



Jacques De MOLAY



MALEDICTION REDEMPTRICE

Synopsis

Un templier fanatique, Edward Mc GREGOR, descendant templier écossais du clan des Mac Kurgan décide de se venger afin de perpétuer la malédiction de Jacques De Molay (Voir chronologie en annexe). Il a retrouvé des ouvrages, des parchemins et un mystérieux sceptre ayant appartenu au Grand Maître de l'Ordre, il décida, dès son plus jeune âge de venger ses aïeules afin d'éliminer toutes les descendances royales et cléricales restantes du royaume de France. Pour parvenir à ses fins, il a prévu un stratagème d'une extrême habileté : l'organisation d'une manifestation historique non officiel, afin que des descendants du clergé et de la noblesse française, soient réunis en un même lieu. Des « accidents seront donc prévus », pour l'ensemble de ses personnes. Mais ce plan machiavélique n'est pas son œuvre, mais celle d'un selenim, Greg ILLMORE, « OPHIUCIUS », dont la maxime serait « La patience est la vertu des uns, et le châtimement des autres ».

Si Edward Mc GREGOR est si fanatisé, c'est parce que OPHUCIUS, un selenim jeune mais très puissant, se nourrit depuis de nombreuses années des ses émotions, et lui insuffle (via des rêves quotidiens) que Jacques de Molay devrait renaître de ses cendres lors d'une cérémonie après l'exécution de sa malédiction.

Il ne tarde donc pas à organiser cette reconstitution théâtrale historique au cours de laquelle certains disparaîtront pour finir par une immolation collective de l'assemblée, au cours de laquelle bien sûr, seront invités les PJ.

Les PJ échapperont donc de peu au massacre, et chercheront à retrouver la trace de l'organisateur. Cela les mènera donc aux bord des rives du Lac du LOCH NESS dans la ville d'INVERNESS, où ils retrouveront la piste d'une des associations qui avait participé au spectacle historique. De nombreux indices les mèneront dans la ferme Templières d'Inverness, où ils découvriront des bribes du complot que fomentent les templiers. Ils pourront s'intéresser aussi au psychologue (selenim) et même le rencontrer.

Après une enquête minutieuse, les joueurs sauront que le grand maître Jacques De Molay doit se réincarner une nuit de pleine lune et pourront en déterminer la date.

Le jour J du rituel, le sceptre, artefact de Lune Noire devra pomper tout le ka soleil des personnes présentes... mais à la surprise général, avant que le pouvoir du sceptre entre en action, la légendaire Nessie (à l'origine du monstre du Loch Ness), être de Mu,



A

B

C

D

E

F

G

H

créature de Lune noire, fera son apparition, attirée par la grande concentration de Lune Noire, et tentera de combattre le selenim...

Un peu d'histoire

« **P**ape Clément... Chevalier Guillaume... Roi Philippe... avant un an, je vous cite à paraître au tribunal de Dieu pour y recevoir votre juste châtiment ! Maudits ! Maudits ! tous maudits jusqu'à la treizième génération de vos races !... ». Jacques de Molay, 71 ans, Grand Maître de l'Ordre du Temple, du sommet de son bûcher, vient de lancer sa malédiction, le 19 Mars 1314, à l'heure des vêpres, sur l'île aux juifs, à la pointe de l'île Saint Louis a Paris.

Godefroy de Paris, témoin de l'exécution, écrit que Jacques de Molay aurait lancé une phrase selon laquelle il arriverait malheur à tous ceux qui les avaient condamnés sans justice... et il avait raison, la malédiction commença.

Après que l'ordre d'arrestations de tous les Templiers soit érigé par Philippe Le Bel ainsi que le Pape Clément V, un grand nombre de templiers ont fuit le royaume de France... Ghislain de Vendoeuvres, Chevalier connétable de l'Ordre des chevaliers du Temple du Christ et de Notre Dame, basé dans le nord de la France, s'exila avec quelques hommes et les trésors occulte de l'obédience, en Angleterre, puis prolongea sa route vers les Highlands écossais. Ils y découvrirent des clans aux mœurs primitifs en luttes perpétuelle. Grâce a la magie de leurs homoncules, ils purent ainsi prendre la tête de ces clans afin de tous les rassembler sous un seul clan, les Mac KURGAN, afin de les conduire a la victoire sur les ennemis du genre humain : les Nephilim. Ces derniers étaient quant a eux abrités par un clan réfractaire aux volontés hégémoniques des Mac KURGAN : Les Mac Loads.

