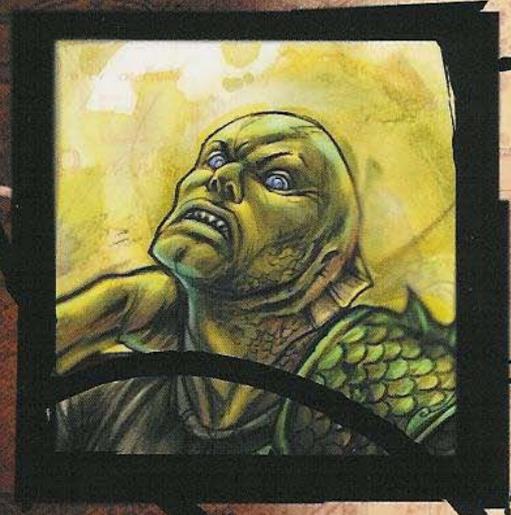
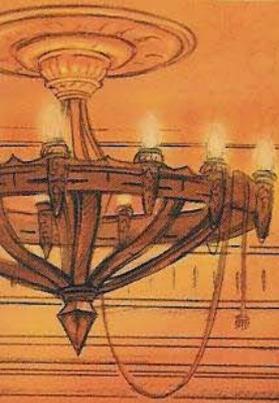
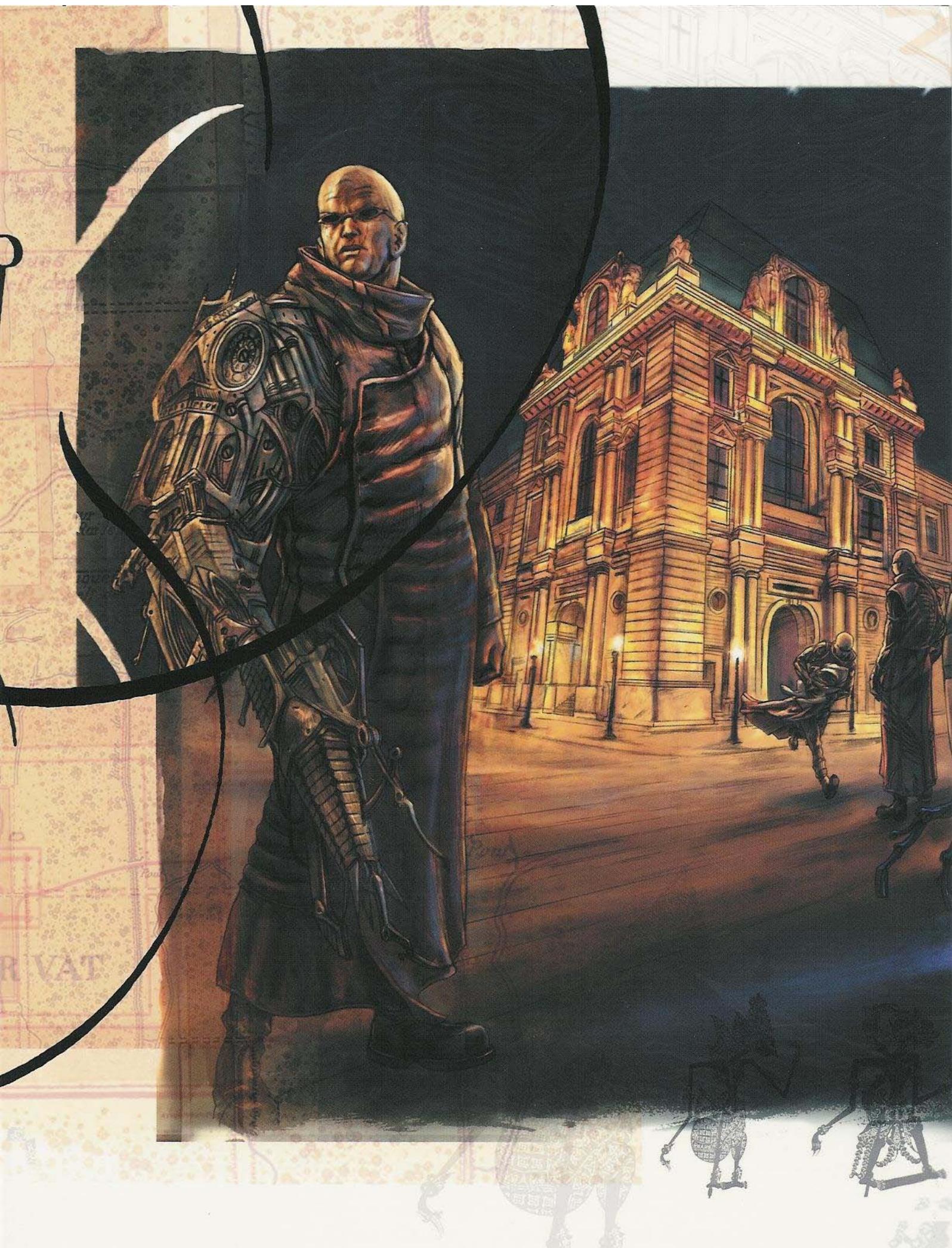


NEPHILIM

REVELATION







LIGNE DE VIE

Peu Blessé

Assez Blessé

Blessé

Très Blessé

Mort

TABLE DES SOINS

ÉTAT DE SANTÉ	DIFFICULTÉ	TEMPS DE BASE DE GUÉRISON
Peu Blessé	Peu Difficile	Un jour
Assez Blessé	Assez Difficile	Une semaine
Blessé	Difficile	Deux semaines
Très Blessé	Très Difficile	Un mois, ou jusqu'à plusieurs années en cas de coma (cf. <i>Le Livre des Joueurs</i> p. 143)

TABLE DE STABILISATION

RÉSULTAT DU TEST	EFFET
Maladresse	L'état de santé s'aggrave d'un niveau — toutes les cases correspondantes sont cochées. Un autre test peut avoir lieu.
Échec	Rien ne se passe. Un autre test peut avoir lieu, bien que le blessé coche une case due au temps écoulé.
Réussite	Le personnage est stabilisé.
Coup d'éclat	Le personnage est stabilisé au terme de la moitié du temps normal.

MODIFICATEURS AU TEST DE GUÉRISON

SITUATION	MODIFICATEUR
Milieu médical (hôpital, clinique illégale, etc.)	+3
Milieu propre (appartement, cache aménagée, etc.)	0
Milieu infecté (squat, nature, etc.)	-3
Le personnage souffre d'un coup critique	-2
Matériel de fortune (trousse de secours, matériel improvisé, etc.)	-3
Pas de matériel	-5

TABLE DES PREMIERS SOINS

RÉSULTAT	EFFET
Maladresse	Aucun effet. On ne peut plus tenter d'administrer de soins sur ce blessé.
Échec	Aucun effet.
Réussite	Le personnage regagne un niveau de santé.
Coup d'éclat	Comme pour une réussite, mais en deux fois moins de temps.

AMORTIR UNE CHUTE ?

HAUTEUR	DÉGÂTS	TEST D'ATHLÉTISME
0 - 3 m	3	Pas Difficile
4 - 10 m	5	Peu Difficile
11 - 30 m	8	Assez Difficile
31 - 100 m	12	Difficile
101 m et plus	25	Très Difficile

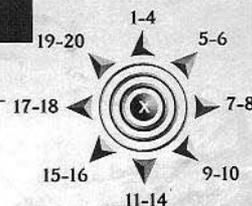
FEU MEURTRIER ?

NATURE DU FEU	MEURTRIER
Feu naturel	Assez
Feu chimique	«...»
Phosphore blanc	Très

GRENADE !

DIAGRAMME DE DISPERSION

Le « X » représente l'endroit ciblé au moment du lancer de la grenade.



SURFACE DE CHUTE

SURFACE	MEURTRIER
Liquide	Pas
Molle (sable, coussins)	Peu
Dure (béton)	«...»
Létale (fosse à pieux)	Très

DÉGÂTS PAR LE FEU

AMPLEUR DU FEU	DÉGÂTS
Moins d'un membre	2
Un membre	4
La moitié du corps	5
Le corps entier	10
Immersion totale	15

NOYADE ET ASPHYXIE

ENDURANT	NOMBRE DE TOURS	DIFFICILE
Pas	5	Pas
Peu	10	Peu
Assez	15	Assez
«...»	20	«...»
Très	25	Très

LES ARMURES

ARMURE	BONUS D'ARMURE	MALUS D'ENCOMBR.
Veste pare-balles	2/1	1
Gilet pare-balles	3/2	2
Tenue anti-émeutes	4/3	3
Tenue de démineur	6/3	6
Armure de chevalier	3/6	6

LES DÉGÂTS D'UNE ATTAQUE

TEST D'ENDURANT EFFET

Maladresse	L'attaque inflige le double de ses dégâts modifiés.
Échec	L'attaque inflige ses dégâts modifiés.
Réussite	L'attaque inflige la moitié de ses dégâts modifiés.
Coup d'éclat	L'attaque n'inflige aucun dégât.

NOTE: les dégâts modifiés de l'attaque sont égaux aux dégâts de l'arme, auxquels on ajoute les modificateurs de la manœuvre et, éventuellement, le bonus aux dégâts de l'attaquant (+1 pour Pas Fort, etc.).

LA SURPRISE

TEST	EFFET	TEST	EFFET
Maladresse	Le personnage subit tous les effets d'un Échec. De plus, si l'affrontement n'a pas encore commencé, il est considéré comme Pas Rapide pour tout le reste du combat. Si le combat a déjà commencé, il est surpris pendant deux phases actives au lieu d'une.	Échec	Si la surprise intervient au cours d'un combat, le personnage surpris conserve son rang d'initiative. Néanmoins, il est considéré comme surpris et ne peut agir durant sa prochaine phase active. De plus, il est plus vulnérable, ce qui octroie un bonus à l'attaquant (cf. Tables des modificateurs de combat). À la fin de cette phase active, il n'est plus surpris et est traité selon les règles normales.
Échec	Si la surprise intervient avant le combat, les joueurs ne font pas de test d'initiative au premier tour, leurs personnages ne peuvent donc pas agir durant celui-ci. De plus, le personnage surpris est plus vulnérable, ce qui rend l'exécution d'une éventuelle manœuvre de combat plus simple. Après ce premier tour, les joueurs font un test d'initiative pour le deuxième tour. Le combat reprend son cours normal.	Réussite	Le personnage n'est pas surpris et peut agir normalement.
		Coup d'éclat	Le personnage réagit si vite qu'il prend de vitesse la source de la surprise. Si c'est un agresseur, il peut le surprendre — on répète la procédure en inversant les rôles —, si c'est une source inerte, il bénéficie d'un bonus de +3 pour contrer ses effets.

	Pas (1)	Peu (2)	Assez (3)	«...» (4)	Très (5)
Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié...					
Difficulté ^(*)					
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

TABLE UNIVERSELLE DE RÉOLUTION

Profane
 Apprenti
 Compagnon
 Maître

NOTE:

N'oubliez pas que le niveau de Compétence de l'individu fait varier la difficulté que vous devez consulter dans la colonne de gauche.

DIFFICULTÉ & COMBAT

EN MÊLÉE

DIFFICILE	COMPÉTENCE	CRITÈRES DE LA CIBLE		
		AGILE	MOUVEMENT	COUVERT
Pas	Profane	Pas	immobile	à découvert
Peu	Peu	Peu	marche	découvert (< moitié)
Assez	Apprenti	Assez	course	découvert (> moitié)
«...»	Compagnon	«...»		
Très	Maître	Très		

SITUATION DE L'ATTAQUANT MODIF. DE CIRCONSTANCE

Attaquant marche	-1
Attaquant en course ou sprint	-3
Visibilité réduite	-1
Frappe en aveugle	-3
Par allié engageant le même adversaire	+1
Par adversaire en plus	-1
Immobilisé	+9
Surpris	+6

À DISTANCE

DIFFICILE	DISTANCE	CRITÈRES DE LA CIBLE	
		COUVERT	MOUVEMENT
Pas	portée courte	à découvert	immobile
Peu			marche
Assez	2 x portée	découvert (< moitié)	course
«...»			
Très	5 x portée	à découvert (> moitié)	

SITUATION DE L'ATTAQUANT MODIF. DE CIRCONSTANCE

Attaquant marche	-1
Attaquant en course ou sprint	-3
Visibilité réduite	-3
Tir en aveugle	-6
Désignateur laser	+1
Immobilisé	+9
Surpris	+6

QUELQUES PAGES UTILES DES RÈGLES

ARMES	134	• Poursuite	139
ARMURES	126	SANTÉ	
DOMMAGES		• Accidents et collisions	145
• Bonus aux dégâts	130	• Coma	143
• Coups critiques	127	• Guérison à long terme	145
• Coups critiques de véhicules	141	• Infection	147
• Objets, décor et dommages collatéraux	136	• Toxines	147-148
DISSIMULATION DES ARMES	133	SCIENCES OCCULTES	
KA		• Appels de Conjuración (Gammes)	216-217 (196-197)
• Adaptation d'une incarnation	108	• Catalyseur alchimique	(181)
• Dégâts magiques	148	• Charger son cœur	270-271
• Détection de la réincarnation	149	• Créer/utiliser artefact	159, 205
• Effets-Dragon	152	• Desmos de la Nécromancie (Thanatologie)	207 (192)
• Khaïba	152	• Domaine de la Magie	160-162 (157)
• Localisation de la Stase	150	• Éphéméride Ar-Kaïm	270
• Manifestations de la Narcose	152	• Éphéméride Nephilim	268
• Ombre	108	• Éphéméride Selenim	272
• Plexus et Nexus	151	• État de la matière	190
• Stabilité du Pentacle	149	• Glorieux Alliage	(176-177)
MOUVEMENT (À PIEDS)		• Laboratoire alchimique	191
• Franchissement d'obstacles	125	• Monde d'Aresh	(134)
• Vitesses de déplacement	124	• Monde de Meborack	(132)
MOUVEMENT (EN VÉHICULE)		• Monde de Pachad	(136)
• Positions relatives en combat précis	138	• Monde de Sohar	(128)
• Modificateur de taille	140	• Monde de Zakai	(130)
• Modificateur de vitesse	140	• Morphes d'Anamorphose (Royaume)	227 (204-205)
MANŒUVRES		• Recherche ésotérique	158 et 204
• générales	126-127	• Recherche de Focus	204
• Grenade !	129	• Royaume maudit	201-207
• à distance	128-130	• Sephiroth de la Kabbale	170-171 (166)
• de mêlée	130-133	• Zohar	(170-175)
• spéciales (véhicules)	140	TALENTS DES AR-KAÏM	238-253, 271
PILOTAGE		VÉHICULES	141
• Difficulté du test	137		
• Modificateur au test de position	139		

NOTE: Les pages entre parenthèses renvoient au Livre du Meneur de Jeu.

RAPIDE ?

