



Un scénario pour *Nephilim*

Basé sur la bande-dessinée *Xoco* de Ledroit et Mosdi

Adapté par Nicolas Muzet (muzet@crypt.u-strasbg.fr)

## Introduction.

Ce scénario est entièrement basé sur une bande dessinée de Ledroit et Mosdi intitulée "Xoco", qui raconte comment un indien (d'Amérique) arrive à New York pour essayer de faire échouer l'invocation dans notre monde d'un démon du passé, prisonnier dans un couteau de sacrifice aztèque. Cette BD, publiée en 1995, est tout simplement excellente, dans le dessin et l'histoire. Elle est tellement bien construite, que je n'ai strictement rien eu à inventer, où à interpréter / deviner. Mon seul boulot a été d'adapter l'intrigue à Nephilim, et à taper ce texte, en puisant largement dans la BD... Le scénario est entièrement ouvert; tout est décrit pour se dérouler sans l'intervention des Nephilim joueurs (à part une ou deux scènes).



## L'Histoire

Tout commence un hiver, Cherack, un Selenim, adopté du Culte de Lilith créé un petit cercle ésotérique, qui a officiellement pour but d'étudier le spiritisme et ses manifestations. En fait, c'est pour Cherack un moyen de s'assouvir avec art sur le groupe de richissimes curieux qui forment à l'époque le cercle. Il se délecte des sensations et peurs qu'éprouvent ceux-ci à chaque manifestation surnaturelle. Les membres en étaient les suivants :

**Carfax:** simulacre de Cherack

**Ambrose Griffit:** antiquaire.

**Ronald Sandrics:** professeur d'histoire naturelle

**Morgan Millar:** directeur de l'institut de parapsychologie de la ville.

**Ruppert Exner:** médium.

Et enfin **Egon Tchevsky:** conservateur du musée d'histoire naturelle.

Au départ, les réunions se font chez Carfax, et il provoque des transes couplées d'effets "spéciaux" chez le médium Exner, qui "parvient" à effectuer des phénomènes prétendus impossibles... Mais très vite, Carfax décide de passer à l'étape suivante et achète un hôtel particulier où se réunissent dorénavant les membres du club "Les Enfants de l'Aube". Il met à leur disposition sa bibliothèque occulte, qui regorge d'ouvrage traitant du surnaturel. Ils élargissent leur champs d'étude à la sorcellerie. C'est à ce moment qu'Egon Tchevsky rejoint le groupe. Celui-ci a été contraint de quitter Prague pour une sombre histoire de magie noire au cours de laquelle plusieurs meurtres rituels avaient été perpétrés. Protégé par Carfax, rien de son passé ne transpire, et il obtient même le poste de conservateur du musée d'histoire naturelle. Cet homme a une culture occulte considérable, doublé d'un sens de la mise en scène extraordinaire. Grâce à son charisme, il devient une sorte de Maître de Cérémonies, et les expériences du cercle prennent une autre dimension. C'est à ce moment que Morgan Millar, effrayé, estimant que le club va trop loin dans le domaine de l'obscur, quitte "Les Enfants de l'Aube". Ce qui au départ n'était un simple moyen pour se nourrir d'émotions particulières, devient pour Cherack un véritable laboratoire, où il entreprend de nouvelles expériences

sorties de son cerveau malade. L'arrivée du tchèque marque le tournant du cercle qui se renferme sur lui-même. Les membres sont devenus plus les collaborateurs de l'immortel que ses victimes, et sont liés par d'effroyables secrets, sous l'emprise quasi constante de drogue qui les plonge dans un univers d'absolue démente...

Bien entendu, le Culte de Lilith n'est au courant de rien. Cherack en est un membre éminent localement, et vu la dimension de plus en plus démoniaque que prennent les actions du cercle, il évite de se faire repérer.

C'est quelques mois après le départ de Morgan, qu'Ambrose, qui travaille en parallèle pour des chasseurs de trésor professionnels met la main sur un coffret scellé qui contient un poignard en bronze à l'intérieur duquel dort un Daïmon ancien et puissant. L'aura de l'arme est telle qu'Ambrose, qui bien entendu ignore ce qui s'y trouve prisonnier, décide de taire sa découverte aux autres membres du cercle, dont il se méfie déjà à l'époque. Mais il entame alors une partie de cache-cache infiniment dangereuse. Ambrose identifie le couteau pour en avoir lu une description dans un antique ouvrage de la bibliothèque de Carfax... A l'issue d'une lecture attentive, il conclut que l'arme, au-delà de son exceptionnelle valeur



archéologique possède d'extraordinaires facultés. Il met alors Morgan dans la confiance, et tous deux continuent à approfondir les recherches. Mais c'est à ce moment que la femme d'Ambrose meure, ce qui arrête pour quelques mois les recherches. En même temps Carfax apprend que Griffit a travaillé pour le compte de chasseurs de trésors, et qu'il a réclamé un couteau de sacrifice en guise de paiement. Carfax fait très vite la relation avec le manuscrit, et désirant le consulter constate son absence... Il devine que cette arme est probablement une relique des Mystères datant de l'époque où ceux-ci utilisaient des objets pour enfermer des Daïmons. Une idée très particulière germe dans son esprit. Il essaye alors de transiger avec Ambrose, mais sans succès.

