

PaliM#seste^{N°27}

Le Fugitif

*"La vie est courte, l'art est long, l'occasion fugitive,
l'expérience trompeuse, le jugement difficile."*

Hippocrate





Palimpseste n°27

Le Fugitif

Scénario

Dans ce scénario, les joueurs sont confrontés à un Rose+Croix amnésique, qui sera connu exclusivement sous le prénom de Laurent. Celui-ci est puissant, mais à l'issue d'un affrontement avec ses anciens compagnons qui le considèrent comme un renégat, il est blessé et devient amnésique. Une fois à l'hôpital, malgré son handicap, il s'échappe, obéissant à son instinct.

Du fait de son Ka-Soleil puissant, le Rose+Croix peut percevoir les Ka-éléments et utiliser certains pouvoirs psychiques (voir la description du personnage de Laurent, page 3).

CRÉDITS :

Hermès Trismégiste N°5, Le Fugitif

de Fabrice « Morgawon » Peltier et David « Iahmsès » Girard



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Patrice Torguet et
Grégoire Laakmann et

Conversion Nephilim 4 par :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégoire Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la
gamme officielle

Chronologie des événements

(si les PJ ne font rien d'imprévu...)

- **1er jour** : le Rose+Croix entre au service des urgences de l'hôpital Le Samaritain pour diverses blessures légères. Les infirmières remarquent bien vite que cet individu ne se souvient plus que de son prénom : Laurent.
- **3e jour** : Laurent, à peu près remis de ses blessures, s'enfuit de l'hôpital, répondant à un instinct de survie élémentaire. Il est de plus attiré par un plexus en formation qui donne lieu à un incendie cité dans les journaux.
- **4e jour** : dans la matinée, un des PJ croise Laurent qui perçoit son pentacle. Le même jour, le journal local rend compte de la fuite de Laurent.
- **6e jour** : les Templiers récupèrent Laurent au nez et à la barbe des PJ ; premier affrontement. Ces derniers les poursuivent et, après un second affrontement, mettent la main sur Laurent.
- **7e jour** : tentative de meurtre sur la personne de Laurent menée par les Rose+Croix.

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

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

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org





Pour l'ambiance

Le scénario ne nécessite pas que les joueurs partent d'un lieu précis. Cependant, il serait souhaitable qu'au commencement, ils se trouvent dans une ville de taille moyenne, pas trop moderne. Pour ce qui est de la saison, c'est l'hiver. Le froid n'a pas besoin d'être intense ; plus importante est la présence d'un brouillard pesant en alternance avec un temps pluvieux.

Cette saison participe ainsi à l'ambiance et permet quelques allusions symboliques.

Lors de la recherche de l'amnésique, il peut être intéressant de faire en sorte que les joueurs se sentent eux aussi perdus dans la brume. Un Eolim sentira plus que les autres le poids oppressant des nuages bas. Après tout, ce temps se prête aussi à l'errance sans but, à l'ignorance de sa situation et à la perte tout court. Si les joueurs ne résident pas dans la région, l'effet sera plus facile à générer. Le brouillard suscite aussi grand nombre de malentendus : les témoignages sur le passage de l'amnésique seront nombreux. Les joueurs eux-mêmes auront l'impression de distinguer fréquemment des silhouettes isolées, courbées dont le visage restera flou et qui attireront leurs soupçons. Dans le même ordre d'idée, les bruits de la ville seront lointains et assourdis.

Premier acte : la rencontre

Le 4e jour

Lors d'une froide et brumeuse matinée d'hiver, un PJ en ballade pour une raison quelconque, croise Laurent dans la rue. Celui-ci s'approche de lui, le fixant avec insistance, l'air perplexe. Puis, il tente de décrire d'insaisissables « étoiles brûlantes, argentées, liquides... » (les Ka-éléments du Nephilim). Mais, étant un peu perdu, il s'éloigne finalement. La rencontre doit être assez courte pour que le Nephilim ne puisse pas suivre le Rose+Croix. De plus, il devrait être inquiet d'être ainsi découvert en pleine rue par un passant. Vous pouvez renforcer les craintes du joueur en lui donnant l'impression que tout le monde le regarde bizarrement. Il importe qu'il n'accorde pas forcément une grande importance au Rose+Croix. Son peu de soupçon, si soupçon il y a, ne sera confirmé que plus tard, quand le Rose+Croix sera déjà loin.

