

LION HEART !



AETERNUM VALE !

Il est possible de jouer ce scénario de façon indépendante, mais en principe, il se situe dans la continuité du scénario des Peupliers. Dans ce dernier les joueurs détruisent en principe le glaive prométhéen mais libère (croyant bien faire) un capitaine, l'archange éolim prométhéen Chiron du Bateleur. A ce stade du jeu les joueurs ne peuvent soupçonner qu'ils ont fait une très grave erreur....

I. Une légende, vous avez dit une légende ?

Les nephilim ont toujours été convaincu que l'apocalypse leur tomberait sur leur pentacle un jour. Nous sommes à quatre jours du solstice d'hivers 2001, alors que les PJ marchent, chacun rencontre le même bohémien (via jet de Ka ils percevront peut-être le KA-Brume du Bohémien, un Rom : Nalos s'ils lui demande), ses yeux sont tristes et perdus, ce bohémien interviendra à des heures différentes. Il est possible selon le background des personnages de ne pas le faire rencontrer. Les Pjs vaquent à leurs occupations dans cette capitale de l'Europe qu'est Strasbourg. A mesure que les joueurs s'avancent vers le rom, il est possible que les Pjs soient sujets d'un effet mnémos (Incarnations Egypte), qu'un jour un bohémien mourant leur (s) a dit qu'ils se retrouveront à la veille de la révélation, il s'agit ici de décrire la ville d'Akhet-aton qui se voit au loin, les joueurs de l'époque, ne savaient qu'une chose : fuir, car quelque chose de terrible bouleversait leur pentacle alors. Nalos se comporte fièrement, son message est de la plus haute importance. Il leur dit de rencontrer leur chef Roms, un dénommé : Manuréo, ce soir lorsque le soleil sera sur l'horizon. Il leur dit qu'ils pourront le trouver à la périphérie nord est de strasbourg. Les joueurs en vision KA verront un élément proche de la fumée entouré le pentacle du bohémien. Au contraire à mesure qu'ils

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

s'approcheront du camping des roms, un sentiment de paix les gagne. Ils sentiront la présence des autres PJ via vision KA. Description des pentacles et discussions seront sans doute au programme. Lorsqu'ils arrivent à proximité du campement, les PJ entendent les cris de joies des enfants bohémiens, à qui joue avec un vieux cerceau écorné, à qui joue avec des chiens leur courant autour. Lorsque vous arrivés à quelques dizaines de mètres, les enfants accourent vers vous et se jettent dans vos bras, « vive les aînés » crient certains. Après avoir relâcher les enfants, les pjs perçoivent une caravane derrière laquelle le soleil se couche en les éblouissant quelque peu. Les Pjs se dirigeront certainement vers la caravane. S'ils entrent, ils verront un vieillard assis sur un tapi qui leur fait dos et qu'il leur dit d'une voix suave :

« Entrez donc, frères des Ethers, faites-moi l'honneur de partager mon pain pour ce soir »

Si les joueurs se comportent amicalement, le vieillard leur dira ceci :

« Je m'appelle Manuréo. Il y a quelques années, un nephilim de l'arcane du Bateleur s'était lié d'amitié avec un des notre, Nalos. Si les joueurs s'étaient enquerris du prénom du bohémien qu'ils ont rencontré, ils savent donc à qui ils ont eu affaire. Récemment, ce nephilim, Deucalion, a disparu du jour au lendemain. Nalos en fut meurtri. Nalos trouva un vestige de la présence du nephilim : une feuille d'un manuscrit sous l'aquarium de l'aîné. Il fut tellement troublé qu'il retourna très vite parmi nous. AH l'écrit, mon Dieu ce que nous ne supportons pas ça. Il m'a présenté son désarroi et ce bout de feuille. Je lui ai dit qu'il n'appartenait pas à un fier bohémien d'enquêter sur ce qui est visiblement de l'énochéen. Ceci est l'affaire des aînés. Voilà pourquoi nous vous avons fait venir, vous comprendrez que ne faisant pas confiance aux écrits, ne comprenant pas toujours votre langue nous avons voulu tout simplement vous le transmettre. Quelque chose semble troubler Manuréo : si réussite au dé, les joueurs s'apercevront de son inquiétude. En principe il est vrai que les roms ont été élus pour choisir ceux qui se feront adouber, les élus. « Pourtant si ce papier était si important Deucalion l'aurait sans doute détruit » c'est ce que pensent les joueurs si un d'eux réussit un jet d'intelligence. Quelque chose sonne faux. A ce moment si les joueurs veulent en savoir plus, il leur expliquera davantage sur le Ka-Brûme. Mais il n'en dira pas plus.

La feuille :



3 possibilités s’offrent à eux :

- 1) Tenter de déchiffrer la feuille, jet de ka pour déchiffrer la partie en énochéen, modificateur de difficulté (-20%) car la feuille est condolée, si elle échoue, ils devront se débrouiller en interrogeant Nalos. Le seul autre moyen possible, à Strasbourg est l’arcane de l’impératrice.
- 2) Poser des questions à Nalos. Ce dernier se trouve au centre du campement, la lune se dresse maintenant à l’Ouest, le regard perdue dans les flammes d’un feu de camps, il répondra distraitemment au nephilim : celui-ci leur fournira quelques traits de caractères de Deucalion. Il était un grand voyageur, il adorait la France et faire des découvertes toutes plus surprenantes les unes que les autres, il consignait tout dans un calepin. Au Pj d’aller enquêter dans la chambre de Deucalion, cette chambre ce trouve dans un appartement : 36 rue de Wahlsbourg. CF Après. Auprès de Nalos, ils apprendront si les joueurs pose la question que régulièrement Deucalion se rendait à la fac de psychologie de Strasbourg.
- 3) Faire expertiser la feuille le lendemain ou / et faire des recherches. Ils apprendront peut-être dans une boutique spécialisée la réduction théosophique. Faire des jets de recherche (difficulté –20) ils trouveront une table de numérotation de la Kabbale française.

A=9	F=54	K=99	P=144	U=189
B=18	G=63	L=108	Q=153	V=198
C=27	H=72	M=117	R=162	W=207
D=36	I=81	N=126	S=171	X=216
E=45	J=90	O=135	T=180	Y=225
				Z=234

9 99 72 45 126 9 180 135 126

« ¹ Alors je vis le Soleil qui descendait du ciel. Il avait à la main la clef de l'abîme et de la lourde chaîne. Quand l'antique serpent, L'Ourobouros à nouveau sera, les cinq daïmons se lèveront du sceau et de leur épée de gog feront magog.

Ezéchiél, Sélénim, 9

L'appartement de Deucalion

Celui-ci se trouve dans une maison qui en contient deux : chaque appartement se trouve sur deux étages.

