



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Scénarios > Le réseau divin > **Le Réseau Divin, ép. 2.13 à 2.15**

Le Réseau Divin, ép. 2.13 à 2.15

vendredi 5 février 2010, par [Christophe Debien](#), [Jeo](#), [Linéa d'Astria](#), [Patrick Bousquet](#)

Episode XIII

« *Les esprits tortueux aiment les énigmes* » (Brad Wilczet)

CRYING FREEDOM

1er Mars 2001. Une résidence écossaise tapie au cœur des brumes de l'île de Skye. Coma. Dans la lueur des scopes, un homme guette le retour à la conscience des PJ. Iguane est là pour veiller sur leurs rêves...

[BO d'Hellraiser] Brûlure de l'air incandescent dans les poumons. Course haletante vers une montagne dressée sous le soleil. Là-haut attend le plus grand des mystères...

Soudain, une ombre. Le Fléau ! De ses paumes jaillissent des dizaines de chaînes hérissées de crochets : « Tu n'es pas digne de contempler l'avènement du Dieu Sombre, lorsque sonnera l'Armageddon »... Et les PJ s'éveillent en hurlant. Toujours ce cauchemar !

Plus tard, devant un déjeuner copieux, Iguane résume la situation. Les PJ, recherchés pour meurtre, font les gros titres de la presse britannique ! Aéroports et gares sont sous surveillance. L'influence de la Church of Technomancy, le bras armé du Fléau, a joué à plein. Pour les PJ, il est clair que si Iridiom, le Dieu Sombre, a été leur allié lors de leurs aventures précédentes, il cherche maintenant à les faire éliminer par son prophète-bourreau, le Fléau. Consultant leur bibliothèque, ils apprennent que :

- L'Armageddon, la « montagne de Megiddo », désigne dans la Bible le lieu mythique où seront rassemblés les rois de la Terre pour l'ultime combat

du bien et du mal. C'est le dernier acte de l'Apocalypse, où s'affronteront un messie et un faux prophète. Après cela viendra l'âge d'or, la Jérusalem céleste... ou les ténèbres éternelles !

- Le mot « messie » signifie « l'oint de Dieu ». Il désigne le Christ, ou de manière générale, un envoyé céleste.

NEWS.NET

Exploit terroriste

La néo-Pravda révèle dans un article cinglant qu'un commando a réussi à s'introduire dans la base militaire de Kiev (Ukraine) et à s'emparer du plus gros avion furtif jamais construit à ce jour (200 passagers). Les journalistes, après enquête, évoquent une possible implication de la Church of Scientology.

Time Bandit !

Le célèbre pirate informatique lance encore un pavé dans la mare : il prétend, à présent, que les paraboles du centre de recherche ufologique Arecibo, à Puerto Rico, captent des messages stellaires haute fréquence. Selon lui, il ne s'agirait pas d'émissions extra terrestres, mais des « rêves et pensées d'un dieu maléfique » !

The Bandit strikes back !

Time Bandit fait des émules. Un groupe éco-terroriste, les « Green Bandits », se réclament du philosophe pirate du Web, vient de faire son entrée sur la scène internationale de façon spectaculaire : ils ont taggués sur les principaux



monuments de Paris des slogans révolutionnaires appelant la population à sortir de sa torpeur.

Massacre on-line

Bleeders, le sanglant jeu d'arcade en réseau lancé par le leader informatique Tetranova il y a quelques mois, fais un « carton » sur le Web : avec ses 50 millions de connectés par jour, Bleeders est en train de révolutionner l'univers ludique.

Alerte nucléaire

Le journal égyptien Al Ahram déclenche une polémique internationale : il affirme qu'une partie du désert de Gobi aurait été vitrifié par une explosion nucléaire de faible puissance, il y a quelques jours. Accident ou déclaration de guerre ? Aucun démenti n'a été formulé à ce jour, mais les experts affirment que même si l'information se vérifiait, il n'y aurait rien à craindre des retombées.

Le monde entier entre en transe

Observations d'OVNIS, naissances étranges, pouvoirs psychiques et rêves prémonitoires de masse se multiplient d'un continent à l'autre. La réalité rejoint la superstition et vice versa...