La lecture d'un journal local daté du même jour apprend alors aux joueurs qu'un pensionnaire de l'hôpital Le Samaritain s'est enfui. L'article, photo à l'appui, achève normalement de convaincre les joueurs que le Rose+Croix est mystérieux, donc intéressant. Le contenu de l'article décrit sommairement l'état psychologique du patient : il est amnésique et blessé au bras. L'absence de coup porté à la tête et de traumatisme physique laisse les experts songeurs (les Rose+Croix possèdent des capacités psychiques qui peuvent très bien être à l'origine d'une amnésie). L'article signale également l'incendie survenu à la résidence des Hautecour dans la nuit. Incendie qui a son importance.

Laurent

Le Rose+Croix amnésique

Laurent erre, le regard un peu perdu et la démarche hésitante. Il est vêtu d'un long manteau qui cache un complet veston dont l'aspect distingué et raffiné contraste avec sa situation précaire, mais qui évoque ce qu'était Laurent avant son accident.

Il ne parle pour ainsi dire pas, seuls ses yeux tentent parfois d'exprimer quelque chose. Il n'est pas très grand et ne semble pas très costaud ; cependant, il inspire du respect et ceux qui le croisent, loin de le prendre pour un aburi, attendront patiemment ses réponses. Son charisme naturel ira croissant au cours du temps.

Ka-Soleil : 18

Caractéristiques :

Agilité : 15, Intellect : 19, Puissance : 16, Présence : 19, Vigueur : 16

Compétences : Esquive, Empathie (tekh'nès R+C), Vigilance

Traditions : aucune (amnésie)

Équipement : aucun

Atouts : les aptitudes tekh'nès R+C sont en lien avec les pratiques mystiques des Rose+Croix. Par conséquent, toutes les utilisations de la compétence obtiennent un modificateur FR+2 au lieu de FR+1.

Tekh'nès : Trouble, Champ de force, Télékinésie, Paralyse.

Plus de détails en fin de scénario.





Deuxième acte : sur les pas du Rose+Croix

Toujours le 4e jour

Pendant que les joueurs se concertent, le Rose+Croix continue sa route vers la périphérie de la ville, là où il se retrouve seul, ce qui conforte son besoin de se cacher. Il marche avec un pas nonchalant, mais son regard est fuyant et nerveux. Son Ka-soleil est assez fort pour influencer les Ka-éléments sur son passage ; ceux-ci, aux « yeux » des Nephilim, paraissent vibrer de manière étrange (la description reste au choix du MJ ; par exemple : des effluves de Ka-éléments ou la traînée d'une étrave). La durée de cet effet n'est pas très grande. Elle dépend de plus de la puissance des champs concernés (c'est à vous de choisir, selon le timing de la partie). Déjà émerveillé par les pentacles des Nephilim, Laurent est logiquement attiré par les feux d'artifice que sont les plexus. Après son passage près de l'un d'eux, les traces de Laurent sont bien plus marquées et peuvent subsister pendant une journée. De plus, l'effet est tel qu'un Nephilim observateur pourra évaluer la date du passage près du plexus. Enfin, Laurent peut incidemment provoquer l'apparition d'un effet dragon.

Ce que les joueurs peuvent faire :

- **Se renseigner à l'hôpital.**

Ils apprennent alors que **Laurent a été blessé lors d'un accident de voiture** de peu d'importance. A priori, sa blessure n'a donc rien d'anormal. D'après le personnel, l'état du patient était cependant préoccupant, car celui-ci, en plus de son amnésie totale, souffrait d'hallucination : « des soleils partout », « de merveilleuses couleurs qui m'appellent ».

- **Au commissariat.**

La voiture n'a pas permis d'identifier le blessé, de même que l'absence « fortuite » de papier d'identité. Une **arme de petit calibre a été retrouvée près de la place du conducteur** et a été envoyée à la police scientifique. Il est établi qu'elle a été utilisée le soir de l'accident.

- En se renseignant un minimum, au commissariat par exemple, les joueurs pourront apprendre que **Laurent aurait été aperçu près de l'incendie de la résidence des Hautecour** mentionné dans le journal. Celle-ci est d'ailleurs visible depuis sa chambre d'hôpital. Si les joueurs se rendent **sur les lieux de l'incendie, une vision-Ka leur permettra de détecter les résidus d'un plexus de feu et quelques anomalies** qui ne manquent pas d'intriguer un Nephilim averti. Ces anomalies sont dues au passage de Laurent et se concentrent autour du trajet de celui-ci. Il n'est pas obligatoire que le lien de cause à effet entre Laurent et ces anomalies soit immédiatement perçu.