Les Enfants de l'Aube saccagent l'appartement de Morgan, qui est absent, et torturent à mort Ambrose dans sa boutique. Mais peine perdue, ils ne trouvent pas le couteau.

C'était-il y a dix ans. Pendant les années suivantes, l'idée de Cherack, qu'il ressasse en continue, devient démentielle. Mais le Culte et l'absence du couteau la rendent impossible.

## Les Acteurs aujourd'hui

### **Carfax:**

Ce Selenim, un ancien Nephilim de la Lune transformé en 1205, est aujourd'hui un "ancien" sans royaume. Il a toujours préféré vivre au milieu des hommes. Dès sa nouvelle naissance, il a juré fidélité au culte, et à travers les siècles, il a pris de plus en plus

d'importance dans celui-ci. Dans le même temps il amasse une véritable fortune. Au début du siècle, il est un grand industriel, qui a main mise sur l'occulte et le civil de sa ville. Mais Cherack a très mal vécu sa transformation en Selenim, et en veut à jamais aux Nephilim. Il a fait partie de la branche dure du Culte, qui ne voulait plus aucun contact avec les "cousins", voir même en arriver à des actions plus extrêmes.

Mais maintenant, le Culte n'est plus. Cherack a réussi à conserver son pouvoir sur le monde occulte de sa ville, et son influence sur le milieu économique et politique. Depuis la découverte du couteau, une idée folle germe en lui: devenir un Selenim de la période préhistorique: un Selenim non-incarné, un Selenim esprit, monstrueux, un de ceux qui ont vaincu les sociétés secrètes. Mais en plus, cette "créature" aura de considérables pouvoir utilisables **contre** les Nephilim, basés sur l'Orichalque. Tout part d'une supposition, plus ou moins valable, sur les rapports des Selenim avec l'Orichalque. Membre éminent du Culte, il a eu connaissance des capacités des Maudits vis-à-vis de cet élément. Il en a déduit que la Lune Noire et l'Orichalque sont cousins. Et que la conversion de l'un à l'autre est possible ! Le couteau de sacrifice contient un Daïmon, il le sait. Les Mystères l'y ont mis il y a des milliers d'années, et il a traversé les âges semant derrière lui meurtres rituels et messes étranges. Cherack, veut fusionner avec le Daïmon, gonfler son noyau de Lune-Noire et nourrir l'Orichalque par conversion des champs. Le Daïmon sera alors son nouveau véhicule, il n'aura plus besoin de corps pour s'incarner. Il sera un Selenim Originel, tel Lilith. Mais cette fois, une partie de lui sera de l'Orichalque, et là, les Nephilim devront le craindre. Il pourra étendre sa puissance sur les humains, car immatériel et intouchable par le seul élément que ceux-ci peuvent utiliser contre les créatures magiques. Ils devront lui élever un Culte, des Temples, et le Ka-Soleil ainsi puisé sera converti en Lune-Noire puis en Orichalque!

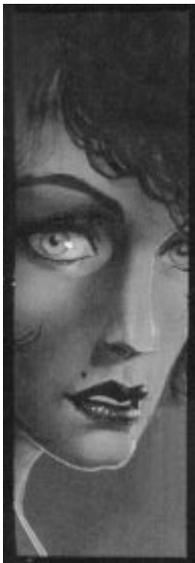


### ***Ronald Sandrics, Ruppert Exner, Egon Tchevsky***

Toujours les mêmes: toute leur vie tourne autour des enseignements de leur gourou. La vie civile n'est plus qu'une couverture. La démence les a frappés, et au courant des projets de leur maître (d'une version édulcorée, du moins), ils participent à la mise en place de celui-ci. Tout semble prêts maintenant ; tout est prévu pour prendre place le jour où le couteau sera redécouvert. Et *a priori*, celui-ci commence à faire parler de lui. Sandrics commence à enlever des SDFs et les livre à Tchevsky, qui les "traite": après une énucléation, il les drogue et commence à les convertir à un culte dont ils formeront la base, eux, les rejetés de la société d'hier, ils seront la fondation de la suivante! Ce qu'il omet de préciser c'est que la *base* qu'ils vont former, c'est avec leur Ka-Soleil qu'ils vont la faire, pour assouvir Cherack pendant une cérémonie de sacrifices digne des anciens aztèques... Exner utilise quant à lui ses talents de médium (qui en fait consistent principalement à ressentir le Ka-Soleil comme un véritable champs magique, et un petit peu les 6 autres) pour repérer le couteau qui maintenant se promène en ville... En dehors de ces activités, ils restent des citoyens modèles de la haute société de la ville.

## **Morgan Millar**

Déserteur du cercle des Enfants de l'Aube, Morgan a dû faire face à plusieurs reprises à la colère de ces anciens conspirateurs. La première fois, fut à l'époque de la découverte de l'existence du couteau par Carfax. Ses sbires pillèrent sa résidence, pensant y trouver l'arme qu'ils n'avaient pas pu découvrir chez Griffit. Il massacra tous ses chats et utilisèrent la tête de l'un d'entre eux sur Ambrose Griffit. Ensuite, pour échapper au Selenim et à sa vengeance, il quitta la ville. "Le problème, dit-il, c'est qu'il y a des souvenirs qui peuvent pourrir indéfiniment, jusqu'à empuantir votre âme, jusqu'à ce que la nausée devienne votre unique compagne, des souvenirs qui peuvent vous hanter jusqu'à votre mort...". Aujourd'hui, quand il a appris que certains citadins se faisaient tracter d'une manière un peu particulière, il a été pris d'une profonde envie de savoir de quoi il en retournait vraiment, et il est venu mener son enquête.



