



Chimerae



Amore captus Alcmenas Jupiter,
Mutavit sese in ejus formam conjugis,
Pro patria Amphitruo dum cernit cum hostibus
Mutavit Mercurius ei subservit Sosiae :
Is advenienteis servom ac dominum frustra habet,
Turbas uxori ciet Amphitruo; atque invicem
Raptant pro moechis. Blypharo captus arbiter,
Uter sit, non quit, Amphitruo, decernere.
Omniem rem quoscunt : geminos illa enititur.

In faciem vorsus Amphitruonis Jupiter,
Dum bellum gereret cum Telebois hostibus,
Alcmenam uxorem cepit usurariam,
Mercurius formam Sosiae servi gerit
Absentis : his Alcmena decipitur dolis.
Postquam rediere veri Amphitruo et Sosia,
Uterque luduntur dolis mirum in modum.
Hinc jurgium, tumultus, uxori et viro;
Donec, cum tonitru voce missa ex aethero,
Adulterum se Jupiter confessus est.
Qui me alter est audax, aut qui
confidentior, juventutis mores, qui sciam qui
hoc noctis solus ambulem?
quid faciam nunc, si treis vi. me in carcerem
compegerint? Inde cras quasi e promptaria
cella depromar ad flagrum.

Numero special
Scénario

6€



Édito

*Vision Ka n°8 est un numéro spécial Scénarios.
Quatre scénarios originaux
vous sont proposés dans ce numéro :*

Les ombres de la chimère est une intrigue qui met en scène les personnages du roman " Les chants de la Terre ", trilogie d'Isabelle et David Collet parue aux éditions Mnémos en 1996. Ce scénario ravira les fans de ces romans Nephilim. Le Tableau du Maître flamand. Comme son nom l'indique, ce scénario s'inspire du célèbre roman d'Arturo Perez Reverte. Les joueurs auront à résoudre un crime de sang commis il y a cinq siècles et affronter les mystérieux Conjurés d'Arcadie. Odeur de Sainteté. Ce long scénario décrit l'Église comme nouvelle faction du monde occulte contemporain. Luttant contre l'occultisme, le Vatican donnera aux joueurs un nouveau visage de l'adversité dans l'univers de Nephilim. Chartres Ville occulte. Nouvelle ville du projet Constellation, Chartres étonne par sa richesse historique et ésotérique. Un scénario Virgo Pariturae met en scène les différentes factions présentes dans la ville. Les joueurs auront à enquêter sur d'étranges manifestations liées à la Vierge Noire.

*Nous espérons que ce numéro vous fera patienter
jusqu'au prochain. Bonne lecture.*

Et In Arcadia Ego

La Rédaction

VISION-KA

<http://www.heritiersbabel.org>

Fondateur : Patrick Abitbol. **Rédacteur en chef :** Florent Cautela. **Auteurs :** Florent Cautela, Isabelle Collet, Jérôme Dias, David Goutx, Mael et Raphaël Tourde. **Illustrateurs :** Isabelle Anglade, Maud Chalmel, Angélique Grevet, Grégory Lecourt et Sébastien Lhotel. **Couverture :** Sébastien Lhotel. **Relecteurs et correcteurs :** Mickaël Carré, Annick Cautela, Florent Cautela, Fabien Clavel, Claude Guéant, Grégoire Laakmann, Loïc Peron et Manu Pradel. **Maquette :** Sébastien Lhotel et Alain Maréaud.

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey. Tout le contenu de ce fanzine est totalement indépendant de la gamme officielle.

VISION KA est un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

Sommaire

SCENARIO

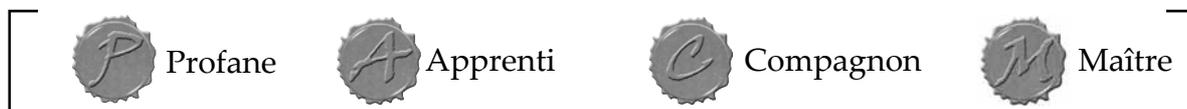
- P. 3/13** Les Ombres de la Chimère *Scénario*
Un scénario qui ravira les fans du Chant de la Terre
- P. 14/27** Le tableau du Maître flamand *Scénario*
Un scénario inspiré du roman d'Arturo Perez Reverte
- P. 28/50** Odeur de sainteté *Scénario*
Attention aux odeurs de métamorphes

CHARTRES - PROJET CONSTELLATION

- P. 51/60** Chartres, ville occulte *Aide de jeu*
Quatrième ville du projet Constellation
- P. 61/66** Virgo Pariturae *Scénario*
Nouvelle intrigue pour la campagne Constellation

NOMENCLATURE

Pour une meilleure appréciation des textes et des articles de *Vision Ka*, nous avons établi une signalétique destinée à mieux vous orienter. Ainsi, les sujets développés seront notés selon le degré de familiarité du lecteur avec *Nephilim : Révélation* grâce au niveau d'Initiation.



PJ & MJ Texte lisible par tous,
joueurs et maîtres de jeu

MJ ONLY Texte réservé aux
maîtres de jeu



Les Ombres de la Chimère



Ce scénario met en scène Lotin, un personnage présenté en détail dans la trilogie du Chant de la Terre. Il explique et résout certains problèmes laissés en suspens à la fin de La part du Diable.

Pour l'apprécier pleinement, il est conseillé d'avoir lu la trilogie.

Toutefois, ce scénario est tout à fait jouable avec une équipe qui ne l'a pas lue. Il a été testé avec des joueurs qui connaissaient déjà Lotin et Leim et d'autres qui ne les avaient jamais rencontrés, ce sont les premiers qui ont eu le plus de difficultés.

LOTIN

« En ces temps immémoriaux, les feux de l'Atlantide brillaient encore sur le monde et les champs de Ka ne connaissaient pas la souillure de l'Orichalque.

En ce temps-là, des Nexus apparaissaient spontanément. Et, jaillissant de ces tourbillons élémentaires, des Kaïm venaient au monde, libres de toute malédiction, rayonnant de la puissance des cinq Ka-éléments qui formaient leurs pentacles.

Lotin se remémorait le miracle de sa naissance. D'aussi loin qu'il se souvienne, jamais il n'avait été seul car, en émergeant du maelström

primordial, le pentacle d'un autre Kaïm était mêlé au sien. Deux Onirim jumeaux étaient nés ce jour-là. Liées à la naissance, leurs routes n'auraient jamais dû diverger.

Mais l'Orichalque tomba de Saturne et les hommes se libérèrent de leur esclavage. L'oubli a parfois du bon. Lotin ne se souvenait pas de sa capture, ni du moment où son frère et lui furent séparés.

Seul, il perdit la notion du temps. Il erra sur la terre en contemplant les champs magiques à jamais salis de traces noires. Ses rêves n'auraient jamais plus la pureté d'avant. Alors, dans ce monde qui lui semblait mort, il prit le seul risque qui lui semblait vraiment en valoir la peine.

Il explora les champs de Lune et transforma son Métamorphe de Serpent en une Chimère. Il porta alors en lui, à travers sa déviance, le deuil de l'innocence et de l'insouciance des rêves Nephilim. »

Lotin et Leirn sont nés d'un même Nexus. Narcissiques, déviants, rivaux, trop semblables pour pouvoir se supporter, ils suivirent tous les deux les champs de Lune dans des directions différentes. Lotin devint la première Chimère. Leirn refusa de le suivre et admettre ainsi que Lotin était le plus fort. Il devint un Selenim.

À leur insu, ces deux êtres ne représentaient en fait qu'une seule personne. La Chimère de Lotin, incarnant le rêve et la folie, ne pouvait exister sans le côté sombre de Leirn, les cauchemars et la mort. Ni Lotin, ni Leirn n'ont jamais eu conscience de cet état. Pourtant, dans leur inconscient, quand leur ego respectif se tait suffisamment, la Chimère reprend le dessus et tente de s'unir de nouveau.

Si les joueurs parviennent à servir les plans de la Chimère, Lotin et Leirn disparaîtront, ayant atteint leur Agartha, mêlant la Lune et la Lune Noire dans un pentacle improbable et pourtant parfait.

Toutefois, Lotin comme Leirn voudront lutter pour garder leur individualité, car ils n'ont pas conscience d'être chacun la moitié d'un seul être supérieur.

Aujourd'hui, Lotin est incarné dans le corps d'un jeune homme maigre qu'il n'entretient pas beaucoup puisqu'il fume, boit, se drogue éventuellement et vit la nuit. Il cherche l'admiration des mortels qu'il fréquente. Il s'essaye à diverses perversions, change de compagnons sans préférence de sexe, du moment qu'il peut en retirer un prestige.

Avec ses pairs, il veut avant tout ne pas passer inaperçu, quitte à se faire détester. Narcissique, égoïste, il possède un fort pouvoir empathique naturel qui lui permet de manipuler les gens lors de conversations. Il aime aussi abuser de son curieux Métamorphe (surtout les yeux), pour mettre mal à l'aise son interlocuteur.

n'est compréhensible que pour le sujet qui y voit ses rêves les plus secrets, ses pulsions les plus enfouies. Pour les autres spectateurs, et même pour Lotin, ils n'en retirent qu'une impression générale, incapable de relier la fresque avec son sujet.

Il voulait être le premier Nephilim bâtisseur et a rêvé de construire un bâtiment incarnant le rêve. Il en a dressé les plans avec Leirn mais c'est le Selenim qui a mené ce rêve à bien en inspirant à Louis II de Bavière le château de Neuschwanstein. Lotin est un Nephilim puissant. Sa métamorphose est très avancée. Ses yeux sont complètement noirs et de longs cheveux blancs lui tombent sur les épaules. Ses ongles sont pointus et il dégage une légère odeur d'opium. Il a une allure négligée, vieux jean, blouson élimé, mais se comporte toujours comme s'il était le centre d'intérêt de tous. Il ne quitte jamais ses lunettes noires... Toutefois, en présence de Nephilim, il n'hésite pas à utiliser la fascination que provoque son regard noir pour assurer son emprise sur son public.

Leirn est en train de bâtir son royaume Selenim dans la Cathédrale Souterraine. Cette montée en puissance permet au côté noir de la Chimère de se manifester. D'autre part, Lotin pense que Leirn est mort et a perdu tout espoir dans la vie. Il a bésité à devenir un Selenim, ce qui était pour lui une forme de suicide. Néanmoins, la Chimère l'en a empêché. Il cherche alors à clarifier ce qu'il a pressenti à la fin de La Part du Diable. Si la Chimère existe vraiment, cela veut dire que son frère n'est pas mort. Mais elle est peut-être une simple création de sa pensée, un espoir désespéré auquel il tente de se raccrocher.

NYPHEMBOURG

Au moment où les joueurs vont le rencontrer, Lotin erre dans la région de Munich. Il a pressenti l'existence de la Chimère et est parti à la recherche de son passé autour de Neuschwanstein. Chez Lotin, la folie n'est jamais loin et il en a conscience. Il ne sait pas s'il parle à lui-même ou à un être différent de lui quand il invoque la Chimère. Mais cette possible schizophrénie ne l'inquiète pas.

Lotin n'a jamais pu se souvenir de ses incarnations passées. Parfois, lors d'événements graves, il a un flash et son passé lui tombe dessus. Son frère lui manque, d'autant plus qu'il le croit mort. Il désire revivre des moments passés avec lui, ou encore évoquer son souvenir, ou rappeler des gens qu'ils auraient tous deux connus.

Au cours d'expériences de Kabbale, il arrive à invoquer des ombres de ses incarnations passées. Toutefois, il ne maîtrise pas bien ce sortilège. Il a l'impression de jouer avec des forces qui le dépassent mais, étant donné son état d'esprit actuel, cela lui plaît.

Pour débiter ce scénario, il est nécessaire que les joueurs se connaissent et se trouvent actuellement à Munich. Il peut être amusant de situer l'action, pendant l'Oktoberfest, c'est-à-dire la fête de la Bière.

Alors que les joueurs se promènent de nuit aux alentours de Nyphebourg - résidence d'été des Wittelsbach en bordure de Munich -, ils se retrouvent confrontés à des apparitions



Il sait créer de curieuses œuvres d'art pour les gens qu'il apprécie. Il dessine de grandes fresques inspirées par les émotions de ses amis. Sans vraiment les ressentir lui-même, il les retranscrit de sorte que la personne pour laquelle il dessine voie son âme se décalquer sur les murs. Le dessin



issues de leur passé respectif. Les Nephilim ne se souviennent pas nécessairement de ces personnages, mais ces Ombres appartiennent historiquement aux époques de leurs incarnations précédentes. Les Ombres n'ont aucune consistance et ne sont visibles que par le Nephilim qui en est à l'origine. Elles sont visibles en vision normale. En Vision-Ka, les autres Nephilim verront une manifestation de champ de Lune sans pouvoir identifier la nature du sortilège. Les Nephilim peuvent discuter avec l'Ombre (qui leur répondra). Celle-ci possède toutes les connaissances de l'humain d'origine, tant au niveau personnel qu'historique. En revanche, elle n'a aucune conscience du XX^e siècle et du monde qui l'entoure. Elle ne voit, elle aussi, que le Nephilim qui l'a involontairement appelée. Si une des Ombres attaque le Nephilim, celui-ci ressentira la douleur comme pour une vraie attaque. Le corps prendra des dégâts fictifs, qui disparaîtront aussitôt à la fin de la vision. Mais le simulacre peut néanmoins en mourir, suite à une crise cardiaque. S'il y a un Onirim parmi les joueurs, celui-ci ressentira toutes les manifestations provoquées par la Chimère avec plus de force et plus d'acuité que les autres. Les Ombres pourront se presser par moments autour de lui au point qu'il ait parfois du mal à les distinguer de la réalité. Il deviendra par la suite, l'interlocuteur privilégié de la Chimère.

Par contre, s'il y a une Chimère parmi les joueurs, celle-ci risque d'avoir des moments difficiles. La Chimère qui se manifeste est un être composé pour une partie de Lune Noire. Le joueur sera sans cesse sous l'influence forte des deux côtés. Il ressentira comme un Onirim les manifestations provoquées par la Lune Blanche et sera frappé de plein fouet également par les cauchemars de la Lune Noire. À chaque manifestation de Lune Noire que vous lui ferez subir, faites-lui faire un test pour mesurer son avancée sur la voie Selenim. Si ce joueur veut se convertir (sait-on jamais ?), il aura « toute facilité ». Afin de les rendre plus vivantes et plus intéressantes, prenez un peu de temps avant le début du scénario et choisissez une ou deux Ombres issues des incarnations passées de chacun des Immortels. Inventez une histoire pour chacun, la suite d'une intrigue oubliée, la poursuite d'une idylle ou d'une haine ancienne... Cette histoire ne doit pas prendre la place du scénario ni même y être associée mais peut l'agrémenter. Les Ombres sont plus présentes quand le simulacre tente de dormir. Il est donc très difficile de dormir et de se reposer... Chaque Ombre est personnelle et perceptible uniquement par celui qu'elle visite (en Vision-Ka et après un sortilège de Sentir Lune, un test d'Initié Très Difficile ou un test de Ka-Lune

Difficile pour un Onirim, un Nephilim peut noter une vague présence lunaire, pas plus). Pour ce dernier, elle est totalement réelle et il est impossible de percer cette illusion. Si une Ombre blesse un Nephilim, la blessure n'est pas réelle, mais elle handicape vraiment le blessé qui, lui, y croit. Les Ombres peuvent se manifester autrement que sous forme humaine : une calèche passant dans la rue, un temple égyptien au centre de Munich, une meute de loups...

À force de courir après ces apparitions, les Nephilim se sont considérablement rapprochés de Nymphembourg, suffisamment pour s'apercevoir que la source des sortilèges vient de là (champ de Ka-Lune). Ils franchissent sans problème les grilles du parc et découvrent Lotin, agenouillé au bord d'un bassin, perdu dans la contemplation des reflets lunaires sur l'eau. Étant donné l'intensité des champs de Lune autour de Lotin, les joueurs comprendront tout de suite que ce Nephilim est à l'origine de leurs apparitions.

La scène doit paraître étrange et impressionnante. Les cheveux blancs de Lotin jettent une tache claire sur l'eau sombre du bassin. La danse des reflets sur l'eau a un effet hypnotique. Lotin semble prostré... Les joueurs peuvent voir à son Pentacle qu'il s'agit d'un être puissant. Pourtant, de grandes plages d'ombre en masquent de larges zones. Un Onirim pourra y reconnaître la Lune Noire.

Lotin lève les yeux vers eux et semble à peine les remarquer. Ses yeux sont complètement noirs. Sa peau scintille comme l'eau du bassin. Il est habillé d'un vieux jean déchiré. Une longue chemise blanche lui descend jusqu'aux genoux. Ses manches retroussées laissent apparaître sur ses bras des traces de piqûres. À la main gauche, il porte une bague constituée d'une pierre d'onyx emmêlée dans des fils d'argent. C'est sa stase. Il se lève, mais a du mal à tenir debout. Ses propos sont incohérents. Il lui faudra quelques heures de repos pour retrouver ses esprits.

Parmi ses propos décousus, il leur demandera de le ramener chez lui.

En route, il croit apercevoir quelqu'un. Alors qu'il suit docilement les joueurs, il s'échappe soudain et se met à poursuivre quelque chose en hurlant « Leirn ! ». Puis il s'arrête net. Quand les joueurs le rejoignent, il est de nouveau calme et refuse de s'expliquer.

CHEZ LOTIN

Lotin habite au 120 *Maria Straße*. En poussant la porte, une forte odeur d'opium les prend à la gorge. C'est une pièce unique meublée d'un lit de camp, un frigo sur lequel est posé un micro-onde et un téléphone qui traîne par terre. Un paravent défraîchi dissimule un lavabo et un WC. Le sol est jonché de livres, de canettes de bière vides, de cendriers pleins et de vêtements roulés en boule. Par la fenêtre, on voit l'immeuble de la brasserie Spaten.

Les murs sont couverts de graffitis : des poèmes en allemand et en anglais, mais aussi des dessins, démons grimaçants, gargouilles, châteaux et autres éléments non identifiables, mais qui mettent mal à l'aise si on les fixe trop.

Les dessins de châteaux sur les murs représentent Neuschwanstein. Un joueur peut l'identifier s'il a Tradition (Nouveaux Mondes) à C ou avec un test de Conn. (Histoire) Peu Difficile.

Lotin va dans son frigo, prend une bière et en propose une à tout le monde. Puis il s'assoit par terre dans un coin de la pièce et raconte sa vie aux joueurs :

« J'avais un frère qui s'appelait Leirn ; frère au sens littéral du terme puisque nous sommes nés d'un même Nexus. Je l'ai perdu de vue récemment. Peut-être est-il mort, peut-être pas. J'aimerais le savoir. »

Il refusera d'en dire plus sur Leirn, et en particulier que c'est un Selenim.

« Je n'ai jamais été capable de me souvenir de mes précédentes incarnations. C'est ainsi que j'ai pu oublier l'existence de mon frère pendant certaines époques de ma vie. Je tente actuellement de faire revivre les Ombres de mes précédentes incarnations afin de retrouver le souvenir des moments passés avec lui, puisque c'est tout ce qui me reste. »

Que Lotin soit dépressif ne l'empêche pas de soigner son ego. Ses sortilèges réussissent au-delà de toute espérance et il ne sait pas bien lui-même comment il s'y prend (il est en fait inspiré par la Chimère). Il est en particulier le premier surpris de voir que les Immortels y ont été sensibles. Néanmoins, il prétendra pouvoir contrôler cette force et proposera aux joueurs de nouvelles expériences. [Pour la suite du scénario, peu important que les joueurs acceptent ou pas.]

Lotin aime parler de lui et le fait bien. Mais il refusera de raconter le moindre épisode de sa vie impliquant Leirn.

À l'aube, Lotin déclare qu'il veut se coucher. Il convient éventuellement d'un rendez-vous avec les Immortels.

LA FAMILLE WITTELSBACH

Les Wittelsbach sont les souverains de Bavière depuis le XII^e siècle. Au XV^e, leur route croisa celle des Nephilim. Des adoptés de l'Empereur s'approchèrent du trône de Bavière à des fins politiques et à la recherche d'appuis financiers. Fortuitement, ils s'aperçurent que certains membres de la famille étaient sensibles au Ka, suffisamment par exemple pour pouvoir voir en Vision-Ka en présence d'un Nephilim.

Ils décidèrent de révéler leur existence aux quelques membres de la famille possédant le don et conclurent un pacte d'entraide. À la fin du XVII^e siècle, un Nephilim prit possession de Joseph de Wittelsbach pour tenter d'aider la famille à résister contre l'influence des Hohenzollern et de la Prusse. Politiquement parlant, ce fut un échec. Mais Joseph constata qu'il était

capable de lancer des Sorts par lui-même. Fort de cette connaissance, il trahit les Nephilim et alla rejoindre le parti templier, emportant avec lui le Nephilim qu'il avait « emprisonné » en Ombre.

Avec leur nouvel allié, les Templiers se mirent à décimer aussi discrètement que possible les Wittelsbach qui continuaient à aider les Nephilim. Ainsi mourut Elisabeth d'Autriche, une aiguille plantée dans le cœur, son fils fut « suicidé » à Mayerling, sa sœur brûlée dans l'incendie du Bon Marché, à Paris. Louis II de Bavière (son cousin) fut retrouvé noyé après avoir été interné à cause de sa « folie ». Son frère était déjà dans un asile, complètement malade. D'autres décès se succédèrent au cours du temps jusqu'à l'assassinat de l'archiduc François Ferdinand à Sarajevo qui précipita l'Europe dans la première guerre mondiale, pour le plus grand bénéfice financier et politique du Temple.

Joseph est aujourd'hui âgé d'environ 200 ans. Il a pu se maintenir en vie grâce au Nephilim toujours en lui, mais il sait qu'il n'est pas éternel. Ses forces physiques l'abandonnent même si ses pouvoirs magiques sont puissants. Ses derniers espoirs se situent dans Elisabeth, descendante de Rodolphe et Marie Vetsera.

À 6 ans, Elisabeth a été enlevée à ses parents pour être enfermée à la clinique du Hirschsprung - le saut du cerf - en Forêt Noire. Cette maison de repos pour personnes âgées est en fait une maison de retraite templière. Joseph y est soigné ainsi qu'une poignée de notables templiers ayant atteint un âge avancé. Il se mêle à une quinzaine de pensionnaires de la bonne société de la région de Freiburg.

À l'âge de 15 ans, Elisabeth s'est enfuie. Malgré l'endoctrinement appliqué que les Templiers ont tenté de lui inculquer, elle a découvert que les meurtres au sein de sa famille ont été ordonnés par Joseph. Elle jure de venger les Wittelsbach et de tuer Joseph.

Pour que le Temple perde sa trace, puisqu'elle est la dernière Wittelsbach à avoir le don, elle part en Italie, apprend la langue et se fait appeler Francesca Vitelini. Grâce à l'éducation poussée que lui ont donné les Templiers, elle se fait un nom dans le domaine de la finance et se constitue une réserve d'argent suffisante pour mener à bien sa vengeance. Le jour de ses trente ans, elle commence à fréquenter les milieux occultistes.

À la fin du XIX^e siècle, Leirn a appris à Lotin l'existence d'un

LE DON WITTELSBACH

Il s'agit d'une capacité héréditaire (impossible de l'apprendre ou de l'enseigner) active chez 75% des Wittelsbach tentant de la développer. Une personne possédant ce don est capable, au contact, de copier pour quelques minutes les pouvoirs réservés aux Nephilim. Ainsi, en touchant une stase ou un simulacre (ou s'il est lui-même simulacre), un Wittelsbach peut lancer les Sorts connus par le Nephilim en utilisant son Ka, tenter de passer en Vision-Ka...

Même s'ils ne peuvent passer seuls en Vision-Ka, les Wittelsbach détectent le Ka et l'Orichalque quand ils sont concentrés.

pacte entre les Wittelsbach et les Nephilim. Leirn ignorait les raisons de ce pacte, donc Lotin l'ignore également.

À la recherche de son frère, Lotin prend contact avec l'Empereur. Il cherche à connaître les liens qu'ont pu avoir Leirn et les Wittelsbach. L'Empereur n'a pas l'intention, bien

sûr, de révéler tous ses secrets à Lotin. Mais à cause des relations effectives que Lotin a eues avec la famille, il dépêche un de ses jeunes Adoptés, Fomalhaut, pour arranger un entretien entre l'Onirim et une jeune Wittelsbach qui a refait surface récemment.

Fomalhaut organise cette première rencontre, sa présence garantissant l'honnêteté de Lotin et de Francesca. Une fois les présentations faites, il s'éclipse.

Après quelques temps d'observation, Francesca parvient à persuader Lotin qu'elle a des révélations à lui faire sur Neuschwanstein. Elle veut lui montrer quelque chose sur les pentes du château. Ils s'y rendent la nuit suivante pour ne pas être vu des nombreux touristes. Elle l'y abat de sang-froid d'un coup de feu dans le dos. Totalement pris au dépourvu, le simulacre de Lotin meurt. Aussitôt, Lotin se précipite sur Francesca, mais elle l'attend. Lotin, dépressif et suicidaire, n'a plus vraiment la force et le cœur de se battre. Après une

LES ÉLÉMENTS

L'Ange possède les renseignements suivants :

- 1/ Il connaît Francesca sous le nom d'Elisabeth de Wittelsbach. Il est certain qu'elle est de la famille, même s'il refuse d'expliquer pourquoi.
- 2/ Il leur parle du pacte sans toutefois leur en expliquer les vraies raisons.
- 3/ Il en fait une description physique.
- 4/ Il leur dit comment la joindre (mais c'est un numéro non attribué).
- 5/ Il leur dit que Lotin s'intéressait énormément à Neuschwanstein et à la famille Wittelsbach.
- 6/ Il prétend ignorer tout de Mayerling, outre l'histoire officielle.

LES ANECDOTES

7/L'impératrice Elisabeth d'Autriche était une des plus belles femmes de son temps. C'était également une femme cultivée qui écrivait des poèmes. Elle était universellement admirée et saluée dans les cours d'Europe. On se souvient d'un bal où elle apparut particulièrement resplendissante, occultant la beauté des autres femmes présentes. Les regards des hommes ne pouvaient se détacher d'elle. On se souvient également de cette soirée car une Comtesse Hohenzollern fit un scandale tout à fait indigne de son rang. Elle alla accuser Sissi de porter au doigt une bague appartenant à sa famille depuis des générations. Le bijou incriminé était une bague en argent surmontée d'une pierre d'onyx. Connaissant la rivalité entre les deux familles et la jalousie nourrie par les femmes présentes à cette soirée, l'affaire n'alla pas plus loin. Par tact, Sissi ne parut plus jamais avec cette bague. [Elle a bien sûr profité de la présence de Lotin dans sa stase pour user du charisme naturel de l'Onirim]

8/Parmi les rêves des joueurs, la Chimère leur montre Lotin dans les couloirs de Neuschwanstein, par exemple, dans la chambre du roi. La pièce est assez petite. Le lit de Louis II est un immense lit à baldaquin en chêne. De lourdes draperies brodées d'or tombent du baldaquin jusqu'au sol. Le ciel du baldaquin est une forêt de chêne sculpté qui a requis à lui seul des années de travail. Il ressemble à une toiture de cathédrale, avec des clochetons, des ogives, des couronnes et des arches. Le pied du lit, en bois également, représentait la résurrection du Christ. À droite, il y a une table de toilette en bois sombre et sculptée de manière imposante. En face, par la fenêtre, on peut voir une cascade scintiller. Louis voulait pouvoir se réveiller au son de la cascade. L'ensemble de la pièce est un magnifique exemple de travail du bois. Outre le lit, des lambris et des moulures rivalisent de virtuosité tout autour de la pièce. Les murs sont couverts de peintures représentant des sujets profanes, inspiré des œuvres de Wagner. Des lustres dorés aux nombreuses bougies pendaient du plafond. Au fond de la chambre, il y a une alcôve. Elle est abritée derrière des rideaux retenus de part et d'autre par de lourdes embrases de passementerie. Ce boudoir est entouré de grands vitraux qui tamise la lumière. Cette chambre comporte également un lavabo en marbre avec un robinet en or en forme de cygne. Tranchant avec la teinte sombre de la pièce, une petite chapelle en bois clair est à côté du lavabo.

[Cette vision peut leur venir alors que les joueurs visitent Neuschwanstein, ou encore pendant qu'ils feuilletent un dépliant touristique sur le château.]

9/Après le décès de Louis, les usurpateurs du trône passèrent beaucoup de temps à essayer de discréditer le roi en le faisant passer pour fou et cruel. Or aucun des serviteurs n'a témoigné dans ce sens, au contraire. Un de ses anciens amants n'a dit que du bien du roi. Toutefois, une servante se souvint d'un étrange visiteur qui vint à Neuschwanstein peu de temps avant que le roi ne soit emmené. Cet étrange personnage avait, selon les dires de la jeune femme, des cheveux blancs et des yeux complètement noirs. Elle fit des cauchemars pendant toute la nuit qui suivit. Et c'est au soir du lendemain que des gens vinrent arrêter le roi et qu'ils furent chassés. De ce moment, Louis pensa à se jeter du haut de la tour de Neuschwanstein. La servante pensa qu'il s'agissait d'une incarnation du Diable qui aurait donné à son roi des pulsions de suicide.

10/Si les joueurs font des recherches sur les Wittelsbach encore vivants, ils constatent qu'il en reste encore pas mal, répartissant leur fortune de diverses manières. Certains, par exemple, possèdent des vignes dans la région de Munich. Une autre branche de la famille possède une maison de retraite pour « riches » du côté de Freiburg. L'un des pensionnaires est un Wittelsbach et a confié la gestion des biens à un psychiatre nommé von Scharfossen.

Ce scénario se mène très bien à deux maîtres de jeu : l'un s'occupant du cours de l'histoire, l'autre faisant intervenir les Ombres. Dans ce cas, ceux-ci peuvent avoir une vraie action sur le cours de l'histoire, les joueurs peuvent même vivre plusieurs scènes du passé des deux frères, si vous le désirez. Enfin, vous pouvez croiser les Ombres, quand les joueurs ont vécu des époques d'incarnations similaires.

demi-heure de lutte, elle prend le dessus et rejette Lotin en Ombre. Elle laisse le corps, jette l'arme dans le premier cours d'eau et reprend l'avion pour Rome à 6 heures du matin. (voir description de Fomalhaut et de Francesca à la fin du scénario).

FOMALHAUT

Du moment où Lotin se fait rejeter en Ombre, la Chimère émerge. Elle sait qu'elle ne pourra être active tant que l'égo de Lotin sera endormi. Elle va devoir tenter de réunir Lotin et Leirn pour pouvoir prendre toute sa substance. Mais elle n'a aucun moyen d'entrer directement en contact avec qui que ce soit. Alors, elle s'accroche aux joueurs, en espérant les obliger à s'intéresser à Lotin.

Les Ombres continuent à poursuivre les joueurs. Pendant la nuit, elle leur envoie également des scènes des vies passées de Lotin et Leirn. Ils vont probablement vouloir reprendre contact avec Lotin, ne serait-ce que pour se débarrasser de ces Ombres parfois encombrantes. Ils apprennent alors le décès de celui-ci (journal, choc dans les Champs magiques...).

Il n'y a aucun indice à récolter du côté de Neuschwanstein. En revanche, chez Lotin, ils trouvent un numéro de téléphone gribouillé sur le mur, à côté du téléphone. C'est celui de Fomalhaut. En dessous, il y a écrit « Mayerling ? ». Une fois que les joueurs auront prouvé qui ils sont, Fomalhaut acceptera de les rencontrer.

Lors de cette première rencontre, il refusera d'en dire plus. Il expliquera qu'il se tait pour la sécurité de tous (il est bien sûr au courant des particularités des Wittelsbach). Il leur laisse entendre qu'il fera des recherches de son côté.

Les joueurs peuvent donc orienter leur recherche dans deux directions : Louis II de Bavière et Mayerling. En ce qui concerne Louis, voir le chapitre anecdotes. Pour Mayerling, voir chapitre correspondant.

Attention, distillez les aides de jeu une par une, tout au long de l'enquête. Si les joueurs les reçoivent toutes en une fois, ils vont s'y noyer. N'hésitez pas non plus à être clair, quand vous voulez leur faire passer des messages par le biais de la Chimère. C'est déjà assez compliqué comme ça !

MAYERLING

Ce qui s'est réellement passé :

Comme on le constate dans l'anecdote n°1, Sissi avait le don des Wittelsbach et le savait. Elle transmet ce don à son fils sans le lui révéler, craignant pour sa vie, pensant ainsi le protéger du Temple. Rodolphe transmet ce don à sa fille légitime, Elisabeth. Mais il était difficile de mettre la main sur

elle, car elle avait une vie publique. Alors que l'enfant à naître de Marie Vetsera était un bâtard. D'ailleurs, la disparition de la jeune femme arrangeait toute la famille Habsbourg.

Mais l'affaire prit un tour imprévu. La jeune femme fut enlevée et remplacée par le corps défiguré d'une autre, présentant une vague ressemblance avec la Comtesse. Or, quand Rodolphe vit le corps de celle qu'il prit pour sa maîtresse, il se suicida avec l'arme qui était auprès d'elle.

Devant le cafouillage, les Habsbourg ne voulurent jamais reconnaître leur responsabilité dans la mort de Rodolphe et Sissi n'apprit jamais la vérité. Néanmoins, Marie Vetsera était belle et bien vivante et accoucha d'un garçon qui fut nommé Frédéric. Il lui fut enlevé dès sa naissance et Marie fut finalement exécutée par le Temple. Le jeune Frédéric fut élevé par un « couple » de Templier qui le tinrent dans l'ignorance de sa filiation. Les Templiers cultivèrent le gène Wittelsbach jusqu'à la cinquième génération après Frédéric, tout en gardant le secret, simplement satisfait d'avoir un Wittelsbach sous la main, le jour où Joseph viendrait à mourir.

Quand naquit Elisabeth, il devint évident que Joseph ne survivrait pas à une génération supplémentaire. On entreprit alors de faire l'éducation de l'enfant. Ce fut la deuxième erreur du Temple. Elisabeth ne leur pardonna jamais de l'avoir coupé de ses parents. Cette rancœur l'amena plus tard à mettre en doute l'enseignement dispensé et lui permit de découvrir les dessous de l'affaire.

Pendant ce temps, les Adoptés de l'Empereur ne restèrent pas immobiles. Ils nourrissent bien sûr de larges doutes sur la thèse du double suicide de Mayerling. Ces soupçons les amenèrent à se demander si les deux cadavres de Mayerling étaient les bons. Pour Rodolphe, cela ne faisait aucun doute, son corps avait été largement exposé. Par contre, la Comtesse avait rapidement été escamotée et enterrée en secret.

- 11/ Lotin connaissait bien les Wittelsbach pour avoir rencontré Louis II de Bavière.
- 12/ Les Wittelsbach semblaient être au XIX^e siècle très au courant des affaires Nephilim.
- 13/ Un Wittelsbach a investi de l'argent dans une maison de retraite en Forêt Noire. Elle appartient à un psychiatre appelé von Scharfossen [c'est l'élément le plus difficile à trouver].
- 14/ Les Wittelsbach sont massivement morts de façon peu naturelle à la fin du XIX^e et au début du XX^e.
- 15/ Il existe une grande confusion autour des restes de Marie.
- 16/ Fomalhaut viendra leur donner deux pièces qui leur manquent :
- 17/ L'enquête autour du vrai / faux cadavre de Marie. Un procès-verbal de 1981.

L'Empereur attendit quelques années que l'affaire se tasse (pour des Immortels, qu'est-ce que 50 ans ?), puis ses Adoptés profitèrent de la confusion de la Première guerre mondiale pour fouiller le cercueil. Ils constatèrent que le cadavre ne correspondait pas à celui de la Comtesse. En 1955, le Temps s'aperçut de la profanation et fit l'échange des cadavres, en remettant celui de Marie à sa place. Mais

Marie avait été assommée dans sa cellule. Le Temple ne jugea pas utile de maquiller les ossements. Toutefois, l'échange ne passa pas inaperçu et jeta le trouble dans les esprits.

Récapitulons les éléments dont disposent les joueurs. S'ils exploitent bien les anecdotes et les aides de jeu, ils doivent parvenir aux conclusions suivantes :

En 1981, une jeune fille de 15 ans fut ramassée par la police de Freiburg. Elle n'avait aucun papier, mais déclarait s'appeler Elisabeth de Wittelsbach. Elle attira l'attention car elle était vêtue de vêtements portés au siècle passé à la cour d'Autriche. Manifestement mentalement dérangée, on la fit interner auprès du docteur von Scharfossen psychiatre de l'hôpital de Freiburg. Elle disparut pendant son transfert

INTERMÈDE EN FORÊT NOIRE

Ce « rêve » permettra aux joueurs de posséder les derniers éléments pouvant les pousser à partir en Forêt Noire.

Tous les joueurs s'endorment d'un sommeil enfin sans rêve. Jusqu'à présent, les Ombres n'ont cessé de les poursuivre, sous forme d'apparitions le jour et de cauchemars la nuit. Mais ils se réveillent tous dans une forêt de sapins, en pleine nuit, en automne. Ils sont au pied d'un mur d'environ trois mètres de haut (impossible de savoir s'ils sont à l'intérieur ou à l'extérieur !). Soudain, une jeune fille d'environ 15 ans déboule sur eux. Elle est habillée avec une robe du siècle dernier. Elle a de longs cheveux noirs et semble essoufflée et effrayée. Elle leur demande de l'aide pour franchir le mur. On entend alors des chiens.

Dès que le mur est franchi, elle part en courant, sans se préoccuper de ceux qui l'ont aidée. Pendant que l'arrière-garde Nephilim se débat avec 3 vigiles armés et autant de chiens, d'autres peuvent s'enfuir à la suite d'Elisabeth de Wittelsbach (car c'est elle).

En dévalant les pentes de la montagne sur laquelle ils se trouvent (le Hollentall), elle leur explique de manière entrecoupée que son oncle est à ses trousses pour l'enfermer dans sa clinique.

Ils arrivent finalement à une route goudronnée (en cas de soupçons dû aux habits de la jeune fille, ils sont bien au XX^e siècle).

Grâce à ce rêve, les joueurs devront glaner les informations suivantes :

- 18/ Elisabeth de Wittelsbach était retenue en Forêt Noire, près de Freiburg. Le cerf en bronze est situé au Hirschsprung.
- 19/ La clinique appartient au Temple.
- 20/ Elisabeth était une jeune fille déterminée à se venger, qui connaît l'existence des Nephilim.

Les joueurs ont encore besoin d'un élément pour statuer sur les origines de Francesca. De manière générale, il est difficile de recomposer toute l'histoire de Mayerling. Pour cela, la Chimère leur envoie des visions pour compléter l'histoire. Par exemple, ils peuvent voir une jeune femme enceinte en prison. Ils reconnaîtront Marie Vetsera s'ils ont vu un de ses portraits.

La route est de toute évidence une voie importante encaissée dans la montagne. S'ils lèvent les yeux, ils verront dans la lune une grande statue de cerf en bronze surplombant la vallée.

Ils arrivent finalement à arrêter une voiture qui accepte de les déposer à Freiburg. Là, ils peuvent prendre une chambre à l'hôtel, en attendant de savoir où aller. Elisabeth leur raconte son histoire, comment Joseph de Wittelsbach a trahi la famille, l'a décimée à l'aide du Temple et l'a arrachée à ses parents alors qu'elle avait 6 ans. Elle ne leur dit rien du pacte avec les Nephilim, pas plus qu'elle ne leur parle du don des Wittelsbach.

Par contre, elle a tout de suite compris qu'elle a des Nephilim en face d'elle (puisqu'en leur présence, elle peut voir en Vision-Ka) mais elle ne leur fait pas de démonstration de ses pouvoirs. Elle tente d'éluder les questions si les joueurs veulent savoir comment elle a fait pour découvrir leur vraie nature. En tout cas, une fois le danger passé, elle se montre décidée à se venger et à tuer son oncle.

Certes, les joueurs se trouvent dans un rêve, et vont donc se montrer moins méfiants vis-à-vis des aventures qui se présentent. Toutefois, dans ce rêve, tout se passe absolument telle que dans la réalité. S'ils recherchent une date, ils sont 15 ans avant la date du début de scénario.

Le rêve s'arrête au moment où les joueurs veulent appeler la police - pour séquestration de mineure, par exemple - ou contacter d'autres gens. Ils se réveillent alors là où ils s'étaient endormis, mais les blessures qu'ils auraient pu subir sont toujours là, de même, s'ils ont utilisé leur stase pour lancer des sorts, les puces consommées le sont toujours.

LA CLINIQUE DE LA FORÊT NOIRE

Joseph de Wittelsbach passe ses vieux jours dans une clinique de la région de Freiburg. Il est maintenant impotent et reste toute la journée dans son poste de commande à espionner sa maison.

La clinique est située dans un ancien bâtiment du XVIII^e siècle à deux étages et au toit en ardoise. Un petit bâtiment moderne de plein pied lui a été accolé, il y a 20 ans, en prévision de la venue d'Elisabeth. L'ancien bâtiment est utilisé pour les pensionnaires, le nouveau abrite l'aile administrative. C'est dans celui-ci que Joseph a pris ses quartiers. Sur le toit en terrasse, se dresse une pyramide de verre. Ce détail aura une importance par la suite.

La clinique abrite 25 pensionnaires, la moitié sont des Templiers en retraite. Ils sont trop vieux pour vraiment représenter une force offensive, mais sont plus ou moins au courant de ce qui s'y passe. Pour s'occuper d'eux, il y a une quinzaine d'infirmières et aides-soignantes, plus des médecins, personnels de ménage, de cuisine... Bref, en tout 20 personnes plus 5 vigiles, peu armés, mais présents.

Joseph règne sur cette maison. Il ne sort pas, mais depuis son bureau, il a un circuit vidéo qui lui permet de tout voir dans la clinique, y compris les vestiaires des infirmières. Son bureau est situé au sous-sol. Pour y descendre, il y a un ascenseur qui fonctionne avec un code. L'ascenseur est évidemment sous surveillance vidéo et il possède un

dispositif pour envoyer des gaz soporifiques. En cas de panne, il y a un escalier bloqué par porte blindée ; cette dernière aussi s'ouvre sur un code et des gaz peuvent se déverser dans les escaliers.