Une fois que les PJ auront compris que Laurent est attiré par les plexus, ils pourront prédire l'emplacement du prochain plexus assez puissant pour attirer Laurent.

Quoi que fassent les joueurs, ils ne trouveront pas Laurent avant la tombée de la nuit. Durant celle-ci, les recherches, si elles se poursuivent, seront vaines, car Laurent peut être n'importe où.

Dans la soirée cependant, les Rose-Croix réalisent grâce au journal que Laurent n'est pas mort. Ils commencent leur recherche, malgré une petite loge du bâton (obédience de templiers manteaux noirs) dont ils savent qu'elle enquête sur eux depuis quelques temps. Ainsi, les Rose+Croix et un groupuscule templier lancent la traque dès le soir du quatrième jour.

Prédictions des Plexus et Nexus

Les sujet fait l'objet d'intéressantes discussions sur le forum des Héritiers de Babel.

L'approche systémique de Hieldayn a retenu toute notre attention.

<http://goo.gl/V6UvRi>

Merci à lui !





Le 5e jour

Les Rose+Croix entament quelques recherches. Les Templiers, même s'ils comprennent à peine ce dont il s'agit, se lancent à la poursuite de Laurent après s'être renseignés de manière plus ou moins discrète à l'hôpital. Les joueurs auront donc la possibilité de savoir que d'autres qu'eux cherchent le Rose+Croix.

Le 6e jour

Le plexus prévu par la divination des joueurs a lieu à la périphérie de la ville (ou tout simplement dans une petite ville à proximité) dans une église de taille modeste ; c'est un plexus de Terre qui se manifeste par une secousse qui fendille la voûte déjà fragilisée et provoquera un effondrement peu après. L'heure de la conjonction se situe dans la soirée du 6e jour.

Les Rose+Croix ont des moyens personnels de localiser leur ennemi, mais leurs méthodes ne sont pas suffisamment précises pour qu'ils puissent le trouver longtemps avant l'heure du plexus. Ils seront sur les lieux pendant le premier affrontement à l'église. Si vous avez décidé de les mettre en jeu, lisez le paragraphe qui leur est spécialement consacré pour faire jouer plus complètement les scènes d'action.

Les Templiers se sont convaincus que Laurent était trop incompréhensible pour être normal. Ils font des rondes en ville. Peu avant l'heure du plexus, ils ont recueilli le témoignage d'un passant qui a réussi à apercevoir Laurent (celui-ci a aussi téléphoné à la police ce qui, selon vos souhaits, peut faire intervenir les policiers). Ils le pistent presque à vue en voiture tandis que celui-ci court vers le plexus en formation. Ils ne l'attrapent pas immédiatement, car ils restent en voiture alors que Laurent se glisse dans les petites rues à la faveur de l'obscurité naissante.

Théoriquement, les PJ ont repéré l'attraction de Laurent pour les plexus et ils ont prédit l'apparition d'un plexus de Terre au lieu précité. Ils devraient donc attendre à l'église la venue de Laurent.

Et si les joueurs n'ont rien compris...

Ils peuvent presque pister pas à pas les Templiers s'ils réussissent à les apercevoir lors de leur recherche. En effet, ceux-ci mènent leur enquête, sans être extrêmement discrets, en se faisant passer pour des membres de la famille (chose absurde, mais tout le monde ne se rappelle pas que l'amnésique n'a pas encore été identifié ; aux joueurs de faire le lien). En les suivant, ils arriveront près de l'église. Pour corser un petit peu l'affaire, vous pourrez, au hasard, jouer sur les indiscretions des PJ eux-mêmes et donner des soupçons aux Templiers qui n'en seront que plus efficaces. Au sujet du plexus, qu'ils aient compris ou non, ils retrouveront ainsi la trace de Laurent. Pour la suite, ils ne pourront probablement se priver de suivre Laurent en vision-Ka, ce qui implique qu'ils aient compris qu'il influait les Ka-éléments. Dans le cas contraire, les joueurs pourront, au gré de votre générosité, bénéficier d'une piste plus matérielle telle qu'une banale filature.