C'est a cette période qu'un Onirim de renom, OPHUCIUS (rongé par sa lente transformation en selenim), périt en dans le sud de la France lors d'un affrontement avec le temple. Ne pouvant pas réintégrer sa stase, son pentacle se dissipa sur le lieu de sa mort, créant ainsi un endroit étrange et magnifique a la fois, lors des nuits de pleines lunes. OPHUCIUS continua malgré tout sa transformation en selenim... jusqu'au jours ou une caravane de troubadours s'arrêta dans les environs. OPHUCIUS profita d'une conjonction favorable, et puisa toute l'énergie qui lui restait pour tenter de s'incarner, et ne trouva qu'un jongleur pour seul simulacre. Cet homme, Armando BOGGIO, agile et très intelligent, avait la faculté de prédire l'avenir a travers les cartes du tarot. En fait, il était si fin psychologue qu'il laissait entendre ce QUE souhaitait entendre l'interlocuteur. Il traversa toute l'Europe avec la caravane, et ne tarda a achever malgré lui sa transformation final en selenim vouant une haine infernale envers le Temple et décida qu'un jour il saurait leur faire payer. En représentation dans les Highlands Ecossais avec le reste sa troupe, il fit la rencontre, un soir en se promenant au bord du Loch Ness , de la mythologique Nessie et ne put s'empêcher de vouloir voler la vitae (cœur) du saurien. Ce fut un cuisant échec qui lui valut de nombreux mois de repos pour s'en remettre. Il lui fallait remettre a plus tard cet affrontement en accumulant si possible un maximum de Ka-soleil. Il entama donc une longue quête initiatique durant plusieurs siècle. Durant les années folles, il revint sur le lieu de sa confrontation avec Nessie, se jurant qu'il aurait sa revanche. Il apprit aussi par hasard que le temple était implanté dans la région, Il commença donc a méditer sa vengeance, et, faisant d'une pierre deux coup élabora le plan diabolique que vous allez découvrir.

De nos jours

A travers les siècles, les membres du clan des Mac KURGAN, évoluèrent avec leurs temps, mais ne pardonnèrent jamais au royaume de France et aux dirigeants de l'église catholique, « l'exécution et la suppression » de l'Ordre du Temple. De génération en



A

B

C

D

E

F

G

H

génération, les membres du clan furent éduqués avec cette haine entretenue avec le temps...

Le dernier descendant du clan des Mac KURGAN en date, Mr Edward Mc GREGOR, âgé de 42 ans et Chevalier manteau blanc de L'Ordre des Chevaliers de Saint-André du Chardon d'Écosse, semble souffrir (hypocondriaque) de troubles psychologiques dûs à des rêves étranges ou apparaît sans cesse feu Jacques De Molay. C'est pourquoi il consulte depuis près de 10 ans un psychologue du nom de Greg ILLMORE (=> OPHUCIUS). Le Chevalier Edward Mc GREGOR, à cause de ses rêves de résurrection, s'est consacré à d'importantes recherches sur des objets occultes ayant appartenu au Grand Maître de l'ordre, et a même retrouvé au prix de grands efforts, physiques et financiers, des ouvrages et des parchemins, écrits par le Grand Maître lui-même (ce qui est totalement faux, car c'est Ophucius qui a élaboré ces divers objets). Mais l'objet dont il est le plus fier est un sceptre qui lui aurait appartenu (seul le chevalier en est convaincu puisqu'il l'a vu dans les mains du maître dans ses rêves). De plus, d'après les parchemins trouvés, il semblerait en possession d'un rituel qui permettrait de faire réincarner le Grand Maître de l'ordre.

Fin mot de l'histoire

Greg ILLMORE n'est autre que le Selenim OPHUCIUS, qui assouvit sa vengeance vis-à-vis des Templiers via le Chevalier Edward Mc GREGOR, il lui insuffle chaque nuit des rêves du maître et se nourrit en ka-soleil des exaltations de celui-ci deux fois par semaine lors des consultations à son cabinet. De plus, afin d'avoir un lien constant avec son sujet, OPHUCIUS a fabriqué un artefact (le soi-disant sceptre de Jacques De Molay) de Lune Noire, lui permettant le jour du rituel de la soi-disant résurrection de pomper tout le ka-soleil des humains présents.