## **Mona Griffit**

Fille d'Ambrose Griffit. Elle avait treize ans quand sa mère est morte. Elle a très mal vécu que son père consacre alors plus de temps à ses vieux manuscrits qu'à sa fille déjà tellement éprouvée par la disparition de sa mère. Un jour, alors qu'elle s'était infiltrée dans le bureau de son père, elle le vit, tremblant de peur, cacher un vieux poignard dans une boîte de plomb, sous une latte du plancher. Une semaine plus tard, elle le retrouvait attaché à la chaise de son bureau, torturé à mort, une tête de chat enfoncée profondément dans la gorge. Il n'y a pas eu d'enquête, ou plutôt un simili. L'inspecteur Lazzari, influencé par qui l'on sait, a conclu à un cambriolage avec meurtre. Mona est alors partie étudier en Suisse. Elle n'est revenue que l'année dernière. La première chose qu'elle a faite a été de s'assurer que le couteau était toujours là. En effet. Les bourreaux de son père n'étaient pas parvenus à le trouver là. Prise par un mauvais pressentiment, elle l'a remis à sa place.

## **Le Daimon**

C'est en fait un MétaDaimon (page 150 du suppl. les Mystères). Comme tous les autres effet dragon de sa puissance, il est capable de se débarrasser de son véhicule, et surtout de changer son apparence à volonté, pourvu qu'il ait passé une certaine période avec la personne dont il veut prendre l'apparence. C'est une métamorphose longue et coûteuse en Orichalque. Celui-ci, que nous nommerons Itz, sort d'un long sommeil, et essaye désespérément de quitter sa prison. Malheureusement, le Ka-Soleil de la plupart de ses "interlocuteurs qui s'ignorent" est trop élevé pour lui, et il a besoin d'une forte conjonction d'Orichalque pour pouvoir essayer de se matérialiser une première fois. Or cette conjonction a eu lieu, il y a peu. Un samedi de janvier: grande conjonction d'Orichalque. Il est libre, ou presque.

## **L'inspecteur Macallan**

C'est l'inspecteur en charge de l'enquête des meurtres en série du début de l'histoire. Une certaine compétence, une droiture exemplaire, mais peu de charisme et de Ka-Soleil. Il a comme adjoint et amis l'inspecteur Willy, et le médecin légiste Martha.

## L'Action

Un samedi soir, lors d'une grande conjonction, mois du Capricorne, un homme de faible Ka-Soleil est attiré dans une boutique d'antiquaire. La porte est ouverte, et à l'étage, assis derrière un bureau, un vieil homme, un couteau en main. A partir de ce moment, le Daïmon a son premier véhicule, mais l'effort qu'il a du produire pour se matérialiser et prendre l'apparence d'Ambrose Griffit était tel, qu'il doit maintenant trouver du Ka bien frais pour reconstituer son Orichalque. Trop faible, il reste fortement lié à son arme, et ne peut qu'influencer son porteur. Il va le guider dans les rues, la nuit, et dès qu'il repère un Nephilim, il possède l'homme, et le force à massacrer sa victime. C'est une véritable boucherie, car le Daïmon entre en contact avec le sang du Nephilim pour absorber son Ka. Le *modus-operandi* est à chaque fois le même. La victime est "explosée"...

Lorsque les Nephilim joueurs arrivent, c'est déjà le sixième meurtre. Cette fois-ci, c'est un Satyre, en voiture avec une prostitué qui a été agressé. La police n'a strictement aucune piste. Par contre lors de l'autopsie de ces cadavres, le médecin légiste découvre des fragments de bronze sur les os et dans les plaies. Cette information est publiée dans les journaux le lendemain; est-ce une fuite, ou pour montrer que la police enquête sérieusement ? Toujours est-il que Mona Griffit lorsqu'elle lit l'info, se précipite dans sa boutique, et découvre l'absence du couteau. Elle contacte alors l'inspecteur Macallan. Celui-ci vient le soir même et apprend l'histoire de la mort "suspecte" d'Ambrose, et le fait que seule Mona savait où se trouvait l'arme.



Un soir suivant, le tueur frappe encore, probablement sur le dernier Nephilim de la ville. C'est dans la cage d'escalier d'un immeuble qu'il attend sa victime. Mais le meurtre a lieu sous les yeux d'un témoin: une vieille dame sortant son chien. Elle arrive *in extremis* à échapper au tueur, grâce à l'ascenseur. Ses hurlements alertent les voisins, qui préviennent aussitôt la police. Pour le Daïmon, le véhicule n'est plus utilisable. Il le mène alors dans un bar non loin. Là, il le force à s'asseoir face à un autre quidam. Peu après les deux hommes, sous l'influence de l'effet Dragon, quittent le bar, se retrouvent dans une ruelle sombre, et le possesseur du couteau tend l'arme au second qui l'exécute sur-le-champ. Mais ce que le Daïmon n'avait pas prévu, c'est que la police a déjà investi les lieux et a bouclé le quartier. L'échange et l'exécution ont un témoin, en la personne d'un jeune policier, qui prit de panique vide son chargeur dans le tas. Le Saigneur de la Nuit est mort!

