

Nephilim



par Nicolas Galand et Olivia Bisch

Synopsis

Le scénario gravite autour de 2 Néphilims liés par la Fulgurance, dont l'un d'eux est un PJ, mais il ne se rappelle de rien concernant sa compagne. Celle-ci est réduite depuis plusieurs siècles à l'état de Narcose, mais vient de se réveiller suite aux actions d'une faction humaine. Les perturbations magiques engendrées par ce réveil et des périples akashiques devraient amener les PJs à s'interroger sur la nature de cette étrange âme en peine, et à raviver les souvenirs de son compagnon amnésique.

C'est un Ondin, passionné par le corps humain, pour lui n'est pas une prison mais un fabuleux outil de communication avec les hommes, mais aussi avec les champs magiques. C'est pourquoi, de toutes les Sciences Occultes, la Magie est la plus chère à son cœur.

Témentes

Faërim, Sphinx Kabbaliste, professeur de Lettres

Incarné dans un professeur quadragénaire, à l'imposante barbe blonde, Témentes a un grand défaut : il est incapable de ne pas répondre à une question par une autre question, quand ce n'est pas par une énigme. Le Verbe est tout pour lui, ce qui l'a conduit à embrasser les voies de la Kabbale.

Kalipyros

Pyrim, Cyclope Alchimiste, professeur d'Arts plastiques et Sculpteur sur métal

Pour ce Cyclope, pratiquer la sculpture sur métal est comme pratiquer les Arts Alchimiques, cela demande rigueur, passion, et don de soi. Sa légendaire réserve n'a d'égale que l'éruption de ses colères, tout aussi légendaires.

Aérius

Eolim, Zéphyr Mage, éducateur social

Plus intéressé par le pourquoi que par le comment, il n'a que faire du passé des jeunes gens qui arrivent au Centre.

Les personnages :

Les PJs

les personnages sont des adoptés de l'Arcane du Bateleur. La Fraternité travaille dans un Centre socioculturel, appartenant à l'Arcane.

Lélio

Hydrim, Ondin Mage, professeur d'Expression Corporelle

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

Ce qui l'intéresse vraiment est la compréhension du monde qui l'entoure, et l'Humain est pour lui une perpétuelle source d'émerveillement.

Angelo

Arkaïm, air, signe du Poisson, étudiant en Art Dramatique

Le moins qu'on puisse dire d'Angelo, c'est qu'il ne laisse pas indifférent. Il sème l'émoi dans les cœurs des uns ou l'exaspération chez les autres. A l'ambition bien ancrée de devenir un grand acteur, s'est adjoint le désir d'un destin magique exceptionnel. Conscient qu'il n'y arrivera pas tout seul, il se place sous la protection de la Fraternité des 4 autres PJs.

PNJs

Sertayl

Onirim, Chimère, narcosé, sur la voie de la Morte Souillure, en fulgurance avec Lélio. Faction humaine : Chapelle Myste du Septentrion.

L'histoire

Lélio et Sertayl se rencontrent et entre en Fulgurance aux alentours de 1250/ 1300 après JC, en pleine période Templière, pendant l'inquisition. Les 2 Néphilims sont traqués par les Templiers, et capturés sur le lieu actuel du Jardin Botanique, à Strasbourg. L'Hydrim Lélio est réduit en homoncule. Les Templiers tentent un exorcisme sur Sertayl, le rituel échoue, et se solde par la Narcose de l'Onirim. Ne pouvant s'incarner, elle reste prisonnière des lieux, où son pentacle et sa raison dégénèrent lentement pendant 2 siècles. L'Hydrim est libéré de son état d'homoncule par l'Arcane du Bateleur, dont il devient un adopté. Il retourne sur les lieux de la tragédie, et découvre le triste sort de sa compagne. Ne disposant ni du temps ni des ressources nécessaires pour la guérir, il cherche un moyen de l'aider. Il conçoit une architecture ésotérique, un temple, construit le jardin botanique de Strasbourg afin de stabiliser et canaliser les champs magiques, pour stopper la progression du mal de Sertayl, et contribue ainsi au visage actuel du quartier de l'Observatoire. Après cela, Lélio retourne dans sa stase, dont il ne sortira qu'en 2005, libéré par une fraternité de 3 Néphilims : Témentes, Kalipyros et Aérius, eux aussi adoptés du Bateleur. Lélio a oublié son geste, ses motivations, il a tellement souffert qu'il a occulté sa compagne, et placé les souvenirs de sa Fulgurance et la tragédie liée à Sertayl dans une relique, dissimulée dans le jardin (coffret de bois enfoui sous le plan d'eau du Jardin).