UFO : UNIDENTIFIED FAXED ORACLE

Frémissement d'une orchidée sous la caresse de mains invisibles. Crépitement d'une bûche dans les flammes. Les PJ méditent dans leur demeure. Soudain des hurlements stridents. Tous les téléphones sonnent simultanément tandis que les fax crachent un message :

*Enfants de Babel, levez-vous !
Il est l'heure de revenir à l'ombre
de la tour décapitée,
Au sein de cette cité où fut scellé
votre tragique destin,
Car, sur le quai des routes parallèles,
rectilignes voies où voyagent les vers d'aciers,
Vous attends le signe du pirate du temps,
enfermé dans un coffre parmi les coffres.
Cherchez en mon nom car tout y est,
le coffre puis la clef.*

*Et n'oubliez pas que
le temps doit être chiffré.*

Ce message émane de Time bandit. Il désire rencontrer les PJ, et va les entraîner dans un jeu de piste destiné à semer leurs poursuivants. Le terme de Babel devrait d'emblée les intriguer : le pirate a-t-il un lien avec la conspiration Babel ? Leur première étape passe par Paris (« *la cité où fut scellé leur destin* » dans l'épisode I), non loin de la tour Montparnasse (la « *tour décapitée* »). Laissez les personnages rejoindre la France, en leur rappelant qu'ils sont activement traqués. Il leur faudra trouver un moyen de transport (avion, train, bateau), tromper la vigilance des autorités et éviter le Fléau. Vous pouvez développer l'épisode, avec une attaque dans l'avion ou dans le tunnel sous la Manche... Si les PJ capturent un Technomancer, il révélera, hystérique : « *Le Fléau nous a guidé de l'autre côté et là, Dieu nous a parlé ! Son souffle divin disait de tuer ceux de Sanctom et lui apporter la quatrième tête, Time Bandit !* » Après quoi, il s'effondre, foudroyé par une capsule neurotoxique.

LA TOUR DÉCAPITÉE

[BO de Strange Days] Paris, 5 Mars 2001. Fresques fluos défigurant les vieilles pierres. Façades encombrées d'écrans géants. Choc des maquillages outranciers : une foule androgyne et sophistiquée. Les passants ressemblent à des gravures de mode kitsch alors que, dans l'ombre de la tour Montparnasse, les exclus agonisent dans l'indifférence générale... Dans cette ambiance décadente, les PJ doivent se rendre sur le « quai des routes parallèles » (les rails) « où voyagent les vers d'aciers » (les trains, c'est à dire la gare Montparnasse qui jouxte la tour. Là, il leur faut chercher parmi les casiers de consignes (« *un coffre parmi les coffres* »). La fin du message suggère la marche à suivre : si on remplace les lettres « time » par les nombres correspondants à leur place dans l'alphabet, on obtient : 20, 9,13, 5. Le casier qu'ils cherchent est donc le 209135. Sa serrure a un code de 8 chiffres que l'on trouve avec « Bandit » : 2, 1, 14, 4, 9 et 20 soit 21144920. Toute erreur déclenche une alarme (arrivé de la sécurité en 1d10



rounds). À l'intérieur, un webphone, sorte de vidéophone portable, attend les personnages.

[BO d'Hellraiser] Soudain, surgissant du néant, un nuage de brume noirâtre se déroule vers les PJ. Une silhouette apparaît, voiles mortuaires flottant dans les airs. Dix lames de rasoirs étincelles. Le Fléau ! Il attaque, suivi par un groupe de Technomancers.

Organisez un combat au cœur de la gare : duels sur le toit d'un train, dans les escaliers roulants... Selon la manière dont les PJ ont quitté l'Angleterre, le Fléau les attendaient de pied ferme (20 Technomancers avec des armes lourdes) ou n'a pu qu'improviser cette attaque (1d6 hommes). Au bout de quelques rounds, faites intervenir un commando en combinaisons vertes et masques à gaz, qui aide les PJ à fuir dans les coursives du métro. Ce sont les Green Bandits, prévenus par leur maître spirituel. Une fois à l'abri, ils fournissent des soins, du matériel et l'aide nécessaire pour quitter le pays. À présent, les PJ peuvent activer le webphone.