L'appartement donne visiblement juste en face du Rhin. En entrant dans le vestibule, un jet de perception peut permettre au joueur d'avoir le sentiment d'être épier.

Le vestibule est très aéré. Les nephilim sentent les effluves du Rhin. Si un d'eux passe en vision KA, il s'aperçoit d'une tache bleue foncé sur le sol. L'appartement au rez-de-chaussé ne donnera rien. Une réussite perception à niveau très difficile, lui permettra de percevoir une trappe menant dans une cave où ils trouveront un pentacle sur le sol.

La cave

Ce pentacle a été à moitié effacé. Un jet de Kabbale permettra de voir que le rituel a été tracé il n'y a pas si longtemps que cela. Un autre moyen de trouver la trappe peut être le background Kabbalistique d'un joueur, jet correspondant bien sur. La cave est inondée.

La chambre

Celle-ci a été complètement mise à sac. La chambre est en fait une mezzanine, avec au fond une fenêtre à double battant. La douche, la baignoire, les deux lavabos et le lave-pied ont été détruits. L'aquarium est vidé et s'est fracassé contre le sol. L'humidité est telle qu'ils ont l'impression que le papier peint se décolle. En vision ka, pour le PJ hydrim, permettra de percevoir dans le mur une cavité protégée magiquement par du KA-eau. S'il n'y a pas d'hydrim : faire un jet d'intelligence contre le niveau de difficulté de l'élément eau. L'hydrim tentera sans doute de l'ouvrir. Il trouvera le calepin de Deucalion. Il n'aura qu'à déduire qu'apparemment la pièce a été mise à sac pour cela, les PJS échafauderont des hypothèses.

Si un joueur se penche à un moment donné par la fenêtre, un jet de vigilance, lui permettra de voir dans l'appartement d'en face un ombre qui s'est caché derrière le rideau. Une réussite critique lui permettra de voir un beau collier en forme de croix celtique au moment où l'ombre se cache derrière le mur de droite.

Il s'agit en fait de Maéva De tassigny, un templier de la faction Teutonique, venue surveillée l'appartement. On l'a prévenue que des nephilim pouvaient y venir pour enquêter sur une disparition d'un des leurs. Maéva est informée qu'ils trouveront peut-être un calepin dans lequel le nephilim consignait les invocations de démons. Elle est chargée de les prévenir si c'est le cas.

Les Pjs pourront se lancer à la poursuite avec une maigre chance de la rattraper, s'il la rattrape et la fouille. Ils trouveront sur elle la carte de visite suivante : Cf carte de visite Maéva de Tassigny

Voilà une première interrogation, j'ai trouvé à Belfort, un écrit en énochéen sur le corps du lion :

Dans les yeux des cinq formes brûlaient un ardent désir
d'anéantir la quintessence
Ezechiel, sélénim, 9

Il rajoute, ce qui est étrange, c'est l'évocation d'un vase au cours de mes recherches, n'en comprenant pas le sens, je me suis consacré à cela :

1. L'ange : humain en tunique blanche ?
2. Le lion : Belfort
3. Le taureau : Catalogne ?
4. L'aigle : l'aigle qui domine, du haut des cieux ?
5. La cinquième forme ?

« Ahhhhhhhhhhhh, cette nuit encore je me suis levé, faisant un cauchemar quant à cette cinquième forme » .

L'arcane de l'impératrice

L'arcane de l'impératrice se situe dans le sous-sol de la bibliothèque de la fac de psycho. Le Tramway déposera les pjs à l'arrêt Université. Les nephilim passeront sous les branches des arbres bordant le tram. Puis ils prendront une petite ruelle qui les amènera à une grille, s'étendant sur trois à cinq cent mètres, récemment repeinte en vert foncé. Au delà de la grille, les nephilim percevront deux grands vaisseaux de pierre légèrement rouge, un à droite et l'autre derrière le parc droit devant eux. Le premier est à droite de l'entrée, il s'agit de la

Serdidi Mehdi

fac des sciences de l'éducation. Le seul intérêt de cette dernière est de trouver dans le bureau du directeur du DESS, M.Arnaud, un livre sur les francs-maçon parmi les livres traitant autre autre de « l'acteur collectif », « des jeux vidéos », « s'entreapprendre », le conflit socio-cognitif ».

La faculté de Psychologie, elle se trouve derrière un parc, dont vous sentez l'herbe fraîchement tondue. Vous percevez des tulipes rouges tout autour de la zone herbeuse. Le parc s'étend à 100 M à gauche et à droite. Au milieu se trouve une jolie petite fontaine, où s'abreuvent les étudiants. Parfois il arrive même, que les étudiant(e)s soient jetés dedant lorsqu'il fait très chaud et que les partiels de juin arrivent. La fac de psycho s'étend donc de tous son long derrière le parc. Trois grandes entrées sont possibles par le devant. Une à droite : l'entrée de la bibliothèque, les deux autres étant des entrées pour les amphis. Devant les joueurs or imprévus verront des étudiants assis sur les bancs. Certains flirtent. Certains travaillent. Des vélos sont attachés aux abords du grand monument de pierre qu'est cette fac.

Si un joueur a connu l'arcane de l'impératrice, il remarquera en vision KA à un moment donné, la présence dans les sous-sols de la bibliothèque d'un symbole désignant l'entrée magique de l'arcane. Pour la repérer, le nephilim devra au moins être dans la grande salle de la bibliothèque. L'entrée magique se trouve à l'arrière de la bibliothèque, c'est à dire presque au centre de la fac, car la bibliothèque est très grande, elle couvre tous l'aile EST de la fac.

Ils devront être très prudent, s'ils veulent rentrer sans être vue. Sortilège, jet de discrétion etc... Une lumière diffuse se projette sur les rayonnages des livres qui peuplent les salles de l'arcane de l'impératrice. Vous percevez quelques nephilim, qui lisent assis sur des fauteuil en cuir, certains prennent de notes. Très vite un Nephilim vous repérera et s'approchera, sa stature est d'environ 1M80, ses longs cheveux noirs lui tombent jusqu'au milieu du dos, des yeux verts dont les pupilles ont un peu rétrécis vous scrutent intensément. Il porte une chemise jaune et un pantalon BDCBG noir, un ceinturon avec la lettre E orne son ventre. Un nephilim en vision KA percevra chez ce dernier une forte coloration marron du pentacle, apparemment un Faërim. Il se présente à vous :

« Bonjour, je m'appelle Emeth, de la force, on m'a prévenu de votre future visite. Je me dois de vous présenter Méléagante qui gère cet arcane. »

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

Si les joueurs demandent pourquoi un nephilim de la force se trouve ici Emeth répondra :

« J'ai été chargé par mon régent de voir les dernières découvertes de l'arcane de l'impératrice, afin d'en informer nos élites guerrières. »

Il n'en dira pas plus. Emeth ouvre la porte du bureau de Méléagante et enjoint les nephilim à y rentrer. Méléagante est une ondine, dans la vie de surface, elle est comédienne. Méléagante est une forte belle jeune femme, sa peau est légèrement bronzée, ses yeux couleurs océans vous accueillent avec joie. Méléagante est un Nephilim aussi emporté que les vagues de la mer. Elle passe du rire aux pleurs en une seconde et surprend tout le monde. Elle possède plusieurs personnalités humaines (en général celles de ses incarnations passées) et joue avec.

