



Laurent Denni

présente

La maîtresse de la Nuit

Préambule :

Au 4^e millénaire avant JC, à la fin du mésolithique, dans une Europe en proie à la famine, l'évolution de groupes d'hommes et de femmes vers l'élevage et l'agriculture au dépend du système de survie précédent (chasse/cueillette), ouvre l'ère de la civilisation mégalithique caractérisée par les alignements de pierre de Carnac, Stonehenge, menhirs et autres dolmens. Les civilisations mésolithiques vénéraient la déesse Mère, la fertilité, la Lune symbolisée par la femme (le cycle lunaire est le même que le cycle menstruel), sa place était très importante dans la société, c'est elle qui détenait la connaissance des plantes, de la vie et qui possédait la sagesse. Mais des changements climatiques majeurs eurent pour effet de bouleverser cet état de fait et obligèrent les Hommes pour survivre à se tourner vers l'agriculture, qui dépend énormément des conditions climatiques et en particulier du Soleil, symbole masculin par excellence. Peu à peu les hommes prirent le pouvoir aux femmes grâce à leur force physique, pour asseoir leur nouvelle puissance ils firent construire par leurs peuples des sites tels que Stonehenge ou Carnac .

L'histoire :

C'est à cette époque qu'un puissant Onirim serpentin du nom de Maav, qui avait l'habitude de se réincarner dans des femmes (chose normale dans une civilisation matriarcale), régnait en tant que Reine Chaman sur ce qui constitue actuellement le comté de Sligo au nord ouest de l'Irlande. Lorsque autour de son royaume, des Prêtres Roi prirent le pouvoir et se montrèrent hostiles et agressifs par le biais d'escarmouches d'abord, puis de guerres de conquêtes La Reine Maav du se défendre. En effet, l'agriculture nécessitant des terres cultivables et de l'eau douce en abondance, les conflits devenaient inévitables. Maav refusait cet état de fait et décida grâce aux pouvoirs de la Lune de déplacer son royaume hors du monde des hommes dans un Akasha. Malgré sa grande puissance, elle ne put construire son Akasha et défendre ses frontières simultanément. Maav du combattre une coalition de Prêtres Roi aux portes même de son Akasha inachevé. Elle succomba aux assauts répétés de ses féroces adversaires. En



hommage à la guerrière exceptionnelle qu'ils venaient de défaire, les Prêtres Roi construisirent à l'endroit même de la chute de Maav un tombeau titanesque pour l'époque et l'endroit. Ce faisant, ils scellèrent les portes de l'Akasha. Toutefois, les survivants du peuple de Maav ajoutèrent à l'architecture de l'édifice des caractéristiques lunaires, en effet, le tertre n'est pas aligné par rapport au Soleil mais par rapport à la Lune et particulièrement avec le lever de cette dernière en position australe. C'est pourquoi tous les 18,6 ans un rayon de Lune frappe un symbole lunaire au fond du dernier dolmen. Celui ci permet à ce moment le passage vers l'Akasha. L'hommage à leur Reine défunte a partiellement sauvé l'ouvrage de cette dernière.

Acte I : Le réveil des PJ et la situation dans le monde :

Le scénario commence lorsque Enkidu, Faérim, chef de « l'autorité » Néphilim en Europe réveille les PJ en Bretagne. Ces derniers sont :

- Jean(ne) STIVELL : Archéologue de renom spécialiste des civilisations mégalithiques (français)/ ange / papesse
- Laurent(ce) DARNON : Etudiant en Maîtrise d'archéologie, élève de STIVELL (français)/ elfe / tempérance
- John(Joan) WILSON : Responsable technique de chantiers de fouilles (britannique)/ phénix / roue de la fortune
- Brian(Diana) BROUGHT : Conducteur d'engins de travaux publics spécialisé dans les fouilles archéologiques (irlandais)/ ondin / chariot
- Amanda(Julius) KAERNON : Journaliste de la revue spécialisé Archéologia (irlandais)/ serpent / impératrice

Enkidu leur explique que les Arcanes Majeurs se sont regroupés (certes difficilement) face à la montée en puissance des sectes et autres Templiers avides de pouvoirs occultes. Le monde est découpé en zones géographiques avec à la tête de chacune des zones un responsable dont il fait partis. Eux même sous les ordres d'un conseil réunissant un membre de chaque Arcanes Majeurs à l'exception du XIII et du XXI. Enkidu leur fournit le moyen de rentrer en contact avec les arcanes des PJ pour confirmer les ordres qu'il leurs donne.