Recherche... Connexion. Accord d'un orgue de barbarie sur fond de mandoline. Timbre d'un carillon tout proche. Images d'une cité sur l'eau. Venise.

Puis quelques mots : « *Enfants de Babel, venez à moi, je vous attends.* »

Rôles secondaires

GREEN BANDITS

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance [Démolition] d8, Tir d8, Tripes d6.

Allure : 6 + d6

Parade : 5

Résistance : 8 (6 + 2 [Gilet pare balles]) (10 contre les balles).

Équipement : Uzi (Dégâts : 2d6+1), Gilets pare-balles.

Episode XIV

« *La rue est dans la nuit comme une déchirure...* »
(Blaise Cendrars)

LA CITÉ DES EAUX ASSASSINÉES

Venise, 7 mars 2001. Reflets pourpres des canaux pollués. Pulsations chamarrées des sculptures électroluminescentes.

Et partout, la sarabande hallucinée des masques : la cité lacustre résonne des clameurs hystériques d'un carnaval permanent. Depuis que le pape Ramisu et sa guerre de religion ont fracturé l'Italie, Venise est redevenue indépendante. Les Ganz, famille violente et dégénérée, ont pris le pouvoir. Ils se font appeler « les doges » et Goriar Ganz, le patriarche, impose sa justice avec une milice armée sillonnant canaux et ruelles à bord de SpeederKraft (des motos sur coussins d'air). Aggression et drogue sont monnaie courante, mais on trouve aussi des artistes de tous horizons qui transforment sans cesse la ville dans une débauche de création. Chacun vit masqué, chantant à la lueur des braseros, ou égorgé une rue plus loin. Car Ganz et sa famille sont en réalité... des goules, surgies des bas-fonds de l'Europe pour goûter des proies faciles !

Laissez les PJ errer avec les indices sonores dont ils disposent. L'unique endroit où ils pourront retrouver tous ces éléments est la place Saint-Marc. En attendant, ils pourront consulter le NewsNet du jour (code X4K) sur l'une des bornes Web qui jalonnent les rues :

NEWS.NET

Rendez-vous au sommet

C'est officiel : le sommet historique international des 120 chefs d'États pour décider de l'avenir du monde se tiendra le 16 mars 2001 au sommet du mont Kenya. Ce choix semble correspondre à une volonté politique symbolique vis-à-vis de l'Afrique. Néanmoins, les services de sécurité se disent inquiets, car il sera difficile d'assurer une protection étant donné la configuration des lieux.

Le Web dangereux ?

Des rapports inquiétants émanent du corps médical sur les connectés du Web : on signale de plus en plus de sujets souffrant d'épilepsie ou de visions mystiques déstabilisatrices depuis des mois. Une enquête est en cours...

Ovnis !

Les témoignages de rencontres du troisième type s'accumulent depuis quelques temps sur les bureaux de responsables militaires à travers toute la planète. On a même recueilli, récemment, une tribu de bédouins affolés qui affirmaient avoir vu des « lumières dansantes » dans le ciel de l'Atlas !

Évènement mystique

Rome. Près de 10 000 fidèles se sont massés sous les fenêtres du Vatican ce matin pour écouter le discours du pape Ramius Ier. En effet, ce dernier a dévoilé pour la première fois la troisième prophétie de Fatima. Celle-ci prévoit de grandes épreuves pour l'humanité, la venue d'un Dieu Sombre annoncé par un faux prophète et l'affrontement du Bien et du Mal lors de l'Armageddon final !

Clones : l'ultime interdit

Scandale aux États-Unis : deux laboratoires de fabrication de clones animaux destinés à la boucherie viennent d'être accusés d'avoir enfreint la Charte Internationale de bioéthique du 25/08/2000, interdisant toute expérimentation sur l'homme. L'armée a immédiatement établi un périmètre de sécurité autour des deux établissements et se refuse à tout commentaire. Mais on prétend que le gouvernement serait très intéressé par le clonage humain. À suivre...

Miracle génétique

L'institut de sciences appliquées, Christon, vient de publier un résultat qui secoue la communauté scientifique et religieuse de la planète : il affirme pouvoir produire un clone du Christ à partir de fragments d'ADN recueillis sur le Saint-Suaire.

