait peu d'influence hors de Bretagne ne peut empêcher l'expropriation des moines et des Sentinelles. Pendant presque deux cents ans, la prison du Dragon fut abandonnée et commença à se fissurer, à s'effriter n'étant plus entretenue par ses gardiens traditionnels. C'est finalement après de nombreuses machinations, pressions et intrigues que l'Ordre de l'Hermine obtint la restauration du Mont qui précéda le retour d'une communauté religieuse pendant quelques temps à la fin du XIXème siècle. En fait, le court retour des moines servit à couvrir la reprise de contrôle du Mont par les Sentinelles infiltrées dans la confrérie. Ainsi une mission de l'obédience la plus secrète de l'Ordre de l'Hermine investit les souterrains et entreprit d'exhumer les secrets oubliés dans la débâcle de la Révolution disséminés dans les salles les plus profondes du Mont. En 1966, une communauté de moines obtint enfin l'autorisation de reprendre ses activités contemplatives. Parmi eux, l'essentiel des Initiés des Sentinelles rejoignit leurs frères déjà installés dans les souterrains établissant ainsi une jonction. Depuis sous la couverture discrète et efficace d'un ordre monastique, les Sentinelles veillent de nouveau sur la prison du Dragon.
L'Ordre des Sentinelles est dirigé par le Chevalier portier de la commanderie de Bretagne, Arthur Vaillant et se compose de 17 membres dont 10 sont infiltrés parmi la communauté de moines installée dans l'abbaye. Les autres habitent à l'extérieur ou dans la région.

## Arthur Vaillant

***Maître de l'Ordre des Sentinelles, Chevalier Portier de la Commanderie***

**Couverture :** moine bénédictin, Frère célériste
**Age :** 55 ans
**Niveau social :** 8
**Education :** 22

**FOR** 8
**CONS** 10
**INT** 17
**DEX** 10
**CHA** 16
**KA-soleil** 25
**Pdv :** 10
**Bonus de force :** -1d4
**Actions :** 3

**Compétences**
Eloquence 90%, baratin 50%, s'informer 70%, psychologie 60%, religion catholique 90%, théologie 80%, diplomatie 70%, latin 80%, con. Templiers 60%, con. Mt St Michel secret 60%, astrologie 70%, alchimie 40%, kabbale 40%, con. des Nephilim 30%, Chant 40%

**Armes :** poignard 40% 1d4+1 +2 points d'orichalque.

**Description :** Arthur Vaillant est un individu impressionnant malgré son âge. Il semble très sûr de lui, hautain et arrogant. Son regard est brillant d'intelligence et de machiavélisme. Infiltré dans la communauté monastique à la surface, il n'a pas une place très importance dans la hiérarchie mais il est craint par tous les moines. Enfin, il jouit d'un grand prestige au sein de l'Ordre de l'Hermine et nombreux sont ceux qui viennent le consulter pour des conseils.

## Sentinelle type

**Couverture :** moine bénédictin
**Age :** 30-40 ans
**Niveau Social :** 7
**Education :** 10

**FOR** 14
**CONS** 13
**INT** 12
**DEX** 15
**CHA** 12
**Ka-soleil** 15
**Pdv :** 13
**Bonus de force :** 0
**Actions :** 4

**Compétences**
Chant 60%, vigilance 70%, esquive 50%, déplacement silencieux 40%, religion catholique 60%, con. du Mt St Michel secret 50%, interrogatoire 50%

**Armes**
Epée 60% 1d8, Mains Nues 50% 1d4

Description : Visage fermé et impassible, très efficaces. Vêtus de grands manteaux noirs à capuchons. Ils ont adopté la règle du silence entre eux mis à part les Chevaliers qui dirigent l'obédience.

# Octave Lecomte

***Rentier ésotériste***

**Age :** 45 ans
**Niveau Social :** 18
**Education :** 16

**FOR** 10
**CONS** 9
**INT** 15
**DEX** 10
**CHA** 13
**KA-soleil** 15

**Pdv :** 9

**Bonus de force :** 0

**Actions :** 3

**Compétences**
Jouer du piano 60%, s'informer 70%, éloquence 50%, alchimie 50%, psychologie 40%, histoire 80%, théologie 60%, légendes 70%, piston 60%, étiquette 80%, oenologie 80%, con. du Mont 70%, con. des Templiers 30%

**Armes :** pistolet 30% 1d6+1

**Description**
Raffiné un peu trop maniéré, passionné d'art, d'histoire et d'occultisme. Il aime s'entourer de mystères et faire croire qu'il en sait beaucoup.

# Gilles Delcourt alias Den

***Nephilim du Mat, gourou de la Confrérie des Exégètes du Suaire***

**Age :** 30 ans
**Niveau Social :** 13
**Education :** 12
**Activité :** gardien de musée

**FOR** 15
**CONS** 14
**INT** 17
**DEX** 16
**CHA** 13
**KA Elément :** Air 14 (Métamorphe Sylphe)

**Pdv :** 14

**Bonus de force :** +1d4

**Actions :** 4

**Compétences**
Eloquence 60%, baratin 70%, théologie 80%, con. de l'Arcane du Mat 50%, con. du Mont 90%, arnaquer 90%

Compétences occultes : Basse Magie 60%, Sceaux 70%

**Armes :** dague 50% 1d4+1

**Description**
Grand, déguingandé, maigre, les yeux cernés et la peau pâle presque diaphane. Plutôt illuminé même selon les critères Nephilim.

# l'ordre de l'Hermine

Les personnalités les plus représentatives de l'ordre ainsi que des exemples de templiers sont listés afin de servir d'exemples et de modèles aux chevaliers engagés dans des missions contre les Nephilim.

## Le Commandant : Monseigneur

***Manteau noir, Chevalier spirituel des chevaliers Kadosh***
***grand maître de l'ordre de l'Hermine***

Monseigneur prend les ordres directement du Sénéchal d'Alta-Patria par le biais d'un téléphone privé dont il ne peut que recevoir les appels et non les transmettre. Ce téléphone est dissimulé sur lui dans une oreillette qu'il porte continuellement sur lui. Ceci a pour effet d'induire un mystère particulièrement épais autour des voix templières qu'entendrait Monseigneur. La légende veut aussi que le Temple en Bretagne possèdent les secrets des rituels du troisième cercle puisque que cette terre a servi de refuge aux Initiés templiers du troisième grade lors de la chute du Temple à la fin du 14ème siècle. Il est certain que vu la longévité de Monseigneur, le Temple breton connaît plusieurs secrets sur la longévité humaine et son prolongement. Monseigneur réside en permanence dans le Château de la commanderie: le manoir de d'Aber Wrac'h dans le Finistère.

**Age:** 122 ans

**Caractéristiques**

**FOR** 6
**CONS** 10 (14 après une perfusion)
**INT** 19
**DEX** 12
**CHA** 22
**Ka-soleil** 65

**Points de vie:** 10 (14)

**Bonus de force:** -1d4

**Actions:** 3

**Compétences:**
Violon 65%, équitation 45%, esquive 35%, Eloquence 90%, Impressionner 80%, convaincre 75%, dissimulation 50%, combat armes cachées 80%, con. Alchimie 75%, Con. des Templiers 75%, Con des Nephilim 50%, con. des Rose-croix 40%, con. de la kabbale 50%, rituels templiers 89%, Con. des champs magiques, Religion catholique 75%, con. de l'histoire 75%, con. de la géographie 65%, con. de la Bretagne 90%, con. du latin, du grec 50%, comprendre anglais 90%, médecine 60%, corruption 90%, savoir-faire 50%, piston 90%, contacts 80%, Basse Magie 60%, Haute Magie 35%, Sceaux 60%, Oeuvre au noir 80%, Oeuvre au blanc 25%, Oeuvre au rouge 35%

**Armes:**
Dague rétractable 80% 1d3+ Poison de contact POT 15

**Protection:** Monseigneur porte sur lui une très fine armure de kevlar ultra-moderne le protégeant de 5 points.

**Description**
C'est un homme à l'apparence extrêmement vieux, au visage très frippé et au teint blafard. Il porte des vêtements très stricts et d'une rare élégance. Ses yeux respirent l'intelligence, la ruse et la cruauté. Il se déplace très souvent sur une chaise roulante poussée par le Premier Croisé de la commanderie.

**Couverture**
Il vit tout le temps au service du Temple. Sa couverture officielle est la mort. En effet, il a été déclaré mort et enterré depuis maintenant plus de 10 ans.

# L'oeil des chevaliers Kadosh

Cet oeil est un observateur Vice-Chapelain qui a été délégué par le Chapelain d'Alta-Patria après les événements de la Nouvelle Atlantys. Il est là pour aider sur les recherches sur le Dragon. C'est un chevalier mystique au plus haut point car il veut détruire le dragon qui rampe dans le fond de son inconscient. C'est un être tourmenté en proie à des délires cosmiques particulièrement éprouvant pour l'entourage. Pourtant il est en quelque sorte le père spirituel de l'ensemble de la commanderie. Il est membre des chevaliers-Kadosh: c'est un Chevalier-Spirituel. Son identité dans le civil est Harald MacOrtan, prêtre anglican en visite chez un lointain cousin breton.