Les simulacres étaient ensemble à un colloque d'archéologie à Carnac. Ils doivent tous se rendre la semaine suivante à Newgrange pour épauler une équipe d'archéologue sur le chantier de fouille de Carrowkell (colline de la Lune en celte), tertre de la Reine Maav. Le but de la mission est très simple, retrouver la stase de Maav, le réveiller et le convaincre de se joindre aux autres Néphilims afin de partager son savoir et ses connaissances et de lutter aux côtés de ses



frères déchus. Les PJ ont une petite semaine pour se préparer (invocations, matériel, etc...) Enkidu leur a offert à chacun une enveloppe contenant 10000 euros pour leurs frais de mission, évidemment, leurs stases sont en lieu sûr et leurs seront rendus à la fin de la mission.

Acte II : Le chantier de fouilles :

Les PJ ont rendez-vous le lundi 8 septembre 2003 avec le professeur Martin BURN de l'Université de Dublin à Newgrange. Celui-ci leur explique que les fouilles commencées au mois de juillet ont bien avancé, le site est situé à deux kilomètres de la ville sur une colline, on peut s'y rendre à pied (environ ½ heure de marche), la balade est très jolie, le chemin de terre emprunté serpente entre champs et pâturages. Sur place les PJ constatent que la terre du tertre a été dégagée, ainsi que les dalles constituant le plafond de l'entrée funéraire. Les PJ apprennent que l'on devrait procéder le lendemain avec leur aide, à l'ouverture de la chambre funéraire. La grue qui a déjà servi à enlever le plafond a été aménagée et réinstallée à cet effet. (cf. Annexe 1)

Le professeur BURN semble toutefois perturbé et les PJ pourront apprendre de lui certains éléments troublants :

- Il y a un mois environs, deux étudiants travaillant sur le site ont été victimes d'intoxications alimentaires, heureusement la faculté d'histoire les a rapidement remplacés.
- Depuis trois semaines, le chantier est sous la protection de la police, le site a en effet été plusieurs fois visité de nuit et des objets ont été vandalisés, mais pas volés et des inscriptions ont été martelées, la police suspecte des jeunes de la région
- Les autochtones sont très superstitieux et ne s'approchent guère du chantier, le site étant à leurs yeux maudit.

Le professeur présente aux PJ son équipe :

- Cassandra MOENSTONE : jeune et charmante thésarde en Archéologie et chef en second du chantier et responsable des relevés archéologiques
- Jonathan BERCKLEY : ouvrier spécialisé en fouille archéologique, c'est lui qui a dégagé la terre avec une excavatrice et a enlever le plafond avec la grue
- Billy et Suzanne DANFORD : couple de bénévoles passionné d'archéologie, amis du professeur.
- Alex et Bart MAC'WRIGHT : les deux étudiants remplaçant ceux malades (ils sont frères jumeaux et se ressemblent comme deux gouttes d'eau)



- Caroline DUMONT : étudiante française en stage sur le chantier de fouille
- Wallace JINGS : étudiant irlandais en stage et accessoirement tombeur de la petite étudiante française
- Les agents BRADFORD et CUNNINGS : policier gardant le site, l'un le jour l'autre la nuit à tour de rôle une semaine sur deux
- Rex et Bobby : deux charmant doberman qui veillent à la sécurité avec le veilleur de nuit

Le tertre se présente de la façon suivante : (voir Annexe 1)

A l'intérieur du tertre les murs ainsi que le plafond qui repose plus loin sous un échafaudage à l'abris de la pluie, comme le tertre lui-même, on distingue de nombreux symboles et dessins. Heureusement le professeur a pu faire des relevés de ceux qui ont été détruits. Les PJ reconnaîtront certains symboles énochéens, mais tout ce charabia ne signifie absolument rien (les graveurs ne connaissaient pas la signification de leur travail, ils ne faisaient que recopier des symboles chers à leur Reine défunte). L'ouverture de la chambre funéraire est prévue le lendemain, c'est à dire le mardi 9 septembre 2003. Après la visite le professeur invite ses hôtes à dîner en ville.