Le lendemain, Mona va voir Egon Tchevsky, le conservateur du musée d'histoire naturelle, ancien ami de son feu son père, et lui confie que le Saigneur de la Nuit se servait du poignard qu'avait caché son père des années auparavant. Imaginez la réaction de Tchevsky,

qui soudain retrouve la trace de l'objet que le cercle cherche depuis dix ans déjà, qu'il sait maintenant où il se trouve! Il console Mona, et prévient Carfax.

Malheureusement, Mona n'est pas hors de danger. Le Daïmon prend le contrôle de l'inspecteur Macallan, le véhicule idéal. Et il apprend que seule Mona, *a priori* connaît son existence occulte... Macallan téléphone à Mona, et lui donne un rendez-vous à 22h00, sur les docks, dans un hangar désaffecté, sous prétexte de lui donner des infos sur la mort de son père. Là, le Daïmon le force à l'action.



C'est à ce moment que doivent agir les Nephilim!!! En tuant Macallan avant qu'il ne la tue, ils forcent le Daïmon à retourner dans sa prison. Sacrifiant une forte dose de son Orichalque, il rematérialise le corps d'Ambrose et attire la jeune fille à lui. Il est à espérer que les Nephilim l'en empêchent. Après il est trop faible pour pouvoir tenter quoi que ce soit. Gardez en mémoire qu'il reste suffisamment puissant pour échapper à toute tentative de destruction.

Mona, encore bouleversée par l'apparition de l'image de son père, décide de demander à sa meilleure amie, Daisy, de lui prêter son appartement. C'est maintenant le bon moment pour les personnages joueurs de discuter avec elle, et d'apprendre tout ce qu'elle sait, c'est-à-dire pas grand chose. Dans le même temps, le cercle vient d'apprendre que Macallan n'est plus au commissariat, et surtout que le couteau ne s'y trouve plus non plus. Fou de rage, Cherack lance sur la ville des créatures de Kabbale Noire, sensibles à tous types de champs magiques, dont l'Orichalque. Ces créatures traverseront au moment que vous jugerez opportun l'appartement de Daisy, et repéreront les joueurs et le couteau. Mais les Nephilim les sentiront également en retour: une sorte d'impression floue de mouvement de champs magiques, très désagréable, et surtout inquiétante. Il est temps de fuir. Mona laisse un mot à Daisy, et propose aux joueurs d'aller chez "Tante Lucie", une vieille villa familiale, à l'écart de la ville, séparée de tout. Maintenant, Cherack sait que des Nephilim, race qu'il hait, essaient de faire échouer ses plans !

Mais le groupe des joueurs doit, pour le bon déroulement du scénario (!), perdre l'arme maudite. Plusieurs possibilités:

- les joueurs essaient de détruire le Daïmon: tout le Ka déversé sur lui ne fera que le renforcer (cf. page 150, supplément Les Mystères). Mais *a priori* les joueurs ne sont pas censés le savoir: ce n'est pas tous les jours que l'on croise un MétaDaïmon ! De plus en plus fort, il passera à l'attaque, provoquant la fuite des joueurs devant une telle menace pour leur spectacle. Il ne pourra les suivre, car toujours lié au poignard.

- faites jouer la rencontre personnages / Mona un vendredi soir. Comme le mois lunaire reste celui du Capricorne, dès minuit, on se retrouve dans une forte conjonction d'Orichalque, et le Daïmon à certaines capacités en plus de la veille...
- faites intervenir des créatures de Kabbale Noire du Selenim, capable d'attaquer le Ka. Tant que les joueurs restent à côté de l'arme, les assauts se répètent.

Une fois réfugiés chez "Tante Lucie", sans le couteau, les Nephilim et Mona sont contactés par Morgan Millar. Son enquête (voir Les Acteurs) l'a mené jusqu'à Mona qu'il suit depuis cette nuit, et il connaissait "Tante Lucie".



Il leur explique l'histoire complète, du moins tout ce qu'il connaît. Il préconise une action en force. Maintenant que les Enfants de l'Aube sont en possession de l'arme, ils vont invoquer sur Terre une créature maléfique très puissante (un peu dans le genre le Grand Cthulhu...). Il faut y aller cette nuit. Et mettre un terme à tout cela.

Reste à voir quelle aide peuvent recevoir les Nephilim de leur Arcanes respectifs, s'ils en ont. Le "prêt" d'un petite phalange, déjà sur le pied de guerre, ou d'un petit groupe de Kandjars dépêchés sur place? Ou plus simplement, l'adresse d'un contact local, que l'Empereur assure qu'il pourra fournir des armes à bon prix?