**Age:** 60 ans

**Caractéristiques**
**FOR** 13
**CONS** 11
**INT** 15
**DEX** 12
**CHA** 15
**Ka-soleil** 80

**Points de vie:** 11

**Bonus de force:** +1d4

**Actions:** 3

**Compétences:**
Chant mystique 80%, combat épée 90%, pistolet 80%, esquive 50% éloquence 90%, s'informer 90%, enquêter 80%, Con. de l'occultisme Nephilim 80%, sciences humaines 75%, Con. des templiers 90%, homoncule 55% Con. de la chevalerie mystique 80%, Astrologie 90%, informatique 35%, piston 65%, Basse Magie 35%, Haute Magie 80%, Grand Secret 25%, Sceaux 90%, Pentacles 25%, Clés 35%, Oeuvre au noir 55%, Oeuvre au blanc 60%, Grand Oeuvre 75%

**Description**
Les yeux brillant de fanatisme, le vice-chapelain est un mystique dans l'âme, il porte toujours une épée d'acier sur lui et une grande cape. Son visage ascétique est barré d'une cicatrice impressionnante. Il est l'incarnation de Galaad et de Perceval le Gallois. C'est un personnage sévère, dur avec lui-même et avec les autres. Il est fréquent qu'il ait des accès de colère et d'énervement très violent. Il s'auto-punira après de telles explosions en se flagellant.

# Le Premier croisé : Armand de Chateaubriand

***Manteau noir, Chevalier banneret des chevaliers Kadosh***

***Comte de l'ordre de l'Hermine***

**Age:** 35 ans
**Rentier dans le civil.**

**Caractéristiques**
**FOR** 14
**CONS** 18
**INT** 17
**DEX** 22
**CHA** 17
**Ka-soleil** 52

**Points de vie:** 18

**Bonus de force:** +1d4

**Actions:** 5

**Compétences:**
Commander 80%, Enquêter 80%, Combat épée 70%, pistolet 70%, fusil 50%, esquive 70%, éloquence 90%, s'informer 90%, Observer 75%, filature 75%, escalader 75%, nager 75%, Con. de l'occultisme Nephilim 30%, Con. de l'orichalque 65%, Rituel homoncule 70%, sciences humaines 50%, Con. des templiers 75%, informatique 70%, piston 65%, Basse Magie 35%, Haute Magie 35%

Protection: gilet pare-balle de 6 points quand il est en mission d'interception.

Description:
Son surnom parmi les autres chevaliers est Epée de Glace. En effet cet homme parait n'avoir aucun sentiment. Il est froid, tenace et machiavélique. Son langage claque comme des coups de fouets. Il été très jeune gradé dans un commando de mercenaires et cela se ressent sur son comportement de tous les jours.

# Un officier de la commanderie

Il est très disponible et connaît de nombreux mystères templiers et Nephilim. Souvent sa couverture lui permet de se déplacer rapidement et d'abandonner sans problème la vie civile. Ses compétences ont souvent été augmentées par les apports de la Commanderie.

**Age:** 40 ans

**Caractéristiques**
**FOR** 13
**CONS** 12
**INT** 13
**DEX** 15
**CHA** 15
**Ka-soleil** 25
**Points de vie:** 12
**Bonus de force:** 0
**Actions:** 3

**Compétences:**
Equitation 40%, Pistolet 40%, Epée 50%, S'informer 60%, Filature 50%, Orientation 60%, Con. de l'alchimie 35%, Con de la kabbale 65%, Rites templiers 55% Psychologie 55%, Organiser, Observer 55%, Informatique 40%, Adaptation 60%, Corruption 55%, Contact 40%

**Description**
Il est fidèle aux buts occultes du Temple Breton. Discret et efficace, il sait mettre ses talents au service du Temple. Il fait partie d'un milieu aisé financièrement et culturellement.

# Un chevalier de la commanderie

**Age**: 35 ans

**Caractéristiques**
**FOR** 12
**CONS** 14
**INT** 15
**DEX** 15
**CHA** 11
**Ka-soleil** 18

**Points de vie:** 14
**Bonus de force:** 0
**Actions:** 3

**Compétences:**
Un sport à 50%, Poing 50%, épée 40%, pistolet 40%, baratin 40%, s'informer 50%, filature 50%, orientation 60%, con. de l'occultisme Nephilim 30%, Rite templiers 40%, Basse Magie 30%

**Description**
Déjà dans la hiérarchie templière, le chevalier commence à apprendre les tenants et les aboutissements de la mission sacrée du Temple. Il est convaincu du bien-fondé du Grand Plan et s'engage dans des études ésotériques poussées. Il a eu l'occasion d'utiliser de la "vraie" magie en lançant un sort par le biais d'un homoncule.

# Un Frère de la commanderie

Il est l'instrument du Temple Breton. Il a été recruté parce qu'il possédait de nombreux contacts ou un métier intéressant pour le Temple. Il est l'une des briques de l'Edifice ou l'une des Tuiles du Toit de Tubalcaan. Il suit les ordres du Temple car celui-ci sait lui donner un sens à sa vie, des frissons et un goût des mystères.

**Age:** 28 ans

**Caractéristiques**
**FOR** 10
**CONS** 11
**INT** 17
**DEX** 15
**CHA** 10
**Ka-soleil** 13

**Points de vie:** 11
**Bonus de force:** 0
**Actions:** 3

**Compétences:**
Escalader 30%, Esquive 50%, Art Martial 35%, arme blanche 45%, S'informer 40%, déplacement silencieux 40%, Con. des légendes 50%, con. des Nephilim 10%, con. des templiers 20%, con. de la magie 10%, adaptation 40%, électronique 60%

# Un frère-guerrier

Ces hommes de la commanderie sont un peu des nervis, les hommes de main du Temple Breton. Ils sont fanatisés et même sans connaître une grande partie de la réalité occulte ils sont prêts à agir durement pour le compte du Temple. Ils possèdent en général des compétences athlétiques et offensives assez développées.

**Age:** 28 ans

**Caractéristiques**
**FOR** 16
**CONS** 13
**INT** 13
**DEX** 16
**CHA** 11
**Ka-soleil** 25

**Points de vie:** 13
**Bonus de force:** +1d4
**Actions:** 4

**Compétences:**
Courir (poursuivre) 60%, sauter 50%, escalader 50%, filature 40%, se cacher (embuscade) 50%, orientation 50%, Pistolet 60%, arme blanche 60%, corps-à-corps 60%, corruption 50%

**Protection:** généralement le gros blouson de cuir qu'ils portent leur donne 2 points de protection. Il arrive que pour les missions dangereuses, le Temple les dote d'un gilet pare-balle de 5 de protection.

# Un écuyer de la Commanderie

Il a plutôt le sentiment de faire partie d'une secte ou d'un mouvement religieux et indépendantiste souterrain particulièrement puissant. Il ne connait pas tous les mystères du Temple Breton. Il est là par opinion et pour faire preuve de ces qualités que la République n'est pas capable de reconnaître. Il trouve aussi dans le Temple Breton, une seconde famille qui l'encadre et lui donne des directives politiques d'action très claires. Du point de vue de la commanderie, les écuyers sont un peu considérés comme de la chair à canon ou bien des leurres à Nephilim.

**Age:** varié de 17 à 50 ans

**Caractéristiques**

**FOR** 14
**CONS** 9
**INT** 12
**DEX** 12
**CHA** 9
**Ka-soleil** 15

**Points de vie:** 9
**Bonus de force:** +1d4
**Actions:** 3

**Compétences:**
Baratin 50%, déplacement silencieux 30%, arme blanche 30%, racine occultisme 10%, écouter 30%

# Les Aides de jeu du Souffle Du Dragon

Dans ce livret, vous trouverez des aides de jeu que vous pouvez photocopier et découper afin de donner à vos Nephilim quand ceux-ci trouvent les informations en relation. Certains de ces textes sont à l'origine en vieux français, ils sont donnés traduits et vous ne devez donner la traduction que lorsque les Nephilim les ont traduits ou ont réussi leur jet de vieux français.
Les aides de jeu sont donnés scénario par scénario.

## Aides de jeu: scénario 1, le Pacte Brisé

### Document 1: la lettre des notaires

Etude Gamond et Gamond
16 passage des Cents Marches, Vitré
Certifié auprès de la Chambre de Commerce d'Ille-et-Vilaine

Monsieur, madame

Nous nous voyons dans l'obligation de vous annoncer que, selon l'article 56-08-A du Code Civil, vous vous trouvez être le dernier légataire du sieur notre client. Afin de régler sa succession, veillez prendre rapidement contact avec notre étude.

Veuillez recevoir l'expression de notre considération distinguée

Joseph Gamond

### Documents trouvés dans la bibliotheque du manoir des Lusignan.

L'ensemble des documents sont tirés des mêmes ouvrages écrits de la main d'Enguerrand de Lusignan. Ce sont d'épais carnets de papier mal façonné, couverts d'une écriture serrée. Il établit clairement que ses textes sont tirés des annales et des mémoires qu'il a parcourues tout au long de sa vie. Les extraits pourront être donnés à vos joueurs en fonction de leur progression dans les recherches. Les extraits 1 à 5 se rapportent à l'histoire des Lusignan, les extraits 6 à 8 se rapportent à la malédiction des Lusignan et les extraits 9 à 12 se rapportent au trésor des Lusignan.