Méléagante a été chargé par ces supérieurs de s'intéresser aux pouvoirs magiques des sentiments humains, particulièrement d'un effet....

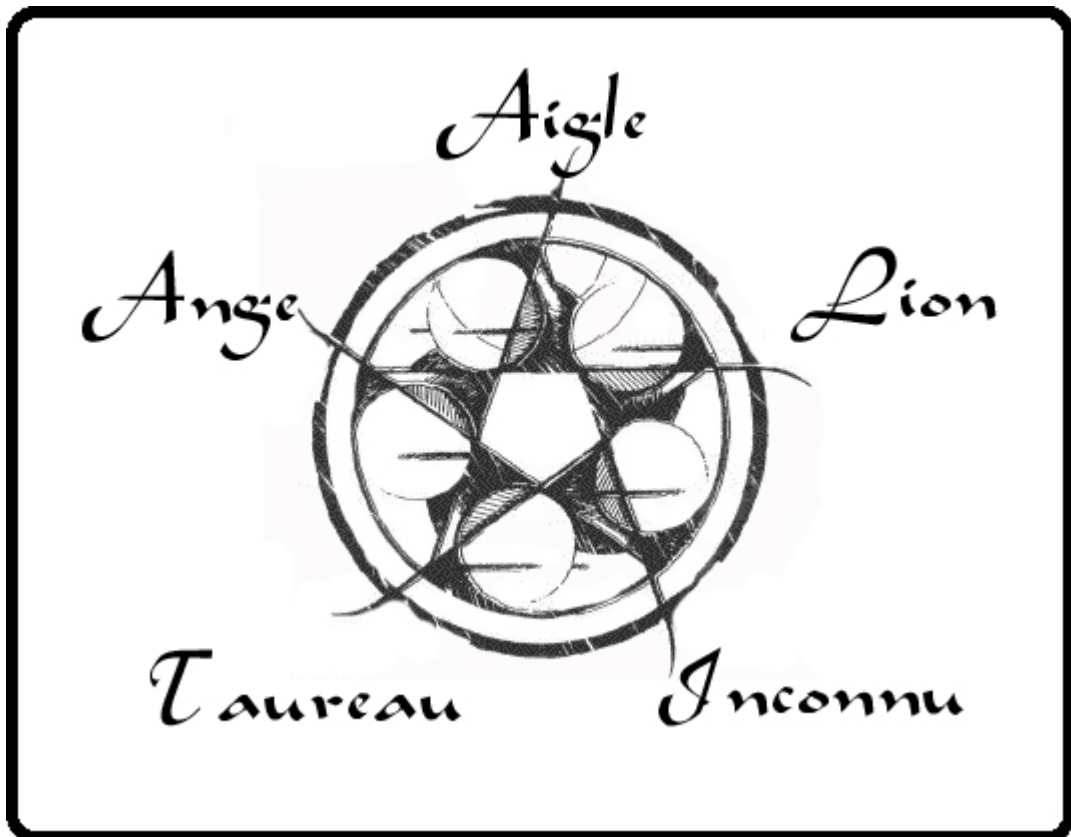
En interrogeant Méléagante sur les activités elle expliquera que :

L'Impératrice vous apprend à connaître le mieux possible les personnalités si étranges des humains. Ainsi vous êtes mieux à même de contrôler votre simulacre. Les passions, les désirs humains n'ont plus aucun mystère pour vous. En tant que Nephilim vous devez maîtriser et surtout vous devez jouer avec afin de mieux progresser sur la voie de l'Agartha. Vous comprendrez donc maintenant pourquoi nous avons choisi les sous-sols de la faculté de psychologie. Cela nous permet d'avoir à loisir le temps d'analyser la complexité de l'homme. (Bien plus tard dans les sous-sol de l'Amenthès les PJ se demanderont peut-être si par hasard Méléagante ne leurs aurait pas forcé la main)

Méléagante les aidera à lire l'énochéen. Par contre elle n'en dira pas plus. Si les joueurs se rendent compte en sa présence que les cinq formes sont en fait une carte, s'ils lui disent qu'ils vont partir enquêter sur ce point, elle les aidera de façon logistique.

Emeth, lui, est intéressé. Dans la soirée, il ira à Lyon faire un rapport à son régent qui lui demandera de pister les nephilim pour voir ce qui se trame au centre de ce pentacle, c'est à dire Montluçon. Pour découvrir Montluçon, c'est relativement simple. Un jet d'idée ou effet Mnémos lié aux templiers. Les joueurs devront penser au centre de la France.

Méléagante semble réagir à cette idée de centre de la France, en effet une faction de l'impératrice se trouve justement à Montluçon, depuis bien plus longtemps que Strasbourg l'arcane étudie l'humain. Ah les secrets du Ka soleil. En sortant de l'arcane, une musique raisonne dans le vestibule de la bibliothèque (musique : Sturm sonate, Ludwig von Beethoven). Jet de KA : une présence diffuse, ni maléfique, ni bénéfique.



Il est possible que les nephilim lisent le journal l'Alsace ou les DNA, dans ce cas ils verront des titres : la première page est consacré à :

Premier contact sino-américain de haut niveau à propos de Taïwan

La première rencontre entre George W. Bush et un dirigeant chinois s'est déroulée dans des conditions « très constructives et cordiales », jeudi 22 mars à Washington. Le président américain a assuré le vice-premier ministre Qian Qichen que rien de ce qu'entreprenaient les Etats-Unis ne devait être considéré comme une menace contre la Chine et il a accepté une invitation à s'y rendre à l'automne. Seule anicroche, les droits de l'homme et

la liberté religieuse. M. Bush a soulevé le cas de Gao Zhan, une universitaire chinoise résidant aux Etats-Unis et emprisonnée sans jugement.

. Un jet de recherche supplémentaire. Un article traite de l'Euro. En effet il semble que l'Italie veut harmoniser la production industrielle pour éviter le dumping social. Un spécialiste de l'application des stratégies économique de l'Euro, Clytemnestre Dandrae¹, est dépêché à Rome, une photo la montre très sérieuse, elle ressemble à Miss Parker de la série Caméléon.