À l'église

Les PJ voient un personnage qui sort soudain d'une ruelle obscure longeant l'église. Il court droit sur le centre du plexus si personne ne l'arrête. Il est alors proche de l'extase et reste paralysé, comme pétrifié, tandis que la voûte de l'église montre des premiers signes de faiblesses à cause des profondes vibrations qui agitent localement le sol. Peu de temps après, les Templiers débarquent...

Cette scène d'action peut nécessiter un plan, il est souhaitable que la petite église possède plusieurs issues ; par exemple, la porte principale, une pièce servant autrefois de logis au prêtre et donnant sur l'extérieur comme l'intérieur, un escalier donnant sur une terrasse étroite surplombant l'entrée (narthex).

• Si les joueurs ont décidé de se montrer :

Tout d'abord, faites en sorte que les Templiers surprennent les joueurs en train de s'intéresser à Laurent. Comme d'habitude, ils ont l'avantage du nombre ; fixez celui-ci en fonction de vos joueurs. Ensuite, les Templiers ont tenté de rattraper Laurent en patrouillant dans le quartier ; de ce fait, lorsqu'ils arrivent à l'église, ils cernent les lieux. Ils doivent mettre les PJ en danger à l'aide de leurs armes à feu pour les forcer à se mettre à couvert. Leur objectif reste Laurent, mais ils n'hésiteront pas à abattre leurs adversaires s'ils le peuvent. L'action des Templiers doit être efficace : le temps que les joueurs réalisent, les Templiers entament la récupération du Rose+Croix tout en immobilisant les PJ. Dès qu'ils le peuvent, ils embarquent dans une de leurs voitures puis ils partent en tirant encore quelques balles.

• Si les joueurs décident de ne pas intervenir :

Les Templiers se garent à la va-vite et épient les environs quelques instants ; puis ils poursuivent Laurent dans l'église. Ne voyant aucun obstacle ni témoin, ils kidnappent Laurent, qui d'ailleurs ne résiste pas. À la moindre intervention, ils se dispersent dans l'église et protègent deux des leurs qui ont pour tâche d'emmener Laurent. Les Templiers ont de longs imperméables dont ils rabattent les bords pour se dissimuler. Ils en apportent un pour Laurent ce qui, dans le trouble de la bataille, rendra sa poursuite par les joueurs plus difficile. Dès que Laurent est entre leurs mains, ils battent en retraite.

• Si les joueurs sont vraiment trop forts :

Si, au cours du combat, vous estimez que vos joueurs ont pris l'ascendant sur les Templiers, vous pouvez faire intervenir activement les vibrations dues au plexus : ainsi, quelques Templiers et Laurent se retrouvent séparés des joueurs par l'effondrement d'une partie de la voûte. Le reste menaçant de faire de même, les joueurs seront contraints de quitter l'église. Vous pouvez préférer profiter du plexus pour faire apparaître un effet dragon, car Laurent favorise leur apparition près des plexus.

L'endroit est relativement isolé à cette heure et les voisins sont peu enclins à se montrer. Les policiers ne doivent pas intervenir trop vite. S'ils se sont rendus à l'appel du témoin, ils doivent se trouver non loin de là mais vous êtes libre de les doter de la vitesse de réaction suffisante. Ils peuvent cependant mettre fin à la fusillade de manière prématurée si vous voyez que les joueurs vont reprendre Laurent aux mains des Templiers.





Une piste de Ka

Les Templiers fuient en voiture. Les PJ qui ne sont pas partis en quatrième vitesse sont inquiétés par les policiers ce qui laisse assez d'avance aux Templiers (ceux-ci ne seront pas inquiétés, car leurs agissements excentriques sont couverts par les autorités locales). En fait, une fois que les PJ reviennent à l'église ou sur le trajet emprunté par les Templiers, ils peuvent repérer une trace en vision-Ka.

Les Templiers se sont donnés rendez-vous dans un coin de verdure où se trouverait, d'après quelques pseudo-initiés déjantés, un ancien cimetière qui aurait abrité les corps de rescapés de la dissolution apparente du Temple par Philippe le Bel. Ils ont connaissance de l'endroit, car ils s'en servent de lieux de réunion pour leurs cérémonies. L'endroit est situé en rase campagne non loin de la ville. Les PJ, s'ils ont l'idée de suivre la piste de Ka, devront tenter de ne pas perdre la trace de Laurent. En effet, celui-ci ayant couru un temps dans les environs de l'église, ses traces ne persistent pas uniquement dans la direction qu'ont prise les Templiers. De plus, étant en voiture après son rapt, il influe moins durablement par sa présence sur les Ka-éléments : les champs sont perturbés directement moins longtemps. Pour faire jouer ces incertitudes, vous pouvez faire emprunter aux PJ une première direction (celle qu'a empruntée Laurent pour arriver à l'église) vers le cœur de la ville. C'est la nuit et une impression passagère d'échec doit vraisemblablement doucher l'enthousiasme des joueurs. S'ils reviennent à l'église, le plexus aura disparu laissant apparaître une faible trace que n'avaient pas vu les joueurs : cette fois, c'est la bonne. Faites en sorte que les joueurs veuillent rattraper le temps précieux qu'ils ont perdu. En effet, une nouvelle bataille s'annonce et cette fois, les PJ ont l'effet de surprise.