### Extrait 1

*"...Ce qui semble revenir le plus souvent dans toutes les chroniques, les annales, les cartulaires ainsi que les recueils de contes est la liaison de notre famille avec les légendes de Lusignan et tout particulièrement avec la fée Mélusine. Cette permanence du légendaire me donne le frisson et m'incite à explorer encore plus les vieux grimoires couverts de poussière et si cela pouvait expliquer..."*

**EXTRAIT 2**

*"D'après le cartulaire royal daté de 1255, signé par les Tenants de la main royale, j'ai pu établir que notre famille reçoit le fief de Fougères à cette date en récompense des actions de Philibert de Lusignan. Le texte est le suivant (traduction établie par Michel de Crontal, historien du XVIIIème siècle):*
*Oncque le roi dans sa volonté divine cède en hommage lige au Milites Philibert de Lusignan, serviteur de la Milice de Paix, prude et pieux, vaillant en son combat contre le sarrazin sur les Terres Saintes, la terre de Fougères avec toutes ses tenures, son fief, sa taille et son ban."*

**EXTRAIT 3**

*"Les Chroniques du moine Falbert établissent avec certitude que le clan des Lusignan s'étend dans la région de manière pacifique, soit par alliance, soit par traité avec les autres châtellenies de la région. Il ressort de ses pages que les Lusignan sont bénis par Dieu et Son fils, et ceci en récompense de l'action du premier seigneur Philibert. Mais ceci semble rentrer en conflit avec le "Traité des légendes d'Ille-et-Vilaine", établi par le Docteur Jules Pardaillon, dans lequel on trouve un récit édifiant datant du XIVème siècle qui raconte comment les Lusignan devaient leur richesse à la protection de la force magique de la bonne fée Mélusine. Il semble que notre chroniqueur tonsuré ait voulu cacher ce retour en force du paganisme."*

**EXTRAIT 4**

*"...Quel miracle de voir prospérer sous les yeux et à travers les siècles sa famille. Depuis la naissance du fief de Fougères, ce n'est que mariages heureux, enfants multiples, extensions pacifiques des terres, bonnes récoltes, paysans heureux, mais quel malheur de voir chuter la même famille dans la tourmente de la Révolution. Le château, agrandi durant ces longs siècles de prospérité (une tour est même baptisée Mélusine) est attaqué et détruit en partie par les paysans en colère durant l'été 1789. Pendant la Terreur, les Lusignan sont dépossédés de leur terre par le Tribunal Révolutionnaire et partent en exil à l'exécution de Louis XVI."*

**EXTRAIT 5**

*"Je cite le curé de Fougères qui, dans ses Mémoires d'un honnête homme du Siècle des Lumières, rapporte les funestes événements qui frappèrent ma famille: "Les paysans étaient devenus des bêtes. Ils étaient retournés à l'état du Sauvage de Monsieur Rousseau. Ils s'attaquèrent à la propriété du bon monsieur de Lusignan, ami de la philosophie et de l'ésotérisme. Le pire était qu'ils n'en voulaient pas aux personnes, mais à un trésor dont les rumeurs affirmaient qu'il était enfoui dans le château. On me rapporta ainsi qu'un groupes d'individus masqués (peut-être ces mystérieux francs-maçons dont parle l'abbé Barruel dans "Mémoires pour servir à l'histoire du jacobinisme") entreprit des fouilles dans le château et partit avec les richesses de la famille...".*

**EXTRAIT 6**

*"L'histoire de la famille après le drame de la Révolution devient particulièrement noire. Je peux arriver à comprendre certains de mes problèmes maintenant. Mon sang est à tout jamais vicié, je n'ai plus qu'à attendre la mort avec espérance. Ainsi j'ai pu clairement établir qu'à chaque génération, il se trouvait une fille du clan portant un prénom finissant par le suffixe "-ine" pour terminer dans une maison de repos ou un asile. Ainsi, Pauline, sous le Premier Empire, commença par vouloir manger de la terre vers l'âge de 6 ans, puis passa à l'automutilation (elle s'arracha une oreille) et lorsque ses parents voulurent la marier à une fin de race de Vendée, elle se mit à hurler pendant deux ans sans pratiquement jamais s'interrompre. Je pourrais remplir plus de cent pages avec ce type de témoignage, mais cela m'arrache le coeur, c'est comme si une malédiction était tombée sur la famille."*

**DOSSIER MÉDICAL,**
**CLINIQUE DU PROFESSEUR GIGUIN**
**ETABLI EN 1925 PAR MAURICE BANARTE, INTERNE DES HÔPITAUX DE LYON, SPÉCIALISTE EN PSYCHIATRIE.**
**CONFIDENTIEL**

**"LA PATIENTE, PHILIPPINE DE LUSIGNAN, EST DANS NOTRE ÉTABLISSEMENT DEPUIS SA PUBERTÉ. J'AI COMMENCÉ À M'INTÉRESSER À SON CAS À LA SUITE D'UN DISCOURS DÉFAITISTE TENU PAR SON ANCIEN MÉDECIN TRAITANT. C'EST AINSI QUE JE ME SUIS RAPIDEMENT RENDU COMPTE QU'AVEC DE LA PATIENCE ET ARMÉ DES NOUVELLES THÉORIES DÉVELOPPÉES PAR LE DOCTEUR FREUD, ON POUVAIT TIRER QUELQUE CHOSE DE PHILIPPINE... IL SEMBLE QU'ELLE SOIT ATTEINTE D'UNE SORTE DE MÉLANCOLIE AGGRAVÉE, ELLE EST COMME TOURNÉE SUR ELLE-MÊME, LE REGARD ÉTEINT NE VOYANT QUE LA NOIRCEUR DE SA TRISTESSE, LA COMMUNICATION EST TRÈS DIFFICILE À ÉTABLIR... QUELQUEFOIS, LORSQU'ELLE DAIGNE PARLER, SON REGARD SE MET À ERRER DANS LE VAGUE DE SA CELLULE CAPITONNÉE POUR REVENIR (ENFIN) SUR MOI. A CE MOMENT PRÉCIS, SA BOUCHE S'ENTROUVRE POUR NE LAISSER PASSER PENDANT PLUSIEURS MINUTES QU'UN SEUL MOT: "MÉLUSINE". L'EXPÉRIENCE DE PERSONNALISATION DE LA SUBJECTIVITÉ N'A RIEN DONNÉ. POUR REPRENDRE L'EXPRESSION DE MON ESTIMÉ CONFRÈRE LE DOCTEUR ROUXE, PHILIPPINE EST COMME UNE "COQUILLE VIDE". MON DIAGNOSTIC FINAL CONCLUT À UNE MALADIE MENTALE IRRÉMÉDIABLE, UNE SCHIZOPHRÉNIE CATATONIQUE AGGRAVÉE DE DÉLIRES ONIROÏDES."**

Certificat établi par l'étude Gamond et Gamond

Vitré 1988

Nous soussignés, après expertise et contre-expertise médicales, déclarons Géraldine de Lusignan folle. En cette raison, elle se trouve démise de sa responsabilité civile et mise sous tutelle. Elle sera donc placée dans la très bonne maison de repos appartenant à la clinique privée "le Domaine du Bois de Bourberouge". Présentant les mêmes symptômes que ses aïeules, Géraldine De Lusignan recevra les soins adéquats.

JJ Gamond

**EXTRAIT 7**

*"...découverte dans la chronique des rois de Palestine, Lusignan a ramené de la Terre Sainte un trésor qui aurait assuré la prospérité de la famille jusqu'à la Révolution. Je m'interroge sur la validité de tels types de légendes ou d'écrits, comparée à la vérité historique sur la réussite de la famille."*

**EXTRAIT 8**

*"C'est un parchemin du XVIème siècle, écrit par mon aïeul lors de l'aménagement du château au goût de l'époque, qui me mit sur la piste. Ce parchemin décrit la reconstruction de la tour Mélusine en précisant qu'une cache y est bâtie pour protéger le trésor. Aux vues des plans d'architectes de l'époque, il semble plutôt que la tour ait été spécialement rajoutée pour ce trésor."*

**EXTRAIT 9**

*..."Les Mémoires d'un honnête homme" du curé de Fougères rapportent des événements décrits dans les "Chroniques du fief". D'après le sympathique curé, ces chroniques mentionnent l'évacuation du trésor, l'organisation d'un complot et la fermeture de la tour à tout jamais..."*

## DOCUMENT TROUVÉ DANS LE MUSÉE DU CHATEAU DE FOUGERES

Grimoire du XIIIème siècle en vieux français, le texte qui suit a été traduit. N'oubliez pas de le faire traduire par vos Nephilim

"En cette place, dans le Désert de Fougères, sous les tertres feuillus des anciens celtes, se trouve un endroit magique. C'est dans les Celliers de l'Andéan que l'on pourra parler avec les esprits de la forêt, les habitants des galgals, des tumulus et des dolmens. Les étranges pierres levées sont les instruments de la magie de notre seigneur. Sous les celliers, un lieu creusé dans la roche primordiale, la glaise de la Genèse donne accès après un long voyage dans les ténèbres aux pays bienheureux, à l'Autre Monde."