Attirés par le potentiel magique du jardin, une Chapelle Myste du Septentrion en fait récemment un lieu de culte et le dépouille de son énergie magique. Sertayl, dans sa demi conscience ressent l'activité de la faction humaine comme

une agression, contre laquelle elle tente de se défendre. Il en résulte entre autres phénomènes, la disparition d'humains. Démunie et désorientée, l'Onirim recherche la présence de Lélio, et s'aperçoit de son absence.

Avant sa Narcose, Sertayl est proche de l'Argatha, et grâce à la voie qu'elle a choisie, la

Morte Souillure, elle est capable de rêver, et donc d'avoir une influence significative sur les

Akashas strasbourgeois, notamment ceux dont le thème est celui de l'Amour. Aux environs du 20 mars 2005, à l'équinoxe de printemps, les Humains qui visitent le Jardin botanique physiquement, et ceux qui s'y rendent en rêve par les Akashas, développent des sentiments de plus en plus violents, telle la jalousie, la passion, la possessivité. A cette période, on assiste à une multiplication des crimes passionnels, et autres faits divers liés à ces sentiments exacerbés, surtout chez les couples a priori heureux et unis. L'élément déclencheur est presque toujours un sentiment d'abandon de l'agresseur, et pour cela tue l'objet de son amour ou tente de le faire. Le phénomène se produit presque exclusivement le lundi et ce depuis à peu près le 20 mars. Les agresseurs arrêtés et interrogés, expliquent qu'ils se sont sentis « possédés » par une force extérieure, soit qu'ils se soient trouvés au moment des faits à proximité du jardin (dans un rayon de 3 km), soit qu'ils aient senti une influence aux cours de leurs rêves. Bien entendu, la plupart de ces humains sont internés ou mis en observation en unité de soins psychiatriques.

Le scénario se déroule en 3 actes :

- enquête sur les phénomènes (a priori cette partie ne doit pas s'éterniser)
- les Akashas (partie cruciale, essentielle à la réussite de l'aventure)
- détruire les Mystes, « convaincre » Sertayl de revenir ce qui dépend du 2ème acte.

Scène d'introduction

Angelo, l'Arkaïm, est à son domicile quartier de l'Esplanade. Sa petite amie passe chez lui.

Elle est anormalement en colère, se montre rapidement agressive, jalouse, et l'accuse de l'avoir trompée (ce qui est vrai ou pas). Dans un accès de rage, elle exhibe une arme, qu'elle s'est procurée on ne sait où, et menace de tuer le PJ. Il tente de la neutraliser, c'est un être qui lui est cher, il ne souhaite pas lui faire de mal, il est désorienté par son comportement. Devant la force surhumaine de la jeune fille, et sa rage meurtrière, il est obligé de fuir de l'appartement. En sortant de son immeuble, il « tombe » dans les bras des autres joueurs, venus lui rendre visite, pour discuter de la disparition d'un Néphilim. Nous sommes un lundi, mi-avril, il est 21h30/ 22h.

Enquête

Une vague de crimes passionnels sévit sur le quartier de l'Observatoire et l'Esplanade. Les événements sont si violents et nombreux que la presse en parle largement. On fait état de plus d'une dizaine d'agressions et de morts en 1 semaine, et tout semble avoir débuté le 20/03/05. En cherchant un peu, les PJs s'aperçoivent rapidement que les faits divers ont principalement lieu au Jardin Botanique, et dans un rayon de 2 km.

Un des PJs travaille dans un centre social, qui héberge des adolescents et de jeunes adultes. Il assiste (le même après-midi que l'agression de l'Arkaïm) à une violente altercation entre 2 pensionnaires. La dispute en vient rapidement aux mains, et s'achève par la mort du jeune homme. Il s'agissait d'un couple d'apparence heureux et soudé, ce qui rend ce crime passionnel et inexplicable. La jeune fille est rapidement arrêtée, en plein délire elle est hospitalisée en unité de soins psychiatriques. Elle retrouve dans les heures qui suivent son état « normal », et déclare ne pas avoir compris son geste, elle a eu la sensation d'être « possédée ».