TEST D'AGILE	EFFET
Maladresse	Le personnage est Pas Rapide.
Échec	Le personnage a un niveau d'initiative immédiatement inférieur à son niveau d'Agile ou au niveau de Rapide choisi. On choisit l'option la plus néfaste.
Réussite	Le personnage obtient le score de Rapide désiré.
Coup d'éclat	Le personnage obtient le score désiré, et l'Avantage en cas d'égalité.

ACCIDENT MEURTRIER ?

VITESSE RELATIVE	MEURTRIER
0 - 4 km/h	Pas
5 - 20 km/h	Peu
21 - 50 km/h	Assez
51 - 150 km/h	«...»
150 km/h et plus	Très

DÉGÂTS D'UN ACCIDENT

MASSE	DÉGÂTS
0 - 100 kg	2
101 - 250 kg	5
251 - 500 kg	10
501 - 1 000 kg	15
1 - 20 tonnes	25
21 tonnes et plus	30

LES NEPHILIM

LA MAGIE

TABLE GÉNÉRIQUE

DIFFICULTÉ ⁽¹⁾	DURÉE ⁽²⁾	PORTÉE ⁽³⁾	NOMBRE DE CIBLES	TEMPS D'INCANTATION	CERCLE
Peu Difficile	Tour 1 minute	Touché 5 mètres	1 2	1 action normale 1 tour	Basse Magie
Assez Difficile	1 heure	20 mètres	3	1 minute	Haute Magie
Difficile ⁽⁴⁾	1 journée 1 année 1 siècle	À vue 1 km N'importe où	4 6 10	1 heure 1 journée 1 année	Grand Secret

1. La difficulté de lancement d'un Sort est toujours altérée par l'éphéméride et le niveau du Domaine utilisé.
2. Négligez ce paramètre pour les Sorts rapides.
3. Négligez ce paramètre pour les Sorts personnels.
4. Sauf pour le Gardien (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu* p. 159)

TABLE ANALOGIQUE

UTILISATION DE LA TABLE ANALOGIQUE	MODIF.
Utilisation d'une chaîne analogique	-1/étape
Processus analogique discutable	-10
Utilisation d'un Habitus	+2

MALADRESSES

NOMBRE DE MODIF. DANS LA TABLE GÉNÉRIQUE	BASSE MAGIE	HAUTE MAGIE	GRAND SECRET
0	Erreur d'incantation	Libération du Ka	Draconisation du Pentacle
1	Sortilège incontrôlable	Apparition	Aggravation de l'Enkhaïbatement
2	Mauvais ciblage	Entropie	Aggravation de la contamination
3	Effets contraires dans les Champs magiques	Perturbation majeure et définitive	Ombre
4 et plus	Inconscience	Explosion des Éléments à grande échelle	Effet Mnémos

LA KABBALE

LES CRÉATURES DE KABBALE

CONTRAT	CARACTÉRISTIQUES A	NB DE COMPÉTENCES	COMPÉTENCES A
Pas	Pas/Pas/Pas/Pas/Pas	2	Apprenti
Peu	Peu/Peu/Pas/Pas/Pas	5	Apprenti
Assez	Assez/Peu/Peu/Pas/Pas	8	Compagnon
"..."	«...» / Assez/Assez/Peu/Peu	12	Compagnon
Très	Très/«...» / «...» / Assez/Assez	15	Maître

Échecs et Maladresses d'Invocation : *Le Livre des joueurs* pp. 174-175

VARIATIONS DE L'AUSPICE

ÉVÈNEMENT ⁽¹⁾	FEAL	ALLIE
Pentacle tracé à la va-vite	+1	+0
Pentacle tracé avec soin	+0	+1
Tâche ingrate	+1	-1
Renvoi gracieux	-1	+1
Cadeau	-1	+1
Insultes	+1	-1
Conversation	-1	+1
Service rendu	-1	+2
Contre emploi	+2	-1
Trahison	+3	-3

1. *Le Livre des joueurs* pp. 172-173

L'ALCHIMIE

TABLE DES CORRESPONDANCES ALCHIMIQUES

KA	ÉTAT DE LA MATIÈRE	OUTIL ALCHIMIQUE	FIGURE DU GLORIEUX ALLIAGE
Feu	Métal	La forge	Le Lion Vert
Air	Vapeur	Le soufflet	Hermès Trismégiste
Terre	Ambre	Le creuset	Rebis
Lune	Poudre	L'athanor	L'Atalante Fugitive
Eau	Liqueur	L'alambic	Esméralda

MALADRESSES

D20	ŒUVRE AU NOIR	MALADRESSES ŒUVRE AU BLANC	GRAND ŒUVRE
1-4	Cible erronée	Détransmutation	Laboratoire tordu
5-8	Effet contraire	Transmutation saurienne	Perte du simulacre
9-12	Transmutation du Simulacre	Transmutation du Pentacle	Laboratoire fou
13-16	Mutation	Explosion élémentaire	Effet total
17-20	Inconscience	Destruction d'un outil	Explosion du Laboratoire

Influence des catalyseurs : *Le Livre du Meneur de Jeu* p. 181

ZODIAQUE



LES SELENIM

L'ASSOUVISSEMENT

ASSOUVISSEMENT	EXEMPLE DE VICTIMES	« PUCES » VOLÉES		NOTE : La Difficulté est égale au niveau de Ka-Soleil de la victime. La dernière « puce » de Ka-Soleil du niveau Pas Initié ne peut être absorbée lors d'un Assouvissement. Le Selenim doit attendre que sa victime ait régénéré ses « puces » de Ka-Soleil pour poursuivre sa collecte.
		SUR UN INDIVIDU	SUR UN GROUPE	
Pas Satisfaisant	Coma	0	1	
Peu Satisfaisant	Spectateur d'un navet Sommeil profond	1	2	
Assez Satisfaisant	Amoureux Sommeil paradoxal (rêve)	3	3	
Satisfaisant	Gagnant du loto	4	5	
Très Satisfaisant	Intégriste témoin d'un miracle	5	7	

LA NÉCROMANCIE

LE TOURMENT		MALADRESSES			
TOURMENT	INDIVIDU TOURMENTÉ	D20	PREMIER CERCLE	DEUXIÈME CERCLE	TROISIÈME CERCLE
Pas Tourmenté	Vieillard satisfait de la vie qu'il a vécue	1-4	Viellissement du corps	Hostilité	Fuite de la réserve
Peu Tourmenté	Personne morte dans la crainte	5-8	Entropie du soleil	Inconscience	Brûlure des cendres
Assez Tourmenté	Victime d'un assassinat	9-12	Torture du défunt	Brûlure du chant des morts	Abolition des cendres
Tourmenté	Ancien simulacre de Nephilim	13-16	Fascination	Entropie du Noyau	Effet-Dragon
Très Tourmenté	Initié d'un Arcane mineur ayant failli à sa mission	17-20	Évaporation de la réserve	Obsession	Shaï Hulud

DURÉE DES RITES			
CERCLE	PREMIER	DEUXIÈME	TROISIÈME
Durée	1 min	1 h	1 jour/1 nuit
Durée réduite (coût du rite doublé)	1 tour	1 min	1 h

LA CONJURATION

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES DES ENTITÉS				DIFFICULTÉ DE COMPOSITION	
KLN	NIVEAU DES CARACTÉRISTIQUES	NB DE COMPÉTENCES	NIVEAU DES COMPÉTENCES	CIBLES	DIFFICULTÉ
Pas Initié	Peu / Peu / Pas	2	Compagnon	Entité	KLN de l'Entité, modifié éventuellement par une compétence de résistance à la Pavane
Peu Initié	Assez / Assez / Peu	2	Compagnon	Selenim	KLN du Selenim, modifié par son Cercle de Conjuración maîtrisé (I pour Apprenti, II pour Compagnon, III pour Maître) s'il veut résister
Assez Initié	«...» / «...» / Assez	3	Compagnon	Royaume	Densité du Royaume, modifiée par son Aspect Défense
Initié	Très / Très / «...»	3	Maître	Humain	Ka-Soleil de l'humain
Très Initié	Très / Très / Très	3	Maître	Mort	Ka-Soleil du mort modifié par son Tourment
				Nephilim	Ka dominant
				Ar-Kaïm	Ka dominant

MALADRESSES				L'ANAMORPHOSE	
D20	PREMIER CERCLE	DEUXIÈME CERCLE	TROISIÈME CERCLE	DIFFICULTÉ D'ACTIVATION	
1-4	Erreur d'Évocation	Comportement anarchique	Instrument brisé	CERCLE	DIFFICULTÉ
5-8	Erreur d'Appel	Tourments	Environnement chaotique	Premier	Peu Difficile
9-12	Entité délinquante	Voracité	Surdité	Deuxième	Assez Difficile
13-16	Fuite	Évaporation de la réserve	Apparition hostile	Troisième	Variable
17-20	Incompréhension	Attaque brutale	Contamination massive		

LES AR-KAÏM

EXERCER UN TALENT			INSTABILITÉ LORS D'UNE MALADRESSE			
NIVEAU DU TALENT UTILISÉ	DIFFICULTÉ	MÉDITATION	NB DE KA DANS LE CŒUR	NIVEAU DU TALENT EMPLOYÉ		
				APPRENTI	COMPAGNON	MAÎTRE
Apprenti	Pas Difficile	Un tour	2	1	3	5
Compagnon	Assez Difficile	Deux tours	3	1	3	5
Maître	Très Difficile	Trois tours	4	1	3	5
			5	3	5	10
			6	3	5	10
			7	3	5	10
			8	5	10	15

Coûts d'activation : cf. Le Livre des Joueurs p. 271

L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

L'Écran du Meneur de Jeu est le complément du *Livre des joueurs* et du *Livre du Meneur de Jeu* de *Nephilim : Révélation*. Le livret qui l'accompagne contient un très long scénario original de découverte du monde occulte contemporain, les errata des règles de *Nephilim : Révélation* ainsi que les réponses aux questions les plus souvent posées à l'éditeur sur cette édition.

CRÉDITS

RÉDACTION

Sébastien Célerin
Vincent Kaufmann
Éric Paris
Isabelle Périer
Xavier Spinat

CORRECTIONS

« Flu »
Audrey Namias
Franck Plasse

ILLUSTRATIONS DE L'ÉCRAN

Aleksi

Scan et Format PDF

Team du Hub Direct Connect :
rpgbookz.dyndns.org

MAQUETTE DU LIVRET

Patrick Mallet

MAQUETTE DE L'ÉCRAN

« Flu »

DIRECTION DE LA PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin
Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Vincent Kaufmann remercie
chaleureusement Bruno
« M. Index » Beauchamp,
Florent « flo » Cautela sans
oublier pour autant Jub
« Cythraul » Brocard, Arnaud
« Contact! » Cuidet, Nicolas
« Doc » Damour, Damien « M.
Patate » Desnous, Alexandre
« meilleur en français qu'en
calcul » Mirzabekiantz,
Eric « Noveless » Paris,
Isabelle « Zab la Hyène » Périer
et la *mailing-list* Babelweb.
and the rpgbookz.dyndns.org Hub
team !!!

SOMMAIRE

DES QUESTIONS BIEN LÉGITIMES ... 2	
QUELQUES ERREURS 2	
UN PEU DE TECHNIQUE 6	
LES IMMORTELS 7	
SCIENCES OCCULTES 7	
L'AGARTHA 8	
LE CYCLE DE LA DESTINÉE 9	
HISTOIRE INVISIBLE 9	
LES QUATRE JEUX 10	

LA QUÊTE 10	
LES ENNEMIS 11	
LES ALLIÉS 11	

LES LAMES MINEURES 12

SYNOPSIS 12	
L'HISTOIRE 12	
ACTE I : UNE MYSTÉRIEUSE RELIQUE . 14	
LES ACTEURS OCCULTES 14	
ACTE II : LE SARCOPHAGE 23	
PNJs 31	

MULTISIM
édition

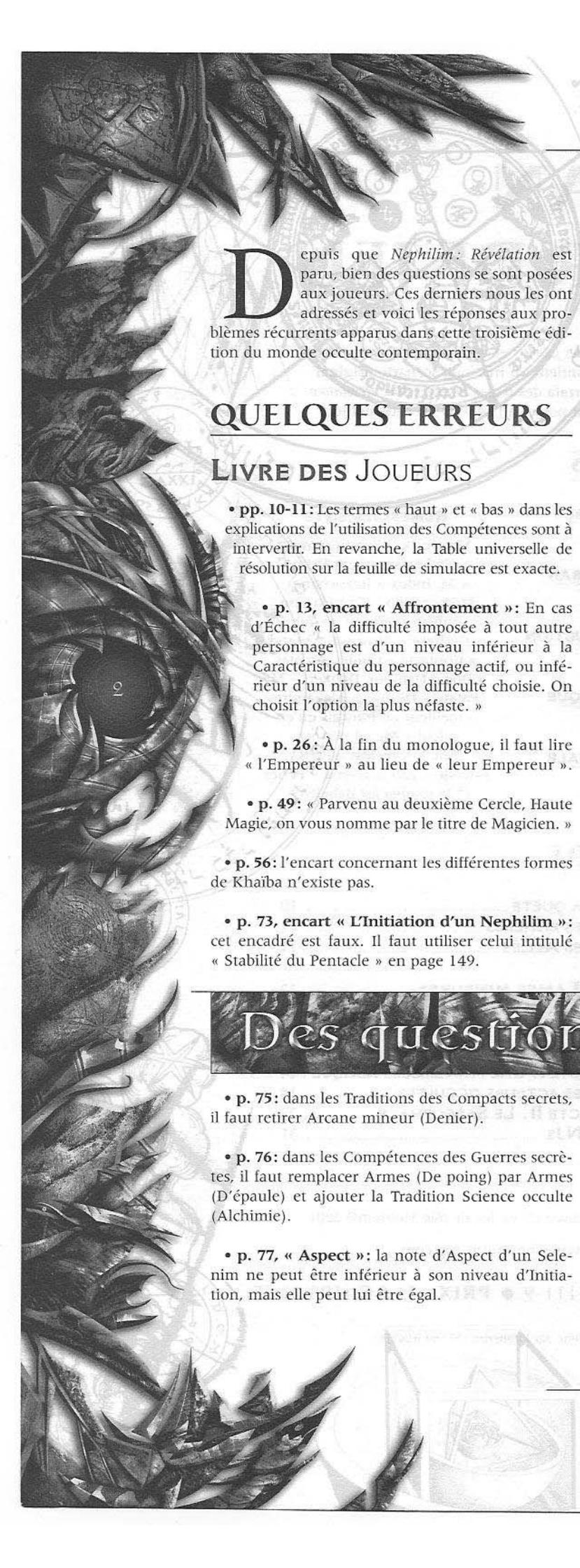
Multisim Édition
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com
http://www.multisim.com

Nephilim : Révélation est un jeu de rôle Multisim© 2001.

www.nephilim-rpg.com

ISBN : 2-84476-111-9 ● PRIX : 16,5 € (108,23 FF)

Imprimé par PubliPrint (57580 BÉCHY)



Depuis que *Nephilim: Révélation* est paru, bien des questions se sont posées aux joueurs. Ces derniers nous les ont adressés et voici les réponses aux problèmes récurrents apparus dans cette troisième édition du monde occulte contemporain.