Pendant tous le voyage qui va mener les nephilim à Montluçon, ils auront l'impression d'être épier et suivi. En fait il s'agit du Pélican qui veut évaluer les nephilim. Un autre être surveille les joueurs : l'Archange Chiron (Cf scénario n°1)... Mais ce dernier est irrepérable...

Selon le jour où arrive les nephilim ils verront ou non quelque chose brillé vers le ciel (voir Chronologie à la fin).

II. Montluçon

Si les joueurs ne perdent pas trop de temps, ils verront la grande fête mannush, dans les alentours de Montluçon. Quels que soient leurs moyens de locomotions, les nephilim sentent les champs magiques s'intensifier au nord de la ville. Dans les journaux on peut lire les difficultés de cohabitation entre la mairie De Montluçon et le grand rassemblement Mannush. Les vagues de caravanes affluant dans le nord de Montluçon bloquent l'Autoroute et les nationales. Les habitants sont exaspérés, la tension monte. La question des immenses champs de sac de poubelles est posée, et oui 50 000 Bohémiens se n'est pas rien. Quelques choses inquiète surtout le maire et (les nephilim pour d'autres raisons : le rassemblement mannush est le plus important des 50 dernières années. Si les joueurs se dirigent vers le

¹ Celle-ci jouera un grand rôle dans le scénario suivant, mystère membre du Basileis

Serdidi Mehdi

rassemblement, ils apprendront (tout dépend de quand) que Nalos a élu domicile dans une caravane. En fouillant ils trouveront la carte de :



Pierluigi TOTTI.

Directeur de la SA *Amenthès*

Capital 6 MF, siège social Montluçon.

La carte est tournée face contre terre et de la poussière la rend presque illisible.

L'arcane de l'impératrice

Dans la bibliothèque de l'arcane de l'impératrice (dont parlait Méléagante), les nephilim pourront trouver une gravure pliée en deux dans un livre traitant de l'apocalypse selon St JEAN. Ils apprendront qu'il y a longtemps une obédience Mystère (Les mystères d'Eleusis), dirigeait la ville. Strictement rien de plus.

La presse

Celle-ci est datée du lendemain de l'arrivée des nephilim. Si les joueurs arrivent avant, ils ne trouveront rien de passionnant. La presse fait état bien sur en première page de notre ami Bill Clinton et de celui qu'on pressent comme étant son successeur. En page local, les nephilim apprendront que l'Amenthès SA, le laboratoire de la police, chargé d'étudier les échantillons de peau, la nature de substance ingéré, les stupéfiants, a été félicité par le préfet pour avoir démasqué un mystérieux violeur grâce à une analyse de son ADN. Un fait divers : sept jeunes ont trouvé la mort dans une rave partie la nuit dernière, il semblerait qu'il s'agisse d'une consommation excessive d'Exctasy. Les joueurs devront penser qu'il s'agit d'un complot des Mystères d'Eleusis. Mais en fait, c'est une fausse piste, ces meurtres intervenus, la nuit d'avant ont pour but de perdre les nephilim dans un dédale de questionnements, les écartant de l'essentiel : l'Amenthès SA. Le MJ devra multiplier les indices bidons, les preuves (trop) évidentes. Le Pélican a décidé, pour une raison connue de lui seul, de faire retarder les

nephilim. Aurait-il un intérêt ? Exemple de preuves apparentes : les policiers cachent le fait qu'ils ont trouvé sur chaque corps les mots suivants.

Guerre. Lucifer. Envies. Désirs. Trahir. Viandes. Emblèmes.

Le pélican a un message occulte pour les joueurs ? à eux de s'apercevoir qu'il s'est amusé à utiliser la table de la Kabbale pour faire croire aux nephilim qu'ils tiennent le bon bout.

Recherches sur l'Amenthès SA

Les nephilim ne pourront trouver que la face émergée de l'Amenthès, les principaux travaux viennent d'être cités. L'Amenthès SA est une entreprise de droit privé mais celle-ci comme France Télécom a un devoir de Service Public. Ils apprendront que l'actuel directeur vient d'être placé à la tête de la société que depuis très peu de temps. Ses déclarations sont souvent empreintes d'idées « force ». Avec un peu de chance et de débrouillardise, les nephilim verront que l'Amenthès SA a récemment licencié injustement, Mlle Myriam Nadir. De toute façon il la verront aux abords de l'amenthès distribue des tracts. Les DRH cherchent à étouffer l'affaire. Pour l'instant, elles y arrivent très bien. Officiellement, Mlle Myriam Nadir ne supportait pas la pression, officieusement, elle a découvert que quelque chose ne tourne pas rond au premier sous-sol, des hommes en tunique anti-virus avec des armes à la main étaient postés devant l'entrée principale de l'étage. Si les joueurs la rencontre (et s'ils sont astucieux : role-play !!!), elle leur dira tout (la pauvre elle est stressée, « faut la comprendre ») notamment qu'elle n'avait jamais vu de gardes à cet étage.



L'Eglise de Montluçon

Les nephilim ne trouveront qu'un vitrail.



Le manoir De Pierluigi Totti

Pour trouver le manoir soit les joueurs enquêteront sur la société Amenthès, soit ils trouveront dans la caravane de Nalos la carte de TOTTI soit ils s'intéresseront de très près à ce directeur grâce à la presse.

1. La grille

Le manoir de Pierluigi Totti est une belle demeure dans le sud de Montluçon. Il est cerné par des grilles immenses, sauf sur l'arrière où un mur couvre le domaine. A l'entrée, deux caméras sont braquées. Au cas où des dobermans sont dressés et attaqueront quiconque foulera le sol. Pour rentrer dans le manoir les nephilim vont devoir ruser.

2. La cave

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

Le seul intérêt dans cette cave est la petite cachette derrière les tonneaux de vins, elle révèle une petite buanderie où les joueurs pourront trouver des tuniques de cérémonie. Sur la porte de la buanderie est dessiné la croix du temple.

3. Le rez-de-chaussée

A ce niveau les joueurs trouveront, la cuisine et la salle de réunion. A travers la vitre, ils pourront voir des voitures diplomatiques venir petit à petit peuplé la cour. A ce niveau, ils trouveront aussi la grande salle de réunion. Equinoxe – 1, à minuit, la réunion du bailliage du centre aura lieu.

4. Premier niveau : La bibliothèque

Les joueurs qui seront dans la bibliothèque et s'il réussisse un jet de recherche découvre l'existence dans un livre de l'apocalypse la phrase suivante :

« ainsi le Lion dans les veines de la Terre s'abreuvera pour régner ». Immédiatement un jet de ka réussi permettra au nephilim d'avoir un flash forward (Effet prédictif du KA) : le PJ a la vision soudaine de la soirée du lendemain : alors que la fête bat son plein dans le cœur de la cité mannush, un individu sème la mort parmi les bohémiens. En moins de deux heures la folie destructrice de cet être diabolique envoie dans le perdal i paya plus de deux cents mannush. Ceux-ci hurlent le : Le Bheng est parmi nous...