L'accès à la clinique se fait par une route privée, peu fréquentée et sous surveillance vidéo. Elle serpente dans la forêt jusqu'au portail. La clinique est dans un parc de plusieurs hectares.

Joseph ne se méfie pas spécialement. Il y a 15 ans, quand Elisabeth s'est enfuie, il a fait sécuriser la clinique. Le circuit vidéo et les gaz viennent de là. Depuis, bien sûr, la paranoïa s'est relâchée, mais les dispositifs sont toujours là.

Quand les joueurs arrivent dans les parages de la clinique, ils tombent sur Francesca / Elisabeth. Son physique n'est que légèrement altéré par la présence du Nephilim en elle. Mais elle ne peut se débarrasser de l'odeur d'opium que Lotin génère. Pour la couvrir, elle s'arrose de Chanel n°5.

Elle réagit vite. Elle leur raconte que Lotin est volontairement en Ombre, pour le prouver, elle réalise un Sortilège quelconque (Croissant lumineux, par exemple) ou elle regarde en Vision-Ka.

Elle leur dit que Lotin veut détruire la clinique aux mains des Templiers. Je compte sur vous pour les embobiner de manière crédible. En tout cas, Francesca voit là des alliés de choix et les aide de son mieux, en traçant pour eux le plan de la clinique. Par contre, bien sûr, elle ignore tout des systèmes de défense, installés après sa fuite.

La Chimère est particulièrement puissante aux abords de la maison. Si les joueurs foncent tête baissée dans les pièges - par exemple sautent le mur sans méfiance -, elle pourra leur apparaître sous sa forme chimérique (être fabuleux avec une tête de bouc, un corps de lion et une queue de serpent). Elle leur signalera que des détecteurs infrarouges ont signalé leur présence (et après, on peut espérer que les joueurs se méfieront davantage).

Jetons un voile pudique sur cette scène de pure violence et supposons qu'elle se passe bien. Vous pouvez imaginer une charge de papis templiers, si vous voulez.

Nous retrouvons donc les joueurs au sous-sol de la maison.

Quand Joseph s'aperçoit que ses systèmes de défense ont été passés, il commence à avoir recours aux solutions magiques. Devant lui, au mur, il y a un grand tableau blanc sur lequel il dessine des pentacles. Il est capable d'appeler *Ceux qui rampent et qui grignotent*, *Ceux qui frappent les scorpions*. Il possède en outre un sort de cicatrisation des plaies et un sort pour soigner les maladies, ce qui lui a valu sa longévité.... Vous aurez compris, il porte en lui un Nephilim de la Terre.

COMMENT FINIR ?

La Chimère est donc la version agarthienne de Lotin et de Leirn. Lotin est en Ombre, Leirn construit son Royaume dans la Cathédrale Souterraine. Souvenez-vous du fonctionnement des Diapasons d'Orichalque : toutes les pyramides collectent l'Orichalque qui tombe de Saturne et l'acheminent vers la Cathédrale. La conjonction avec Saturne est passée et la réserve d'Orichalque a été détruite. Mais le dispositif peut toujours fonctionner... dans l'autre sens. Leirn construit son Royaume en envoyant de la Lune Noire dans le réseau des Diapasons et tisse ainsi un filet de Lune Noire entre le monde et les Plans subtils. Sur le toit de la clinique, il y a une pyramide et un diapason. À l'autre bout du réseau, Leirn attend. Il s'est retiré dans son Imago et n'a plus rien d'humain. Il sait qu'il ne pourra finir son œuvre que s'il fusionne avec Lotin. Pour cela, il faut que Francesca passe sous la pyramide, qui débouche dans la salle de commande de Joseph.

Pour arriver à ce but, Leirn apparaîtra personnellement aux joueurs (sous la forme de son Imago). Il pourra être celui qui les avertit des dangers du système d'alarme de la clinique. La Chimère viendra expliquer sa double nature et la nécessité de faire fusionner les deux frères. Agrémentez les cauchemars des joueurs de Lune Noire, faites leur prendre un Equipage ombres, précipitez-les dans la Cathédrale Souterraine.

Bien sûr, si Francesca est consultée, elle refusera tout net d'aller se placer sous la pyramide. Elle ne comprend pas ce qui va se passer, mais elle en déduit que si c'est quelque chose qui rend service à Lotin, nécessairement, ça ne peut pas lui être bénéfique. Cette réticence pourra rendre les joueurs



Lotin

méfiant. De plus, ils auront vu un Wittelsbach avec un Nephilim en Ombre et lancer de la magie à loisir. Ils finiront peut-être par douter de la franchise et les bonnes dispositions de Francesca.

Quoi qu'il en soit, au moment où Francesca passe sous la pyramide, la scène explose et les joueurs se retrouvent plongés dans un Neuschwanstein onirique. Ils sont ballottés d'une salle à l'autre (faites-leur voir ce dont vous avez envie). Il faudrait qu'ils aient l'impression que le château se construit peu à peu, basé sur la Lune et la Lune Noire. Puis, la Chimère les accueille dans la salle des Chanteurs. Rendez cette apparition impressionnante. La Chimère irradie la puissance, la sérénité, et la beauté... mais une beauté malsaine, à cause de la Lune Noire.

Elle remercie les joueurs de leur aide et leur explique que Lotin et Leirn n'existent plus. Ils ont laissé place à la Chimère, Kaïm de Lune et de Lune Noire. Elle leur dit enfin qu'elle les inspirera quand ils auront besoin d'eux. Elle les invite à revenir la voir dans son Akasha ou son Royaume, s'ils ne craignent pas trop la Lune Noire.

LES PERSONNAGES

Francesca Vitellini

(Elisabeth de Wittelsbach)

Francesca est une femme de 29 ans de nationalité italienne. Elle descend par sa mère de la famille Wittelsbach (et plus particulièrement de Rodolphe et Marie).

Élevée durant les quinze premières années de sa vie sous l'égide du temple et de son « oncle » Joseph, elle reçut une parfaite éducation d'aristocrate très retirée du monde des communs et de leur temps. Francesca parle couramment l'italien, le français et l'allemand, comprend le latin et le grec ancien, possède une excellente connaissance de l'histoire (sauf le XX^e siècle qu'elle ne découvrit que tardivement) et est parfaitement initiée à la philosophie (au sens le plus large). Ses maîtres templiers lui ont même révélé (par fierté peut être) un certain nombre de faits et indices qui l'incitèrent à farfouiller dans les ouvrages dits occultes traînant chez Joseph. Enfin, elle découvrit lors des tests que lui firent passer les Templiers que certains objets lui permettaient de voir et de sentir des choses inconnues d'autrui. C'est notamment le cas de la stase de Leorum, le Færim en Ombre dans le corps de Joseph. Francesca parvint à s'enfuir avec cette stase et à la cacher hors de portée du Temple.

Après son évasion, Francesca parvint grâce à sa forte personnalité et à son charisme à survivre pendant quelques mois dans la rue. Cette période de sa vie fut des

ÉPILOGUE

Les joueurs se réveillent sur un transat au bord de la mer. Francesca les a ramassés inconscients et les a emmenés avec elle, espérant qu'ils reprennent conscience. Leur virée dans l'Akasha de Lotin a duré en fait quinze jours.

Francesca n'a plus Lotin et le regrette. Elle a envie de retenter le coup avec un autre Nephilim, mais elle a du mal à se décider cette fois-ci. En effet, si les Nephilim la retrouvent, elle aura du mal à prétendre que, là encore, le Nephilim est en Ombre volontairement. En attendant une occasion ou une excuse, elle tentera de rester amie avec eux.

Autre solution, elle en tue un au hasard, pendant qu'ils sont dans l'Akasha et quand les joueurs reviennent à eux, ils en manquent un. Scénario suivant : retrouver Francesca pour sauver leur compagnon.

plus difficiles mais des plus instructives également. Pour la première fois de sa vie, elle dut se battre et faire des efforts pour manger ou ne pas mourir de faim dans un monde qui lui était totalement étranger. La stase de Leorum et certains petits sorts l'aidèrent grandement. Malheureusement, elle dut abandonner la stase qui aurait permis au Temple de la retrouver par l'intermédiaire de Joseph.

Francesca fut ensuite recueillie par un parapsychologue italien, le professeur Xaviero, qui reconnue en elle un extraordinaire talent de médium. C'est avec son aide qu'elle parvint à comprendre le don Wittelsbach et qu'elle put étudier de loin les Nephilim.

Après quatorze années d'études et de préparations, elle passa enfin à l'acte en contactant l'Empereur afin qu'il lui livre une proie.

Petite et légère, Francesca peut facilement paraître plus jeune et moins stable qu'elle ne l'est en réalité. Jolie brune à l'élégance innée, elle est capable de déployer d'étonnants talents d'actrice (et il en faut pour espérer et parvenir à tromper une troupe de Nephilim). Elle n'hésitera donc pas à jouer l'ingénue, ne comprenant pas trop ce qui lui arrive et qui est passablement troublée par les événements. Ce rôle est d'ailleurs totalement crédible pour une simple humaine cohabitant avec un Nephilim, Lotin de surcroît...

La présence de ce dernier la pousse à porter des lunettes noires ainsi qu'un parfum fort dont elle s'arrose copieusement afin de dissimuler les métamorphoses de la Chimère.

Francesca Vitellini est devenue une spécialiste de l'histoire autrichienne reconnue et respectée du milieu, cela fut très pratique lors de ses enquêtes.

Francesca Vitellini

(avec Lotin en Ombre)

Sexe : F.
Âge : 29 ans.

Très Fortunée, Très Savante, Assez Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Peu Forte, Très Intelligente, Assez Endurante, Séduisante.

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (De poing) A, Art (Comédie) M, Conn. (Histoire) M, Conn. (Psychologie) M, Conn. (Mythes & Légendes) M, Conn. (Administration) C, Piloter (Voiture) C, Equitation (Cheval) M, Esquive C, Sports (Natation) C, Usages (Haute Société) M.

Traditions : Esotérisme M, Histoire Invisible (Nouveaux Mondes) C, Sciences occultes (Magie) A, Sciences occultes (Kabbale) A, A. Mineur (Bâton) A, A. Majeur (Empereur) A.

Sciences occultes : (Francesca a un malus de 1 niveau sur les test d'Initié)

Magie : Percevoir M, Modifier M, Sentir M. Communiquer M, Déplacer M, Transformer M.

Kabbale : Malkut A, Yesod C, Hod A.

Localisation du noyau lunaire

Croissant lumineux (Transformer Blanc > Lumière (Lune))

Cache lumière

Croissance spontanée

Douceur calligraphique (Transformer Précision (Eau))

Spleen (Communiquer Ambiguïté (Lune))

Mange mémoire

Miroir réverbérant

Fascinante terreur

Manteau élémentaire

Croque mémoire

Glam Dicin

Fomalhaut

(Pierre-André Balmont)

Fomalhaut est l'Ange Adopté de l'Empereur que ce dernier charge de l'affaire « Francesca ». En effet, depuis des siècles, l'Arcane IV et la famille Wittelsbach entretiennent des relations cordiales. Chacun des deux partis est capable de contacter l'autre (mais aucun ne voudra révéler comment). Francesca ayant demandé à rencontrer un membre de l'Arcane, c'est Fomalhaut qui fut désigné.

Contrairement à nombre de ses pairs angéliques, Fomalhaut n'est pas fasciné par la connaissance mais plutôt par le pouvoir qu'elle apporte. Il considère les Nephilim comme des entités à l'entendement et à la valeur infiniment supérieurs à ceux des humains et se juge lui-même très nettement au-dessus de la plupart de ses congénères. Fomalhaut prétend être issu de l'essence de l'étoile portant son nom et se qualifie volontiers d'aristocrate (ce qui chez lui signifie élite) Nephilim.

Il est arrogant, orgueilleux, fier, condescendant et méprisant. Néanmoins, Fomalhaut est suffisamment diplomate et

intelligent pour modérer ses propos et tolérer la navrante vulgarité d'autres Nephilim. Il est subtil et n'insultera ni ne critiquera frontalement, préférant faire des remarques mesquines et des insinuations sur l'incompétence et la stupidité d'autrui. Il ne supporte cependant pas qu'on lui donne des ordres (sauf de la part de son « suzerain » l'Empereur) ou qu'on lui manque de respect (attention : sa notion de manque de respect est très étendue...).

Enfin, Fomalhaut adore se montrer plus intelligent que les autres et les ridiculiser au passage.

Son simulacre est Pierre-André Balmont, un jeune conseiller financier aux dents longues. L'Ange l'utilise pour porter secours aux Nephilim incapables de faire face aux exigences de la vie économique moderne : il leur fait l'aumône en quelque sorte...

Il est chic et snob, toujours vêtu de blanc, se déplace en voiture de luxe et réside dans des palaces. Il n'hésite pas à donner sa carte de visite aux Immortels « Au cas où vous ayez encore besoin que je vous sorte d'embarras... », son adresse parisienne et son numéro de téléphone portable s'y trouvent.

Fomalhaut

Sexe : M.

Âge : 26 ans.

Très Fortuné, Savant, Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Très Intelligent, Assez Endurant, Très Séduisant.

Ka-Soleil : Peu Initié.

Ka-Air : Peu Initié. (Feu : Peu, Eau, Lune et Terre : Pas)

Compétences : Armes (De mêlée) M, Armes (De trait) M, Art (Comédie) M, Conn. (Astronomie) M, Conn. (Psychologie) C, Conn. (Administration) M, Piloter (Voiture) M, Equitation (Cheval) M, Esquive M, Sports (Athlétisme) M, Usages (Haute Société) M, Sciences (Math) M, Recherche d'info M, Vigilance M, savoir-faire (Economie) M.

Traditions : Astrologie C, Sciences occultes (Magie) C, Sciences occultes (Kabbale) C, A. Majeur (Empereur) C, Langues (Arabe) M, Langues (Latin) C, Langues (Grec) C, Langues (Anglais) C, Langues (Français) C.

Sciences occultes :

Magie : Percevoir M, Modifier M, Sentir M. Communiquer C, Déplacer A.

Kabbale : Malkut M, Yesod M, Hod M, Netzah C, Tipheret M, Geburah M, Chesed C, Binah C, Chokmah A.

NB : Fomalhaut possède une fille de l'épée de Sandolphan qu'il emporte un peu partout (nostalgie du temps où il était chevalier ?). Elle lui permet de connaître le Ka Air d'une personne et donc de repérer les Nephilim sans passer en Vision-Ka (Fille de Lal Faltenin, cf. Livre du Meneur de jeu).

Joseph de Wittelsbach

Joseph retient un Nephilim en Ombre depuis des siècles. Il s'agit d'un Sphinx nommé Leorum que l'Empereur croit

mort depuis longtemps. Le Don Wittelsbach permet à Joseph de « parasiter » la totalité des pouvoirs de Nephilim du pauvre Færim.

Sexe : M.

Âge : 200 ans.

Très Fortuné, Savant, Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Peu Fort, Très Intelligent, Peu Endurant, Séduisant.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Ka-Terre : Peu Initié. (Feu : Peu, Eau, Lune et Air : Pas)

Compétences : Armes (De poing) C, Art (Comédie) M, Conn. (Psychologie) M, Conn. (Administration) M, Conn. (Histoire) M, Sports (Natation) A, Usages (Haute Société) M, Sciences (Math) M, savoir-faire (Economie) M.

Traditions : Astrologie M, Histoire Invisible (Nouveaux Mondes) M, Histoire Invisible (Révélation) M, Sciences occultes (Magie) A, Sciences occultes (Kabbale) C, A. Mineur (Bâton) C, A. Majeur (Empereur) C.

Sciences occultes : (Joseph a un malus de 1 niveau sur les tests d'Initié)

Magie : Percevoir C, Modifier C, Sentir C.

Kabbale : Malkut C, Yesod M, Hod M, Netzah M, Tipheret C, Geburah A.

Les Ashim portes d'Adamante, Ceux qui rampent et qui grignent, Ceux qui frappent les scorpions.

Les ombres de la Chimère

Si les joueurs ont réussi, la Chimère leur offre ce sortilège pour les remercier. Bien qu'il soit plutôt apparenté à la Kabbale, il doit être simple à invoquer, quelles que soient les capacités occultes du Nephilim ou son Ka élément. Néanmoins, la Chimère étant une créature de Lune, les Onirim auront tout de même des facilités.

Je vous propose le fonctionnement suivant :

Avec un **Test d'Initié Peu Difficile**, celui-ci appelle une ombre de l'époque d'incarnation de son choix. Par contre, il ne peut pas choisir qui il appelle, et peut se retrouver à converser avec une prostituée ou un gladiateur, alors qu'il espérait qu'un sénateur romain vienne lui traduire un texte latin.

Avec un **Test d'Initié (Lune) Peu Difficile**, le Nephilim choisit le type de personne qu'il veut rencontrer (homme / femme, niveau social, pays...).

Avec un **Test d'Initié (Lune) Très Difficile**, le Nephilim peut nommer la personne qu'il désire rencontrer.

Attention, dans tous les cas, le Nephilim devra avoir croisé dans une incarnation précédente l'ombre appelée. En effet, la Chimère s'appuie sur les souvenirs du Nephilim. Par contre, ces ombres pourront fournir des renseignements que le Nephilim n'a jamais eus.

Les ombres de la Chimère n'ont pas la capacité de percevoir leur entourage, elles « parasitent » le système sensoriel du Nephilim qu'elles visitent. Les ombres ne peuvent donc pas monter la garde ou servir d'éclaireurs.

*par Isabelle Collet et Mael'
Merci à David pour le système de défense de la
Clinique. Les joueurs sauront apprécier
Illustrateurs : Sébastien Lhotel*

Le

Tableau

du

Maître
flamand

MJ ONLY



Vos Immortels vont découvrir le fameux tableau du Maître flamand. Il recèle un message caché de vengeance et de colère qui les lancera dans la résolution d'un crime de sang commis voilà maintenant plus de cinq cents ans ! Cette enquête les fera s'enfoncer dans les intrigues des Conjurés d'Arcadie (cf. les Archives du Duc de Saint Amand). Au terme d'un parcours mouvementé, la révélation de l'héritage des Ostenbourg aux Immortels risque fort de les mettre dans l'embarras.

PRÉAMBULE

Ce scénario est inspiré par le roman du même nom d'Arturo Pérez-Reverte. Les œuvres de cet auteur espagnol sont un régal à lire et une source d'inspiration hors du commun. Je vous invite fortement à les lire.

Ce scénario se déroule, pour sa plus grande partie, à Ostenbourg, village imaginaire quelque part entre le Grand Duché du Luxembourg et les terres de Flandre. Il est jouable

par n'importe quel type d'Immortel, avant ou après les Chroniques de Apocalypse. Par contre, adaptez la date à la manifestation religieuse pendant laquelle se déroule une partie du scénario. Elle se tient du 30 juin au 2 juillet. Vous pouvez donc faire en sorte que vos joueurs y aillent à ce moment-là ou un peu avant pour leur faciliter la tâche, mais ce n'est pas une obligation..

LA TOILE DE FOND : TEMPÊTE AUTOUR D'UN CRÂNE

UN TRÉSOR DISCRET

Lors des croisades en Terre Sainte, beaucoup de chevaliers européens partirent en quête de gloire ou de rédemption porter le message du Christ à grands coups d'épée. Nombre n'en revinrent pas, mais le duc d'Ostenbourg ramena un trésor unique dans ses fontes : le crâne de Jésus. Ce brave duc eut la sagesse de n'en rien dire à personne afin de conserver l'usage des bienfaits que le crâne du Christ à coup sûr amènerait à ses terres. Il resta tellement silencieux qu'à sa mort, personne ne savait rien de l'existence de cette relique !

Mais la rumeur, née dès son retour de Terre Sainte, qu'il avait amassé un trésor fabuleux ne faisait qu'enfler. C'est l'héritage des Ostenbourg, fantôme local désormais ancré dans les légendes de la région. C'est ainsi que le petit duché attira l'attention des seigneurs locaux qui voyaient en ces terres une manne à exploiter. D'alliances en bons mariages, le duché traversa les différentes tempêtes sans en souffrir, sans raison évidente. Le crâne était-il vraiment à l'œuvre ? Qui peut le dire ?

UNE RENCONTRE D'EXCEPTION

Cette terre d'Ostenbourg vit s'accomplir un nouveau miracle vers le milieu du XV^e siècle. Elle fut, par sa position et son calme, le lieu de rencontre de quatre hommes (dont un Immortel) cultivés, amoureux des belles choses et passionnés de tout : le duc d'Ostenbourg, Fernand Altenhoffen, Roger d'Arras - chevalier du Roi de France et Manteau Blanc -, Pieter Van Huys - peintre de l'école flamande et R+C de haut degré - et enfin Anatar - Selenim amoureux de la région et de ses habitants.

Ces quatre hommes, que tout tendait à opposer, formèrent une alliance pour que le duché puisse rester indépendant et devenir un havre ésotérique ; une sorte de rêve un peu utopique mais qu'ils réalisèrent facilement grâce à une foi qui en étonnerait plus d'un de nos jours. Elle n'allait pas durer.

LE DRAME POUR LES PROFANES

Fernand Altenhoffen rencontre son cousin éloigné Roger d'Arras à la cour du Roi de France Charles VII en 1460 lors d'un de ses rares déplacements. Ils deviennent immédiatement proches et se découvrent une passion commune, les échecs, pour lesquels Fernand et Roger ont d'incroyables aptitudes. Roger d'Arras passe souvent du temps avec son ami et cousin Fernand dans le château d'Ostenbourg à disputer d'interminables parties autour desquelles leur amitié s'enracine.

De nombreux joueurs de qualité viennent disputer des parties amicales avec le duc et le chevalier et c'est ainsi que Van Huis rejoint la cour d'Ostenbourg. Il finit par en devenir le peintre

officiel. Mais en 1469, Roger est assassiné et en 1471, le duché tombe entre les mains du duc de Bourgogne après une guerre brève mais violente qui voit la mort du duc d'Ostenbourg. Van Huis reste encore quelques temps puis retourne dans sa Hollande natale après l'enterrement de la femme du duc, Béatrice de Bourgogne, apparemment morte de chagrin vers 1473. Voilà pour l'histoire officielle à servir à vos joueurs s'ils travaillent bien. Mais d'autres événements se cachent derrière cette histoire apparemment banale.



LE DRAME POUR LES INITIÉS

Roger d'Arras, Manteau Blanc, s'efforce de laisser Fernand le plus loin possible des affaires occultes qui balayent le monde à cette époque. Van Huis, en bon R+C, cherche à se dissimuler aux yeux de Roger jusqu'à l'arrivée d'un nouveau larron. L'histoire officielle ne retient pas l'existence d'Anatar le Selenim : il passe totalement inaperçu pour le profane mais pas pour Roger ni Van Huis. Dévoilant leurs identités respectives, ils s'en expliquent un jour hors de la présence de Fernand et tombent d'accord pour former une alliance sacrée afin de protéger ce qu'ils considèrent tous comme leur havre de paix. Ostenbourg devient alors une terre d'asile, fermement protégée par les trois hommes. Et tout va bien jusqu'à l'arrivée de Béatrice.

En effet, le duché est d'autant plus convoité que des groupes occultes tournent autour de ce fameux héritage des Ostenbourg. C'est par hasard que Philippe le Bon, l'un des chefs des Conjurés d'Arcadie à l'époque et accessoirement duc de Bourgogne, découvre en 1459 le témoignage écrit d'un chevalier depuis longtemps disparu et compagnon de l'aïeul de Fernand, racontant la découverte du crâne. Cette histoire lui fait reconstituer le trajet du crâne jusqu'à Ostenbourg. Qu'importent les moyens, il le lui faut ! Il projette donc de se rapprocher d'Ostenbourg par le mariage afin d'asseoir son sang sur le duché. Des tractations sont entreprises entre les duchés, tandis que Béatrice (fille de Philippe) est éduquée



pour plaire spécialement à Fernand qui en tombe amoureux. Le mariage a lieu à Ostenbourg en 1464.

Philippe le Bon, en homme sage et prévoyant, souhaite attendre l'arrivée d'un héritier sur les terres du duc avant d'avancer ses pions, mais il meurt en 1467 sans pouvoir récolter le fruit de ses manigances. Son fils, Charles le Téméraire, le cousin de Béatrice, reprend le flambeau des terres de Bourgogne mais n'a pas la patience de son père ; il propose alors maladroitement à Fernand de rejoindre les Conjurés d'Arcadie. Fernand refuse l'offre de Charles après avoir été mis en garde par Roger d'Arras. Devinant en ce dernier le Templier qu'il est, Charles décide de déstabiliser Fernand en faisant éliminer ce chevalier gênant par des sicaires. Il ordonne à sa cousine de préparer cet attentat, ce qu'elle refuse tout d'abord. En effet, Roger et Béatrice s'aiment ! Mais Charles, lors d'une de ses visites, menace de la tuer avec son époux si elle n'obtempère pas. Elle obéit donc à contrecœur. La pression des Conjurés est telle que la pauvre fille s'exécute ; Roger meurt donc le Jour des Rois de 1469.

Fernand s'effondre et commence à perdre goût à la vie, soutenu tant bien que mal par Van Huis et Anatar qui battent la campagne à la recherche du coupable sans se douter qu'il est sous leurs yeux. Charles Le Téméraire se rapproche de Fernand à nouveau et lui ouvre involontairement les yeux.

Aidé par Van Huis et Anatar, le duc découvre la vérité concernant sa femme. Réalisant les pressions dont elle fut victime et les sentiments qu'elle éprouvait pour le chevalier, il décide de ne pas la blâmer mais, ne pouvant plus supporter sa présence, la fait entrer au couvent voisin. Fernand demande alors à ses deux amis de garder le silence sur cette affaire.

En réaction à l'assassinat de son meilleur ami, Fernand se lance dans une guerre totale contre le duché de Bourgogne. Il ne voit malheureusement pas la victoire. Il meurt au champ d'honneur en 1471, dans les bras d'Anatar à qui il demande de veiller sur sa femme qu'il aime toujours. À peine vainqueur, Charles part peu discrètement à la recherche du crâne dans le château puis la province... sans succès car Béatrice, comprenant l'enjeu de ses manœuvres, cherche à damer le pion à son cousin pour se venger. Elle apprend l'existence du crâne et se confie à Anatar et Van Huis, qui partent à sa recherche et le découvrent rapidement.

Pour le dissimuler, Van Huis échafaude alors un plan incroyable : avec l'aide d'Anatar, il décide de créer une Anti-Terre afin d'y enfermer le crâne jusqu'à ce qu'il soit oublié ou que les temps soient venus. Car ils sont bien d'accord : le crâne doit rester à l'abri des tentations, y compris de la leur, suivant leur volonté de protéger Ostenbourg.

Rapidement, l'attention de Charles est attirée ailleurs, peut-être à dessein, et ses recherches se font moins assidues. Il en vient même à croire que l'histoire du crâne n'est qu'une folie et retourne à des affaires bourguignonnes. Faute d'héritier mâle, le duché d'Ostenbourg tombe finalement aux mains du duché de Bourgogne sans plus de bruit qu'un soupir de Béatrice au couvent de Bellesang, non loin d'Ostenbourg. Ce que Charles ignore, c'est que le crâne est avec elle, dans ses bagages en attendant mieux.

Pour créer l'écrin du crâne et le fixer dans le Bourbier, Anatar crée de toute pièce un événement mystique : il se charge de faire apparaître une « vierge noire de douleur » aux villageois, d'abord en songe. Puis, avec l'aide de Béatrice, il met en scène des apparitions en « grandeur nature » de ladite vierge. Il n'en faut pas plus pour éveiller la foi des fidèles. Bientôt, reconnues par l'église, ces apparitions engendrent une procession annuelle où auto-flagellation et crucifixions rituelles sont les activités phares, ce qui crée puis nourrit l'Anti-Terre.

Anatar rejoint alors le clergé et devient le prêtre de l'église d'Ostenbourg, poste qu'il tient par intermittence depuis cette époque. Par ses formidables sermons agrémentés de quelques sorts bien pensés, il alimente et enrichit l'Anti-Terre, ainsi que sa propre puissance. Après quelques années d'extraction et de recherches, ainsi que quelques apparitions savamment placées de vierge noire, l'entrée de l'Anti-Terre est ancrée autour de la stase d'Anatar, qu'il possède toujours avec ses Ka-éléments Nephilim. L'objet est incorporé à un pilier de l'église d'Ostenbourg, agrandie grâce aux dons des fidèles.

Dans un troisième temps, Anatar visite enfin ce qu'il faut bien appeler l'Enfer du Golgotha et en rencontre le Démon qui, à sa grande surprise, est l'image presque parfaite de Béatrice ; le crâne lui est confié.

Van Huis et Anatar se séparent, leur œuvre achevée. Ils ne se reverront jamais. C'est la fin d'un temps, la fin d'un bonheur trop court, mais Anatar est là et veille encore sur l'Anti-Terre, entretenant dans l'inconscient collectif le culte de la Vierge Noire. Tous les ans, du 30 juin au 2 juillet, le rituel se reproduit, l'Anti-Terre est réalimentée massivement et Anatar rend visite au Démon qui attend, assis, la fin des temps.

Mais qu'en est-il du fameux tableau du peintre flamant ? Van Huis le peignit en secret car Fernand leur avait fait promettre de ne jamais révéler le fond de l'histoire. Le peintre, en ayant trop sur le cœur, réalisa tout de même ce tableau en y cachant son message, tout en se demandant s'il préférerait que personne ne le comprenne (afin de tenir sa promesse) ou que quelqu'un découvre tout, lui accordant une vengeance que Fernand lui avait refusée.

PREMIÈRE PARTIE : LES MYSTÈRES DU TABLEAU

INTRODUCTION

C'est par l'intermédiaire du tableau nommé « *La partie d'échecs* » de Van Huis que les Immortels mettront le pied à l'étrier dans cette histoire. Il est exposé à la galerie Roch, avenue Daumesnil (Paris 12^e). Plusieurs choix s'offrent à vous pour y envoyer les Immortels :

- Une invitation à un vernissage par une connaissance sûre ; cela flatte le snobisme des Immortels qui aiment parfois les mondanités.
- Un Nephilim de votre groupe, dont la Stase est un tableau accroché dans la galerie s'éveille à une nouvelle incarnation.

Vous pouvez compter sur lui pour essayer de bien choisir son simulacre et, lors de son déplacement sur les Champs magiques, il peut se rendre compte de la particularité du tableau avant de se précipiter sur une pauvre victime.

- Un Immortel intéressé (ou mieux, expert) en peinture peut soit visiter par plaisir la galerie, soit venir expertiser des tableaux pour le compte d'un client. On peut compter sur la curiosité pour aiguillonner les Immortels.

LA GALERIE ROCH

La galerie, d'un seul niveau sous les arches d'une ancienne voie de chemin de fer, est d'un éclectisme total. Tous les styles et toutes les époques se croisent. Les prix des tableaux sont très variables, commençant bas (pour une croûte ou une Stase, par exemple...) et atteignant 40 000 euros pour le Van Huis.

Faites que les Immortels assistent à une discussion devant le tableau de Van Huis entre la directrice de la galerie, Elen Roch, la restauratrice du tableau, Julia Mendes, et un client. Ils devisent sur une partie du tableau, un voile qui en couvre le quart supérieur droit et qui semble cacher quelque chose, comme en atteste une infime variation de l'épaisseur de la peinture à cet endroit. Compte tenu de la valeur du tableau, il est malheureusement hors de question de risquer de le défigurer (« il a un mystère et il le garde », ajoute la belle espagnole). Gageons qu'après cela, vos Immortels auront envie d'observer le tableau en Vision-Ka.

Si vos joueurs aiment se faire peur et n'apprécient pas particulièrement Maison-Dieu, n'hésitez pas à préciser que Julia Mendes est diplômée de l'école du musée du Prado à Madrid, même s'il ne s'agit que d'une coïncidence.

ANALYSE DU TABLEAU

Il figure une partie d'échecs entre deux hommes. L'un à gauche est habillé d'une capeline doublée de fourrure portant des armoiries, l'autre à droite est tout de blanc vêtu, portant les insignes d'un chevalier du Roi de France. Une partie d'échecs est entamée entre eux et il semble que le prochain coup, d'après l'attitude des personnages, doive être joué par le personnage blanc. À l'arrière-plan, une femme est assise sur un tabouret, occupée à faire de la broderie. Elle est vêtue d'une grande robe noire et se tient à côté d'une fenêtre d'où l'on peut voir le clocher d'une église. Le premier plan et le second plan de la pièce où se déroule la partie sont séparés par une tenture verte qui couvre le quart supérieur droit du tableau et qui passe derrière le personnage blanc. Ce tableau est signé Van Huis et daté de 1474.

Chaque personnage est légendé : au-dessus de la dame en noir est noté « BEATRIX BURG OST. D. », l'homme à la capeline « FERDINANDUS OST. D. » et l'homme en blanc « RUTGIER AR. PREUX ».

La brochure de la galerie reprend en miniature ce tableau avec une finesse suffisante pour pouvoir étudier la partie d'échecs et tous les détails les plus fins, sauf celui qui suit. En Vision-

Ka, une inscription en latin faite de traces d'Orichalque se dessine sous la draperie verte, au-dessus du personnage blanc. Il est écrit : « Quis Necavit Equitem ? ». La Tradition Langue (Latin) à Apprenti suffit à déchiffrer « Qui a Tué le Chevalier ? ».

Pourquoi de l'Orichalque ? C'est le seul Ka visible par (presque) tous les acteurs occultes et c'est pour cela qu'il a été employé malgré son affaiblissement avec le temps, au hasard des Champs magiques. Van Huis ne s'imaginait certainement pas qu'il faudrait tant de temps pour que quelqu'un lise son message, et il espérait en partie qu'il disparaîtrait.

Quoi que fassent vos joueurs, leur enquête passera forcément par des recherches historiques sur les événements tournant autour des personnages du tableau, ainsi que l'histoire du peintre et du tableau lui-même.

LE PROPRIÉTAIRE DU TABLEAU

Le tableau appartient à un vieux monsieur : Emmanuel de Brétigny. Cet homme de 70 ans, malade et très fatigué, désire vendre ce tableau, afin de répondre à la pression sans cesse croissante de son neveu, Bernard, homme faible et influençable qu'une épouse volage et acariâtre ruine de ses caprices. Le tableau est présent dans sa famille depuis suffisamment longtemps pour qu'il en ignore l'origine exacte.

M. de Brétigny n'ignore rien de la situation pitoyable de son neveu (et unique héritier) et c'est à contrecœur qu'il vend ce tableau afin de renflouer son compte, tout en sachant que la magie de sa détestable nièce opérera sous peu pour dilapider l'argent de la vente.

En fait, il n'y a rien à retirer comme information de ce côté. M. de Brétigny habite à Neuilly-sur-Seine dans une petite maison bien comme il faut qu'il partage avec ses deux vampires. Il accueillera tout visiteur mais ne pourra pas éclairer les personnages sur l'histoire du tableau.

LES PERSONNAGES DU TABLEAU

Ils ont quelque peu marqué l'histoire profane et une recherche bien menée permet de situer le lieu et l'identité des personnages.

Un dictionnaire d'art ou de peinture permet de localiser Pieter Van Huis (1415 - 1481). Ce peintre, célèbre à son époque, appartenait à l'école flamande et fut de 1463 à 1471 le peintre officiel de la cour d'Ostenbourg. C'est là que l'inscription « OST. » prend toute sa signification.

Il reste à chercher des documents concernant cette période et ce lieu pour finalement identifier les personnages. Ce sera chose faite dès que vos joueurs auront mis la main sur deux ouvrages : Annales Bourguignonnes de Nicolas Flavin, chroniqueur de l'époque, et Chroniques des ducs d'Ostenbourg de Guichard de Hainaut, fin XV^e siècle. Dans



ces deux ouvrages, les personnages pourront apprendre l'histoire profane du duché à cette époque. Voici quelques détails biographiques de ceux-ci :

- *Fernand Altenhoffen (1435 - 1471) : Dernier duc d'Ostenbourg, c'est sous son règne que le duché tomba aux mains du duché de Bourgogne. Joueur d'échec réputé.*
- *Roger d'Arras (1431 - 1469) : Né au château de Bellesang (duché d'Ostenbourg). Son père, Foulques d'Arras, vassal du roi de France, appartient à la dynastie régnante des Valois. Sa mère, dont l'histoire n'a pas retenu le nom, appartient à la famille Altenhoffen. Son blason est un échiquier. Il passa pour l'un des chevaliers ayant au mieux exprimé l'Amour Courtois envers Béatrice, épouse du duc d'Ostenbourg. Il mourut au château de celui-ci le Jour des Rois, assassiné sur les remparts par un tir d'arbalète.*

Profitez-en pour distiller les informations présentées dans le chapitre « La toile de fond ». Si vos joueurs veulent fouiller un peu plus, n'hésitez pas à leur dire qu'ils ne trouvent aucune autre pièce officielle traitant du sujet.

Reste à creuser du côté ésotérique, mais là tout dépend du passé de vos personnages. Il n'est pas aisé de découvrir l'identité d'un Manteau Blanc de nos jours, a fortiori lorsque celui-ci, comme Roger d'Arras, est mort depuis fort longtemps... Mais laissez-les puiser chez leurs informateurs car c'est à ce moment là qu'ils pourront en apprendre le plus. Ce serait une erreur de leur part que de foncer tête baissée à Ostenbourg car ce n'est pas à la source des événements que se trouve la source des renseignements.

LA PARTIE D'ÉCHECS

C'est en résolvant le problème peint que les Immortels accèderont à l'information la plus précieuse. « *Qui a Tué le Chevalier* » est à prendre dans ses deux significations : « *Qui a tué Roger d'Arras* » et « *Quelle pièce a pris le cavalier* ». C'est l'identification de cette pièce qui donnera l'identité de l'assassin ! Sur le tableau, c'est au tour de Roger d'Arras de jouer et il a les blancs.

Au premier coup d'œil à l'échiquier, on peut se rendre compte que :

- la position est aberrante et ne peut pas résulter de la transcription d'une partie réellement jouée par les deux maîtres que furent Fernand et Roger. Souvenez-vous d'autre part que le tableau n'a pas été peint du vivant des joueurs. Il s'agit donc d'une position inventée " de toutes pièces " qui recèle un sens caché.
- seul un cavalier blanc a été pris, " l'assassin " est donc une pièce noire. Il est important que vos joueurs comprennent que le cavalier blanc est Roger d'Arras. En effet, c'est une âme pure (bien que templière !) et le blanc est la couleur de la pureté. C'est aussi un Manteau Blanc et là l'analogie est plus évidente, encore faut-il le découvrir.

Une connaissance rudimentaire des échecs suffit pour parvenir à ce stade du raisonnement. Si par malchance, aucun de vos joueurs ne sait jouer aux échecs, ce n'est peut-être pas le cas des Immortels. L'existence d'une compétence " Échecs " ne serait-ce qu'à Apprenti, suffit pour résoudre le problème

en une petite heure. Sinon, les clubs d'échecs ayant pignon sur rue ne manquant pas, il est facile et sans doute peu onéreux de confier le problème à un spécialiste.

Rien ne prouve que la prise du cavalier a eu lieu au coup précédent. Il n'y a de toute façon d'autre choix que de jouer la partie à l'envers, en espérant pouvoir remonter jusqu'à la prise du cavalier par une pièce noire. En l'occurrence, cette prise a eu lieu dès le coup précédent des noirs, ce qu'un esprit intuitif et optimiste peut supputer.

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | | ♞ | ♜ | | | | | |
| 7 | ♙ | ♙ | | ♙ | | | | |
| 6 | ♙ | ♖ | ♙ | | | | | |
| 5 | ♙ | ♖ | | | | | | |
| 4 | ♚ | | ♚ | | ♙ | | | |
| 3 | | | ♙ | | | | | |
| 2 | | | ♚ | ♙ | | ♙ | | |
| 1 | | ♘ | ♖ | ♞ | ♚ | ♜ | | |

Les Immortels doivent déterminer quelles pièces noires ont pu se déplacer au tour précédent, éventuellement pour prendre un cavalier :

- Les trois pions de la ligne 7 sont sur leur position de départ.
- Le pion a5 n'a pas pu bouger puisque ses éventuelles cases de provenance (a6 ou b6) sont occupées ; même raisonnement avec la tour c1 (b1, d1 et c2) et le cavalier b8 (a6, c6 ou d7).
- Le fou c8 est bloqué depuis le début de la partie par les pions b7 et d7.
- Le cavalier d1 n'a pas pu venir ni de b2 ni de e3 car de ces deux positions il tenait le roi blanc en échec ; la reine n'a pas pu venir de b3, d3 ou a2 pour la même raison.
- Le roi n'a pas pu venir de b4 ou b3, cases voisines du roi noir et donc position impossible aux échecs.
- Démontrer que le roi noir n'a pas pu venir de a3 requiert une analyse d'un demi-coup supplémentaire. S'il a en effet pu jouer Ra3-a4 pour fuir l'échec du cavalier blanc b1, celui-ci n'a pas pu, au coup précédent, arriver en b1 (la seule case de provenance possible étant... a3, la case dont viendrait également le roi noir).

Le seul coup possible que les noirs viennent de jouer est donc Db2-c2. Y avait-il un cavalier blanc en c2 ? Possible... C'est d'ailleurs la solution : c'est la reine noire qui a pris le cavalier blanc, et donc c'est Béatrice de Bourgogne (en robe noire sur le tableau) qui a tué Roger d'Arras (le chevalier en blanc) !

En somme, les joueurs doivent assembler les pièces suivantes : un tableau contenant de l'Orichalque, le meurtre d'un chevalier du Temple perpétré par une noble dame

appartenant à une famille réputée pour son trésor, et un groupe d'humains initiés se mêlant de toute cette affaire (à condition de faire un rapprochement avec les Conjurés d'Arcadie). Voilà qui ressemble fort à un billet pour Ostenbourg, petit village de l'Est français bien sympathique !

SECONDE PARTIE : OSTENBOURG

MAIS OÙ EST-CE ?