L'activité des Mystes est également inhabituelle. Le dimanche 20/03/05 (le point vernal exact est à 12h33, équinoxe et début du printemps), lors d'un rituel pratiqué dans le Jardin, l'un des protagonistes est pris de folie, s'enfuit, et finit par s'immoler par le feu sur la place de la Cathédrale. Influencée par les champs de Lune lors du rituel, Sertayl se défend de ce qu'elle ressent comme une agression, et pousse l'un des humains présents à la folie et au suicide. Les Mystes ont utilisé l'énergie du lieu et donc de Sertayl, ce qui l'a réveillée et rendue furieuse. Il s'agit d'un rite de « démembrement » sur un Néphilm proche des joueurs, ils ont récemment perdu le contact. Le cadavre de son simulacre est retrouvé en morceaux dans le quartier de l'Observatoire, auquel il manque les 2 yeux et les 2 mains. Il ne reste malheureusement plus rien à faire pour le Néphilm démembré.

Les PJs peuvent, en lisant le journal, trouver un article dans les DNA parlant d'un cadavre retrouvé dans l'III, sur les quais des Batteliers. Il s'agit du Néphilm, un Satyre, victime du démembrement. Il espionnait la chapelle Myste. Il y a chez lui un dossier sur les activités de cette chapelle, qui utilise comme couverture une école de Raja Yoga (voir Annexe). Leur enseignement a pour but de recruter des humains, dans un contexte sectaire. Le Satyre a compris au bout de quelques mois d'infiltration, que ce groupuscule préparait une action occulte majeure, mais sans parvenir à découvrir laquelle. Démasqué par les Mystes, il est capturé et soumis au rituel du démembrement. Une planque et quelques filatures aux alentours de l'Ecole de Raja Yoga permettent d'orienter les PJs vers les activités liées au Jardin, et peut être un bon prétexte à des scènes d'actions, en cas de confrontation avec les Mystes.

Les Akashas

Les PJs visitent successivement 1 ou plusieurs Akashas, qui permettent de comprendre ce qui se déroule dans le Jardin, et à Léo de retrouver la mémoire. Le 1er est découvert par l'Arkaïm. C'est au MJ de définir par lequel il commence, ensuite les personnages « glissent » vers les autres univers, pour revenir à Strasbourg.

Note : Cette partie du scénario est conséquente. Ces 3 Akashas sont trois variations sur un même thème, il est tout à fait possible de n'en traiter qu'un ou deux (dans un ordre quelconque) et de communiquer les informations relatives aux autres akashas sous la forme de « visions ».

1

Cet Akashas se situe dans l'univers des Arthuriades, Sertayl y est représentée en Morgane la Fée. Par amour pour Arthur son frère, elle transgresse le tabou de l'inceste, et le séduit à son insu. Elle le lui révèle, espérant leur sentiment réciproque, mais ne rencontre que dégoût et rejet. Elle se lance alors dans une guerre désespérée et vengeresse contre le « Haut Roi ».

L'entrée de cet Akashas se trouve dans le Jardin des Simples, du musée de l'Oeuvre Notre Dame, à côté de la Cathédrale. En cueillant une plante, il « glisse » dans le château de Morgane, où celle-ci s'apprête à fabriquer une décoction mortelle. Elle expose son histoire aux personnages, et leur demande de l'aider à administrer le poison à Arthur.

2 options s'offrent aux PJs :

- Ils acceptent et parviennent à empoisonner le Roi. Morgane les conduit alors dans la Caverne de Cristal, où est prisonnier Merlin, et les fait passer dans le Strasbourg actuel, à l'endroit et au moment où ils cueillent la plante ou dans l'Akashas suivant, selon l'ordre de visite des univers oniriques. Effet Mnémos de Léo, qui recouvre une partie de ses souvenirs.

- Ils refusent. Elle les conduit dans la Caverne, les attaque magiquement et leur transmet à chacun son sentiment d'abandon et sa douleur. Ils sont frappés en plein cœur au propre comme au figuré. Selon l'ordre de visite des Akashas, ils se retrouvent soit dans le Jardin des Simples, soit dans le rêve suivant. Dans tous les cas, Léo s'aperçoit que son pentacle a une blessure magique, et est le seul dans ce cas. Effet Mnémos potentiel.