Acte III : Newgrange :

Après un fameux dîner dans un restaurant chique de la ville le professeur invite les PJ à aller boire un verre de Guinness dans le célèbre Pub « to the crashed dog ». Après quelques jours dans cette nouvelle incarnation les PJ gagnent 5d4 points de métamorphe à répartir comme ils le désirent juste avant de rentrer dans le Pub. Evidemment certains traits peuvent être du coup remarqués par les autochtones qui lorsque les PJ rentrent dans le bar arrêtent leurs discussions et activités (surtout si la caractéristique charisme égale ou dépasse 20 chez un PJ, succès et emmerdes assurés pour la soirée). Pendant une soirée partiellement agréable, bière, jeux de fléchettes, bière, jeux de fléchettes, ils pourront discuter avec quelques autochtones et apprendre les renseignements suivants :

- Je vous aime, épousez-moi (pour un ou une Néphilim très charismatique)
- Les étudiants victimes d'intoxications alimentaires ont mangé un Irishsteew ici, mais faut rien dire le patron il aime pas la mauvaise publicité.
- 000Un groupe de personnes loge à l'hôtel Gardian (le même que celui des PJ) depuis un mois et y ont même pas encore payé un coup à boire, bien qu'ils traînent souvent au Pub, ils sont toujours à discutaitter entre eux, moi j'dis qu'y sont pas nets ceux-là.



- Personne dans la région n'aime trop traîner de nuit sur Carrowkell, on y voit des feux follets les nuits de pleine lune et pis y a des fantômes ça pour sûr! On raconte qu'un chef de guerre Celte et son armée son enterré là-bas prêt à sortir pour libérer la totalité de l'Irlande de ces chiens galeux d'orangistes.
- La petite Cassy MOENSTONE est la fille aînée du maire c'est pour ça qui y ont mis des bobby's sur le chantier de fouille, j'vous jure y en a marre de tout ce favoritisme, d'ailleurs les MOENSTONE sont maires de père en fils depuis bien trop longtemps, c'est juré, aux prochaines élections je voterais plus pour eux, même si c'est la plus vieille famille de la région avec les FAERTY, les O'NERY et les KANON.
- La tante de la cousine du beau-frère par alliance de la femme du patron serait lesbienne!
- Les vandales du chantier de fouille ne sont pas de la région, c'est plus que certain, ou on a peur d'y aller, ou alors on trouve le site tellement magnifique qu'on en reste bouche bée.
- Vous êtes bizarre vous z'êtes sûr de pas être atteint de la vache folle ? Tient des plumes dans vos cheveux !
- Oups pardon mesdemoiselles (pour un homme), z'êtes jolie comme un cœur toutes les deux !

Puis en fin de soirée rentre un homme vêtu d'une sorte de bure blanche avec une grande barbe blanche et une faucille à la ceinture, le patron veut le virer car il doit encore payer son ardoise, de plus il a l'air légèrement éméché. Les PJ penseront pouvoir lui soutirer certaines informations liées à l'intrigue, mais en fait ce n'est qu'un simple guide touristique du nom de Georges GRANTLEY dans son « uniforme » de travail et qui est très porté sur la bouteille (le tout est de faire douter les PJ et de les diriger vers une fausse piste).