## DES FOUILLES À FOUGERES

Dans la charmante commune de Fougères, s'ouvre une campagne de fouilles archéologiques qui ne pourra que mettre en valeur l'extraordinaire patrimoine culturel de notre région. Les fouilles sont dirigées par des bénévoles, amateurs éclairés d'art et d'histoire, véritables modèles pour notre jeunesse. Ils se regroupent dans la société archéologique du Club de l'Hermine de Rennes. Interrogé par votre fidèle serviteur, le directeur des fouilles, un homme sévère et sérieux comme doit être tout chercheur en pierres anciennes, répondit qu'ils allaient essayer de centrer leur travail sur la célèbre tour de Mélusine. Nous ne pouvons que leur souhaiter bonne chance.

*France-Ouest du 22/08/92, pages actualités régionales*

**Benjamin Rumillon**

## LA COMPÉTITION DE

## DOCUMENTS AUX MAINS DES TEMPLIERS

**DOCUMENT 1**

Suprema Militia Equitem Templi

G..C..
Ordre de l'Hermine

A frère Darban, Ecuyer
Gloire Au Grand Plan et au G.. M..

Ordre de mission n°93-026 APb

Par la puissance de la Massue de Tubalcaan, rends-toi sur les terres perdues de Fougères, livre-toi à une enquête de type C en bonne et due forme. Fais un rapport toutes les semaines quant à l'avancée des travaux. Le secret des Lusignan est ta cible. Tu dois, si cela est possible, ramener sous notre contrôle la stase du N.. appelé Mélusine.
Ta couverture est celle d'un chantier de fouilles, les précautions quant aux autorisations légales ont été prises.
Le chemin est sûr, à toi de faire progresser le cheval de la connaissance.

**Gloire au G.. M..**

Non Nobis Domine, Non Nobis, Sed Nomini Tuo Da Gloriam

**DOCUMENT 2**

*Au f..C.. Gardien des Enfers de Yeun Ellez*

*Cher compagnon,*
*voici quelques détails de nos recherches qui sauront je l'espère vous intéresser. Je comprends que vous êtes engagé dans un projet dont je ne comprendrai jamais les aboutissements. Comme cela doit être exaltant de participer à la construction du G..P... J'ai appris aussi que ce que vous faites en ce moment est extrêmement dangereux. Courage, notre volonté est notre bouclier. Il me semble que la région dans laquelle je pratique des fouilles est très sujette à des manifestations de champs telluriques. Je n'ai pas pu déterminer les origines et la nature exacte de ces champs. Mon intuition me fait dire que cela pourrait venir des sources cosmogoniques de la terre. Le terrain de fouilles semble, lui, avoir été marqué par des effluves cosmogoniques de la terre.*
*En espérant que cela vous sera utile, à bientôt lors du quatrième Rituel.*

*E..D*

*P.S. Je voulais aussi vous faire part de mon indignation. Notre bien-aimé G..C.. me parait avoir perdu quelque peu la raison, qu'en pensez-vous? Je sais que vous êtes un ami et un homme de secret...*

## Aides de jeu: scénario 2, Puissances Révélées

**ARTICLES DE JOURNAUX PARUS DANS FRANCE-OUEST**

**Un nouvel avis de recherche est lancé par la police**

Suite à une affaire d'enlèvement nous diffusons l'avis de recherche de la police, faisant ainsi notre juste devoir de citoyen.
Avis de Recherche
Diffusé dans tous les commissariats, les gendarmeries, les postes, les mairies, les gares; le présent avis de recherche:
Catherine Durail est portée disparue après avoir quitté le night-club "Le poison rouge". C.D. est âgée de 17 ans, brune, yeux bleus, 1m70, 55 Kg. Elle réside à Vannes chez ses parents. Toute personne ayant reconnu ce portrait robot est priée de contacter le commissariat le plus proche.
Lieutenant Colonel Bechenec

## NOUVELLE DISPARITION À CARNAC

**La population s'inquiète et s'interroge sur l'efficacité de la police.**

Hier soir, alors que la soirée était avancée, la jeune Béatrice W. (ses parents ont demandé à garder l'anonymat) décida de se promener sur la plage. Elle participait à une soirée avec ses amis du lycée et fêtait l'anniversaire d'une camarade.

D'après les témoignages éplorés de ses amis, Béatrice est une jeune fille normale aimant, comme toutes les jeunes filles du pays, la bière, les cigarettes et les garçons.

Rien qui ne pouvait la distinguer des autres, si ce n'est cette envie de se promener tard le soir sur la plage. Des recherches maritimes et terrestres furent rapidement entreprises sans donner de résultats. Devant les échecs des autorités, on peut légitimement se demander si l'on peut vivre en sécurité dans le canton de Carnac.

Interrogé sur ces disparitions que l'on peut qualifier maintenant de disparitions en série, monsieur le sous-préfet répond que toutes les forces de l'Etat se mettent à la disposition de la préfecture pour continuer les recherches.

Devant les faits, nous sommes obligés d'avertir nos chers lecteurs et de leur demander de faire attention à leur progéniture. En effet, il ne faut pas exclure la théorie d'un tueur maniaque opérant dans notre région. Nous ne pouvons que demander le renfort de la gendarmerie pour assurer la protection de chacun.

**G.M.**

# CELA SUFFIT!

Un nouvel enlèvement a encore eu lieu. Une collégienne, Gwanèlle Le Scouézec, a été manifestement enlevée sur le chemin de retour du collège. Devant rentrer à 17 heures comme tous les jours, la jeune fille était toujours manquante à l'appel à 20 heures. Ses parents, déjà éprouvés par les événements antérieurs, pris d'une angoisse inqualifiable, parcoururent la ville de long en large à la recherche de la chair de leur chair. Sans résultat. Ils frappèrent alors à la porte des parents des amis de Gwanèlle. Un groupe armé fut formé pour partir à la recherche de la jeune disparue. Nous ne pouvons qu'approuver ce genre d'initiative devant la gabegie des rouages de l'administration centrale et étatique.

## AVIS DE RECHERCHE

**Emission P.J. Vannes, inspecteur traitant: Meunier Philippe.**

Nous recherchont un individu d'un age indéterminé (entre 30 et 50 ans). 1m80, cheveux blancs, yeus enfoncés, pommettes saillantes, haillons, SDF. Toute personne susceptible de témoigner est prier de s'addresser au commissariat le plus proche.

Doc. 108B

### LE SUSPECT N°1 A ÉTÉ ARRETÉ

Enfin, les autorités ont fait leur travail! Le suspect n°1, véritable maniaque sexuel exposant ses parties les plus intimes à la vue de tous fut arrêté par les forces de police alors qu'il semblait vouloir perpétrer un nouveau crime. D'après les agents de la force publique, on pouvait lire dans son regard démentiel la preuve de sa culpabilité. Un grand soulagement a gagné toute la population de Carnac et nous ne pouvons plus qu'espérer que justice soit faite. Il est certain que ce type de crimes demanderait un rétablissement de la peine de mort.

## REBONDISSEMENT DANS L'AFFAIRE DU DÉTRAQUÉ SEXUEL

Alors que le suspect n°1 était en prison, la police fut incapable de l'y retenir. Le prisonnier s'échappa mystérieusement de sa geôle en laissant à sa place une étrange pierre noire aux reflets argentés qui n'est pas sans rappeler les formes de nos menhirs. La police des polices enquête sur place et il a été interdit à la presse d'exercer normalement son métier. Nous ne pouvons que nous interroger sur le taux d'alcoolémie dans le sang de nos policiers.

**EXTRAIT DU LIVRE "AQUARELLES ET CROQUIS DU PAYS DES PIERRES LEVÉES"**
**GABRIEL DU MAHÉ**

Ce petit peintre du dimanche connut deux étapes complètements différentes dans sa vie artistique. Il fut à l'origine un peintre des campagnes bretonnes, s'appliquant à copier le plus fidèlement possible le paysage de la Bretagne. Sans être naïf, il arrivait à donner à ses aquarelles le charme suranné des dessins que l'on peut voir sur les boîtes rondes des galettes bretonnes. Mais de manière inexpliquée, sa peinture changea du jour au lendemain. Le peintre aimable traversa une crise de mysticisme et sa peinture s'en ressentit de manière importante. Ses toiles devinrent tourmentées, très noires, hantées par les thèmes de la lune, des créatures magiques, du peuple des Sidh, avec une certaine tonalité lugubre. Aucune de ces toiles n'est aujourd'hui trouvable et le peintre aurait disparu mystérieusement.

## Aides de jeu: scénario 3, Fragments Dispersés

**LA CULTURE DE BREIZ, HEBDO À PETIT TIRAGE**

### Sur les traces de Molière à Douarnenez

Alors que je me promenais tranquillement dans les rues, essayant de m'abriter du crachin de Douarnenez, je tombais nez-à-nez avec une petite affichette bleue annonçant la naissance d'une nouvelle troupe de théâtre "Les chercheurs de la Clé", animée par la "célèbre" actrice/metteur en scène Annaïc Pensec. Particulièrement intrigué par cette affichette, jouant mon rôle d'enquêteur culturel, je partis à la recherche de cette nouvelle compagnie de Théâtre. Après plusieurs heures d'errance, je pus entrer en contact avec cette actrice/metteur en scène. Je fus confronté à une véritable mystique. Elle se présenta comme la nouvelle Ahès, celle par qui le renouveau viendra. Après quelques minutes de discussion véritablement passionnante et très enrichissante, la réincarnation de Sarah Bernard et de Louis Jouvet m'expliqua qu'elle tirait son inspiration de visions fulgurantes de l'Autre Monde, ce mystérieux au-delà ou vont les âmes des morts. Je compris: j'avais une fois de plus devant moi une de ces adeptes du New Age. Je stoppais la conversation et bredouillant quelques excuses et fis retraite sous le crachin et la brume. De retour sur le pavé glissant, je compris alors que je n'avais fait qu'un mauvais rêve, ce n'était pas aujourd'hui que la Bretagne allait connaître le développement culturel auquel elle a droit.