Ostenbourg est une petite ville sise sur un minuscule plateau rocheux oblong (de 500 mètres sur 200), avec à une extrémité un château en ruine, à l'autre extrémité une église et entre les deux, le village. Celui-ci possède environ sept cents âmes de tous âges car Ostenbourg a la chance de se trouver proche de plusieurs grandes villes fournissant du travail à presque tous ses habitants. On y trouve une petite mairie, une petite école maternelle et primaire, une petite poste, une petite pharmacie, une petite chapelle (en plus de l'église), une petite épicerie et l'hôtel " Au Plateau ".

Les rues sont tortueuses afin de couper les vents frais et parfois violents. Naviguer en voiture au milieu du village n'apporte que des soucis. Un parking gratuit a été construit sur un des bords du village et tous les habitants et touristes y garent leur véhicule. Ostenbourg se découvre à pied. Ses maisons sont anciennes et bien entretenues et, lorsque la place le permet, des bancs et un peu de pelouse meublent le bord des rues. Les pots de fleurs sont nombreux et il se dégage une certaine chaleur de ce village.

L'ARRIVÉE

Tout dépend de la date que vous avez choisie pour votre scénario. En effet, celui-ci peut être joué à la proximité ou même pendant la Procession de la Vierge Noire, mais les longs mois d'hivers sont une alternative viable.

Le premier problème des Immortels est le logement. En dehors de la Procession, il y a toujours de la place. Mais une semaine avant et pendant les trois jours de souffrances, les chambres sont toutes réservées. Pendant cette période, à moins d'une réservation plus d'un mois à l'avance, nos apprentis Agarthiens devront coucher dans une petite ville à proximité. Le moyen de régler ce problème est de faire jouer le début du scénario un ou deux mois avant la procession et d'espérer que les personnages attendront celle-ci pour venir dans le coin.

Le second problème est la foule. Durant la procession il est quasiment impossible d'être seul dans les rues d'Ostenbourg. En même temps, la foule offre une certaine discrétion et un anonymat par sa densité. En hiver, il est facile de trouver un coin tranquille, mais tous les habitants commenceront à se

poser des questions sur ces drôles de gens qui traînent dans le coin. Bref, à vous de faire comprendre à vos joueurs que, dans ces petits villages, la discrétion est de mise, sans quoi la maréchaussée s'en chargera.

LES LIEUX

► L'épicerie

Géopole et Zone d'Activité Commerciale d'Ostenbourg à elle toute seule, cette petite structure (magasin de 30 m² bien encombré) assure pleinement son rôle de carrefour des idées et des commérages. On y trouve de tout, de l'ouvre-boîte garanti incassable au rasoir jetable, en passant par des cartouches de chasse, des lampes torches dernier cri à ampoule halogène et les piles qui vont avec. Un petit coin bien sympathique qu'une gentille mamie, Augustine, tient d'une main de fer.

► La poste

" Bougez avec la poste " ? Jamais arrivé jusqu'ici ! Un guichet avec une postière affable entre deux âges. Peu de clients à l'heure, mais tout se fait à la main et la guichetière s'applique. Le distributeur de billet n'est pas prévu avant 2018, second semestre.

► La pharmacie

C'est un homme agréable qui la tient : M. Albert Labrue. La quarantaine, petit brun dégarni à grosse moustache et à lunettes d'écailles, il s'est installé ici avec femme et enfants pour " fuir la folie de la ville ". Curieux, il aime discuter des potins locaux avec les autochtones surtout ce qui concerne les histoires anciennes. Si les Immortels discutent avec lui, il leur présentera le petit travail qu'il a accompli depuis qu'il est ici sur le fameux héritage des Ostenbourg. Totalement inintéressant si vos joueurs ont fait le tour de la question exotérique ! Mais c'est l'occasion de combler les trous dans leurs recherches historiques. Il leur parlera longuement de sa recherche et de ses théories sur la Chouette d'Or, son autre dada. Saoulez vos joueurs avec lui sans mesure et faites-en un trublion dans leurs propres recherches.

Mais attention ! Derrière ses lunettes, c'est la taupe locale des Conjurés d'Arcadie qui se cache, et plus précisément l'un des anciens assistants d'Hubert Despeyronat. Issu d'une famille bourgeoise d'Avignon, il a vite voulu " s'amuser " un peu avec les clients de son ancienne officine. Malheureusement, certains d'entre eux n'ont pas supporté ses formules censées ouvrir le troisième œil ! Elles avaient plutôt tendance à faire fermer les deux...

Ces bizarreries ont été repérées par Hubert qui l'a pris sous son aile et qui a trouvé en lui une aide de choix pour ses expériences. Il sait donc reconnaître des Immortels pour ce qu'ils sont, sait aussi en faire des homoncules et le fait maintenant pour le compte des Conjurés ! Ceux-ci l'ont placé dans la région pour l'écartier d'Avignon le temps que ces histoires de faux médicaments s'estompent et, faisant d'une pierre deux coups, pour essayer (pourquoi pas ?) de retrouver



le crâne de Jésus. L'heure du Rituel Arcadien approche et le crâne est redevenu une de leurs priorités. La sagesse de Jésus serait sûrement très utile pour l'invocation de la Chasseresse (cf. *les Archives Secrètes du Duc de St Amand*) et à défaut de comprendre les enseignements de Jésus, le crâne devrait être une bonne source de Ka.

Le travail que Labrue montrera éventuellement aux Immortels est uniquement exotérique car bien sûr, il est très proche de la véritable Histoire invisible, mises à part l'Anti-Terre et l'existence d'Anatar qui lui ont totalement échappé. Faites de ce personnage un usage mesuré car il est la source la plus sûre par laquelle les ennuis peuvent arriver. Son identification trop rapide risque de rendre le scénario plutôt terne. Il faut aussi noter que les Immortels sont pour lui un moyen exceptionnel et inespéré d'arriver enfin à son but. Il sera donc très prudent et sa politique sera de les aider discrètement et de les surveiller afin de pouvoir finalement se servir d'eux avant de s'en débarrasser. Par un simple coup de téléphone, il peut rameuter quelques forces dans le village (voir "*Les protagonistes* ", plus bas).

► La mairie

Le maire est une mère. Ostenbourg ne demande pas une gestion professionnelle et la mairie règle les problèmes courants assez efficacement. Le bâtiment abrite aussi une petite bibliothèque municipale (une grande pièce du rez-de-chaussée) où se côtoient les dernières BD de Lucky Luke et les classiques de Molière. Concernant Ostenbourg, quelques maigres essais archéologiques souvent anciens et le livre d'un passionné de la région mort depuis longtemps forment une base de données plutôt limitée, mais qui vous permettra de donner les derniers renseignements exotériques qui auraient par hasard échappé à vos joueurs.

Le syndicat d'initiative est l'autre pièce de la mairie (l'autre salle du rez-de-chaussée). C'est là qu'on trouve le dépliant édité par la commune et le Conseil général présentant Ostenbourg et ses rendez-vous annuels importants : la Foire aux Cochons, la Fête du Tonneau et la Procession de la Vierge Noire. Un petit plan du château, maintenant tas de pierres, permettrait à vos joueurs inventifs d'essayer de retrouver dans quelle pièce est jouée la partie d'échec du tableau. Renseignement capital, dont ils ne sauront rapidement quoi faire !

► Le château

À l'extrémité est du plateau, un pont-levis, maintenant immobile et restauré de peu, permet de rejoindre la cour du château par-dessus un fossé ronçoux. La muraille est en ruines et dépasse rarement les trois mètres, sauf à l'angle nord-ouest où les murs du logis sont encore debout. La cour, herbeuse et entretenue, fait office de parc pour les promeneurs. L'accès au logis est défendu par une petite bordure que l'on peut aisément enjamber et où l'on peut lire sur des panneaux " accès dangereux, risques d'éboulements ". De l'intérieur, le logis ne laisse apparaître que ses murs. Ses planchers en bois et sa toiture ont depuis longtemps disparu. Il devait faire trois étages puisque trois cheminées se superposent sur le mur Est.

Le sol est lui aussi entretenu et laisse voir un dallage qui vu son irrégularité est probablement d'origine. Le mur sud de l'enceinte est écroulé et avec lui les caves du château.

Même s'il n'y a rien à en retirer, il est intéressant de noter que dans le château les Champs magiques sont exacerbés. Il s'y forme assez souvent des Plexus et même des Nexus ! La chance par jour de voir se produire un tel phénomène est laissée à l'appréciation du Meneur de jeu mais doit refléter une fréquence inhabituelle.



► L'église et le presbytère

Ces deux bâtiments sont accolés, le presbytère étant une ancienne chapelle réaménagée. De style roman, l'église se découpe en deux parties bien nettes. Tout d'abord, l'ancienne église qui compose maintenant le chœur, le transept et une partie de la nef date d'environ 1100-1200. La nef fut agrandie vers la fin du quinzième siècle grâce aux dons des fidèles venant pour la Procession de la Vierge Noire. Le maître d'œuvre et architecte en fut Van Huis, lequel déposa dans la base d'un pilier la stase d'Anatar. Cette seconde partie a respecté les canons architecturaux de l'ancienne église et ne dépare pas trop, n'étant trahie que par la couleur des pierres et leur usure, permettant à un œil novice d'identifier aisément les deux phases de l'église.

Une minuscule porte permet de passer du chœur de l'église au travers d'un petit couloir vers le presbytère. C'est là que vivent le curé, le père François, et ses deux assistants : frère Ambroise et frère Anatole. Le père François est un homme d'une cinquantaine d'années, toujours souriant, aux cheveux et la barbe poivre et sel. Il a un charisme très prononcé et

nous pourrions le comparer physiquement à " Connery, Sean Connery " par exemple. Il aime abuser de son physique pour mettre en émoi le beau sexe. Les femmes se pâment en le voyant, les maris froncent les sourcils et le père François boit goulûment ces deux sentiments, n'ayant jamais su lequel avait le plus de goût. Car effectivement Anatar est le père François, comme il a été le père Frédéric au début du siècle, le père Paul vers 1880, et ainsi de suite depuis la fin du quinzième siècle. Il saute des étapes afin de ne pas éveiller les soupçons des habitants de la région sur sa longévité pas très naturelle ! Le presbytère offre un confort spartiate et le seul luxe que se permet le père François est d'y avoir un ordinateur et une connexion internet.

Frère Ambroise et frère Anatole, deux moines assez jeunes, ignorent totalement la vraie nature du père François et vaquent tranquillement à leurs occupations journalières sans s'occuper de qui ou de quoi que ce soit et surtout préférant ignorer ce qu'ils ont identifié comme " une attirance pour le sexe faible " du père François.

L'ENQUÊTE ET LA PROCESSION

La présence des Immortels à Ostenbourg a comme motivation le mystérieux meurtre dénoncé par le tableau et la recherche de l'héritage de la famille Altenhoffen. Il est donc presque sûr que vos joueurs se focaliseront sur le trésor même s'ils n'ont jusqu'à présent aucune idée de sa nature. Nul doute qu'ils espéreront un artefact, une Stase, ou un objet quelconque issu de leur imagination fertile.

Quoi qu'il en soit, il faut garder à l'esprit plusieurs choses importantes. Tout d'abord, Anatar n'est pas prêt, loin s'en faut, de se confier aux premiers Nephilim venus ! Ensuite, Albert Labrue n'est pas du tout enclin à laisser le fruit de ses recherches lui passer sous le nez. Et enfin, la visite de l'Anti-Terre du Golgotha ne doit pas être une partie de plaisir.

Idéalement, cette partie devrait se dérouler de la manière suivante :

- Enquête sur le meurtre et découverte de l'existence des Conjurés d'Arcadie.
- Enquête sur l'héritage donnant accès à l'existence d'un Plan subtil où serait le trésor, voire qui serait ce trésor.
- Plongée dans l'Anti-Terre elle-même à la recherche de réponses mais surtout, finalement, de problèmes.

Il est évident que les deux premiers points seront abordés ensembles par les joueurs qui les considéreront liés, ce qui n'est pas vraiment le cas. Dans un souci de clarté, la présentation des indices et événements concernant les trois points sera séparée.

► *Le meurtre du chevalier Roger d'Arras*

Il est à espérer que les Immortels auront tout découvert de ce meurtre avant leur venue à Ostenbourg. Par contre, il y a peu de chance qu'ils aient mis à jour l'existence des Conjurés en tant que tels. S'ils savent que Roger était un Templier, et accessoirement que Van Huis était un R+C, ils s'orienteront

d'eux-mêmes vers une lutte occulte. S'ils ignorent ce détail, ils risquent de passer à côté de la mesure ésotérique du crime et de se concentrer sur un aspect exotérique. Quoi qu'il en soit, pourquoi Béatrice est-elle désignée comme coupable par le tableau ? Que vient-elle faire ici ? La réponse semble évidente : elle a agi pour le compte de sa famille, celle des ducs de Bourgogne.

Reste à découvrir alors en quoi la grande famille des Bourguignons est mêlée à l'histoire. Ce sera chose faite par une enquête approfondie sur la famille en question où les Immortels, soit par un long travail personnel, soit par un ticket d'entrée à la Papesse, découvriront que les Bourguignons ont toujours été considérés comme un groupe mineur, plus ou moins initié, mais sans danger potentiel pour les Immortels. Par le passé, quelques actions sans prétention ont été identifiées par des Nephilim, qui n'ont entraîné aucune réaction si ce n'est une surveillance discrète par l'Ouïe de la Justice. Finalement, rien de grave ne leur a jamais été reproché et ils ont été classés comme inoffensifs : un groupe d'humains tombés par hasard sur des révélations qu'ils ont sûrement mal interprétées.

Et pourtant, ils sont bien avancés et ont su se protéger pendant des siècles. Ils arrivent bientôt au bout de leur Grand Plan et sont plus dangereux que tout le monde ne le pense. Il reste à savoir pourquoi ils ont tué Roger d'Arras. Seuls Anatar et Labrue, convaincus d'une manière ou d'une autre, peuvent fournir une explication.

► *L'héritage des Ostenbourgs*

Cette fable ne trouve un écho que dans le folklore local, et tout et son contraire a été dit sur le sujet. Certains y voient le trésor des cathares, d'autres un trésor plus matériel, d'autres encore le reste de la fortune des templiers (ceux de l'histoire exotérique). Un point commun relie tout de même ces versions : le trésor est revenu de Terre Sainte à la fin des croisades. C'est tout ce que vos Immortels pourront découvrir de prime abord.

Les recherches autour de l'héritage attirent l'attention du prêtre et du pharmacien. Dès que le questionnement des habitants commencera, les deux compères seront sur leurs gardes. Ils reconnaîtront au premier coup d'œil les Immortels pour ce qu'ils sont. Notez bien qu'ils s'ignorent l'un l'autre : Labrue ne sait pas ce qu'est un Selenim et Anatar, bien que connaissant les Conjurés d'Arcadie depuis longtemps, ignore que le pharmacien est l'un des leurs.

Anatar laissera faire les Immortels tant que ceux-ci ne s'approcheront pas de la vérité et que tout se passera bien dans le village. Il interviendra s'ils se montrent peu discrets sur leur nature magique ou si les Conjurés font leur réapparition. Dans ce dernier cas, il s'opposera à eux. Il a une vieille revanche à prendre. Il fera le plus de dégâts possibles dans une grande fureur destructrice. Si vos Immortels ont l'idée de s'associer aux Conjurés, Anatar ne les préservera pas de sa colère. Si, au contraire, ils entrent en contact avec lui, l'identifiant en tant que Selenim, celui-ci leur dira simplement qu'il est le gardien de l'héritage et qu'il est mieux pour tout le



monde qu'il reste où il est. Seul un danger menaçant le crâne le convaincrat de s'associer avec eux.

► *Le coup du Père François*

Labrue laissera faire les Immortels tant que ceux-ci ne s'approcheront pas trop de l'héritage et que tout se passera bien dans le village. Il essaiera de profiter de leurs recherches pour compléter les siennes et leur damer le pion. Si vous sentez vos joueurs prêts à collaborer avec lui, qu'ils sachent ou non ce qu'il est, profitez-en pour le mettre dans leurs pattes. S'ils découvrent d'une manière ou d'une autre son appartenance aux Conjurés et qu'ils sont plus ou moins neutres envers lui, il ne niera pas et leur racontera une fable pour se faire accepter (" les Conjurés soutiennent depuis des siècles les Nephilim. Eh oui, je sais ce que vous êtes et je suis fier d'en rencontrer pour la première fois de ma vie... "). Il ne divulguera tout de même pas facilement la vraie nature de l'héritage, mais s'il voit que cela peut les appâter, il le leur dira. Dès qu'il sentira le crâne à portée, il appellera la cavalerie pour se débarrasser des Immortels et continuer seul.

Pour rejoindre le crâne, il faut entrer dans l'Anti-Terre et donc en trouver l'entrée. Pour cela, il faut auparavant deviner que le crâne est dans un Plan subtil, sans quoi vos joueurs vont désespérer à force de tourner en rond dans Ostenbourg. Comment peuvent-ils s'y prendre ? Plusieurs solutions s'offrent à eux :

- Un Ar-kaïm se trouve dans le groupe. L'entrée du Plan subtil peut donc être découverte bêtement par un " balayage radar ", mais puisqu'il s'agit d'une Anti-Terre, il sera impossible d'ouvrir la porte.
- Anatar peut le leur révéler, mais pas à n'importe quelle condition ! N'oubliez pas, il lui faut une très bonne raison pour le faire.
- Faire des recherches. L'église a été agrandie peu de temps après la mort du duc et qui plus est, en conservant un style roman alors que ce genre d'agrandissement se fait toujours dans le style actuel de l'époque des travaux (gothique pour le cas présent). L'agrandissement de l'église a un rapport avec la cache du trésor. Une inspection, si elle se passe pendant les trois jours de la fête de la Vierge Noire, aura de grandes chances d'apporter la réponse car, à ce moment, l'Anti-Terre est au plus proche d'Ostenbourg.

L'entrée de l'Anti-Terre se trouve dans l'église, dans la partie récente, au niveau d'une arcade. En Vision-Ka, on peut déceler, littéralement coulé dans l'un des piliers, quelque chose qui ressemble à une stase de Cruxim pleine (La stase d'Anatar contenant ses Ka-éléments Nephilim).

Le passage est ouvert en permanence pour qui connaît la marche à suivre : " exciter " les Ka-éléments d'Anatar en utilisant son propre Ka-Lune ou son Ka Lune Noire ; après quoi il suffit de faire trois tours autour du pilier dans le sens



inverse des aiguilles d'une montre, en pensant à Béatrice de Bourgogne et à sa robe noire, pour franchir le passage en question. Malheureusement pour les Immortels, rien ne peut leur permettre d'apprendre précisément cette technique ; souvenez-vous de plus que sans Ar-Kaïm, les Immortels ne sont pas censés savoir que cette arcade recèle une porte akashique.

Seul Anatar possède la clé et l'unique moyen de passer est de la lui demander... ou de le suivre, car l'occasion se présentera. Là réside peut-être la plus grande difficulté du scénario, surtout pour des joueurs ne comptant ni la patience ni la persévérance dans leurs qualités premières.

Il est inutile de visiter l'église entière en Vision-Ka, car non seulement il apparaîtrait que les Champs magiques y bougent dans tous les sens sans cohérence aucune, mais en plus Anatar repèrerait tout de suite les Immortels si ce n'était déjà fait et les surveillerait dès lors attentivement.

► *Le pèlerinage*

Si les Immortels sont là pendant le pèlerinage de la Vierge Noire, l'occasion la plus propice se déroulera à la fin du

second jour. La grande procession qui prend toute cette journée s'achève vers 19 heures dans l'église par une grande cérémonie religieuse qui tient plus de l'exécution de la canonisation d'une bonne âme que de la messe du dimanche matin.

Lors de cette cérémonie, dite de la messe à la Vierge Noire, l'officiant dépeint la souffrance de la vierge en tant que mère. Le sermon est en général assez poignant et cauchemardesque surtout si c'est Anatar le prêtre. Il se permet en effet d'ajouter moult détails évocateurs pour angoisser et faire ressentir à ses ouailles les affres de la souffrance de cette mère perdant le fruit de son amour de Dieu. L'effet de cette mise en scène est l'entretien de la Prénance de l'Anti-Terre. Les personnes présentes subissent de plein fouet l'overdose émotionnelle entraînant la résurgence dans le réel du Plan subtil. Les environs d'Ostenbourg le ressentent aussi. La température baisse, les nuages s'amoncellent et si les conditions météo s'y prêtent, un brouillard épais peut se lever ; cela peut aller, les meilleures années, jusqu'à une véritable tempête sur la région.

Et cette année, c'est le cas ! L'ambiance dans l'église est incroyable. Les gens sont pris d'une sorte d'extase négative, se lamentant sur leur sort et ne faisant plus attention à rien, tandis que dehors le vent violent fait frapper la pluie aux vitraux avec une force telle que les murmures sont couverts dans la nef par le bruit assourdissant de ces milliers de marteaux liquides. La clarté du jour a cédé la place à une obscurité lourde que les lumières de l'église ont du mal à percer. Au dehors, les maisons sont noires et l'éclairage public défaillant fait ressembler Ostenbourg à une ville morte. Le peu de personnes qui se déplacent dans les rues se pressent de rentrer chez elles sans adresser un mot à qui que ce soit.

Une fois arrivé à ce stade de la cérémonie, elle s'entretient d'elle-même, laissant à ceux qui ont résisté à son pouvoir hypnotique le loisir d'être les seuls réellement conscients des événements. Pour ce faire, les Nephilim devront résister avec leur Ka-Air (test Assez Difficile) ; un Échec les fera s'enfoncer dans un état proche de l'Ombre où les fantasmes et émotions de leur simulacre les feront délirer à l'unisson des humains présents. Quant aux éventuels Selenim ou Ar-Kaïm, ils peuvent tenter de résister en utilisant respectivement leur Ka-Lune Noire et leur Ka-Soleil (même difficulté) ou souffrir de symptômes analogues. Ceux sur qui la cérémonie n'a pas eu de prise pourront remarquer, en Vision-Ka, la Porte de l'Anti-Terre.

Deux options se présentent alors :

- La première, c'est de s'y engouffrer (quelques gifles suffiront pour réveiller les Immortels en transe).
- La seconde, c'est d'attendre. Ils verront Anatar plonger dans le passage dans l'indifférence quasi générale et disparaître à la vue de tous.

Si Albert Labrue suscite la méfiance des Immortels, il est possible que ceux-ci observent le comportement du pharmacien pendant la cérémonie, car il y assiste en personne. Cette année, Labrue est bien décidé à découvrir si, comme il commence à le soupçonner, la messe à la Vierge Noire cache quelque chose en rapport avec l'héritage des Ostenbourg.

Contrairement au commun des ostenbourgeois, il n'entre pas en transe car son puissant Ka-Soleil est spécialement entraîné pour la circonstance ; et si vous jugez que cela ne devrait pas suffire, il a mis toutes les chances de son côté en s'enfonçant du coton dans les oreilles ! Pour donner le change, il reste immobile sur sa chaise, le regard vide et la bouche grande ouverte.

Lorsque le Père François se volatilise sous ses yeux, éventuellement suivi des Immortels ou précédé par eux, Labrue quitte l'église en hâte pour prévenir ses acolytes. Ils préfèrent organiser un comité d'accueil musclé à la sortie plutôt que de se lancer eux-mêmes dans l'inconnu.

Dans le cas où vos Immortels ont décidé de laisser passer Anatar, s'ils attendent son retour ils voient le passage se refermer brusquement au bout d'une heure sans que le Selenim n'ait refait surface ! Après quoi l'ambiance tombe brusquement dans l'église, les gens reprennent leurs esprits petit à petit pour remarquer eux aussi l'absence du prêtre. Après un quart d'heure de flottement, l'église commence à se vider dans un brouhaha d'indignation. Le passage est refermé jusqu'à l'année prochaine. Les Immortels n'ont alors plus qu'à emboîter le pas à la foule pour échapper à l'ire des Conjurés d'Arcadie.

Mais pourquoi Anatar ne revient-il pas ? Parce qu'il est mort !

TROISIÈME PARTIE : L'ENFER DU GOLGOTHA

Enfin, mort... si les Immortels ne sont pas assez rapides ! Anatar profite des cérémonies pour rendre visite au Démon et prendre des nouvelles du crâne. Or, cette fois le Démon n'est pas à sa place dans l'Anti-Terre. Anatar décide donc de partir à sa recherche, tombe nez à nez avec une créature monstrueuse et trouve la mort. Par contre, si les Immortels sont entrés dans les temps, Anatar les y rencontre et tout change pour lui ; et pour eux également.

L'ANTI-TERRE

L'Enfer du Golgotha est une Anti-Terre Assez Prénante, commençant sa descente vers les Tourbières. Le temps s'y écoule comme dans le monde profane. Elle n'a qu'une Porte connue : son Zénith qui permet l'entrée et la sortie par l'église d'Ostenbourg. Toutefois, ses autres Portes mènent sûrement quelque part puisque quelque chose en a franchi une...

La porte d'arrivée est une arche identique à celle de départ, adossée à un mur en ruine. Le premier contact avec ce nouveau monde est olfactif. Une puissante odeur de chair, de sang et de terre humide saisit au cœur ceux qui entrent pour la première fois. C'est ensuite l'obscurité, associée à un sentiment d'espace infini, qui frappe le visiteur. Enfin, les perceptions s'accordent et offrent aux sens une ambiance apocalyptique : une plaine baignée dans un brouillard blanc et

épais, éclairée par une lune que l'on ne peut que deviner au travers des volutes blanches ; les sons étouffés de râles et de lamentations, de pleurs et de cris de loin en loin ; des ombres mouvantes sur l'écran blanc du brouillard dont on ne peut jamais deviner qui ou quoi en est à l'origine ; un sol boueux et traître où s'enfonce chaque pas, et où coulent lentement d'innombrables rigoles de sang découpant la terre en de grotesques pièces de puzzle. Et des croix à perte de vue ! Des centaines, probablement des milliers où de pauvres malheureux souffrent le martyre. Chaque croix plantée dans le sol comme une aiguille sale dans la chair malade est la source d'un ru de sang venant grossir les autres.

Les Immortels se rendront compte de l'épaississement et l'élargissement d'un des rus de sang. En le remontant ils arriveront au pied de sa source, sur une petite colline où seules trois croix sont dressées. Sur celle du milieu, le corps nu d'un jeune homme... décapité ! C'est son cou qui est la source de ce large sillon de sang. L'écoulement semble ne jamais devoir se tarir. Il s'agit bien sûr de la représentation - très particulière il est vrai - de Jésus sur la croix.

Ici se trouve le nœud du voyage. Si les personnages ont suivi ou devancé Anatar, leur rencontre se fera au pied de la colline. S'ils ont laissé passer trop de temps, Anatar sera déjà passé par là, parti à la recherche du Démon et aura trouvé la mort.

PORTÉ DISPARU

Qu'il soit là avant les personnages ou qu'il arrive juste après, Anatar leur fait bon accueil ; après tout, ils sont arrivés jusqu'ici, il ne sert plus à rien protester... mais la première chose qu'il leur demande, c'est s'ils ont vu le Démon ! Cette question peut troubler les néophytes en Plans subtils, auquel cas Anatar leur explique que le Démon est à l'Anti-Terre ce que la Chimère est à l'Akasha, qu'ici c'est l'image de Béatrice de Bourgogne qui joue ce rôle et que d'ordinaire elle ne quitte jamais la colline ! Anatar est inquiet et les invite à partir à sa recherche avec lui. Il sait où se diriger ici et explique alors volontiers à tous ces braves Immortels méritants l'histoire d'Ostenbourg et surtout de son trésor tout en se dirigeant vers... Jérusalem, bien sûr !

VOIR JÉRUSALEM ET MOURIR

Que dire de cette Jérusalem si ce n'est qu'elle n'est pas franchement céleste... Elle n'est qu'un effet secondaire de la parodie de Golgotha. La ville est petite, entourée d'un mur bas. Les maisons n'ont qu'un rez-de-chaussée, avec une porte en bois et une fenêtre avec volet, tous deux fermés et barricadés. Aucun monument historique ne se trouve en ville, aucun temple, aucune synagogue, pas de marché, pas de place, rien que des maisons d'habitation vides de meubles et de denrées. Un bâtiment au centre de cette mini-cité qui fait penser à un temple, mais il est tellement rudimentaire dans son architecture qu'il est bien difficile, sinon vain, de déterminer de quoi il est l'image. Le style est ici aussi très dépouillé. Accueillantes au possible, ses rues de poussière noire sont étroites et la lune éclaire chichement. Les rares

personnages que l'on y rencontre se divisent en deux catégories.

Les habitants rasant les murs, marchent rapidement et, si quelqu'un tente le moindre contact, baissent la tête pour courir se barricader dans une maison. Ils ne parlent pas et ne vivent dans cette Anti-Terre que pour y mourir crucifiés. En résumé, ils ne seront d'aucun secours à nos Immortels. Ce phénomène étonne Anatar. Lors de toutes ses visites, il est rarement allé jusqu'au reflet de Jérusalem, mais la vie était ici presque toujours " normale ". Il ne comprend pas ce changement et en informe les Immortels. Ils concluent avec raison que l'esprit de l'Anti-Terre se modifie. Mais pour quelle raison ?

La seconde catégorie d'habitants en est la cause. Il s'agit de légionnaires romains qui circulent par groupe de huit, armés jusqu'aux dents et prêts à bondir. Ces patrouilles, peu nombreuses, parcourent la ville afin d'attraper les passants et les crucifier sur le Golgotha. Ils tentent de faire de même aux Immortels sans discussion ni d'état d'âme. Leur échapper est assez facile : il suffit d'être plus discret qu'eux avec leurs bottes de fer. Mais qui sont ces impavides soldats au cœur d'airain ? Voyez *Le Livre des joueurs* p. 222 pour plus de précisions.

Anatar est d'autant plus éberlué que c'est la première fois qu'il en voit ici et qu'il les reconnaît pour ce qu'ils sont : des Entités. Il ignore qui a bien pu les invoquer.

LA CHOSE DU TEMPLE

Il y a plusieurs semaines, une Entité de Lune Noire, qui, faute de mieux, est nommée " la Chose ", est entrée dans l'Enfer du Golgotha, attirée par le Ka-Soleil important du crâne de Jésus. Cette Chose naviguait sur les sombres vagues de la Mer Fuligineuse, se laissant porter par les courants, s'échouant de temps à autre sur les rives d'une Anti-Terre, s'y nourrissant du Ka-Soleil de quelques rêveurs égarés et repartant ensuite vers d'autres lieux. Qu'est-elle ? Un simple prédateur qui est à la Mer Fuligineuse ce qu'un Charybde est à l'Océan Intérieur.

Le problème pour les personnages-joueurs ne vient de toute façon pas de l'identité de la Chose mais de ses actions. Son existence ne doit être ni expliquée ni justifiée par le Maître de jeu. Les joueurs peuvent s'empêtrer dans les théories les plus échevelées (après tout, pourquoi devraient-ils toujours tout comprendre ?).

La Chose est faite de Lune Noire, capable de Conjuración et d'Anamorphose, se nourrit comme un Selenim et peut souffrir d'Entropie. On pourrait presque croire à un Selenim naturel, avec une importante différence tout de même : elle peut aussi se nourrir directement de Ka-Lune Noire. Elle ne le fait qu'en dernier recours car cela n'a pas de saveur. Toujours est-il qu'elle n'est pas particulièrement sympathique et qu'elle est affamée.

Le Démon, sentant l'arrivée de la Chose dans l'Anti-Terre, comprit que le crâne était en danger. Il le mit alors en sécurité avant d'affronter la Chose. Capturé, il fut enchaîné dans le



temple où, depuis lors, il résiste aux tortures que la Chose lui fait subir. Son mutisme rend la Chose folle de rage et la souffrance du Démon commence à se refléter dans celles des habitants.

La Chose fut rapidement au bord de l'Entropie, ayant perdu beaucoup de temps à rechercher le crâne et beaucoup d'énergie dans le combat contre le Démon. Elle créa alors ses légions romaines afin de " peupler " toutes ces croix vides. Elle cherche à attirer ici-bas les rêveurs dans des cauchemars toujours plus horribles et... goûteux ! En effet, de temps à autre, la Chose sort du temple pour se nourrir à la manière des Selenim sur les rêveurs éventuels, puis s'en retourne poursuivre son interrogatoire qui semble ne jamais devoir finir ; mais les rêveurs se raréfient et l'Entropie gagne du terrain dans le noyau de la Chose. Certes, la Chose se nourrit de Ka-Soleil pour survivre, mais elle peut se contenter de KLN. Le temps est compté pour l'Enfer du Golgotha car non seulement le Démon est au bord de la mort, mais la Chose dévore la branche sur laquelle elle est assise en aspirant l'essence de l'Anti-Terre petit à petit. Elle sait qu'elle n'a plus le choix : il lui faut le crâne et le Ka-Soleil qu'il contient !

C'est donc dans le temple au milieu de la cité que tout se joue. Il s'agit d'une bâtisse de style au mieux gréco-romain, c'est-à-dire un rectangle d'environ cent mètres sur vingt, au toit de pierre soutenu par des piliers courant sur le pourtour intérieur ;

sans aucun mur de séparation à l'intérieur, le temple n'est finalement guère plus qu'une halle de pierre.

Le Démon est attaché par les poignets et les chevilles à deux piliers, suspendu en l'air à ses chaînes formant un grand X. La Chose tourne sans cesse autour, le frappant, l'écorchant, le mordant, parfois y goûtant même (essayez du Korn comme musique d'ambiance) : un spectacle très similaire à ce qui se passe hors des murs de la cité.

Un affrontement direct semble perdu d'avance. La seule alternative est d'attendre une de ses sorties pour s'approcher du Démon. Ces sorties sont de plus en plus fréquentes, mais jamais très longues. Ne laissez pas un laps de temps trop grand aux Immortels pour se décider.

LA BELLE CAPTIVE

Détacher le démon posera des difficultés aux Immortels, car les chaînes sont extrêmement solides et les clefs introuvables. Les Sciences occultes peuvent les aider mais risquent de leur faire perdre un temps précieux.

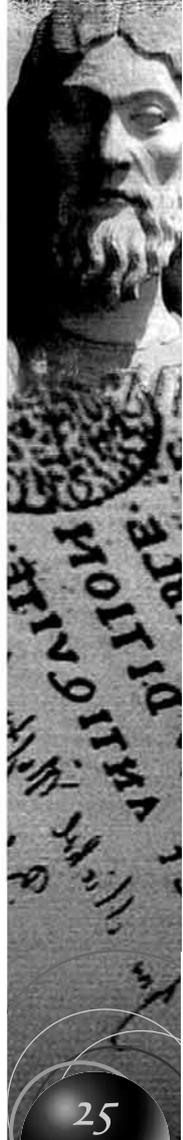
Le Démon, voyant les Immortels avec Anatar, se confie tout de suite. S'ils sont seuls, il attend d'être sûr que leurs buts correspondent aux siens avant de leur raconter l'histoire. Il leur dit alors que, sentant la Chose arriver, il cacha le crâne puis utilisa son contrôle de l'Enfer du Golgotha pour dissimuler sa présence à la Chose. Celle-ci, rageant de ne pouvoir trouver sa dose de Ka-Soleil, finit par capturer le Démon pour le torturer.

Si Anatar est là, Béatrice lui demande de reprendre le crâne et de fuir, sinon c'est aux Immortels qu'elle s'adresse. S'ils acceptent, elle est prise de tremblements, son ventre se gonflera lentement et dans un cri de douleur le crâne sera expulsé et tombera par terre entre ses jambes, recouvert de sang poisseux, en une parodie grotesque de l'Immaculée Conception... Le Démon les enjoint alors de fuir au plus vite, le crâne n'étant plus alors dissimulé aux yeux de la Chose. Il faut maintenant courir !

► Par ici la sortie

Gérez la fuite comme bon vous semble. Les Impavides soldats sont parfaits pour augmenter la tension, ajoutés au bruit d'un énorme animal courant très vite derrière eux. Faites que cela soit épique et convainquez vos joueurs que la fuite est perdue d'avance. Si les Immortels arrivent à passer la porte du Zénith avec le crâne, ils sont d'autant plus fiers s'ils sentent que leur victoire finale n'avait rien d'obligatoire.

Chose et soldats ne cherchent qu'à attraper le crâne et rien d'autre. Si les Immortels laissent tomber le crâne derrière eux,



la poursuite s'arrête. Si cela venait à arriver, l'histoire se passerait d'un tel héritage.

Le plus tragique serait qu'ils doivent abandonner le crâne derrière eux pour sauver leur vie. Si cela arrivait, ne les blâmez pas. La Chose s'empare alors sans autre forme de procès du crâne et l'avale goulûment, retrouvant des couleurs et sa forme olympique ; puis elle part sans demander son reste vers d'autres Anti-Terres, laissant les impavides soldats sans ordres et les personnages à leurs petites affaires. Le retour de ceux-ci vers la réalité profane se fait simplement par la traversée de l'arche dans l'autre sens, dans une église probablement vide.

Si les voleurs atteignent la porte du Zénith à temps avec le crâne ? Anatar leur en confie sa garde (s'il est avec eux) et reste de ce côté-ci de la porte pour empêcher le passage de la Chose ou de ses agents. Il couvre leur fuite par la destruction de la porte du Zénith, s'emprisonnant pour son malheur dans cette Anti-Terre en ruine.

Si les Immortels n'ont pas récupéré le crâne, l'histoire s'arrête là. Ils ressortent tout penauds de l'église et subissent de plein fouet l'attaque des Conjurés. Labrue et les huit écuyers sont ravis de les corriger pour avoir échoué. Labrue essaye par politesse d'obtenir le crâne sur une simple demande, et le refus des personnages, même s'il est justifié par l'absence dudit crâne, déchaîne l'enfer sur la place de l'église.

S'ils sortent victorieux de l'Enfer du Golgotha, une fois passé l'obstacle des Conjurés, un problème se pose à eux : que faire du crâne ?

- Pour un Selenim qui pratique la Nécromancie, c'est un mort

très compréhensif (Pas Tourmenté). C'est également l'équivalent, toutes proportions gardées, d'un magnum de Château Petrus 1965 : un mets si sublime qu'on n'ose pas le consommer.

- Pour un porteur de Ka-Soleil (humain ou Ar-Kaïm), il possède des Compétences en Histoire invisible pour toutes les périodes précédant sa mort, ainsi que Science occulte (Kabbale et Conjuraton) à Maître. Toutes ces connaissances peuvent être révélées de façon totalement anarchique par un simple contact physique avec le crâne ; plusieurs années seront nécessaires pour apprendre à en faire un usage efficace, et la révélation des Compétences prend ensuite un temps difficile à estimer. On peut aussi voir défiler mentalement sa vie.
- C'est pour un Nephilim que le crâne peut s'avérer le plus immédiatement utile... et dangereux. Il est en effet, possible, en réussissant un test d'Initié (Ka dominant) Difficile modifié par Rituels, d'invoquer Abnhazer l'Oracle figé, Celui qui ouvre les chemins de Sohar. Le tracé du cercle d'invocation n'est pas nécessaire ; plus précisément, le cercle de n'importe quelle invocation de Sohar fait l'affaire. En cas d'Échec, rien ne se produit. En cas de Réussite, le Gardien de Sohar apparaît. Sa réaction au fait d'être invoqué via le crâne de Jésus, qui plus est par un Nephilim qui n'y connaît peut-être rien à la Kabbale, est laissée à la discrétion du Meneur de jeu.

Enfin et surtout, le crâne est une mine de renseignements sur les événements entourant la vie et la mort de Jésus, et certains Arcanes Majeurs pourraient trouver sa découverte gênante. Mais cela est du ressort du MJ, s'il souhaite approfondir la chose.

LES PROTAGONISTES

Anatar

Anatar est un Selenim qui a choisi de basculer il y a bien longtemps. Il se plaît très bien dans son rôle de vampire psychique. Anatar est très cultivé, heureux de vivre et sain d'esprit. Toutefois, il sait ce qu'il veut et n'est pas facilement impressionnable.

Il garde le crâne depuis longtemps maintenant et commence à s'en lasser. Le paradis d'Ostenbourg du quinzième siècle s'est évaporé et le coin ne renferme plus rien de bien intéressant ; à tel point que de temps à autre, il abandonne sa surveillance pour parcourir un peu le monde. Mais il n'est pas près à laisser quand même le crâne s'échapper dans les mains de n'importe qui.

Anatar est Initié (réserve maximale de 80 puces) mais souffre de Délivrescence (cf. p. 86 *Livre du joueur*), son Aspect est à M. C'est un ancien homoncule, aussi il doit garder sur lui un petit réceptacle contenant des Terres rares ayant servi à sa mise en boîte. En être éloigné de plus de 4 mètres déclenche

chez lui l'Entropie ! Ses voies occultes sont dans l'ordre d'intérêt la Conjuraton et la Nécromancie.

Ka-Soleil : Peu Initié

Caractéristiques : Assez Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Intelligent, Séduisant, Assez Fortuné, Assez Savant, Assez Sociable

Compétences : Arme de mêlée C ; Arts Architecture C ; Arts martiaux M ; Conn. Histoire C ; Discrétion C ; Esquive M ; Recherche d'information C ; Rituels M ; Sciences Soins C ; Sports Acrobatie M ; Vigilance M ; Usages religieux C ; AM XIII C ; Ésotérisme M ; HI Nouveaux Mondes C ; HI Révélation C ; PS Anti-Terres M ; SO Conjuraton M ; SO Nécromancie C.

Langues : Français en langue maternelle et Latin et Allemand à C.

Conjuraton :

Pacifiste ●● **Soldat** ●

L'Anémone d'or, Les impavides soldats, Celui qui sait se rendre aimable

Savant ●●● Fou ●

Les yeux omnivoquants, Le tortionnaire du pays des cauchemars, Celui qui arpente le sentier obscur, Les inlassables auditeurs...

Tortionnaire ●●● Annihilateur ●

Les serviteurs qui engendrent le chaos, Les maléfiqes suzerains de l'apathie, Celui qui entrave le verbe, Le lierre qui fige les âmes

Nécromancie :

Spiritisme ●●●

Conversation, Le froid messenger, Réduction aux sels essentiels

Clairvoyance ●●

Frappe thanatonaute, Esprit frappeur.

Albert Labrue

L'agent des Conjurés d'Arcadie n'hésite pas à appeler au secours quand tout va mal et au plus tard quand la cérémonie d'ouverture de l'Anti-Terre débute.