QUELQUES ERREURS

LIVRE DES JOUEURS

- **pp. 10-11:** Les termes « haut » et « bas » dans les explications de l'utilisation des Compétences sont à intervertir. En revanche, la Table universelle de résolution sur la feuille de simulacre est exacte.

- **p. 13, encart « Affrontement »:** En cas d'Échec « la difficulté imposée à tout autre personnage est d'un niveau inférieur à la Caractéristique du personnage actif, ou inférieur d'un niveau de la difficulté choisie. On choisit l'option la plus néfaste. »

- **p. 26:** À la fin du monologue, il faut lire « l'Empereur » au lieu de « leur Empereur ».

- **p. 49:** « Parvenu au deuxième Cercle, Haute Magie, on vous nomme par le titre de Magicien. »

- **p. 56:** l'encart concernant les différentes formes de Khaïba n'existe pas.

- **p. 73, encart « L'Initiation d'un Nephilim »:** cet encadré est faux. Il faut utiliser celui intitulé « Stabilité du Pentacle » en page 149.

- **p. 88, « Malencontreux simulacre »:** cette Chute est réservée aux Ar-Kaim.

- **p. 89 dans « Jumeau »:** il faut retirer « — qui eut lieu après la Chute — ».

- **pp. 106-107:** les Compétences Empathie et Observer ont respectivement été remplacées par Connaissance (Psychologie) et Vigilance.

- **p. 110:** la Caractéristique d'expérience d'Armes (De poing) n'est pas Fort mais Agile.

- **p. 114:** dans le social, il manque Savant. Cette caractéristique est utilisée pour certains tests — voir plus bas. La caractéristique Savant mesure la culture générale du simulacre ainsi que sa connaissance de la société dans laquelle il vit — c'est-à-dire qu'un Américain, un Chinois et un Palestinien ayant le même niveau en Savant n'ont pas des connaissances identiques.

Pas Savant: jeune enfant de Cours Préparatoire; personne sénile, atteinte de la maladie d'Alzheimer, de trisomie 21 ou autiste.

Peu Savant: niveau du baccalauréat.

Assez Savant: niveau « moyen » correspondant à un baccalauréat avec mention ou à un niveau universitaire.

Savant: niveau universitaire avancé — agrégé, normalien, érarque...

Très Savant: personnes extrêmement cultivées; lié à aucun niveau d'études particulier — grands journalistes, politiques ou intellectuels.

- **p. 118, « Le Rayonnement du Ka »:** un humain ressent un Selenim comme un individu bizarre si son niveau d'Initié (Ka-Soleil) est strictement supérieur à celui de Ka-Lune Noire du Selenim.

- **p. 119 et p. 123:** passer en Vision-Ka prend une action exclusive.

- **p. 119:** dans le premier tableau la pénalité de malédiction des Selenim Très Initiés est - 5. Dans le second, il faut intervertir les durées pour les pertes de trois et quatre points de Réserve.

Des questions bien légitimes

- **p. 75:** dans les Traditions des Compacts secrets, il faut retirer Arcane mineur (Denier).

- **p. 76:** dans les Compétences des Guerres secrètes, il faut remplacer Armes (De poing) par Armes (D'épaule) et ajouter la Tradition Science occulte (Alchimie).

- **p. 77, « Aspect »:** la note d'Aspect d'un Selenim ne peut être inférieur à son niveau d'Initiation, mais elle peut lui être égal.

- **p. 121, encart « Rapide? »:** cet encadré obéit à la règle de l'Affrontement modifié par ces errata. Un Échec se lit donc: « Le personnage a un niveau d'initiative immédiatement inférieur à son niveau d'Agile ou au niveau de Rapide choisi. On choisit l'option la plus néfaste. »

- **p. 121:** il manque un morceau de phrase dans cet exemple entre la sixième et la septième ligne. La phrase incomplète est: « Au final, les rangs d'initiative sont: Templier n° 1 premier, Templier n° 2 deuxième, Lucy troisième. »

- **p. 123 et p. 157:** puiser dans une Stase est une action exclusive.

- **p. 134:** la Caractéristique d'expérience d'Armes (De trait) n'est pas Fort mais Agile.

• **p. 138:** le tableau dont il est fait mention dans le premier paragraphe est celui de la page 137.

• **p. 142:** l'exemple donné est faux.

EXEMPLE: *Vatra a reçu une blessure de six points de dégâts. Le joueur coche donc six cases sur la ligne de vie de sa feuille de personnage. C'est suffisant pour le conduire au niveau Très Blessé — cinq cases — mais pas assez pour le conduire au niveau Très Blessé — huit cases. La difficulté minimale de toutes les actions que Vatra entreprendra est donc Difficile. Par exemple, un virage serré en voiture est normalement une action Peu difficile, mais désormais, elle est Difficile pour Vatra, en raison de son état de santé. Plus tard, elle reçoit à nouveaux deux points de dégâts. Il y a désormais huit cases de la barre de vie cochées, Vatra est Très Blessé. Tout se complique...*

• **pp. 143-144:** pour déterminer la difficulté d'un test visant à stabiliser un personnage ou à le soigner, il faut se référer à l'encart « La Santé » en page 144. Pour interpréter les résultats d'un test de Stabilisation, il faut se reporter à la Table des soins en page 143. Pour interpréter ceux d'un test de Soins, il faut se référer à la Table de stabilisation. Ces tables ont été renommées dans l'écran du MJ pour plus de clarté. La table des soins devient la Table de stabilisation et cette dernière la table des premiers soins.

• **p. 148:** le délai pour le Haschisch est de cinq minutes par voie pulmonaire et d'une à deux heures par voie digestive; les effets sont respectivement de deux heures et de quatre à huit heures.

• **p. 149, « L'État magique »:** dans le deuxième paragraphe de la page 149, la deuxième phrase est erronée. Il faut lire: « Comme à chaque fois que le Ka dominant perd des "puces", lorsque toutes celles-ci ont été retirées, le Ka descend d'un niveau d'Initié et la réserve de "puces" tombe alors à dix moins le nombre de "puces" restant à retirer. »

EXEMPLE: *Si un personnage Assez Initié et doté de trois « puces » de Ka doit en perdre six, il se retrouve Peu Initié. Il est alors doté de sept puces.*

• **p. 150:** contrairement à ce qui est écrit, un Nephilim désincarné ne se plie pas aux règles habituelles de la Vision-Ka. S'il veut sonder un humain, il teste son Ka dominant avec, en difficulté, le niveau d'Initié (Ka-Soleil) de l'humain.

• **p. 152, encart « Le Khaïba »:** À remplacer par le tableau suivant.

LE KHAÏBA

ÉVÉNEMENT

GAIN DE KHAÏBA (EN « PUCES »)

Maladresse en Ka	1
Maladresse sur les Méta-caractéristiques (Pp. 158-159)	Variable
Maladresse en Science occulte	1 à 3 (1/Cercle)
Réincarnation après plus d'une heure d'errance	1
Narcose (Le Livre des joueurs, p. 151)	Spécial
Blessure à l'Orichalque	3
Transformation en homoncule	5

• **p. 161, « Modifier »:** il y a une erreur au début du paragraphe; ce Domaine permet bien de changer le volume d'un objet dès le niveau Compagnon.

• **p. 162, « Lancer un Sortilège »:** il faut lire: « Il est possible d'utiliser plusieurs mots dans cet enchaînement, à condition que ceux-ci appartiennent au même Élément et donc à la même colonne » et non « à la même ligne ».

• **p. 166, « Rampe arthurienne »:** Suite à des changements dans la « Table analogique », les caractéristiques de ce Sortilège sont fausses:

Niveau: Apprenti.

Élément: Eau.

Analogie: armes de mêlée.

Difficulté: Peu Difficile, + 0, - 1.

Cet Habitus permet de transformer une rampe métallique, ou tout autre objet métallique, en arme tranchante (cf. *Le Livre des joueurs*, pp.134-135).

• **p. 169:** l'ordre du modificateur analogique et du MJ du Sort « Regard de pétrole » est inversé. De plus, « Métamorphose brumeuse » a un modificateur analogique de - 1 et non de - 2.

• **p. 164, 174 et 193:** les paragraphes « Intégrité du Pentacle » ne doivent pas être pris en compte. Ils ont été placés dans ces textes par erreur. À la rigueur, une créature de Kabbale invoquée par un Nephilim au Pentacle difforme peut se sentir insultée — cf. *Le Livre des joueurs*, pp.172-173. Ce détail est laissé à la discrétion du MJ.

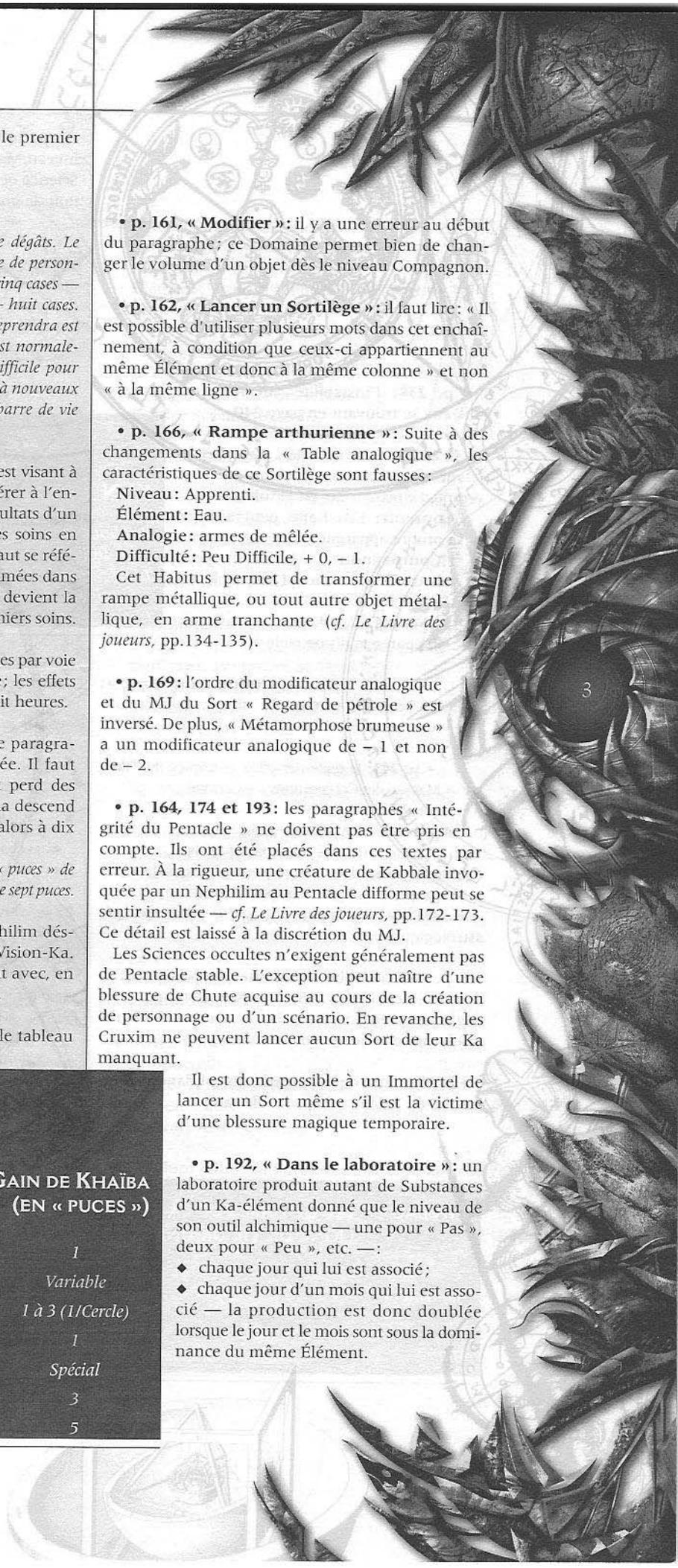
Les Sciences occultes n'exigent généralement pas de Pentacle stable. L'exception peut naître d'une blessure de Chute acquise au cours de la création de personnage ou d'un scénario. En revanche, les Cruxim ne peuvent lancer aucun Sort de leur Ka manquant.

Il est donc possible à un Immortel de lancer un Sort même s'il est la victime d'une blessure magique temporaire.

• **p. 192, « Dans le laboratoire »:** un laboratoire produit autant de Substances d'un Ka-élément donné que le niveau de son outil alchimique — une pour « Pas », deux pour « Peu », etc. —:

◆ chaque jour qui lui est associé;

◆ chaque jour d'un mois qui lui est associé — la production est donc doublée lorsque le jour et le mois sont sous la dominance du même Élément.



• **p. 202, dernière phrase:** cette phrase est fautive. Il ne s'agit pas de modificateurs de circonstances mais de décalage de la difficulté dans La table universelle de résolution

• **p. 237, à la fin de la « charge spontanée »:** il faut retirer « le plus petit des deux ».

• **p. 238:** l'Instabilité fait référence à deux tableaux se trouvant en page 240.

• **p. 241:** le texte des effets magiques du Talent « Silhouette troublante » est erroné. Le texte exact est le suivant:

Apprenti: L'Ar-Kaïm peut affecter sa propre apparence.

Compagnon: L'Ar-Kaïm peut affecter l'apparence d'une cible en la touchant.

Maître: L'Ar-Kaïm peut affecter l'apparence d'une cible à vue.

• **p. 242, Talent « Armure étincelante »:** les bonus d'armure du niveau Compagnon sont inversés, il faut lire 4/3.

• **p. 243:** le texte des effets magiques du Talent « Maîtrise des Conjonctions » est erroné. Le texte exact est:

Apprenti: l'Ar-Kaïm peut changer le jour astrologique en cours mais pas le mois.

Compagnon: l'Ar-Kaïm peut changer le mois astrologique en cours mais pas le jour.

Maître: l'Ar-Kaïm peut changer le jour et le mois astrologiques.

• **p. 248, « Robe sanglante de Nessos »:** la deuxième colonne s'intitule « Nbr de tours où les dégâts sont endurés » et la troisième « Difficulté minimum aux actions de la cible ».

• **p. 251:** il manque le texte suivant dans le paragraphe du Talent « Ruisseau de sang ».

• **p. 260:** le nombre de PdA à dépenser pour atteindre le niveau Maître dans une compétence du premier Cercle d'une Science occulte autre que celle de prédilection est de douze et non de onze.