La vengeance du selenim s'effectue depuis de nombreuses années via un plan machiavélique. Il a fait naître dans son sujet (Chevalier templier Edward Mc GREGOR) l'idée de poursuivre la malédiction de Jacques de Molay afin qu'il puisse, suivant un rituel, se réincarner très prochainement. Depuis donc une dizaine d'années, un certain nombre de personnes appartenant aux descendants de la noblesse royale Française et aux hauts dirigeants du Vatican subissent des « accidents » ou des « disparitions ». La liste est longue et étant donné que la date du rituel de résurrection approche, il a décidé d'inviter toutes ses personnes à ses frais (dont les joueurs) à un meeting d'une journée en Écosse qui se clôturera par un spectacle historique, à travers lequel le peuple écossais de religions chrétienne et catholique s'unisse pour combattre les païens. Grâce à un rituel musical, une explosion de Ka-feu doit se produire durant le spectacle (situé à Edimbourg) et y faire brûler tous les mondes.

Ensuite il ne restera plus qu'à faire le rituel de résurrection lors de la prochaine pleine lune (cela devrait se produire lors d'un champ ascendant lune noire, sur les rives du Loch Ness)...



En route pour l'aventure

Tout les PJ reçoivent l'invitation du Ministère de la culture d'Écosse (aide de jeu n°1), dans laquelle ils sont invités à venir assister à la journée du patrimoine Écossais. Cette journée se clôturera par un spectacle historique.



A B C D

Note au MJ : Tout est vrai, il n'y a aucune raison que les joueurs aient des doutes quand a l'authenticité des documents reçus du ministère. De plus, de part leurs statuts sociale élevés, ce genre d'invitation est très fréquentes.

Le voyage se déroulera sans problème notable et plusieurs vols Air France sont affrétés uniquement pour cette manifestation, en revanche, dès l'instant où les joueurs auront mis un pied a Edimbourg, ils seront suivis en permanence par des templiers pour s'assurer que ceux-ci se assisteront bien au spectacle. Chaque groupe d'invité sera donc ainsi suivi. Malgré tout les poursuivants, templiers du chardons d'Ecosse, ne sont pas suffisamment impliqué dans l'ordre pour reconnaître en eux des Nephilim. Si un templier se fait surprendre par les joueurs, il prétendra appartenir a Scotland Yard afin de s'assurer de leur sécurité sur le territoire écossais et ses papiers d'identités le confirmeront.

Dès que les joueurs arrivent a Edimbourg, ils seront pris en charges de l'aéroport jusqu'à l'hôtel, et ce, toute la journée (Voir programme en aide de jeux 1). Mais si les joueurs le désire, ils ne sont pas obligés d'effectuer a la lettre, les activités du programme. En revanche la Conférence, ainsi que le spectacle historique est obligatoire... a vous maître de jeu, d'y remédier le cas échéant.

Parmi les autres invités, les joueurs rencontreront des gens qu'ils ont déjà croisés dans d'autres manifestations. N'oublions pas qu'ils font partis de la Jet set parisienne et que l'on rencontre énormément de personne durant ces soirées.

EDIMBOURG, National Theater le 17 septembre 1996 :



partir de 18h00, et ce jusqu'à 20 h00, la conférence s'avérera des plus pompeuse et les joueurs s'ennuieront a mourir. Puis a partir de 20h00, le repas débutera, et vers 21h30, la lumière se tamisera et le spectacle débutera au moment où sera servit le

dessert. Le spectacle historique, a travers lequel le peuple écossais de religions chrétienne et catholique s'unisse pour combattre les païens, est découpé sous forme de scène. Beaucoup de personnalité son présente et le smoking pour les hommes est la tenue de rigueur.

Un peu avant l'entracte, cinq musiciens en habits traditionnels s'exécute en rythme a la cornemuse... La musique ainsi jouée est relativement monotone lorsque l'air commence a devenir électrique, tels les prémices d'un orage imminent. Si les joueurs passe en vision Ka, ils se rendront compte qu'un puissant plexus de Feu est en train de se former au milieu de l'assistance, et que celui-ci est contrôlé par les musiciens. Cela se traduit, par un boule de Ka-élément Feu qui est en train de se former et de



INVERNESS :

Localisation : Écosse

Population : 41 234 (1991)

Inverness est le centre routier et ferroviaire du nord de l'Écosse et le centre commercial d'une grande région. La ville produit des aliments préparés industriellement, du fer et de l'acier, de l'équipement électrique et des lainages. Son port traite surtout les produits pétroliers importés. Parmi les curiosités, il y a un château reconstruit sur un édifice du XIIe siècle et le Craig Phadrig, vestiges d'un fort datant du IVe siècle.