Les Templiers indemnes les plus importants discutent tandis que, toujours confiants dans les rites médiévaux, les autres font des tours de garde dans les règles de l'art, les murs et la porte du cimetière faisant office de remparts. À l'intérieur, le sol est couvert d'herbes hautes. Pas de scabreuses découvertes en perspective, car toutes les tombes ont disparues (pas d'obstacles pratiques pour se dissimuler). La discussion a pour sujet Laurent, évidemment. Elle s'anime peu à peu jusqu'à ce que la fatigue force les vaillants soldats de la loge à aller se coucher ; moment idéal pour l'attaque.

Lors de l'attaque des PJ, les Templiers n'auront même plus le scrupule de tirer avec leurs silencieux et le terrain pourrait les avantager. Cependant, Laurent va aider les PJ avec ses pouvoirs télékinétiques (*décrits à la fin du scénario*) qu'il utilise instinctivement. Par exemple, le Rose+Croix sauve les joueurs d'une situation critique par ses seules capacités. Cela leur donnera à réfléchir sur sa puissance, son utilité ou le danger qu'il peut représenter. De plus, Laurent prend le parti des PJ qui veulent le sortir des mains de ses ravisseurs.

T2 Le sort du Rose-Croix

• Les Rose-Croix en spectateurs :

À l'issue de la poursuite et du deuxième affrontement avec les Templiers, les PJ ont dû mettre la main sur Laurent. Celui-ci est encore fatigué d'avoir utilisé ses pouvoirs mentaux et voit dans les PJ des sauveurs, à cause de son attirance pour les Ka-éléments des joueurs. Il ne tarde pas à s'endormir quelque soit la situation, non sans s'être auparavant émerveillé devant leurs pentacles. Son sommeil est agité et vous pouvez l'émailler de références obscures qui permettront de faire deviner aux joueurs l'origine de la puissance de Laurent. Par exemple : citer les noces chimiques, en se renseignant, les joueurs découvriront le nom associé à ces noces : Christian Rose-Croix ; le titre intégral étant *Les Noces Chymiques de Christian Rosenkreuz*. Ou quelques phrases sibyllines répétées telles des paroles sacrées : « *je jure de servir les coeurs pour qu'en retour ils m'initient à leurs secrets* » ; le cœur de l'initié est un des symboles de la coupe dira n'importe quel dictionnaire des symboles, de plus dans le tarot de Marseille, la coupe remplace la couleur cœur. Mais si vos joueurs sont un minimum au courant, il vous sera sûrement utile de trouver des références moins directes.

Les Rose+Croix, si l'on considère qu'ils peuvent repérer Laurent, ne sont pas loin. Toutefois,





ils n'interviennent pas tout de suite : ils ont pu au besoin avoir une démonstration des pouvoirs des PJ ; de toute façon, ils sont peu nombreux et ils peuvent craindre que leur puissant frère ne soit à nouveau Rose+Croix à part entière. Cependant, ils peuvent grâce au lien psychique qu'ils entretiennent avec Laurent, un lien forcé à sens unique, se renseigner sur la position des joueurs et approximativement sur ce que Laurent perçoit (sauf si ses yeux sont fermés par ex.).