2

Strasbourg 1750. Léo se rend compte qu'il enserme la gorge d'un homme entre ses mains. Celui-ci est habillé en Arlequin. Il entend des applaudissements et le rideau tombe. Il est costumé en « Léo » le rival éternel d'Arlequin, et se trouve sur les planches d'un théâtre de rue. Il fait partie d'une troupe de comédiens ambulants, et au moment de son « réveil » il est en pleine représentation de la Commedia d'ell Arte, où Arlequin lutine Isabelle, Léo les surprend et se bat avec lui. Dans la foule, les autres PJs assistent à la pièce. La nuit passe, et le lendemain, celui qui incarne sur scène Arlequin est retrouvé mort. C'est la

comédienne qui joue Isabelle l'assassin, elle est un avatar de Sertayl. « Arlequin » s'est pris au jeu, a agressé la belle, qui en se défendant le tue. Sertayl est en fuite dans les rues de Strasbourg.

3 options s'offrent aux joueurs :

- Les PJs se lancent à la poursuite d'Isabelle, pour la livrer à la justice. Tous ceux présents à proximité du drame ont entendu ou vu la lutte. Ils la capturent, la présentent à la police. Il s'ensuit une scène de procès, à l'issue duquel ils « glissent » vers le rêve suivant ou retournent dans le présent. Léo est affublé d'une nouvelle blessure magique, et très certainement d'un nouvel effet Mnémos.

- Ils la recherchent pour l'aider à fuir et/ou à la cacher. Léo et les autres joueurs prennent conscience que la meurtrière est Sertayl. Il s'ensuit une scène de fuite en carrosse ou à cheval, ils passent dans un tunnel et soit se retrouvent dans le présent, soit sont assis dans un wagon de train, en 1875, après la guerre. Sigmund Freud est installé confortablement sur la banquette en face des joueurs.

- Les PJs n'entreprennent aucune action. La police arrête Isabelle, et les joueurs sont convoqués à son procès pour y témoigner. Tous patientent dans une petite pièce, contiguë à la salle d'audience, ils s'assoupissent, et soit sont de retour en 2005, soit reprennent conscience en 1875, dans le cabinet d'un célèbre psychanalyste viennois.

3

Nous sommes en 1875, à l'annonce de la fin de la guerre. Un couple, composé des avatars de Léo (Robert) et Sertayl (Marie) est séparé par l'appel au front du jeune homme. Lors d'une bataille, il est blessé au front par un éclat d'obus ou une balle, il survit mais devient amnésique. Durant 3 ans, il végète dans un hôpital parisien, et finit par être repéré par un certain Sigmund Freud (il peut à la discrétion du MJ, être incarné par un des joueurs). Il tente un traitement expérimental sur son nouveau patient, convaincu que sa perte de mémoire est d'ordre psychologique, certainement un syndrome traumatique lié à la guerre. Le traitement est une réussite, et Robert recouvre la mémoire, et surtout se rappelle son amour laissé à Strasbourg. L'évolution de l'état du patient est suivi par un journaliste, qui peut être interprété par un des joueurs. Robert guérit, il décide de revenir à Strasbourg accompagné de Freud et du journaliste, et retrouve la trace de son amante. Celle-ci est à présent mariée, et mère de famille. Après son départ pour le front, elle s'aperçoit de sa grossesse. Le père de son enfant porté disparu, elle épouse un négociant de la ville. Les deux anciens amants cherchent à se revoir, mais leur projet est fortement contrarié par l'époux jaloux de la belle.

S'ils arrivent à se revoir, Marie ne croit pas à l'histoire de Robert dans un 1er temps, puis souhaite rattraper le temps perdu. Elle quitte son époux, et emmène son enfant. Freud invite Robert à Vienne, pour qu'il puisse achever sa thérapie. Sont également conviés les autres joueurs et Marie. Scène de départ à la gare, les joueurs retournent dans le monde réel ou glisse dans l'Akasha suivant.

-S'ils échouent à se retrouver, Freud invite les PJs et Robert à Vienne, pour y achever sa thérapie. Scène de départ à la gare, le pentacle de Léo subit une blessure magique et retrouve une partie de ses souvenirs liés à Sertayl.

Les événements durant les rêves facilitent ou non la sortie de Narcose de Sertayl.