A

B

C

D

E

grossir a vue d'œil. Il est clair qu'elle va exploser sous peu... Les joueurs auront peu de temps pour évacuer les lieux. L'utilisation de la magie sera indispensable pour qu'ils s'en sortent indemne.

Une réelle panique s'empare de tous le monde, et l'explosion fait d'innombrables victimes. Très peu de personnes échapperont a cette attentat magique. Environ 90% des invités périront dans un incendie colossale, que les pompiers auront eux-même du mal a neutraliser. Le PJ quand a eux s'en sortiront, mais insistez sur l'atmosphère lourde d'angoisse, et le peu de réactivité dont ils doivent faire preuve pour évacuer les lieux.

Le lendemain, toutes l'Europe est en deuil, il semblerait que la majeure partie des invités étaient français de haute noblesse, et Italien (haut personnage du clergé).

Avec un peu de tact, de subtilité ou bien de corruption, les joueurs pourront obtenir une liste de tous les invités présent lors cette soirée auprès de la police locale.

Concernant les musiciens, ils ont évacués le théâtre quelques secondes avant l'explosion. Il est évident qu'ils en sont les auteurs ou bien les acteurs de cette explosion. Il faudra donc que les joueurs se renseignent sur eux pour avoir plus de détails. Si les joueurs ont été attentifs, ils auront remarqué la couleur des kilt qui correspond a des familles issue des Highlands (nord de l'écosse). Après quelques recherches, ou bien auprès des responsables techniques du théâtre , ils pourront apprendre que les musiciens font partie d'une association : « The Medieval Music Association of Scotland ». Le siège de cette association est situé à INVERNESS, dans le nord des Highlands.

INVERNESS : The Medieval Music Association of Scotland

Le siège de l'association est situé : « 1 Castle Road – INVERNESS IV2 3 ». C'est dans le centre ville, au bord de Ness River, la devanture est très ouvragée pour un si petite association qui compte environ 400 adhérent, et dont le but est de promouvoir la musique ancienne et traditionnelle. Au moment ou arriveront les PJ, il ne semblera pas y avoir une grande activité. Les bureau de l'association sont ouvert deux heures le matin de 10h00 à 12h00 et de 15h00 à 17h00 l'après-midi.

Durant les heures d'ouvertures, une vieille femme les recevra, se montrant disponible et agréable. En revanche elle ne connaît rien des activités cachées que recèle cette association. Et le président de l'association, un certains Edward Mc GREGOR, sera absent.



INVERNESS : The Medieval Music Association of Scotland

Si les PJ s'introduisent en fraude dans les locaux, le seul objet intéressant étant l'ordinateur se trouvant dans le bureau du président.

Bien évidemment l'accès au poste est protégé par un mot de passe (-20% de difficulté sur un jet d'Informatique). Ensuite après une bonne heure de recherche, ils trouveront des fichiers tenant sur deux disquettes illisibles car a priori cryptés.

Il faudra passer près de deux jours a décrypter les messages (réussir 2 jets d'informatique a -50%, si réussite critique, diviser le temps de recherche



A
B
C
D
E
F
G
H

par deux), le résultat sera peut-être très intéressant pour les joueurs, car il seront au courant qu'un grand projet Templier va bientôt arriver a son terme... Le retour de Jacques De Molay. Voilà ce que leur révélera le contenu des deux disquettes cryptées :

- Journal de bord du templier fanatique qui en dit un peu plus long sur la nature de ses rêves et de la cérémonie du retour de Jacques de Molay. De plus il fait souvent référence a une tierce personne qu'il consulte régulièrement, un psychologue adepte du tarot divinatoire de surcroît...
- Longue liste de plus de cinq cent noms avec des croix rouge, verte, noir, correspondant aux descendants de la noblesse et du clergé.
- Le nom et l'adresse du Président de l'association : « The Medieval Music Association of Scotland ».
- D'après la presse l'accident du théâtre a été commandité par un attentat.