De retour à l'hôtel le portier veilleur pourra leur confirmer la présence d'un groupe de 10 personnes depuis un mois, un peu de persuasion ou de corruption leur permettra d'apprendre que ces personnes ne paient qu'en liquide et sont tous de la même famille, car ils s'appellent tous SMITH, du moins dans le registre de l'hôtel, il y a de tous âges et des deux sexes, sept hommes et trois femmes, les femmes sont particulièrement ravissantes et semblent être les compagnes de l'un des hommes prénommé Phébus. Les autres hommes ressemblent à des grosses brutes apparemment sans cervelles et sans sens de l'humour, en effet le portier présente les stigmates d'un œil au beurre noir, il avoue avoir laisser échapper un jeu de mot salace, concernant les trois demoiselles du groupe et voilà le résultat, le pire c'est que ce sont ces dames qui ont officié .



Acte IV : L'ouverture de la chambre funéraire :

Au petit matin après un copieux petit déjeuner à l'hôtel où malheureusement pour les PJ aucun membre du fameux groupe SMITH n'est présent, les PJ se rendent sur le site de fouille tout le monde est prêt et le PJ BROUGHT s'installe aux commandes de la grue. Ce n'est donc pas le moment de faire un échec critique. La dalle qui a été préalablement légèrement descellé se soulève assez facilement, toutefois lorsque celle-ci est à une hauteur environ de trois à quatre mètres le câble de la grue cède et la dalle s'écrase au sol à 10 mètres de son emplacement d'origine, manquant de tuer Cassandra MOENSTONE. Un ou plusieurs PJ ou PNJ peuvent être légèrement blessé, une action héroïque d'un PJ pour sauver la belle Cassandra pourrait mettre un peu d'action et de romantisme, mais surtout servir pour la suite. Pendant que tout le monde s'affaire autour des blessés, l'un des frères MAC'WRIGHT essaiera de voler un objet conique assez volumineux, si tous les PJ sont occupés à faire autre chose il y parviendra sans problème et partira en direction de la ville, sinon faite remarquer au PJ qui a été témoin du vol, qu'il serait bon de ne rien dire afin de remonter la filière et que peut être s'agit-il de la stase et que par conséquent le fait qu'elle n'apparaisse pas dans l'inventaire des objets trouver lors des fouilles leur permettra de l'évacuer plus facilement. A la description de l'objet l'archéologue reconnaîtra un couvre-chef/calendrier sur lequel est gravé en général les cycles lunaires sur une période de vingt ans, deux exemplaires ont déjà été retrouvés dans des tombes du mésolithique dans la région, ils servaient d'objet de culte et de symbole de pouvoir, car ils se portaient comme une tiare.

Si les PJ n'ont pas remarqué le vol, certains indices dans la tombe leur permettront de s'apercevoir qu'un objet dont la base est circulaire a été prélevé avant leur intervention, un vase funéraire vient d'être renversé et un cercle où il n'y a pas de poussière est visible.

A ce moment, l'agent de police BRADFORD, présent sur les lieux, avertit le professeur BURN que le câble de la grue a été saboté (il l'a été par les SMITH's). Le professeur excédé et colérique, après avoir prévenu le département de police criminelle qui envoie des renforts et des enquêteurs arrête les fouilles et renvoie tout le monde à l'hôtel, à l'exception de Cassy qui doit faire des relevés au cas où d'autres problèmes surviendraient. A ce moment si les PJ n'ont pas vu qui a volé l'objet, ceux-ci s'aperçoivent qu'un seul des frères MAC'WRIGHT est sur le site et rentre vers la ville (le second est déjà parti, tout de suite après son méfait).

S'ils le suivent, il se rendra à l'hôtel Majestic où son frère le rejoindra environ une demi-heure plus tard avec un attaché case. Si les PJ décident



d'intervenir de façon musclée ou subtile, ils apprendront les choses suivantes après avoir maîtrisé les jumeaux qui n'opposeront pas de résistance :