Ka-Soleil : Assez Initié

Caractéristiques : Peu Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Intelligent, Assez Séduisant, Fortuné, Savant, Sociable

Compétences : Arme de poing A ; Sciences Soins C ; Biologie C ; Conn. Histoire C ; Conn. Psychologie C ; Discrétion C ; Recherche d'information C ; Rituels A ; Ésotérisme C ; Vigilance A.

Armement : Pistolet léger, Assez meurtrier, 3.

Les écuers des Conjurés D'Arcadie

Ces braves gens arrivent quelques heures (quatre ou cinq) après l'appel d'Albert Labrue. Ils viennent tout d'abord au nombre de trois. Si la situation l'exige, leur chef (Antoine Brevet) peut faire venir cinq autres écuers en deux heures de temps. Ils suivent les ordres, avec une certaine réticence, du pharmacien (qui les loge dans sa cave). Si le crâne est mis à jour, ils ont ordre de le ramener à Avignon dans l'heure et coûte que coûte, avec ou sans Labrue d'ailleurs.



Ka Soleil : Peu Initié

Caractéristiques : Fort, Endurant, Agile, Assez Intelligent, Peu Séduisant, Peu Fortuné, Peu Savant, Peu Sociable

Compétences : Arme de poing C ; Arme de mêlée M ; Arme de trait C ; Esquive C, Pilote de voiture A ; Sport acrobatie A ; athlétisme C ; escalade A ; Vigilance A ; Ésotérisme A.

Armement et équipement : Arbalète, Assez meurtrier, 2 ; Masse d'arme, Peu meurtrier, 2+Fort ; Pistolets lourds, meurtrier, 4 ; téléphone portable ; talkie-walkie ; lampe de poche puissante ; stylo et bloc-notes.

La Chose

Imaginez un ours de trois mètres au garrot, trempé dans de la poix noire suintante à la forte odeur de bitume brûlé, avec des yeux rouges...

KLN : Très Initié

Caractéristiques : Très Fort, Très Endurant, Très Agile, Intelligent, Savant, Pas Sociable, Pas Séduisant

Noyau : 100 (70 actuel dû à l'Entropie)

Réserve max : 200

Réserve actuelle : 0 (ah, l'Entropie...)

Compétences : Toute compétence de combat sans arme, Anamorphose, Conjuraton et PS Anti-terres M

Armement : Grosse baffe, Très Meurtrière, 3 (sans Anamorphose).

Conjuraton et Anamorphose : les deux premiers Cercles n'ont pas de secret pour elle.

Texte : Raphaël Tourde

Illustrateurs : Isabelle Anglade, Sébastien Lhotel

Relecture et correction : Fabien Clavel, Claude

Guéant, Loïc Peron et Manu Pradel

MJ ONLY

Odeur de Sainteté

PRÉAMBULE : PETIT GUIDE DE LECTURE

Ce scénario est basé sur les personnages du roman de Patrick Süskind, *Le parfum*, dont la lecture est recommandée simplement pour le plaisir du genre romanesque et pour enrichir le répertoire « olfactif » du MJ.

Les principaux éléments du roman, exploités sous l'angle du contexte du jeu Nephilim, sont rappelés dans la rubrique *Historique*. Il vaut mieux lire cette rubrique après avoir lu le roman, évidemment.

Ce scénario ayant été écrit aux premières heures de gloire de Nephilim 1^{ère} édition, certaines questions qui étaient alors en suspens, quant au rôle des arcanes mineurs autres que le Bâton, au fonctionnement du Ka et autres jugements régulant la société invisible des Nephilim, peuvent paraître dérisoires à la lumière des nombreuses explications de textes qui sont venues enrichir l'univers de Nephilim au gré des 2^{ème} et 3^{ème} édition et des échanges des groupes de discussions. Mais il faut aussi savoir apprécier la fraîcheur de la rosée, vouée à disparaître aux premiers rayons de soleil.

Ainsi, en ce temps-là, les focus avaient une certaine importance. *Le Livre du deuxième compagnon*, qui est la carotte agitée sous le nez des PJ, est un livre de recettes de parfumerie alchimique, présenté après l'historique selon le bon vieux format des suppléments des Sciences occultes, avec histoire, auteur et contenu ésotérique.

Les personnages principaux viennent ensuite. Il y a là tous les ingrédients classiques : les profanes victimes des complots occultes, les alliés potentiels et les ennemis, templiers évidemment, décrits selon la mode du *Souffle du Dragon*. On trouvera notamment, en « guest star », Anselme da Spalda, qui joue un rôle notable dans *l'Assemblée du Seuil*, et dont il n'est donc pas inutile de se faire un ami dès ce scénario...

Le background de Nephilim n'était pas très développé à

l'époque, aussi m'avait-il semblé utile de l'enrichir modestement, en introduisant *le Vatican* comme acteur du monde occulte. On pourra estimer qu'il y a désormais bien assez d'acteurs occultes comme ça dans la dernière mouture de Nephilim, et pourtant, je crois que certains MJ apprécieront de trouver dans cet acteur-ci un anti-camp occulte, oeuvrant pour délier les complots des acteurs occultes.

Ensuite viennent *les caractéristiques des différents protagonistes*.

Enfin, *le scénario*, mini-campagne en 15 épisodes, présente les interactions tragiques entre templiers assoiffés de sang pourvu qu'il coule d'une plaie de Nephilim et des profanes pourvus de nez fins, puis entre un alchimiste maudit errant dans sa propre folie et sa dernière victime, et enfin, entre les PJ et l'art de l'alchimie.

Et comme disaient les autres : **bonne lecture, bon jeu.**

HISTORIQUE : LA TRAGÉDIE DU COMTE DE RICHIS

En 1750, le comte de Richis, Nephilim Elfe, décide de mener à son terme une expérience d'Imparfait à Grasse. Il mêle ainsi son sang magique à celui de son épouse en concevant une fille, une nuit de grande conjonction astronomique. Ce fruit de ses entrailles lui apporte vite satisfaction, car la jeune enfant a la sveltesse et la douce odeur de son Elfe de père. Sous ses yeux ravis, elle s'épanouit comme son propre métamorphe, et il sent peu à peu l'emprise de la chair se relâcher de sur son pentacle. L'Agartha n'est peut-être plus loin après tout...

Cependant, un sort funeste attend la jeune fille, convoitée par Jean-Baptiste Grenouille, simulacre d'un Onirim puissant et inspiré. Ce dernier, initié de l'Arcane III, a découvert

l'étendue du contenu émotionnel des odeurs, et profitant du caractère parfaitement inodore de son métamorphe, il utilise les techniques de parfumerie alors en plein essor pour se constituer des masques odorants au prix de nombreuses victimes humaines. Hélas, sa quête des odeurs absolues se heurte vite à deux obstacles majeurs : pour obtenir un bon rendu d'une odeur liée à une émotion complexe, les techniques à employer sont laborieuses et compliquées ; de plus, le temps que Grenouille dispose de sa victime, l'émotion recherchée s'est évanouie ou s'est entachée d'une teinte terrorisée laissant une âcreté fâcheuse dans la fragrance obtenue.

Lors d'une mélancolique promenade à Grasse, Grenouille perçoit l'odeur délicate de la jeune fille de Richis, et, obsédé qu'il est par la recherche fiévreuse d'une odeur suave, persistante et surtout récoltable en l'état, il ne reconnaît pas là la marque d'un de ses frères. La subtile fragrance lui inspire mille émotions mieux que mille de ses précédents parfums, et le guide dans le plan machiavélique qu'il conçoit pour s'en emparer. Une douzaine de jeunes filles de Grasse lui servent de cobayes dans les alambics de son laboratoire de deuxième compagnon chez Mme Arnulfi, en cette année maudite de 1766.

Le comte de Richis, inquiet par les meurtres nombreux, craint soudain pour sa fille, pour sa quête, et afin de les soustraire toutes les deux aux sévices d'un criminel déséquilibré, il monte une ruse qui éloigne sa fille de la ville dans le plus grand secret.

Mais le parfum de la jeune fille mène Grenouille jusqu'à elle plus sûrement que ne l'aurait fait de Richis lui-même, et profitant de l'attention relâchée du père, Grenouille tue la fille et l'écorche en de multiples endroits, puis retourne à son atelier secret où il entreprend de recueillir la merveilleuse fragrance.

Au réveil du comte ne reste de sa fille et de son Agatha que viscères puantes et quête brisée. De Richis prend soudain conscience de sa profonde déroute et commence un long chemin sur la voie de la Khaïba.

L'ironie du sort veut que Grenouille apprenne la présence à Grasse d'un frère Elfe et décide de lui rendre une petite visite, paré de son Grand Œuvre, si enivré qu'il ne fait pas le rapprochement entre sa dernière sublime victime et le simulacre de son infortuné frère. Le comte de Richis est bouleversé en sentant l'odeur de sa fille chérie, et invite Grenouille à lui conter comment un tel Métamorphe peut tant lui rappeler son enfant disparue. Et lorsque l'Onirim s'exécute, le comte devient fou de douleur, maudissant son visiteur et son malheur. Il faut à Grenouille toute sa maîtrise des émotions humaines qui semblent posséder l'Elfe pour éviter un affrontement dévastateur.

Mais la litanie des mots s'estompe rapidement après le départ de l'Onirim, et la Khaïba revient de toutes ses forces prendre définitivement possession du pentacle fragile de l'Elfe. Le mois qui suit, le comte le passe à chercher et découvrir l'atelier secret de Grenouille, puis à placer de nombreux signes occultes durables destinés à mettre les templiers sur cette piste.

Et de fait, ceux-là ne mettent pas longtemps à se mettre en chasse, poursuivant l'Onirim de cachette en cachette sans prendre le temps de les inspecter. C'est un saint inquisiteur du Vatican qui, suivant les templiers, s'occupe de cette instructive besogne. Et lorsque Grenouille capturé finit par

céder à la torture des templiers, ses révélations ne valent plus rien en l'absence des nombreux documents de ses ateliers. La fin de l'Onirim reste mystérieuse, mais les souffrances qui l'accompagnèrent furent à la hauteur de la haine que lui vouaient ses tortionnaires. Quant à son histoire, seuls le Temple et le Saint-Siège s'en souviennent. Du Comte de Richis, il est dit qu'il suivit dans la mort sa fille chérie quelques semaines après elle, déformé physiquement et moralement par la douleur.

LE LIVRE DU DEUXIÈME COMPAGNON

En fin alchimiste qu'il était, Grenouille s'est appliqué à prendre des notes très exhaustives de ses expériences. Cette précaution était indispensable à plus d'un titre. Il ne pouvait pas se permettre de répéter plus qu'il ne le fallait ses expériences et les meurtres qui les accompagnaient. De plus, pionnier dans cette branche d'une science occulte aussi difficile, il se devait de tenir des archives sérieuses qui lui permettent de dépasser d'éventuels échecs futurs.

Les feuillets qui composent ce focus sont très hermétiques pour qui n'est pas plongé dans le délire mystique de leur écrivain naturellement doué pour la dissimulation. Ils s'organisent malgré leur auteur en une logique de cheminement dans l'univers subtil des fragrances.

Peu apprécié par le premier compagnon et la veuve Arnulfi, Grenouille jouissait d'une certaine tranquillité dans son atelier de Grasse. Il avait donc tout loisir pour accomplir ses sinistres forfaits et ne prenait pas la peine de cacher son oeuvre. Lorsque les templiers trouvèrent sa trace, il comprit que, si proche du Grand Œuvre qu'il était, son oeuvre ne pouvait pas tomber entre leurs mains, et il se démena pour entraîner ses poursuivants loin de l'atelier, jusqu'à Paris où il rencontra son destin.

Un inquisiteur du Vatican, ayant aussi levé le gibier, suivit la meute du Temple à distance respectueuse, et s'attarda sur l'atelier. Il prit tous les documents qui lui paraissaient intéressants : ils se rapportaient surtout à la façon de fabriquer les différents alambics nécessaires aux opérations magiques de Grenouille. Le plus important du travail de l'alchimiste avait disparu, emporté par Drouot, le premier compagnon, soucieux de voler à son rival le secret de sa réussite. Le malheureux voleur ne profita pas longtemps de son forfait : la justice, abusée par le parfum de Grenouille, préféra à ce dernier le pauvre Drouot comme victime expiatoire de la justice devant mettre fin à la vague infernale de meurtres.

Le précieux travail de Grenouille fut dès lors divisé entre les formules alchimiques conservées par Drouot, les dessins techniques décrivant les alambics dans la bibliothèque du Vatican, et les minutes du procès de Grenouille par les templiers où le Nephilim parlait de ses travaux. L'accès des occultistes à une partie de ces documents paraissait donc bel et bien compromis.

C'était sans compter sur les turpitudes de l'histoire. Vingt-trois ans après les événements tragiques de Grasse, le tumulte de la Révolution française venait balayer les mémoires, et peu de temps après, Napoléon prenait la tête des armées



françaises pour conquérir l'Europe. Après avoir pris Rome et le Vatican, l'empereur fit transférer de nombreux documents de la bibliothèque du Saint-Siège à la bibliothèque de Paris. Les dessins techniques des alambics figuraient parmi ces documents, et si la majorité des dessins retourna au Vatican des années plus tard, des copies partielles en demeurèrent à la Bibliothèque de Paris.

Ces archives sont depuis ce moment consultables à la Bibliothèque Nationale de Paris. Elles comprennent les notes de l'inquisiteur basées sur son enquête discrète et peu poussée, l'influence de l'inquisition ne permettant pas d'approfondir la question sans se faire remarquer, et les dessins étant retourné au Vatican. L'écrivain Süskind a eu accès à ces archives, et à partir des témoignages de l'entourage de Grenouille, il a romancé le drame. Pour imaginer une fin de l'histoire sur laquelle les documents ne l'éclairaient guère, il a monté ce tribunal qui juge le meurtrier en même temps qu'il se livre à de coupables orgies, métaphore pour signifier que la population avait livré les jeunes filles de Grasse à sa soif de mort en laissant le meurtrier à l'écart sans s'intéresser de plus près à ce mystérieux personnage. D'ailleurs il ne reste aucune trace officielle d'un procès intenté à un dénommé Grenouille...

CONTENU

Les formules alchimiques forment la partie la plus intéressante du travail de Grenouille, même si elles sont parfaitement inutilisables sans les alambics. Ce sont elles qui composent ce que le Vatican a appelé le Livre du Deuxième Compagnon.

► « le Livre du Deuxième Compagnon »

Auteur : Jean-Baptiste Grenouille

Date d'achèvement : 1766

Langue : français

Rareté : Très Rare (exemplaire unique caché).

Lisibilité : Assez lisible.

Présentation : ce focus se présente sous la forme d'une centaine de feuillets délicats et parfumés couverts d'une écriture fine et régulière, disposés entre deux plaques de cuir reliées par une cordelette pourpre. Seules les feuilles ont une importance occulte. Un nez fin peut se rendre compte que chaque feuille dégage une odeur spécifique et subtile, assez désagréable pour certaines, et que l'ensemble est très harmonieux.

• Le Filet Ethéré des Fragrances Subtiles

Cercle : Œuvre au blanc.

Substance : Vapeur.

Difficulté : Peu Difficile (-1).

Durée : jusqu'à achèvement de la poursuite ou le dépassement de portée.

Catalyseur : nez humain.

Focus : errance dans Paris sur la trace d'une odeur.

La Vapeur doit être inhalée pour faire effet. Ce faisant, l'Alchimiste doit évoquer en pensées l'odeur qu'il recherche

et qui l'avait frappé, ou tout au moins le souvenir de sa rencontre avec la personne cherchée : la portée est alors divisée par dix. L'Alchimiste, guidé par son nez, suivra la piste laissée par sa proie, jusqu'à arriver à moins de cinq mètres de sa cible. L'utilisation du Filet des Fragrances subtiles double la portée pour les minéraux, et la décuple pour les êtres vivants.

• La Traque de l'Empreinte Odorante

Cercle : Œuvre au blanc.

Substance : Vapeur.

Difficulté : Peu Difficile (-1).

Durée : jusqu'à achèvement de la poursuite ou le dépassement de portée.

Catalyseur : nez humain.

Focus : errance dans Paris sur la trace d'une odeur.

La vapeur doit être inhalée pour faire effet. Ce faisant, l'Alchimiste doit évoquer en pensées l'odeur qu'il recherche et qui l'avait frappé, ou tout au moins le souvenir de sa rencontre avec la personne cherchée : la portée est alors divisée par dix. L'Alchimiste, guidé par son nez, suivra la piste suivie par sa proie, jusqu'à arriver à moins de 5 mètres de sa cible. L'utilisation du Filet des Fragrances Subtiles double la portée pour les minéraux, et la décuple pour les êtres vivants.

• Le Fondement des Principes Primordiaux

Cercle : Œuvre au blanc.

Substance : Vapeur.

Difficulté : Peu Difficile (-2).

Durée : une heure.

Catalyseurs : cuivre, acier.

Focus : délire sur l'introspection dans la caverne

La formule fait rentrer l'Alchimiste dans une transe cataleptique proche du coma. Toutes les fonctions vitales sont ralenties tandis que l'Alchimiste commence un long voyage en lui-même. Il s'agit pour lui de retrouver son essence primordiale, son intégrité, pour se libérer du Khaïba ou soigner une blessure d'Orichalque survenue dans les heures du jour même. Cependant, cette introspection est dangereuse, car elle est un raccourci du Grand Œuvre. Si un test Difficile d'Initié est réussi, le Pentacle est soigné de deux "puces" de Khaïba ou récupère deux "puces" de Ka. Dans le cas d'un Échec, le Pentacle subit l'effet inverse, et lors d'un Échec critique, le Nephilim gagne un niveau de Narcosé.

• L'Écllosion de la Fleur Séchée

Cercle : Œuvre au blanc.

Substance : Vapeur.

Difficulté : Assez Difficile (-2) *.

Durée : variable.

Catalyseurs : feuille de marronnier, chrysanthème, cire, émeraude, absolue de concrète

Focus : dans les variations de parfum d'un feuillet à l'autre.

Cette Vapeur ne peut être créée que par un Soufflet modifié selon le procédé de Grenouille. Après utilisation de la Formule, la Vapeur est inhalée par l'Alchimiste et soufflée au visage d'un être humain. Le Ka-Soleil de la victime ayant servi de base à la Vapeur est opposé à celui de la victime du Sort. Réussie, la formule transfère les pensées de la morte dans le corps de la victime. L'esprit peut alors s'exprimer et agir par ce biais au-delà de la mort, mais il souffre d'un grave

choc émotionnel (jeter 1D20 : 1 à 3 = cyclothymie, 4 à 6 = démence, 7 à 9 = schizophrénie, 10 à 12 = paranoïa, 13 à 20 = rien). L'esprit ne sera pas forcément coopératif, surtout s'il sait que l'Alchimiste a provoqué sa mort.

La Formule dure un temps égal à trois fois la différence entre le Ka-Soleil utilisé pour la création de la Substance et le Ka-Soleil de la victime.

* : les *Métamorphes* dégagent une forte odeur ajoutent un bonus à la *Difficulté du Sort* (+1 pour *Très Occultée* à +5 pour *Pas Occultée*), car il leur est difficile d'interpréter correctement le *Focus*. Les *Métamorphes de Serpent*, eux, le retranchent.

• L'Ivresse des Effluves Capiteuses

Cercle : Œuvre au blanc.

Substance : Vapeur.

Difficulté : Difficile (-2).

Durée : un jour par dose.

Catalyseurs : feuille de marronnier, chrysanthème, cire, émeraude, nez humain.

Focus : parfum du dernier feuillet dépassant la combinaison de tous les précédents.

Cette Vapeur est l'aboutissement des recherches de Grenouille. Elle est élaborée de la même façon que la précédente, d'autres produits pouvant être ajoutés. Outre les tests habituels, une Réussite lors d'un test Assez Difficile en Science (chimie) est nécessaire. La Formule permet à la Vapeur d'être assimilée par la peau de l'Alchimiste et de dégager une odeur. Dans le cadre de restes humains utilisés, les familiers de la victime sentiront confusément l'odeur intacte de celle-ci, et seront plongés dans des émotions complexes aboutissant à un report des émotions sur l'Alchimiste. La force de ces émotions dépend de la qualité de la Vapeur. Une odeur naturelle peut aussi être sublimée en une odeur riche reprenant cette odeur complétée en une odeur parfaite. Le Métamorphe peut ainsi être sublimé, avec des effets laissés à la discrétion du conteur. On peut aussi imaginer qu'une Narcose puisse être stoppée grâce à l'emploi judicieux de cette Formule et de quelques autres du livre.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

ANSELMUS DA SPALDA

La famille daSpalda a depuis deux siècles perdu de son prestige et de son influence dans la noblesse florentine. Elle a eu la clairvoyance de s'attacher très tôt à un train de vie modeste, et ne possède que peu de signes extérieurs de richesse. Seul l'hôtel particulier qu'elle occupe encore au coeur de la ville trahit sa grandeur d'antan. Un traité signé par Santiago daSpalda au XVIII^{ème} siècle avec le Vatican garantit à la famille la propriété inviolable de cette demeure, tant qu'elle fournit à chaque génération son aîné à la cité papale. Anselmus, en vertu de ce traité toujours en vigueur, a donc été plongé dès sa plus tendre enfance dans l'atmosphère mystique du Vatican, et s'est révélé être un chercheur

infatigable, tant au point de vue de la théologie que de l'explication des textes saints. En particulier, sa grande acuité intellectuelle, son sens critique et sa ténacité lui ont valu d'être remarqué par la hiérarchie qui décida de le faire entrer dans le cercle très fermé des initiés scribes du saint-siège. Rien ne pouvait plus pousser Anselmus à développer sa sagesse toujours plus avant, et il devint, après de très dures années de labeur, un grand initié. A 38 ans, le titre d'inquisiteur du saint-siège lui était décerné.

Il découvrit alors l'étendue de la corruption templière hors des murs de la cité papale, et apprit à lutter contre. Bien qu'il n'eût jamais recours à la violence, il mit fin à bien des opérations templières sans que ceux-ci sachent jamais d'où provenait le coup.

Mais Anselmus n'a pas oublié son amour des livres anciens. Aussi est-il très surpris de lire *Le Parfum*, de Süskind, où le sujet principal lui rappelle de vieilles archives auxquelles il avait eu accès dans le passé. Ces archives, bien que très fragmentaires, laissaient entendre que le livre fruit des recherches diaboliques de Grenouille avait été perdu, et que sa trace n'avait pu être retrouvée après les grands troubles de la Révolution française. Il n'en fallait pas plus pour attirer son attention. Et lorsqu'un petit ordre templier a l'audace de le consulter à ce sujet, il obtient l'autorisation du saint-siège de prendre en main l'affaire, avec tous les moyens que le Vatican peut lui fournir.

PHILIPPE DE RICHIS

Lorsque ses parents meurent accidentellement, Philippe de Richis a deux ans. Il est confié, avec son héritage, à son oncle qui l'élève avec la poigne de fer qui sied à un aristocrate qui cherche à redorer un nom oublié. De cette période étouffante, il ne garde qu'une grande rancœur à l'encontre de la sacro-sainte histoire de la noble famille que l'oncle s'acharne à reconstituer. Lorsque ses professeurs de lycée lui prédisent un brillant avenir dans le commerce, il décide de partir en pension à Paris, d'où il décroche le concours de la prestigieuse ESSEC. Il a alors vingt ans.

Confirmant les prédictions de lycée, il devient à 32 ans le directeur de la section Est du groupe Paribas. Déçu par les perspectives de carrière dans le groupe qui lui sont offertes, il saute sur l'occasion qui se présente alors de diriger sa propre affaire. Son oncle mort, il reprend en main la petite usine de parfums familiale à Grasse. Sa stratégie, basée sur de solides liens de confiance et de partenariat avec les employés, fait de la petite boîte périlant une industrie artisanale de premier plan au niveau local, puis régional. Lorsque la nation le boude, il offre ses services en Italie et remporte de nombreux marchés. Rien ne semble pouvoir arrêter son irrésistible ascension, et après qu'il se soit imposé en Allemagne, la France daigne enfin le contacter.

Les Parfumeries de Richis sont spécialisées dans l'élaboration de parfums spéciaux pour gantiers, mais aussi pour les particuliers, dans la lignée de ce qui se faisait au XVIII^{ème} siècle. Mêlant habilement techniques modernes et artisanat, ses services sont très appréciés de ses clients industriels et particuliers.

A 35 ans, tout semble donc sourire à Philippe de Richis : l'entreprise se porte bien et son adaptabilité devrait assurer sa



pérennité. Une jeune femme occupe ses pensées et un parfum de mariage flotte dans l'air. Mais depuis six mois, un mystérieux interlocuteur téléphonique essaie de s'insinuer dans ses affaires. Ses revendications sont peu claires : tantôt il s'agit d'un partenariat, tantôt de visite du laboratoire, tantôt d'investissement... Tout cela ressemble beaucoup à la démarche d'un concurrent qui tenterait de profiter de la réussite de l'entreprise.

Si de Richis se moque bien de son titre et de l'arrogance des nobles, il est irascible dès qu'on essaie de le manipuler, et celui-là ne fait pas exception. Toutes les pressions qu'il peut tenter d'exercer sur lui n'y changeront rien...

LHÉANNA LAMBINI

Cette jeune femme de 28 ans est la honte de la famille. Alors que sa destinée avait été méticuleusement planifiée par ses parents attentionnés, elle a refusé un mariage des plus avantageux pour se lancer dans une sottise aventure de journaliste de mode. Mais Lhéanna s'en moque. Son métier lui a permis de rencontrer Philippe de Richis, et l'amour fait passer tout le reste pour des broutilles. Le mariage lui fait un peu peur, mais ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'elle cède aux avances de son bien-aimé.

Contrairement à son fiancé, elle prend cette affaire de pressions téléphoniques au sérieux pour avoir eu au bout du fil le mystérieux interlocuteur. Quelque chose dans sa voix lui a fait peur. Mais Philippe devient très irascible dès qu'elle tente de lui en parler. Aussi a-t-elle décidé de l'aider malgré lui. Une de ses amies journaliste à France 3 Nice Provence Côte d'Azur a donc la charge d'enquêter à ce sujet, et Lhéanna se tient régulièrement au courant de la progression des investigations au cours de rencontres en villes. L'appartement qu'elle occupe encore seule à Nice est ainsi le siège d'une conspiration qui rendrait de Richis de fort mauvaise humeur s'il venait à l'apprendre.

Lhéanna n'en a pas peur. Son naturel optimiste la conforte dans l'idée que ses démarches permettront de mettre un terme à tout cela, un point c'est tout. Tout son comportement dénote d'ailleurs de cet optimisme, et ses racines italiennes achèvent de la rendre très abordable ou accessible.

LE FOU BLANC

Armand ne se fait plus appeler que par ce nom de « Fou Blanc » depuis qu'il a assassiné le maître de l'ordre dont il était le bras armé. Il dirige désormais *les Foudres Solaires* à la manière qui seule, d'après lui, rendra à l'ordre sa place dans les sociétés secrètes modernes. Il est très colérique, et agit plus d'instinct que par stratégie qui impliquerait patience et mise en oeuvre.

Il a mis la main sur les recherches de sa victime concernant l'histoire de l'ordre et sa chute. Il sait que l'Inquisition a balayé sa secte alors qu'elle avait fait de considérables découvertes à propos de l'odeur de ses ennemis de tout temps, les mystérieux « supérieurs inconnus ». Il veut dresser des hordes de chiens d'attaque pour les chasser à l'odeur.

Ses premiers essais, basés sur les allusions des quelques minutes du procès de la secte contre Grenouille, se sont

soldés par de cuisants échecs, et la secte a bien failli se retrouver sous les feux de la loi. Le Fou Blanc veut donc obtenir de l'Inquisition les documents qui lui manquent pour parfaire sa technique dans les laboratoires de l'usine de Richis.

DOMINIQUE DROUOT

Il ne faut pas négliger le rôle important que joua malgré lui Dominique Drouot dans le drame de Grasse. Premier compagnon lorsque Grenouille arrive dans la ville, il épousa quelques temps plus tard Mme Arnulfi sa patronne et devint maître parfumeur. Lorsque Grenouille échappa comme par miracle à la justice, celle-ci dut rapidement trouver un coupable plausible en la personne de Dominique. Celui-ci avait juste eu le temps de dérober à son compagnon ses notes personnelles, mais il mourut sur l'échafaud sans pouvoir profiter des enseignements qu'elles contenaient.

Ces notes se sont transmises de père en fils dans la famille comme la preuve inavouable de l'innocence de l'ancêtre accusé, et peu ont osé se lancer dans leur lecture. De fait, ces notes sont imprégnées de l'esprit tortueux de Grenouille, et leur lecture est à peu près insoutenable pour un humain. André Drouot a hérité de ces pages, et en a entrepris la lecture lorsque l'Oncle de Richis l'a contacté. Son esprit en a grandement été affecté, et rien n'a plus eu autant d'importance que la perspective de rencontrer la source d'une telle perversion.

LES FOUDRES SOLAIRES

Voilà un exemple typique de ce que le laxisme de la Commanderie Côte d'Azur peut engendrer. Presque anéanti durant la Révolution française, cet ordre a été oublié lors de la réorganisation moderne du Temple par le Grand Maître. Cela a donné un coup de fouet à son dirigeant qui a décidé de restaurer la grandeur passée de l'ordre, ou plutôt la grandeur dont il rêvait, car si l'ordre avait eu une quelconque importance à un moment ou l'autre de son histoire, il n'aurait pas été si vite écarté du remaniement du Temple.

Pour ce faire, il décida de donner une structure forte à l'ordre, avec des hommes forts aux commandes. Malheureusement, les précautions nécessaires au choix de ces hommes risquaient de ralentir considérablement les projets du Commandant, aussi a-t-il décidé de cumuler les fonctions. En particulier, le Premier Croisé était également le Scribe de l'Ordre. Froid et tenace, il était un véritable tueur en puissance mêlé d'un insatiable curieux. Il n'avait pas son pareil pour trouver matière à chantage, et lorsque la personne visée n'avait rien à se reprocher, il savait la plonger dans un état de profonde faiblesse mentale à force d'acharnement menaçant. Ce potentiel de violence était perceptible en sa présence, si bien qu'il le rendait à la fois profondément antipathique et très impressionnant, deux qualités importantes pour un Premier Croisé qui doit administrer fermement un ordre renouvelé.

Avec une telle main de fer aux commandes du navire, le Commandant put se consacrer entièrement à ses recherches sur la fin mystérieuse de l'ordre. Il apprit ainsi que les Foudres solaires ne furent pas victimes comme tant d'autres des



turpitudes de la Révolution, mais qu'elles disparurent un peu avant 1789 dans des circonstances obscures. De vieilles archives retrouvées à force de patience indiquèrent que l'ordre fut détruit alors qu'il s'apprêtait à acquérir un homoncule... et à accéder de la sorte à un rang plus prestigieux dans le Temple français. Hélas pendant ce temps, le Premier Croisé prenait une place de plus en plus importante dans l'organisation de l'ordre, et il ne tarda pas à se prendre pour son véritable maître. Il utilisa peu à peu ses talents pour espionner le Commandant, mais il n'en retira qu'un renforcement de ses convictions. Tout ce qu'il apprit fut que les plus grands ennemis de l'ordre étaient les mystérieux inconnus supérieurs, repérables, d'après les ancêtres de l'ordre, à leurs odeurs particulières. Le Premier Croisé ignorait à peu près tout de l'importance du Temple et de ses projets, et n'apprenait l'occultisme que pour en tirer une « énergie sub extra cosmique » qui l'aidait dans ses malversations. Persuadé qu'il fallait venger l'ordre et tuer les inconnus supérieurs pour leur voler leur « énergie sub astrale cosmique », il entra peu à peu en conflit avec le Commandant qui voulait simplement réintégrer un jour le puissant Temple. Perdant patience une nuit de discussion très animée, le Premier Croisé assassina son supérieur et prit enfin la place qui lui était due. Comme il était l'unique lien entre lui et le reste de l'ordre, nul ne sut jamais rien de tout cela. Mais les orientations de l'ordre prirent rapidement la marque du Fou Blanc, comme il décida de se faire appeler. Le Second Croisé s'en rendit compte, mais il n'osa jamais se dresser contre son dangereux supérieur. Au moment des événements qui nous concernent, l'ordre a donc cette forme.

► *Le Fou Blanc, Commandant, Premier Croisé et Scribe des Foudres Solaires*

On ne le dira jamais assez, cet homme est un gisement de

violence à l'état pur. Il est d'autant plus dangereux que son attitude est imprévisible, et il est susceptible de piquer une colère noire sans prévenir à tout moment. Son esprit et son corps sont entièrement gouvernés par le désir permanent de déchaîner des forces destructrices tant physiquement que spirituellement. Réduire la chair en bouillie, les volontés en morceaux, ne sont pas des objectifs en soit, mais un moyen pour lui de s'accomplir dans la destinée qu'il s'est choisie : être le digne héritier autant que le maître des idéaux templiers et samourais... ou plutôt de l'idée qu'il se fait de ces idéaux qu'il connaît très mal en réalité.

Toute douleur qu'il inflige à autrui lui permettant de s'immuniser à sa propre douleur, il lui est primordial de faire de la douleur un art supérieur, et pour le motiver à chaque instant, ou pour ne pas le déconcentrer de sa voie, l'ordre entier se doit de suivre la même voie. Les Chevaliers sont les plus affectés par cet état d'esprit, étant le plus souvent en contact avec leur guide perverti. Les écuyers sont bien plus à l'abri, mais leurs supérieurs sont de plus en plus incapables de donner des ordres cohérents, et ils sont plutôt désorientés. Quant à ceux qui n'ont pas supporté le choc de ce changement douloureux, le Fou Blanc n'a même pas eu besoin de s'assurer de leur silence, car ils finissent généralement au bout d'une corde ou d'une balle de revolver à grande vitesse. Les suicides auraient pu attirer l'attention sur l'ordre, mais le Fou Blanc, qui est un artiste du mal, n'a eu qu'à placer au bon endroit les preuves compromettantes qu'il a eu la prudence d'accumuler. N'est-il pas le Scribe, après tout?

L'ordre est donc malgré lui devenu l'instrument des malversations du Fou Blanc, et ne bat qu'au rythme de ses pulsions destructrices. Les membres en sont très entraînés, mais ils n'y connaissent pas grand chose en occultisme. Les connaissances approximatives du Commandant dans cette discipline suffisent à faire des Foudres Solaires un danger redoutable pour les Nephilim.

► *Laurent Brendart, Second Croisé des Foudres Solaires*

Avocat au barreau de Nice, Brendart est un compagnon des F.S. de la première heure, et il lui consacre depuis le début la majeure partie de son temps, grâce à sa profession. Occultiste émérite, il est peut-être le seul à être un vrai templier dans l'ordre et pour cause : c'en est un. En effet, il a réussi plusieurs années plus tôt à convaincre son supérieur que les moribondes F.S. pouvaient présenter un danger si elles n'étaient pas contrôlées. En tant que Veilleur du Temple, il n'eut aucun mal à se faire admettre dans l'ordre par le Portier qui était à cette époque le Commandant. L'arrivée du Fou Blanc alerta immédiatement ses sens occultes, mais l'étroite surveillance à laquelle il était soumis l'empêchait d'agir avec l'appui de son obéissance, aussi décida-t-il de laisser agir l'animal et de ne frapper que dans son ivresse de violence.

Il a bien sûr pris conscience des changements de mentalité dans la direction et soupçonne le Fou Blanc d'avoir assassiné le Commandant. Ce crime grave n'est pas le plus grand grief de Brendart à l'égard de son supérieur direct. En effet, il s'inquiète beaucoup de la tournure que prennent les événements au sein de l'ordre, et ce pour



deux raisons. L'ordre pourrait bien être intégré à la structure templière lorsque Brendart aura éliminé le Fou Blanc, mais il ne faut pas qu'il soit complètement gangrené par les comportements psychotiques du Premier Croisé. Or ce dernier prend de plus en plus d'ascendant direct sur les membres de l'obédience, et Brendart ne peut même pas les protéger de par son rôle de guide réduit à presque rien. D'autre part, les agissements du Fou Blanc vont à l'encontre de toutes les règles de discrétion du Temple, et cette fausse organisation pseudo templière risque d'attirer l'attention des dirigeants politiques sur le Temple de vie, avec toutes les conséquences que cela peut avoir sur l'avenir prochain du plan templier...

► *Léon Degrand, Mage des Foudres Solaires*

Léon est l'archétype même de ce que l'influence du Fou Blanc peut avoir de dangereux. Simple chercheur en biochimie au CNRS de Nice, passionné d'occultisme, il s'était engagé avec joie sur la voie prometteuse que lui avait dévoilé le Commandant, tentant de trouver les signes biochimiques qui pouvaient trahir la possession d'un humain par les démons ennemis de l'ordre. Bien sûr, malgré un acharnement presque attendrissant, cela ne donna pas grand chose. Mais Léon était comblé, car les documents que lui fournissait le Commandant recelaient des trésors d'occultisme. D'après leurs instructions, il orienta ses recherches vers la confection de mélanges odorants dérivés des effluves de miel et de soufre, obtenant toutes sortes d'échantillons sans grand intérêt.

Quelques mois plus tard, les instructions que lui transmettait le Premier Croisé changèrent de ton, lui demandant de transformer les parfums de sorte qu'ils rendent des chiens fous de rage. Pour ce faire, l'ordre mettait à sa disposition un chenil de chiens agressifs acquis récemment. Léon passa de plus en plus de nuits avec ses nouveaux compagnons, concoctant des mixtures telles que les chiens allaient jusqu'à se jeter contre les barreaux de leurs cages pour essayer de dévorer la source des odeurs énervantes. Les collègues diurnes commencèrent à trouver Léon changé, plus agressif, plus sadique, mais Léon s'enferma dans une solitude d'où il échappait à la surveillance de ce monde suspicieux et jaloux de ses progrès.

A présent, le scientifique est le jouet du Fou Blanc. Il prépare joyeusement les chiens à devenir de féroces et impitoyables chasseurs de Nephilim, persuadé de rendre le plus grand des services à une humanité ingrate.

► *Olivier Perthuys, Hospitalier des Foudres Solaires*

Malgré l'importance du poste qui lui a été confié, Olivier n'a pas conscience des réels objectifs de l'ordre. Psychiatre à Nice, il sait simplement qu'il est assez grassement payé pour soigner sans discuter les personnes qui se présentent à lui



avec un certain mot de passe. Le Fou Blanc n'a pas l'intention de lui en dire plus. Cet homme est plus un médecin véreux qu'un adversaire occulte.

► *Feu le Commandant Portier des Foudres Solaires*

La mort du Commandant a signé l'arrêt de mort de l'ordre. En effet, privé de son Portier, l'ordre ne peut plus recevoir de sang neuf, et le Fou Blanc n'a qu'une vision à court terme des actions des F.S. qui ne voit pas l'intérêt de renouveler les effectifs. Cependant, vu la relative importance actuelle de l'ordre et la virulence de son dirigeant, l'agonie risque d'être longue, violente et douloureuse...

► *Les Sept Chevaliers Tonnerre des Foudres Solaires*

Ces sept là ne sont guère plus que des militants particulièrement engagés dans les objectifs de l'ordre, mais sont très ignorants des choses occultes. La direction du Fou Blanc en a fait principalement des miliciens dévoués, prêts à se lancer dans des actions peu recommandables si l'ordre peut y gagner, mais seuls cinq d'entre eux sont prêts à donner leur vie pour la cause. Ceux-là sont de vraies brutes, issus d'une carrière militaire ou des rangs d'un quelconque parti nationaliste. Les deux autres sont plus théoriciens occultistes, plus sensibles aux mystères ésotériques, et plus à même de réagir correctement face aux événements liés aux Nephilim.

► *Les Dix-Huit Écuyers des Foudres Solaires*

Comme tous les écuyers, ils ne savent pas grand chose de l'ordre. Ils pensent surtout servir une organisation qui leur assurera un avenir financier correct. Ils servent surtout à la

filature, les renseignements, les activités au grand jour et parfois de menues activités illégales. Le chenil est entretenu par eux.

► *Les Fermes des Foudres Solaires*

La plus grande force de l'ordre réside dans les fermes qu'elle entretient. Tout d'abord, l'entreprise **Solora**, filiale niçoise du géant Bouygues, est très étroitement contrôlée par le Fou Blanc. Son directeur a été épinglé par lui au sujet de marchés juteux passés de manière peu légale, et menacé de se faire balancer à la pègre locale ou à la police. Depuis, c'est une source importante de financement de l'ordre, mais aussi un moyen d'obtenir facilement des locaux discrets ou des travaux de rénovation.

Une autre entreprise de belle taille est tombée dans les filets des F.S.: les **Transports Maritimes Grenauld**, propriétaires de deux bateaux pour touristes désireux de faire des excursions nautiques le long de la côte. La faillite de leur concurrent le plus sérieux a eu providentiellement lieu après que son accident de voiture l'aie rendu incapable de se déplacer sans fauteuil roulant... et le Fou Blanc, après avoir bien harcelé les deux frères Grenauld, a réussi à leur faire avouer leur responsabilité dans l'accident. Les Grenauld louent leurs bateaux gratuitement à l'ordre lorsqu'il le demande, ce qui n'arrive pas souvent. Mais le Fou Blanc compte bien rentabiliser sa peine en utilisant les embarcations pour des opérations de commando à venir.

Le Chenil de Saint-Laurent-les-Mimosas, à 15 kilomètres de Nice, est bien entendu essentiel dans les plans de l'ordre. Racheté pour une bouchée de pain, rénové généreusement par Solora, subventionné par la fondation Bardot pour les animaux, il contient une trentaine de chiens dressés pour l'attaque, plus une vingtaine de chiens plus normaux pour la façade. Il est complètement noyauté par cinq écuyers des F.S.

Les Chemins de l'Histoire sont une association de randonneurs passionnés d'archéologie et d'histoire, qui veulent mener de front le sport et la culture. La directrice s'est fait piéger par un sordide stratagème du Fou Blanc. Il lui a trouvé un prostitué dans les bas fonds paumés de Nice qu'il a éduqué pour qu'il convienne parfaitement au profil psychologique de la directrice, et lui a jeté dans les bras. La scène très chaude qui a eu lieu quelques temps plus tard a été très nette dans l'objectif du caméscope du Fou Blanc, et la directrice en a eu une copie avec une petite coupure de journal parlant de la mort mystérieuse du jeune homme peu après. Une petite note explicative a réussi à la persuader que la justice pourrait bien faire une de ces petites erreurs à son insu si d'autres documents « adaptés » lui parvenaient. Le club est donc tenu par le Fou Blanc, et accomplit pour lui des filatures en extérieur, des recherches occultes et autres menues activités.