• **p. 262:** Les six premières lignes du paragraphe « Voie occulte » sont fausses. Le texte correct est:

« Des trois Sciences occultes Selenim, vous devez choisir laquelle est la Voie occulte privilégiée de votre personnage, laquelle est la Voie occulte médiane, et laquelle est la Voie occulte mineure. Puis, en fonction du Ka de votre personnage, vous avez plus ou moins de " puces " à répartir dans les Compétences occultes. »

	---	VOIE	---
	PRIVILÉGIÉE	MÉDIANE	MINEURE
KLN			
Peu Initié	10	6	4
Assez Initié	14	10	6
Initié	16	12	8
Très Initié	19	15	10

NOTE: pour le troisième Cercle d'Anamorphose, vous devez procéder comme suit. Pour chaque « puce » que vous attribuez au troisième Cercle, vous pouvez soit inscrire un nouvel Aspect à l'Imago de votre personnage, soit convertir cette « puce » en cinq points de Fondation pour le Royaume à venir. Votre personnage n'a pas encore trouvé de territoire pour fonder son Royaume. Vous pourrez utiliser ces points de Fondation lorsque votre personnage entreprendra la construction de son Royaume.

• **p. 270, tableau « Charge analogique »:**

- ◆ la charge d'un point de feu est: « Craquer vingt allumettes ».
- ◆ il manque la ligne du Ka-Soleil.

1: être torse nu sous un soleil sans nuage pendant cinq minutes.

2: se souvenir de ses rêves de la nuit passée — ceci implique de ne s'être ni drogué ni saoulé la veille au soir.

3: dessiner, peindre ou sculpter quelque chose apportant un sentiment de réconfort à celui qui le voit.

4: avoir influencé l'évolution d'un Akasha au cours de ses rêves.

5: être à l'origine d'un nouveau concept ou d'un événement qui influence l'Eidos et les Akasha au travers des rêves de certains humains.

• **pp. 268, 270, 272, tableaux « Éphéméride »:** il manque le 21 juin qui doit être associé aux Gémeaux.

NIVEAU	NB DE CASES DE LA LIGNE DE VIE DRAINÉES/CIBLE	NB DE CIBLES
Apprenti	1	1
Compagnon	2	2
Maître	4	3

LE LIVRE DU MENEUR DE JEU

• p. 12: les définitions de Grand Plan et de Grande Année ont été inversées.

• pp. 32-33, phrase manquante pour passer d'une page à l'autre: « Ils se regroupent, à plus ou moins grande échelle, pour pouvoir eux aussi accéder à la Sapience, même s'ils ne savent pas exactement ce dont il s'agit. Cela va du chercheur isolé fou furieux qui parcourt les égouts de Rennes-le-Château avec sa poêle à frire, au cercle occultiste mondain et international. »

• p. 54, fin de la première colonne: « Intimement liée à la matière, l'alchimie pouvait trouver corps dans les constructions physiques, permettant de porter cette nouvelle voie occulte à son maximum. »

• p. 75, « Les résidents »: il manque une personne. « Fward, un nain bossu, est l'assistant en alchimie du docteur. Il passe son temps entre le laboratoire, situé dans les appartements du docteur, et la bibliothèque privée. »

• p. 77, encart « Naissances spontanées »: le premier paragraphe est tronqué. « [...] une ère qui voit l'apparition de Selenim issus des Champs de Ka-Lune Noire, mais surtout, qui voit éclore des Champs magiques une nouvelle race d'Immortels. Dans notre fierté, nous les avons baptisés Nephilim de la troisième génération, alors qu'ils sont bien plus que ça. Enfants de la Terre, ils sont les Ar-Kaïm. »

• p. 92, encart « Chronologie »: l'Hermetic Order of the Golden Dawn fut fondé en 1887.

• p. 93, Organisation: ce sont les Supérieurs Invisibles et non les Supérieurs Inconnus qui dirigent les branches de cet Arcane mineur.

• p. 148, « Le Lieu inconnu »: les cinq mondes décrits ne sont pas les seuls mondes formant la troisième strate des Anti-Terres, ils en sont le terreau.

• p. 164, « Le personnage »: le début du paragraphe est « Lorsqu'un Nephilim se rend dans un monde de Kabbale, son simulacre reste sur terre. Dans ce monde se projette une image du Nephilim. Les Kabbalistes peuvent fixer cette image à leur convenance, et ils disposent en la matière de la liberté la plus totale. »

• p. 170 à 175: les paramètres des Invocations du Zohar contiennent des erreurs.

◆ Adonai, les Matières premières de la création, Grand Graal d'émeraude, Maître de Malkut
Cercle: Sceaux (Malkut).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Difficile (- 1).

◆ Shaddai, Empereur de Yesod
Cercle: Sceaux (Yesod).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Difficile (- 1).

◆ Elohim Sabaoth, la Colonne dextre, la Piété et la Concorde, Archonte de Hod

Cercle: Sceaux (Hod).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Difficile (- 1).

◆ Tetragrammaton Sabaoth, la colonne senestre, le Triomphant, Celui qui commande les milices célestes, Imperator de Netzah

Cercle: Sceaux (Netzah).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Difficile (- 2).

◆ Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'illusion, Pentarque de Tiphereth

Cercle: Pentacles (Tiphereth).
Élément: Lune.
Contrat: Assez Difficile.

◆ Sandolphin, Princesse des Ashim, Reine de la rose des vents, Comtesse des points cardinaux, Pentarque de Tiphereth

Cercle: Pentacles (Tiphereth).
Élément: Air.
Contrat: Assez Difficile.

◆ Michael, Prince de l'entendement de cristal, Tour d'ivoire tilfridienne, Pentarque de Tiphereth

Cercle: Pentacles (Tiphereth).
Élément: Terre.
Contrat: Assez Difficile.

◆ Raphaël, le Prince crucifié sur l'Arbre de Vie, Pentarque de Tiphereth

Cercle: Pentacles (Tiphereth).
Élément: Feu.
Contrat: Assez Difficile.

◆ Ariel, Prince libéré de l'île de l'oubli, Pentarque de Tiphereth

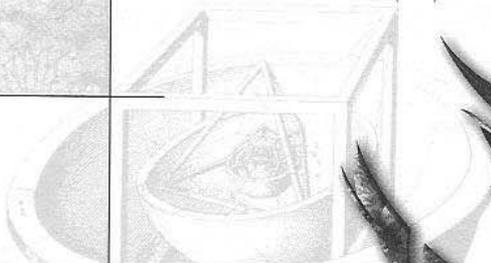
Cercle: Pentacles (Tiphereth).
Élément: Eau.
Contrat: Assez Difficile.

◆ Elohim Gibor, la Fureur incarnée, le Taureau sauvage, Tyran de Geburah

Cercle: Pentacles (Geburah).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Très Difficile.

◆ El, Source du savoir, Roi de Chesed

Cercle: Pentacles (Chesed).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Très Difficile (- 1).



- ◆ Ieve, le Métarex de Binah
Cercle: Clefs (Binah).
Élément: Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat: Très Difficile (- 1).

• p. 192, en haut à gauche: « Le temps d'incantation d'un rite de Thanatologie est toujours d'un jour, ou d'une nuit, sauf mention contraire. En multipliant le coût en Ka-Lune Noire par deux, cette durée passe à une heure. »

• p. 199, encart « Format de description des rites de résurgence »: celui-ci a été inséré ici par erreur.

• p. 269, « Synarque »: Sa dernière Compétence est Usages (Synarchie) C et il est Peu Initié en Ka-Soleil. En revanche, les Illuminés sont Initiés.

UN PEU DE TECHNIQUE

« PUCES » D'INITIÉ

- ◆ *Que se passe-t-il lorsqu'un personnage perd une « puce » alors qu'il n'en a pas ?*

Sa caractéristique perd son niveau au profit de l'adverbe qui lui est immédiatement inférieur, mais elle est associée à dix « puces » pleines.

- ◆ *Que se passe-t-il lorsqu'un personnage perd une « puce » de Ka alors qu'il est Pas Initié et qu'il n'en a plus ?*

Il perd définitivement le Ka considéré. S'il s'agit de son Ka dominant, il est dissout dans les Champs magiques, c'est-à-dire qu'il « meurt ».

- ◆ *À la création, un personnage commence sans « puce » en Initié ?*

Oui, afin de confronter immédiatement les joueurs à la tension de la Révélation. Si le MJ trouve cela injuste, il peut toutefois donner quelques « puces » à ses joueurs.

SIMULACRES

- ◆ *Quelles sont les caractéristiques « moyennes » d'un simulacre humain ?*

La caractéristique moyenne des humains est Assez et non « ... ». Quelqu'un d'Agile ou de Séduisant est donc au-dessus de la moyenne.

Les simulacres des pages 106-107 sont bien au-dessus de la moyenne: un simulacre « moyen » a quatre caractéristiques à Assez et une à Peu. Les caractéristiques physiques à Très sont souvent réservées aux sportifs professionnels et sont difficiles à maintenir à ce niveau — cf. l'encart page 257.

- ◆ *Peut-on choisir n'importe quelle Compétence à Apprenti pour son simulacre ?*

Non, il faut savoir rester logique. Un enfant de cinq ans ne peut être Apprenti en Art (Architecture) ou en Sciences (Mathématiques) même s'il est doué. De même il est peu probable qu'une vieille dame de 94 ans soit Apprenti en Sciences (Électronique) ou en Armes (Lourdes). En revanche, une jeune fille de dix-huit ans peut avoir Piloter (Avion) si elle a pris des cours.

- ◆ *Note-t-on toutes les Compétences d'un nouveau simulacre — c'est-à-dire trouvé en cours de jeu — sur la feuille de son personnage ?*

Non. Un Nephilim ne peut utiliser que dix Compétences de son simulacre, cinq à Apprenti et cinq autres à Compagnon. Il est possible de prendre une Compétence à Maître plutôt que deux Compétences à Compagnon. Il est évidemment nécessaire que le simulacre — humain ou animal — en question dispose de ces Compétences à un niveau égal ou supérieur.

Cette incompréhension du simulacre naît de l'étrangeté de la relation Pentacle-Noyau solaire — qui génère par ailleurs les risques d'Ombre. Les Selenim et les Ar-Kaïm ne sont pas soumis à cette limite. Le MJ peut donc leur attribuer les compétences de son choix.

- ◆ *Peut-on utiliser des Compétences avec la caractéristique Savant plutôt qu'avec Intelligent ?*

Oui. Savant peut être utilisé dès qu'une action est liée à la culture générale et à l'acquis du simulacre. En revanche, Intelligent préside aux actions de l'inné, de la logique et de la mémoire des événements postérieurs à l'incarnation. Ainsi, pour savoir à quelle époque vécut Beethoven, on utilise Savant car c'est une question de culture générale. En revanche, si une partition musicale non signée est retrouvée et qu'un personnage cherche à savoir qui l'a écrite, en observant la construction des morceaux et l'utilisation des harmoniques, le joueur teste la caractéristique Intelligent car il s'agit d'un problème de comparaison et de logique. Le MJ doit faire appel à son bon sens pour utiliser l'une ou l'autre des caractéristiques.

ACTIONS

- ◆ *Les Maux: comment ça marche ?*

Les chutes nécessitent deux jets du D20:

- 1) Un test d'Agile modifié par Athlétisme contre une difficulté déterminée par la hauteur de la chute — cf. p. 145 —, s'il est réussi, les dégâts sont divisés par deux.
- 2) Un test d'Endurant contre une difficulté déterminée par la surface d'atterrissage — cf. 145 — dont le résultat est interprété par la table des dégâts en page 133.

Enfin, on détermine les dégâts en fonction de la Table des chutes page 145 et les résultats aux tests précédents. Dans ce calcul, les bonus d'armures sont divisés par deux.

LES IMMORTELS

- ◆ *Il est plusieurs fois fait mention de « puces » de Ka-éléments. Est-ce normal ?*

Non, c'est une erreur, seul le Ka dominant est doté de « puces ». Lorsqu'il est fait mention de pertes de « puces » de Élément, il faut les gérer comme des dégâts magiques (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 148).

- ◆ *Les Ar-Kaïm et Selenim peuvent-ils produire des Terres rares ?*
Non. Ils sont insensibles à l'Orichalque.

- ◆ *Comment les Ar-Kaïm et les Selenim peuvent-ils avoir une Stase et à quoi sert-elle ?*

Certains initiés sont parvenus à créer des Stases pour des Selenim et des Ar-Kaïm afin de les transformer en Homoncule. Pour concevoir de tels chevalets de torture, ils utilisèrent toujours la Stase d'un Nephilim dispersé en liant les Terres rares de ce dernier à l'essence du Selenim ou de l'Ar-Kaïm.

Comme pour les Nephilim, la Stase est bien plus solide et résistante qu'un objet de même nature. Si elle est détruite, l'Immortel est dispersé.

- ◆ *Comment mesurer la connaissance des joueurs du chapitre « Entreciel et terre » du Livre du Meneur de Jeu ?*

Les joueurs mesurent le savoir de leur Immortel sur l'astral par la Tradition Plans subtils. Ils bénéficient des connaissances suivantes en plus de celles exposées dans *Le Livre des joueurs* en page 117.

Apprenti : l'Immortel connaît les notions de Strates, de Pôles et de Portes ainsi que le rituel de la Nef ou de la Barge. Il sait aussi que les Sciences occultes sont plus difficiles à utiliser que dans le monde profane.

Compagnon : l'Immortel connaît les subtilités de l'utilisation des Sciences occultes dans l'astral. Il sait à quoi correspondent les Strates — sauf la troisième des Anti-Terres —, il connaît l'existence des Chimères ou des Démons, ainsi que celle des Terres gastes sans savoir précisément ce qu'elles sont.

Maître : l'Immortel a visité bien des Plans subtils. Il sait d'où viennent les Terres gastes et comment y remédier. Il connaît les liens qui unissent une Chimère et un Akasha, ou un Démon et une Anti-Terre. Il connaît aussi les fonctions d'une Boussole ou d'un Compas. En plus de donner les directions cardinales, il sait aussi comment naissent et meurent les Plans subtils.

NOTE : Il ne suffit pas d'être Maître en Plans subtils (Anti-Terres) pour connaître l'existence de la troisième strate des Anti-Terres et du Lieu inconnu.

SCIENCES OCCULTES

- ◆ *Quand finit chaque jour astrologique ?*

En chaque lieu, l'influence des astres commence à décroître à la tombée de la nuit mais elle change vraiment au « minuit solaire », au moment où le soleil est diamétralement opposé — ce qui coïncide rarement avec le minuit des horloges humaines. Le minuit symbolique est l'opposé du midi solaire... et comme le soleil tourne autour de la terre, la zone de changement de jour astrologique décrit effectivement, en

une journée, un tour complet de la planète. En fait, le minuit symbolique est semblable à une marée qui parcourt lentement notre globe.