*Pendant ce temps, que fait la police?*

Suite à la mort de l'inspecteur, l'affaire est classée. Le Saigneur est mort, il ne menace plus personne. Que l'inspecteur soit parti avec une pièce à conviction, qu'il se soit fait abattre dans un entrepôt désert la nuit, ne semble pas vraiment les intéresser... L'inspecteur Willy est promu... ailleurs, très loin. Essayerait-on d'étouffer l'affaire?

Willy et le médecin légiste Martha veulent connaître la cause de la mort de leur ami, feu Macallan. L'enquête va se passer de la manière suivante:

- Willy va essayer de voir l'inspecteur Lazzari. Celui-ci a été muté à la fin de l'enquête sur Griffit très loin, aussi... Mais ce que Willy va apprendre de la bouche de sa femme de Lazzari, c'est que ce dernier a voulu en apprendre plus également à l'époque, sur une affaire qu'il ne considérait pas comme close. Il est donc revenu sur les lieux et a mené sa propre enquête. Maintenant, il est à l'asile, l'esprit détruit par une créature de Lune Noire, qui revient tous les soirs, depuis prêts de dix ans le torturer dans son sommeil. Rien à en tirer... Sauf que son dossier médical référence une phrase fétiche de ce dernier: "Les Enfants de l'Aube marchaient dans son esprit et dévoraient son âme". Le fichier des associations officielles répertorie le cercle: y apparaissent les noms de Sandrics, Exner, Carfax, Griffit, Millar !
- Dans le même temps, la police enquête sur des enlèvement en série de SDFs. La vieille du grand soir, elle tend un piège, et y tombent les ravisseurs: s'en suit une course poursuite dans les rues. Bilan: 5 policiers tués, deux malfrats brûlés vifs dans leur voiture, un troisième capturé, le dernier en fuite. Le prisonnier finit par cracher le morceau: le fuyard, est Sandrics.
- Le médecin légiste Martha, sur les deux affaires fait immédiatement le lien entre celles-ci, et obtient une perquisition rogatoire chez Sandrics, qui n'est autre que l'hôtel particulier où



se réunissait les Enfants de l'Aube. Débarque là bas l'équivalent GIGN. Bien sûr, pas de Sandrics, mais en sous-sol une chaudière à charbon, contenant de nombreux ossements humains. A l'étage, des bocaux contenant des dizaines d'yeux... Et des indices sur Tchevsky. Les enquêteurs découvrent alors le passé de ce dernier: nouvelle perquisition, cette fois au musée d'histoire naturelle. Pas de conservateur bien sûr, mais un local, interdit même au personnel, servant à "stocker les produits chimiques dangereux servant à préparer les squelettes de dinosaures". A l'intérieur, vision de

cauchemar: des cadavres découpés, suspendus, des membres humains en bocaux, des ouvrages interdits. Coup de fil immédiat au big boss de la police, qui va voir le maire, qui lâche aussitôt Carfax. Une petite visite de courtoisie chez ce monsieur s'impose...

## L'Action Finale

Tout se passe dans l'immeuble que possède Carfax en ville. Celui-ci est laissé à la garde privée de Carfax qui, bien qu'armée ne devrait pas poser trop de problèmes à un groupe résolu (surtout si dans celui-ci se trouvent quelques Phalangistes ou Kandjars...). Cherack a aménagé les derniers étages en une salle de sacrifice digne de sa folie. Plus d'une centaine de mètres carré de jungle dense, au milieu de laquelle se dresse un autel d'une vingtaine de mètres de haut. Des braseros gigantesques brûlent partout, donnant un aspect infernal à la scène.

Ils s'y trouve avec ses lieutenants, tous vêtus de toges noires d'un goût plus que douteux. Devant eux, au pied de l'escalier de l'autel, la masse des sans-logis kidnappés puis drogués, se pressent pour monter les marches et être les premiers à se faire sacrifier sur l'autel du Maudit! Exner manie le couteau de Sacrifice avec fougue, transperce les corps, arrache les cœurs à tout va! Tous, bourreaux et victimes hurlent une sorte de mélodie démoniaque dans les fumées noires des braseros...Vision d'apocalypse ! C'est au moment où le Selenim aura absorbé tout le Ka-Soleil disponible, qu'il prendra le poignard à Exner, le brisera devant lui, et concentrera tout le Ka de sa réserve de lune Noire pour contenir le Démon qui s'échappe enfin de l'arme! Malheureusement pour lui, les Mystères en forgeant de telles armes avaient prévu que la destruction de celles-ci provoquerait l'anéantissement de leur résident. C'est ce



qui se passe. Malgré le Ka déployé, dépensé en pure perte par le Selenim fou, le Daimon se dissous, s'évapore en un Nexus d'Orichalque monstrueux. Cherack, fou de rage et d'impuissance vide sa réserve pour le maintenir dans la forme qu'il rêve de faire sienne. Pour cela, il puise dans le Ka-Soleil de ses lieutenants dont la terreur est à son comble ! Les Nephilim qui interviennent peuvent abattre les trois sbires, figés sur place, et mettre tenter de mettre fin aux jours de Carfax. Celui-ci, malgré sa folie, se rend compte du danger, et manifeste son Imago. Malheureusement pour lui, si celui-ci le protège efficacement contre la plupart des blessures grâce à une armure puissante, il puise pour se révéler dans le noyau même du Selenim, provoquant alors le début de l'Entropie. Plus aucun être vivant ne se trouve suffisamment proche pour lui permettre d'y échapper. La fuite est la seule issue. A vous de décider, selon les actions des joueurs, s'il en réchappe à la fin,