Enfin, il serait injuste d'oublier le **camp du Bosquet Fleuri**. Sous couvert d'activités de paint-ball, ce camp organise l'entraînement des membres de l'ordre au maniement des armes à feu et armes blanches. Le camp est approvisionné en armes et munitions grâce à l'un des Chevaliers Tonnerre, et à la corruption des gendarmes du secteur.

A part ces fermes organisées, l'ordre tient une dizaine de compagnons dans différents secteurs d'activité: huissier,

médecin, détective, patron de café, directeur de PME...

LE VATICAN

A la tête de cet état de 44 hectares se trouve le pape, élu à vie successeur de saint Pierre détenteur des clefs du Paradis par un conclave de cardinaux. Le pape est infaillible et son autorité surpasse celle des rois et des empereurs.

Cependant, le monde a beaucoup changé et le Vatican dépasse rarement aux yeux du monde son actuel rôle de conseiller spirituel des chrétiens émancipés. Si nul ne craint plus les flambées de l'inquisition ni les décisions impérieuses du pape, le Vatican abrite plusieurs groupes d'influence qui jouent un jeu occulte au niveau le plus haut, parfaitement adaptés aux contraintes de cette fin de siècle.

► *La Curie*

Le service financier du Vatican (Institut pour les Oeuvres de Religion) est dirigé par un cardinal. Il collecte de l'argent dans le monde entier et fait fonctionner l'état et ses différents services. Le contexte religieux actuel fait que la Curie est souvent déficitaire, mais les banques rechignent rarement à prêter à un organisme dont le nom est symbole de pérennité. La gestion des caisses de l'Etat chrétien est souvent remise en cause par les gens qui s'indignent de voir toute la richesse qu'engloutit la vie de ces religieux alors qu'elle pourrait servir à la charité chrétienne. C'est ignorer que l'argent finance en grande partie les dispositifs spéciaux du Vatican. Cela fait du cardinal de la Curie un personnage important dans l'Eglise.

Parmi les diverses dépenses de cet organe, on peut d'ors et déjà signaler le *Policlinico Gemelli*, la clinique du Vatican, qui soigne les autorités ecclésiastiques avec les moyens à la pointe de la modernité. Signalons enfin que la Curie décide des autorisations du port des plaques d'immatriculation SCV (Sacra Città del Vaticano) qui garantissent aux véhicules qui les portent une certaine invisibilité aux yeux des fonctionnaires de police d'Italie.

► *La Vigilanza*

Les hommes qui composent les services secrets du Vatican sont choisis par le Gouvernorat qui recrute le personnel laïque de l'Etat du Vatican, souvent parmi les *carabinieri*. Seules leur discrétion et leur capacité à rester silencieux en font de bons membres, la peur que peut inspirer la présence invisible de services secrets dans le Vatican suffisant généralement à dissuader les auteurs de troubles. Ils ne sont pas très bien payés par la Curie, mais en fait, selon l'influence qu'exerce l'*Opus Dei* sur le responsable de la *Vigilanza*, des membres plus actifs peuvent être recrutés avec des salaires plus motivants. Ceux-là remplissent une autre fonction que la classique surveillance des intérêts du Vatican. Ils espionnent la sphère du Saint-Siège et informent l'*Opus Dei* des plus petites rumeurs qui y circulent.

Certains membres de la *Vigilanza* servent exclusivement de collecteurs d'informations à l'extérieur du saint périmètre, auprès de fervents chrétiens d'autres services secrets, de confesseurs (rare), de conversations avec des jésuites ou des



franciscains coopératifs. De ce fait, le Vatican est parfaitement bien au courant de ce qui se passe dans le monde.

► *Radio Vatican*

Cet organe était autrefois financé exclusivement par la Curie, et disposait d'une radio ondes courtes et d'un journal : « *Observatore Romano* ». L'*Opus Dei* s'en est mêlé et a investi beaucoup d'argent avec la plus grande discrétion dans un satellite de communication qui permet au Vatican d'être en liaison directe avec le monde entier et un énorme réseau international de radios ondes courtes dont les nombreuses antennes dissimulent efficacement des systèmes d'écoute élaborés. Les messages sont codés grâce à un code basé sur des versets de l'évangile après avoir été préalablement écrits en grec ancien.

Le Vatican dispose ainsi d'un système de communications très élaboré qui lui procure une oreille attentive sur le monde, et un moyen de garder un contact serré avec ses différents émissaires et interlocuteurs. A cela s'ajoute une poste réputée la plus sûre et la plus rapide d'Italie.

► *Opus Dei*

Sous ce nom archaïque se cache le groupe le plus puissant du Vatican dont les racines plongent au coeur de l'Espagne. A l'image de la mafia, il s'agit d'une vaste nébuleuse de cadres, d'entrepreneurs et de hauts fonctionnaires, dont les buts restent assez flous. Seul le petit groupe qui le dirige poursuit des objectifs connus de lui seul.

L'*Opus Dei*, qui possède des contacts un peu partout en Europe et en Amérique, propose à leurs cibles, fonctionnaires d'Etat ou cadres, une assistance professionnelle et relationnelle pour faire évoluer leur carrière plus rapidement, avec des résultats souvent spectaculaires. Et lorsque l'*Opus Dei* estime avoir suffisamment donné, il exerce des pressions sur ses nouveaux protégés pour qu'ils versent une contribution plus que symbolique à l'organisation. Il serait très malvenu d'essayer de s'y dérober, car le directeur de leur banque a de grandes chances de faire partie de l'ordre et de lui révéler sur simple demande le détail de leurs finances.

Il se crée ainsi un réseau immense de financement presque légal et de relations influentes au coeur des différentes sociétés occidentales. Tous croient collaborer pour l'instauration d'un certain catholicisme, mais cela reste assez flou pour que rien ne vienne entacher la réputation de l'*Opus Dei*.

Nul au Vatican ne peut ignorer l'omniprésence dans la vie de l'Etat de ce puissant allié qui soutient financièrement nombre des causes du Saint-Siège. Parfois, lorsque l'ordre concentre son attention sur Saint-Pierre de Rome, il est capable de peser lourdement dans la balance de l'élection d'un nouveau pape. Aucun pape ne peut alors être élu sans l'approbation ou le consentement muet de l'ordre.

Tout ce pouvoir permet au groupe dirigeant l'*Opus Dei* de mener campagne pour un catholicisme plus dur, retrouvant une base solide et de réelles influences dans le monde. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'il recrute des milices ou des mercenaires, voire finance des terroristes.

► *Soldats de Dieu*

Le puissant ordre monastique des jésuites entretient des relations très étroites avec le Vatican, en concurrence avec l'*Opus Dei*. Il faut voir dans cette rivalité la réminiscence de conflits moyenâgeux: l'*Opus Dei* est originaire de l'Espagne, les jésuites du Portugal. La lutte d'influence saute aux yeux des personnes averties : les jésuites tissent eux aussi un vaste réseau de relations fidèles en formant les élites de nombreux pays (l'école Sainte Geneviève de Paris forme la plupart des Polytechniciens), et se composent donc de gens très érudits. Ils assoient leur réseau plus sur un échange d'idées, de réflexions et de connaissances que sur une contribution financière.

Leur plus grande réussite est très symbolique. Car s'il reste un héritage de la Sainte Inquisition, il est désormais la chasse gardée des jésuites. Officiellement, les jésuites n'ont jamais participé aux exactions de cette organisation éminemment espagnole composée de leurs rivaux franciscains, puisque Ignace de Loyola a fondé l'ordre après que l'Inquisition se soit éteinte. Désormais, l'Inquisition oeuvre discrètement et intelligemment sous l'aile protectrice des Soldats de Dieu.

► *La Sainte Inquisition*

Si cette organisation n'existe officiellement plus, c'est que le contexte actuel et les erreurs passées ne le permettent plus. Mais les secrets n'ont pas été oubliés, et la Sainte Inquisition survit toujours, dispersée à plusieurs niveaux du Vatican. Cette organisation est la branche occulte active du Saint-Siège, et poursuit des buts qui la mettent directement en conflit avec l'Arcane de la Papesse. En effet, après avoir été l'enjeu sanglant de trop nombreux intérêts au Moyen-Age, elle s'est enrichie de nombreuses connaissances sur les Inconnus Supérieurs et les Templiers. Même les Mystes ont perdu certains secrets au profit du Vatican. La Sainte Inquisition s'applique à déjouer la guerre occulte que se livrent les différents protagonistes en leur damant le pion aussi souvent et aussi discrètement que possible. La très fameuse Bibliothèque du Vatican, protégée dans un abri antiatomique, contient de nombreux ouvrages de grande valeur bien dissimulés parmi les livres de moindre importance.

Parmi les personnels travaillant dans la Bibliothèque, nombreux sont ceux qui font partie de l'organisation, fouillant les rayonnages à la recherche de vérités occultes et d'édification ésotériques. Ils se désignent comme des Initiés Scribes, et constituent un cercle très fermé. Les Initiés Scribes surveillent également les différents utilisateurs de la Bibliothèque de manière à repérer les acteurs occultes, ou, dans certains cas, à recruter un nouveau membre qui aurait fait des découvertes intéressantes. Parmi les Initiés Scribes, deux sont désignés pour être les Grands Initiés Scribes, chargés d'orienter les recherches des Scribes et de transmettre les informations à l'échelon supérieur.

Celui-ci n'est autre que celui d'Inquisiteur. Seuls les Grands Scribes qui se font remarquer par les peu nombreux Inquisiteurs peuvent acquérir ce titre, qui leur permet de mener des enquêtes occultes à l'extérieur du Vatican. Le nombre d'Inquisiteurs n'étant limité que par des critères de qualité, le titre représente une marque d'excellence qui ne

s'accompagne d'aucun avantage particulier et requiert une motivation forte. Parmi les Inquisiteurs, enfin, le plus vieux est Grand Inquisiteur, chargé de coordonner ses actions avec les Soldats de Dieu au plus haut niveau.

On peut noter enfin que les Exorcistes, ou simplement chasseurs de Nephilim, ne font pas partie de cette Inquisition, et sont plus le pâle reflet de l'organisation moyenâgeuse qu'un ordre réel. Seuls quelques intégristes entretiennent encore les rites hérités de cette époque et les méthodes pour chasser et détruire les Nephilim. Ils reçoivent bien sûr le soutien de l'Opus Dei.

► La Cohors Helvetica

Dans la continuité d'une tradition vieille de plus de cinq siècles, le Vatican dispose d'un corps de Gardes Suisses, habillés selon les dessins de Michel Ange. Excellents combattants, robustes et bien entraînés aux arts du combat tant aux armes de poing qu'aux armes blanches en passant par la mitraillette depuis l'attentat du 13 mai 1981, ils forment une entité à part dans leur caserne du Vatican, servant principalement à filtrer les entrées, à l'apparat et parfois de garde du corps des hauts dignitaires du Saint-Siège. En fait, il n'est pas rare que les Soldats de Dieu et le Grand Inquisiteur obtiennent discrètement d'utiliser quelques uns de ces hommes d'élite pour les missions dangereuses des Inquisiteurs. La Garde Suisse ne compte pas plus d'une centaine de membres.

► Les Nonces

Désignés par le Saint-Siège, les nonces sont au coeur des luttes d'influence des groupes du Vatican. Les jésuites parviennent à placer quelques uns de leurs protégés parmi les nonces, qui font office d'ambassadeurs du Vatican, et se voient souvent allouer une place privilégiée dans les négociations et conflits.

CARACTÉRISTIQUES DES PROTAGONISTES

ANSELME D'ASPALDA

Assez Fort, Très Intelligent, Peu Agile, Assez Endurant, Séduisant.

Compétences : Connaissance (Psychologie) C.

Traditions : Ésotérisme C, Arcane mineur (Bâton) M, Langues (Français, Grec, Latin) M, Langues (Égyptien, Langues slaves, vieux français) C.

GARDE SUISSE

Très Fort, Intelligent, Agile, Endurant, Assez Séduisant.

Compétences : Armes (de mêlée) M, Armes (de poing) C, Esquive C, Vigilance C.

Équipements : plastron léger (Bonus : 2/1), Pistolet lourd, Arme tranchante légère.

FOU BLANC

Fort, Intelligent, Très Agile, Très Endurant, Peu Séduisant

Compétences : Armes (d'épaulé) C, Armes (de mêlée) M, Armes (de poing) C, Connaissance (Psychologie) M, Discrétion M, Esquive C.

Traditions : Ésotérisme A.

Équipements : protections de corps (Bonus : 2/1), Pistolet lourd, Pistolet mitrailleur léger, Katana (Arme tranchante)* et Wakizashi (Arme tranchante légère)*, Fusil d'assaut, Fusil de sniper.

* ces armes sont utilisées à deux mains avec un malus d'une ligne pour la main gauche

LAURENT BRENDART

Assez Fort, Intelligent, Agile, Endurant, Séduisant.

Compétences : Art (Comédie) C, Connaissance (Droit) M, Connaissance (Psychologie) C, Esquive C, Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) C, Ésotérisme C.

LÉON DEGRAND

Assez Fort, Très Intelligent, Agile, Assez Endurant, Assez Séduisant.

Compétences : Science (Chimie) M, Science (Parfumerie) A.

Traditions : Ésotérisme A.

CHEVALIER TONNERRE DES FOUURES SOLAIRES

Milicien : Fort, Assez Intelligent, Agile, Endurant, Assez Séduisant.

Compétences : Armes (de mêlée) C, Armes (de poing) C, Esquive C, Vigilance C.

Traditions : Ésotérisme A.

Théoricien : Fort, Intelligent, Agile, Endurant, Assez Séduisant.

Compétences : Armes (de mêlée) A, Armes (de poing) A, Esquive C, Vigilance C.

Traditions : Ésotérisme C.

ÉCUYER DES FOUURES SOLAIRES

Fort, Assez Intelligent, Assez Agile, Assez Endurant, Assez Séduisant.

Compétences : Armes (de poing) A.

BORIS SLODAVIESKI

Fort, Intelligent, Assez Agile, Endurant, Séduisant.

Compétences : Armes (de poing) C, Arts martiaux C, Connaissance (Droit) A, Esquive C, Vigilance C.



CHIENS DE COMBAT

Fort, Agile, Endurant, Assez Instinctif, Peu Séduisant.

Compétences : Attaque M, Esquive C, Vigilance* C.

Armes naturelles : crocs (Meurtrier; 4).

* *L'odeur d'un Nephilim entraîne un bonus à la difficulté selon le niveau d'Occulté (de +1 pour Très Occulté à +5 pour Pas Occulté).*

MENDIANTS DES PESTILENCES

Cercle : Pentacles.

Sephiroth : Tipheret.

Élément : Feu.

Monde : Aresh.

Contrat : Peu Difficile.

Description : ces êtres difformes sont vêtus de tissus déchirés et sales, et une odeur de charogne annonce leur arrivée. Leur peau est recouverte de bubons suppurant un liquide blanchâtre. Par simple contact, les Mendiants peuvent transmettre la Pestilence magique.

Pestilence magique : toute créature touchée perd 1 puce par tour, jusqu'à la mort des Mendiants ou de la victime. Les points perdus reviennent à la prochaine aube. Les Mendiants changent de cible dès qu'ils ont touché la précédente.

ESPRITS DE RANCOEUR

Fort, Agile, Intelligent, Endurant.

Compétences : Attaque A, Vigilance* C.

Armes naturelles : crocs (Meurtrier ; 4).

* *L'odeur d'un Nephilim entraîne un bonus à la Difficulté selon le niveau d'Occulté (de +1 pour Très Occulté à +5 pour Pas Occulté).*

Description : ce sont des ombres fantomatiques qui virevoltent de manière frénétique autour de leurs futures victimes. Ils sont enveloppés d'un halo blanc qui éblouit légèrement.

La morsure des Esprits de Rancoeur sème dans le Pentacle un poison magique qui trouble les Nephilim et les empêche d'user de la Magie et de la Vision-Ka.

ÉPISODE N°1 : LA PARUTION DU LIVRE

Alors que les pj déambulent de brocanteur occulte en librairie ésotérique en quête de signes et de pistes, ils ont la surprise de voir figurer en bonne place dans l'un de leurs repaires occultes un nouveau roman en livre de poche ! Le propriétaire semble très sûr de son choix, et indique que dans les lignes de ce bon roman l'initié peut déceler de nombreuses allusions aux supérieurs inconnus.

Il s'agit du *Parfum*, de Patrick Süskind. Les joueurs peuvent choisir de le lire, la question étant réglée s'ils l'ont déjà lu. On peut relever plusieurs allusions évidentes à l'absence d'odeurs du métamorphe lunaire, à l'inhumanité de Grenouille et son exceptionnelle faculté de résistance aux maladies. Mais en fait, il y a peu de chance qu'ils puissent suivre la moindre

piste. A moins qu'ils n'aient l'intuition de rechercher de Richis, auquel cas l'épisode suivant démarre immédiatement. Il serait fâcheux que les joueurs tentent de se mettre en relation avec Süskind, ou de mettre la main sur les manuscrits de la Bibliothèque de Paris dès maintenant. Il suffit de les mettre en attente, et de faire resurgir l'information au moment opportun, plus tard..

ÉPISODE N°2 : EXPOSITION DES ARTISANS PARFUMEURS

Quelques temps plus tard, annonce est faite en ville que va se tenir dans la semaine non loin de là une exposition-vente de parfumeurs régionaux. Rien de fracassant, si ce n'est que la réunion se tient sous l'égide de la prestigieuse Parfumerie de Richis. Le parallèle entre ce parfumeur de Grasse et le de Richis du livre n'est pas difficile à faire. Du coup, il peut être intéressant de s'y rendre, ne serait-ce que pour voir si par hasard ce De Richis ne présente pas quelques signes de Nephilim.

Si les joueurs ne font pas ce rapprochement, il suffit qu'ils sentent flotter dans l'air les puissantes effluves émanant du stand De Richis, dont certaines ressemblent à s'y méprendre à d'authentiques odeurs de métamorphes, pour attirer les joueurs jusqu'à l'exposition.

Elle se tient à l'extérieur de la ville, dans un cadre champêtre plus propice à la dégustation des odeurs. Chaque artisan a dressé une tente et une table pleine de flacons et de petits sachets odorants. La tente des Parfumeries de Richis surpasse bien sûr toutes les autres en classe et en produits. Les employés ont pris la précaution de se placer au vent, de sorte que toutes les effluves des autres stands vont se mélanger en un étouffant nuage invisible plus loin. Une hôtesse charmante accueille les visiteurs avec force sourires, proposant de faire un petit essai personnalisé aux personnes réceptives.

L'hôtesse n'est pas une simple réceptionniste : elle est un « nez » et fait partie de l'équipe d'élaboration des parfums de Richis. Elle aime le contact avec les gens et apprécie réellement ceux qui s'intéressent à sa discipline, sans avoir la grosse tête pour autant. De fait les joueurs ne devraient pas avoir trop de problème à rester au stand et à apprendre que monsieur le comte de Richis va passer ici dans la journée. Pour un peu qu'ils soient assez doués, ils peuvent même pousser la demoiselle à quelques indiscretions légères, mais pas plus.

De Richis arrive effectivement peu après, habillé dans un complet gris. Très aimable, il s'empresse de saluer les personnages en ajoutant quelques compliments discrets, puis s'enquiert des dernières nouvelles auprès de son assistante. Celle-ci sort de derrière le comptoir un paquet postal que les personnages, s'ils sont arrivés assez tôt, ont pu voir déposé par le facteur à la tournée de 10 heures. De Richis ouvre distraitement le paquet tout en discutant avec eux. Mais en voyant l'intérieur du paquet, il s'interrompt soudain et blêmit. Les personnages ont alors deux secondes pour jeter un coup d'oeil avant que de Richis ne referme la boîte. Elle contient une pièce d'échec (un fou blanc) frappée de la tristement célèbre croix pattée rouge, la photo d'une femme en gros plan vue, semble-t-il, dans le viseur d'un fusil à lunette, sur laquelle sont inscrits les chiffres 2200.

De Richis se reprend très vite. Il trouve un quelconque prétexte pour mettre un terme à cet entretien et se dirige rapidement vers une proche station de taxis pour se rendre à l'aéroport. Les joueurs peuvent l'y suivre sans difficulté grâce au zèle d'un chauffeur de taxi, et prendre le même avion que leur proie, destination Nice. Mais à l'arrivée, ils sont interceptés par Boris, le détective engagé par De Richis pour assurer sa protection et découvrir qui le harcèle. De toute façon, ils devraient essayer de se rendre à Nice, où de Richis vit, comme le sait son assistante.

ÉPISODE N°3 : NICE ET LA PISTE DE RICHIS

Philippe de Richis ne figure pas dans l'annuaire de Nice. Mais on peut parier que les joueurs n'auront pas trop de difficulté à trouver la maison où il vit. La banlieue aisée se situe sur les hauteurs des collines avoisinantes. En posant quelques questions au voisinage à propos de la villa d'un grand parfumeur de Grasse, ils peuvent être dirigés vers la villa la plus fleurie de la colline. Il suffisait d'y penser. Malheureusement, Boris veille, et il est très efficace. Alors qu'ils viennent d'obtenir l'information souhaitée, ils sont interceptés par le corpulent détective et invités à entrer dans sa voiture sous la menace discrète d'un revolver. Boris est très clair : « *qui que vous représentiez, vous commencez à m'énervé. Ça m'arrive rarement, mais quand ça m'arrive, je ne peux jamais retrouver toutes les balles de mon arme sans utiliser un bistouri. Alors il va falloir que je ne vous croise plus, et que votre patron arrête de me taper sur les nerfs avec ses coups de fil nasillards. Dites-vous bien que si l'un ou l'autre traîne encore sur mon passage et celui de mon patron, c'est la voix de mon 45 qui vous accompagnera en enfer.* » Les joueurs sont ensuite priés de sortir de la voiture et de rentrer chez eux.

Des êtres magiques chevronnés habitués à se frotter aux templiers modernes devraient passer outre ces menaces. Ils devraient même persévérer et faire la planque devant la villa. Il leur faut alors prendre garde à ne pas se faire remarquer par Boris, qui revient de temps en temps près de la villa pour vérifier que personne ne fait le guet...

Il n'est pas très difficile de se rendre compte que de Richis est mêlé à un chantage orchestré par des templiers. Comment réagir ? On peut espérer protéger de Richis dans l'ombre, mais puisqu'il s'agit de pressions téléphoniques, cela risque de s'avérer difficile. Le plus simple est encore de prendre contact avec l'intéressé pour le convaincre d'accepter une assistance éclairée sur le sujet. Reste à aborder Philippe de Richis.

La première possibilité consiste à sonner gentiment au portail et à attaquer la discussion de front dès que Philippe de Richis décroche l'interphone. La deuxième : à attendre qu'il sorte pour l'aborder. C'est peine perdue, car il ne sort plus. La troisième, à convaincre Lhéanna Lambini, qui elle sort régulièrement pour faire des courses et rencontrer son amie journaliste, d'organiser une rencontre avec son fiancé. Elle ne sera pas catégorique pour ce qui est d'un accord, mais s'arrangera pour avoir leur téléphone et les recontacter plus tard. Prévenu, Philippe de Richis tiendra à ce que la rencontre ait lieu, persuadé de tenir enfin une occasion de mettre fin à ces pressions en les intimidant avec l'aide de Boris.

ÉPISODE N°4 : RENCONTRE AVEC DE RICHIS

Des deux possibilités évoquées précédemment, l'approche directe est encore la plus efficace, aussi surprenant cela puisse-t-il paraître. Philippe de Richis place en effet au-dessus de toute autre valeur la confiance, et il prend extrêmement mal toute tentative de duperie. Certes, il faut que les joueurs soient particulièrement convaincants pour faire gober à un type raisonnable comme lui des histoires de templiers modernes et autres élucubrations. L'expérience des joueurs se révélera un grand atout dans cette tentative de persuasion. La présence de Boris, appelé en renfort par Philippe de Richis, et ses révélations à propos de leur filature qu'il a constatée risque de rendre la discussion épineuse.

Mais le pire est à craindre si l'approche masquée est choisie. Philippe de Richis, qui soupçonne par avance ses invités de participer aux pressions téléphoniques malgré tous les démentis qu'ils pourront apporter à ce sujet, espère bien les intimider avec l'aide de Boris. Il sera d'autant moins réceptif à toute tentative de persuasion. Au pire, Philippe de Richis les enfermera dans sa cave pour faire à son tour pression sur son interlocuteur téléphonique.

Les Nephilim peuvent espérer qu'une petite démonstration de magie donne du poids à leurs déclarations. Ce sera effectivement du plus bel effet, mais Philippe de Richis, confronté à de tels phénomènes et à la remise en question de toutes les réalités de son esprit, commencera une terrible descente en enfer, son esprit sombrant peu à peu dans la torpeur.

Philippe de Richis a pris la précaution de renvoyer Lhéanna chez elle lorsque les PJ entrent chez lui. Dans la soirée, un coup de téléphone met un terme à toutes les discussions ou séquestrations. Le Fou Blanc commence en effet à perdre patience, et sa réaction violente suffit à relaxer les PJ lorsqu'il accuse Philippe de Richis de chercher une échappatoire stupide dans cette histoire d'émissaires envoyés chez lui pour le menacer directement. Une telle mauvaise foi, selon lui, suffit à justifier qu'il ne recherche plus un accord, et mette l'accent sur le caractère désormais unilatéral de ses exigences. Puisque Philippe de Richis s'entête à ne pas vouloir coopérer, il devra sous peu céder à ses exigences sous peine de perdre un être cher. Boris, envoyé chez Lhéanna pour la ramener en sécurité, reviendra bredouille...

Les joueurs sont parfois extrêmement pénibles à sentir le vent tourner alors que vous préparez cet enlèvement discrètement dans votre coin. Il se peut qu'ils persuadent Philippe de Richis de garder Lhéanna à la maison. Le Fou Blanc enlève alors une assistante de Philippe de Richis à l'usine, histoire d'avoir une bonne victime innocente pour son chantage. Philippe de Richis sera presque aussi effondré...

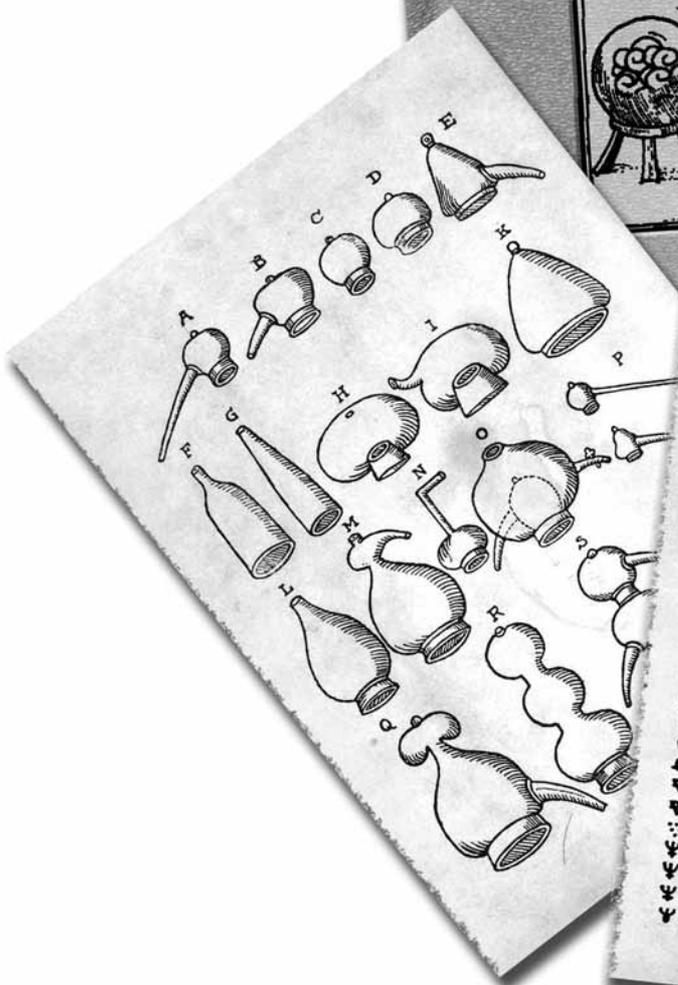
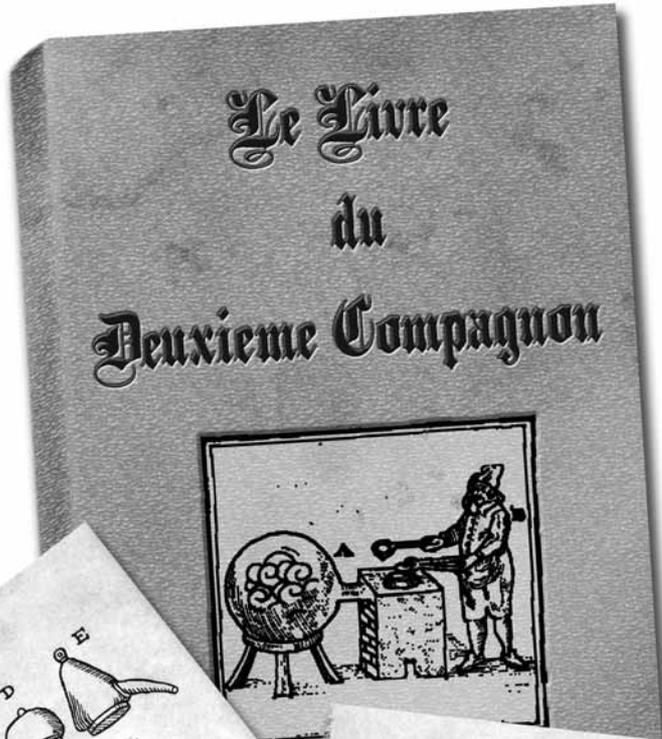
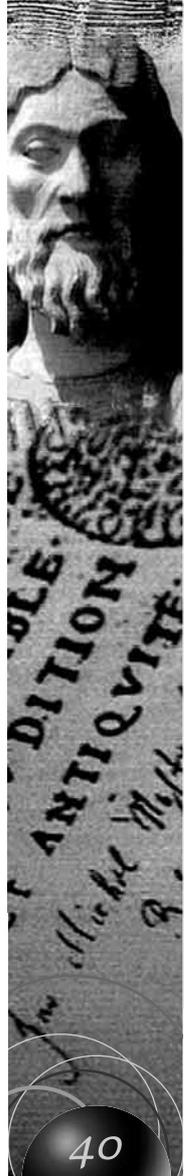
ÉPISODE N°5 : CHANTAGE SUR LE PONT

Le téléphone est une fois de plus le vecteur des exigences du Fou Blanc. « *Je ne suis pas un saint, monsieur de Richis. Votre protégée ne serait qu'une victime de plus à mon actif. Mais je ne suis pas très gourmand, voyez-vous. L'argent ne m'intéresse pas. C'est encombrant. Vous disposez de merveilleux laboratoires, et je me trouve être un grand*



passionné des parfums. Cependant, j'aime aussi énormément mon anonymat. Vous n'avez pas voulu le comprendre. À présent, écoutez-moi attentivement. Votre protégée m'encombre. Je ne tarderai pas à me lasser de ses pauvres yeux apeurés. J'exige que d'ici à demain soir, vous ayez préparé au nom de M. Chess un laissez-passer pour vos laboratoires, ainsi qu'un document officiel et juridiquement incontestable assurant que vous acceptez de votre plein gré et pour une durée illimitée sa précieuse aide au sein de votre charmante entreprise. Je vous rappellerai demain pour que nous décidions de l'avenir de la jeune femme. Il va de soi que toute intervention malencontreuse signerait son arrêt de mort, et que je ne souffrirai aucun retard. Bonne nuit, monsieur de Richis. »

Philippe de Richis dispose d'une seule journée pour décider de la vie de Lhéanna. Il ne prend pas le risque de bluffer, et fait les démarches nécessaires auprès d'un huissier pour régler cette histoire. Pendant ce temps, les joueurs vont se démener pour retrouver la piste des ravisseurs avec l'aide de Boris. Avant d'en venir aux détails de cette enquête sur les charbons ardents, notons simplement ceci : le Fou Blanc suit ou fait suivre très discrètement Philippe de Richis pendant ses démarches. Lorsqu'il estime que cela est réglé, il tente de subtiliser les papiers pour forcer la main au PDG. Philippe de Richis n'a aucune chance de remarquer le piège tant il est bouleversé. Des Immortels



prudents peuvent détecter les poursuivants, en réussissant des tests de Vigilance. L'aide de Boris, s'il est présent, se révèle dans ce cas très utile (un bonus de +2 à la Difficulté), mais Philippe de Richis préfère qu'il s'attache à trouver la piste des ravisseurs. Aux Immortels d'ajouter à la prudence une grosse dose de persuasion. Il n'y a malheureusement pas grand-chose à trouver dans l'appartement de Lhéanna. La porte a été discrètement forcée, et c'est à peine si quelques objets ont été déplacés durant la courte résistance de la jeune femme. Le problème, c'est qu'il y a déjà quelqu'un dans l'appartement, et qu'il ne tient pas à être capturé ni interrogé. Faites en sorte qu'il ne le soit pas, mais que les joueurs puissent tout de même apprécier les capacités physiques de ce garde suisse. Au passage, ils peuvent saisir un juron prononcé dans une langue inconnue a priori : le suisse flamand. Si la magie est employée pour arrêter le garde, il y aura des témoins et l'intervention risque de se solder par la mort accidentelle de la victime. Bref, les joueurs ne pourront pas cuisiner celui-là.

Au cas où le Fou Blanc n'aurait pas intercepté par la force les documents nécessaires, il donne un rendez-vous téléphonique à de Richis sur un pont à une quinzaine de kilomètres de la villa, vers minuit. Là, dans la lumière des phares d'une Safrane sans plaque d'immatriculation, il devra remettre les documents. Au moindre problème, à la moindre entourloupe, Lhéanna est abattue de sang très froid, et la voiture part en trombe. Un avertissement sérieux précédera cet acte ultime. Le Fou Blanc veut tout de même entrer dans les laboratoires de Philippe de Richis... Heureusement, la situation n'est pas aussi désespérée qu'il n'y paraît, car un garde suisse veille à la sécurité de Philippe de Richis et Lhéanna. Son intervention aura lieu dès lors que l'un ou l'autre est sérieusement menacé, ou si les Templiers s'appêtent à mettre la main sur les documents qu'ils ont demandés. Il prendra une blessure dans cette action, et sera à la fin de l'altercation à la disposition des joueurs...

Si le Fou Blanc apprend d'une manière ou d'une autre que des Immortels assistent Philippe de Richis, il amènera ses chiens dressés (2, sachant chasser le miel et le soufre) et les lâchera en cas d'intervention. Le Fou Blanc ne sera pas présent lors de cet échange sur le pont. Quatre de ses sbires seront dans la voiture, deux autres embusqués dans les fourrés. Enfin, il sera difficile de suivre la voiture après son départ avec un autre véhicule : les tireurs embusqués y veilleront. Un moyen magique peut remplacer un véhicule. Les joueurs seront alors directement conduits au repaire des Templiers (se référer à cette rubrique).

ÉPISODE N°6 : DEUX CLEFS QUI N'OUVRENT AUCUNE PORTE

Le Garde refuse de parler, surtout sous la torture. Seule une torture magique peut dépasser ses capacités de résistance à la douleur. Mais il appréciera que l'on soigne sa blessure ne serait-ce qu'un tout petit nettoyage de la plaie. Il parle très correctement le français, mais ordre lui a été donné par l'inquisiteur Anselmus de ne rien dire. La seule chose que le garde acceptera de faire, c'est téléphoner à Anselmus et lui passer l'un des joueurs, à condition qu'ils se montrent assez convaincants, et qu'ils persuadent le Garde qu'ils peuvent associer leurs forces contre les templiers. L'observation attentive des habits du Garde permet de repérer les deux clefs croisées brodées au revers de son veston. Les

connaisseurs reconnaîtront l'emblème du Vatican. Autant savoir à qui on a affaire.

Au bout du fil, une voix aux accents italiens marqués explique brièvement qu'elle ne dispose pour sa sécurité que de peu de temps de parole et se lance : « *De Richis attise bien des convoitises, et je tiens à le soustraire de l'influence des templiers. Cependant, je ne veux pas qu'ils sachent que je les ai dans mon collimateur. Je vous le confie donc. Éloignez-le d'ici et protégez-le jusqu'à ce que la presse vous signale la chute de cette secte. Dieu vous garde.* »

Voilà les joueurs devant un piège assez discret. Anselmus veut tout simplement faire d'une pierre deux coups : protéger Philippe de Richis et avoir toute liberté pour retrouver le Livre du Deuxième Compagnon. Comment éviter de se voir mettre en touche de la sorte ? L'attitude de cet interlocuteur est curieuse. Il s'empresse de confier son protégé à des inconnus. Non. Il sait ce qu'il fait, donc il sait ce que sont les joueurs, et il sait qu'en mettant directement en cause les templiers, il dépasse leur méfiance. C'est donc un occultiste averti. Et comme tout occultiste averti, il ne laisse rien au hasard et fait cavalier seul. Il essaie donc d'éloigner les joueurs pour avoir le champ libre. Le joueur qui défait cette entourloupe mérite une récompense !

Partons du principe que les joueurs décident d'emmener le couple d'humains loin de Nice. Toutes les solutions sont envisageables, mais il doit s'agir d'un endroit où ils auront accès à la presse. C'est par ce biais qu'ils pourront découvrir la supercherie. Pour une fois que ce sont les joueurs qui ont de la chance. D'abord, les joueurs qui ont demandé à consulter des documents à la bibliothèque de Paris pourront aller les chercher, et découvrir plusieurs allusions à des documents complémentaires disparus à Grasse. D'autre part, après quatre jours, l'amie journaliste qui enquêtait autour de l'affaire De Richis publiera un article à ce sujet, fournit ci-après. Les joueurs peuvent y comprendre que Grasse est loin d'avoir oublié dans sa chair le mystère De Richis de 1776.

« La ville des fleurs sent le soufre.

La parution récente du Parfum de Patrick Süskind a suscité la curiosité de nombreux amateurs de mystère. La ville de Grasse est depuis régulièrement visitée par ces chasseurs de macabre à la recherche des indices concernant les événements de 1776. Le roman y décrit le meurtre d'une vingtaine de jeunes filles, dont Laure de Richis, par un homme obsédé par sa quête des odeurs absolues. L'absence de toute trace de ces événements n'a pas découragé les enquêteurs du dimanche, d'autant que la famille de Richis a bel et bien siégé à Grasse, et que leur manoir à moitié en ruines existe toujours au coeur de la ville.

Cependant, certains chercheurs sont plus acharnés que d'autres. En particulier, le milieu des collectionneurs est en pleine effervescence. D'après une source qui a tenu à garder l'anonymat, cette histoire romancée cacherait une réalité subtile concernant un livre de grande valeur. Rien ne vient confirmer cette supposition, mais certains y croient vraiment. Il en est même qui semblent croire que ce manuscrit serait en la possession de la famille de Richis, n'hésitant pas à harceler son dernier représentant direct, le comte Philippe de Richis, de la maison de parfumerie De Richis à Grasse.

Espérons qu'il se trouvera un faussaire assez habile pour mettre en circulation un livre factice et contenter tous ces amateurs de vieux livres : il mettra fin à une curiosité qui, avec le temps devient fort malsaine. »

Interrogé à ce sujet, Philippe de Richis racontera comment son défunt oncle était obsédé par l'histoire de sa famille. Il semblait persuadé qu'il existait un récit assez exhaustif des



événements d'avant la Révolution. Il prenait des notes de ses recherches, mais De Richis n'a pas mis la main dessus lorsqu'il a hérité. Si elles sont quelque part, c'est dans le manoir à Grasse.

ÉPISODE 7 : LES NOTES SECRÈTES

Le manoir est dans un sinistre état. Si toute la façade donnant sur la rue est en assez bon état, toute la façade côté jardin est effondrée. Le jardin, lui, est complètement envahi par les ronces et mauvaises herbes tant et si bien que le saule qui en est le centre a bien du mal à survivre. À l'intérieur, le rez-de-chaussée et le premier étage sont pour moitié en bon état et habitables, mais le deuxième et dernier étage est délabré. En fait, derrière une pierre du mur de cet étage se trouvent les notes de l'oncle. Pas la peine donc de fouiller ailleurs.

Les notes décrivent principalement des pistes suivies par l'oncle pour reconstituer la vérité sur la catastrophe de 1776. On peut aisément deviner que l'histoire de Grenouille a impliqué deux familles : celle de Philippe de Richis, mais ce n'est pas une surprise vu que le roman s'étendait longuement là dessus, et celle de Drouot, le premier compagnon chez Mme Arnulfi qui se maria avec elle peu avant la fin de Grenouille. En fait, en y regardant à deux fois, on pouvait se douter de l'importance de ce personnage apparemment secondaire du livre. Il avait partagé le travail de Grenouille pendant plusieurs mois, et n'avait pas manqué de remarquer le manège de celui-ci...

Il est facile de retrouver la trace d'André Drouot à la mairie de Grasse, à l'état civil. Une recherche par minitel ou annuaire permet de découvrir l'adresse où il vit, dans la banlieue de Nice. Hélas, cette piste ne sera pas aussi porteuse qu'on pouvait l'espérer : André a disparu depuis deux ans, soit un an après la visite de l'oncle de Richis, comme les joueurs peuvent l'apprendre de la bouche de sa femme, s'ils sollicitent une rencontre. Elle leur dira également, pour peu qu'ils y fassent allusion, comment André s'est plongé dans la lecture enfiévrée d'un volumineux ensemble de feuillets anciens qu'il avait ressorti de ses archives familiales à l'intention de l'oncle de Philippe de Richis, comment il a commencé à présenter de nombreux troubles psychologiques au fur et à mesure de sa lecture, à noyer sa mélancolie inexplicable dans les bars de Nice, comment il a rencontré un écrivain allemand en villégiature qui a su calmer son mal, qui a écouté l'histoire qu'André avait lue dans ses archives, qui a montré de plus en plus d'engouement pour elle au point de désirer en faire un roman, et comment le lendemain il a réuni quelques affaires de randonnée et a quitté le domicile conjugal pour ne plus jamais reparaitre, emportant avec lui les mystérieux feuillets, et ne laissant en guise d'explication qu'une simple lettre disant en substance qu'il avait croisé le regard du mal, que son cœur brûlait depuis d'une flamme trop noire pour que la vie ait encore le moindre attrait, et qu'il allait à la rencontre du mal dans l'ancre souterraine où il avait vendu son âme au malin.