-A la fin du 3ème rêve, si dans la majorité des aventures les PJs aident la figure féminine centrale, donc l'Onirim, Léo retrouve la mémoire. Il se souvient de l'emplacement de la Relique où sont stockés ses souvenirs. Il a alors la certitude de pouvoir libérer Sertayl, il lui faut pour cela la Relique et la stase de Sertayl cachées ensemble, entrer en contact avec elle, et l'incarner dans un simulacre. Durant les événements dans les Akashas, elle comprend via les agissements des PJs que l'Ondin est de retour pour elle, ce qui facilite grandement les opérations.

Si les joueurs n'aident pas le personnage féminin dans la majorité des rêves, il y a échec.

Léo reste avec ses souvenirs et regrets, et le sentiment d'avoir trahi son amour.

Le Jardin Botanique devient invivable, les crimes se multiplient. Le lieu est hanté par Sertayl, prisonnière du « temple » et de sa douleur. Elle poursuit son influence néfaste sur les humains.

Epilogue

Dans tout les cas, sauf s'ils ont été neutralisés lors de l'enquête, les Mystes occupent toujours le jardin botanique, et défendent à présent leur territoire. Il y a même à parier que si Sertayl se sent trahie par Léo, elle cherchera à le détruire, quitte à se ranger du côté de ses tortionnaires.

Pour cesser les troubles magiques et sortir l'Onirim de sa Narcose, un rituel est nécessaire sur le lieu même de l'emprisonnement, à savoir le jardin botanique. Le rituel de sortie de Narcose est stocké dans la relique, au coté de la stase de Sertayl.

Ce rituel consiste principalement :

- à manipuler physiquement / symboliquement / magiquement chacun des Ka composant le pentacle de l'Onirim.

- utiliser une formule en énochéen pour établir le contact avec la conscience de la Narcose.

Le reste dépend du ou des séjours akashiques, et du Role Play du joueur incarnant Léo.

Glossaire

La Commedia dell'arte

Genre dramatique italien dans lequel les comédiens, au lieu de réciter un texte, improvisent. C'est en 1545, à Padoue, qu'est créée la première troupe de théâtre professionnelle d'Europe. Une troupe compte de 9 à 20 comé-

diens itinérants qui circulent dans l'Italie du Nord, puis dans toute l'Europe. Ils jouent en italien, leur jeu repose sur le physique : gambade, course, saut et surtout danse. Les situations représentées sont le plus souvent stéréotypées : poursuites, bastonnades, rendez-vous secrets, etc. Tous les comédiens, sauf les personnages d'amoureux (Lélio), jouent avec un masque de cuir qui cache le haut du visage et laissent la bouche dégagée, leur autorisant ainsi des expressions particulières avec le bas du visage. Ces troupes sont les premières à faire jouer des femmes, à une époque où celles-ci sont interdites de scène. Lélio : le jeune premier. Le costume est somptueux, tel un habit de cour. Isabelle: la jeune première. Idem pour le costume. Arlequin : le valet, il porte un chapeau qui ne couvre pas complètement son crâne rasé et un masque, sa toque est ornée d'une queue de lièvre, son costume est couvert par divers morceaux de tissus, des triangles bleus, verts et rouges, disposés symétriquement et bordés d'un galon jaune, une bourse est attachée à sa ceinture, ainsi qu'une batte lui servant de gourdin.

Jardin Botanique

Fondé en 1619 sur l'emplacement d'un ancien cimetière racheté par l'Académie de Strasbourg. L'étang serait un reste du fossé des anciens remparts est de la ville. En 1633, la ville y fait construire une serre et en 1670, le botaniste Mappus édite le premier catalogue du jardin. Lors de la Révolution, le directeur Jean Herrmann y fait enterrer les plus belles statues de la Cathédrale, les sauvant de la destruction. Lors du siège de Strasbourg en 1870, les troupes allemandes empêchant l'accès aux cimetières hors des murs de la ville, 1600 personnes sont enterrées dans le Jardin. Il ne subsiste actuellement de l'ancien jardin que quelques vieux arbres et un monument funéraire. Il s'étend sur une superficie de 3,5 hectares en plein centre ville, à 1 km à l'est de la cathédrale et à 2 km à l'ouest du Rhin. Il s'inscrit dans l'ancien quartier de l'Université entre le Palais universitaire et l'Observatoire astronomique. L'entrée se trouve au 28 rue Goethe, proche de la place Arnold (Autobus ligne 2, 12, 32). Le Jardin est fermé les jours de neige ou de gel pour raisons de sécurité. L'entrée est libre. Il appartient à l'Université Louis Pasteur qui en assure l'entretien et la responsabilité scientifique. Il constitue un musée vivant où les étudiants peuvent observer dans la réalité les plantes que décrivent leurs livres. Une partie du Jardin est consacrée à des plates-bandes expérimentales destinées à la recherche. Le Jardin Botanique diffère cependant d'un jardin public par le fait qu'il contient des plantes qui peuvent présenter un danger par leurs épines ou leur toxicité et que son aménagement ne permet pas les jeux des enfants.