**SIRENES ET DISPARITION EN MER**

L'équipage du chalutier "La Marie-José", basé à Port-le-Bouz nous a rapporté un bien curieux témoignage dont voici la teneur principale: "Non j'te jure, je n'étions point bourrés, alors que Roger ramenait les filets et que la vaillante "Marie-José" était à queq' milles d'la Pointe du Raz, j'ai vu des lumières étranges à la poupe du Chalutier. On croisait l'île du Sein, et ces lumières v'naient de l'île, on y voyait des femmes bizarres, comme qui dirait transparentes et des pommiers pleins de pommes. Alors on a perdu l' Jean, il est passé pard'sus bord en criant, "me v'là, attendez-moi, j'arrive". On a pas pu l'trouver. Le patron nous a tous mis au chôme pour une semaine".

*Les Nouvelles Maritimes*

quotidien à petit tirage, journal pour les pêcheurs.

## Aides de jeu: scénario 4, Vallées Oubliées

**DRAME ACCIDENTEL OU MEURTRE RITUEL ?**

Hier, alors qu'un groupe de touristes visitait les Monts d'Arrée, le guide Michel Le Plouèdec fit une découverte macabre. Il trouva le corps fracassé d'un homme de type caucasien. Il semblait avoir fait une chute importante sur les rochers en contrebas. Le plus étrange est que d'après l'enquête préliminaire de la gendarmerie, la victime ne possédait aucun équipement d'escalade. De plus, il semble que la tête de l'accidenté ait été momifiée. La gendarmerie se demande si ce phénomène étrange ne serait pas dû aux vents secs qui balaient les monts d'Arrée, faisant donc remonter "l'accident" à au moins une semaine. On ne peut s'empêcher de penser à un meurtre rituel, perpétré par l'une de ces nombreuses sectes New-age toutes plus folles les unes que les autres.

**Les légendes ne sont pas mortes...**

Alors que Monsieur Le Houet, apiculteur de son état, ramassait des champignons dans la forêt de Brocéliande, une étrange apparition eut lieu dans la Mare-aux-fées. Au détour d'un bosquet particulièrement touffu, il tomba nez-à-nez avec deux fantômes qui semblaient "comme sortir de la Mare-aux-fées, ça faisait comme des ombres" nous raconta-t-il devant un verre de chouchen. Nous avons demandé à Michel de Viannes, recteur de l'université de Rennes, de commenter ce fait. Il nous a répondu, un sourire narquois aux lèvres, que les légendes se réveillent avec tout leur cortège de superstitions en ces temps difficiles, marqués par la chute des idéologies. En revanche le célèbre écrivain-historien Jacques Brakales est d'un avis différent. Pour lui, cela marque le retour en force du légendaire, qui a toujours été présent dans notre inconscient collectif. Ce témoignage n'est que l'une des nombreuses preuves attestant le réveil de la magie dans notre monde, par trop technologique. Nous laissons le lecteur se faire sa propre opinion.

## Aides de jeu: scénario 5, Passages Maudits

### Tract de revendication d'Eco-Action

Ce tract s'adresse aux agents pourris du pouvoir capitaliste centraliste, aux constructeurs du consensus: les médias.
Nous, les guerriers de la révolution écologiste, revendiquons l'attentat à l'explosif commis contre la centrale nucléaire abandonnée du Yeun Ellez. Nous dénonçons la menée d'expériences occultes conduites avec la collaboration du complexe militaro-industriel parisien, dont le but inavoué est de transformer la Bretagne en un immense territoire pour des expériences atomiques. Ce chancre nucléaire doit être éradiqué du paysage breton, tout comme les pylônes et les stations de relais, qui ruinent l'horizon mélancolique de notre région. Par ce geste symbolique, nous mettons à bas l'un des signaux les plus visibles du pouvoir-léviathan qui ose régenter l'ensemble des provinces françaises depuis les lambris des bureaux.
Mort aux bureaucrates, technocrates et scientifiques.
Mort aux agents de l'Etat et à leurs valets, les journalistes.

Vive la Bretagne libre et écologique!

Signé Eco-Action

### Article paru dans France-Ouest, peu de temps apres l'envoi du tract

**DE DANGEREUX TERRORISTES À L'ACTION DANS LES MONTS D'ARRÉE**

Il y a trois jours, la centrale abandonnée du Yeun Ellez a été la cible d'un attentat particulièrement spectaculaire. Une charge de plastic a endommagé la superstructure du bâtiment central, occasionnant plus de peur que de mal. Cet attentat est revendiqué par l'obscur groupuscule Eco-Action, qui milite pour l'abandon de toutes les avancées technologiques qui ont désenclavé la Bretagne et qui lui ont permis de se raccrocher le train de la croissance. Ces réactionnaires paranoïaques exploitent la thèse mille fois rabâchée du complot industriel voulant mettre à sac la Bretagne. Quels pouvoirs "occultes", comme ces extrémistes le disent si bien, sont à l'_uvre derrière eux? Quelle délire est à l'origine de leur action subversive? La police est sur une piste sérieuse, qui devrait rapidement mettre un terme aux agissements de ces tristes sires de l'écologie. Gageons que ces questions trouveront alors des réponses.

**PM**

## Lettre codée trouvée chez les Templiers

Nota Bene: Le code employé dans cette lettre peut être résolue de deux manières par les Nephilim. Soi, ils se rappellent de ce qu'ils ont pu lire dans le supplément "les Templiers" et donc ils possèdent la clé, soit ils s'aperçoivent que l'en-tête du document crypté est identique (en terme de mots et de lettres) à l'en-tête de l'autre document templier. Ils peuvent alors faire la correspondance et par raisonnement déductif trouver le reste. Si vos joueurs sechent, faites-leur faire un jet d'idée.

## Traduction du texte crypté

Rapport xw 108
à l'attention de C..
Cher maître

Voici le résultat de nos dernières recherches:
Le réacteur peut être remis en marche. Cela va demander de l'énergie et de l'argent. J'ai commencé à faire les liaisons magiques entre le réacteur et les Athanor magiques et symboliques. Mais il ne peut marcher sans les champs magiques. J'ai donc pris la liberté de fouiller dans les archives des Chiens Maudits. Cela fut utile et me permit de comprendre la richesse de la Terre, la Pluton des grecs. Sous mes pieds se trouve l'une des forces les plus importantes de la région, l'Enfer. La phase terminale arrive. G.. M..

## Document Templier n°2 servant à la traduction

Rapport xw 110
à l'attention de C...
Cher maître

Les recherches avancent, voici les énergies chto

Le texte est ensuite illisible et déchiré

**ARCHIVES DE L'ORDIS MILITES CANIS INFERNUM: ELLES SONT EN VIEUX FRANÇAIS**

Journal secret de Jeronimus Montvert
Cette quatrième année de Gloire, je prends possession de ma première commanderie. Le paysage est austère, comme hanté par des sources maléfiques. Il est certain que le Grand Plan (gloire à lui) a voulu ainsi manifester sa confiance en moi et en mes chevaliers. Je sens que je suis destiné à faire des grandes choses. Peut-être un jour bailli.

Cinquième année de Gloire, le Temple assied petit à petit son pouvoir sur le monde; hier à la cérémonie d'initiation, j'ai pu rencontrer un Frère des Novae Terrae, navigateur sur une caravelle. Il m'a parlé des terres magiques de l'Eldorado. Cela fait rêver. Il est certain qu'ici mes recherches ont progressé. Il existe une très grande puissance magique, certainement liée au Feu et peut-être au royaume souterrain de Lucifer, le porteur de lumière. Demain, je tente de descendre dans la crypte que j'ai fait construire en secret de C..., par des frères Pontifex.

**A PARTIR DE CE MOMENT DU RÉCIT, L'ÉCRITURE DEVIENT TREMBLANTE ET DIFFICILLE À DÉCHIFFRER**

Je l'ai vue, la puissance ultime, l'incarnation du GP. J'ai trouvé ma quête, me voilà l'égal de Galaad. Le Graal de Feu brûle mon corps et mon esprit, je suis lavé de toutes les anciennes visions. Mes chevaliers sont transfigurés, nous allons maintenant gouverner la Bretagne, le Royaume, puis le Monde connu et inconnu, grâce à la Force de Feu.

Aujourd'hui, le feu me brûle de l'intérieur, je ne tiens plus en place, ni mes suivants. Nous devons attaquer les mécréants du Mont Saint-Michel-de-Braspart afin qu'ils reconnaissent notre puissance foudroyante et notre force pyrique.