Cette piste prometteuse se termine donc en cruelle queue de poisson. Les Nephilim reviennent bredouilles à Grasse, mais là, les choses pourraient bien s'éclaircir.

ÉPISODE 8 : LA CAVE AU TRÉSOR

L'étape précédente n'est pas un passage obligé. La cave du manoir des de Richis peut avoir intrigué les Immortels auparavant. Il faut, pour la découvrir, déblayer un peu les éboulis du rez-de-chaussée et mettre à jour la porte. Plusieurs indices peuvent orienter les joueurs dans cette direction. D'abord en Vision-Ka, tout le manoir semble baigné dans un Ka-Terre malsain. Le saule émet lui-même une certaine énergie, mais il ne semble être que la manifestation d'un phénomène enfoui sous terre. Enfin, tout être résidant dans le manoir doit réussir un test Peu Difficile de Ka-dominant ou subir les effets secondaires de l'influence du Khaïba qui occupe désormais la cave, j'ai nommé le comte Antoine de Richis.

Mais on ne peut pas demander la lune à nos joueurs, aussi un indice de taille sera disponible à leur retour de chez la veuve Drouot. Anselme a en effet décidé de passer à l'action, en essayant de retrouver les documents dans le manoir des de Richis. C'est là que les Immortels de retour le trouveront, accompagné de deux gardes Suisses sur le qui-vive. Si les joueurs ont déjà visité la cave, ils trouveront ce comité de réception à leur sortie. Une petite discussion s'imposera alors. Anselme ne peut vaincre la résistance qu'oppose le Khaïba à son passage, et sait que les Immortels le peuvent. Il regrette de devoir s'en remettre à la bonne volonté de tiers, mais il dispose d'une position de force. En effet, il demeure certain que les feuillets sont complémentaires de ceux dont il dispose lui-même à la bibliothèque du Vatican, à savoir les dessins techniques et les notes de l'inquisiteur chargé de l'affaire. Il est prêt à conclure un marché avec les joueurs. Ils l'aident à retrouver les feuillets perdus, en échange de quoi ils peuvent consulter l'ensemble des documents pendant quatre semaines pleines sous le contrôle d'Anselme. C'est à prendre ou à laisser, à moins que les Nephilim n'aient quelque chose de très intéressant à mettre sous la dent de l'inquisiteur. Mais attention, Anselme n'est pas un débutant, il a l'habitude qu'on essaie de le flouer et n'acceptera que les marchés où il peut avoir des garanties !

Toujours est-il que nos joueurs ont une cave à explorer. La trappe d'accès s'ouvre sur une volée de marches en bois qui s'enfonce dans les ténèbres. C'est là le domaine d'Antoine de Richis sous sa forme Khaïba. L'air est étouffant, chargé d'humidité et d'odeurs malsaines, les bruits de l'explosion de grosses bulles dans une boue invisible couvrent tout autre son. Les ténèbres ne peuvent être partiellement dissipées que par une flamme magique, à condition de réussir à chaque tour de jeu un test Peu Difficile de Ka-dominant. Le même test doit être tenté pour entrer dans la cave, monsieur de Richis ne tenant pas réellement à rencontrer du monde. Une fois entrés dans la cave, une masse importante de lianes et autres végétaux nouveaux obstrue la sortie. Dans le noir, tout objet assimilable de près ou de loin à une arme est rapidement pris au piège dans un entrelacs de lianes qui se resserrent et le brisent.

Les petits malins qui tentent de s'avancer à tâtons dans le dédale que forme une végétation inattendue en un lieu souterrain doivent vite se rendre à l'évidence : ils tournent en rond. Leurs sens les trompent, en fait. Il s'agit d'une sorte d'épreuve initiatique, fortement liée à l'histoire tragique de la fin d'Antoine de Richis. Il faut donc s'en remettre à son seul

nez afin de trouver dans le chaos ambiant l'odeur de Laure de Richis. Une fois trouvée, elle mène presque directement au cœur du Khaïba. Rien d'autre ne pouvant mener les joueurs au bon endroit, il va falloir qu'ils soient inspirés, à moins de vouloir finir leurs jours absorbés par une Narcose enkhaïbatée...

La rencontre avec ce qui reste d'Antoine de Richis peut s'avérer très fructueuse, mais aussi pénible. Antoine de Richis est complètement obsédé par la mort de sa fille et de son rêve. On peut avoir la confirmation de l'existence d'un ouvrage écrit par Grenouille, contenant à la fois son génie et son horreur. Entre les mains des Templiers, c'est une arme puissante. Il est l'âme jumelle de son créateur, et inspire le mal. À l'endroit où Grenouille est mort (à savoir dans le cimetière des Innocents à Paris) il a laissé son Anima, distillé par son corps mortel au long de ses incarnations, et il y restera éternellement comme réminiscence de sa quête. En se plongeant au cœur du mal, ils pourront le forcer à se dévoiler. Car les jumeaux des éthers savent se trouver d'instinct.

ÉPISODE 9: LE CIMETIÈRE DES INNOCENTS ET LE PIÈGE DU TEMPS

D'après le roman, Grenouille a terminé ses jours de manière brutale dévoré par des mendiants dans le cimetière des Innocents. Cette histoire est tombée dans l'oreille attentive de Süskind à la recherche d'une fin à son roman, par l'entremise d'un vieil amoureux du cimetière des Innocents et de ses histoires. Il s'agit une fois de plus de l'extraordinaire mémoire que peuvent avoir les humains vis-à-vis de phénomènes occultes, et de la façon qu'ils ont à les rationaliser. Car Grenouille a effectivement été dévoré par les Mendiants des Pestillances invoqués par AdR pour le punir.

Bien sûr, aucune tombe ne marque l'emplacement de son cadavre. Et ce pour la simple et bonne raison que le cimetière n'existe plus. Suite à l'effondrement d'une fosse commune, le Préfet de Paris décida vers les années 1790 de transférer les corps dans les carrières de pierre qui formaient sous Paris un véritable dédale de galeries. Les Catacombes de Paris étaient nées. Et les restes de Grenouille disparaissaient pour de bon dans les entrailles de la capitale. Deux cents ans plus tard, des problèmes de ventilation obligent la mairie de Paris à fermer les Catacombes et à y entreprendre des travaux pendant trois ans. Durant ce laps de temps, André Drouot, fasciné par le *Livre du Deuxième Compagnon*, quitte son foyer et erre sur les chemins de France dans un état de complète hébétude. Répondant à l'irrésistible appel du créateur du livre, il trouve naturellement son chemin jusqu'aux catacombes et aux maigres restes de Grenouille. Il n'a que le temps de placer le livre dans le crâne qui semble lui parler avant d'être brutalement attaqué par les Mendiants des Ethers Pestillentiels et détruit. Son cadavre méconnaissable est disloqué en petits morceaux et abandonné parmi les ossements.

Tout cela ne va pas arranger nos joueurs déjà bien malmenés par les effets du temps qui brouille les pistes. La quête du livre du deuxième compagnon peut se terminer dans ce cul

de sac, et il n'est pas question de les aider s'ils ne font pas preuve d'un peu d'imagination, d'innovation et de ruse. Ils en ont le temps, puisque tous les protagonistes sont logés à la même enseigne, et Grenouille ne risque pas de s'enfuir avec son oeuvre. Encore que...

Trêve de bavardage. Que faire ? Il faut retrouver les restes certainement dispersés d'un puissant Onirim tombé près de deux cents ans plus tôt. La solution de facilité qui consiste à invoquer les sages aux manteaux gris et leur demander où se trouve Grenouille ne vaut pas grand chose. En effet, les Catacombes sont parcourues d'au moins une centaine de kilomètres de galerie, sans compter les couloirs creusés par la Résistance durant la deuxième guerre mondiale. Les sages auront bien du mal à guider correctement les Nephilim dans un tel contexte! Admettons néanmoins qu'ils puissent, grâce à des questions suffisamment subtiles, trouver une zone de recherche préférentielle. Mais le plus dur reste à faire. Il faut partir du principe que l'Onirim presque Agarthien est encore très puissant, qu'il dégage son aura à l'endroit où ses restes reposent. Bon courage à ceux qui passent en vision Ka pour plus d'une heure. Une telle influence ne peut que se faire sentir au travers des attitudes des habitants des Catacombes. Et les couloirs ne manquent pas de poètes fous qui les parcourent en répétant leurs vers en tout sens. En suivant l'un de ceux-là pendant quelques temps, il peut s'habituer à la présence des joueurs. Et ceux-là peuvent essayer de le pousser au bout de son talent, de le forcer à rechercher une nouvelle et fulgurante inspiration. Ses pas le conduiront presque directement à la dernière demeure de Grenouille, où il sera servi par une verve macabre.

Ce n'est bien sûr pas la seule solution. Les créatures de la lune sont elles aussi irrésistiblement attirées par l'aura maudite de Grenouille. Les serpents, en particulier, trouvent inmanquablement leur chemin jusqu'à la poussière de ses restes. Le problème est de les suivre lorsqu'ils passent au travers des ossements. Autant en avoir quelques uns en réserve dans un sac pour deviner le bon chemin par parties. Mais il y a un autre problème : la malice qui inspire les serpents prend directement sa source en Grenouille. Et les joueurs vont devoir faire preuve d'une sacrée patience pour reprendre là où les serpents farceurs leur ont joué un tour de cochon, s'arrêtant pendant plusieurs heures ou décidant au bout du compte de ne plus rechercher la source du Ka Lune.

Tout cela peut devenir assez ennuyeux au bout d'un certain temps, aussi faut-il égayer ce parcours de quelques péripéties. Nous disposons déjà de la faune classique qui peuple les Catacombes. Drogés, voyous, psychopathes espérant qu'on les oublie, poètes torturés, vagabonds, mais aussi étudiants en mal de quelques sensations fortes, occultistes macabres, et tout ce que votre imagination saura nous inventer. En plus de tout cela, le Temple des Foudres Solaires n'est pas resté à se croiser les bras en attendant que cela se passe. Il a suivi les joueurs et espère bien en apprendre un peu plus sur les compagnons spéciaux de leur proie, voire les tuer s'il sait ce qu'ils sont. On peut donc assister à une chasse à l'homme dans les galeries lugubres des Catacombes, entre les joueurs et quatre tueurs des Foudres solaire (chevaliers) accompagnés de deux chiens d'attaque.

Enfin les Nephilim se plantent-ils devant une rangée quelconque de crânes. L'un d'eux a pourtant au second coup d'œil un air plus menaçant. Mais tandis qu'ils s'apprêtent à le



retirer, les trois Mendiants des Ethers Pestillentiels surgissent du néant. Et ils ne sont pas contents. Il faut dire qu'Antoine de Richis a sacrifié une importante partie de son Ka et de sa santé mentale pour se lier leurs services pour longtemps. Les mendiants doivent éliminer les intrus de la zone de protection. Et surtout, ils sont liés aux poussières de Grenouille, et donc au *Livre du Deuxième Compagnon* depuis que Drouot l'y a plongé. Aucune chance de subtiliser le livre sans encourir d'une manière ou d'une autre la colère des Mendiants.

ÉPISODE 10: L'ANIMA DE GRENOUILLE

La mise en fuite des Mendiants ouvre enfin la route de l'aboutissement de cette aventure aux Nephilim. Ils peuvent retirer le crâne et y découvrir... un petit flacon de parfum tenant dans la paume, extraordinairement banal au premier coup d'oeil. Le verre qui le constitue est pourtant d'une clarté insoupçonnable, même au niveau de l'interface entre l'air et le liquide au sein du flacon. Car il y a bel et bien du parfum - que dis-je ! - le parfum, l'aboutissement de la Quête de Grenouille, l'âme parfumée de Laure de Richis, conservé amoureusement par le flacon depuis deux siècles, intact. N'importe quel connaisseur de parfums s'étonnera de ce qu'aucun dépôt ne vienne troubler la pureté du liquide.

Et pour cause, le flacon est un pur produit de Spagyrie de Grenouille, dont les notes sont les « dessins techniques annotés », un pur instrument alchimique et bien plus encore, car Grenouille, en découvreur alchimique, a réussi un tour de force en faisant de ce flacon son athanor sublime. Selon la procédure décrite dans *l'Alchimie* (c.f. supplément Nephilim), il en a fait son microcosme, et cela réserve un certain nombre de surprises aux Nephilim. D'abord, il n'y a ici aucune trace du passage de Drouot : ni cadavre, ni vêtement. Et pourtant ses empreintes figurent sur le verre, et des moyens magiques pourront confirmer sa présence sur les lieux un an ou deux plus tôt, et sa fin violente contre les Mendiants. De plus, comment ce flacon est-il arrivé ici alors que Grenouille était censé avoir trouvé la mort avec lui au beau milieu du Cimetière des Innocents ? Et les feuillets si précieux, où sont-ils ? S'agit-il de ce petit tas de cendres qui tombe du crâne lorsque les Nephilim le déplacent ? Autant de questions qui risquent de freiner leurs ardeurs pour ouvrir le flacon.

A ce stade, les joueurs peuvent décider simplement de laisser un objet aussi plein de mystère à cet endroit où il ne risque pas de causer de tort. Mais il y a fort à parier, après que vous les ayez remis dans le droit chemin, qu'ils vont essayer de satisfaire leur curiosité, soit en ouvrant immédiatement, soit en l'ouvrant plus tard après avoir pratiqué essais et études à ce sujet. S'ils attendent pour ouvrir, il va falloir qu'ils trouvent un lieu tranquille, loin des templiers du Fou Blanc (qui mènent une surveillance étroite et peu farouche) et de l'inquisition (qui risque fort de demander des comptes et de se faire dangereusement pressante). Un jour ou l'autre, le bouchon du flacon est ouvert.

Rien ne se passe, ou plutôt rien ne surgit. C'est à peine si une très légère odeur se répand, évocant le parfum d'une jeune femme qui rappelle beaucoup celui senti dans la cave de



Richis. Si le flacon est renversé, un petit capuchon fibreux dans le col ne laisse passer qu'une goutte par heure, et le verre est virtuellement incassable. Le parfum teste les Nephilim, et est très sensible comme vous devez l'être à leurs réactions face au souvenir de ce parfum. Ceux qui restent résolument indifférents voient ici la fin de leurs possibilités de compréhension du mystère Grenouille. Les Nephilim émus peuvent essayer une dernière fois de leur inspirer un sentiment avant qu'ils ne quittent la table de jeu. Après quelques minutes d'émotions étranges, les Nephilim troublés voient leurs yeux se remplir de larmes et leur vue se brouille : ils pleurent, fait extrêmement rare dans la vie d'un Nephilim ! En séchant ces larmes, ils peuvent constater qu'ils ont vécu deux expériences rares simultanément, car ils ne sont plus du tout là où ils se tenaient une seconde plus tôt, mais dans une galerie sombre et chaude, dont les parois sont lisses et glissantes (comme du verre...) et réfléchissent parfaitement la lumière.

Ce couloir ne varie pas sur toute sa longueur (66 mètres). La chaleur va croissant tandis que les visiteurs sortent de ce coin de terre. Le boyau débouche à l'air libre dans un désert terriblement aride, mêlant les cendres au sable sous un soleil de plomb. Rien ne peut vivre bien longtemps dans un environnement si hostile. Heureusement, à quelques kilomètres de là, se dressent de très hautes murailles de pierres cyclopéennes qu'aucune ouverture ne perce... Les sorts de l'Eau sont inutilisables pour franchir cette cruelle barrière de 20 mètres de haut. A défaut de sorts d'un autre élément, les visiteurs vont devoir escalader l'ouvrage, et cela risque d'être très difficile vu la chaleur écrasante. Ceci étant fait, le dégoût devrait succéder à l'espoir en voyant que six

autres murailles sont encore à franchir.

Les visiteurs ne sont pas encore au bout de leurs peines. Derrière ces murs, après trois kilomètres de dunes, s'étend un marécage pestilentiel de deux kilomètres de rayon. Il n'y a guère de fraîcheur à espérer dans ce lieu, car l'air y est lourd et humide. Les sorts du feu sont ici impossibles à mettre en oeuvre. Le caractère concentrique de ces différents éléments devrait inciter les visiteurs à pousser leur expédition vers le centre du marécage. Malheureusement, ce marécage est infesté de mauvais souvenirs de Grenouille. Les visiteurs sont donc traqués par les Esprits de Rancoeur de Grenouille, dont la description est fournie en annexe.

Surgissant enfin des brumes malsaines, le Château Pourpre s'offre librement à la vue des visiteurs. Son architecture faite de tourelles, de bow windows, de corridors suspendus, défie les lois de la gravité, et la perception est incapable d'en rendre compte sans vertige. C'est que ce château est le coeur de l'âme de Grenouille, modelé par les épreuves et les cheminements de sa sagesse, et il ne cesse de s'adapter aux humeurs de son créateur. Il est donc inutile de faire un plan de ce lieu. Dire qu'il contient mille caves, mille salons raffinés, mille chambres suffit à donner une idée de l'ampleur de la chose. Ce bel ensemble risque d'être très fortement perturbé par l'odeur des métamorphes visiteurs.

ÉPISODE II: LE CHATEAU POURPRE

Dans ce dédale complexe de couloirs et de salons, il reste toujours un fil directeur perceptible : l'odeur caractéristique (à présent) de Laure qui plane dans le couloir le plus large. Si d'aventure les visiteurs préfèrent tenter leur chance derrière les portes, ils vont être confrontés à mille expériences odorantes différentes, où chaque émotion a sa place au côté de chaque chose vivante ou non. Cet équilibre délicat n'est hélas pas vraiment accessible aux visiteurs à cause de leur Métamorphe, et les expériences odorantes ne dureront que 20 minutes auxquelles on retranche la somme des niveaux d'Occulté de chaque odeur de Métamorphe (de 1 pour Très Occultée à 5 pour Pas Occultée).

Les Nephilim ont clairement conscience de détruire par leur présence les pièces de ce musée d'odeurs, et ils feraient alors bien de rester dans le couloir principal, car plus les souvenirs de Grenouille disparaissent, plus le Château pourpre est susceptible de s'effondrer, et des tremblements de la structure avertiront les visiteurs les plus têtus. Leur odeur ne semble par contre pas du tout altérer l'odeur de Laure. Le couloir principal mène les visiteurs par nombre de marches, de balcons, et de grandes fenêtres dont les rideaux de soie blanche, noire ou rouge flottent au gré d'un imperceptible vent.

Après une interminable marche, il s'arrête devant une porte de cuir pourpre aux nombreux clous d'or. L'odeur de Laure est plus forte que jamais, et c'est presque sans surprise que les Nephilim découvrent dans ce salon la frêle silhouette de la jeune fille étendue nonchalamment sur un canapé de couleur pourpre. Laure est magnifique, mais son visage est pâle, ses joues creuses, ses doigts squelettiques, et son regard habité par une haine froide et terrible. Sa chevelure rousse dont on devine l'ancien éclat semble à présent éteinte.

« Bienvenue dans le cœur pourpre, visiteurs. Le Maître n'est plus là, mais si vous avez la patience de l'attendre, vous pourrez le voir

reprandre possession de ces lieux triomphant comme un pharaon ! » Laure ne sait pas quand ce retour aura lieu, et a perdu toute notion de temps. Pour ne rien arranger, elle n'est pas du tout encline à parler, même si le nom de son père est évoqué. Sollicitée de manière pressante, elle se borne à se moquer des visiteurs, multipliant les allusions au temps qui se fait pressant pour tous. À force de patience, et de gentillesse, ou de promesse de libération de ce lieu appuyée par un acte très significatif, elle finit néanmoins par s'ouvrir.

Grenouille n'est plus là. Il est reparti dans le monde qu'il hait pour achever son grand œuvre et pour remporter une victoire décisive sur le temps. Il est en effet rongé par une étrange maladie qui l'empêche d'accomplir l'ultime rituel, et pense ne pouvoir s'en guérir qu'en suspendant le temps grâce aux artefacts conçus par ses frères. Pour sortir de ce lieu, il faut suivre les pas de Grenouille qui seul connaît le chemin. Or chaque pièce du château recèle un souvenir de Grenouille. Il suffit de retrouver celle qui contient le souvenir de l'élaboration de ce chemin pour trouver la solution.

Laure est invulnérable à tout ce que peuvent entreprendre les Nephilim car elle n'est qu'un reflet translucide d'émotion et de parfum, animé par le miracle des travaux de Grenouille d'une âme. Les Sorts n'ont aucune prise sur elle, car elle contient du Ka-Lune Noire. En effet, la maladie qui ronge Grenouille n'est autre que la transformation de son Pentacle en Selenim... Pour tout conseil personnel, Laure ne peut que signaler que les souvenirs les plus forts ou les plus importants s'agglutinent autour du Salon Pourpre, et remettre aux Nephilim le *Livre du Deuxième Compagnon* pour qu'ils s'en servent contre Grenouille.

ÉPISODE 12: LES SALONS DU SOUVENIR

Le plan fournit donne la topologie des alentours du Salon Pourpre. Les souvenirs y étant plus forts qu'ailleurs, les effets des métamorphes des Nephilim sont différents de ce qui a été dit précédemment. Chaque salon est régi par ses propres règles. Il possède une consistance propre qui est le reflet du poids émotionnel que lui porte Grenouille.

• le salon du cachot

Ici se trouve le souvenir de Grenouille, enfermé dans son cachot de Grasse, narguant la population haineuse.

Le salon est un cachot à la porte close, une lumière glauque diffusée par une fenêtre barrée. Une forte odeur de pourriture s'élève du sol jonché de paille moisie. Un rat crevé tombe soudain dans la paille, jeté par trois gamins qui regardent par la fenêtre à hauteur de rue. Après une minute, leur mère vient les tirer de devant la fenêtre et insulte au passage l'infâme meurtrier. Deux minutes plus tard, un garde passe par une lucarne une assiette de salade en décomposition avancée accompagnée d'un rire gras et moqueur et d'une sinistre comparaison avec le futur proche du meurtrier. Enfin, deux nouvelles minutes après, un prêtre entre dans le cachot et propose la confession sur un ton qui en dit long quant au peu de chance d'être entendu par le Tout Puissant...

Pour se libérer de ce salon, il faut retrouver le Souvenir de



Grenouille, son humeur dans cette situation : retourner le mépris contre les méprisants, leur inspirer une réelle terreur qui les fasse se sentir en danger malgré leur position assez sûre. Pour se faire, il faut réaliser 7 points d'objectifs :

- horrifier les gamins (1 à 4 points, 4 si la terreur est arrivée après avoir captivé leur attention)
- horrifier la mère (1 ou 2 points selon que ses enfants sont ignoblement menacés)
- narguer le garde (1 à 3 points, si le garde ose à peine ouvrir la porte pour laisser entrer le prêtre)
- horrifier le prêtre (2 à 6 points, selon que la confiance de celui-ci est simplement ébranlée ou complètement brisée)
- attitude méprisante (1 point).

Le cachot a 10 points de consistance, et pour chaque minute passée dans le cachot, chaque Nephilim doit faire un test Peu Difficile d'Odeur en prenant comme caractéristique l'inverse du niveau d'Occulté (de Très pour Pas Occulté à Pas pour Très Occulté), qui retire, en cas de succès, un point de consistance au souvenir. Si cette consistance tombe à zéro, ou si les 7 points d'objectif ne sont pas obtenus, le souvenir s'effondre et les Nephilim sont voués à l'oubli, sauf s'ils décident de sacrifier 1 PdA par point d'objectif nécessaire.

• Salon de Baldini

Le salon est une pièce sombre chargée d'odeurs diverses, la seule lumière provenant d'une petite fenêtre occultée par un rideau. Sur une grande table, des dizaines de flacons contiennent fleurs, pétales, jus, et des instruments de verre en permettent les mélanges. Un feu crépite dans une petite cheminée qui projette sur les murs l'ombre tremblante d'un modeste chaudron. Du matériel d'écriture est disponible sur la table, mais aucune feuille n'est manuscrite. Après deux minutes, l'unique porte infranchissable s'ouvre sur un vieil homme à la mine triomphante brandissant un flacon presque vide diffusant une odeur qui semble familière aux Nephilim. Baldini ordonne à son apprenti de refaire plusieurs flacons de cette fragrance géniale et qui portera le nom de son illustre créateur : Baldini. Bien sûr, le parfum est de Grenouille, et il n'en existe aucune recette écrite...

Il s'agit ici de retrouver la vanité à peine contenue de Grenouille. Pour cela, trois pistes vous sont proposées :

- si les Nephilim savent préparer des parfums, ils peuvent tenter de recréer celui de Grenouille, car leur intuition (souvenir de Grenouille aidant) le leur permet. Il leur faut environ quatre minutes par tentative, mais une simple réussite suffit. Il faut associer à cet acte une attitude triomphante de celui qui prouve sa légitimité en réussissant le parfum au nez uniquement...
- il est plus probable que les Nephilim soient incapables de faire le parfum. Ils peuvent alors contraindre à faire admettre à Baldini son impuissance à le faire ou même à donner les composantes.
- la fierté et l'orgueil de Grenouille peuvent être facilement simulés lors d'une ode élogieuse parfaite laissant entendre la vérité sur le génie de son véritable créateur.

La difficulté pour sortir de ce salon réside dans le temps dont disposent les Immortels pour recréer le souvenir. Montre en main, vous devez laisser faire les joueurs jusqu'à ce que vous estimiez qu'ils en aient fait assez. Car le souvenir est principalement basé sur l'odeur, plus que sur l'émotion qui lui est rattachée. L'Odeur des Métamorphes est testée chaque

minute pour chaque Nephilim en opposant le niveau d'Odeur de la même manière que dans le salon précédent à la difficulté Pas Difficile. Le souvenir n'a que 10 points de consistance, et les conséquences de son effondrement sont les mêmes que dans le salon précédent.

• le Salon de Taillade Espinasse

Après avoir passé sept années de méditation narcissique dans une caverne, Grenouille est sorti hagard et a été remarqué par le noble Taillade Espinasse pour démontrer sa théorie fumeuse sur l'influence néfaste des effluves de la terre sur l'homme. Il décide donc, après avoir montré le monstre Grenouille à une communauté de scientifiques, de lui donner une apparence humaine.

Le salon est une pièce confortable, richement aménagée avec des fauteuils de velour et des dorures abondantes. Un noble est assis avec ses dentelles dans l'un des fauteuils, énumérant les défauts physiques du monstre: bossu, pied-bot, blafard, yeux reptiliens, cheveu rare... Arrivent deux laquais chargés de vêtements élégants et d'instruments de maquillage. Le travail commence, avec le talc et les dentelles, qui donnent au visiteur un aspect humain banal (ce qui n'est pas rien !). Enfin, le visiteur est invité à regarder le résultat appréciable dans un grand miroir.

Quelles sont alors les pensées de l'ignoble ? C'est ce que les visiteurs doivent trouver s'ils veulent sortir... Grenouille prend conscience de ce que quelques vêtements et une coiffure correcte le rendent parfaitement semblable à des milliers d'autres hommes normaux, et lui permettent de poursuivre son oeuvre sans attirer l'attention sur lui. Les visiteurs ont cinq minutes réelles pour trouver ceci avant de voir le salon se disloquer sur eux avec les conséquences habituelles...

• le Salon de Soi

Conscient de n'avoir aucune odeur, comme le savent les visiteurs, Grenouille décide de se constituer son camouflage odorant à partir de fromage, ammoniac et autres constituants peu ragoûtants.

Les visiteurs recueillent dans un flacon le liquide obtenu, et peuvent voir dans le même temps les constituants. L'odeur leur paraît âcre et insupportable. Eux-mêmes ne sont plus capables de percevoir leur propre odeur, et sentent que le produit qu'ils ont sous les yeux est une odeur humaine. La sortie du salon se fait par une porte, ouverte pour une fois. Sortir sans odeur est un échec. Sortir et retrouver l'attitude de Grenouille se mêlant aux hommes avec son odeur est la solution. Mais que faut-il faire ? La porte de sortie du salon donne en réalité sur une rue bondée de gens ordinaires, de femmes et d'enfants. D'abord effrayé par sa puanteur, Grenouille a pris plaisir à être comme les autres, à ce que les gens le sentent venir sans vraiment le remarquer. Il suffit pour les visiteurs de parcourir toute la rue avec de tels sentiments mis en évidence au cours d'incidents mineurs (les enfants s'écartent sur son passage, une femme se retourne, le regarde et reprend ses activités, visiblement rassurée) pour sortir effectivement du Salon.

Ces quelques Salons sont autant de pistes qui illustrent parfaitement les différents traits de la psychologie de Grenouille, et vous permettront de mettre vous-même vos propres Salons en place en cas d'échec des Nephilim dans

MINUTES DU PROCÈS DE J-B. GRENOUILLE

12 juillet

Depuis dix-sept jours que dure le procès, l'accusé n'a pas soufflé mot, se contentant de nous toiser d'un regard méprisant et haineux qui glace le sang. Cette attitude n'a connu qu'un changement, lorsque le dernier meurtre lui a été reproché. Une intense jubilation lui a arraché un sourire odieux, et son corps entier s'est tortillé en d'ignobles ondulations. Le G.M. semble depuis le début du procès partager avec l'accusé quelque sombre secret, une intimité qui lui permet de faire front à ce rejeton de Satan sans sourciller, comme les prêtres finissent par connaître les démons qu'ils exorcisent. Lui seul ne semble jamais surpris du mutisme de l'accusé à l'issue de chaque accusation. Malgré les demandes de plus en plus pressantes de l'E., le G.M. ne veut pas encore exécuter une sentence qui ne fait d'ores et déjà plus aucun doute, objectant que l'accusé doit d'abord prendre pleinement conscience de ces nombreux crimes contre l'Homme dans chacune de ses existences pour recevoir le jugement sacré et purificateur.

15 juillet

J'ai enfin compris ce qui m'a tant gêné face à ce monstre : tandis qu'il se tient immobile dans sa cage, le regard perdu dans quelque souvenir dont il se délecte, sourd à toutes les interpellations du G.M., il hume goulûment tout l'air que ses frères narines peuvent capter. Ses orifices nasaux balayent la crypte comme deux yeux perçants, s'arrêtant parfois dans ma direction, et un sourire discret lui vient lorsqu'il sent la peur qu'il m'inspire. Cette découverte me terrifie, car je ne peux qu'imaginer ce qu'il peut lire en nous, et ne sais dans quelle mesure tout cela peut l'aider à échapper au sort que le G.M. lui réserve.

16 juillet

J'ai fait part de mes impressions à l'E., qui en a parlé au G.M. Il a été ordonné aux é.d.F.S. qu'ils brassent l'air autour de la cage avec de grands éventails. Presque aussitôt, l'accusé a perdu l'insolente insouciance dont il faisait preuve et a semblé sur le point de craquer. Mais les douze coups de ce dimanche l'en ont préservé, et il faudra reprendre l'avantage ce mardi. Le G.M. va certainement briser cette volonté surhumaine qu'il nous oppose, et je serai alors élevé au grade de s.c.F.S. pour ma participation à cette réussite.

18 juillet

Hélas, nos lois servent l'accusé plus que nous, car il a retrouvé toute sa contenance. Je ne vois pas quelle parade il a pu trouver, mais il affiche à nouveau une indifférence intolérable devant toutes les questions du G.M. L'E. soutient qu'il s'agit de sorcellerie, et que le Voile de la Crypte est inopérant le lundi. Il rappelle que c'est pour cette raison que l'E. fixe en fonction de chaque accusé un jour de suspension du procès, afin que cette ignoble sorcellerie ne perturbe pas le jugement des jurés.

19 juillet

La Bête ne doit son sursis qu'à l'avidité du G.M. qui rappelle à l'E. que tout ce que l'accusé pourra révéler malgré lui sur les siens peut être extrêmement utile aux F.S. Il ne fait aucun doute que l'accusé est possédé par Satan lui-même, et que seuls les rituels de l'E. pourront le bannir de ce monde. Il est habité par une intelligence qui est lisible dans son regard apparemment absent, dans sa manière de nous faire comprendre à quel point nous sommes impuissants à le soumettre à notre volonté. Mais il sous-estime le savoir-faire du G.M. et nous finirons bien par comprendre la logique qui l'a guidé dans le choix de ses victimes, et le but qui l'a motivé.

20 juillet

Lorsque le tribunal s'est réuni aujourd'hui, le G.M. était déjà en train d'interroger le monstre. Qu'ont-ils pu se dire, nul ne le saura jamais. Mais la Bête était aux abois, et l'E. a pu lui faire avouer le but de ses meurtres. L'ignoble semblait persuadé que l'âme de ses victimes pouvait être récupérée en recueillant leur parfum durant leur agonie. Il a pris un air méprisant lorsque l'E. lui a demandé sur quelles bases il avait fondé cette théorie étrange. Le G.M. a rappelé au tribunal que Satan lui-même a insufflé un dessein à ce monstre, et que pour le contrecarrer, il ne fallait pas céder à la tentation de punir sans comprendre.

23 juillet

Aucune des théories avancées par le monstre n'a paru satisfaire le G.M., qui l'a accusé de vouloir brouiller les pistes une fois de plus, renouvelant les erreurs passées de sa race.

24 juillet

Cette fois la Bête a décidé de tout révéler, mais au seul E. est capable, selon Elle, de percevoir la portée de sa Voie. Le G.M. a réussi à faire admettre ses prérogatives à l'E. et au prisonnier.

25 juillet

Malheur à nous ! Dieu nous pardonne d'avoir péché par excès d'orgueil et d'avidité. Le monstre a réussi, par ses paroles mielleuses et son regard étrange à captiver l'attention de son auditoire au point que les précautions du lundi ont été oubliées quelques minutes de trop. À peine minuit avait-il sonné au clocher qu'un cri strident nous poussait à transgresser l'ordre du G.M. de ne pas le déranger dans son interrogatoire du prisonnier. Nous n'avons pu que constater la mort de l'E., le G.M. restant assis hagard à côté du cadavre. Le prisonnier avait disparu, et le G.M., incapable de prononcer le moindre mot, a été démis de ses fonctions comme le stipulent nos lois.



ceux qui sont proposés.

Après avoir passé avec succès l'épreuve du souvenir dans deux ou trois salons, les visiteurs entrent dans un ultime salon, le dernier souvenir de Grenouille avant sa sortie dans le monde des hommes. On y voit un pont pavé de fort belle taille, gardé par une tour à chacune de ses extrémités et par de nombreuses statues bordant la voie. Un fleuve puissant coule entre ses piles massives. Portant son regard vers la droite, le spectateur découvre une vaste ville d'où émergent des dizaines de clochers. Vers la gauche, la ville monte à l'assaut d'une colline imposante au sommet de laquelle trône un château bas de style renaissance ceignant une grande cathédrale gothique. Dans les tourbillons éphémères du fleuve, on peut lire les caprices des courants de Ka qui se font et se défont au gré de lois impénétrables. Cette belle et mystérieuse harmonie est soudain brisée par un geste de la main de Grenouille : le cours du fleuve s'immobilise, les tourbillons de ka meurent rapidement. Il est clair que cette perturbation majeure de l'équilibre des énergies se propage rapidement en aval du fleuve, et la vision s'achève sur une grande plainte rauque et stridente à la fois issue des Royaumes de Kabbale...

Cette vision presque apocalyptique ne devrait pas réjouir les Nephilim, mais le temps n'est plus aux réflexions, car l'image se brouille à nouveau et les visiteurs retournent sur les rivages de la réalité. Inutile d'espérer retourner dans le Château Pourpre, car on ne peut ressentir l'émotion vraie du parfum de Laura qu'une fois... Les joueurs disposent à présent du *Livre du Deuxième Compagnon*, et doivent respecter leurs engagements vis-à-vis du Vatican.

ÉPISODE 13: L'AIDE DU BARREAU

Lorsque les Nephilim reprennent contact avec Philippe de Richis ou Anselmus, les nouvelles ne sont pas très réjouissantes. Le Fou Blanc a encore fait parler de lui. Un homme étrange et antipathique s'est présenté à la Parfumerie de Richis avec un laissez passer au nom de M. Chess. Si les joueurs avaient d'une manière ou d'une autre empêché le Fou Blanc de prendre possession de l'acte notarié en question, il l'a volé lui-même en l'absence des Nephilim.

Cette nouvelle ne serait pas très importante si les Nephilim n'avaient déjà eu affaire aux chiens enragés dans les catacombes de Paris et s'ils n'avaient pris conscience du danger que peuvent représenter les recherches d'un templier sur les parfums à la fois pour les Nephilim aisément identifiables et pour les hommes aisément manipulables.

Bien entendu, le nom de monsieur Chess est un faux, et il ne serait pas difficile d'interdire légalement l'accès des laboratoires à un homme usant de faux. Deux choses rendent cette voie ardue : Philippe de Richis a signé ces faux et peut risquer une condamnation pour cela malgré les conditions de la signature si le Fou Blanc a des contacts dans les milieux de la Justice, mais plus grave, le Fou Blanc pourrait prendre ombrage de toute tentative de laisser M Chess devant une porte close, et devenir extrêmement violent.

Alors que les parties en présence en sont à rechercher voire expérimenter des solutions, un homme tente de prendre contact avec Philippe de Richis. Redoutant que la ligne téléphonique soit peu sûre, il préfère rencontrer directement

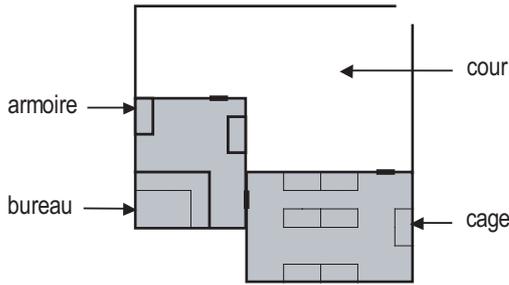
son interlocuteur, pour l'aider dans des affaires pénibles et récentes. Il accepte toutes les garanties et précautions exigées par Philippe de Richis, mais refuse catégoriquement de dévoiler son nom. Au lieu de rendez-vous se présente un homme bien vêtu dans un costume discret, portant un attaché-case assorti. Il s'agit de Laurent Brendart, qui est au barreau de Nice, comme il ne manquera pas de le dire, et aux Foudres Solaires, ce qu'il ne manquera pas de taire. Brendart a été mis au courant de l'affaire par l'amie journaliste de Lhéanna (mensonge) et a reconnu la griffe des sectes dont les buts paraissent si mystérieux au commun des mortels. Devant le danger, il a conseillé à la journaliste de prendre un peu de repos dans un pays exotique à l'abri de représailles en l'assurant de l'exclusivité de l'histoire (vrai). Depuis quelques temps, l'opinion publique se mobilisant contre les sectes, il s'est plongé dans la difficile bataille juridique contre les sectes et se vante de connaître mieux que quiconque en France les armes juridiques pour lutter. Cette affaire pourrait lui permettre, moyennant des honoraires symboliques, de débarrasser de Richis de cette menace actuelle et de se faire de la publicité pour inciter les victimes muettes des sectes à attaquer ces fléaux des sociétés modernes. Ça se tient. Philippe de Richis est enchanté de trouver un tel appui, même si Boris reste comme à son habitude sceptique. Il préfère cette voie à toutes les fantaisies magiques des Nephilim et aux méthodes dépassées de l'Eglise. Même un Nephilim très psychologue aura du mal à confondre Brendart, qui désire véritablement en finir avec le Fou Blanc et sauver ce qui peut l'être des Foudres solaires (voir les notes à son sujet).

Brendart peut facilement démontrer l'usage de faux au nom de M. Chess et préserver complètement Philippe de Richis, à condition qu'il puisse prouver réellement les malversations de son persécuteur à caractère sectaire. Pour se faire, il faut lever le lièvre et le prendre au piège pour le livrer dans les règles de l'art à la police. L'idéal, à son avis, est de se servir de ce M. Chess pour forcer le Fou Blanc à se dévoiler en gardant l'initiative. Il s'occupe de faire venir la police au bon moment.

Les Nephilim peuvent décider de régler le problème tous seuls. Brendart n'insiste pas, mais la collaboration d'Anselmus n'est alors plus aisée, car celui-ci n'est pas favorable à ce que ces Etres soi-disant Supérieurs se livrent à une guerre occulte alors que des moyens normaux permettent de trouver des solutions simples. De toute façon, les joueurs ont toute latitude pour agir à présent. L'épisode suivant expose la situation dans le cas d'une traque au Fou Blanc.

ÉPISODE 14: ÉCHEC AU FOU

M Chess n'est autre que Léon Degrand, qui essaie d'élaborer des parfums parfaits pour le chenil. Il n'est pas très difficile de le suivre tant le Mage est obnubilé par ses recherches. Le chercheur vit désormais au Chenil de Saint Laurent pour tester directement ses produits. Une filature des Nephilim peut tourner court si les chiens les repèrent, car Degrand n'hésitera pas un instant avant de lâcher les chiens.

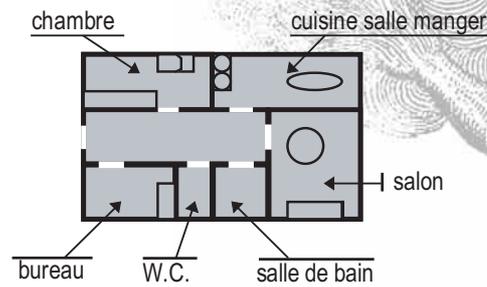


Les armoires contiennent la plupart des résultats des travaux de Degrand. Quelques fioles proviennent des laboratoires de Richis (gravé au sable pour immatriculation). Le bureau est très normal, et contient la plupart des papiers administratifs. Un examen attentif permet de repérer des taches de parfum sur plusieurs documents, témoignage des travaux de Degrand. Chaque cage contient un chien de combat plutôt virulent. La fermeture se fait grâce à un signal radio contrôlé par une télécommande que porte le chercheur. A la moindre alerte, il n'hésitera pas à libérer les chiens... En cas de soupçons de filature, Degrand laisse un message dans une boîte de messagerie vocale à destination du Fou Blanc. Celui-ci envoie alors un Ecuyer prendre Degrand et les fruits de ses travaux en voiture et l'emmène dans un champ à quelques kilomètres de là. Après quelques minutes d'attente, une autre voiture arrive, conduite par un Chevalier Tonnerre. Leur départ est couvert par un autre Chevalier Tonnerre placé sur un point haut qui est chargé d'éliminer des éventuels poursuivants et d'informer son supérieur. Sa neutralisation est essentielle pour continuer à suivre Degrand. Dans le cas contraire, les Chevaliers Tonnerre se mettent sur leur passage.