• **Si vous voulez faire intervenir les Rose-Croix :**

Pendant le premier combat des PJ avec les Templiers, les Rose+Croix se placent en spectateurs dans un coin d'ombre (la nuit tombante les dissimule) d'où ils ne ratent rien de la scène. Ils interviennent alors subtilement avec des moyens que ne peuvent employer les Templiers tels que la télékinésie. Ils visent alors la mort de Laurent sans qu'on puisse savoir qu'ils en sont à l'origine. Par exemple, en utilisant les quelques pouvoirs cités en fin de scénario, une balle tirée par les PJ ou les Templiers frappe dangereusement près de Laurent alors que les deux camps font par ailleurs de gros effort pour tenter de capturer Laurent sans le blesser. Certains Templiers, excentrés par rapport au lieu de la fusillade, peuvent aussi s'apercevoir de leur présence et les croire liés aux PJ ; ainsi, si les Templiers ne trouvent pas la présence des R+C plus exotique que celle des PJ, ces derniers pourront remarquer ces deux Templiers là-bas qui tirent dans le vide puisqu'aucun d'eux ne s'y trouve. Les R+C restant de toute façon dans l'ombre et les Templiers se bornant à les empêcher d'en sortir, cette fusillade secondaire est relativement discrète ; les Rose+Croix finissent par fuir une fois les Templiers partis. Il ne restera qu'un corps inanimé, un Templier frappé de plein fouet par les efforts conjugués des Rose+Croix. Cet homme n'est pas mort, seulement inconscient ; il peut avoir des chose à raconter si les PJ l'escamotent avant l'arrivée des policiers (il faudra d'abord qu'ils s'aperçoivent de sa présence, ce qui n'est pas évident). Il s'avère que c'est un second couteau à peine intégré qui devait faire le guet près des voitures. Il ne connaît pas le chemin menant au lieu de rendez-vous du cimetière (si les joueurs réussissent à le faire parler). De plus, la nuit hypothèque toute reconnaissance dans la campagne avoisinante. Si les policiers l'emmenent à l'hôpital, les joueurs ne feront que perdre un peu plus de temps en s'y rendant. Il n'est pas réellement nécessaire que ces éléments soient remarqués des joueurs, ils représentent un bonus pour la suite.

Lorsque les PJ auront retrouvé les Templiers et Laurent, ils pourront s'apercevoir qu'aucun Templier n'a pu effectivement utiliser la télékinésie. **Les joueurs remarqueront alors que les pouvoirs utilisés par les Rose+Croix sont les mêmes que ceux de Laurent** (lors du deuxième combat), mais en plus faible car Laurent est un Rose+Croix particulièrement doué.

Les Rose+Croix interviennent peu après le premier sommeil de Laurent. Selon que vous voulez mettre en scène des Rose+Croix d'un niveau plus ou moins élevé (il est tout de même déconseillé que les Rose+Croix puissent reconnaître les PJ exactement pour ce qu'ils sont ; si cela doit se produire, la faute doit en revenir aux joueurs pas assez prudents qui paieront cher cette indiscretion), ils sauront que Laurent délire et ils pourront craindre qu'il ne dévoile ainsi des secrets aux PJ. Les joueurs devront de toute façon être épuisés après deux combats assez physiques ; de plus, s'ils n'ont pas remarqué les intrusions antérieures des Rose+Croix, ils seront en confiance. **Les Rose+Croix « attaquent » peu après le réveil, lorsque la tension est retombée.** Il serait souhaitable que la scène se passe en ville, le matin alors que la brume persistante se disperse et révèle un ciel limpide (le temps est d'autant plus froid), mais si vos joueurs sont encore assez en forme après le deuxième combat, faites intervenir les Rose+Croix dès que les lieux s'y prêtent et adaptez.

Les Templiers

Membres de bas étage

Tout ce qu'il y a de plus classique parmi les templiers de bas étage.

Ils utilisent des silencieux lors de leur action programmée contre Laurent. Ils sont au nombre de dix ou plus si vous le décidez et possèdent deux voitures qu'ils utilisent pour la traque.

Ka-Soleil: 6

Caractéristiques :

Agilité: 15, Intellect: 15, Puissance: 20, Présence: 12, Vigueur: 15

Compétences : Armes de poing (pistolet léger), Esquive.

Traditions: Arcane mineur (Bâton) A.

Armes : pistolet léger avec silencieux (9 dégâts légers).

Protection : veste renforcée (protection 3).