Gloire au Feu Intérieur souterrain et que vive l'Enfer à tout jamais. Mes plus fidèles ont choisi, comme je l'avais espéré, la transformation finale; ils sont devenus les égaux des démons qui s'incarnent. Je suis le rouage majeur du GP. Ils vont pouvoir lutter d'égal à égal avec les Nephilim. Jamais le Temple ne pourra m'arrêter; Tubalcaan me parle tous les jours et guide mes actes. Je suis devenu sa bouche, sa parole, je suis le vrai prophète, le nouveau messie des forces brûlantes des Profondeurs. Il parle avec son Souffle spirituel.

Jamais ils ne pourront faire tomber mes murailles de feu, jamais ils ne pourront faire mourir mes chevaliers, ils sont entourés du Feu Souterrain...

**TRADUCTION QUE PEUVENT AVOIR LES NEPHILIM APRES S'ETRE ABIMÉS LES YEUX**

Je l'ai vue, la puissance ultime, l'incarnation du GP. J'ai trouvé ma quête, me voilà l'égal de Galaad. Le Graal de Feu brûle mon corps et mon esprit, je suis lavé de toutes les anciennes visions. Mes chevaliers sont transfigurés, nous allons maintenant gouverner la Bretagne, le Royaume, puis le Monde connu et inconnu, grâce à la Force de Feu.

Aujourd'hui, le feu me brûle de l'intérieur, je ne tiens plus en place, ni mes suivants. Nous devons attaquer les mécréants du Mont Saint-Michel-de-Braspart afin qu'ils reconnaissent notre puissance foudroyante et notre force pyrique.

Gloire au Feu Intérieur souterrain et que vive l'Enfer à tout jamais. Mes plus fidèles ont choisi, comme je l'avais espéré, la transformation finale; ils sont devenus les égaux des démons qui s'incarnent. Je suis le rouage majeur du GP. Ils vont pouvoir lutter d'égal à égal avec les Nephilim. Jamais le Temple ne pourra m'arrêter; Tubalcaan me parle tous les jours et guide mes actes. Je suis devenu sa bouche, sa parole, je suis le vrai prophète, le nouveau messie des forces brûlantes des Profondeurs. Il parle avec son Souffle spirituel.

Jamais ils ne pourront faire tomber mes murailles de feu, jamais ils ne pourront faire mourir mes chevaliers, ils sont entourés du Feu Souterrain...

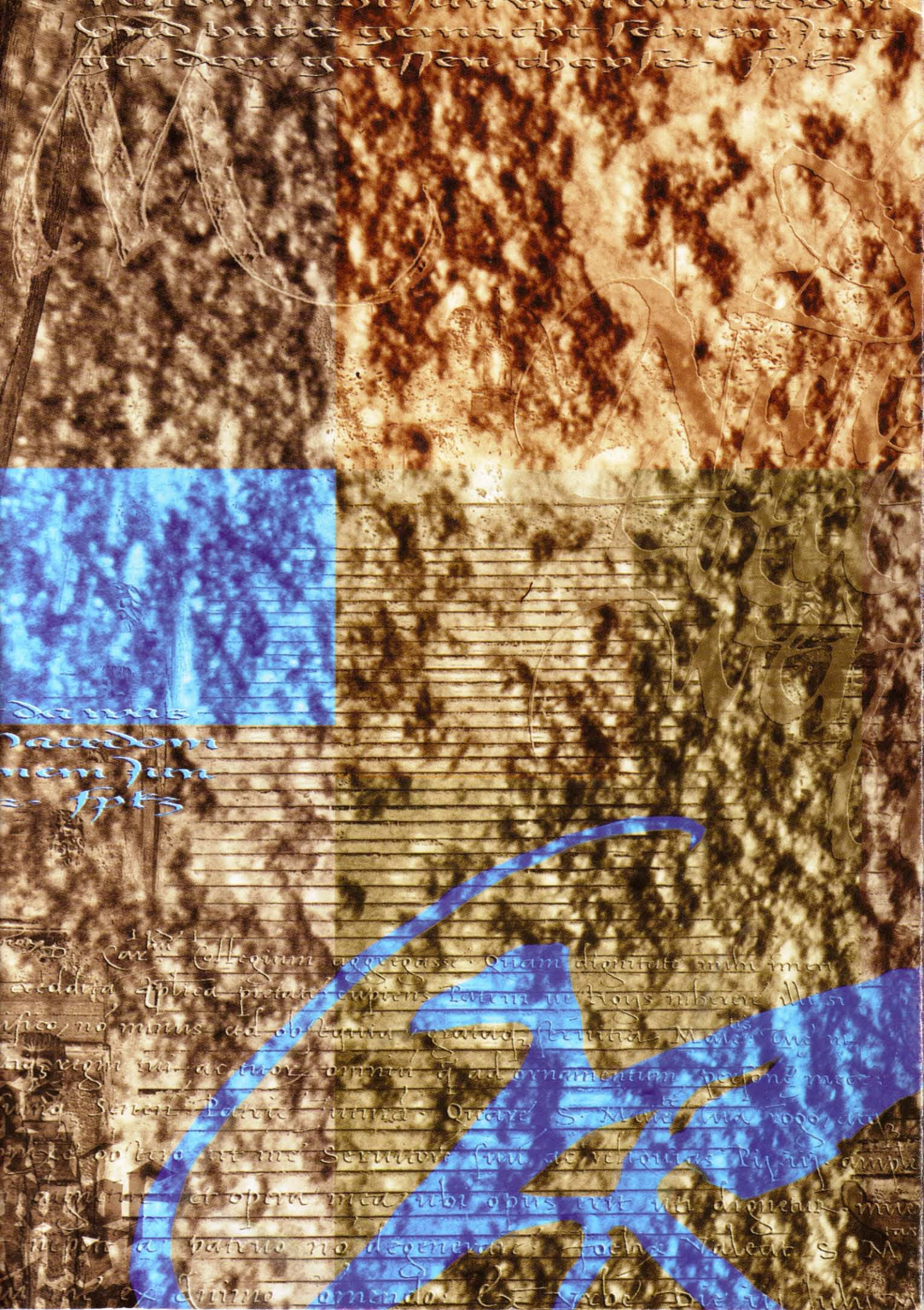
### VANDALISME EN BROCÉLIANDE

Hier, des vandales anonymes ont mis à bas l'Arbre d'Or du Val-sans-retour. Ce magnifique arbre décoré par l'association bénévole pour le développement de l'imaginaire arthurien était comme le symbole, l'Axis Mundi de Brocéliande, comme l'ont dit les deux dirigeants principaux: Etienne et Marie-Jeanne Larcher. Ces derniers ont manifesté leur profond désappointement devant un tel acte de barbarie commis à l'égard de l'une des forêts françaises les plus mystérieuses et les plus enchanteresses. Cet acte fait suite à une longue série, perpétrée dans notre forêt depuis plus de dix ans maintenant. Ainsi, le tombeau de Merlin a été plusieurs fois graffité, défigurant ce monument à l'imaginaire. Nous ne pouvons que nous interroger sur les motivations réelles de ces vandales.

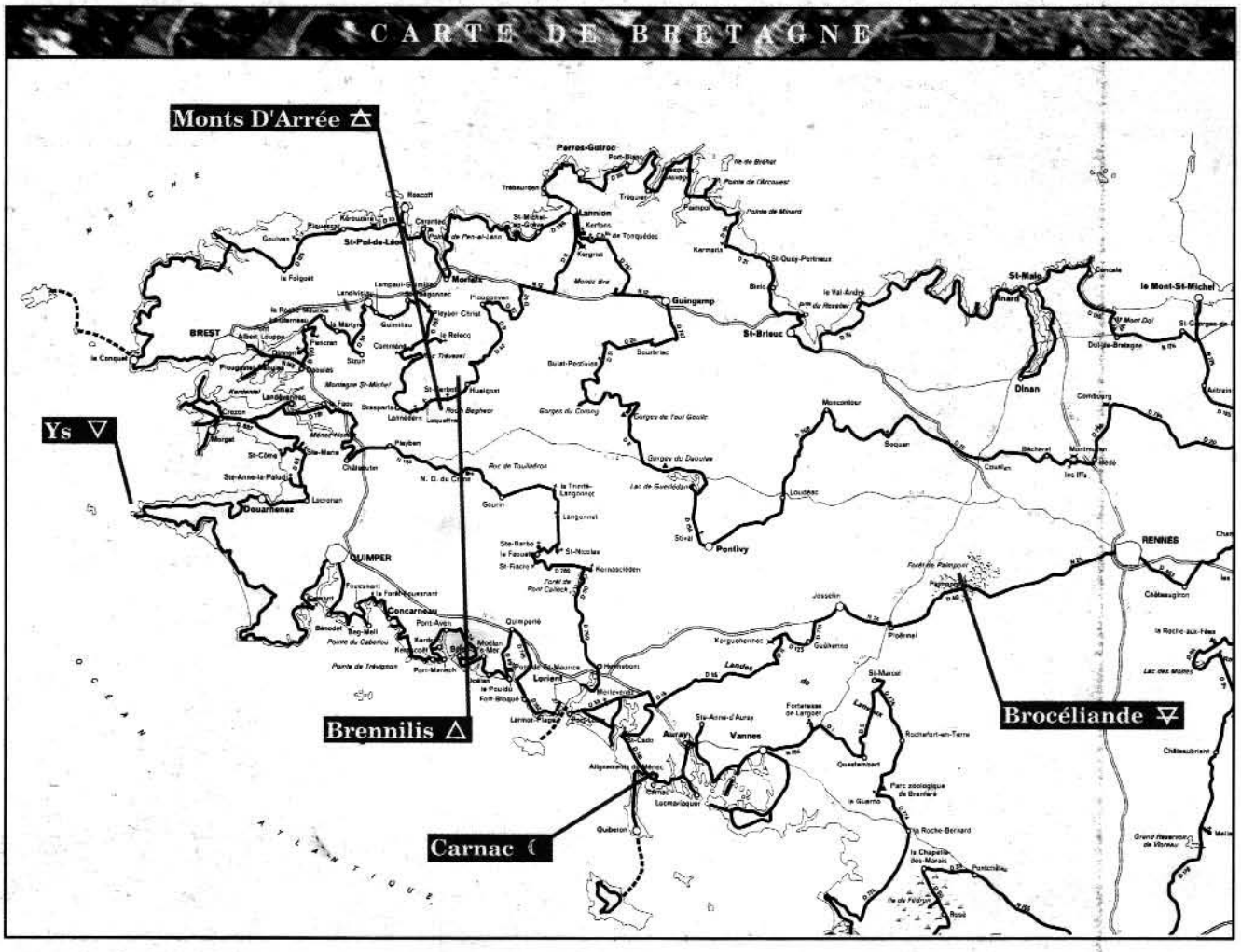
Article paru dans "Bretagne dynamique", journal officiel de la Région Bretagne