L'OEIL DU SCHIZOPHRÈNE

Place Saint-Marc, le soir. Splendeur de la basilique illuminée de milliers de diodes, tandis qu'un carillon résonne. Soudain la mélodie distordue d'un orgue de barbarie et d'une mandoline. Ignoré par la foule, un petit homme encapuchonné joue dans un recoin sombre. Les PJ ont trouvé Time Bandit ! Mais avant de faire la présentation...

[BO d'Hellraiser] Un cri. Là-haut, sur la façade, une monstrueuse gargouille de pierre revient à la vie ! Elle fond sur les PJ tout en prenant les traits du Fléau. Simultanément, un groupe de Technomancer se rue sur la place...

C'est le début d'une longue chasse à l'homme dans les canaux de Venise. Le Fléau met tout en œuvre pour les éliminer, mais Time Bandit (qui doit rester en vie), grâce à sa parfaite connaissance des lieux, guide les PJ jusqu'à son repaire secret, quelque part dans le labyrinthe de la lagune.

(BO de *La cité des enfants perdus*) Lueur cathodique des murs d'écrans. Débauche de hardware éventré. Une pile de CD-rom s'effondre sur le silicium d'une carte mère...

Visiblement, les PJ sont dans l'antre d'un extraordinaire informaticien ! Se débarrassant de sa cape bigarrée, Time Bandit se révèle enfin : enfoncé dans une combinaison couverte de circuits imprimés, son corps nain et difforme porte un visage sans âge, encadré de touffes de cheveux maladifs. De son œil unique, il scrute les PJ puis entame un soliloque : « Ils sont là à présent... Tu dois leur parler... Oui, tu le dois... Babel... La montagne ? ... Mes chers amis, ah, Babel... » Ce monologue décousu se poursuit pendant des heures, mais les PJ y glanent les infos suivantes :

- Time Bandit. En dépit de son génie, l'homme est clairement fou. Un médecin peut déduire qu'il d'est soumis à des expériences neurochirurgicales (comme celles dont les PJ ont été victimes, en plus poussées). Time Bandit se souvient d'avoir été « une tête parmi quatre, un créateur déchu, obligé de fuir l'ombre divine et ses marionnettes technomancers ». Lui aussi fait des cauchemars, et ressent un « appel impérieux vers le sud » comme



de nombreux habitués du Web.

- La conspiration Babel. Si l'on en croie la photographie sur l'un des écrans, Time Bandit y a participé.

On le voit avec Keüser et lord Prometeus, au pied d'une montagne dans le désert. C'est celle du cauchemar des PJ ! D'autres photos, à moitié brûlées, montrent des ruines antiques, du matériel high-tech et le dessin d'une roue ornée de glyphes. Au dos de la photo est marqué « messie » ! Time Bandit se souvient que la conspiration Babel, les prophéties d'Apocalypses et le messie sont liés à des événements de l'Antiquité. Impossible d'en savoir plus.

- Le SuperWeb. Time Bandit passe son temps dans les couches profondes de, la réalité virtuelle. C'est là qu'il a entraperçu la menace qui pesait sur l'humanité : un dieu tentaculaire en train de prendre forme, dont les rêves flottent dans cet univers parallèle. Il veut le montrer aux PJ, et ceux qui le souhaitent vont se « câbler » pour plonger avec lui dans le SuperWeb...

LE DIEU DANS LA MATRICE

Contact des électrodes. Chaque PJ est moulé dans une combinaison polymère parcourue de fils. Picotements, flash ! ... Les PJ basculent dans l'univers synthétique. Vol à grande vitesse. Leurs « clones » virtuels aperçoivent un instant les autoroutes de l'information, la couche supérieure du Web, puis ils plongent... Parfois aux fissures d'un pourpre malsain. Derrière Time Bandit, ils traversent un labyrinthe ténébreux. Plus bas, toujours plus bas. Sas rivetés, codes de défense, déverrouillage, ils glissent entre les pales d'un ventilateur d'acier virtuel... et débouchent dans une gigantesque plaine glacée aux ombres mouvantes. Ici flottent des images virtuelles de centaines d'adeptes en méditation : Technomancers, mais aussi dirigeants politiques et religieux !