disparaissant dans un passage que lui seul connaît sur l'autel, ou s'il finit en charpie sous les coups répétés des Nephilim. N'oubliez pas non plus la présence du Nexus d'Orichalque, qui, s'il se dissipe, c'est de manière particulièrement violente, lançant des décharges de Ka à travers la pièce pouvant toucher au hasard personnages ou PNJs. Surtout si ceux-ci essayent de se rapprocher de l'autel. Mais après quelques minutes, le Nexus se dissipe entièrement, répand son Orichalque dans l'atmosphère pour s'éparpiller dans la ville. L'air est saturé, les mouvements, les actions des Nephilim présents sont extrêmement difficiles. Vous pouvez alors laisser la main à Millar, qui se lance à la poursuite de Carfax. Mona, quant à elle, gît contre un pilier de la salle, les cheveux blancs, tremblante, le regard dans le vide pour l'éternité... Là où elle est, elle n'entendra plus jamais rien.

Libre à vous d'arranger la scène finale, mais il faut que les joueurs sentent l'horreur de la chose, ces dizaines de cadavres éventrés, ce sang qui recouvre tout, ces cœurs jetés sur les marches, les sbires de Cherack, les yeux exorbités, raides de terreur, les hurlement de Mona, hystérique, l'Orichalque qui se décharge dans la pièce, Morgan qui décharge son arme dans le tas en hurlant le "Notre Père", les yeux injectés de sang, la fumée, le sang, le sang partout, et le Selenim, sous sa forme terrible, du haut de ses marches qui hurle et sombre dans la folie la plus profonde... Et les sirènes de police qui se font entendre, pour la petite visite de courtoisie prévue, mais un petit peu trop tardive.

Il est temps de prendre congé de ce lieu maudit.

## **Partie Technique.**

Comment introduire les joueurs dans le scénario, dans quelle ville le faire se dérouler, comment les mettre sur la piste, quels indices leur livrer ?

### ***La Ville***

L'histoire de Xoco se déroule à New York. Encore faut-il que vos joueurs veuillent aller sur ce nouveau continent. L'idéal serait une ville où la présence en Nephilim est relativement faible, voir même en Arcanes Mineurs, car sinon, comment les meurtres rituels et les actions des Enfants de l'Aube auraient-ils pu rester aussi discrets. Une ville de l'ancien bloc de l'est peut faire l'affaire (en changeant quelques noms): peu peuplée en occulte, c'est une terre vierge, où seuls quelques Nephilim en mission pour des Arcanes se sont installés: des adoptés de la Papesse, pour essayer de récolter tout ce qui va pouvoir se vendre par ses jours de crise économique. Des Nephilim de la Tempérance, essayant de voir si des Déchus qui ont vécu sur place pendant les années soviétiques, peuvent avoir besoin de leur aide. Des Adoptés de l'Empereur, qui en bons chefs d'entreprises avides, essayent de s'imposer: l'Empereur verrait mal que ses commerciaux se fassent découper la nuit dans les rues, surtout si la Papesse et la Tempérance sont dans le même cas. Un petit groupe de Nephilim est envoyé sur place, pour mettre les choses au clair, le temps de regrouper la Phalange ou les Kandjars précédemment cités, aimablement prêtés...

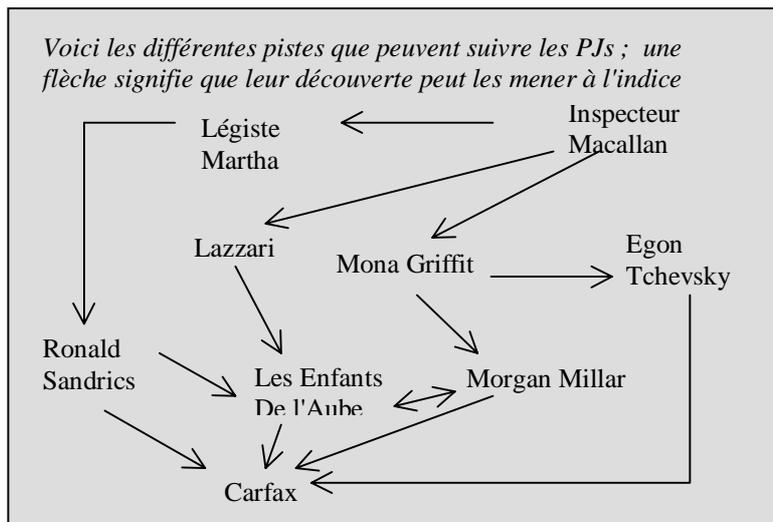
### ***Introduction des joueurs.***

Bien entendu le "petit groupe de Nephilim" peut être celui de vos joueurs... S'ils savent se débrouiller seuls, tant mieux. Sinon, une carte de presse, l'idée de suivre, ou d'espionner l'inspecteur en charge de l'enquête pourront peut être les aider. Commencer par suivre la police, jusqu'à ce que l'inspecteur rencontre Mona. Mais cette dernière n'a à ce moment aucune raison de faire confiance aux joueurs, et de leur confier quelque chose. Par contre, ils peuvent enquêter sur elle, et par conséquent sur la mort de son père, donc peut être sur Lazzari, et les Enfants de l'Aube... De là, Egon, Ronald seront des noms connus. Bien entendu la scène de la tentative de meurtre de Mona par l'inspecteur doit leur permettre de l'approcher et de lier connaissance.