## LE PROGRES EN MARCHE

**Le président du Conseil Régional fut particulièrement heureux d'annoncer, lors de son discours de clôture du budget annuel, le début des travaux d'aménagement et de modernisation de la région reculée de Brocéliande. Les travaux, prévus sur trois ans, seront réalisés en trois tranches, financés pour un tiers par la région, pour la moitié par l'Etat et pour le reste par la commune. La première tranche des travaux sera consacrée à la construction d'un barrage, qui aura pour objectif de constituer un réservoir, afin de purger les nappes phréatiques. Ainsi, les eaux trop pollués par les engrais des cultures extensives pratiquées dans la zone seront plus facilement éliminées (consulter le rapport 92 R12569 des experts de la DDT et de la DRT). Cette construction moderne permettra d'améliorer considérablement l'aménagement du territoire, objectif principal de notre ministre de l'Intérieur. Bien sûr, nous ne pourrons que verser une larme sur la perte des légendes de la forêt, les korrigans et autres fariboles. Place à la modernité, il est grand temps!**



# CARTE DE BRETAGNE




## Potentiel de rapidité

**1-4 :** Les chevaliers de la mission sont des novices, ils sont particulièrement précautionneux.

**5-8 :** Les Templiers de la mission évoluent lentement car ils ont du mal à se coordonner.

**9-12 :** Les Templiers de la mission se connaissent et ont déjà travaillé ensemble.

**13-16 :** Les Templiers de la mission appartiennent à la même obédience et sont frères ésotériques.

**17-20 :** C'est un groupe mené par l'un des officiers de la commanderie, efficace, extrêmement rapide.

## Potentiel Table d'enquête

**1-4 :** Les Templiers sont incapables de trouver le moindre indice, ce sont des hommes de rites et de bureaux plutôt que de terrain.

**5-8 :** Enfermés dans leur grandeur occulte, les hommes de la mission n'arrivent pas à établir de relations ou alors ils sont débutants dans l'art de la recherche occulte.

**9-12 :** D'un niveau confortable dans la Commanderie, ces hommes ont l'habitude des longues recherches aussi bien physiques qu'ésotériques.

**13-16 :** Ce sont des Templiers rompus aux techniques du détective privé et de l'ésotériste aigu. Ils ont une bonne connaissance du monde occulte de Nephilim

**17-20 :** Ce sont des Grands Initiés et des chercheurs, des pisteurs infatigables, des vrais limiers de l'ésotérisme.

## POT de formation de missions

**1-4 4 semaines :**
les Templiers ne sont normalement pas disponibles.

**5-8 2 semaines :**
les Templiers activés doivent prendre suffisamment de temps pour se constituer des couvertures auprès de leur employeur et de leur famille.

**9-12 1 semaine :**
les Templiers activés sont des habitués des missions mais ils doivent composer avec leur vie de tous les jours.

**13-16 3 jours :**
ce sont des fidèles possédant des couvertures suffisamment lâches pour intervenir.

**17-20 1 jour :**
ce sont des fanatiques vivant en permanence pour effectuer des missions pour le Temple Breton.

## Potentiel de combat

**1-4 :** Plutôt pacifiques. Le Chevalier Portier ne leur a jamais parlé des éventuels risques physiques qu'encouraient le novice

**5-8 :** Plutôt bibliophiles dans l'âme, ces Templiers préfèrent parlementer plutôt que combattre

**9-12 :** Les hommes ont été choisis parce qu'ils pratiquent le tir ou un art martial et qu'ils veulent bien employer leur compétence pour le Temple

**13-16 :** Les chevaliers de cette mission ont déjà fait plusieurs stages commandos dans la forêt de Brocéliande, ils sont aguerris et dangereux

**17-20 :** Ces chevaliers sont rompus à toutes les techniques de combat, ce sont des assassins professionnels

## Potentiel de ressource

**1-4 :** Les Templiers ne sont pas équipés et n'ont aucune autonomie financière, ils n'ont pas de moyens de transports personnels.

**5-8 :** Les Templiers de la mission ne peuvent avoir que des armes blanches et n'ont qu'un moyen de transport pour le groupe.

**9-12 :** Equipés partiellement par la Commanderie, la mission ne possède qu'une arme à feu de poing.

**13-16 :** Richement dotés, ces Templiers sont tous armés et peuvent même utiliser l'un des deux homoncules de la Commanderie.

**17-20 :** Ressources financières presque illimités. Seuls ces Templiers peuvent utiliser l'épée en Orichalque de la commanderie.

## Les seuils d'activation

| | |
|---|---|
| **Mont Saint-Michel** | **15** |
| **Brocéliande** | **12** |
| **Yeun Ellez** | **8** |
| **Les Monts d'Arrée** | **6** |
| **Carnac** | **4** |
| **Saint-Michel** | **3** |

## POT général de la commanderie

| | |
|---|---|
| **100** | +10 par semaine d'activation<br>+5 par reussite en enquête |

## Evénement occultes liés au réveil du Dragon

| Amplitude des événements | Omphalos réactivés |
|---|---|
| 1-4 | 1 |
| 5-8 | 2 |
| 9-12 | 3 |
| 13-16 | 4 |
| 17-20 | 5 |

## TABLE DES EFFETS DRAGON

Chaque Omphalos activé produit des effets occultes sur la Matière de Bretagne. Elle se réenchante petit à petit. L'Omphalos nouvellement activé se met en résonance avec les autres, c'est pourquoi les événements occultes sont de plus en plus importants au fur et à mesure de l'activation des Omphalos. La majorité de ces événements occultes sont le fait d'un ou plusieurs effets-dragons. Bien sûr les événements concernant un élément ne se déclenchent que lorsque l'Omphalos correspondant est activé. En revanche, l'amplitude des nouveaux événements lié au déclenchement d'un Omphalos est égale au niveau d'amplitude du moment. Plus l'amplitude est forte, plus l'événement a des chances d'être rapporté dans la presse. A vous d'en juger. Ces événements sont des exemples, vous pouvez aussi en inventer.

### FEU △

**1-4** De violents orages éclatent sur la Bretagne
**5-8** La foudre tue un promeneur isolé
**9-12** Un feu important éclate à Quimper détruisant un centre commercial
**13-16** Une des forêts de Bretagne est ravagée par un incendie (à l'exemple de Brocéliande il y a quelques temps)
**17-20** De nombreux actes de pyromanies sont commis (à l'exemple de Detroit) : c'est le jour du Feu.