RAJA YOGA

On situe l'origine du YOGA entre -3000 et -5000 av. J.C. C'est une technique orientale de relaxation qui repose sur les postures adoptées par le corps et la respiration, avec pour but la détente, le calme intérieur et extérieur.

Septentrion

Branche (fleuve) des Mystes, dont les rituels sont centrés sur le rapport à la nature.

Fulgurance

Lien unissant 2 néphilims, semblable à la passion amoureuse.

Morte Souillure

Quête arghatienne visant à séparer le ka lune noire et le ka lune, permettant entre autre de recouvrer la capacité de rêver.

Arcane du Bateleur

regroupement de néphilims pro-humains, visant à répandre au mieux le savoir occulte.

Narcese

Etat végétatif d'un néphilim, contraint de s'incarner dans son environnement.

Lélio

Hydrim, Ondin Mage

Simulacre : Antoine Kern (35 ans), professeur d'Expression Corporelle

C'est un Ondin, passionné par le corps humain, qui pour lui n'est pas une prison mais un fabuleux outil de communication avec les hommes, mais aussi avec les champs magiques. C'est pourquoi, de toutes les Sciences Occultes, la Magie est la plus chère à son cœur

Caractéristiques du simulacre

Agile
peu Fort
peu Endurant
assez Intelligent
assez Séduisant
Sociable
assez Fortuné
assez Savant

Pentacle

Eau	Lune	Air	Terre	Feu
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Cheveux bleus, Mains palmées, Odeur marine, Peau lisse, Voix coulante

Voie Occulte

Magie

1er Cercle	2ème Cercle
Percevoir (M)	Communiquer (M)
Modifier (M)	Déplacer (M)
Sentir (M)	Transformer (C)

Compétences du simulacre

Danse (C)
Comédie (C)
Musique (C)
Natation (C)
Usages – Ados (C)
Conduire (A)
Athlétisme (A)
Peinture (A)
Connais. Administration (A)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Amour perdu ***	Guerres secrètes ***
Ennemi - Bâton **	Révélations **
Phobie de l'orichalque *	

Compétences du Nephilim

Armes de mêlée (C)
Musique (C)
Danse (C)
Psychologie (C)
Recherche d'informations (A)
Esquive (A)
Biologie (A)
Arcane du Bateleur (C)
Acrobatie (A)
Comédie (A)
Vigilance (C)
Discrétion (A)
Magie (C)
Histoire Invisible –
Guerres Secrètes (M)
Histoire Invisible –
Révélations (C)

Sortilèges

Percevoir	Œil du Faucon Guerrier	p. 165
	Anticipation Souveraine	p. 165
	Langue qui fourche	p. 165
Sentir	Localisation Plexus d'Eau	p. 165
	Localisation du Plexus de Lune	p. 165
	Lecture du Savoir	p. 166
Modifier	Adresse du Juste	p. 166
	Rampe Arthurienne	p. 166
	Mange Plaie	p. 166
Communiquer	Compréhension Infuse	p. 169
	Pureté du Pentacle	p. 169
	Dialogue Végétal	p. 169
Déplacer	Élévation Aérienne	p. 169
	Projection Brutale	p. 169
	Déplacement Chthonien	p. 169
Transformer	Métamorphose Brumeuse	p. 169
	Nuages Etouffants	p. 169

Témentes

Faërim, Sphinx Kabbaliste
 Simulacre : Henri Strugel (45 ans), Professeur de Lettres

Incarné dans un professeur quadragénaire, à l'imposante barbe blonde, Témentes a un grand défaut : il est incapable de ne pas répondre à une question par une autre question, quand ce n'est pas par une énigme. Le Verbe est tout pour lui, ce qui l'a conduit à embrasser les voies de la Kabbale.