### ***L'histoire.***

L'histoire telle qu'elle est contée là est la simple retranscription de la bande dessinée. Ce sont les actions qu'entreprend l'indien Xoco à New York. Libre à vous de l'adapter. L'inspecteur peut tuer Mona, sans que cela bloque définitivement les joueurs; cependant il peut être intéressant de la garder en vie pour la scène finale, surtout si vous faites intervenir une Phalange: accepteraient-ils de la laisser vivante alors qu'elle a été témoin de tous ces phénomènes?

Morgan peut prendre l'initiative de contacter les PJs seul. Et ceux-ci peuvent récupérer le couteau de sacrifice à n'importe quel moment du scénario, selon votre bon vouloir. La seule obligation reste qu'ils le perdent. Il faut qu'ils entrent en contact avec lui pour savoir ce que c'est, et surtout quelle est sa puissance. Après, Carfax doit le retrouver. Il a les moyens de le sentir, par Exner d'abord, ou par ses pouvoirs de Selenim.



### **Indices.**

L'action de la police, donnée ci-dessus, est là pour vous permettre de connaître certains lieux importants: l'asile, le musée d'histoire naturelle, l'hôtel particulier des Enfants de l'Aube, et ce que les joueurs peuvent y trouver, s'ils suivent le même raisonnement que la police. Et puisque cela semble être la mode depuis le supplément les R+C, j'ai essayé de représenter schématiquement les implications d'indices.

## Personnages

### Carfax / Cherack

**Description:** Un homme d'un soixantaine d'année, au port majestueux. Il parle d'un ton calme mais toujours menaçant.

**Age:** 790 ans

**Noyau KLN:** 89

**FOR:** 11

**Réserve KLN:** 178

**CONS:** 15

**INT:** 16

**DEX:** 13

**CHA:** 18

**Imago:** mégalomane, il a développé un imago très effrayant pour le pauvre humain qui lui fait face: un corps extrêmement musculeux qui brille d'un noir métallique, surmonté par une tête constituée de trois serpents dont les bouches sont garnies de grosses dents. Une queue longue et puissante fouette l'air derrière lui.

**Kabbale Noire:** 95%

**Nécromancie:** 60%

**Pavane:** 65%

*Des tas de sorts de Kabbale Noire, moins de Pavane et Nécromancie*

### Le MétaDaimon

**Orichalque:** faible au début (20), plus fort chaque fois qu'il est au contact de Ka.

**FOR:** 15

**CONS:** 16

**INT:** 18

**DEX:** 13

**CHA:** 5

**Capacités:** lié à une arme, il ne peut se déplacer seul. Il possède donc des humains de faible Ka-Soleil. Il peut consommer une grande quantité d'Orichalque pour prendre une apparence physique de son choix.

### Ronald Sandrics

**Age:** 55 ans

**FOR:** 12

**CONS:** 11

**INT:** 16

**DEX:** 14

**CHA:** 10

**Ka-Soleil:** 18

**Torture:** 60% , **Arme de poing:** 45%, **Empathie:** 70%

*Pistolet 9mm*

## Ruppert Exner

**Age:** 44 ans  
**FOR:** 14  
**CONS:** 15  
**INT:** 14  
**DEX:** 12  
**CHA:** 14  
**Ka-Soleil:** 25

**Sentir le Ka-Soleil:** 50%, **Sentir les troubles de Ka-Soleil:** 25%, **Détecter le Ka:** 12%  
**Arme de poing:** 25%  
*Pistolet 9mm*

## Egon Tchevsky

**Age:** 50 ans  
**FOR:** 12  
**CONS:** 11  
**INT:** 18  
**DEX:** 13  
**CHA:** 19  
**Ka-Soleil:** 23

**Satanisme:** 70%, **Rituels sacrificiels:** 50%, **Eloquence:** 65%, **Baratin:** 65%,  
**Empathie:** 55%, **Torture:** 70%, **Poignard:** 60%, **Chirurgie:** 45%  
*Poignard Kriss*

## Morgan Millar

**Age:** 56 ans  
**FOR:** 14  
**CONS:** 15  
**INT:** 16  
**DEX:** 10  
**CHA:** 13  
**Ka-Soleil:** 22

**Parapsychologie:** 60%, **Arme de poing:** 45%  
*Pistolet .45 ACP*

## Mona Griffit

**Age:** 25 ans  
**FOR:** 8  
**CONS:** 9  
**INT:** 15  
**DEX:** 16  
**CHA:** 17  
**Ka-Soleil:** 16

**Artisanat antiquité:** 60%

## Inspecteur Macallan

**Age:** 40 ans  
**FOR:** 15  
**CONS:** 16  
**INT:** 13  
**DEX:** 14  
**CHA:** 11  
**Ka-Soleil:** 10

**Filature:** 50%, **Contact:** 60%, **Baratin:** 45%, **Connaissance du milieu:** 50%,  
**Arme de poing:** 60%  
*Revolver .357 Magnum*