La décroissance de l'influence astrologique pendant la première partie de la nuit est généralement très lente. Les changements commencent à être sensibles une heure avant le minuit solaire. Mais ce délai varie en fonction de la symbolique du lieu : dans une bibliothèque, l'influence aérienne du jeudi reste présente longtemps et décroît brusquement cinq minutes avant le minuit solaire. A contrario, dans un désert, l'influence aquatique du mercredi diminue très progressivement dès la tombée de la nuit.

- ◆ *Qu'est-ce qu'un jour ou une nuit pour la pratique des Sciences occultes ?*

Du point de vue analogique, un jour ne dure pas vingt-quatre heures. Un jour va de l'aube au crépuscule, et une nuit du crépuscule à l'aube. Si un Sort bénéficiant d'une telle durée est lancé, son effet occupe le jour ou la nuit en cours ainsi que la période suivante. Ainsi, un Sort lancé en début de matinée a un effet jusqu'à la prochaine aube. S'il est lancé juste après le coucher du soleil, il dure près de vingt-quatre heures, jusqu'au prochain coucher.

- ◆ *Combien de créatures de Kabbale un Nephilim peut-il contrôler simultanément ?*

La règle de la page 174 du *Livre des joueurs* n'est pas assez précise. Un Kabbaliste peut contrôler simultanément autant de créatures associées à un Élément donné que son niveau d'Initié dans ce Ka. Ainsi, si le Nephilim de l'exemple est un Éolim, il peut également contrôler : trois créatures de Feu, deux créatures d'Eau, une créature de Terre et une autre de Lune. Soit un total de dix créatures.

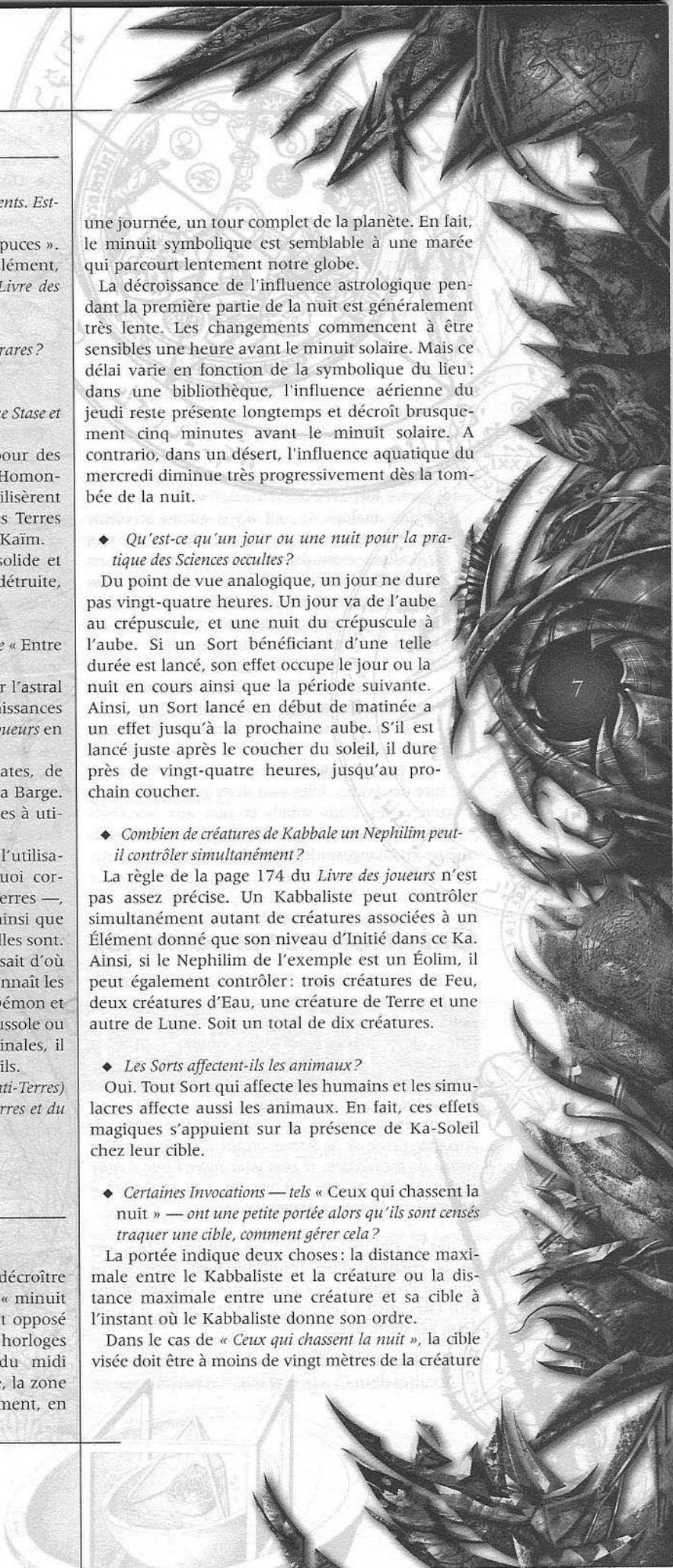
- ◆ *Les Sorts affectent-ils les animaux ?*

Oui. Tout Sort qui affecte les humains et les simulacres affecte aussi les animaux. En fait, ces effets magiques s'appuient sur la présence de Ka-Soleil chez leur cible.

- ◆ *Certaines Invocations — tels « Ceux qui chassent la nuit » — ont une petite portée alors qu'ils sont censés traquer une cible, comment gérer cela ?*

La portée indique deux choses : la distance maximale entre le Kabbaliste et la créature ou la distance maximale entre une créature et sa cible à l'instant où le Kabbaliste donne son ordre.

Dans le cas de « Ceux qui chassent la nuit », la cible visée doit être à moins de vingt mètres de la créature



lorsque le Kabbaliste lui donne l'ordre d'aller la chercher. Si la créature est distancée par la cible, elle ne disparaît pas pour autant. « *Les Miroirs de vif-argent, Ministres des ressemblances* » ne peuvent se trouver à plus de cinquante mètres du Kabbaliste.

- ◆ *Comment est-il possible d'ouvrir des passages vers les Plans subtils grâce à la Magie comme cela est mentionné à la page 108 du Livre du Meneur de Jeu ?*

Domaines à utiliser au niveau Maître : Modifier au premier Cercle, Transformer au deuxième et Créer au troisième.

Cibles : un objet ou un lieu possédant un lien analogique fort avec le Plan subtil visé.

Chaîne analogique : s'il n'y a aucun problème avec les Plans subtils liés au Ka-eau le mot « Akasha » étant dans la Table analogique, il est plus compliqué d'ouvrir des passages vers un autre type de Plan subtil. L'Immortel doit alors créer une chaîne se terminant par un mot qui exprime la quintessence du Plan subtil.

- ◆ *Pourquoi les durées de ces Sortilèges ne respectent-elles pas les règles de Magie ?*

Les durées mentionnées dans l'encart « Magie et Portes » p. 123 du *Livre de Meneur de Jeu* ne sont pas celles des Sortilèges mais celles d'ouverture des Portes. Elles sont dues à la nature particulière des Plans subtils et non aux Sortilèges utilisés. Il est donc impossible de modifier ces paramètres en changeant les difficultés des Sortilèges qui, par ailleurs, sont aussi fixées.

CRÉATION DE PERSONNAGE

- ◆ *Que signifie répartir des niveaux de Compétence ?*

Les Compétences Profanes ne comptent pas ; celles notées « A » valent un niveau ; celles notées « C » valent deux niveaux ; et celles notées « M » en valent trois.

EXEMPLE : Lors de l'étape « Voie occulte », un joueur note sa Voie occulte de prédilection « o o ». Il doit donc répartir trois niveaux de Compétences occultes de deuxième Cercle de la Science occulte associée à sa Voie occulte de prédilection. Il peut donc noter l'une d'entre elles à Maître, ou une à Compagnon et une autre à Apprenti, ou les trois à Apprenti.

Toutes les Compétences qui ne sont pas notées lors de la création d'un Immortel sont considérées comme Profanes. Les Compétences occultes obéissent elles aussi à cette règle. En revanche, il existe deux cas particuliers.

- ◆ Un joueur ne peut pas utiliser de Compétences occultes d'un Cercle tant que son personnage ne

possède pas huit niveaux de Compétence dans le Cercle précédent.

- ◆ On ne peut pas utiliser les Compétences occultes de premier Cercle d'une Science occulte si on ne l'a pas inscrit dans ses autres savoirs magiques lors de l'étape de Voie occulte. Pour les développer, l'Immortel doit y être initié lors d'un scénario du MJ — rencontre d'un mentor, lecture de grimoire initiatique, situation magique qui provoque un déclic chez le personnage, etc.

L'AGARTHA

- ◆ *Les Sciences occultes sont-elles des quêtes d'Agartha ?*

Un Immortel qui possède toutes les Compétences occultes de sa voie est considéré comme Maître dans la quête du même nom. Cette étape du développement du personnage n'est qu'un leurre — cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 218 — et les allusions dans le corps du texte des articles sur les Sciences occultes sont là pour aider le MJ à maintenir le Voile, pour que, lisant un passage à ses joueurs, il « ne vende pas la mèche » à ses joueurs. Une fois toutes les Compétences occultes d'une voie notée au niveau M, l'Immortel peut devenir Agarthien si le MJ l'autorise. Mais celui-ci peut très bien décider qu'à l'instar des autres quêtes, une dernière épreuve attend le quêteur. Un prochain supplément sur les Sciences occultes apportera des informations à ceux qui désirent exploiter le lien entre les savoirs magiques et les quêtes agarthiennes.

- ◆ *Existe-t-il une Agartha des Selenim ? Et est-ce l'Apothéose ?*

Les Selenim, comme tous les Immortels, peuvent connaître l'illumination agarthienne. L'Apothéose n'est pas l'Agartha, mais un simulacre d'éveil à une conscience cosmique. Seule une quête peut conduire un Selenim à l'Agartha.

- ◆ *L'Au-Delà et le Chant des morts sont-ils des Plans subtils ?*

Non. L'Au-Delà est un mot que les Selenim ont placé sur quelque chose d'indéfinissable. Ce n'est pas un lieu mais plutôt une vue de l'esprit, il est à la fois partout et nulle part. Lorsqu'un Selenim utilise la Nécromancie et communique avec des âmes situées dans l'Au-Delà, il ne quitte pas le monde profane ; contrairement à s'il pénétrait dans un Plan subtil, il en est simplement coupé.

Le Chant des morts est un chant, une musique, que les Selenim peuvent percevoir avec leurs sens-Ka ; ce n'est en aucun cas un lieu. Il est engendré par la Pavane et les voix des morts, non par les songes de l'humanité — cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 240.



HISTOIRE INVISIBLE

Cette quête est réservée aux Nephilim.

LA TRAHISON D'HOREMHEB

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



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

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

bre membre du Glorieux Alliage entreprit de chercher. Après des siècles d'enquêtes aussi acharnées que secrètes, le Lion Vert parvint à découvrir une partie du jeu du Bâton, huit des quatorze Lames dévolues aux Templiers.

LE DESTIN DES LAMES MINEURES

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

LE PAGAD

Le Pagad engagea pour lui-même la quête des Lames mineures. Il parvint presque à son terme au moment de l'hérésie cathare, alors qu'il tentait de sauver les Purs de la vindicte des Templiers. C'est alors que le jeu du Bâton lui apparut. Il parvint à en ordonner les Lames et lu. Alors qu'il pensait avoir échoué depuis longtemps dans sa quête, il découvrit dans les révélations du jeu du Bâton qu'il

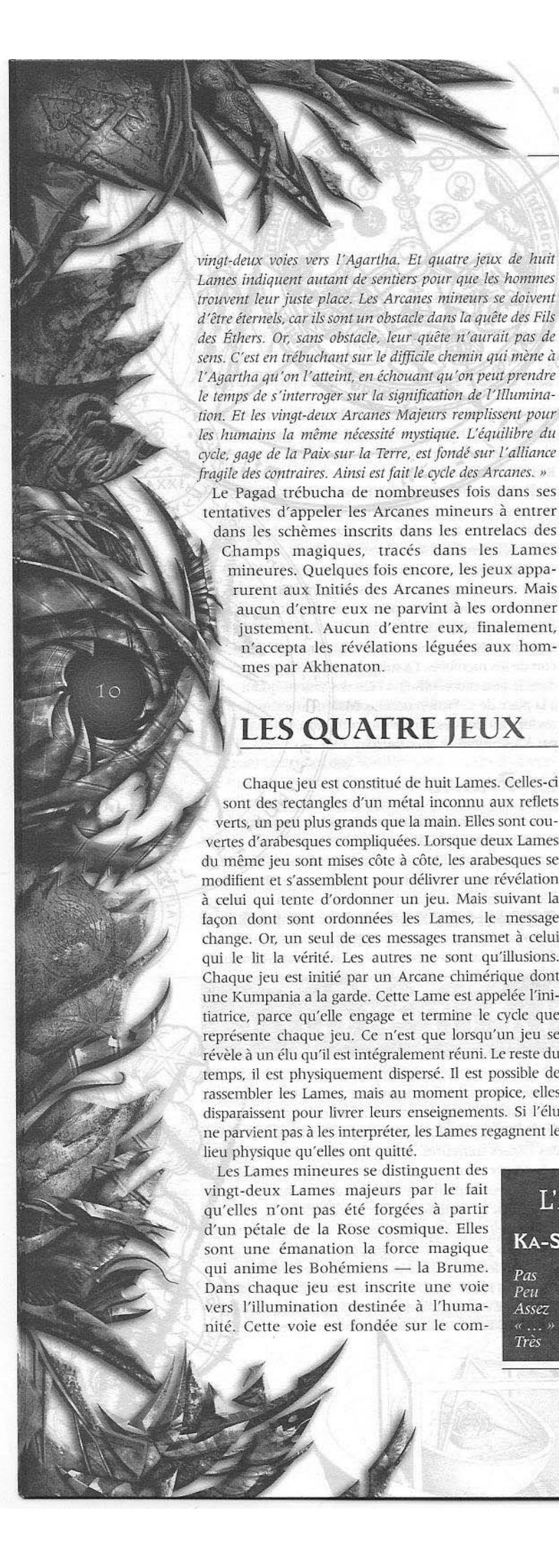
Le Cycle de la destinée

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

lui appartenait à présent de participer à l'œuvre des Lames mineures. Il devrait faire prendre conscience à l'humanité et aux Arcanes mineurs leur place sur la Terre. Ainsi, il intégra son propre Pentacle à la quête des Lames mineures, en en devenant un architecte.