Caractéristiques du simulacre

peu Agile
 peu Fort
 assez Endurant
 Intelligent
 assez Séduisant
 Sociable
 assez Fortuné
 assez Savant

Compétences du simulacre

Littérature (C)
 Recherche d'Informations (C)
 Grec (C)
 Comédie (C)
 Psychologie (C)
 Connaissance –
 Administration (A)
 Histoire (A)
 Bricolage (A)
 Architecture (A)

Compétences du Nephilim

Kabbale (C)
 Histoire Invisible –
 Guerres Secrètes (M)
 Histoire Invisible –
 Révélation (C)
 Akasha (C)
 Latin (A)
 Hébreu (C)
 Mêlée (A)
 Littérature (C)
 Administration (A)
 Vigilance (A)
 Recherche d'Informations (C)
 Peinture (A)
 Rituels (A)
 Histoire (C)

Pentacle

Terre	Feu	Lune	Air	Eau
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Voix Ronnante, Mains Griffues, Odeur de Fauve, Yeux de Chat, Fourrure

Voie Occulte

Kabbale

1er Cercle	2ème Cercle
Yesod (M)	Tipheret (C)
Hod (M)	Geburah (M)
Netzah (M)	Chesed (M)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Ombre Prolongée ***	Guerres secrètes ***
Stase Inefficace **	Révélation **
Narcole Réminiscente *	

Sortilèges

Malkut (M)	Armure de Kabbale	p. 175
	Achims Porte d'Adamante	p. 176
Yesod	Ceux qui frappent les Scorpions	p. 176
	Séraphims de Ruine	p. 176
	Celui qui luit dans les ténèbres	p. 176
Hod	Ministres Implacables	p. 178
	Ministres de Paix	p. 179
	Enfants rieurs de Cima	p. 179
Netzah	Esprits qui veillent dans les grottes de Pharpar	p. 180
	La Vierge qui fonde la source de vie	p. 181
	Séraphims de la compassion	p. 181
Tipheret	Les esprits industriels	p. 184
	Ceux qui rampent et qui grignotent	p. 184
Geburah	Les sylvains de la forêt des Ombres	p. 186
	Les serviteurs du Palais des Délices	p. 186
	Les Voix invocantes du désert lumineux	p. 186
Chesed	Le Golem	p. 187
	La Bête qui habite au fond du labyrinthe	p. 187
	Le Seigneur des Tourments	p. 187

Kalipyros

Pyrim, Cyclope Alchimiste

Simulacre : Donatien Wentz (40 ans), Professeur d'Arts Plastiques et Sculpteur sur métal

Pour ce Cyclope, pratiquer la sculpture sur métal est comme pratiquer les Arts Alchimiques, cela demande rigueur, passion, et don de soi. Sa légendaire réserve n'a d'égale que l'éruption de ses colères, toutes aussi légendaires.

Caractéristiques du simulacre

assez Agile
assez Fort
assez Endurant
assez Intelligent
peu Séduisant
Sociable
assez Fortuné
assez Savant

Compétences du simulacre

Sculpture (C)
Psychologie (C)
Athlétisme (C)
Peinture (C)
Bricolage (C)
Piloter – Voiture (A)
Escalade (A)
Musique (A)
Administration (A)

Compétences du Nephilim

Alchimie (C)
Histoire Invisible –
Guerres Secrètes (M)
Histoire Invisible –
Révélations (C)
Mêlée (C)
Recherches d'Informations (C)
Sciences - Physique (C)
Bricolage (M)
Rituels (C)
Bateleur (A)
Bâton (A)
Usages – Sciences (A)
Discrétion (A)
Athlétisme (A)
Akasha (A)

Pentacle

Feu	Terre	Air	Eau	Lune
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Mains Calleuses, Odeur de Cendre, Voix Caverneuse, Œil Unique, Peau Minérale

Voie Occulte

Alchimie

1er Cercle	2ème Cercle
Feu (M)	Métal (M)
Air (M)	Vapeur (M)
Terre (M)	Ambre(C)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Ombre Prolongée ***	Guerres secrètes ***
Khaiba Réminiscent **	Révélations **
Narcose Réminiscente *	