## Inspecteur Willy

**Age:** 35 ans  
**FOR:** 16  
**CONS:** 18  
**INT:** 12  
**DEX:** 13  
**CHA:** 14  
**Ka-Soleil:** 11

**Filature:** 50%, **Contact:** 40%, **Baratin:** 35%, **Connaissance du milieu:** 50%,  
**Arme de poing:** 65%  
*Revolver .357 Magnum*

## Homme de main de Carfax

**Ka-Lune Noire:** 4 – Ces hommes ont de fortes chances de se relever, une fois morts...

**FOR:** 14

**CONS:** 15

**INT:** 9

**DEX:** 14

**CHA:** 11

**Ka-Soleil:** 9

**Arme d'épaule:** 50%, **Arme de poing:** 45%, **Mêlée:** 30%, **Bagarre:** 70%

*Pistolet mitrailleur 9mm – Fusil à pompe CAL 12– Revolver .44 Magnum*

## Policier / [GIGN local]

**FOR:** 13

**CONS:** 12 [15]

**INT:** 11

**DEX:** 13 [15]

**CHA:** 13

**Ka-Soleil:** 10 [14]

**Arme d'épaule:** 50% [65%], **Arme de poing:** 45% [70%],

**Déplacements silencieux:** 25% [50%]

*Revolver .357 Magnum*

*[Revolver .357 Magnum – Pistolet mitrailleur 10mm – Fusil sniper 7.62mm]*



Lieutenant de Police  
Vincente Lazzari  
S/C de la voie hiérarchique  
Transmission d'un procédure pour:  
- Homicide  
- Cambriolage

En vous transmettant le présent, j'ai l'honneur  
de vous rendre compte, diligenté par notre  
service pour les motifs cités en objet, au sujet  
du nommé:

Griffit Ambrose

Le 17 novembre, notre service recevait le témoignage de Aleister Welling, pour le meurtre de son gendre, Ambrose Griffit, survenu le même jour dans sa boutique d'antiquités.

Il indiquait dans sa déclaration, avoir été prévenu par des voisins de la dite boutique d'antiquités, du décès de son gendre. Il s'était ensuite rendu sur place, et avait constaté les faits.

Une étude des lieux par nos soins permit de découvrir le corps de la victime, ligoté à un fauteuil, et bâillonné. D'après la raideur cadavérique, nous avons pu estimer que la mort remontait à la fin de l'après midi.

Une recherche effectuée auprès de l'administration compétente, nous apprit que Ambrose Griffit n'avait plus de proche parent direct, hormis sa fille, Mona Griffit.

Entendu à plusieurs reprises au cours de l'enquête, Aleister Welling reconnut avec tristesse que son gendre était un excentrique, un faible qui s'était montré incapable de faire face au décès de son épouse, comme d'éduquer sa fille (sic).

Un interrogatoire du voisinage ne nous révéla rien quant aux possibles inimitiés dont la victime aurait pu être l'objet.

Une perquisition effectuée à son domicile ne permit pas de découvrir d'indices intéressants pour notre enquête.

Compte tenu de la nature du commerce exercé par Ambrose Griffit, de la variété et du grand nombre d'objets présents dans la boutique, il a donc été conclu à un homicide volontaire durant un cambriolage.

Conformément à vos instructions, afin d'épargner à la famille une épreuve supplémentaire, nous n'avons pas procédé à l'autopsie du corps.

Le lieutenant de Police  
Vincente Lazzari

Conformément au pronostic avancé par le professeur Guttmari, la schizophrénie aiguë du malade qu'il nous a confié s'est transformée en schizophrénie chronique

Monsieur Vincente Lazzari, âgé de 47 ans, a été transféré du service d'isolement de l'hôpital général où il est resté 18 jours, dans notre asile. Son internement a été ordonné pour le motif suivant "agitation incoercible, propos morbides et mystiques, déshydratation fébrile".

Dans notre service, durant trois semaines environ, cette personne, chez qui alternait prostration et fièvre intense, s'exprimait tantôt d'une voix chuchotée, presque inaudible, tantôt, à l'inverse, avec logorrhée et grands éclats de voix. Débraillé, décoiffé, Monsieur Lazzari paraissait plus soliloquer que véritablement dialoguer.

Lorsqu'il répondait aux questions, il existait pourtant une relation entre la teneur des demandes et celle de ses réponses. Hélas, celles ci se perdaient très vite en considérations peu compréhensibles.

Lors de ses périodes d'agitation, Monsieur Lazzari a été plusieurs fois en proie à une terreur indicible. Son regard était fixe, et il se tordait convulsivement les mains, tout en répétant que "les Enfants de l'Aube marchaient dans son esprit, et qu'ils dévoraient son âme".

Lors de ces mêmes périodes, Monsieur Lazzari s'est avéré incapable de s'orienter dans le temps et dans l'espace. De manière générale, il ne pouvait préciser la chronologie des événements ou sa biographie.

Au cours de l'anamnèse, il nous a été impossible de découvrir les raisons qui ont poussé le sujet à s'adonner brusquement à la drogue, puisqu'il semble acquis que cette expérience était la première.