[BO d'Hellraiser] Soudain, le Fléau apparaît. D'un doigt impérieux, il désigne la forme numérisée d'un plateau montagneux, au loin. Au-dessus plane une présence colossale, une entité noirâtre, agitée

d'éclairs... Une chose vivante, étendant ses ramifications d'un bout à l'autre de l'horizon virtuel. « Venez !, ordonne le Fléau, venez vous unir au Dieu Sombre ! Bientôt, il sera partout et vous serez ses Elohim, ses Khérubims, les maîtres de la Jérusalem céleste ! »

Laissez les personnages profiter du spectacle avant d'être repérés. D'immondes chimères informatiques se lancent alors sur leurs traces ! Chaque PJ doit « remonter » dans le réel en réussissant 3 jets d'Intellect d'affilée. À chaque échec, un programme tueur le rattrape (Dégâts réels de 2d6 !). Si le PJ se déconnecte d'un coup, il subit des dégâts de 4d6.

Après cette frayeur virtuelle, laissez les PJ goûter quelques instants de repos.

[BO de Total Recall] Brusquement, la lumière pâlit et le cube s'active ! Pulsations rougeâtres. Des faisceaux incandescents balayent chaque PJ d'un quadrillage aveuglant, leurs esprits sont aspirés ! « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain nexus : Jérusalem... »

Rôles secondaires

MILICIE DE VENISE

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Conduite [speedercraft] d8, Tir d6.

Allure : 6 + d6

Parade : 4

Résistance : 5

Atouts : Stable

Équipement : Uzi (Dégâts : 2d6+1).

Episode XV



« *NON NOBIS DOMINE, NON NOBIS...* » (Incipit de la devise des Templiers)

LES CORPS D'EMPRUNT

Enguerrand de Montabert Templier, 28 ans

Attributs : Agilité d6, Force d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d10, Intimidation d6+2, Persuasion d6+2.

Atout : Charismatique

Allure : 6

Parade : 6 (7 - 1 [Epée à deux mains])

Résistance : 8 (6 + 2 [Haubert de mailles])

Equipement : Épée à deux mains (Dégâts : Force +4 - Parade -1 - 2 mains), Haubert de mailles (Armure + 2).

Jean de Mahorne Écuyer d'Enguerrand, 16 ans

Attributs : Agilité d10, Force d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8.

Atout : Acrobate

Allure : 6

Parade : 7 (6 + 1 [Acrobaties])

Résistance : 8 (7 + [Athlétique])

Equipement : Épée courte (Dégâts : Force +2).

Joseph et Bartholomé Moines, 23 et 27 ans

Attributs : Agilité d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8.

Atout : Athlétique

Allure : 6

Parade : 7 (6 + 1 [Bâton])

Résistance : 6

Equipement : Bâton (Dégâts : Force+2 - Parade+1).

Maspalio Ex-voleur en pénitence, 25 ans

Attributs : Agilité d10, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Discrétion d8+2, Escalade d6+2.

Atout : Séduisant, Très Séduisant, Voleur

Charisme : +4

Allure : 6

Parade : 7

Résistance : 6

Equipement : Épée longue (Dégâts : Force+3), « Pilo » singe apprivoisé (Agi d12, For d4-2, Vig d4, Escalade d12, Discrétion d12, Chapardage d12).

Kassim Mercenaire turcopole poète, 35 ans

Attributs : Agilité d8, Force d12, Vigueur d12.

Compétences : Combat d10, Connaissance [arabe] d12.

Atout : Athlétique

Charisme : +4

Allure : 6

Parade : 7

Résistance : 10 (8 + 1 [Cuir] + 1 [Athlétique])

Equipement : Cimeterre, Armure de cuir (Armure + 1).

AU COMMENCEMENT ÉTAIT LA MORT

[*BO de La dernière tentation du Christ*] Éveil.