Sortilèges

Feu	Puissance Métallique	p 193
	Fumerole Métallique	p 194
	Illumination Métallique	p 193
Air	Réconfort de l'esprit vaporeux	p. 194
	Vaporisation éthérée	p. 194
	Infailible Signet	p. 195
Terre	Ambre de la Renaissance	p. 195
	Cristaux de Vigueur	p. 195
	Appel de la Brume aux Sombres Secrets	p. 195
Métal	Membrane Inaltérable	p. 198
	Fureur Métallique	p. 198
	Métal de la Souffrance	p. 198
Vapeur	Fusion Topique	p. 199
	Effacement Vaporeux	p. 199
	Brume de l'oubli	p. 199
Ambre	Ambre Carcérale	
	Ambre Lithique	

Aérius

Eolim, Zéphyr Mage

Simulacre : Jean Greist (27 ans), Educateur Social

Plus intéressé par le pourquoi que par le comment, il n'a que faire du passé des jeunes gens qui arrivent au Centre. Ce qui l'intéresse vraiment est la compréhension du monde qui l'entoure, et l'Humain est pour lui une perpétuelle source d'émerveillement.

Caractéristiques du simulacre

Agile
peu Fort
assez Endurant
assez Intelligent
peu Séduisant
Sociable
assez Fortuné
assez Savant

Compétences du simulacre

Arts Martiaux (C)
Psychologie (C)
Piloter - Moto (C)
Administration (C)
Esquive (C)
Photo (A)
Soins (A)
Electronique (A)
Athlétisme (A)

Compétences du Nephilim

Magie (C)
Histoire Invisible –
Guerres Secrètes (M)
Histoire Invisible –
Révélations (C)
Bâton (C)
Allemand (A)
Mêlée (C)
Géographie (A)
Usage – Noblesse (A)
Armes de Trait (A)
Discrétion (C)
Esquive (C)
Vigilance (C)
Survie – Forêt (C)
Equitation (A)

Pentacle

Air	Eau	Lune	Terre	Feu
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Mains Vives, Odeur d'Ozone, Voix Envoûtante, Yeux Bleus, Peau Translucide

Voie Occulte

Magie

1er Cercle	2ème Cercle
Percevoir (M)	Communiquer (M)
Modifier (M)	Déplacer (C)
Sentir (M)	Transformer (M)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Ancien Homoncule ***	Guerres secrètes ***
Stase Efficace **	Révélations **
Ennemi : Coupe *	

Sortilèges

Percevoir	Œil du Faucon Guerrier	p. 165
	Anticipation Souveraine	p. 165
	Langue qui fourche	p. 165
Sentir	Localisation Plexus d'Eau	p. 165
	Localisation du Plexus de Lune	p. 165
	Lecture du Savoir	p. 166
Modifier	Adresse du Juste	p. 166
	Rampe Arthurienne	p. 166
	Mange Plaie	p. 166
Communiquer	Compréhension Infuse	p. 169
	Pureté du Pentacle	p. 169
	Dialogue Végétal	p. 169
Déplacer	Elévation Aérienne	p. 169
	Projection Brutale	p. 169
Transformer	Regard de Pétrole	p. 169
	Métamorphose Brumeuse	p. 169
	Nuages Etouffants	p. 169

Etienne Engel

Arkaim, Air, signe du Poisson

Angelo : Tendance «cavaleur», étudiant en Art Dramatique

Le moins qu'on puisse dire d'Angelo, c'est qu'il ne laisse pas indifférent. Il sème l'émoi dans les cœurs ou l'exaspération chez les autres. A l'ambition bien ancrée de devenir un grand acteur, s'est adjoint le désir d'un destin magique exceptionnel. Conscient qu'il n'y arrivera pas tout seul, il se place sous la protection de la Fraternité des 4 autres PJ's

Caractéristiques

peu Agile
 peu Fort
 assez Endurant
 assez Intelligent
 Séduisant
 Sociable
 peu Fortuné
 assez Savant

Coeur

Air	Soleil	Orichalque	Eau
Assez	Assez	Peu	Peu

Chutes

Famille Restreinte ***

Tendance Explosive **

Compétences

Comédie (C)
 Usage – Séduction (C)
 Littérature (C)
 Recherche d'Informations (C)
 Natation (C)
 Akasha (C)
 Administration (C)
 Piloter – Voiture (A)
 Peinture (A)
 Musique (A)
 Escalade (A)

Talents

Perception Astrale (C)
 Marche sur l'eau (C)
 Intelligence Foudroyante (C)
 Substitution des Ka (C)
 Sonar (A)
 Sensation de l'Intention (A)