Ils frappent d'abord Laurent le plus fort possible, psychiquement, ce qui le fait immédiatement vaciller puis tomber inconscient. Quelques passants peuvent s'en étonner, mais aucune menace n'est visible à l'horizon. L'objectif des Rose+Croix est de faire tomber Laurent dans un état végétatif puis d'asséner le coup final d'une simple balle. Un homme s'approche, tire puis part en courant dans une ruelle (les Rose+Croix ont évidemment choisi le moment de l'attaque en conséquence); considérez soit que Laurent est blessé soit que c'est un joueur qui l'est. Les Rose+Croix s'attendent à ce qu'un des PJ suive le fuyard. Tandis que ce dernier court jusqu'à sa moto garée plus loin, les deux autres Rose+Croix entrent en action: l'un d'eux tire depuis la fenêtre d'un bâtiment en face de la rue (un hôtel ou une résidence par exemple). En cas d'échec (et échec il y a), le troisième (qui est parmi ces fameux passants) tentera de s'approcher de Laurent suffisamment innocemment pour l'achever. Pour fuir, ce dernier n'aura d'autre ressource que Trouble, Champ de force... puis il courra pour être récupéré par le Rose+Croix à moto. L'important est que les joueurs puissent s'opposer à la tentative, s'ils agissent intelligemment, sans pour autant mettre la main sur leurs auteurs. Les Rose+Croix n'hésiteront pas à attaquer sournoisement, à distance avec leurs pouvoirs psychiques. Si la tentative directe échoue, les Rose+Croix se replient et disparaissent comme ils sont apparus. Le « coma » provoqué est à double tranchant, car il enlève aux Rose+Croix tout moyen occulte de localiser Laurent. Ceux-ci sont donc normalement hors-jeu pour peu que les joueurs soient relativement discrets.

Toutefois, si les joueurs sont assez forts pour attraper un des Rose+Croix, ce qui serait fort fâcheux, celui-ci est stoïque et intelligent. La proximité de ce dernier et de Laurent aggravera l'état de ce dernier. Accessoirement, les joueurs pourront négocier une amélioration de l'état de Laurent en échange de la liberté du Rose+Croix. Sachant qu'en fait celui-ci ne sait pas grand chose (faites en sorte qu'il ne comprenne rien aux questions un peu poussées des joueurs).

La méthode employée n'a rien à voir avec celle des Templiers précédemment rencontrés. Les joueurs pourront donc soupçonner les Rose+Croix, mais sans aucune certitude. Ils pourront s'aider du délire de Laurent.

Cette intervention des Rose+Croix a pour effet de faire tomber Laurent dans une sorte de coma pour plusieurs heures. Les séquelles devraient être réduites. Néanmoins, vous pouvez décider par exemple que cet incident permettra au Rose+Croix de surmonter progressivement son amnésie.

Les R+C

3 tueurs aux trousseaux de Laurent

Ils sont trois et aucun ne domine les autres. Leur objectif est de tuer Laurent en se montrant le moins possible.

Ka-Soleil: 8

Caractéristiques :

Agilité: 15, Intellect: 15, Puissance: 15, Présence: 15, Vigueur: 15

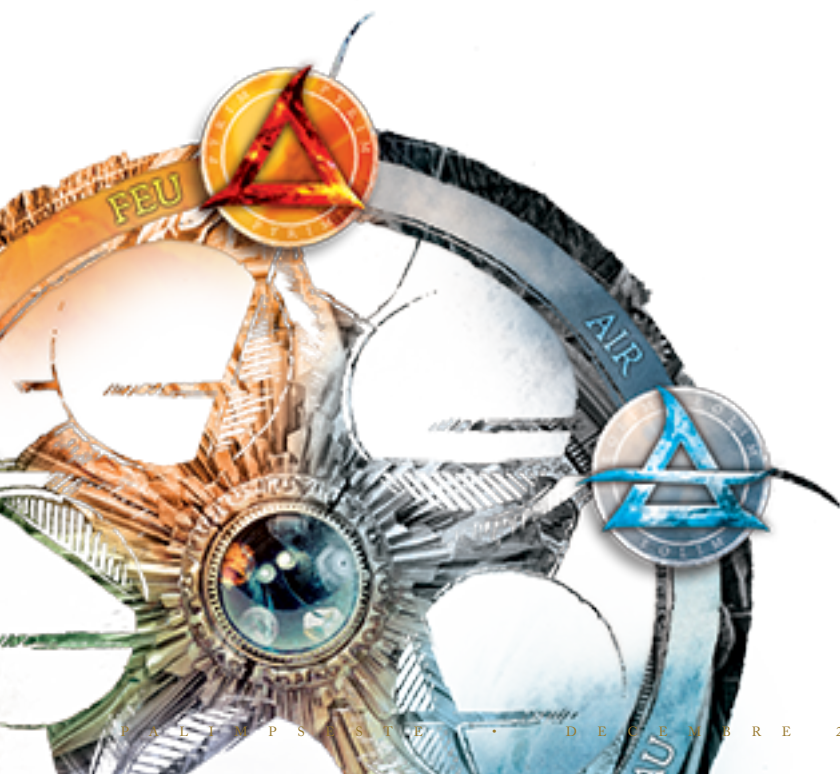
Compétences : Armes de poing, Armes tranchantes, Athlétisme, Combat à mains nues (tekhmès R+C), Discrétion, Esquive, Survie (milieu urbain), Vigilance