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

« Le vent de la tourmente souffle sur la Terre depuis la Chute. Les peuples qui l'habitent s'entre déchirent car ils cherchent leur place sur l'astre baigné par les Éthers. Chacun y a sa place. Les Champs magiques résonnent de leur présence. Dans le cycle des Arcanes est écrit la place glorieuse qui revient à chacun. Vingt-deux lames indiquent



vingt-deux voies vers l'Agartha. Et quatre jeux de huit Lames indiquent autant de sentiers pour que les hommes trouvent leur juste place. Les Arcanes mineurs se doivent d'être éternels, car ils sont un obstacle dans la quête des Fils des Éthers. Or, sans obstacle, leur quête n'aurait pas de sens. C'est en trébuchant sur le difficile chemin qui mène à l'Agartha qu'on l'atteint, en échouant qu'on peut prendre le temps de s'interroger sur la signification de l'Illumination. Et les vingt-deux Arcanes Majeurs remplissent pour les humains la même nécessité mystique. L'équilibre du cycle, gage de la Paix sur la Terre, est fondé sur l'alliance fragile des contraires. Ainsi est fait le cycle des Arcanes. »

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

LES QUATRE JEUX

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

Les Lames mineures se distinguent des vingt-deux Lames majeurs par le fait qu'elles n'ont pas été forgées à partir d'un pétale de la Rose cosmique. Elles sont une émanation la force magique qui anime les Bohémiens — la Brume. Dans chaque jeu est inscrite une voie vers l'illumination destinée à l'humanité. Cette voie est fondée sur le com-

promis et l'équilibre des forces magiques. Elle montre quelle est la place de l'humanité sur la Terre, et en quoi cette place est complémentaire de celle des Immortels. De fait, la Sapience renfermée dans les Lames mineures indique que la destinée de l'humanité est liée à celle des Immortels et que ce lien est inscrit dans l'univers. L'Immortel qui entreprend la quête des Lames mineures doit comprendre ce lien.

LA QUÊTE

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

LES APPRENTIS

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

GAIN : *L'Apprenti est capable d'utiliser le Ka-Soleil de son simulacre pour transcender ses possibilités. Lorsqu'il utilise ses méta-caractéristiques, ses chances de faire un Coup d'éclat augmentent.*

LES COMPAGNONS

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

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

NOTE : *La position et les possesseurs de ces Lames sont laissés à la discrétion du MJ*

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

L'APPRENTI DES LAMES MINEURES

KA-SOLEIL DU SIMULACRE

Pas
Peu
Assez
« ... »
Très

COUP D'ÉCLAT SUR UN...

1 ou 2
1, 2 ou 3
1, 2, 3 ou 4
1, 2, 3, 4 ou 5
1, 2, 3, 4, 5 ou 6

LES MAÎTRES

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

GAIN: *le Maître atteint un tel niveau de compréhension de l'homme qu'il parvient à apprendre des Compétences de la même façon que les humains. En outre, son initiation dans un Arcane mineur lui a enseigné les secrets de la résistance solaire, décrite page 86 du Livre du Meneur de Jeu.*

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

LES AGARTHIENS

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

Là, un péril terrible attend le Nephilim. Les ancêtres des Bohémiens lui proposent de s'agréger à eux, pour devenir une part d'Égypte. S'il accepte, l'Immortel se dissout et rejoint les mythes des Bohémiens. Il n'a pas vraiment échoué dans sa quête, mais a choisi de s'y arrêter pour toujours. S'il refuse, il est reconduit sur la Terre. Une Sapience nouvelle filtre dans les entrelacs de son Pentacle : il a compris que l'humanité et sa place sur la Terre ne sont pas un accident, mais qu'elle était écrite dans le grand cycle des Arcanes. Il sait qu'il est vain de vouloir détruire les Arcanes mineurs, mais qu'il faut au contraire les guider vers l'illumination. Ainsi est l'Agartha de celui qui a suivi la quête des Lames mineurs : elle n'existe que tant qu'elle fait progresser les autres sur voie de l'illumination et du partage. Comme le Pagad, le Nephilim s'inscrit dans la quête.

NOTE: *Les Bohémiens seront traités dans plusieurs suppléments de la gamme Nephilim : Révélation.*

LES ENNEMIS

LES TEMPLIERS

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

LE LION VERT

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

LES ALLIÉS

LE PAGAD

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

PROMETHÉE

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

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

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

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

SYNOPSIS

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

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

Au début du deuxième acte, les Templiers découvrent la momie d'Horemheb dans la vallée du Nil. La nouvelle est rapidement ébruitée, et les différents acteurs occultes intéressés affluent vers Le Caire. Se retrouvent les Immortels, la

FIRM, les Mystes, les Lames du Sphinx, ainsi que Krakivecz, disciple du Lion Vert, et un groupe de Tziganes envoyé par Épiméthée/Akhenaton. Tous tentent de s'approprier la momie d'Horemheb, afin de faire participer celui-ci à leurs plans occultes, en provoquant son éveil ou sa disparition.

Le premier acte est assez classique. Il s'agit d'une enquête ponctuée de quelques combats qui ne devraient pas poser de problème. Le deuxième acte est plus complexe à gérer: les différents acteurs occultes agissent au Caire les uns contre les autres, et contractent des alliances contre-nature. Seuls les Immortels sont en mesure de décider du vainqueur, et leurs actions bouleverseront nécessairement les plans des différents acteurs. Cette partie nécessite donc une bonne dose d'improvisation. Il est donc important de bien saisir les motivations des acteurs occultes, et de les faire agir en conséquence, plutôt que de tenter à tout prix de suivre la chronologie, dont la vocation est d'être bouleversée.

L'HISTOIRE

Avant de commencer à lire cette partie, le MJ est invité à prendre connaissance de la quête du chapitre précédent.

HOREMHEB

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

Les Lames mineures

Horemheb fut momifié et les Immortels tombèrent bientôt sous les coups des descendants des Glaives prométhéens. La Stase eut raison des derniers souvenirs qu'ils leur restaient quant à ce sinistre épisode. La Relique se perdit dans les remous de l'Histoire invisible.

MELMOTH ET LES LAMES DU SPHINX

Au cœur du XIII^e siècle, un Nécromant, Melmoth, entreprit l'étude des morts de l'Égypte antique. Mais ses activités coupables risquaient d'être découvertes par les autorités. Aussi s'attachait-il un groupuscule sectaire de guerriers, une société secrète: les Lames du Sphinx. Ceux-

ci, habilement manipulés, protégèrent les secrets de Melmoth pendant des siècles. Malheureusement pour ce Selennim, les Lames du Sphinx mirent au point des rites initiatiques de plus en plus complexes et une mythologie qui lui échappa. Bientôt, Melmoth perdit le contrôle des Lames du Sphinx. Ceux-ci, instruits de quelques mystères qu'il leur avait transmis et qu'ils avaient réinterprétés, se donnèrent pour mission de protéger l'Égypte des antiques démons, momifiés pour protéger l'humanité et enfermés dans les tombeaux pharaoniques. Ils découvrirent l'existence d'Horemheb. Eu égard au passé étrange du généralissime, ils se persuadèrent qu'Horemheb comptait un nombre de ces démons et que celui-ci était particulièrement dangereux. Ils s'érigèrent en gardien des secrets d'Égypte et de ses tombes.

Melmoth, bien qu'ayant perdu tout contrôle sur eux, continua de les surveiller périodiquement. Il espérait que les Lames du Sphinx le conduiraient à des Nephilim, enfermés par le Compact secret d'Égypte, sur lesquels il pourrait s'exercer à la Thanatologie (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 190).

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

LE TEMPLE

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

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

AIDE DE JEU N° 1

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

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

LES MOTIVATIONS DES FACTIONS OCCULTES

	ACTE I	ACTE II	PRENDRE LA RELIQUE	ÉVEILLE HOREMHEB	CONNAÎT LES LAMES MINEURES	VEUT DÉTRUIRE LES LAMES MINEURES
FIRM	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Mystes	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non
Lames du Sphinx	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non
Krakivecz	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Les Tziganes	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non
FDCI	Non	Oui	Non	Non	Non	Non

LES ENFANTS DE LA RÉVÉLATION

Si un joueur interprète un Ar-Kaïm ou un Selenim naturel, son personnage n'a pas pu participer à ces événements. Pour autant, il participe à l'Effet Mnemos sous la forme d'un humain. Il appartient au MJ de bien faire ressentir au joueur interprétant un tel personnage qu'il participe à un événement magique extrêmement rare. Cela dit, contrairement aux autres personnages, un Ar-Kaïm ou un Selenim naturel n'est pas lié par le serment-Ka au cœur de cette histoire.

ACTE I : UNE MYSTÉRIEUSE RELIQUE

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

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

LES ACTEURS OCCULTES

LES VAPOREUX SERVITEURS DE LA DÉSSE AUX VOILES MOIRÉS

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

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

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

LES TEMPLIERS

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

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

LES LAMES DU SPHINX

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

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

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

MELMOTH

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

L'Axe d'Airain

Ces disciples du Lion Vert (cf. *Le Livre du Maître*, p. 249) n'interviennent qu'au deuxième acte. Krakivecz, leur maître, veut éveiller Horemheb afin de découvrir les autres Lames mineures. Le but est de défaire cette partie de la

quête des vingt-deux Lames ou du moins d'empêcher les Arcanes mineurs de reprendre le jeu qui leur revient. Mais, les acteurs occultes tentant de s'approprier Horemheb étant particulièrement nombreux, Krakivecz s'alliera aux Templiers, espérant les trahir à temps.

Le Rex Ka

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

LE POIDS DE L'HISTOIRE

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

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

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

Le FDCI

Le FDCI (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 96) est une organisation para-gouvernementale américaine qui a découvert que des sociétés secrètes agissent dans l'ombre et manipulent démocraties et gouvernements. Ils connaissent confusément l'existence des Nephilim et surveillent les activités du Temple, qu'ils estiment être un danger majeur pour la sûreté des États-Unis d'Amérique.

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

UN APPEL DU PASSÉ

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

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

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

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

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

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

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

L'EXPOSITION

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

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

VISITE

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

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

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

Les Immortels peuvent constater avec surprise qu'il est invisible en Vision-Ka, comme s'il n'existait pas dans la trame des Champs magiques. En utilisant le Domaine Sentir (niveau Maître) on découvre qu'un Sortilège a été jeté sur l'objet pour l'immuniser de toute Science occulte et le soustraire à la Vision-Ka.

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

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

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

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

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

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

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

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

La FIRM entre en scène

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

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

LA FIRM

Si les Immortels veulent obtenir des renseignements sur la FIRM, ils doivent affronter le dédale de la complexité administrative. Sur la réussite d'un test Difficile d'Intelligent modifié par Recherche d'informations, les Immortels apprennent que la FIRM est une organisation semi-publique, dont les fonds proviennent du gouvernement et de donateurs anonymes. Vu la façon dont la FIRM est dissimulée derrière un labyrinthe administratif, il est manifeste qu'on a cherché à occulter son existence. Un Coup d'éclat permet d'apprendre que l'organisation est essentiellement abreuvée par les fonds secrets du gouvernement. Si le chercheur est Apprenti en Arcane mineur (Bâton), il reconnaît dans cette organisation les méthodes du Temple.

LE CAMBRIOLAGE DU MUSÉE

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

LES JETS DE DÉS

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

Préparation

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

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

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

Toutes les informations qui suivent doivent être communiquées aux joueurs si leurs personnages parviennent à voler le dossier Sécuricorp. Le plan du musée se trouve en p. 268 du *Livre du Meneur de Jeu*.

Les rondes

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

Les issues

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

Les digicodes

Certaines portes sont protégées par des digicodes. Les quatre gardiens de nuit ainsi que le conservateur connaissent les codes. Il est possible d'ouvrir ces portes en réussissant un test Assez Difficile d'Intelligent modifié par Électronique. L'utilisation d'un matériel de très bonne qualité fait baisser cette difficulté d'un niveau. Le travail prend trois minutes. En cas de Coup d'éclat, le temps de travail est divisé par deux.

Les gaines d'aération

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

L'alimentation

L'intégralité du système d'alarme est alimentée par le secteur. Il est possible de couper le courant depuis l'extérieur du musée en bricolant l'armoire électrique du quartier. Dans ce dessein, un test Assez Difficile d'Agile modifié par Électronique ou Artisanat (Bricolage) doit être réussi. Cette difficulté peut être baissée d'un niveau si le bricoleur utilise un matériel de très bonne qualité.

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

La vitrine de la Relique

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

Au-dessus du musée

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

L'alarme

Lorsqu'une intrusion est repérée, le système d'alarme se met en route au bout de trente secondes, à moins qu'il soit amorcé par l'un des gardiens se trouvant au PC sécurité. Le seul moyen de l'arrêter est de rejoindre le PC sécurité. En cas d'alarme, une sonnerie stridente retentit dans le PC sécurité. On peut l'entendre à travers les gaines d'aération sur la réussite d'un test Assez Difficile d'Endurant modifié par Vigilance, et dans toute pièce adjacente au PC sécurité. L'alarme donnée, des grilles s'abattent autour des quatre issues de la salle centrale. Pour les briser, il faut leur infliger en une seule fois trente points de dégâts. Les attaquer au fer à souder prend dix minutes. Un test Assez Difficile d'Agile modifié par Artisanat (Bricolage ou Ferronnerie) doit être réussi. Un Coup d'éclat divise le temps de travail par deux.

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

L'opération

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

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

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

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

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

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

Filature

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

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

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

Si les Immortels parviennent à capturer un homme de la FIRM, celui-ci n'oppose qu'une molle résistance à l'interrogatoire. Il sait qu'il ne sait pas grand-chose. On lui a demandé de participer à l'opération. Ses compagnons et lui devaient donner l'assaut au musée, reprendre la Relique, éliminer les intrus, endormir les gardiens de nuit et mettre

le feu au musée. Le Manteau Noir n'a qu'une connaissance superficielle du monde occulte. On lui a dit que des démons s'incarnaient dans les humains pour les manipuler. Il connaît son supérieur sous le nom de Quarante-deux. Il ne lui a jamais parlé qu'au téléphone et il ne connaît pas son numéro.

LES EFFETS MNEMOS

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

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

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

Deuxième vision

Les Immortels conclurent un serment-Ka avec Horemheb après que celui-ci leur ait remis le cube — le rituel est, dans cette vision très confus; il ne deviendra clair qu'à la fin du premier acte. Il stipulait que les Immortels s'engageaient, pour l'éternité, à éveiller Horemheb lorsqu'il regagnerait sa Stase.

Troisième VISION

Quelques jours plus tard, les armées d'Horemheb marchaient sur Akhet-Aton, soutenues par les prêtres de Thèbes. Au cours des combats — une épouvantable tuerie — Horemheb disparut. Les Immortels ne parvinrent pas à apprendre ce qu'il avait fait pendant la bataille. Peut-être avait-il tenté d'assassiner de ses propres mains Pharaon.

Quatrième vision

La bataille finie, les Immortels purent se remettre de leurs blessures. Ils surprirent une conversation entre deux prêtres thébains: Horemheb était trop dangereux et trop puissant. Il fallait le momifier. S'il refusait, il faudrait lui rappeler les termes du Compact secret égyptien.