En dehors de la bibliothèque, il n'y a que des toilettes et un petit bureau.

5. Deuxième niveau : le bureau de TOTTI

Ils trouveront le bureau du directeur, la pièce est entourée de Tableaux présentant les victoires des Croisades. Ils trouveront un coffre qui renferme une missive reçue par les Chevaliers Teutoniques. La missive dispose que le démon nephilim est entre leur main et qu'il prépare son acheminement à Montluçon. La missive est datée de la semaine dernière. En fait TOTTI reçoit directement des ordres de l'AGHA KHAN IV, il fait partie des assassins. Ils trouveront dans le coffre une carte permettant l'ouverture d'une zone de l'Amenthès.

6. La réunion de minuit

La réunion ne commencera pas comme l'espéreront les cinq templiers (CF fiches PNJ) se trouvant dans la salle. Les vigils postés à l'intérieur du manoir ont capturé un bohémien qui a essayé de s'introduire par le toit. Nalos était venus tenter de retrouver et libérer Deucalion. Pauvre fou de bohémien, la questionnette n'est pas loin. TOTTI décrochera une épée du mur, celle-ci porte les armoiries de l'ordre du temple, mais surtout elle contient suffisamment d'orichalque pour faire beaucoup de tort au pauvre bohémien. TOTTI semble avoir une grande connaissance des bohémiens, il s'approchera du Bohémien avec un rictus affreux et déjanté. Le bohémien sera tenu par les templiers. Si les nephilim n'interviennent pas, le bohémien sera torturé par l'orichalque. Le bohémien restera fier et ne pipera mot, son silence le fera devenir un mahrimé. TOTTI, le blessera à la jambe puis demandera à ce qu'on le jette près de l'hôpital. TOTTI sait maintenant qu'il sera banni par les bohémien ce qui est la pire des punitions. Un nephilim en vision KA pourra voir le Ka-brûme se changer en vapeur.

Les nephilim quitteront sans doute l'endroit peu après.

III. L'Amenthès SA

Pour entrer dans l'Amenthès, plusieurs solutions : Connaître Myriam Nadir, posséder la clef de TOTTI, une entrée diplomatique, une entrée en force (subterfuge etc...).

Le rez-de-chaussée

L'Amenthès est un laboratoire ayant un étage. Le rez-de-chaussée contient les bureaux d'accueil, des DRH, et le bureau de la direction, ce rez-de-chaussée est visiblement facile d'accès. Si les nephilim joueront finement ils pourront savoir que le responsable des DRH engueule la secrétaire :

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

« Vous vous rendez compte si cela vient aux oreilles de la presse ? Hurle une jeune femme d'environ 24 ans ni trop maigre ni trop enveloppée »

Les nephilim verront sur le bureau un dossier : Myriam Nadir. En le volant, ils trouveront un motif de licenciement suivant :

« Incompétence ». Il semble que cela soit dû à une dépression nerveuse chronique.

A noter que des « Men in Black », oreillette et portable sur le côté sont discrètement postés dans les quatre coins du niveau. Si les joueurs veulent monter au premier étage, la force ne sera pas vraiment une solution mais un bon role-play (avec jet de charisme) peut les aider à convaincre la secrétaire de leur faire une petite visite du supérieur. Celle-ci leur fera prendre l'escalier. Ils verront sans doute alors l'ascenseur.

Au premier étage

Il s'agit de la face visible de l'Iceberg : un laboratoire classique avec des laborantins s'occupant de tester avec des tubes à essai les substances qu'on leur propose.

Rien d'autre sinon.

Premier sous-sol

Pour y accéder, il faut emprunter l'ascenseur du fond et posséder une carte. Soit celle du directeur, soit celle de Myriam qui est en fait comme il est stipulé dans son contrat de travail : archiveuse.

Le premier sous-sol est coupé en deux : le côté archive et la partie secrète. L'ascenseur donne sur le côté archive. Il faut longer les rayonnages pour arriver à une porte protégée par analyses rétinienne. Deux gardes habillés en tunique anti-virus sont postés sur chaque côté, ils se relayent toutes les trois heures. De temps en temps des chimistes sortent de la salle.

L'autre côté les nephilim verront trois salles. Dans la première de droite, les joueurs verront la torture de Deucalion. Apparemment on va faire de lui un homoncule. La salle est évidemment fermée par carte magnétique. Les deux salles de gauche concernent un des chevaliers de l'apocalypse, il s'agit en fait d'un capitaine. Sur les portes un écriteau est posé : projet Biosmos IV. Deux mystes sont affairés à dresser le Lion. Clytemnestre Dandrae est présente dans la salle avec Deucalion, elle devrait normalement arriver à faire du nephilim, un homoncule. Elle sera en grande discussion avec un chimiste (Sylvain Dufour, un mystère d'Eleusis) :

« Avez-vous réussi à décrypter l'ADN de ce nephilim ?

- oui Madame Dandrae,
- excellent, pensez-vous que nous pourrons modifier la carte du génome du simulacre d'Orphée et du lion ?
- oui madame l'ADN très spécial du nephilim sera le moyen de fusion entre le chevalier et la tête du Lion. En effet la codification polymorphique n'est possible qu'en combinant la structure génétique de l'animal et du corps humain avec la nature exceptionnel du nephilim.
- Bon et bien allons-y.

Il sera possible de l'entendre et de la voir (jet de discrétion), pour la reconnaître, il suffira de faire un jet de mystère.

Jet d'idée pour l'éolim ou connaissance en médecine de niveau maître : Le nephilim comprendra que le décryptage de la carte du génome du nephilim est le secret qui permettra aux mystères d'accomplir le miracle de la fusion entre un corps et la tête d'orphée. Cette fusion, qui est en fait une greffe permettra de trouver le chemin menant à Prométhée et de le libérer. Si connaissance en mystère de niveau compagnon : Clytemnestre et Iskandel, sont deux basileis, membres d'un conseil « l'alliance de MAAT », conseil qui compte cinq membres. Ils ont été chargés de mettre au point une technique de clonage, c'est le projet Biosmos IV, pour cela, ils ont infiltrer les mystères d'Eleusis.