Traditions : Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A, Histoire invisible (Révélation) A

Équipement : pistolet léger (9 dégâts légers).

Atouts : les aptitudes tekhmès R+C sont en lien avec les pratiques mystiques des Rose+Croix. Par conséquent, toutes les utilisations de la compétence obtiennent un modificateur FR+2 au lieu de FR+1.

Tekhèmes : Trouble, Champ de force, Télékinésie.





Laurent et les Nephilim

À partir du moment où les PJ ont récupéré Laurent, **plusieurs possibilités** s'offrent à eux. L'attirance dont fait montre Laurent pour les Nephilim et son innocence pourrait pousser les PJ à **s'en faire un allié, en échange de leur protection**. À eux de le convaincre ou de le manipuler. C'est l'attitude que devrait adopter un Nephilim appartenant à l'arcane du Bateleur. Vous pouvez envisager que Laurent retrouvera peu à peu la mémoire, mais le pacte d'alliance n'en sera pas forcément compromis, car sa vision des Nephilim aura considérablement évoluée... à moins que vous n'en décidiez autrement. L'autre possibilité est plus simple et peut-être plus naturelle : les PJ pourraient tout simplement éliminer Laurent, voyant en lui un être trop puissant. Il deviendrait effectivement dangereux s'il venait à tomber aux mains des Templiers. Un Nephilim appartenant à l'arcane de la Force ou de la Maison-Dieu ne manquera pas de proposer cette solution.

Si les avis des PJ divergent, ils ont toujours la possibilité de **demandeur conseil à d'autres immortels, voire de prévenir certains arcanes**, ceux qui sont directement concernés étant la Force, la Maison-Dieu et le Bateleur. Vous êtes alors libre de mettre en scène une lutte « politique » entre les différents arcanes à propos de Laurent, lutte dans laquelle les PJ auront sûrement leur place. Si les Rose+Croix sont encore présents à ce stade du scénario, peut-être en appelleront-ils à leurs supérieurs. N'oubliez pas que Laurent peut renseigner incidemment ses frères R+C à cause du lien inconscient qu'il entretient avec eux.

Dans tous les cas, la situation dépend trop du jeu des PJ et de leur appartenance à un arcane, ce qui vous laisse une totale initiative pour la suite.

Cette dernière partie mettant en jeu **un dilemme qui peut diviser les joueurs** devrait normalement donner lieu à une intéressante phase de roleplay.

Les pouvoirs Rose+Croix

Les initiés de la Rose+Croix font appel à une pratique magique codifiée, appelée les Tekhnès (cf. *Livre de Base*, p. 69).

Ces capacités ne comprennent que des opérations qui, chez Laurent, tiennent de l'instinct. Dans son état normal, il utiliserait probablement d'autres techniques. Quant aux autres Rose+Croix, ils sont plus faibles et les capacités présentées recouvrent approximativement ce qu'ils peuvent espérer réussir.

Pour les activer, Laurent (comme ses poursuivants R+C) doit réussir un jet de Ka-Soleil / Arcane mineur (Coupe), contre une difficulté qui dépend du pouvoir à activer.

• Trouble (FR 4)

Par un regard échangé, le R+C jette le trouble dans l'esprit de la cible qui ne sait plus vraiment ce qu'elle fait là pendant 1 round.

• Champ de force (FR 3)

Le R+C bloque pendant un round toutes les attaques dans une direction donnée.

• Télékinésie (FR 2)

Le R+C détourne les armes de lui, déséquilibre ses adversaires à distance.

• Paralysie (FR 1)

En croisant le regard de sa victime, le R+C paralyse celle-ci pour une durée de 3 rounds. L'issue de la paralysie, la victime n'est pas apte à se déplacer immédiatement et a des vertiges.

NB : Seul Laurent peut faire appel à ce pouvoir, de façon instinctive. Il en fait donc appel en cas d'extrême danger.