- Ils n'ont pas vandalisé le chantier de fouille, ils n'auraient jamais osé s'attaquer à des vestiges archéologiques, le vol ça rapporte plus que la destruction, c'est moralement moins répréhensible et comme ils avaient besoin d'argent
- Leur commanditaire a empoisonné les étudiants précédents, car ils n'étaient pas assez coopératifs au dire de ce dernier
- Ils n'ont pas saboté la grue mais ont utilisé l'accident pour voler un objet conique assez grand, que Bart a remis au commanditaire en échange de 150000 euros
- Le commanditaire est un homme accompagné de trois femmes apparemment armées, ravissantes mais qui ont l'air dangereux
- Ils ont fait cela pour payer une opération chirurgicale de la dernière chance à leur jeune sœur. Le membre de la Tempérance **doit** être ému et tentera de sauver la jeune fille, si c'est un homme il tombera amoureux et réciproquement, il faut toujours ennuyer les PJ avec des histoires d'amour, ça corse leurs réactions et développe leur émotivité, et ça sert dans les scénars !!!

Aux PJ de décider ce qu'il advient des frères MAC'WRIGHT, si un PJ propose d'aider leur sœur ils seront prêt à tout pour aider les PJ, avec leur force physique ils peuvent devenir de loyaux et utiles alliés, leur sœur étant hospitalisée à une centaine de kilomètre, le membre de la Tempérance doit agir dans la fin de matinée avec l'un des frères MAC'WRIGHT, pendant ce temps les autres peuvent enquêter auprès des gens de la ville si cela n'a pas encore été fait, voir d'espionner les SMITH's, ils n'apprendront rien de plus mais surprendront les SMITH's entrain de faire leurs bagages et ranger des armes dans leurs véhicules au nombre de trois. Cependant qu'ils espionnent, la police qui aura également enquêter dans la région et qui soupçonne d'entrée les SMITH's, avant que les PJ n'aient eu le temps d'agir, la police interpellera les SMITH's à l'exception de Phébus et des trois femmes. Les autres, ayant rangé leurs armes, seront arrêtés sans aucun coup de feu. Les policiers emmènent les SMITH's mais ne perquisitionnent pas les chambres, ayant trouvé un arsenal dans les voitures. Phébus et ses compagnes ont disparu et n'ont laissé aucun indices dans les chambres.

C'est à ce moment que le membre de la Tempérance revient en fin d'après midi après avoir sauver la charmante petite sœur (voir sort du PJ), fortuitement, le deuxième frère MAC'WRIGHT a aperçu Phébus et ses compagnes se dirigeant vers le chantier de fouille et prévient son frère par portable. Celui-ci prévient les PJ qui se rendent immédiatement sur les lieux qui sont



manifestement désert. Dans un coin à l'entrée du tertre les PJ trouvent l'agent CUNNINGGS assommé, ligoté et bâillonné et sur les cotés du tertre les deux chiens qui ont l'air d'avoir été chloroformé. A son réveil, il se souvient avoir distinctement vu de la lumière au fond du tertre puis avoir vu Mlle MOENSTONE qui faisait les derniers relevés de la journée être happée par la dalle du fond, juste avant d'être assommé par derrière. Il s'en va prévenir les renforts et s'occuper de ces chiens. Si les PJ s'approche et passe en vision Ka, ils aperçoivent qu'un rayon de Lune frappe la dalle du fond et transforme celle-ci en dalle magique, en particulier le symbole lunaire au centre de la dalle (cf. Annexe 2). L'astrologue du groupe déterminera que cet effet n'est possible normalement que tous les 18,6 ans lorsque le tertre est fermé, mais comme il n'y a momentanément plus de plafond cela rend le phénomène possible à chaque pleine lune ainsi qu'un jour avant et un jour après. Il faut suivre du doigt le symbole lunaire pour passer dans l'autre monde. Les PJ ont une petite heure ce soir pour passer, ensuite des enquêteurs traîneront partout, la disparue étant la fille du maire !!! Si leurs tentatives échouent, ils auront deux autres soirées plus calme pour essayer de passer, la pleine lune étant prévue pour le 10 septembre.

Acte V : L'autre monde :

Le passage se fait de la façon suivante, toutes les personnes dans un rayon de 5 mètres (plus ou moins suivant la disposition des PJ) sont aspirées par un vortex spatio-temporel (style Stargate) qui les conduit dans une sorte de monde parallèle.