Douleur. Visage contre le sol. Paysage austère de collines raviniées, émergeant d'un désert pierreux. Soleil au zénith. Silence de mort troublé de par les cris des charognards tournoyant en cercle. Les PJ reprennent conscience dans les corps de pèlerin assassinés (dont un Templier, voir l'encadré Les corps d'emprunt), au milieu d'une caravane brûlée... Bienvenue dans le désert de Judée, en 1126 !

Les PJ n'ont d'autre choix que d'emprunter la route de la caravane : un no man's land peuplé de prédateurs et de mirages trompeurs. Faites-leur découvrir les rigueurs du désert (restrictions d'eau, pillards) avant qu'une patrouille de Templiers vienne à leur secours. Après une journée de marche, la troupe arrive sur un plateau calciné.

Au loin, sur les hauteurs d'une muraille montagneuse, se dessine une cité. Bientôt apparaissent les dômes dorés et les imposants minarets d'une ville splendide : amoncellement de tours, de toits voûtés, d'églises, de synagogues et de mosquées, Jérusalem la Sainte se dresse, magnifique, face aux PJ !

AUX ORDRES DU TEMPLE

[BO de *La dernière tentation du Christ*] Jérusalem, 1126. Fraîcheur des alcôves de pierre. Échos des psaumes murmurés. Chocs des armes d'entraînement.

Passant la formidable épaisseur de l'enceinte extérieure, les PJ pénètrent au cœur du quartier général des Templiers, le Temple de Salomon ! Depuis la prise de Jérusalem, neuf chevaliers et une vingtaine de serviteurs ont investi ce monument qui domine la ville. Les PJ sont accueillis par Hugues de Payns, le maître de l'Ordre : « *Bienvenue, frères, nous vous attendions. Il souffle, depuis peu, un vent d'hérésie sur la Terre Sainte...* »

Apparemment, Hugues comptait sur les précédents occupants du corps des PJ pour éclaircir les mystères qui secouent Jérusalem depuis quelques mois. En effet, des jeunes femmes juives disparaissent régulièrement, attisant les inimitiés religieuses, et la ville est au bord de la crise. Jusqu'à présent les Templiers, surveillés par Jérôme de

Craonne, émissaire du roi de France, progressent peu dans l'enquête. Mais surtout, un serviteur vient de faire une étrange découverte sous le Temple : un mystérieux monolithe noir totalement hermétique, portant en son centre une porte circulaire résistant à toute ouverture. Les PJ sont accompagnés dans leurs appartements par Hugues de Payns, qui conclut : « *Ne révélez rien sur le monolithe, frères, car si j'en crois les légendes, il serait le réceptacle d'une extraordinaire puissance céleste...* »

ET VINRENT LES ANGES DE LUMIÈRE

Le lendemain. Regard laiteux de quatre serviteurs aveugles encadrant Hugues de Payns en grande tenue. Descente dans les entrailles du Temple. Grincement d'une lourde porte.

[BO de *X-Files*] Odeur de parchemins séculaires et de lampes à huiles. Les PJ pénètrent dans un dédale de galeries encombrées de manuscrits occultes, d'alambics et de reliques. Descente, encore. Soudain, l'air se transforme : odeurs d'ozone, froid intense... La procession s'arrête dans une vaste salle. Une dizaine de larges tunnels aboutissent ici, dans l'éclat diffus des cierges. Au centre gît un cube noir de 4 mètres d'arête, irradiant une puissance presque palpable ! Sa matière est inconnue. Sur un côté s'élève une « porte » composée de trois roues concentriques. Sur le cercle extérieur, 134 symboles rappelant des hiéroglyphes ; puis un cercle de dessins évoquant les 78 lames du tarot et enfin, au centre, 22 lettres étranges, mélange de phénicien et d'hébreu. Ces signes auraient-ils inspirés l'écriture de l'Antiquité, ou les dessins du tarot ?