Cinquième vision

Un espion au service des Immortels vint les trouver pour les prévenir que les prêtres de Thèbes avaient lancé contre eux une chasse. Bientôt, des soldats armés d'épée en Ori-

chalque viendraient les trouver pour les détruire. Les Immortels prirent la fuite. Ils durent affronter sur les remparts de la cité où ils étaient les premiers soldats lancés à leur poursuite.

Sixième vision

Les Immortels traversèrent le désert, poursuivis par les troupes d'élites des prêtres thébains. Chaque jour, ils se rapprochaient un peu plus. Les Immortels finirent par se cacher au plus profond d'une grotte, et usèrent de leurs Sciences occultes pour égarer leurs poursuivants.

Septième vision

Les Immortels regagnèrent un village où des amis devaient les attendre. Mais ceux-ci avaient déjà été massacrés. Craignant de perdre la mémoire par un passage en Stase, les Immortels résolurent alors d'enfermer les souvenirs relatifs au serment-Ka passé avec Horemheb dans le cube qu'il leur avait offert. Ils exécutèrent le rituel une nuit, dans le village, alors qu'ils entendaient déjà le bruit menaçant des pas des soldats.

ENQUÊTE ÉSOTÉRIQUE

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

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

La piste Franquenier

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

LA RELIQUE, DE 1799 À NOS JOURS

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

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

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

LE CABINET JEAUNNÂTRE

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

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

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

PIERRE TOMASI

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

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

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

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

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

Tant qu'il a eu la Relique en sa possession, tout un ensemble d'événements étranges est arrivé à Tomasi. Les amis de Duroselle, des « types complètement givrés, sûrement une secte » lui tournaient autour. Son domicile fut

plusieurs fois l'objet de cambriolages. Pendant la guerre, alors que, sans participer à la collaboration, il ne tentait pas de gêner les Allemands, il fut arrêté par la Gestapo qui le questionna sur la Relique. Il fut libéré en graissant la patte d'un fonctionnaire. C'était en 1942. Il vendit la Relique à Isidore Franquenier, un illuminé qui se prenait pour la réincarnation d'un pharaon.

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

LE PICTOGRAMME

Une recherche approfondie dans une grande bibliothèque permet d'apprendre que cet œil est l'emblème des Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, Mystes connus pour la brutalité de leurs méthodes, sur la réussite d'un test Difficile de recherche ésotérique (cf. Le livre des joueurs, p. 158) dont la difficulté peut baisser d'un niveau si les Immortels bénéficient de l'aide de la Papesse.

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

LES VAPOREUX SERVITEURS DE LA DÉESSE AUX VOILES MOIRÉS

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

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

La piste Nodier de la Batty

RENSEIGNEMENTS ADMINISTRATIFS

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

MNÉMOSYNE

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

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

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

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

MNÉMOSYNE ET NODIER DE LA BATTY

**NIV. EN
ARC. MIN.
(MYSTÈRE)**

**NIV. EN
USAGES
(SECTE)**

INFORMATIONS OCCULTES

Apprenti OU *Compagnon*

La secte de Nodier de la Batty s'intéresse à la Kabbale. Elle cherche à en extrapoler les mécanismes sur les Immortels.

Compagnon OU *Maître*

Elle pense pouvoir utiliser la Relique pour invoquer les Immortels qui y sont liés.

Maître OU *n.a.*

L'établissement du rituel est imminent. Il ne leur manque que la Relique. Si elle continue ses recherches pendant une dizaine d'années, le morceau de Relique dont elle dispose devrait suffire.

Si les Immortels tentent une manœuvre offensive contre Nodier de la Batty à Mnémosyne, il utilise son Homoncule contre les Immortels. Un tour après le début des hostilités, ses deux gardes du corps arrivent dans le bureau, suivi deux tours plus tard d'une dizaine d'hommes de mains, virtuoses de la manœuvre « Je vise en pleine tête » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 127).

NODIER DE LA BATTY

Le plus simple est encore de le suivre. Il partage son temps entre son entreprise et ses activités occultes. La recherche de la Relique l'occupe particulièrement, et s'il apprend que les Immortels la détiennent, il engage des tueurs pour les éliminer et leur reprendre l'objet.

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

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

L'ANTRE DES MYSTES

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

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

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

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

La partie de la Relique se trouve dans une tour du manoir aménagée en chapelle myste. Elle est gardée par Ceux qui chassent la nuit — trois à cinq créatures, suivant le groupe d'Immortels. Les créatures sont toutefois absentes lorsque les Mystes procèdent à des rituels. Dans ce cas, elles se promènent sur le toit du manoir à la recherche d'une proie.

L'attaque

LES LAMES DU SPHINX

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

LES TEMPLIERS

Les Templiers ont également monté une opération, nettement moins chaotique que celle des Lames du Sphinx. Ils

ont mené leur propre enquête, facilitée par la présence d'un traître dans les rangs des Mystes. Ils viennent lourdement armés : un fourgon blindé contenant dix hommes et un hélicoptère civil. Leur priorité est de récupérer la Relique. S'ils parviennent à s'en saisir, ils se replient dans leurs véhicules.

ÉPILOGUE

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

Une fois en sécurité, les Immortels peuvent enfin reconstruire la Relique. Au terme de l'Effet Mnemos, ils se souviennent de la façon dont on prête un serment-Ka. La procédure du pacte est indiquée en page 19 du *Livre du Meneur de Jeu*.

Le contrevenant au pacte engagé subira une attaque magique Assez Meurtrière infligeant douze points de dégâts magiques. Le rituel du serment-Ka auquel les Immortels avaient participé avec Horemheb était Assez Difficile. Le pacte stipulait que l'engagement était valable pour l'éternité.

ACTE II : LE SARCOPHAGE

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

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

LES ACTEURS OCCULTES

Les Templiers

Ayant échoué en tentant de neutraliser les Vaporeux Serviteurs de la Déesse aux voiles moirés, la FIRM est contrainte de hâter ses recherches afin de découvrir avant quiconque les secrets d'Horemheb. Bientôt, la momie du généralissime égyptien est découverte. Les Templiers décident d'engager un plan : convaincre Horemheb de s'allier

aux initiés du Bâton pour lutter contre Akhenaton et restaurer un nouveau Compact secret. Ce faisant, les Templiers comptent manipuler Horemheb pour qu'il révèle l'emplacement des Lames mineures.

Le Lion Vert

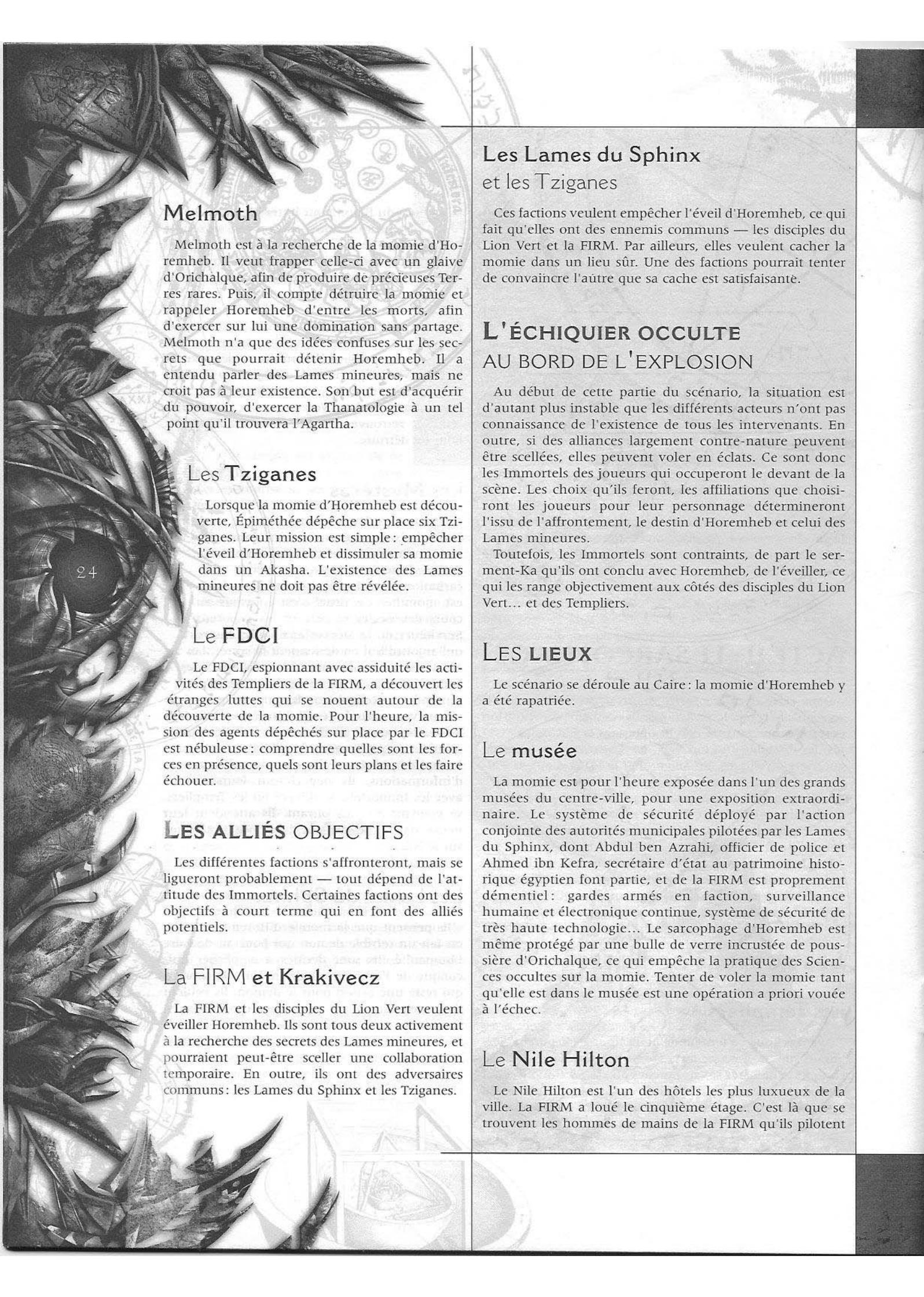
Lorsque la momie d'Horemheb est découverte, le Lion Vert dépêche son plus proche disciple, Krakivecz, pour éveiller Horemheb afin de s'en faire un allié. Le Lion Vert veut, avec l'aide d'Horemheb, retrouver les autres Lames mineures pour les détruire.

Les Mystères

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

Les Lames du Sphinx

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



Melmoth

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

Les Tziganes

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

Le FDCI

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

LES ALLIÉS OBJECTIFS

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

La FIRM et Krakivecz

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

Les Lames du Sphinx et les Tziganes

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

L'ÉCHIQUIER OCCULTE AU BORD DE L'EXPLOSION

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

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

LES LIEUX

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

Le musée

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

Le Nile Hilton

Le Nile Hilton est l'un des hôtels les plus luxueux de la ville. La FIRM a loué le cinquième étage. C'est là que se trouvent les hommes de mains de la FIRM qu'ils pilotent

l'opération. Au rez-de-chaussée, plusieurs salons luxueux abriteront les négociations entre les Templiers et Krakivecz. Certains membres du personnel de l'hôtel sont des agents du FDCL. D'autres appartiennent aux Lames du Sphinx.

Le site des fouilles

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

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

Le cimetière chrétien

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

La péniche des Mystes

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

INDICES

La tombe d'Horemheb

LES RUINES DU TEMPLE

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

- ◆ Un personnage Apprenti en Langue (Hiéroglyphes) lit dans la chambre funéraire d'Horemheb que les prières destinées à accompagner Horemheb vers l'autre monde sont inhabituelles, comme si elles cachaient quelque chose.
- ◆ Un personnage Compagnon ou Maître en Langue (Hiéroglyphes) note que les prières inscrites ressemblent plus nettement à des incantations magiques.
- ◆ Un personnage Compagnon ou Maître en Connaissance (Histoire) ou Langue (Grec Ancien), informé de ce qui précède, remarque que le type de versification employée est proche de celui de certaines sectes achéennes.
- ◆ Un personnage Maître en Ésotérisme ou Compagnon en Arcanes mineurs (Épée), informé de ce qui précède, sait que ces incantations servent à retenir Horemheb prisonnier de sa momie, conformément au Compact secret égyptien.

LES HOMMES DE LA FIRM

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

ABDUL BEN AZRAHI

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

Le musée

LES HOMMES DU FDCI

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

Si les Immortels entrent en contact avec eux, les agents du FDCI tentent d'obtenir le maximum d'informations. Ils ne révèlent jamais leur appartenance au FDCI, même sous la torture. La grande stabilité de leur psychisme rend la lecture de leur pensée particulièrement ardue — malus de - 5 à toute tentative d'intrusion dans leur esprit.

LES HOMMES DE LA FIRM

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

LA MOMIE D'HOREMHEB

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

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

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

La base des Templiers

LA CHAMBRE 530

La chambre 530 a été réaménagée en poste radio, en liaison régulière avec le supérieur de Charles de Montarcy, un Assassin — un Manteau Rouge — stationné en Syrie. Les conversations

du radio et de cet initié sont en arabe et sont cryptées selon un code templier. Seul un personnage Compagnon en Langue (Arabe) et apprenti en Arcane mineur (Bâton) en comprend la teneur.

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

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

LA CHAMBRE 534

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

LA CHAMBRE 536

Cette pièce a été transformée en armurerie. Y sont entreposés armes lourdes, fusils d'assaut à pointeur laser, grenades... La pièce est gardée en permanence par trois Manteaux Noirs. L'un d'entre eux est équipé d'un artefact lui permettant de se rendre invisible — sauf à la Vision-Ka et au Domaine Sentir.

Le repaire de Melmoth

LE CAVEAU DES DUQUESNOIX

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

La péniche des Mystes

COMMENT ENTRER ?

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

UN BRIN SADIQUE ?

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

JULIEN NODIER DE LA BATTY

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

LE RITUEL

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

Décrypter le rituel nécessite Langue (Hiéroglyphes) à Compagnon. Ouvrir le bracelet réclame la réussite d'un test Assez Difficile d'Agile modifié par Savoir-faire (Bricolage).

ÉVEIL D'UNE MOMIE

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

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

Les disciples du Lion Vert

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

LA CORRESPONDANCE DE KRAKIVECZ

Krakivecz entretient avec le Lion Vert une importante correspondance cryptée que l'on peut trouver en fouillant le bureau de la chambre 12 occupée par l'Alchimiste. Il

faut réussir un test Difficile d'Intelligent modifié par Sciences (Mathématiques) pour forcer ce code. Un test demande quatre heures de travail. Chaque tranche de quatre heures de travail permet d'obtenir un modificateur de circonstance de + 1 sur le test suivant. Il est possible de se hâter et d'effectuer un test toutes les deux heures de travail — auquel cas, le test devient Très Difficile.