Enfin, la voiture s'engage sur les pentes des banlieues résidentielles de Nice. Le Fou Blanc surveille l'approche de la voiture. S'il estime la situation trop critique pour lui, il abat de loin son Mage et le conducteur. Il devient alors incontrôlable et prend la fuite. Dans le cas contraire, le Mage entre dans une villa discrète et la voiture s'éloigne. Si Brendart aide les Nephilim, la police intervient à ce moment là. Elle prend position autour de la villa et cueille Degrand lorsqu'il sort de la villa avec de l'argent et un billet d'avion. Il prendra pour toute la secte, grâce à la vidéo de surveillance des laboratoires de Richis et au chenil de chiens de combat. Brendart achèvera de le charger en démontrant ses relations avec plusieurs des Chevaliers Tonnerre les plus virulents (de préférence ceux que les Nephilim ont pu neutraliser). La secte est démantelée, mais le Fou Blanc court toujours...

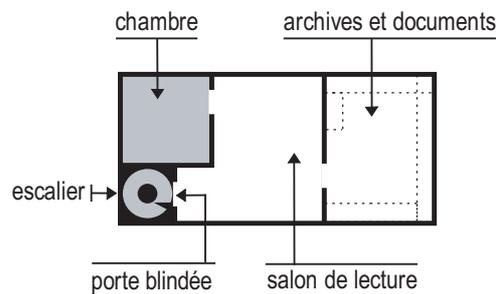
Enfin, les Nephilim peuvent décider de pénétrer dans la villa pour en finir. Cette villa est assez particulière, car le Fou Blanc s'est servi de Solora pour aménager en sous-sol un appartement secret lors de la construction de la villa. La seule trace qui reste de cet acte est une plainte déposée par les riverains contre le constructeur pour tapage nocturne généré par de nombreux camions transportant des matériaux de construction pendant toute la nuit (qui n'a donné lieu à aucune suite).

La villa est truffée de systèmes vidéo et audio qui permettent au Fou Blanc de voir et entendre tout ce qui se passe dans la villa depuis son appartement en sous sol. Il est donc impossible de le surprendre.



L'entrée dans son bunker se fait par le fond de l'armoire de la chambre. Un panneau coulisse lorsqu'on actionne le code sur le clavier dans la table de chevet. Ce code est F1B5, le fou blanc fait échec au roi. Le panneau blindé s'ouvre sur une volée de marches qui descendent au sous sol.

Le salon de lecture est en fait un vaste grenier à nourriture, de quoi tenir un siège. L'arsenal personnel du Fou Blanc y est également entreposé, de quoi faire palir de jalousie n'importe quel trafiquant d'armes. Les archives et documents concernent essentiellement la structure des Foudres Solaires et son histoire. En fouillant bien, on peut également trouver les différentes pièces qui servent aux chantages menés par le Fou Blanc. Voici reproduites les pièces concernant la fin tragique de l'ordre après le passage de Grenouille.



ÉPISODE 15: PAVILLON AUX CLÉS D'OR

Reste le problème du *Livre du Deuxième Compagnon*, et les documents complémentaires dont dispose Anselmus. Celui-ci vit temporairement dans un voilier basé dans le port de Nice, avec un discret pavillon du Vatican. L'inquisiteur s'est assuré le silence de la capitainerie à son sujet avec un petit pécule fort apprécié. Un garde suisse est en permanence à bord pour surveiller le précieux chargement de papiers et croquis anciens. Il a pour consignes de faire couler le bateau en cas de problème sérieux, grâce à une petite charge de plastique collé contre la coque et télécommandée. Le garde et Anselmus ont un dispositif de mise à feu.

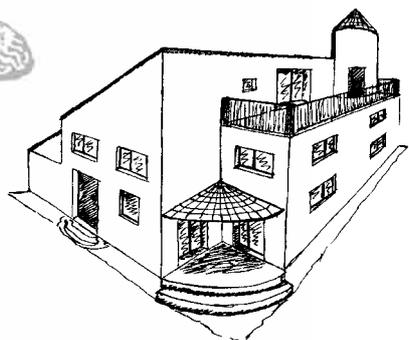
Si les Nephilim ont entretenu de bons rapports avec DaSpalda, ils pourront monter à bord en compagnie de Philippe de Richis spécialement invité par l'inquisiteur. Les négociations concernant les divers documents ne commenceront que lorsque le bateau aura quitté les eaux territoriales françaises. Si le Fou Blanc est encore en vie, il y a fort à parier qu'en suivant de Richis, il assiste au départ du voilier. Grâce au bateau des Grenauld, il le suivra et attaquera



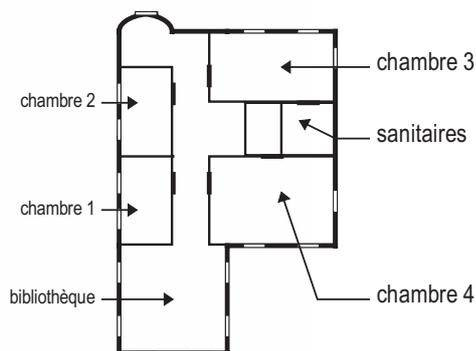
avec tous les moyens dont il dispose... jusqu'à la mort d'un des belligérants.

Enfin les tractations peuvent elles avoir lieu. Anselmus est d'avis que les documents réunis ce jour sont trop dangereux pour circuler librement. Aussi doivent ils être conservés en sécurité dans la Bibliothèque du Vatican. Etant donné le rôle qu'ont joué les Nephilim dans leur réunion, il leur accorde de pouvoir les compulser tous et d'en recopier ce qu'ils veulent. Tout cela avec l'accord écrit de Philippe de Richis comme le veut DaSpalda, vu l'implication étroite de sa famille et de lui-même dans l'affaire. L'étude du total des documents ne pourra excéder 5 semaines, car le voilier ne dispose pas de plus de vivre, et Anselmus refuse de faire un ravitaillement de peur que ses hôtes ne lui jouent un mauvais tour à ce moment. C'est à prendre ou à laisser. Après cette petite croisière en Méditerranée, Anselmus dépose les voyageurs en Corse avant de rentrer en Italie et de déposer les documents à l'abri du Vatican.

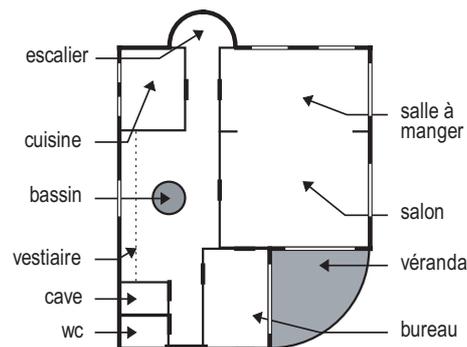
L'affaire Grenouille est à nouveau enterrée, définitivement cette fois. A moins que les Nephilim se rappellent la vision peu engageante qu'ils ont eue dans l'Anima de Grenouille, et se lancent à la recherche de ce sombre Nephilim.



La villa de Richis à Nice



Villa de Richis, rez-de-chaussée



Villa de Richis, 1er étage

► Quelques mots de Grasse et des parfums

Grasse est une ville qui a su prendre le virage de la modernité et s'adapter aux nouveautés de ce vingtième siècle. De 11381 habitants en 1841, la ville est passée à 41388 en 1994. Cette augmentation reste très raisonnable en comparaison avec d'autres villes françaises. Le plus impressionnant reste les progrès faits sur les exploitations des champs de fleurs qui nourrissent les entreprises de parfum de la région. Deux figures ont marqué la ville. La princesse Pauline y fit de nombreux séjours entre 1807 et 1808, laissant son nom au jardin où elle aimait à se promener. Avant elle, le peintre Fragonard (1732-1806) y resta de 1771 à 1772, payant son loyer avec quelques unes de ses toiles, et laissa son nom au musée d'art de Grasse.

Le parfum faisant partie intégrante de la prospérité et de la réputation de la ville, il est utile d'avoir quelques notions au sujet de sa fabrication.

- distillation : les fleurs sont plongées dans une eau qui est portée à ébullition dans un alambic. Les vapeurs dégagées sont alors condensées et on sépare alors le parfum dans une bouteille « florentine ».
- enfleurage : les fleurs sont étalées sur une couche de graisse, et l'ensemble est lavé à l'alcool après un certain temps, de sorte que les matières odoriférantes sont séparées des graisses : le produit obtenu est appelé « absolue de pommade ». Ce procédé requiert une main d'oeuvre importante.
- extraction : les fleurs sont mises en contact avec un solvant, puis on chauffe l'ensemble jusqu'à évaporation du solvant. En ajoutant de la cire, on obtient de la « concrète » qui, plongée dans l'alcool, restitue le concentré de parfum, ou « absolue de concrète ».

Texte : David Gontx

Illustrateurs : Maud Chalmel, Sébastien Lhotel, Mickaël Carré

Relecture et correction : Florent Cautela, Claude Guéant, Grégoire Laakmann et Mica.

MJ ONLY

Projet
Constellation

Chartres Ville Occulte



INTRODUCTION

Chartres est le chef-lieu du département d'Eure et Loire, dans la région Centre. C'est aussi la capitale de la Beauce, une riche région agricole, souvent appelée le grenier de la France. Chartres, c'est 40000 habitants, 90000 en comptant toute l'agglomération. Depuis la fin de la seconde guerre mondiale, Chartres, centre agricole et administratif, connaît une mutation économique et industrielle grâce à sa proximité avec Paris (à 85 km) et sa position sur plusieurs grands axes de communication. L'aménagement progressif du vaste patrimoine religieux et médiéval de la ville, notamment le quartier autour de la cathédrale, en fait une ville très touristique. Le centre ville de Chartres est situé en grande partie sur un plateau dominant le cours de l'Eure, avec la cathédrale sur un éperon. La ville se distingue en deux parties : la ville basse répartie autour des bras de l'Eure et la ville haute autour de la cathédrale.



HISTOIRE PROFANE

Jusqu'au IV^{ème} siècle, l'histoire de Chartres se confond en grande partie avec celle d'Orléans. Il s'agissait des deux principales cités du territoire des Carnutes, qui occupait une vaste province dans le sud-ouest du Bassin parisien. Le nom celtique de Chartres était Autrikon (*Autricum* en latin), c'est-à-dire Port-sur-Eure.

LES ORIGINES

Dès le Paléolithique, le site de Chartres est occupé par des populations semi-nomades qui se sédentarisent. Le peuplement principal se fait au confluent de l'Eure et du Couesnon, sur un éperon calcaire qui domine la vallée et en fait un site défensif naturel. Chartres devint la capitale de la

tribu gauloise des Carnutes d'où elle tire son nom (*carnutum, carnotas*). Le développement de la ville en fit rapidement une capitale religieuse, politique et militaire. Elle résista à Jules César lors de la conquête de la Gaule. Au milieu du III^{ème} siècle Saint Altin et Saint Eodald évangélisèrent la région. Le premier évêque fut Saint Aventin. Un emplacement est attribué aux Chrétiens près des remparts de la ville pour y construire une cathédrale. Au IV^{ème} siècle, l'évêché est l'un des plus grand de la Gaule.

LE MOYEN-ÂGE

Après l'évangélisation, les siècles suivants furent ceux des guerres et des invasions normandes. Tout d'abord sous les Mérovingiens, la ville fut dévastée en 574 par Sigebert puis en 600 par Thierry Roi de Bourgogne. La ville fut encore mise à sac en 858 par Hastings et la cathédrale fut détruite. Chartres repoussa un assaut de Rollon en 911. La légende raconte que la victoire fut obtenue grâce à l'évêque Gancelme qui exposa sur les remparts le Voile de la Vierge, relique rapportée de Constantinople et déposée à Chartres par Charles le Chauve en 876. Peu avant l'An Mil le comté de Chartres devint la possession du comte de Blois, Thibault le Tricheur. La ville fut anéantie en 963 par le duc Richard de Normandie, alors en guerre contre le comte Thibault le Tricheur. Les comtes de Blois gardèrent la ville et le comté de Chartres pendant plus de trois siècles et furent assistés par des vicomtes de Chartres. Un incendie d'origine accidentelle détruisit entièrement la cathédrale en 1020. Un nouvel incendie en 1134 ravagea la ville et épargna la cathédrale. Saint Bernard prêcha la deuxième croisade à Chartres en 1146. En 1194 un incendie détruisit complètement la cathédrale reconstruite par Fulbert, ainsi qu'une grande partie de la ville.

À partir du XII^{ème} siècle, la ville connut un accroissement de population et s'étendit vers la vallée. De nouveaux remparts furent édifiés et des faubourgs s'étendirent autour des douze portes de la cité. La ville médiévale fonda alors sa puissance sur son économie. Elle comportait deux parties, séparées par un dénivelé de trente mètres : la haute ville, avec le château et la cathédrale, et la basse ville avec les activités liées à la rivière : tanneries, corroieries, mégisseries, moulins... Au XIII^{ème} siècle, Jeanne de Châtillon, la comtesse de Blois, vendit le comté de Chartres au Roi de France Philippe IV le Bel. Chartres resta propriété de la Couronne.

La ville était aussi une place militaire, et se trouva donc au cœur des guerres, notamment la Guerre de Cent Ans et les guerres de religion. Edouard III, le roi d'Angleterre, assiégea la ville en 1360. Son armée, installée dans le hameau de Brétigny à 7 km au sud-est de Chartres, fut assaillie par un orage de grêle extraordinaire qui conduisit Edouard à faire la paix avec le roi de France, c'est le Traité de Brétigny. Plus tard Chartres fut prise par les Bourguignons en 1417, puis reprise par Dunois en 1432. En 1588, la ville servit de refuge à Henri III avant de subir l'assaut de Henri de Navarre, futur Henri IV, qui se fit pardonner en choisissant la cathédrale pour y être sacré le 27 février 1594.

XVII^{ÈME} - XVIII^{ÈME} SIÈCLES

À la fin du XVII^{ème} siècle, la ville déclina et Chartres cessa de jouer un rôle important dans la politique du Royaume de

France. Elle resta néanmoins marquée par ses fonctions religieuses, administratives et de marché régional. Lors de la Révolution, le couvent des carmélites fut transformé en prison, la statue de Notre-Dame-sous-Terre brûlée et les précieuses reliques dispersées. La cathédrale fut sauvée de la destruction par l'intervention de Sergent-Marceau et devint le Temple de la Raison.

XIX^{ÈME} - XX^{ÈME} SIÈCLES

L'entrée dans le monde contemporain est marquée par l'arrivée du chemin de fer avec l'inauguration de la gare en 1849. Chartres fut l'une des premières villes à être reliée à Paris par le chemin de fer. En 1870-1871, Chartres subit l'occupation durant cinq mois par les Prussiens. Il y eut le tramway en 1899 et surtout la création en 1909 d'un des premiers aérodromes de France, fréquenté par des pilotes comme Farman et Latham. Mais la ville resta essentiellement un gros bourg, tourné vers le monde agricole et une économie rurale.

Ce n'est qu'après la seconde guerre mondiale que la ville débuta une mutation économique et sociale sous l'effet de la décentralisation industrielle avec une forte croissance démographique.

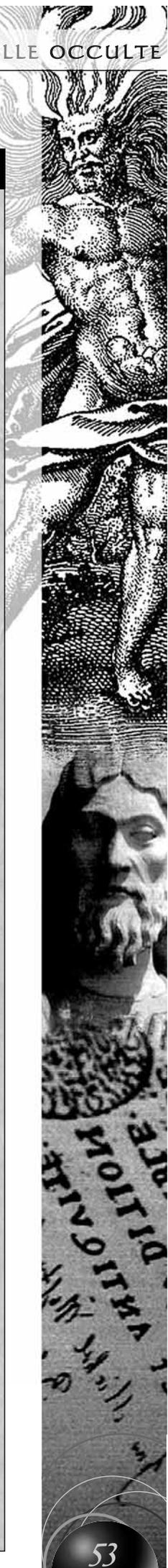
HISTOIRE INVISIBLE

Deux Nephilim, Swivilam et Anoniya, en pleine Fulgurance Amoureuse, s'étaient installés très tôt dans la ville d'Autricum, utilisant à leur bénéfice un puissant Plexus de Terre, centre de la vie religieuse. Proches de l'Arcane du Pape, ils se faisaient adorer par les villageois, se faisant passer pour des avatars de Cernunos et Epona. Ils leur arrivaient parfois de participer aux activités de l'Ombilic Sacré (*voir Orléans, ville occulte - Vision Ka n°4*), le Plexus étant un noeud important dans le réseau de Lignes Ley. A l'arrivée des Romains, ils se cachèrent et prirent du recul avec l'Ombilic Sacré. Les chrétiens s'approprièrent le site sur lequel les celtes pratiquaient le culte de la Virgo Pariturae, c'est-à-dire la Vierge devant enfanter, faisant l'analogie avec la Vierge Marie. Ils y découvrirent une statue d'une Vierge Noire, qui devint un élément essentiel du reliquaire de la future cathédrale.

La christianisation des Carnutes et la romanisation de la ville conduisirent Swivilam et Anoniya à quitter la ville et à s'installer dans les bois environnants. Cela ne les empêcha pas d'être renvoyé en Stase quelques années plus tard. La statue de la Vierge Noire, originellement adorée par les gaulois païens, fut récupérée par les chrétiens, et devint un nouveau symbole de foi, une représentation de la Vierge Marie. Au début du Vème siècle, l'Elfe Ahan, aussi connu comme Saint-Aignan, Évêque d'Orléans et Chartres, un des derniers grands druides de l'Ombilic Sacré chargea Clay, une Mandragore, Adopté de la Papesse et aussi druide des Vertueux Gardiens du Pacte, d'établir des copies de tous les ouvrages et traités des Gardiens. Il devait mettre par écrit,

CHRONOLOGIE

- **Vers 350 - 400** : Première mention d'un évêque et d'une cathédrale à Chartres.
- **Milieu du IV^{ème} siècle** : Construction probable d'une cathédrale sous les évêques Lubin et Calétric.
- **743** : Incendie de la cathédrale par le duc d'Aquitaine, Hunald. Il s'agit de la première mention du vocable " Notre-Dame ". Reconstruction de la cathédrale.
- **Juin 858** : Raid normand sur Chartres et destruction par les vikings de la cathédrale dont il ne restera que la crypte Saint-Lubin. Nouvelle reconstruction de la cathédrale.
- **876** : Don par Charles le Chauve (823-877) de la relique du Voile de la Vierge. Ce don fut à l'origine d'un important mouvement de pèlerinages qui firent la richesse de la cité et la puissance des institutions religieuses locales.
- **911** : Sièges de Chartres par Rollon repoussé par l'exposition sur les remparts du Voile de la Vierge par l'évêque Gancelme.
- **962** : Incendie de la ville et d'une partie de la cathédrale par les troupes de Richard de Normandie. Les réparations furent effectuées par l'architecte Teudon.
- **Nuit du 7 au 8 septembre 1020** : Destruction complète de la cathédrale par un incendie. Nouvelle reconstruction conduite par l'évêque Fulbert.
- **1020 - 1024** : Construction de la grande crypte romane, qui existe toujours.
- **5 septembre 1134** : Nouvel incendie qui ravage une partie de la ville, mais épargne la cathédrale.
- **1146** : Prêche de Saint-Bernard pour la seconde croisade.
- **11 juin 1194** : Encore un incendie accidentel détruisant la cathédrale romane construite par Fulbert, ainsi qu'une grande partie de la ville.
- **1194 - 1233** : La reconstruction de la cathédrale de Chartres commença en 1194, trois jours après l'incendie du 10 juin, après que le Voile de la Vierge soit réapparu miraculeusement.
- **1210** : Emeutes lors de la venue de Philippe Auguste à Chartres.
- **1256** : Autorisation royale de clôturer la cité épiscopale.
- **1286** : Vente du Comté de Chartres à Philippe IV le Bel par la comtesse de Blois Jeanne de Châtillon. Le Roi l'attribua en apanage à son frère Charles de Valois la même année.
- **1346** : Le Comté revient à la Couronne.
- **1360** : Traité de Brétigny (à 7km de Chartres).
- **1417** : Prise de la ville par les Bourguignons.
- **1432** : Reprise de la ville par Dunois.
- **26 juillet 1506** : La flèche de charpente du clocher nord est foudroyée et prend feu.
- **24 mars 1507 - 5 août 1513** : Construction de la flèche du clocher (nord) flamboyant par Jean de Beauce : " clocher neuf ".
- **1568** : Sièges sans succès de la ville par les protestants.
- **1587** : Les armées du Prince de Condé assiègent la ville, sans succès.
- **1588** : La ville sert de refuge à Henri III lorsqu'il fut chassé de Paris à la suite de la Journée des Barricades.
- **1591** : La ville se rend à Henri de Navarre.
- **27 février 1594** : Henri de Navarre fut sacré à la cathédrale de Chartres et devint Henri IV. C'est le seul roi de France sacré à Chartres.
- **1793** : Destruction du mobilier, de sculptures du porche nord et enlèvement du plomb de la toiture de la cathédrale.
- **1822** : Réouverture de la cathédrale au culte.
- **23 mai 1825** : La foudre frappe la cathédrale et déclenche un incendie dans le clocher neuf, qui fut toutefois rapidement maîtrisé.
- **4 juin 1836** : Un incendie accidentel détruit tout le comble supérieur, qui sera remplacé par une charpente métallique et une toiture en cuivre, terminée en 1841.
- **1849** : Inauguration de la Gare et de la ligne Paris-Chartres.
- **1870-1871** : Occupation de Chartres par les troupes prussiennes.
- **1899** : Inauguration du tramway.
- **1909** : Création d'un aérodrome.
- **15 août 1918** : Bombardement de la ville.
- **Juin 1940 et mai 1944** : Bombardements de la ville.



afin d'éviter l'oubli, tous les rituels, traditions et pratiques des Druides de l'Ombilic Sacré. Pendant presque 150 ans, Clay s'est ainsi entouré d'initiés humains, parfois Nephilim pour mener à bien sa tâche. Il constitua ainsi une riche Herméthèque.

Des anciens légionnaires romains ayant acquis des terres s'installèrent près de Chartres. Ils formaient un groupe initiatique lié au Bâton, se faisant appeler la Légion du Couchant, et créèrent la première commanderie à Chartres. Un bâtiment, situé sur l'actuelle place des Epars, leur servait de rendez-vous. Les Templiers ont eu connaissance d'un ancien artefact druidique en bois, recelant de nombreux pouvoirs qui serait situé à Chartres. Ils pensèrent avoir découvert la trace d'un des anciens Bâtons Runiques. Leurs intrigues pour prendre le contrôle de Chartres amenèrent le Roi Sigebert en 574, puis Thierry de Bourgogne en 600, à dévaster la ville. Lors du premier assaut, ils apprirent l'existence de l'Herméthèque. Lors de la seconde attaque, Clay fut renvoyé en Stase, et son Herméthèque dispersée avant que les Templiers ne puissent s'en emparer. Quelques initiés humains parvinrent néanmoins à cacher une partie de la bibliothèque. Ils se regroupèrent et prirent le nom de Gardiens du Chêne pour tenter de sauvegarder les derniers volumes qui n'avaient pas été détruits ou perdus.

Profitant des invasions vikings, dans l'espoir de retrouver le Bâton Runique et afin d'asseoir leur position vis-à-vis des différentes Obédiences du Bâton, un groupe de Berseker a conduit plusieurs assauts contre Chartres. En 858, ils mirent à sac la ville et détruisirent la cathédrale. La Stase de Swivilam fut découverte, il put s'incarner à nouveau et se mit à la recherche de Anoniya. Son simulacre fut l'évêque Gancelme ce qui lui permit d'accéder aux archives épiscopales, espérant trouver des indices sur la localisation de la Stase de son Frère. Au lieu de cela, il découvrit que le Voile de la Vierge était un puissant Focus de Kabbale. Il s'en servit en 911 pour repousser un nouvel assaut viking, conduit par Rollon. Il finit par découvrir que Anoniya avait été transformée en Homoncule par les Templiers. Il tenta de la sauver, mais échoua et fut pourchassé et blessé. Il devint un Khaïba. Choqué par son nouvel état, il resta longtemps en dehors des conflits occultes, essayant de récupérer de ses blessures et de ses traumatismes magiques. Il continua malgré tout à surveiller la commanderie dans l'espoir de sauver Anoniya.

L'évêque Fulbert, qui a marqué son époque par son esprit de paix et de concordance, était aussi un agent du Denier. Il découvrit un grand nombre d'écrits, reliques de l'Herméthèque de Clay, cachés dans la crypte de l'église de Saint-Père-en-Vallée. Il utilisa toutes ses ressources pour amoindrir l'importance du Temple. Cette lutte occulte pour le contrôle de la ville eut pour conséquence l'incendie de la cathédrale en 1020 par les Templiers. Fulbert répliqua en organisant une attaque de la Commanderie peu de temps après. Lors de l'assaut, Anoniya fut dissipée dans les Champs Magiques. Sa destruction fit sombrer définitivement Swivilam dans la folie. Fulbert parvint à un accord avec le Seigneur du Coudray, vassal du Comte de Chartres, mais aussi le commandeur de la Légion du Couchant. Le Bâton finançait la reconstruction de la cathédrale dirigée par Fulbert et le Denier participait aux recherches menées par le Bâton.

Swivilam, estimant les deux parties responsables de la destruction de Anoniya, entreprit de se venger. Il parvint à tuer Fulbert en 1028 qui venait de fonder un groupe de religieux au sein du couvent bénédictin de Saint-Père-en-Vallée. Leur mission était de débusquer une incarnation du Diable, c'est-à-dire Swivilam, de participer aux recherches du Bâton, et de poursuivre leurs études occultes.

Nouvellement incarné, en 1194, Swivilam affronta à nouveau les moines bénédictins. Il fut responsable de l'incendie qui détruisit complètement la cathédrale de Fulbert. Fidèle à leur accord, le Temple finança à nouveau la reconstruction de la cathédrale. L'Ordre Noir des Moines Mathématiciens et les Architectes du Pilier de l'Infini participèrent activement à l'ouvrage. Ils sont notamment à l'origine du Labyrinthe, un des principaux accès vers les Akasha situés dans la cathédrale. La Guerre de Cent Ans, et les différentes luttes d'influence au sein du Temple conduisit à une diminution des pouvoirs, ressources et influence de la Commanderie. Le coup de grâce sera donné par le Dunois, lors de la prise de ville en 1432, et les derniers membres de la Légion du Couchant furent tués. La reconstruction d'une partie de la cathédrale, suite à la destruction du clocher par un éclair, sera la dernière grande intervention du Denier. Son agent, le Maître Maçon Jehan Texier, connu aussi comme Jehan de Beauce, fut le maître d'oeuvre des travaux. À cette époque, la mainmise du Denier sur la ville est totale.



Durant les Guerres de Religions, les Gardiens du Chêne découvrirent que les moines du couvent bénédictin possédaient une partie de la bibliothèque de Clay. Ils agirent rapidement et violemment, mais leur action échoua. Ils avaient tué l'agent du Denier, sans qu'il n'ait de successeur. Cette attaque n'a pas empêché les moines de continuer leurs missions indépendamment de la tutelle du Denier.

Le sacre d'Henri IV à la cathédrale fut l'occasion pour les Templiers de l'Ordre de Saint-Lazare de Jérusalem, basé à Orléans, d'envoyer une délégation qui s'installa en ville. Les objectifs de cette commanderie étaient de reprendre les précédentes recherches sur le Bâton Runique et l'Herméthèque, mais en évitant de s'impliquer dans les luttes occultes de la ville.

La Révolution bouleverse l'ordre établi. La mainmise du patrimoine mobilier et immobilier religieux par l'État a dispersé ou détruit de nombreux trésors, mais a permis d'autres de réapparaître. D'anciens manuscrits ont été mis sur le marché, et ont relancé l'intérêt de différentes factions sur Chartres. L'Ordre des Veilleurs du Temple a installé une

Obéissance, l'Ordre Rénové du Temple, lié au milieu franc-maçon afin de mettre en place une surveillance permanente des activités occultes de la région et permettre à l'Ordre de Saint-Lazare d'effectuer ses recherches.

En 1828, le Marquis d'Aligre, un R+C, permit l'installation d'un Collège en toute discrétion dans les locaux d'une ancienne abbaye proche de Chartres. Les R+C avaient découvert des informations sur l'Herméthèque et avaient décidé de la retrouver.

En 1900, le Denier tenta de se réinstaller à Chartres. Sous couvert d'un cinéma installé dans un ensemble de bâtiments proches de la cathédrale, l'enclos de Loëns, ses agents reprirent leurs recherches. Rapidement, ils découvrirent un passage souterrain menant dans une crypte cachée de la cathédrale où se trouve le Plexus. Dans les années 30, les Gardiens du Chêne prirent contact avec Porrima qui rejoignit leurs rangs. À la fin des années 70, l'ensemble fut réaménagé et changea de couverture. Les bâtiments abritent maintenant le Centre International du Vitrail, entièrement contrôlé par la Synarchie. Cela leur permet de participer activement aux travaux sur la cathédrale et de surveiller l'ensemble des recherches effectuées à Chartres.

Aujourd'hui, le statut quo se maintient et toutes les factions présentes espèrent être la première à mettre la main sur l'Herméthèque ou sur l'artefact.

A LA DÉCOUVERTE DE CHARTRES

Le centre de Chartres conserve un ensemble très important de maisons et bâtiments médiévaux dont plusieurs ont été réhabilités en remettant en évidence les colombages. Des 4 kilomètres de remparts du Moyen-Âge, une grande partie avait été détruite suite à la prise de Chartres par Henri IV en 1591, mais le tracé se retrouve dans la promenade appelée Tour de Ville.

LA VILLE HAUTE

C'est dans ce quartier que sont situés la Cathédrale, l'Hôtel Dieu et les églises Saint Martin le Viandier et Saint-Aignan. De nombreuses rues ont conservé leur appellation médiévale (rue des changes, de la Clouterie...). La Ville Haute est remarquable par ses anciennes maisons médiévales et ses hôtels particuliers datant du XV^{ème} au XVII^{ème} siècle dont l'Hôtel Montescot qui est aujourd'hui l'Hôtel de Ville de Chartres. Des rampes et escaliers pentus permettent de descendre vers la Ville Basse, et sont appelés des tertres.

LA VILLE BASSE

Elle est située dans la partie Est de la ville et comprend le quartier des tertres sur le coteau. En suivant le cours des deux bras de l'Eure, on croise de nombreux ponts, d'anciens lavoirs et moulins. On y retrouve aussi de nombreuses maisons anciennes et le nom des rues témoigne encore du

passé (Rue de la Foulerie, rue de la Juiverie). C'est dans la Ville Basse que subsiste la maison la plus ancienne de la ville. C'est une maison romane en pierre, du XII^{ème} siècle et située rue Chantault.

► *L'ancien palais épiscopal, actuel musée des beaux-arts*

L'ancien palais de l'évêché est composé de bâtiments d'époques différentes, allant du XV^{ème} siècle au XIX^{ème} siècle. Les terrasses bordant la cathédrale et le palais furent aménagées durant la même période en plusieurs étapes. Du haut des Jardins de l'Évêché, on jouit d'une vue magnifique sur la Ville Basse. Après avoir connu plusieurs usages, le palais abrite aujourd'hui le Musée des Beaux-Arts de Chartres.

► *Bibliothèque diocésaine de Chartres*

La Bibliothèque diocésaine a une histoire longue de plus de trois siècles. Cette Bibliothèque peu connue est ouverte au public et possède environ 60.000 ouvrages dont un important fonds de disciplines religieuses : théologie, écriture sainte, droit canonique, histoire des religions. Y sont aussi rassemblées des études sur l'histoire régionale, des manuscrits, des livres liturgiques du XVI^{ème} siècle, des collections de sermons des XVIII^{ème} au XX^{ème} siècles ainsi que des incunables, des ouvrages d'érudition publiés sous l'Ancien Régime. On y trouve aussi un fonds iconographique assez important (Photographies du Second Empire, sculptures de la cathédrale, vitraux, diapositives en couleurs de la cathédrale).

Depuis sa création, presque tous les responsables ont été membres du groupe de Fulbert. C'est encore le cas aujourd'hui avec le directeur de la bibliothèque ainsi que le bibliothécaire en chef. Ils peuvent ainsi surveiller une bonne partie des recherches effectuées sur l'histoire de Chartres. À leur insu, la bibliothèque recèle quelques trésors, certains des vieux ouvrages étant des Focus.

► *Ponts et Rivières*

Dans l'enceinte de la ville historique, sur 1250 mètres de rivières, il y a 14 ponts et passerelles. Parmi les ponts les plus remarquables, il y a le Pont de la Courtille, un grand bâtiment construit sur les anciens remparts en 1874. Le Pont Saint-Père, qui est certainement le plus ancien pont de Chartres et le Pont des Minimes qui ferme un plan d'eau accueille jusqu'au XVI^{ème} siècle le bassin du modeste port de la ville.

► *L'église Saint-Pierre, église de l'ancienne abbaye de Saint-Père-en-Vallée*

C'est l'église la plus importante de Chartres après la cathédrale. Ce fut l'église du couvent bénédictin de Saint-Père-en-Vallée jusqu'à la Révolution et est le siège de la paroisse depuis le concordat de 1804. L'abbaye de Saint-Père fut fondée par Clovis au VI^{ème} siècle, et fut ensuite richement dotée par ses successeurs. Les bâtiments



conventuels font aujourd'hui partie des annexes du lycée Marceau (bâtiments du XVIII^{ème} siècle : dortoir, salle capitulaire, archives).

L'héritage de Fulbert s'est transmis à travers les siècles, et de nos jours, le prêtre en charge de cette église, continue de réunir autour de lui un groupe de religieux : les Gardiens de la Vierge Noire. L'église est leur quartier général.

► Cathédrale

Elle est inscrite en 1979 sur la liste du Patrimoine mondial de l'humanité. Élevée sur un promontoire naturel qui domine l'Eure dans un à-pic de trente mètres, la cathédrale est implantée dans le tissu urbain de la ville antique. Au cours du Haut Moyen-Âge, au moins cinq édifices, dont il reste peu de vestiges, se sont succédés. Il reste notamment la crypte dite de Saint Lubin, dont le plan et l'orientation ont déterminé l'implantation de l'abside de l'édifice actuel. Au cours des siècles, la cathédrale connut plusieurs incendies et fut reconstruite à chaque fois. C'est l'un des bâtiments les plus prestigieux de France, connu dans le monde entier. Elle est de dimension exceptionnelle. Le principal clocher monte à 115 m, la hauteur sous voûte est de 37,5 m et mesure 130 m de long. Elle possède la plus grande crypte de France (la crypte Saint Fulbert) et neuf portails entièrement sculptés. Elle est orientée dans l'axe du Solstice d'été, vers le NE (Traditionnellement, les églises pointent vers l'Est).

Profondément enfoui sous la cathédrale, il y a un Plexus de Terre. Sa présence se fait sentir dans l'ensemble du bâtiment. Ponctuellement, toute la cathédrale baignant dans les Champs Magiques, d'autres Plexus apparaissent dans la cathédrale. L'Air se retrouve dans les flèches et surtout les voûtes. Des Plexus de Feu illuminent les vitraux, œuvres d'art créées par le feu et qui prennent tout leur éclat par la lumière du soleil. Un Plexus d'Eau surgit ponctuellement dans le sous-sol au fond du puits. Des Plexus de Lune sont présents partout dans les cryptes et fondations de la cathédrale, mais aussi dans les zones d'ombres du bâtiment.

• Voile de la Vierge

Le Voile de la Vierge, aussi appelé Chemise ou Tunique de la Vierge, avait été envoyé par Irène, impératrice de Byzance, à Charlemagne qui fit conserver la relique à Aix-la-Chapelle. Le roi Charles le Chauve fit ensuite don de la relique à la cathédrale de Chartres en 876. Il s'agit d'une pièce de soierie de cinq mètres de long, semblable à celles que portaient jadis les femmes de Jérusalem à l'époque du Christ, et aurait appartenu à la mère du Christ. La possession de cette relique attira à Chartres des foules considérables et contribua à l'essor du pèlerinage à Chartres.

Il s'agit d'une Relique où Herodantipas, ancien Prince de la Roue de la Fortune qui avait participé au Projet Jésus, avait déposé une partie de ses souvenirs. Gravé dans la trame du tissu, il y a plusieurs Invocations de Kabbale du troisième Cercle. Ornement principal de la cathédrale, elle est conservée dans une précieuse châsse dont elle ne sort que dans des occasions très rares. Les initiés ne voient dans le Voile qu'un symbole religieux et seul Swivilam avait découvert sa véritable nature.

• Labyrinthe

Le labyrinthe est une figure géométrique circulaire situé dans la nef principale, entre les troisième et quatrième travées. Long de 261,55 m, il s'agit d'une succession de tournants et d'arcs de cercles partant de l'extérieur et aboutissant au centre. Il est doté d'une bordure et d'un motif central, représentant une rose à six pétales, au centre de laquelle il y avait une plaque de cuivre qui décrivait le combat de Thésée et du Minotaure. Cette plaque a disparu lors de la Révolution. Le labyrinthe fut au Moyen-Âge un substitut pour ceux qui ne partaient pas en croisades et était souvent appelé le « chemin de Jérusalem ». Dans l'esprit des constructeurs il s'agit d'une figuration de la Jérusalem Céleste, reflet de la Jérusalem terrestre. Le 22 août dans notre calendrier, mais le 15 août dans le calendrier julien (date de l'Assomption de la Vierge), le soleil projette sur le centre du labyrinthe la figure de la Vierge située en haut de la verrière centrale du triptyque de vitraux au-dessus du Portail Royal.

Les Architectes du Pilier de l'Infini sont à l'origine de ce labyrinthe (ainsi que bien d'autres en France). Le passage du labyrinthe permet d'accéder à un Akasha médiéval, la Jérusalem Céleste, issue de la ferveur religieuse. L'illumination de la plaque de cuivre permet d'ouvrir l'accès d'un autre Akasha, celui du Labyrinthe du Minotaure.

• Vitraux et statuaire

La cathédrale possède la plus importante surface au monde de vitraux du XII^{ème} et XIII^{ème} siècle. Seize fenêtres seulement ont été perdues depuis 1260. Les vitraux forment un ensemble de 106 baies et rosaces, couvrant plus de 3000 mètres carrés. La couleur dominante des vitraux est bleue, d'un bleu cobalt profond, particulier à Chartres. Tellement particulier qu'on ne le retrouve nul part ailleurs, et qu'on ne sait pas le reproduire.



Sur un ensemble de plus de 5000 statues et bas-reliefs, la cathédrale, temple de la Vierge, possède 176 représentations de la Vierge. Au sein de ce statuaire, trois images sont particulièrement vénérées : Notre-Dame de Sous-Terre, Notre-Dame du Pilier et Notre-Dame de la Belle-Verrière.

Certains vitraux, et ensembles statuaires sur les portails recèlent quelques Focus d'Alchimie. Le bleu unique des vitraux est le résultat de plusieurs années de recherche d'un disciple du Lion Vert. L'étude des composés des peintures peut permettre de grandes avancées à un Alchimiste.

• **Le clou de la Saint-Jean**

Au sein du pavage d'origine, à l'angle formé par le transept sud avec le bas-côté de la nef, se trouve une dalle grise posée en travers des autres, au centre de laquelle est planté un gros clou de cuivre. Cette dalle se trouve à quelques mètres d'un mur encadrant un vitrail. À mi-hauteur du vitrail, un verre incolore laisse passer un trait de lumière. À chaque solstice d'été, le rayon de soleil vient éclairer le clou de cuivre. Ce n'est pas dû au hasard, mais cet ensemble fut placé par le chanoine Claude Estienne en 1701 dans l'objectif de vérifier la marche des horloges et des montres.

• **Crypte**

La cathédrale possède plusieurs cryptes. La première porte le nom de caveau Saint-Lubin et se situe sous le chœur de la cathédrale actuelle, juste sous le maître autel. Elle a été édifiée par Gislebertus au IX^{ème} siècle. La seconde crypte, du XI^{ème} siècle, est appelée crypte Saint-Fulbert et enveloppe le caveau. Elle mesure 230 m de long sur 5 à 6 mètres de large. Elle est formée de deux longues galeries réunies par un déambulatoire. L'espace entre les deux galeries est remblayé et reste encore inexploré. Sur les sept chapelles de la crypte, trois sont romanes et les autres ont été construites après l'incendie de 1194 pour établir les fondations du chœur et de l'abside de la cathédrale gothique. Le remblai bouche le passage à une crypte bien plus ancienne, puisqu'il s'agit de l'ancien espace de culte druidique. Il est néanmoins possible d'y accéder par un souterrain partant d'un bâtiment voisin. Il s'y trouve 12 menhirs, avec la face interne entièrement gravée de runes et de figures géométriques. *Un puissant Plexus est situé au centre du cercle formé par les menhirs. Le souterrain partant de l'enclos de Loens, le Denier contrôle ce lieu et nul autre n'en a connaissance. Ce Plexus fait partie de la trame du réseau de Lignes Ley, et en son centre, se trouvait la statue de la Vierge Noire, qui n'est autre que l'éclat de Ka-Terre de Astrée. La statue était aussi un Focus de Magie finement gravé dans le grain du bois.*

• **La chapelle de Notre-Dame Sous-Terre**

C'est la principale chapelle de la cathédrale. Elle est accessible par un couloir aménagé à travers la construction du XI^{ème} siècle. À l'origine s'y trouvait la fameuse statue de la Vierge Noire. Elle fut brûlée par les révolutionnaires le 20 décembre 1793. Celle se trouvant actuellement est une copie en bois de noyer sur le modèle de la statue originale.