Rompant le silence, Hugues de Payns récite « *Et les anges de lumière, achevant leur œuvre terrestre, s'en retournèrent dans leurs disques de feu. Mais ils laissèrent aux hommes le monolithe noir où dort le veilleur, le messie. Le monolithe déposé jadis sur une montagne sacrée, fut enfermé dans le Temple de Salomon pour y attendre l'éveil...* ». Hugues de Payns explique que nul n'a réussi à ouvrir la « porte » et qu'il ignore si les légendes sont vraies. Mais cette découverte est une occasion sans précédent d'asseoir le pouvoir de l'ordre, si on parvient à l'exploiter. Il a étudié le mécanisme d'ouverture :

les roues sont indépendantes, et à chaque passage d'un symbole sur l'axe vertical, un déclic résonne. Il faut sûrement trouver une combinaison de trois signes pour ouvrir la porte. Mais le monolithe est piégé. Huit novices ont déjà péri. *« À chaque fois, après le troisième déclic, une lumière aveuglante nous a ébloui, une forte odeur de terre humide nous a soulevé le cœur et, une fois nos sens retrouvés, notre compagnon était mort, carbonisé, son corps de poussière grise s'effritant au moindre souffle ! »* Cela dissuadera probablement les PJ de faire des combinaisons à l'aveuglette, sanctionnées par une mort irrémédiable.

Il serait sage d'emporter un dessin du portail et d'enquêter...

LES VOIES DU SEIGNEUR SONT IMPÉNÉTRABLES

La mission des PJ est d'élucider l'affaire des disparitions, mais ils vont vite s'apercevoir que ce mystère est lié à celui du monolithe. Voici les faits :

- Le monolithe. En dehors de la légende citée par Hughes, les PJ ne trouveront rien. Mais à l'évidence, les « anges de lumière » qui ont conçu le monolithe sont aussi ceux qui ont inspiré les prophéties d'Apocalypse et apporté les poignards d'iridium (voir Épisode 8).

- Les disparitions. L'enquête piétine, et pour cause... Le coupable n'est autre que Jérôme de Craonne ! Il est en effet, le grand prêtre d'une secte adorant Moloch, un dieu qui réclame des sacrifices réguliers. Jérôme a surpris l'annonce de l'arrivée des PJ, d'où l'attaque de la caravane. Sous le couvert de sa charge, il leur demandera des rapports réguliers. Informé de leur progression, il agira en conséquence : embuscades, assassinats...

- L'Errant. Toutes les jeunes filles enlevées étant juives, le rabbin Abraham, un kabbaliste de grand renom, a secrètement demandé l'aide d'un clairvoyant : l'Errant. Ce dernier est un personnage mi-sage, mi-spectre, condamné selon la légende à faire pénitence éternellement pour avoir refusé son aide au Christ. Il sait beaucoup de choses, mais ne peut intervenir directement (l'Éternel Interdit). Il lui faut donc un bras terrestre. Ce sera les PJ ! En

échange de leur aide dans l'affaire des disparitions, il va les guider vers les trois symboles. En effet, la force qui émane du Temple de Salomon a inspiré leur vision à certaines personnes ! Faites apparaître l'Errant à votre gré. Vieillard drapé de sombre, il indique une direction, un indice sous la forme d'extraits de la Bible...

LES DÉCORS ET L'ACTION

- Jérusalem. Depuis sa prise par les croisés en 1099, les chrétiens se sont établis dans la ville, tandis que les juifs et les mahométans sont tolérés à l'extérieur. Jérusalem est une ville où les religions ne se mêlent pas. Malgré tout, les pèlerins y rendent grâce au Seigneur. Processions et supplices côtoient les boniments de marchands. Le commerce est florissant et de longues caravanes pénètrent à toute heure dans la ville, lui donnant un air de bazar oriental. Jérusalem est une ville de mysticisme et de religion. Ici, les gens sont divinement inspirés : la nuit apporte des rêves prémonitoires, les artistes peignent d'étranges visions, et le souffle des anges dicte les prophéties. Ne dit-on pas que l'apôtre Jean lui-même reçut sa vision de l'Apocalypse dans le Temple de Salomon ?

- Le quartier chrétien. Les pèlerins s'y conduisent en maîtres et l'endroit est une ville dans la ville, aucun « infidèle » n'a le droit d'y pénétrer. Compliquez l'enquête par divers contrôles malgré l'accréditation templière (la milice locale appartient à l'ordre des Hospitaliers, une organisation concurrente). Une arrestation des PJ sous un prétexte quelconque n'est pas à exclure.