Maav avait conçu son Akasha pour que seul les êtres magiques ou les membres de son clan puissent en franchir la porte, mais avait quand même par précaution installée quelques pièges à l'intérieur de son monde. Phébus et ses acolytes étant en possession de la stase de Maav, ont été aspirés lorsque Phébus a, à son tour, ouvert le passage. Maav, emprisonné dans sa stase, en a été expulsé lors du passage dans le vortex, la puissance du phénomène ayant rempli la stase de Ka lune. Maav a été littéralement projeté sur Cassandra MOENSTONE qui avait réussi à passer la porte étant une descendante du peuple de Maav, et qui essayait vainement de ressortir de ce monde étrange. Maav s'est donc réincarné dans le corps de Cassandra qui après une petite lutte de pouvoir sur son corps perçoit les avantages de cette vie et accepte pleinement la présence de Maav. Lorsque Phébus et ses compagnes arrivent dans l'Akasha, Maav possède entièrement le corps de Cassandra. Phébus qui est un descendant des peuples solaires et surtout de leurs connaissances comprend très vite qu'il n'est pas dans le monde réel et crie à tous vents qu'il va détruire ce monde impie et dégénéré, ce qui a pour effet de mettre singulièrement en colère Maav qui



commence par paralyser les trois femmes avant de battre à mort Phébus, de lui couper la tête et de l'empaler sur un pieu à l'entrée de son domaine. Puis elle lave l'esprit des trois femmes et insuffle en elles un peu de Ka Lune qui a pour effet de les modifier physiquement et de les transformer en guerrières de la Lune redoutables à qui elle ordonne de protéger son palais pendant qu'elle ira se ressourcer sur le monde original et qu'elle reprend le chemin de la Terre. Peu de temps après les PJ arrive sur l'Akasha.

Quel que soit le moment où ils passent, ils découvrent à l'entrée un corps d'homme sans vie dont la tête a été sectionnée et plantée sur un pieu. D'après la description ou si les frères MAC'WRIGHT sont présents, cette tête appartient au dit Phébus, il a littéralement été battu à mort avant d'être décapité. Ce monde ressemble au notre sauf que le ciel est argenté et l'on ne sait s'il s'agit du jour ou de la nuit. La flore ressemble à celle que l'on trouve en Irlande mais hormis le vert, les autres couleurs ont été remplacées par l'argent. Il y a deux astres, soleil et lune en même temps et ils sont de même taille. La faune n'est pas très visible, les insectes, petits mammifères et oiseaux sont entièrement argentés. Un chemin de pierre (non pas jaune mais argenté) se dirige vers ce qui pourrait être le nord. Au bout d'une quinzaine de minutes de marche, les PJ arrive devant ce qui semble être une ville du mésolithique d'environ un millier d'âme. Toutefois tout semble à l'abandon voir inachevé, certaines huttes n'ont même pas de toit, au centre de la ville trône une sorte de château sur motte d'où s'échappe un mince filet de fumée. Lorsque les PJ se rapproche du palais, ils entendent une triste plainte (*Ordo Equitum Solis*) qui a pour effet de les désorienter et de les empêcher de voir le piège vers lequel ils avancent. Au bout d'une vingtaine de mètres ils tombent au fond d'un trou, qui ressemble en fait à une arène. Un (ou plusieurs, si on a à faire à des gros bills) serpent géant argenté jaillit de terre juste devant les PJ. Le combat débute et doit s'achever par la victoire des PJ, (si,si) mais ils n'ont pas le temps de savourer leur victoire que rapidement un brouillard argenté les entoure et ils s'évanouissent. Ils ont juste le temps d'apercevoir et d'entendre des femmes armées de lances rudimentaires et de haches qui éclatent de rire, rire qui se poursuit jusque dans leurs rêves qui se transforment en cauchemars pour les Néphilims à simulacres masculins, des créatures féminines de toute beauté mais pas entièrement humanoïdes les asservissent, non seulement ils sont là pour travailler très dur, mais ce sont également les esclaves sexuelles de ces créatures. Pour les Néphilims à simulacres féminins tout va pour le mieux, ils ont l'impression d'être à une cour royale, on les traite bien mais on les empêche de sortir de leur prison dorée. Ce rêve cauchemar paraît plus vrai que nature et les PJ ont l'impression qu'il dure un mois. Même s'ils en ont le désir, ils n'arrivent pas à se révolter, ils n'ont plus aucun pouvoirs magiques ni volonté d'opposition. En fait cela a duré un mois et ce n'était pas un rêve, mais un sortilège défensif de Maav. Puis un matin tout