Les indices détaillés :

Le journal de bord du templier relate un résumé de l'ensemble des rêves que OPHIUCIUS lui a suggéré, cela devrait amener les joueurs a penser qu'il est fou d'avoir une telle fascination pour Jacques de Molay, il en parle comme le messie suprême a régner sur le Temple a travers le monde et son retour sera celui de la rédemption du clergé et de la noblesse française. Il fait aussi très souvent référence a un sceptre qui aurait soi-disant appartenu au grand maître de l'Ordre, cet objet est vénéré par son porteur qui croit détenir un artefact très puissant...(il ne se trompe pas mais nous verrons plus tard de quoi il en retourne).

La liste des descendants de la noblesse française actuelles ainsi que les membres du clergé, est une liste ou tous le monde doit décédé un jour ou l'autre, c'est la promesse que c'est fait le Templier. Des annotations de couleurs sont indiquées dessus, en vert correspond les noms des personnes déjà exécutées...les moins connues (accidents, suicides, etc...), environ 150 personnes, en rouge correspond les noms des personnes invitées a la soirée à Edimbourg, et enfin en noir figure les noms d'éminentes personnes qui sont décédés plus ou moins « naturellement » au yeux des média.

Aux alentours de la demeure du Président de l'association :

La propriété est soumise a une surveillance extrêmement discrète et constante de Nephilim du clan Mc LOADS qui soupçonnent une activité intense du temple dans la région pressentant un événement de mauvaise augure. Les personnages joueurs peuvent a tout moment entrer en contact avec eux, si eux le désire bien entendu. Faite faire des jets cachés de Vigilance a -30% pour savoir si les joueurs savent que la demeure est sous surveillance. (Voir ensuite la partie consacré au clan Mc LOADS).

La demeure de Edward Mc GREGOR

Il habite a proximité du Craig Phadrig, vestiges d'un fort datant du IV^e siècle, il aime admirer parfois avec tristesse les restes architecturaux de cette époque... Il habite un beau manoir avec dépendance en haut d'une petite colline qui domine la vallée du Ness. Edward Mc GREGOR, depuis son enfance a reçu une éducation stricte. Elevé au cœur du temple, il fut dès son plus jeune âge, fanatisé par ses pairs vis a vis de la figure emblématique que représentait Jacques De Molay quelques siècles auparavant. Eduqué avec l'esprit de revanche sur la noblesse française et anti-clérical que lui ont transmis ses aïeux, il voulait sa vengeance. Malgré toute sa force de caractère et son intelligence, cet homme respecté par ses hommes et apprécié de ses supérieurs, était atteint d'hypocondrie, et se croyait toujours malade (le selenim lui a insufflé par voix onirique



A

qu'il était malade et se devait de consulter un psychologue). C'est ainsi qu'il fit la connaissance de Greg ILLMORE (Ophucius), psychologue, qui lui proposa ses services. Et depuis dix ans maintenant, Edward consulte le docteur ILLMORE et croit aller beaucoup mieux. A chaque fin de séance, Ophucius lui ponctionne un petit nombre de point de Ka-soleil, apaisant ainsi son patient. Depuis dix ans, le docteur Greg ILLMORE est même devenu un ami.

D

Edward Mc GREGOR a 05% de chance d'être dans sa demeure le jour et 10% la nuit. Il est constamment en voyage « d'affaire ». La sécurité est très high-tech, dès l'instant où les joueurs pénétreront dans la propriété, 4D6 gardes dont 2d6 écuyers intercepteront les Personnages joueurs. Dans le cas contraire, il n'est pas possible de détecter un seul de



Le manoir d'Edward Mac GREGOR

garde depuis l'extérieurs. Les murs d'enceinte sont haut de près de trois mètres ornées de tessons de bouteilles. En cas de conflit, les gardes ont un matériel de pointe équipés de visées laser points rouge avec silencieux ainsi que des lunettes thermique réagissant sur la chaleur des corps des simulacres des Nephilim. Les écuyers ont, quand a eux, chacun deux balles forgées a partir d'un alliage en orichalques occasionnant des débats doublés au Nephilim.

La maison ne comporte rien de très important si ce n'est dans le grand hall d'entrée, un par terre portant les armoiries de l'Ordre

des chevaliers du Temple du Christ et de Notre Dame. L'armoiries est uniquement visible de la cage d'escalier qui grimpe au premier et au deuxième étage. Un jet (caché) réussi dans la compétence « analogie » permettra d'identifier que l'orientation du par terre aux armoiries du temple est orienté d'une manière maladroite par rapport a l'entrée indiquant très certainement un passage quelconque dans le mur auxquels il fait face. Effectivement un jet de dans la compétence « découvrir » permettra de trouver un passage dans le mur, révélant un escalier étroit et pentu menant directement dans un dédales de couloirs.