Derrière la statue se trouve l'accès menant à un Akasha, vision celtique de la Forêt Primordiale. La véritable statue de la Vierge Noire est en possession des moines de saint-Père-en-Vallée depuis près de mille ans. C'est déjà une copie qui a été brûlée lors de la Révolution.

• **Le puits des forts**

Au XI^{ème} siècle, peut-être encore plus tôt, les chrétiens témoignaient d'une grande piété autour du puits, passant pour être miraculeux, l'eau du puits guérissait du mal des ardents. D'abord situé à l'extérieur par rapport aux premières églises, il s'est trouvé inclus plus tard dans la

crypte de Saint Fulbert. Il était anciennement le Lieu Fort puis plus tard le Puits des Saint Forts car la croyance populaire affirmait que les corps des premiers martyrs chartrains y avaient été jetés. Il est aujourd'hui communément appelé Puits des Fort, ou encore Puits des Celtes. Sa profondeur est de 33 mètres et lui permet d'atteindre les nappes phréatiques de l'Eure. De nos jours, il est généralement à sec. Le puits est considéré comme gallo-romain. Il a été comblé vers 1200, retrouvé au début du XX^{ème} siècle lors de fouilles et a été entièrement restauré.

Au fond du puits se trouve l'entrée vers un Akasha celtique.

► **La Maison de l'archéologie**

Situé rue de l'étrait degré, près de la cathédrale, dans un ancien hôtel particulier, la maison de l'archéologie est un centre de recherche, de conservation et d'étude du patrimoine archéologique de la ville. Elle organise régulièrement des expositions, anime des ateliers, organise des formations aux étudiants. Liée à la DRAC, elle est aussi un acteur incontournable des affaires culturelles et archéologiques du département.

La Maison de l'archéologie est une création de l'Ordre de Saint-Lazare qui a voulu se donner les moyens d'agir à Chartres. Les 6 chevaliers occupent tous une place importante au sein de l'institution. Cela leur permet de rechercher l'Herméthèque, ainsi que la première commanderie chartraine, qui aurait détenu une importante réserve d'orichalque.



► **La Fondation Aligre**

Située à Lèves, une commune à la périphérie nord de Chartres, il s'agit d'une maison de retraite et d'un centre



d'accueil pour adultes handicapés mentaux dans les bâtiments de l'ancienne abbaye Notre-Dame de Josaphat. L'abbaye fut fondée en 1117. À partir de 1816, les bâtiments servent d'orphelinat et de refuge pour les malades incurables de la région. Puis en 1828, le Marquis d'Aligre, finance la création d'un hospice de vieillards. En 1968 les deux établissements fusionnent et prennent le nom de Fondation Aligre.

Le Marquis d'Aligre était un R+C, et a financé la création de cette institution pour permettre l'installation d'un Collège à Chartres. Les membres du Collège font partie du personnel administratif et soignant de la Fondation. Les sous-sols de l'abbaye ont été aménagés pour convenir aux études et expériences des R+C.

LES FACTIONS OCCULTES EN PRÉSENCE

LES TEMPLIERS

Le Temple est très actif dans la région. Deux groupes de Manteaux Blancs, et un groupe de Manteaux Noirs tentent de prendre en main le destin de la Beauce.

L'Ordre Rénové du Temple dépend des Veilleurs. L'Ordre a conscience de l'intérêt porté à la région par de nombreux groupes et factions. Son objectif est de donc de surveiller toute forme d'activités occultes ou ésotériques. L'Obédience regroupe un certain nombre de notables de la région (élus, grands propriétaires fonciers, professions libérales...) et sous couvert d'activités sociales, d'éducation et culturelles, elle est présente partout. Sa devise est : Vitam impendere Vero (Consacrer sa vie à la vérité). Le dirigeant est Maître Regoux, un huissier dont le cabinet est installé place des Eparts.

La seconde Obédience est constituée de 6 membres seulement et est réalité un groupe détaché de la maison-mère de l'Ordre de Saint-Lazare, basée à Orléans dont l'unique mission est de retrouver l'Herméthèque légendaire de Clay.

Une Obédience de Manteaux Noirs, sous la tutelle de l'Ordre Rénové du Temple, est utilisée par les deux groupes de Manteaux Blancs. Il s'agit d'une société de sécurité, dirigés par M. Pontel. Elle emploie une vingtaine de personnes, dont plus de la moitié sont régulièrement utilisés pour les basses oeuvres du Temple.

LES MYSTES

Deux groupes de Mystes sont installés à Chartres. Le premier prône un renouveau celtique new-age. Il s'agit

d'un ruisseau du Zénith. Son origine se retrouve dans les anciennes traditions populaires rurales. Le groupe a été constitué au cours du XIX^{ème} siècle, puis après la seconde guerre Porrima, qui dirigeait le groupe, l'a renouvelé sous sa forme actuelle. Elle est en toujours le leader. Le culte du groupe est tourné vers Mère Nature, mais surtout vers sa représentation sous forme de la Vierge Noire. Depuis quelques années, Porrima fait profil bas, car le groupe est très surveillé, notamment par le Temple.

Le second groupe se fait appeler les Gardiens du Chêne. Ils sont les héritiers des initiés qui ont tant bien que mal continué à garder l'Herméthèque de Clay, tentant aussi de retrouver les ouvrages perdus, et la complétant au fil des siècles. Certains sont aussi à la recherche de la Stase de Clay. Ils savent que l'Herméthèque a une grande valeur et est susceptible d'intéresser beaucoup de Factions. À ce jour, aucune Faction n'a connaissance de leur existence. Porrima, qui a rejoint le groupe dans les années Trente, a conscience de l'importance de la bibliothèque et à veiller à ne jamais attirer l'attention sur les Gardiens du Chêne.

LES ROSE-CROIX

Un Collège seulement, liée à l'Esprit, est présent à Chartres. Sous couvert de la Fondation Aligre, elle effectue des expériences sur le Ka-Soleil sur des humains déficients, et s'intéresse à l'Herméthèque. Les R+C travaillent également sur les Akasha de la région et la nature de l'Ombilic Sacré. Ils ont déjà trouvé des accès pour deux Akasha, dont l'un, situé dans la cathédrale, mènerait effectivement vers un Akasha où se trouverait un reflet de l'Ombilic Sacré. Dès qu'ils y auront accédé, ils se rendront compte de l'importance réelle de l'Ombilic Sacré et de ses enjeux.

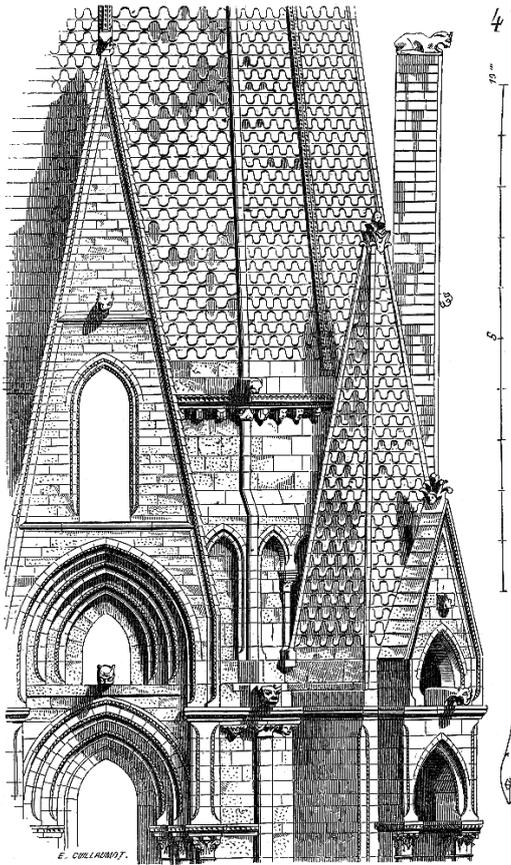
LES FILS DE GOULIA

Les Gouliards ou fils de Goulia est un Degré Synarque (Architecte). Cette société secrète née au cours du XI^{ème} siècle avait pour objectif premier de substituer la souveraineté du peuple à celle de l'Eglise et de la noblesse. Composée au départ de clercs errants, de bateleurs et autres jongleurs, cette faction a accueilli ensuite des corporations d'architectes ou de maçons. Ces derniers s'étaient donc constitué sur le modèle des fratries ou thyases antiques, qui étaient également des sociétés où les banquets et la danse jouaient le premier rôle.

Pour se protéger de l'Inquisition en outre, les Fils de Goulia fondèrent une mère-loge à laquelle tenaient à être affiliés les plus grands seigneurs et les plus grandes dames, notamment Diane de Poitiers et Mme de Pompadour. Cette mère-loge, qui réunissait les chefs de toutes les corporations, y compris le clergé, formait un Parlement occulte, qui, presque toujours, était sous le patronage même du roi, et que celui-ci tenait essentiellement à consulter dans toutes les grandes circonstances.

Tels sont les caractères généraux de l'ordre des Gouliards. Il a toujours été affilié à la franc-maçonnerie moderne, et, au premier abord, on serait tenté de le confondre avec elle; mais, pour être Gouliard, il fallait nécessairement avoir le degré de maîtrise dans une corporation, et Mme de Pompadour n'y entra qu'en qualité de maître graveur. Il est probable que Diane de Poitiers faisait partie de la corporation des architectes; on sait que Charles IX appartenait à celle des armuriers.

À Chartres, cette faction a en charge de surveiller les trésors de la Cathédrale, ils sont les gardiens de l'Arche d'Alliance.



L'ÉGLISE

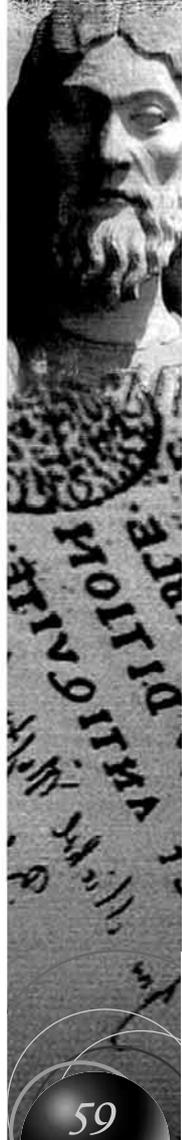
Au cours des siècles le groupe originellement créé par Fulbert au sein de l'abbaye bénédictine de Saint-Père-en-Vallée a poursuivi son oeuvre et est aujourd'hui mené par le Père Monceaux, prêtre de l'église paroissiale Saint-Pierre de Chartres. Ils possèdent toujours d'anciens manuscrits, issus de l'Herméthèque de Clay. Mais ils sont aussi les gardiens de la Vierge Noire. Ils détiennent la véritable statue que leur avait transmis Fulbert qui avait placé une copie dans la cathédrale. Ils ne se consacrent essentiellement qu'à l'étude du passé. Leur contrôle sur la bibliothèque diocésaine et leurs recherches séculaires leur donnent une bonne connaissance de l'Histoire Invisible de la ville.

LE KHAÏBA

Swivilam est un Khaïba installé à Chartres depuis l'époque gallo-romaine. Il a participé ponctuellement aux activités de l'Ombilic Sacré avant de s'en détourner au IV^{ème} siècle. Depuis son combat contre Fulbert, dont il ne s'est jamais vraiment remis, il végète dans les souterrains de la ville, atteint d'une forme aiguë de schizophrénie. Il n'a pas conscience du temps qui passe. Ses souvenirs sont flous et parcellaires. Il erre parfois comme une âme en peine dans la ville, cherchant à retrouver sa bien-aimée. Il est toujours attiré par l'Église Saint-Pierre, entre désir et haine, mais il sait qu'il risque la destruction. Mais son envie de rejoindre son aimée est de plus en plus forte...

LES SYNARQUES

La Synarchie contrôle une institution de recherches : le Centre International du Vitrail. La mission officielle de cette organisation est l'étude de Chartres et de ses vitraux. En réalité, le Denier cherche à décrypter les signes du passé, et surveille les autres factions. Ils espèrent bientôt mettre la main sur l'Herméthèque et retrouver la Stase de Clay. Ils ont connaissance du groupe de Fulbert, mais ne sont pas encore parvenu à l'infiltrer. Le Denier contrôle le Plexus de la cathédrale, ainsi que l'accès à plusieurs Akasha s'y trouvant. Cela leur permet de surveiller les progrès des R+C en ce domaine. Le Degré présent dans la région est connu sous le nom des Fils de Goulia (*voir encart*).



Virgo Pariturae



Dans la région de Chartres, d'étranges manifestations autour d'une statue de la Vierge Marie éveillent la curiosité de plusieurs factions. La présence d'Arcanes mineurs et de l'Église ne va pas faciliter l'enquête des Immortels. En effet, ces derniers vont avoir la lourde tâche de réactiver un Plexus situé à Chartres et de récupérer l'essence magique d'un Kaïm disparu.

LES IMMORTELS N'ONT PAS JOUÉ LES SCÉNARIOS DE LA CONSTELLATION

Les Immortels apprennent par la presse ou par un contact d'un Arcane Majeur, l'observation de « miracles » autour de la cathédrale de Chartres. Des habitants de la ville et des touristes auraient assisté à un étrange phénomène : une statue représentant la Vierge Marie en train de pleurer... Des Immortels curieux seront sans doute intéressés par ce fait divers, surtout si leur contact les informe qu'un bouleversement magique a été ressenti dans la région.

LES IMMORTELS ONT JOUÉ LES SCÉNARIOS DE LA CONSTELLATION

Le Couronnement du Roi de Bourges a déclenché d'étranges vibrations dans les étoiles endormies de la Constellation. À Chartres, des phénomènes inexplicables sont constatés et attirent l'attention des médias, de l'Église et des Arcanes mineurs. Le nouveau Roi de Bourges demande donc aux Immortels d'aller enquêter sur ces manifestations et de découvrir un éventuel lien avec la Constellation.

LES LARMES D'UNE VIERGE

Avant de se rendre sur place, les Immortels peuvent consulter les journaux qui tous, sans exception, traitent de l'étrange phénomène déjà qualifié de miracle. Certains éditorialistes n'hésitent pas à comparer la jeune touriste hongroise, Greta Kovacs, qui aurait assisté au miracle à Bernadette Soubirous, la jeune fille qui a assisté à une apparition de la Vierge à Lourdes. Les rapprochements avec Lourdes s'arrêtent là, car d'autres touristes affirment avoir également assisté à la scène. Plusieurs interviews sont reproduits dans les pages des quotidiens nationaux et locaux. Chaque test réussi en Recherche d'informations apprend une des informations ci-dessous :



- Toutes les statues décrites par ceux qui ont assisté au phénomène représentent la symbolique de la Vierge (Pas Difficile).
- Un touriste déclare avoir vu la statue pleurée, mais a également constaté « son regard triste ». Certains affirment même avoir vu la statue bouger et se déplacer (Peu Difficile).
- Le croisement de divers témoignages montre que les touristes ont vu différentes statues pleurées, voir des représentations non statuaire, comme des vitraux (Assez Difficile).

- Un seul témoignage précise que la statue de la Vierge était de couleur noire (Difficile).
 - Dans un journal un peu moins regardant sur la véracité des faits est reproduit une déclaration d'un jeune habitant de Chartres ayant vu « une forme féminine avec un gros ventre ». Et pour le plus grand plaisir de ses lecteurs, le journaliste n'hésite pas à conclure son article en évoquant la présence de fantômes et d'esprits à Chartres (Difficile).
- Une fois sur place, les Immortels vont sans doute étudier les lieux de la manifestation et les statues concernées.

LES VIERGES DE CHARTRES

La cathédrale de Chartres est décrite dans la partie *Ville occulte*. La Vision Ka permet de détecter une forte présence de Champs magiques de Terre autour de la cathédrale. Un Sort de Magie ou une Vision Ka sélective permet de découvrir la présence d'un Plexus de Terre Assez Puissant. En s'aidant des descriptions des statues ou en consultant un guide de la ville, les Immortels peuvent découvrir trois des représentations de la Vierge concernées par le « miracle » :

- **Notre-Dame du Pilier** : Cette statue est située dans la chapelle de Notre Dame du Pilier. Elle est taillée dans du bois de poirier devenu noir avec le temps et l'oxydation. Elle fut donc nommée Vierge Noire par erreur. Un test de Savoir-faire (ébénisterie ou sculpture) Difficile réussi apprend que cette statue n'est qu'une copie, l'originale ayant été brûlée à la Révolution. Une étude en Vision Ka révèle la présence des Champs magiques de Terre dans la Chapelle et autour de la statue, mais rien de particulier.
- **Notre-Dame Sous-Terre** : Cette représentation est quant à elle visible dans la crypte Saint-Fulbert qui mène à la chapelle de Notre-Dame Sous-Terre. De couleur noire également, c'est pour les spécialistes la seule véritable et authentique Vierge Noire de la cathédrale de Chartres; c'est la *Virgo Pariturae*, la Vierge qui doit enfanter. Cette statue a été honorée selon les guides à cet endroit par les Druides. C'est par la suite que les chrétiens ont construit une église sur ce lieu de culte. Notre-Dame Sous-Terre représente la Madone enceinte, mais malheureusement cette statue n'est qu'une simple copie en bois de noyer. La Vision-Ka ne leur apprend rien de plus. En revanche, un test de Vigilance Difficile réussi leur permet de découvrir un écriteau sur le reposoir de la statue sur lequel on peut lire l'inscription suivante : « *Remerciements aux artisans de l'abbaye de Saint Père en*

L'ARCHE D'ALLIANCE

Au cours de ce scénario, l'Arche d'Alliance est évoquée à plusieurs reprises. Il est à noter que cette Arche n'est pas exactement celle que l'on entend communément dans l'univers de Nephilim. C'est plutôt un fil conducteur symbolique de cette intrigue. En effet, notre Arche d'Alliance représente le lieu où les secrets sont protégés. Dans *Virgo Pariturae*, ce lieu est la cathédrale de Chartres, le Parlement occulte et Malkut.

Vous pouvez attribuer 2 PdA supplémentaires lors de la phase d'expérience aux joueurs qui découvrent ce thème en filigrane.



*Vallée pour cette représentation magnifique de Notre-Dame Sous-Terre ». Cette indication très importante va permettre aux Immortels de remonter la piste de l'authentique Vierge Noire (cf. *La vraie statue*).*

- **Notre Dame de la Belle Verrière** : c'est un vitrail qui n'a pas de lien direct avec notre histoire. C'est une fausse piste. On peut noter également la présence d'une quatrième représentation de la Vierge dans la cathédrale de Chartres :
- **Le Voile de la Vierge** : conservé dans la chapelle de Notre-Dame Sous-Terre, le Voile de la Vierge est complètement ignoré par les médias et les factions occultes qui l'ont toujours considérés comme un faux. Rares sont les initiés à avoir découvert l'importance magique de ce Focus. En effet, plusieurs Invocation de Kabbale sont gravées sur le Voile, dont Malka, créature appartenant aux Clefs (cf. *Le rituel d'Astrée*). Son décryptage et son Invocation sont indispensables à la réussite du scénario. S'il n'y a pas de Kabbaliste dans le groupe, il va être nécessaire de remonter la piste laissée par les Templiers (cf. *Des bâtons dans les roues*) ou de retrouver Swivilam, le Khaïba, le seul à avoir levé le Voile de la Vierge (cf. *Des alliés potentiels*).

Enfin, un Dracomaque peut tenter de suivre la piste d'un effet-Dragon de Terre né lors du miracle. *La Vierge qui devait enfanter* est le nom de cet étrange effet-Dragon. Sous la forme d'une femme aux contours incertains vêtue d'une longue tunique blanche et au ventre rebondi, *la Vierge qui devait enfanter* erre dans la cathédrale à la recherche de nourriture spirituelle pour son enfant et à terme un endroit où accoucher.

Pendant ce temps et tout au long de leur aventure, d'autres Factions sont en mouvement et risquent de rentrer en conflit avec les Immortels.

LE PAPE EN PERSONNE

Suite aux événements qui se déroulent à Chartres, l'Église souhaite authentifier la véracité du miracle. Pour se faire, le Pape en personne et son cortège font le déplacement jusqu'à Chartres. Cette venue n'est pas sans conséquence sur les actions des Immortels. Le Pape arrive en ville à J+3 (J+0 = miracles). Les autorités décident de fermer au public la chapelle Notre-Dame Sous-Terre afin de permettre au Pape de visiter tranquillement les lieux. Le Pape ne reste que cinq jours en ville et repart ensuite au Vatican après avoir donné ses ordres aux gardiens de la Vierge Noire.

En effet, le Pape mandate le Père Monceaux de l'église paroissiale Saint-Pierre de Chartres, chef des gardiens de la Vierge Noire, confrérie spécialisée dans le domaine des statuaires religieux et leur demande d'accréditer ou non ce miracle. Ce groupe de prêtres arrive à Chartres dans la nuit de J+3 et J+4. Cette Faction n'est liée à aucun Arcane mineur, mais en revanche est en possession d'un élément très important de cette histoire ; l'authentique Vierge Noire de Chartres. Ils ne sont pas conscients de l'importance de la statue.

LA VRAIE STATUE

La véritable Statue est entre les mains des gardiens de la Vierge Noire installée dans l'ancienne abbaye de Saint-Père-en-Vallée aujourd'hui l'église Saint-Pierre de Chartres. L'inscription gravée sous la copie de la crypte peut mener les Immortels à enquêter sur cette confrérie et retrouver la Vierge Noire des origines. De plus, la confrérie va être très occupée par l'enquête mandatée par le Pape et l'église paroissiale sera donc en sous effectifs facilitant les éventuelles tentatives d'intrusion des Immortels.

L'abbaye accueille une trentaine de moines dont seulement dix connaissent l'existence des gardiens de la Vierge Noire. Cette communauté religieuse, repliée sur elle-même, a néanmoins de nombreux contacts avec l'Église. Ses recherches intéressent de près certaines factions d'obédience catholique comme l'Opus Dei. Les Vierges noires incarnent le terreau de l'occulte et de nombreux initiés voient en elle d'anciennes divinités christianisées. Les gardiens possèdent à ce jour une bibliothèque composée d'archives localisant toutes les Vierges noires d'Europe, ainsi que de nombreuses représentations originales en cours de restauration.

Notre-Dame Sous-Terre est rangée parmi les autres statues, les Gardiens ne connaissant pas sa valeur réelle. Les Immortels doivent par conséquent réussir à pénétrer dans l'abbaye, puis retrouver la salle de conservation des sculptures et statues située dans les sous-sols. Le lieu n'est pas protégé, mais il est occupé à compter du jour de l'arrivée du Pape de seulement dix moines. Un simple test d'Intelligent Assez Difficile permet de reconnaître la statue de Notre-Dame Sous-Terre parmi l'ensemble des œuvres conservées. Une fois la statue dérobée, les Immortels peuvent souhaiter l'étudier au calme. La statue est une véritable œuvre d'art, ses formes sont gracieuses et le bois est de très bonne qualité. Des écritures en Ogham sont lisibles sur la statue et évoquent les deux avatars Cernunos et Epona, les deux composantes de l'Élément Terre : la sauvagerie et la production.

En Vision-Ka, du Ka-Terre émane du bois et forme des arabesques d'Énochéen. C'est un Focus de Haute Magie :

Le Voile d'Isis

Difficulté : Peu Difficile

Élément : Air

Chaîne analogique : N/C

Effets : Une voix parle dans l'esprit du Sorcier et lui dit : « *Soulève le voile Initié pour redonner la vie à l'Astre sacré. Mais souviens toi que la Mère est la Clef de l'Initiation, et dans le même temps son pire danger !* »

Ce message a été déposé par Swivilam et Anoniya pour aider les Quêteurs Nephilim à retrouvé l'éclat de Terre d'Astrée et a continué son culte. Deux indices sont donnés par le Sortilège : « soulever le voile » énonce l'importance du Voile de la Vierge dans la résolution de l'énigme et « la Mère est la Clef et le danger » indique à mots couverts que Malka - symbole de la mère -, une créature de Kabbale de Troisième

Cercle, les aidera à retrouver Astrée, mais qu'il faudra s'en méfier. En effet, ce Suzerain très puissant exige de très grands sacrifices. Cette Invocation est gravée sur le Voile de la Vierge. Aux Immortels de le comprendre et de retourner à la cathédrale pour décrypter le Sort (cf. *le rituel d'Astrée*).

DES BÂTONS DANS LES ROUES

De son côté, les Templiers sont très actifs. Lors des fouilles archéologiques Place des Epars, le Bâton a mis à jour une partie des fondations de l'ancienne commanderie. Ils y ont découvert une partie des réserves d'Orichalque, mais aussi quelques fragments de parchemins, leur indiquant clairement que ce qu'ils recherchent activement n'est pas un Bâton Runique, mais une statue magique. Ils ont fait le lien et savent maintenant qu'ils doivent retrouver la véritable statue de la Vierge Noire. Le parchemin découvert fait partie de l'Herméthèque de Clay et contient le secret du réveil de la Vierge Noire. C'est un rituel conçu par les druides des Carnutes et repris plus tard par des suivants de Jésus Christ. C'est une Invocation qui va leur donner la possibilité de réveiller le Ka-terre d'Astrée endormi dans la statue. Pour décrypter ce parchemin, ils décident de mettre en vente diverses copies chez plusieurs bouquinistes et de faire suivre chaque acheteur.

Des Immortels sérieux à la recherche d'informations sur la Vierge découvrent cet ouvrage dans une librairie de Chartres. Le livre a pour titre accrocheur « L'Arche d'Alliance ou l'énigme de la Vierge Noire » écrit par un certain Gérald Louis Fids aux éditions Occultae. Une recherche sur l'auteur et l'éditeur n'aboutit à rien. Ils ne sont pas connus dans le métier de l'édition.

Le livre au format A5 est relié par une cordelette jaunie. Sa couverture très abimée montre que l'ouvrage a bien vécu. Mais sur un test de Savoir-faire (Imprimerie) Pas Difficile ou un test de Vigilance Difficile, il paraît évident que ce manuscrit est un faux ou une copie. L'aspect vieilli de l'ensemble n'est qu'une mascarade.

Au niveau du contenu, l'ouvrage aborde les thèmes de l'Arche d'Alliance, de la Vierge Noire et de leurs liens avec la Kabbale. La théorie de Fids est assez obscure, mais peut être résumée ainsi (elle n'a que pour seul but d'éveiller la curiosité des Immortels) : La ville de Chartres est le berceau de l'Arche d'Alliance. De tous temps, les habitants de la région ont vénéré la Vierge sous toutes ses formes (les Druides, les romains, l'Église, etc.). Pour lui, les Templiers auraient ramené des croisades la fameuse Arche d'Alliance et l'auraient déposé à Chartres siège d'une importante Commanderie. Il relie la symbolique de l'Arche, celle qui reçoit la connaissance, à celle de la Vierge, qui incarne le savoir caché. Pour lui, toutes les allusions aux Vierges Noires à Chartres ne sont qu'une allégorie évoquant l'Arche d'Alliance. Il conclut son ouvrage par une synthèse de sa théorie vue sous l'oeil d'un « expert en Kabbale » : pour les Kabbalistes, la Shekinah est l'incarnation de la vierge. C'est elle qui forme le grand mystère dans la réunion du couple. Cette entité féminine est la forme primordiale de la création,

elle reçoit et remplit tous les mondes en Malkut, sa Sephira. Pour Fids, toutes les prières adressées à la vierge à Chartres depuis la nuit des temps adoraient la Shekinah, l'arche d'alliance de toutes les mondes.

Mais l'ouvrage n'indique aucune prière, ces dernières ayant été retirées des copies. Le manuscrit original est donc indispensable pour décrypter le Voile de la Vierge s'ils ne sont ni Kabbaliste de troisième Cercle et s'ils n'ont pas fait la rencontre de Swivilam.

Si les Immortels achètent le livre ou l'étudient longuement dans la librairie vous pouvez considérer que les Templiers les ont repérés. Ces derniers les contactent discrètement par un pli glissé sous la porte de leur chambre d'hôtel. Cette lettre est rédigée ainsi :

« Cher Représentant de l'occulte, nous t'invitons à rejoindre le Parlement occulte qui siégera en Assemblée plénière le 2e jour du Sagittaire. Cette lettre fait office d'invitation. Palais épiscopal - 2006. » S'ils se rendent à ce rendez-vous, reportez-vous au paragraphe Le Parlement occulte. Si les Immortels ne s'y rendent pas, les Templiers feront tout pour apprendre ce qu'ils savent sur la Vierge Noire et ses miracles. Nous vous laissons le soin d'organiser cette intervention musclée de l'Ordre du Temple.

DES ALLIÉS POTENTIELS

Clay (cf. *Chartres, Ville occulte*) s'est à nouveau incarné et il est toujours en Ombre. Il a trouvé en Swivilam un allié inattendu. Les deux Nephilim ressentent le bouleversement des Champs magiques. Intuitivement, Clay a fait le lien avec le Plexus de la Cathédrale et les « miracles ». Ils découvrent



LES FILS DE GOULIA

Dès que les Immortels ont été repérés par les Gouliards, ces derniers vont tout faire pour les empêcher de réactiver le Plexus de la cathédrale. Leurs moyens matériels sont assez limités, mais ils sont prêts à passer une alliance avec leurs anciens alliés, les Templiers, lors de la réunion du Parlement occulte. Si une telle alliance est conclue, une dizaine de Templiers - dont trois d'entre eux armés d'épée d'Orichalque - feront éruption dans la cathédrale lors du rituel final. Aux Immortels de les combattre pour empêcher l'échec de l'Invocation.

grâce à la piste laissée par les Templiers la tenue de la réunion du Parlement occulte et Clay s'y rend comme les Immortels (cf. *Le Parlement occulte*).

Si les Immortels entrent en contact avec eux, ils peuvent faire de formidables alliés : Swivilam est prêt à se sacrifier pour accomplir sa vengeance et Clay dispose au fond de sa mémoire de précieuses informations. Rapidement Clay et Swivilam vont être les proies du Bâton. Protéger ces deux Nephilim du danger que représente le Temple peut aider les Immortels à s'en faire des alliés.

Swivilam est un très grand Kabbaliste, mais son Khaïba va rendre difficile les éventuelles discussions concernant le décryptage du Voile de la Vierge. La présence de Clay peut aider les Immortels à comprendre le Khaïba et à éviter d'éventuels débordements. Un Adopté de la Tempérance peut également tenter grâce à une thérapie d'« amadouer » le Khaïba.

Porrima, le fils d'Astré de Chartres, a également eu connaissance de la réunion du Parlement. Elle sait qu'une faction présente de la ville possède la statue, et pense, à tort, qu'il s'agit des Templiers. Elle craint le pire si une de ces factions tombe en possession de l'éclat d'Astrée... Elle se rend donc au Parlement pour découvrir la vérité. Elle y fera peut-être la rencontre des Immortels.

Le résultat de cette réunion dépend en partie des actions des Immortels. Ils peuvent éventuellement l'empêcher en s'alliant avec Clay et Swivilam. Ils peuvent décider Porrima à la perturber, s'ils parviennent à la contacter avant et s'entendre avec elle.

LE PARLEMENT OCCULTE

Les Immortels qui ont décidé de se rendre à l'Assemblée sont accueillis à l'entrée du Palais Episcopal par une sorte de troupe de bateleurs et de jongleurs. Pour rentrer, il est nécessaire de donner le carton d'invitation, et en échange ils reçoivent un masque de métal très lourd aux formes variées (visages grimaçants, animaux, masques vénitiens - au choix des joueurs). Ce masque est indispensable pour être accepté au sein du Parlement. En Vision Ka, l'objet ressemble à une Stase. Des Terres rares sont présentes dans la structure de l'objet et empêchent l'utilisation de la Vision Ka. Une fois la nausée passée, les Nephilim peuvent rentrer dans le Palais épiscopal guidé par un jongleur. Après quelques minutes de marches dans les couloirs du Palais, leur guide ouvre une porte en bois et les invite à descendre un escalier de pierre. En bas des marches, les Immortels se retrouvent en haut d'un

immense amphithéâtre.

Une centaine de personnes masquées sont installées dans l'amphithéâtre. Certains d'entre eux glissent une enveloppe dans une urne placée en haut de la salle. Si les Immortels demandent la fonction de cette urne, on leur expliquera que chaque Député est libre de déposer une question qui sera délibérée au cours de la séance parlementaire.

Après quelques minutes d'attente, un Questeur (masque : un aigle au bec doré) prend l'urne et la place sur le bureau en bas de l'amphithéâtre. Puis, entre le Président de l'Assemblée (masque : recouvert de hiéroglyphes et de symboles maçonniques), vêtu d'un costard gris et d'un bâton, il frappe au sol trois fois, et le silence se fait. Le Président est un Fils de Goulia, et il est bien conscient que dans l'Assemblée sont présents des représentants de Factions occultes très puissantes (R+C, Templiers, Mytes, Fils de Goulia, membres de l'Église dont le Pape, Francs-maçons, etc.). Il sait également que la place de Président d'Assemblée devrait être tenu par le Roi, mais pour l'instant ce dernier n'a pas daigné se présenter. Si les joueurs ont joué le scénario *Et In Arcadia Ego*, ce roi est bien le Roi de Bourges.

Après un discours d'ouverture pronant la fin de la démocratie et de la souveraineté du peuple, le Président demande aux Questeurs de dépouiller les questions pour en débattre.

Voici ci-dessous les principales questions qui vont être débattues par le Parlement occulte, mais vous pouvez en créer d'autres en rapport avec votre campagne. Il est assez rare d'assister à une assemblée « pacifique » d'initiés de factions ennemies.

• **Question n°1 (Templiers) : Qui serait intéressé pour acheter de l'Orichalque ?**

= Les Mystères sont très intéressés par cette question. Ils sont prêts à délivrer de précieuses informations en échange d'Orichalque utile pour la fabrication de leurs artefacts.

• **Question n°2 (Porrima) : Le Président de séance est-il vraiment légitime ?**

= Cette question vise à déstabiliser la suprématie des fils de Goulia sur le Parlement occulte. Les joueurs peuvent bien entendu révéler le retour du Roi de Bourges.



• **Question n°3 (R+C) : Qui a des informations sur l'Ombilic sacré ?**

= Cette question peut permettre aux joueurs qui ont joué *Les Voyageurs perdus de Genabum* de se faire bien voir de l'Assemblée et d'obtenir des informations des R+C.

• **Question n°4 (Denier/Fils de Goulia): Qui a des bonnes connaissances sur la symbolique des Vierges Noires ?**

= Cette question est bien entendu un piège pour attirer les curieux. Le Denier contrôle le Plexus présent sous la cathédrale et a bien l'intention de s'en servir comme appât et piéger ceux qui s'y intéressent de trop près (voir Question n°5).

• **Question n°5 (L'Église) : Qui connaît l'origine des miracles aperçus autour de la cathédrale de Chartres ?**

= Toutes les factions ont sans doute leur avis sur la question. Les Immortels, les Fils de Goulia et les Templiers sont bien entendus les plus intéressés. Si les Immortels ne sont pas assez discrets sur ce sujet, un Fils de Goulia sera chargé de les suivre. Il devra rapporter tous leurs faits et gestes surtout s'ils s'approchent de trop près de la cathédrale et de sa crypte.

• **Question n°6 (Templiers) : Qui est intéressé par une plaque de cuivre extraite du labyrinthe de la cathédrale ?**

= Cette plaque de cuivre décrit le combat de Thésée et du Minotaure se trouvant au centre du labyrinthe de la cathédrale. Elle permet l'accès à un Akasha. Cet artefact intéresse fortement les R+C qui feront tout pour le récupérer.

• **Question n°7 (Les Templiers) : Qui est intéressé par le manuscrit original de l'Arche d'Alliance et l'énigme de la Vierge Noire ?**

= Ce manuscrit contient l'Invocation originale de Malka. Pour le récupérer, il va falloir offrir beaucoup aux Templiers. Proposer de le traduire ou de le décrypter est suffisant pour les convaincre.

Gérer ces questions comme une vraie séance parlementaire. Le Député qui a posé la question expose les motifs de sa question à l'Assemblée. Les différentes factions interviennent en fonction de leur intérêt. Les joueurs peuvent bien entendu interagir avec les autres Députés et présenter leurs propres questions. Chaque faction va essayer de soutirer le maximum d'informations en concluant des marchés plus ou moins honnêtes. Certains marchés devraient horrifier les Immortels (vente d'Orichalque, etc.). À eux de tirer leurs épingles de ce jeu d'intrigues occultes.

LE RITUEL D'ASTRÉE

Il existe seulement trois solutions pour décrypter l'Invocation de Malka gravée sur le Voile de la Vierge.

La première et la plus simple est d'avoir un Kabbaliste dans le groupe maîtrisant les Clefs et ayant une bonne connaissance des Arcanes de la Kabbale. En chiffre, le Nephilim doit posséder au minimum Malkut et une Sefhira des Clefs au niveau Maître pour avoir accès à l'Invocation. Aucun test n'est nécessaire, le Kabbaliste doit passer seulement dix heures à étudier le Voile de la Vierge.

La deuxième solution est de faire la rencontre de Swivilam, le Khaïba. Ce personnage non joueur peut remplacer facilement le Kabbaliste. Il possède les connaissances suffisantes en Kabbale pour déchiffrer l'Invocation. Le seul problème repose dans sa santé mentale fragile. Lier amitié avec Clay peut aider les Immortels à comprendre et rassurer le Khaïba.

La dernière solution et la plus difficile est de récupérer le manuscrit en possession des Templiers lors de la session du Parlement occulte. Ce manuscrit de l'Herméthèque de Clay contient les clefs pour comprendre l'Invocation. Pour qu'un Initié comprenne le message, il est nécessaire de posséder au moins Malkut au niveau Compagnon.

Une fois décryptée, l'Invocation seule n'est pas suffisante. Les Immortels doivent être en possession de la statue de la Vierge noire. Ils doivent la placer à sa place dans la crypte de Notre-Dame Sous-Terre.

Laisser ensuite les joueurs organiser et préparer l'Invocation, rituel qui ne doit pas être pris à la légère. Les Kabbalistes du groupe connaissent l'importance d'une mise en scène réussie (date, lieu, invocation, etc.) pour ne pas courroucer un Suzerain. Cette Invocation est le final de ce scénario. Les joueurs doivent en avoir conscience. Malka est l'une des créatures les plus puissantes de sa Sefhira, Malkut; et Malkut est la Sefhira qui contient toutes les autres.

Une fois l'Invocation réussie, Malka apparaît dans toute son intelligence resplendissante. Sa présence inonde le lieu de sa majesté, et d'une voix puissante et sonore, elle demande au Kabbaliste ce qu'il désire : *« Je suis Malka, mais l'on me connaît également sous d'autres noms : je suis Shekīnah ou Kallah, je suis la vierge ou la mère inférieure, je suis le seuil du jardin d'Eden ou l'Arche d'Alliance. Sans ma présence, Malkuth est affaibli et chacun de mes enfants pleurent mon départ. Alors bâtes toi Initié, le temps presse. En quoi consiste ta demande ? »*.

Aux joueurs d'exposer clairement et rapidement leur problème. Dire qu'ils souhaitent libérer l'essence magique d'un Nephilim emprisonnée dans une statue ne suffit pas. Pour convaincre Malka d'agir en leur faveur, il est indispensable d'insister sur la symbolique d'Astrée. Comme Malka, son Ka dominant est la Terre, et incarne l'archétype de la Vierge. Ensuite, c'est à vous Meneur de Jeu d'apprécier les arguments des joueurs, et d'éventuelle-

MALKA, LA MAÎTRESSE DES ÉNERGIES PRIMORDIALES (SUZERAIN)

Sefhira : Malkut
Monde : Aucun

Élément : Terre
Contrat : Difficile

Malka est la maîtresse des énergies naturelles et magiques. À sa convenance, elle peut créer, modeler ou détruire une énergie. Sa puissance s'étend également aux énergies issues des Royaumes de Kabbale, tout Royaume confondu.

ment demander pour les cas critiques le sacrifice d'une à cinq puces de Ka.

Convaincue, Malka ouvre ses bras aux Champs magiques et devient ainsi le réceptacle de toutes ces énergies. Pendant quelques instants, les Immortels sont aspirés dans la Sephira Malkuth. Autour d'eux, ils ressentent leur univers et ses étoiles, leur planète et ses énergies, toutes choses animées et inanimées qui les ont entourés, qui les entourent ou qui les entoureront un jour. Aucun des cinq Royaumes ne prédominent, tous sont présents en un seul Royaume, réceptacle de toutes les influences : l'Arche d'Alliance. Ce lieu intemporel laisse place à nouveau à la crypte de la cathédrale. Le Plexus de Terre vient d'être réactivé et renforcé. L'image de Malka disparaît au profit d'une femme aux formes floues et évanescentes, Astrée. Le Ka-terre du Kaïm vient d'être libéré d'un long sommeil et a pris forme quelques instants pour retourner dans la statue. Le réveil du Ka-terre entraîne certaines modifications de la statue : la résistance de l'objet s'améliore et le visage de la vierge s'illumine d'un sourire paisible.

LA VIERGE QUI DOIT ENFANTER

Si les Immortels prennent le temps d'étudier la *Virgo Pariturae*, ils peuvent découvrir que la statue est dotée de certains pouvoirs magiques. En effet, un Nephilim qui souhaite lancer un Sort de Terre (Sortilège, Formule ou Invocation) peut puiser 1 à 5 puces dans la statue qui se recharge dans les mêmes conditions qu'une Stase (Plexus, etc.). En réalité, cette statue servira de Stase à Astrée lors de sa renaissance. La Vierge qui doit enfanter porte bien son nom.

Dans les semaines qui suivent ce scénario, un pèlerinage s'organise autour de la cathédrale de Chartres. Des milliers de pèlerins viennent adorer les images de la Vierge.

Enfin, si les Immortels révèlent au Roi de Bourges l'existence du Parlement occulte, celui-ci s'y présentera à la prochaine assemblée. Mais ceci est déjà une autre histoire...

Texte : Jérôme Dias, Florent Cautela

Illustrateurs : Angélique Grevet

Relecture et correction : Florent Cautela, Loïc Perron





LES HERITIERS DE BABEL
Florent Cautela
40, avenue Pauline - 94340 Joinville-le-Pont
visionka@heritiersbabel.org
www.heritierbabel.org