le monde est conduit vers une salle où repose au centre un bloc de quartz blanc sculpté tel un trône, sur lequel est assis Cassandra MOENSTONE, elle n'est plus tout à fait la même, elle est plus qu'éblouissante (charisme > 30), sa vue rend les frères MAC'WRIGHT s'ils participent à l'expédition docile comme des petits chats et complètement gaga. Si les frères MAC'WRIGHT sont du voyage ils resteront sur l' Akasha, étant eux même des descendants du peuple de Maav. Elle s'adresse à ses frères et sœurs Néphilims, leur souhaite la bienvenu et leur prie d'accepter ses excuses quant aux traitements qui leur ont été infligé en son absence, elle raconte brièvement son histoire et remercie les PJ de l'aide qu'ils ont apporté à sa libération et s'ils le souhaitent, ils pourront séjourner aussi longtemps qu'ils le désirent en son royaume et revenir quand ils le souhaitent. Maav leur explique qu'elle a réglé le problème de leurs absences sur terre, elle a également fait fabriquer une copie de sa stase qu'elle a remise aux autorités par le biais de Cassy, elle a fait modifier l'entrée de son Akasha après les fouilles pour que l'on puisse y accéder toutes les pleines lunes de l'année. C'est aux PJ de jouer maintenant afin de persuader Maav au moins de prendre contact avec Enkidu, plus il y aura de rôleplay, mieux ce sera, si l'un des Néphilims a sauvé Cassy cette dernière insistera auprès de son hôte pour accepter la proposition des PJ mais seul un bon rôleplay persuadera Maav de prendre contact avec Enkidu (au goût du Maître).

Acte VI : Rêves ou cauchemars (conclusion) :

Dès leur retour Enkidu les convoque et leur exige un rapport complet. Que les PJ aient échoué ou non dans leur mission de prise de contact, Enkidu les remercie et leur rend leurs stases, à condition qu'il en sache assez pour se rendre lui-même sur l' Akasha de Maav, sinon il leur rendra les stases après la prochaine mission. D'ailleurs, il paraît qu'il y a certains petits problèmes ésotériques à Prague, on parle de Templiers armés d'orichalque et d'homoncules ! ! !

Caractéristiques des PNJ et monstres :

La plupart des PNJ ont des caractéristiques de base humaine et ne sont pas nécessaire outre mesure, aucun combat avec des humains n'étant prévus. Seuls quelques PNJ sont nécessaires, il est entendu que se battre contre Maav relève du suicide au vue de ses compétences et caractéristiques proche de celles d'un Agarthien :



Maav :

Ka Lune : 90

7 actions par round

modificateur de force +2d6

Connaissances ésotériques : tous les sortilèges de lunes de basse, haute magie et de grand secret ; tous les sortilèges de basse et haute magie des quatre autres éléments

Compétences ésotériques : basse et haute magie à 95% grand secret à 90%

Compétences : combat à mains nues 80% combat à la hache 80% combat à la lance 80% esquive 80%

Serpent de Lune :

Ka Lune : 30

Points de vie : 60

6 actions par round

modificateur de force +3d6

armes : morsure 50% dégâts 2d4
coup de queue 50% dégâts 2d6 assomant

armure : 6 (écailles)

Un frère MAC'WRIGHT :

Ka soleil : 15

Points de vie : 16

3 actions par round



modificateur de force +2d6

armes : combat à mains nue 70% dégâts 2d4

armure : 2 (veste en cuir)

Le plan du tertre