Les sous-sols (se trouvant sous les ruines du Craig Phading) :

Après quelques minutes de marches, les joueurs débarques dans une grande salle ornée de voûtes majestueuses semblant êtres préservées du temps. Dans cette salle se trouve un immense bureau encombré de volumineux dossiers, et d'un ordinateur. A la droite du bureau, les joueurs pourront remarquer une vitrine dans laquelle se trouve les différents parchemin , ouvrages et sceptre ayant soi-disant appartenu au grand maître. La vitrine est inviolable et est si elle est forcée ou brisée alertera 1d10 gardes. Sur les murs décorés de grandes tentures, se trouve une grande bibliothèque dans lesquels se trouve tous les rapports des ancêtres du Templiers. Derrière l'une des tenture (découvrir -10%), les joueurs découvriront une alcôve, et, avec effroi apercevront deux bocal d'environ un mètre de hauteur chacun, dans lesquels baignes deux êtres rachitiques et flétris. Avec horreur, en vision-ka, ils reconnaitrons donc deux homoncles que le temple conservent depuis bien des années. Chaque Bocal porte le nom « humain » des Nephilim, il trouveront donc Henri BURINGAM et Lisbeth STRATERFORD, respectivement Pyrim est Eolim, héros mythique des clans Ecossais disparu depuis des près d'un siècle.

Les deux homoncles ont encore un bon potentiel magique pour qui sait l'utiliser. Libre aux Nephilim de les libérer ou non, sachant qu'ils ne connaissent pas la procédure magique pour libérer les deux malheureux. En revanche les Nephilim du Clan Mac LOADS pourrait les libérer.



E

F

G

H

La bibliothèque recèle d'ouvrages occulte en plus des rapports des ancêtres du Templiers, libre a vous meneur de jeu de décider quels sont-ils.

Les volumineux dossiers qui se trouvent sur le bureaux contiennent des articles sur Jacques de Molay (voir adj) et des précisions sur les thèmes astrales (voir adj) sur une éventuelle conjonction (champs ascendant de Lune Noire), qui devrait avoir lieu dans la soirée de vendredi a samedi soir (ce sera la pleine lune). Les différents calculs montrent avec précision les coordonnées ou se produira la conjonction permettant d'effectuer le « rituel » symbolisant le retour de Jacques de Molay. Cela se traduit par une petite feuille de papier posé près du téléphone du bureau sur lequel les joueurs trouveront les éléments suivants : « 20/09/1996 - 23h00 - L57,38577°N – L4,34707°O » qui signifie que le rituel s'effectuera le 20/09/1996 à 23h00 sur les coordonnées suivantes : Latitudes 57,38577° Nord, Longitudes 4,34707° Ouest. Ces coordonnées correspondent à une corniche surplombant le Loch Ness d'une dizaine de mètres (voir la partie Rituel).

La demeure d'Ophucius



phucius habite sur la route de l'Aéroport d'Inverness, dans le petit village de CasteStuart. Sa demeure est assez insolite car il habite un vieux phare laissé a l'abandon au début du siècle. Il a aménagé le rez-de-chaussée de manière a recevoir tous ses patients (salle d'attente + cabinet de toilette + salle de thérapie), et quand à lui, il habite dans les étages supérieurs. La décoration est de style victorienne et des jet adéquat révéleront que tous le mobilier est d'époque...

Dans les étages supérieurs, le reste de sa demeure est toujours décorée avec beaucoup de goût. Dans une



La demeure d'Ophucius...

salle qui semble être son bureau, les joueurs verront qu'il s'intéresse énormément au mythe de la créature du Loch Ness, c'est comme une obsession et beaucoup de documents seront trouvés par les Nephilim (voir dossier en annexe),

Si les joueurs grimpent en tout en haut, il découvrirons que la lentille du phare n'existe plus, et a la place, un petit escalier très étroit en colimaçon grimpe à priori sur le toit du phare. Avec un

jet d'idées, le joueurs trouveront cet escalier étrange car le toit du phare, de l'extérieur, est très abrupte, et ne permet pas l'ouverture qu'il révèle... Si les joueurs ont donc le courage de grimper l'étroit escalier, il devront ouvrir avec résistance une trappe...