Clytemnestre emmènera l'homoncule dans la pièce du simulacre d'orphée. C'est à ce moment précis que l'air se mettra à vibrer : le pentacle de chaque nephilim se mettra soudain

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

à raisonner, il est minuit, l'équinoxe a lieu. Les nephilim entendent les chants des Bohémiens comme un songe. Ils perçoivent les danses séculaires des mannush qui font sonner l'heure d'hivers, la fin d'un cycle. Vos affinités magiques sont plus fortes que d'habitudes. A travers la vitre de la salle du lion les mystères s'approchent de la cage du lion pour lui couper la tête afin de la tester la technique de clonage. Le lion se met à rugir, faisant trembler les murs. Un rayon d'or venu de nul part frappe le corps de l'humain, il s'agit en fait du vase de Soledonne qui s'active mystérieusement, cf histoire du vase . Le simulacre d'Orphée jusqu'alors endormit ouvre les yeux. Son regard est emplis de haine. En vision KA vous percevez du KA-Soleil partir du corps humain pour rejoindre l'esprit du Lion. Fort de la puissance soleil du simulacre d'Orphée, le Lion fracasse la cage et de ses puissantes mâchoires, ils tuent les deux porteurs de toges, les deux mystes. Clytemnestre s'enfuit par un ascenseur au fond. Le Lion en essayant de la pourchasser se cogne contre l'ascenseur et détruit l'unique moyen de descendre au deuxième étage. Le chevalier d'Orphée, après avoir longtemps sommeiller (en fait les joueurs ne le seront jamais, c'est Akhenaton lui même qui emprisonna le chevalier d'Orphée, ce dernier s'appelle en fait Démos, cf histoire du Vase), arrache la porte et se retrouve dans le couloir, il appelle le lion qui vient se frotter à lui comme sur l'image du livre de l'apocalypse selon St Jean.

Les nephilim sentiront soudain la puissance du Ka-soleil du chevalier d'Orphée. Les émanations or les projetteront dans les méandres des effets mnémos.

IV. Egypte –1365 Av JC

Dans le site appelé actuellement Karnak, une cité de temples, au cœur desquels trône la demeure d'Amon, était le fief des grands prêtres du dieu dynastique. À l'est de cette enceinte, le jeune roi veut marquer le programme de sa réforme en faisant ériger un temple au Soleil levant. Ses intentions sont nettes. Il les exprime dans des écrits, qui sont de véritables hymnes poétiques au globe solaire Aton, sans qui rien ne peut vivre: à son apparition, il donne la force aux êtres et les anime, pour que la vie se continue. À son coucher, toute forme s'engourdit: privé du souffle, le monde tombe dans une torpeur, pendant que, de l'autre côté de l'endroit où le Soleil a disparu, l'astre se recharge

Serdidi Mehdi

Depuis deux ans l'architecte royal² bâtit un temple à Tanis (ville qui mystérieusement disparu jusqu'en 1970 en l'honneur d'Akhenaton). Cet architecte n'est autre que Soledonne alias Nicolas. Jhiz Da'AK alias Michaël est un esclave nubien travaillant pour le compte de l'architecte royal. L'architecte est en route pour Thèbes pour annoncer que le temple est achevé (pour plus de précision lire l'histoire du vase), Akhénaton va alors pourvoir révéler au monde la croyance en un Dieu unique : Aton. Jhiz Da'AK, alors que les maîtres esclaves annoncent la fin du travail, use de ces pouvoirs Nephilim pour percevoir le pentacle de lune noire du général Horemheb (qui n'est autre que Stéphane). Ce dernier entre dans le temple, c'est là qu'il va comprendre les desseins d'Akhenaton et commencer à lui porter à lui et sa famille une haine mortelle.

Akhénaton n'a pas encore commis l'hérésie. Il est pour l'instant Aménophis IV. En effet le roi n'a pas rompu encore avec les traditions, mais simplement choisi pour l'instant de mettre en relief un aspect plus tangible du dieu, qu'il veut rendre accessible à tous, universel, en cette période où l'Égypte a pris de profonds contacts avec ses voisins, et doit maintenant tenir compte de l'évolution interne du pays.

Pendant ce temps, dans le grand temple d'Amon-RA, Ragaël prépare avec les autres prêtres, la cérémonie qui présentera au peuple

Un soir, peu avant la révélation d'Akhenaton au peuple, celui-ci convoque ses conseillers, dont fait partie Daniel, alias ... Il présentera aux hauts dignitaires : les bohémiens qu'il allait les instruire et les révéler à eux-même. Les nephilim en présence verront Akhenaton léguer aux bohémiens : la séphora : le Ka-brûme. Ils verront, en vision KA, le prisme d'Akhenaton se mettre à luire d'un éclat doré, de ce prisme se détachera une fumée grisâtre qui s'infiltrera dans le corps des 4 bohémiens que le Pharaon avait invité, le MJ est alors censé expliquer ici ce qu'est le prisme (Prométhée, Epiméthée etc...). Akhenaton demandera à un de ses conseillers de choisir quatre Nephilim, qui devront avec le conseiller lui-même partir préparer le grand voyage qui l'attend : la quête des vingt-deux arcanes. Les nephilim sont chargés d'être les éclaireurs, leur première escale sera Tell El-Amarna Les nephilim constituant, ainsi une fraternité commenceront par ce diriger au Nord de Thèbes, il seront accompagné par un Bohémien. Juste avant d'arriver devant les portes de la future ville

² Il s'agit d'exemple tiré de ma campagne) à vous donc de vous débrouiller, le rôle de Soledonne est évidemment fondamental en joueur comme en pnj

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

du soleil : Akhetaton, ils verront le gardien des portes de Tell El-Amarna, ce gardien est accompagné d'un Lion qui symbolise ainsi la ville. Le gardien est celui qui sera 3364 ans plus tard le chevalier d'Orphée (ou le capitaine Démos au choix). Les nephilim devront combattre le gardien, mais celui-ci sera bien trop fort. Ils pourront battre le Lion mais le gardien sera quasiment invulnérable. Ils ne devront leur salut qu'au sacrifice d'un bohémien qui permettra aux nephilim de fuir. Les nephilim verront le Bohémien mourir, dans un dernier soupir il dira qu'ils se retrouveront, la veille de l'Apocalypse. Derrière lui, ne pouvant s'éloigner de la cité le gardien hurle au nephilim, que le temps n'existe pas pour lui et qu'il se vengera des descendants du Bohémien.

V. Une fête gachée

Au retour de leur effet Mnémos, les nephilim ne verront plus le chevalier d'Orphée. Ils comprendront qu'il se dirigera pour appliquer la terrible prophétie qu'il leur a annoncé 3000 ans plus tôt : se venger du Bohémien.

Les nephilim courront sans doute contre la montre pour prévenir Les Bohémiens. Le chevalier sûr de sa force ne se dépêchera pas, il enverra subtilement des messages mentaux de mort et de destructions.

Les nephilim arriveront-ils à temps ?

Que veut faire le chevalier d'Orphée ?