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

CHRONOLOGIE

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

J - 2

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

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

J - 1

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

J + 0

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

ÉPIER LES DISCUSSIONS

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

J + 1

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

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

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

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

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

15 h00: Les agents du FDCI interrogent le journaliste qui a eu entre les mains, l'espace de quelques minutes, la fameuse bande vidéo. Le journaliste répond qu'il n'a pas eu le temps de la consulter, qu'un occidental est venu la lui

JE SENS LA MAGIE

Domaine: Sentir.

Élément: Eau.

Analogie: Fantaisie > Magie.

Difficulté: Peu Difficile, — 1.

Grâce à cet Habitus, Charles de Montarcy repère toute tentative magique visant la pièce où il se trouve. Dès qu'il repère quelque chose, il exécute l'Habitus « Je perçois le Mage », afin de l'attaquer avec un autre Sort: « Je communique le Chaos ».

JE PERÇOIS LE MAGE

Domaine: Percevoir.

Élément: Eau.

Analogie: Fantaisie > Magie > Magicien.

Difficulté: Peu Difficile, — 2.

Avec cet Habitus, Charles de Montarcy projette ses perceptions sur le Magicien dont il a repéré les activités avec l'Habitus « Je sens la Magie ». Comme le Mage est alors visible, Charles de Montarcy peut le cibler avec le troisième Habitus de son système de défense: « Je communique le Chaos ».

JE COMMUNIQUE LE CHAOS

Domaine: Communiquer.

Élément: Lune.

Analogie: Chaos.

Difficulté: Assez Difficile, + 0.

Avec cet Habitus, Charles de Montarcy transmet à sa cible une série rapide de visions totalement chaotiques. Celles-ci empêchent la transe nécessaire à l'exécution d'un Sort.

remettre, qu'il l'a posée sur son bureau le temps d'aller prendre un café, et que la bande avait disparu à son retour. Smith et Johnson entreprennent de surveiller les hommes de la FIRM. À partir de cet instant, chaque fois qu'un Immortel espionne un homme de la FIRM, un test Difficile d'Endurant modifié par Vigilance peut être tenté pour détecter instinctivement un agent du FDCI. Évidemment, les joueurs qui surveillent leurs arrières font ce test avec Intelligent plutôt qu'avec Endurant.

19 h00: Les Tziganes arrivent en ville.

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

J + 2

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

Smith les a repérés et a entendu la conversation.

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

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

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

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

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

J + 3

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

J'VAIS LE FAIRE PARLER, MOI, LE ZOMBIE !

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

La plupart d'entre eux ne sont plus en mesure de parler, étant donné l'état de leur larynx ou de leurs mâchoires. La façon la plus aisée de s'adresser à eux consiste à employer le Rite de Nécromancie « Conversation » (cf. Le Livre des joueurs, p. 210). Les Sans-repos sont totalement insensibles à la torture. On peut cependant lire leurs pensées avec le Domaine Percevoir au niveau Maître. On peut, en outre, les convaincre de trahir leur maître. Mais là, seules les ressources d'un Nécromant pourraient les convaincre de changer de bord.

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

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

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

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

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

MINUIT

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

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

J + 4

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



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

FINS

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

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

La victoire du Temple

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

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

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

La victoire de Krakivecz

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

Si les Immortels ou les hommes de Krakivecz connaissent le rituel d'éveil des Vaporeux Servi-

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

La victoire des Lames du Sphinx et des Tziganes

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

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

Melmoth

Melmoth, si personne ne l'a inquiété, est sans aucun doute le vainqueur final de la lutte. S'il est parvenu à récupérer les Terres rares d'Horemheb, il utilise la Néromancie pour faire tomber le généralissime sous son contrôle, grâce à un Rite d'Envoûtement (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 193).

PROGRESSION INITIATIQUE

LORS DU PREMIER ACTE

Les Immortels ont récupéré la Relique: 1 PA

Les joueurs ont joué l'effet Mnemos au passé: 1 PA

Les Mystes sont neutralisés: 1 PA

LORS DU SECOND ACTE

Les Immortels ont respecté leur Serment-Ka, et ont contribué à l'éveil d'Horemheb: 2 PdA

Les Immortels ont empêché Melmoth d'accomplir son plan sinistre: 1 PdA

Les Immortels ont empêché Horemheb de s'allier au Temple de la Vie: 1 PdA

Horemheb est vivant à la fin du scénario: 1 PdA

Les Immortels ont appris l'existence des Lames mineures: 1 PdA



PNJs

LE MUSÉE

Les gardiens de nuit du musée ont les caractéristiques des gardes du corps névropathes (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 106).

YVES PULVAIN

56 ans, Assez Fortuné, Savant et Très Sociable.

- **Caractéristiques** : Peu Agile, Pas Fort, Intelligent, Pas Résistant et Assez Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Peu Initié.
- **Compétences** : Art (Architecture et Littérature) C, Connaissance (Histoire) M, Connaissance (Administration) M, Équitation (Cheval) A, Observation C, Piloter (voiture) A, Recherche d'information (M), Sciences (Physiques/chimie) C, Sports (Golf) C et Usages (universitaires) M.
- **Traditions** : Ésotérisme A et Langue (Latin, Grec, Égyptien antique, Anglais, Allemand, Japonais) C.
- **Équipement** : Revolver léger, lampe torche et talkie-walkie.

LES CAMBRIOLEURS

PASCAL AYMER

Pilote, 25 ans, Assez Fortuné, Peu Savant et Très Sociable.

- **Caractéristiques** : Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Peu Résistant et Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Peu Initié.
- **Compétences** : Armes (De poing) A, Connaissance (Géographie) A, Discrétion M, Esquive C, Observation C, Piloter (voiture) M, Piloter (camion) C, Piloter (moto) M, Savoir-faire (Mécanique) C, Sports (Acrobatie) C, Survie (milieu urbain) C et Usages (crime organisé) M.
- **Traditions** : Langue (Anglais et argot) C.
- **Équipement** : revolver léger avec silencieux et camionnette trafiquée

NÉO

Fan de Matrix, électronicien, 17 ans, Assez Fortuné, Assez Savant et Pas Sociable.

- **Caractéristiques** : Très Agile, Pas Fort, Intelligent, Peu Résistant et Peu Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Peu Initié.
- **Compétences** : Armes (De poing) A, Discrétion M, Esquive A, Lancer A, Observation C, Passe-passe A, Recherche d'information C, Savoir-faire (Bricolage) C, Sciences (Électronique et Mathématiques) M et Usages (crime organisé) A.
- **Traditions** : Langue (Anglais) C.
- **Équipement** : Tee-shirt Matrix, console de jeux vidéo portable, matériel d'électronique high-tech et revolver léger avec silencieux.

CATHERINE TROSKAÏA

Monte-en-l'air, leader du groupe, 29 ans, Très Fortunée, Assez Savante et Peu Sociable.

- **Caractéristiques** : Très Agile, Assez Forte, Assez Intelligente, Pas Résistante et Séduisante.
- **Ka-Soleil** : Pas Initié.
- **Compétences** : Armes (De poing) C, Art (Danse) C, Arts martiaux C, Discrétion M, Esquive M, Lancer C, Observation A, Piloter (voiture) A, Recherche d'information A, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) M, Survie (milieu urbain) C et Usages (Crime organisé) C.
- **Traditions** : Langue (Français) C et Langue (Anglais) A.
- **Équipement** : revolver léger avec silencieux

C. DE MONTARCY

Manteau Blanc, 43 ans, Assez Fortuné, Savant et Sociable.

- **Caractéristiques** : Assez Agile, Peu Fort, Très Intelligent, Assez Résistant, Peu Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Assez Initié.
- **Compétences** : Armes (De poing) M, Art (Architecture) C, Arts martiaux C, Connaissance (Administration) M, Connaissance (Histoire) C, Esquive C, Observation A, Recherche d'information C, Rituels A, Sciences (Mathématiques) C, Sports (Athlétisme) C et Usages (administration publique) M.
- **Traditions** : Arcane Majeur (Maison Dieu) A, Arcane mineur (Bâton) C, Arcane mineur (Épée) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (L'Hermétisme, les Guerres secrètes, et la Révélation) A, Langue (Anglais, Allemand, Latin) C, Sciences occultes (Kabbale) A et Sciences occultes (Magie) C.
- **Équipement** : revolver léger avec silencieux, Homoncule d'un Nephilim Magicien.

NODIER DE LA BATTY

Grand Prêtre, 60 ans, Très Fortuné, Savant et Assez Sociable.

- **Caractéristiques** : Peu Agile, Pas Fort, Très Intelligent, Assez Résistant et Assez Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Initié.
- **Compétences** : Armes (De poing) C, Art (Comédie, Littérature et Musique) M, Connaissance (Administration, Géographie et Histoire) C, Équitation (cheval) M, Esquive A, Observation A, Piloter (voiture) C, Recherche d'information M, Rituels M, Sciences (Mathématiques) C et Usages (Bourgeoisie parisienne) M.
- **Traditions** : Arcane Majeur (Maison Dieu) A, Arcane mineur (Bâton et Coupe) A, Arcane mineur (Épée) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (les Compacts secrets, les Nouveaux Mondes et la Révélation) C, Langue (Anglais, Allemand, Grec ancien, Latin) C, Sciences occultes (Kabbale) M et Sciences occultes (Magie) A.
- **Équipement** : revolver léger, Homoncule d'un Nephilim Cénobite.

KRAKIVECZ, PYRIM

- **Métamorphe** : Sphinx, aspects du Métamorphe Pas Occultés.
- **Ka** : Très Initié
- **Basse Magie** : Sentir M, Percevoir M et Modifier M ; **Haute Magie** : Communiquer C, Transformer A et Déplacer C.
- **Sceaux** : Malkut A
- **Œuvre au Noir** : Feu M, Air M et Terre M ; **Œuvre au Blanc** : Métal M, Vapeur M et Ambre

M ; **Grand Œuvre** : Lion Vert C, Hermès C et Rebis A ; **Laboratoire** : Forge Très Initiée, Soufflet Initié et Creuset Assez Initié.

- **Simulacre** : Très Agile, Très Fort, Intelligent, Très Endurant et Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Peu Initié.
- **Compétences** : Armes (De mêlée) M, Armes (De poing) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Esquive C, Recherche d'information C, Rituels C, Savoir-faire (Falsification) C, Sciences (Mathématiques) M et Vigilance M.
- **Traditions** : Ésotérisme M, Langue (Allemand, Italien, Français, Russe, Tchèque) M, Langue (Anglais) C, Sciences occultes (Alchimie) M et Sciences occultes (Kabbale, Magie) C.
- **Équipement** : une malette contenant ses Substances.

MELMOTH

- **Ka-Lune Noire** : Initié
- **Réserve** : 80 « puces ».
- **Nécromancie I** : Spiritisme M, Clairvoyance M et Animation M ; **Nécromancie II** : Possession M, Au delà M et Corruption M ; **Nécromancie III** : Envôtement C et Résurgence A.
- **Anamorphose I** : Visage M, Extrémités C et Peau M ; **Anamorphose II** : Membres A, Tronc A et Appendices C
- **Conjuration** : Appel du Pacifiste A et Appel du Savant C.
- **SIMULACRE** : Fortuné, Savant et Peu Sociable ; Assez Agile, Fort, Assez Intelligent, Endurant et Assez Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Pas Initié.
- **Compétences** : Armes (De mêlée, De poing) C, Art (Chant, Comédie, Peinture, Musique) C, Arts martiaux M, Connaissance (Géographie, Histoire) C, Discrétion C, Esquive C, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information M, Rituels A, Sciences (Mathématiques) C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (Cimetières) M et Usages (Morts) M et Vigilance M.
- **Traditions** : Arcane Majeur (La Mort) A, Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme M, Histoire invisible (Les Compacts secrets) C, Langue (Arabe, Anglais, Allemand) M, Langue (Latin, Grec, Hébreu) A, Sciences occultes (Alchimie, Kabbale, Magie) A, Sciences occultes (Anamorphose, Conjuration) C et Sciences occultes (Nécromancie) M.
- **Équipement** : vêtements très largement passés de mode et un glaive d'Orichalque (Assez Meurtrier ; 4, réserve 100).

SANS-REPOS :

- Peu Agile, Assez Fort, Pas Intelligent, Pas Endurant et Pas Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Pas Initié.

- **Tourment** : Assez Tourmenté.
- **Compétences** : Arts martiaux C, Discrétion A, Savoir-faire (Mugir sinistrement) M, Sports (Athlétisme, Escalade) C et Vigilance C.
- **Équipement** : tenue de Bédouin. Les Sans-repos de Melmoth bénéficient des Rites « Griffes de l'Agonie » et « Inlassable retour » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 211).

SMITH ET JOHNSON

Agents du FDCL, 30 ans, Assez Fortuné, Savant et Assez Sociable.

- **Caractéristiques** : Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Peu Initié.
- **Compétences** : Armes (D'épaulé, De poing) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux C, Connaissance (Administration, Géographie, Psychologie) M, Discrétion C, Esquive A, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information M, Savoir-faire (Serrurerie, Interrogatoire) C, Sciences (Électronique, Soins) C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Usages (Police) M et Vigilance C.
- **Traditions** : Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme A, Langue (Allemand, Russe) C.
- **Équipement** : téléphone portable, revolver léger, costume trois pièces bleu nuit et lunettes de soleil.

ABDUL BEN AZRAHI ET AUTRES LAMES DU SPHINX

Officier de police, Lame du Sphinx, 49 ans, Assez Fortuné, Savant et Assez Sociable.

- **Caractéristiques** : Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Endurant et Assez Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Pas Initié.
- **Compétences** : Armes (De mêlée, De poing) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux C, Connaissance (Administration, Histoire) C, Discrétion C, Équitation (Cheval) C, Esquive M, Piloter (Voiture) M, Recherche d'information A, Savoir-faire (Serrurerie, Bricolage), Sciences (Électronique) A, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (Désert) C, Usages (Police) C et Vigilance C.
- **Traditions** : Ésotérisme A, Histoire invisible (Compacts secrets) A et Langue (Anglais, Français) A.
- **Équipement** : Revolver lourd et talkie walkie.

Ahmed ibn Kefra

Secrétaire d'État au patrimoine historique égyptien, Lame du Sphinx, 50 ans, Fortuné, Savant et Assez Sociable.

- **Caractéristiques** : Peu Agile, Peu Fort, Intelligent, Assez Endurant et Très Séduisant.
- **Ka-Soleil** : Peu Initié.
- **Compétences** : Armes (De mêlée) C, Art (Architecture, Comédie) M, Arts martiaux A, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire) M, Équitation (Cheval) C, Recherche d'information C, Usages (Monde politique) M et Vigilance A.
- **Traditions** : Ésotérisme A, Histoire invisible (Les Compacts secrets) A et Langue (Anglais, Français) C.
- **Équipement** : stylo de luxe à pointe d'Orichalque (Pas Meurtrier, dégâts 1, réserve 5), canne-épée. Ahmed ibn Kefra sait que la plume de son stylo est magique, mais ignore totalement en quoi.