- Le quartier arménien. Bruyant, c'est le quartier le plus populaire. Les PJ pourront s'y faire expliquer les lames du tarot. Si l'un d'entre eux se fait tirer les cartes, c'est la lame 13, un squelette tirant une faux, qui sortira.

- Le quartier syrien. Avec ses ruelles lumineuses bordées de maisons basses, c'est un quartier commerçant où vit une communauté égyptienne versée dans les arts. Les PJ pourront identifier les symboles de la grande roue. Ce sont d'anciens hiéroglyphes. Par ailleurs, s'ils montrent une



représentation de la porte, un enfant les conduira jusqu'au « peintre fou ». Inspiré d'Allah, il peint d'immenses fresques : navires célestes, roues concentriques, anges de feu... Chaque oeuvre est ornée du même du même glyphe auréolé de lumière : un oiseau à la tête de femme, qui chez les égyptiens représente l'âme, et se prononce « Ba ». C'est le premier symbole !

Les PJ pourront aussi enquêter sur le meurtre d'Hakim, un négociant trouvé décapité dans son lit. Il tenait un commerce d'import-export florissant, et était notamment lié à Jérôme de Craonne. C'était un homme envié, ne manquant pas d'ennemis (autant de fausses pistes). Il s'agissait surtout du « fournisseur » de jeunes femmes de Jérôme. Mais il a voulu faire chanter ce dernier, et la secte s'est chargée de l'éliminer. La seule chose que les PJ peuvent trouver chez lui est une amulette en forme de faux. Un objet curieux, la faux n'étant pas couramment utilisée dans la région.

- Le quartier juif. La communauté juive s'occupe de teintureries, et vit près de la poterne de la Tannerie. Depuis les disparitions, plusieurs leaders s'échauffent et réclament que la loi du talion (« œil pour œil ») soit appliquée au coupable. Encore faudrait-il le trouver... À défaut, les plus excités sont prêts à s'en prendre à n'importe qui. Les PJ sont dans une position inconfortable. S'ils avertissent les autorités chrétiennes, une émeute sera évitée, mais au pris de la vie des meneurs, les milices chrétiennes ne rigolent pas avec les « séditeux »... Il vous revient de mesurer la portée des actes des PJ. L'agitation de la communauté juive a été en effet voulue par l'Errant afin de voir s'ils agissent en véritables « justes ». N'hésitez pas à entraver leur enquête,, cheval attelé qui s'emballe, tuiles qui tombent, tonneaux dévalant une rue. Tout cela est l'oeuvre des hommes de Jérôme ! Bientôt l'Errant décide qu'ils sont dignes de le rencontrer...

SUITE AU PROCHAIN NUMÉRO

Nuit. Les PJ dorment, et rêvent au portail sous le Temple. Choc sourd contre les volets : une flèche ! Autour, un message : « *En son temps, Ezechias a fait l'étang et l'aqueduc, et amena les eaux dans la ville. Aujourd'hui, elles arrivent toujours, mais*

emplies de larmes de nos mères et du sang de nos vierges. Puisse le nom de l'Éternel vous guider... ». C'est un appel émanant de l'Errant. Ezechias, l'un des rois de Juda, fit construire un aqueduc afin d'alimenter des citernes dont la plus connue est la Piscine de Siloé, au sud de la ville. Il va falloir traverser Jérusalem de nuit en évitant les hommes de Jérôme. Et lorsque les PJ atteignent la porte sud...

[BO de X-Files.] Une lumière éthérée précédée d'un souffle d'air chaud surgit, se découpant dans la lueur de la lune, immobile, diaphane. Le temps semble se figer un instant, puis, tel un doux zéphyr, l'être spectral s'anime, guidant les PJ vers leur destin...

Rôles secondaires

JÉRÔME DE CRAONNE

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Intimidation d6+2, Perception d6, Persuasion d10+2, Tripes d6.

Charisme : +2

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 6

Atout : Charismatique

Équipement : Faux (Dégâts : Force+3).

ASSASSINS DE JÉRÔME

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance [Démolition] d8, Tir d8, Tripes d6.

Allure : 6 + d6



Parade : 6

Résistance : 6

Equipement : Poignards (Dégâts : Force+1).