Sitôt cette dernière ouverte, une étonnante frayeur frappera l'ensemble du groupe. A perte de vue s'étend une mer couleur noir de geai, surplombé d'une lune voilée par une légère brume. Le groupe se trouve sur une île circulaire de quelques mètres de diamètre. Aucune végétation n'est apparente, aucune vie ne subsiste, et les joueurs se trouvent dans le royaume d'Ophucius. Etant donné que son royaume est en cours d'élaboration, aucun événement ne se produira. Si les joueurs restent une heure sur l'îlot, un barque se profilera a l'horizon, et voguera vers les joueurs. Une silhouette encapuchonnée relativement grande se trouve a son bord et invitera les joueurs a monter sur la barque



A

B

C

D

E

F

G

H

d'une voix incompréhensible et très gutturale. La barque s'éloignera de l'îlot, et voguera sur cette mer infini ou les joueurs se trouveront prisonnier du royaume d'Ophucius. Si les joueurs décident de rejoindre l'îlot à la nage, insistez sur la description des « mammifères » (créatures de lunes noires) aquatiques gigantesques et étranges qui font de temps en temps leur apparition en surface.

Le cas échéant, Ophucius, interviendra quelques heures plus tard pour les libérer de leur frayeur.

Le clan Mac LOADS

L Le Château Dunvegan du clan Mac LOADS se situe sur l'île de Skye à l'ouest de l'Ecosse. Si les joueurs rencontrent, capture, ou bien se font capturer par un des Nephilim du clan, ils seront conduits sous extrême surveillance, dans les sous-sol du château du clan. Inutile de préciser que durant le voyage, ils seront invités à se faire bander les yeux, et toute opération, ou tentative magique de localisation de l'endroit où ils seront amenés



Château de Dunvegan, île de Skye :

Demeure ancestrale des Mac Loads, jadis l'un des clans les plus puissants d'Écosse, le château de Dunvegan se dresse en amont du loch Dunvegan, sur l'île de Skye. Le château date du XVe siècle. Skye, la plus grande et la plus septentrionale des îles Hébrides, est devenue une attraction touristique majeure. Séparée du continent par quelques centaines de mètres, l'île est aujourd'hui reliée au reste de l'Écosse par un pont à péage situé à proximité de l'ancien point de passage des ferries à Kyleakin. Ce pont suscite des controverses (et fait d'ailleurs l'objet d'un procès) car les habitants de l'île craignent d'être submergés par les touristes durant la saison estivale.

sera vain. À leur arrivée, ils n'auront de souvenir que d'avoir emprunté une voiture et un hélicoptère durant quelques heures...

Les membres du clan Mac LOADS, très aisés, sont composés de Nephilim (5 au total) et de 4 humains initiés à l'existence ésotérique du monde. Le Ka-élément dominant au sein du clan est le ka-élément Feu. Les membres du clan interrogeront les joueurs sur leurs intentions dans la région et se montreront extrêmement méfiant (si le clan existe depuis si longtemps, c'est grâce en partie à leur discrétion...). Le clan leur révélera qu'ils soupçonnent une activité intense du temple dans la région pressentant un événement de mauvaise augure. Si les PJ cachent au clan leurs intentions, le clan ne les aidera en aucun

cas... en revanche s'ils se confient, ils pourront prétendre à un soutien uniquement matériel de leur part.

Si les joueurs gagnent les faveurs du clan, en leur rendant pour réincarnation les deux homoncles par exemple..., ils seront soutenus lors de leur tentative d'interruption du rituel par un ou deux Nephilim du clan (pyrim). Ils n'ont pas connaissance des plans Templiers d'Edward Mc GREGOR, et hormis connaître la fameuse légende de Nessie, ne pourront pas affirmer ou infirmer son existence.



Le Retour de Jacques De MOLAY

Le vendredi soir est un jour mythique pour Edward Mc GREGOR, et durant toute cette journée, il a passé son temps à vérifier et à répéter son rituel d'invocation... c'est l'aboutissement de toute une vie, passée à vouloir faire revivre « un homme égal de dieu ». Il est important de rappeler qu'à partir de 23h00 précisée la conjonction sera à son apogée et durera 3 heures. Cette conjonction occulte tous les champs magiques, car un champ ascendant de Lune Noire se formera dans un rayon de plusieurs kilomètres sur la région. En vision-ka, même les Nephilim percevront les émanations de Ka-Lune Noire.