Il ne veut tuer que les Bohémiens, c'est sans doute pour cela qu'il épargnera les nephilim, ce qui ne sera pas le cas des mannush qu'il exterminera les uns après les autres. Seul le lion peut être éliminé (Ce qui sera déjà un exploit), par contre concernant le capitaine, si les pjs attaquent, ils verront qu'il est insensible à toute magie (haute résistance solaire), un éolim arrive (si les joueurs ont joué le scénario n°1 ils reconnaîtront : l'archange Chiron), ce dernier s'approche du capitaine Démos ou chevalier d'Orphée, lui fait un geste de la main pour que le chevalier s'approche de lui et lui dit :

« Viens avec moi, ton Destin n'est pas ici... » Puis ensemble sous les yeux ébahis des joueurs, ils s'en vont et disparaîtront. Les joueurs ne pourront plus les repérer (la magie étant inefficace).

Chronologie

J – 3667 ans : début du règne d'Akhenaton, commencement des travaux pour son temple.

J- 3664 ans et 81 jours : Soledonne a fini le temple d'Akhénaton, il a caché dans les profondeurs de ce temple un vase au pouvoir fantastique (cf histoire du vase), craint par Pharaon lui-même

J- 3664 ans et 80 jours : Akhenaton envoie les PJs en éclaireur au nord de Thèbes.

J- 3664 ans et 82 jours : combat contre le gardien d'Akhetaton

J-7 : Vendredi Tard dans la nuit : enlèvement de Deucalion

J-6 : Samedi Myriam Nadir se fait viré

Maéva de Tassigny est posté en planque devant l'appartement du Nephilim, juste après l'avoir fouillé avec deux autres chevaliers teutoniques.

J-5 : Dimanche A Strasbourg rencontre au crépuscule avec Manuréo

J-4 : Lundi A Strasbourg, les pjs enquête sur la disparition d'un des leur

J-3 : Mardi Rien de spécial, arrivé possible des joueurs dans la nuit. La presse fait état de l'affaire sino-us et de l'Italie avec Clytemnestre Dandrae.

J-2 : Mercredi Arrivé tôt le matin des joueurs

Presse : les meurtres des dix jeunes + l'ami Bill

J-1 : Jeudi

Réunion au manoir de Pierluigi TOTTI.

Solstice d'hivers : 21 Décembre 2001 : le capitaine lion (Orphée pour les mystes) se réveille, ça va faire mal ! Aide de jeu : Cf Ephéméride de la feuille Chrono

Campagne Vae Victus, Scénario n°2, Lion Heart

Voilà une première interrogation, j'ai trouvé à Belfort, un écrit en énochéen sur le corps du lion :

Dans les yeux des cinq formes brûlaient un ardent désir
d'anéantir la quintessence
Ezechiel, sélénim, 9

Ce qui est étrange, c'est l'évocation d'un vase au cours de mes recherches, n'en comprenant pas le sens, je me suis consacré à cela :

6. L'ange : humain en tunique blanche ?
7. Le lion : Belfort
8. Le taureau : Catalogne ?
9. L'aigle : l'aigle qui domine, du haut des cieux ?
10. La cinquième forme ?

« Ahhhhhhhhhhhhh, cette nuit encore je me suis levé, faisant un cauchemar quant à cette cinquième forme » .

Premier contact sino-américain de haut niveau à propos de Taïwan

La première rencontre entre George W. Bush et un dirigeant chinois s'est déroulée dans des conditions « très constructives et cordiales », jeudi 22 mars à Washington. Le président américain a assuré le vice-premier ministre Qian Qichen que rien de ce qu'entreprenaient les Etats-Unis ne devait être considéré comme une menace contre la Chine et il a accepté une invitation à s'y rendre à l'automne. Seule anicroche, les droits de l'homme et la liberté religieuse. M. Bush a soulevé le cas de Gao Zhan, une universitaire chinoise résidant aux Etats-Unis et emprisonnée sans jugement.