### AIR ▽△

**1-4** Une tempête violente gêne les marins-pêcheurs
**5-8** Un vent extrêmement violent entraîne des chutes d'ardoise et des bris de verre, on déplore une victime décapitée par une ardoise tranchante.
**9-12** Plusieurs maisons voient leur toitures arrachées par l'ouragan
**13-16** Une tornade emporte plusieurs voitures occasionnant de nombreux dommages physiques et matériels
**17-20** Un "cyclone" est détecté à proximité des côtes, il approche de la Bretagne

### EAU ▽

**1-4** De l'eau devient mystérieusement non potable obligeant un village à consommer de l'eau minérale
**5-8** Lors d'un orage, il se met à pleuvoir des grenouilles
**9-12** Une pluie très violente et continuelle s'abat sur la Bretagne
**13-16** Des crus importantes se produisent entraînant des dégâts matériels importants
**17-20** Des inondations rapides et majeures surprennent de nombreuses personnes. Le plan ORSEC doit être déclenché

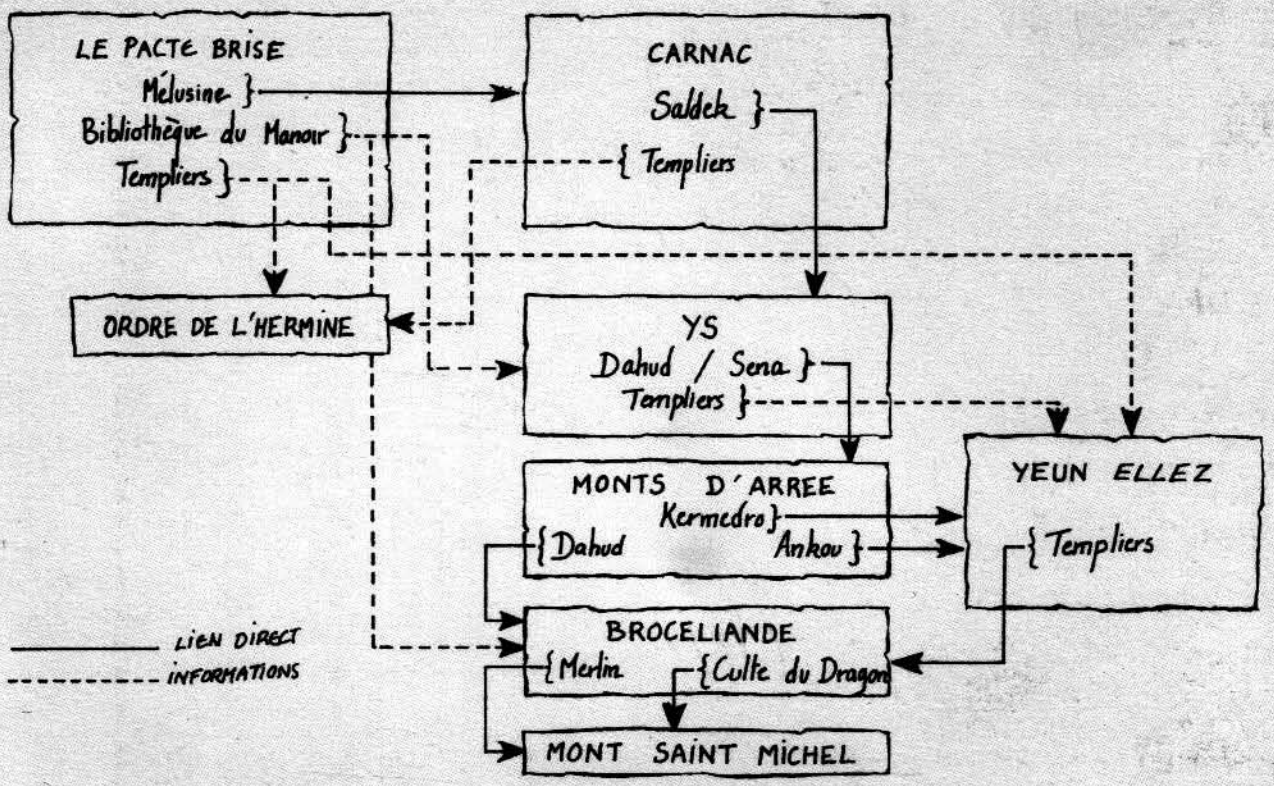
### TERRE ▽△

**1-4** Des témoins rapportent que des "choses étranges" se sont passées sous des dolmens.
**5-8** Une coulée de boue emporte un berger et ses moutons
**9-12** Un glissement de terrain engloutit un car de touristes allemands venus visiter un lieu de la seconde guerre.
**13-16** Un village entier lors d'un Pardon perd la tête et participe à un grand charivari
**17-20** Un culte New-age Gaia se développe très rapidement parmi les citadins. Ils partent dans des communautés au fin fond de la Bretagne.

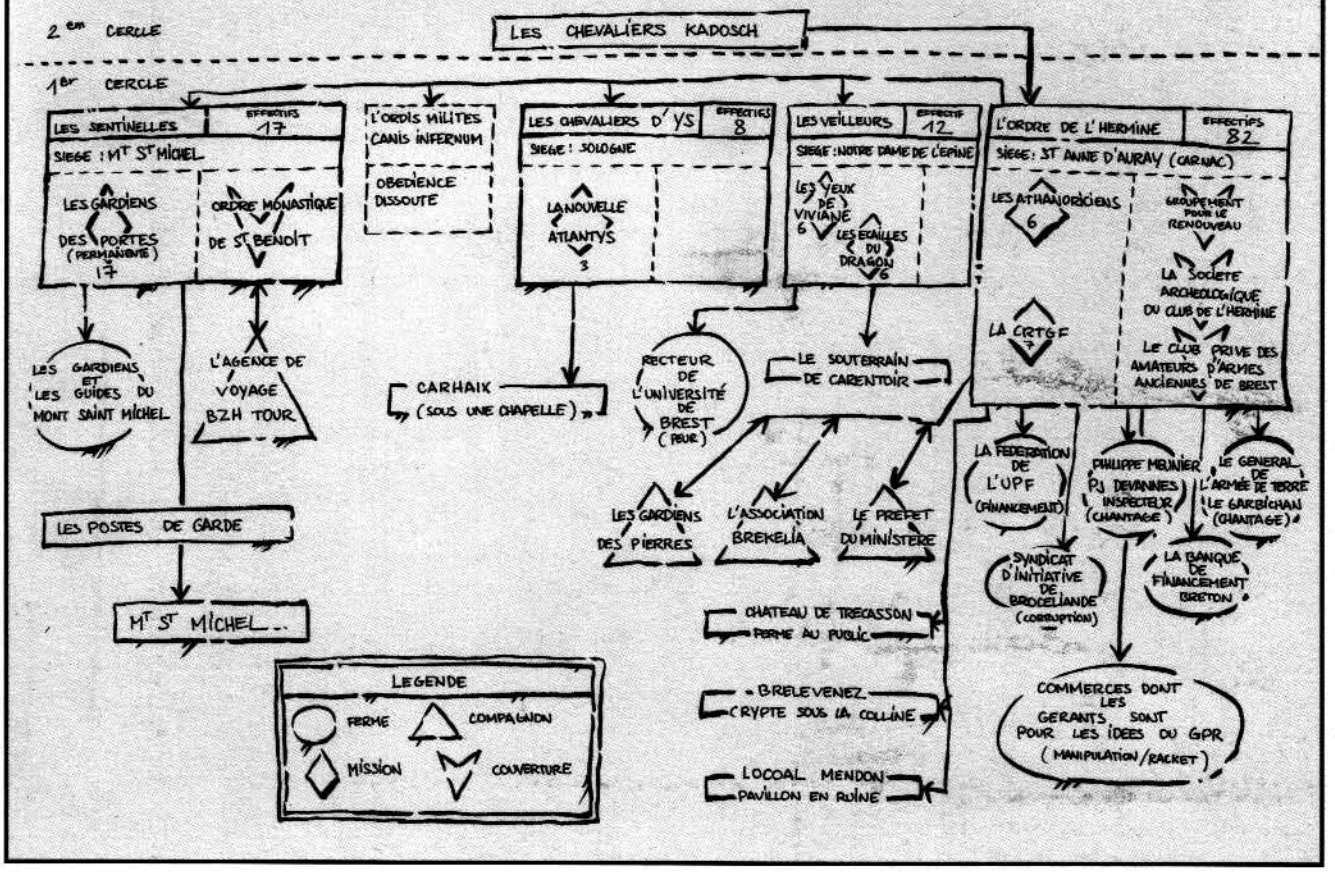
### LUNE (

**1-4** Un brouillard s'étend sur la Basse-Bretagne, deux touristes s'égarent. Lorsqu'on les retrouve, Ils parlent de monstres et de chimères.
**5-8** Un asile à Brest est pris d'assaut par ses pensionnaires pendant un week-end
**9-12** Chaque breton fait un cauchemar très violent. Plusieurs crises cardiaques et maladies mentales sont recensées
**13-16** Le nombre de tentatives de suicide augmente de manière très importante et très rapidement.
**17-20** C'est un jour de pleine lune, le nombre de meurtres et de crimes augmente de manière inhabituelle, la police est sur les dents.

# TABLEAU SYNOPTIQUE DE LA CAMPAGNE




# ORGANISATION DE LA COMMANDERIE



## Le Souffle du Dragon

Par Stéphane Adamiak

Première grande campagne pour Nephilim, le Souffle du Dragon va permettre aux Nephilim de se plonger dans les légendes occultes de la Bretagne. De nombreux pièges, des sentiers ésotériques particulièrement tortueux les attendent. Ils vont devoir se surpasser et montrer par leurs réflexions et leurs actions qu'ils sont dignes de l'Agartha. Une grande quête ésotérique les attend, emplie de symboles obscures et de figures archétypales. Ils devront entendre sourdre en eux le Souffle du Dragon pour s'ouvrir à la Bretagne Cosmique.

### Le Souffle du Dragon contient :

-Un écran trois volets en couleur illustré par Franck Achard

-Un livret principal de 128 pages détaillant la campagne en sept scénarios ainsi que la Bretagne occulte.

-Un livret format italien de 40 pages résumant les principales données de la campagne ainsi qu'un mécanisme original de gestion de campagne.

-Un livret de 16 pages de documents à donner aux Nephilim

-16 feuilles cartonnées résumant les principaux seconds rôles et groupes de la campagne.

MultiSim

Prix: 219 FF
Isbn: 2-909934-06-3

Chaosium