Le dispositif de sécurité mis en place par le temple est assez important (une vingtaine d'homme). Le lieu du rituel se situe dans une petite clairière sur une petite corniche qui

surplombe le Loch Ness d'une dizaine de mètres, avec en son centre, un cercle de pierre usées par Éole et les intempéries.



Le Loch Ness :

Le Loch Ness est l'un des trois lacs issus d'une faille géologique, Great Glenn, qui traverse l'Ecosse. Ces lacs constituent le plus grand réservoir d'eau douce du royaume de Grande Bretagne en couvrant près de 7000 hectares pour une profondeur de 130 mètres. Les vents qui balayent la région peuvent être d'une rare violence et modifier en quelques secondes l'allure du Lac. Celui-ci peut avoir sa surface luisante comme un miroir puis l'instant suivant être le scène d'un ballet aquatique de vagues de 2,50 mètres de hauteur. De plus, le Loch Ness a la réputation de ne pas rendre ses morts. Les eaux du lac n'excède jamais les 6° celcius et, à l'exception des tout premiers mètres, elles sont impénétrables à la lumière.

Au fil de ces dernières années, les habitants des Highlands acquièrent la certitudes que Nessie dévorait les victimes du Lac, ce qui est totalement faux...

A 23h00 Edward Mac GREGOR, qui aura revêtu un toge de couleur pourpre ornée d'une croix patté, commence à préparer le matériel nécessaire au rituel. Celui-ci dure très exactement 45mn et doit être terminé à minuit pile, moment où les astres seront propices et où la conjonctions débutera. Lorsque le rituel touchera à sa fin, Edward aura les mains tendue vers le ciel, tenant le sceptre d'une main et le livre contenant le rituel de l'autre.

A minuit tapante, alors que l'air deviendra oppressant au point de perturber le spectacle des Nephilim, une ombre furtive se déplaçant à une vitesse surhumaine

commencera à se matérialiser près d'Edward. C'est l'imgo de OPHUCIUS qui apparaît près d'Edward. Dans l'ombre les gardes du temple auront été annihilés soit par les joueurs, soient par la quinzaine de sans-repos qui garde l'endroit. Edward est si concentré sur son rituel qu'il ne fera pas attention aux nombreux gardes qui auront été neutralisés.

A minuit, apparaît via son imago OPHUCIUS, il salue Edward, qui n'en reviens pas, et tout hébété, tenant toujours en mains les deux objets, ne réalise pas encore qu'il a été durant toutes ses années le dindon de la farce d'un selenim...



A

B

C

D

E

F

G

H

Ophucius sourit prononce une brève incantation de Kabbale Noire, et le sceptre tenu par Edward se met a luire dans la nuit, de manière presque aveuglante.

Simultanément une bourrasque de vent d'une rare violence balaye la clairière annonçant un terrible événement... La brume , épaisse, humide et froide envahit l'endroit de manière surnaturelle.

Les joueurs sont en proie a des rêves et des phantasmes éveillés, il subissent un malus de 30 % a toutes leurs actions (due a l'arrivée de Nessie). Edward quant a lui, hurle de douleur et tombe a terre, apparemment inconscient.

Ophucius se tourne alors vers la corniche et là, majestueuse et serpentine, la silhouette de Nessie fait sont apparition. Ophucius tend ses mains vers elle et affirme : « Toi, saurien, être de Mu et créature impie tu m'as vaincu autrefois, profitant de mes faiblesses d'antan, mais l'heure de la vengeance est mienne et nul ne saura te pleurer... » Il faut que le meneur décide si Ophucius arrive a subtiliser le cœur du saurien...(voir règle décrite sur la fiche de Nessie).

Si tel est le cas ? Nessie disparaîtra dans les eaux du Loch, sans que quiconque puisse affirmer ou infirmer qu'elle est bien décédée.

Si Nessie gagne son duel Ophucius, s'évanouira devant la puissance de l'être de Mu et cette dernière le mordra comme par le passé...et s'attaquera aux joueurs qui seront a porté... Nessie ne combattra jusqu'à la mort et s'en ira a la moindre blessure.

Edward se réveillera quelques heures plus tard, dans un état semi comateux, bon pour l'asile. Il ne dira plus un mot de toute sa vie, et finira dans l'hôpital psychiatrique du comté. L'artefact de Lune Noire ne lui a laissé qu'un ou deux points de Ka-Soleil.

Quoi qu'il en soit les joueurs n'auront qu'un rôle de spectateur durant le rituel, faites en sorte qu'Edward parvienne terminer son rituel...