Serdidi Mehdi

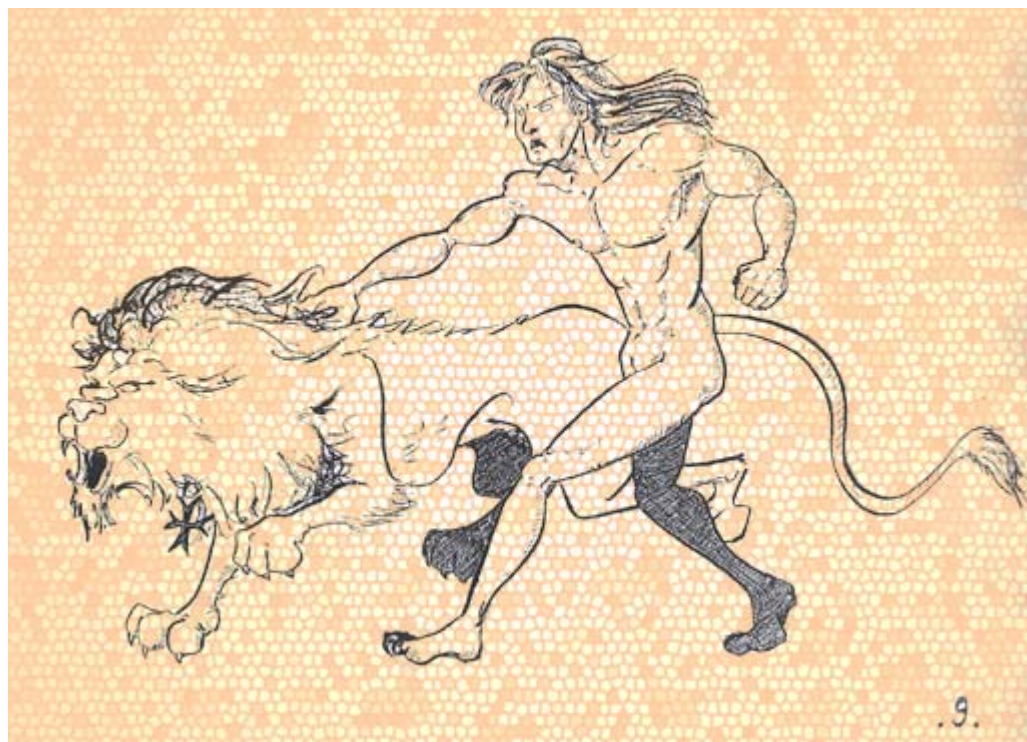


Pierluigi **TOTTI.**

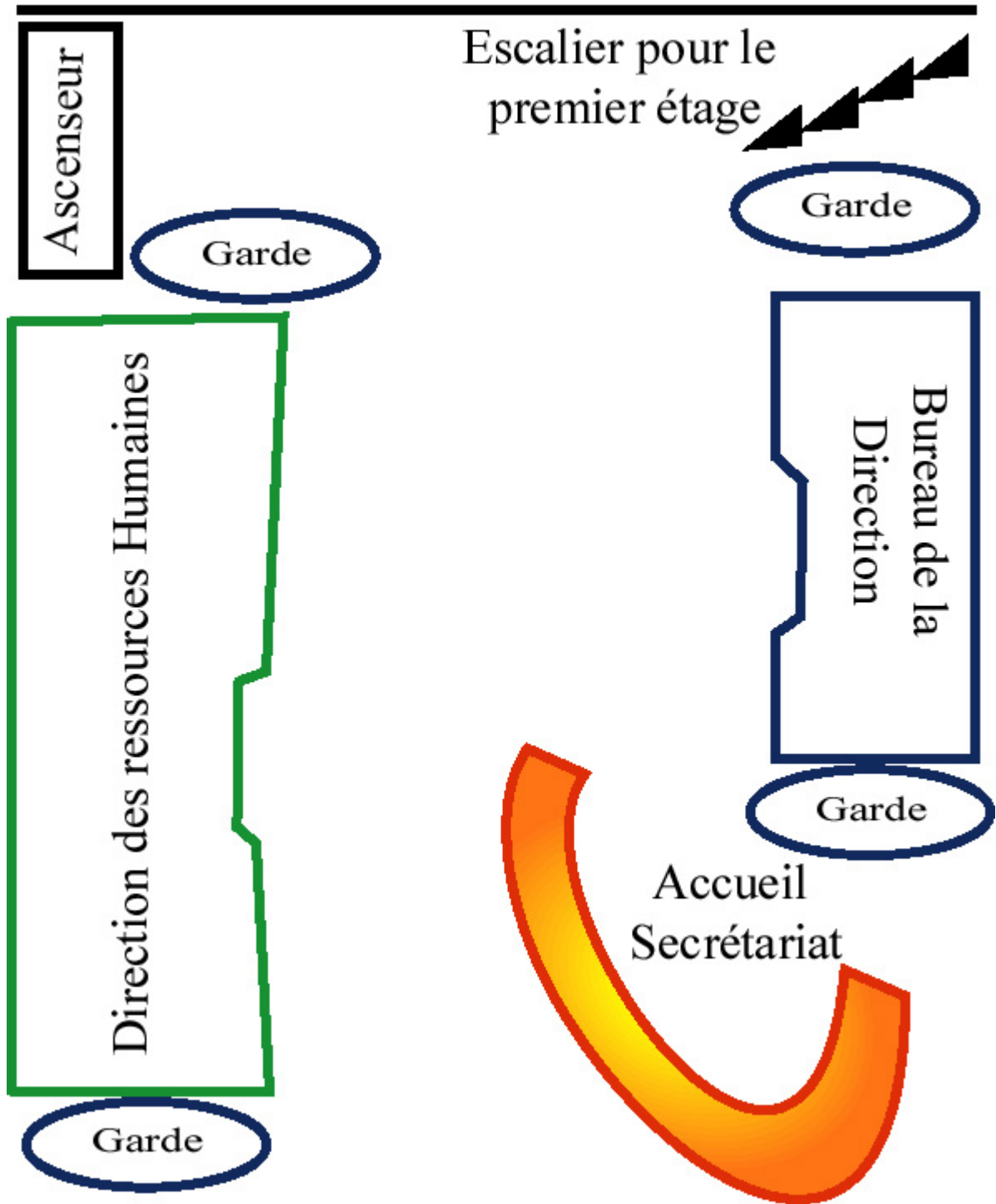
Directeur de la SA *Amenthès*

Capital 6 MF, siège social Montluçon.





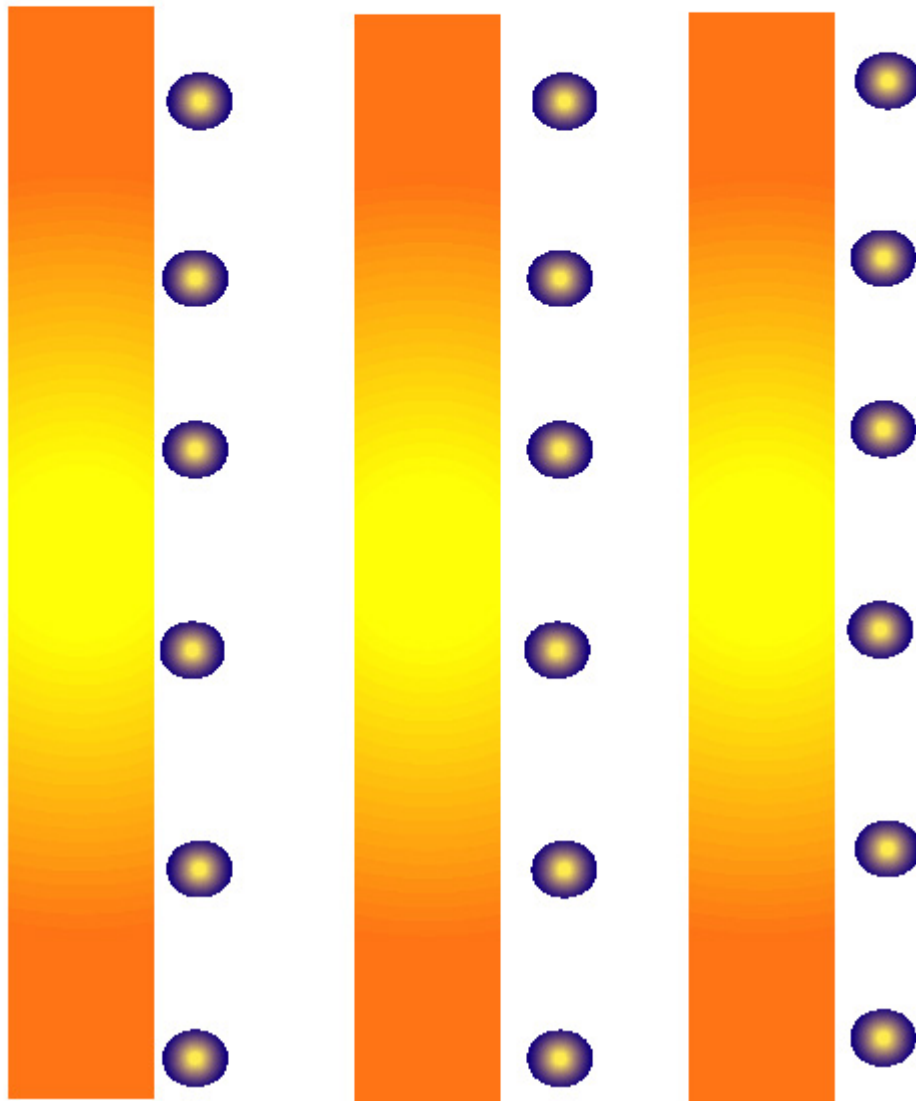
Rez-de chaussée



Le premier Etage

Ascenseur

Escalier pour le
rez-de-chaussée



Premier sous-sol

