

PaliMesseste^{N°24}

L'imprononçable



*"C'est moi, son chroniqueur, qui seul puisse te narrer sa saga.
Laisse-moi te conter les jours d'extrême aventure."*

Introduction au film Conan



Palimpseste n°24

L'imprononçable

Scénario

Ce scénario est destiné à des joueurs, un meneur de jeu et une équipe de Nephilim expérimentés.

L'histoire du Nom Tabou

Extraits des carnets secrets de Jean de Leyde

Moi, le Roi du Monde, le Visionnaire de l'Apocalypse, le fondateur de la Nouvelle Jérusalem, je déclare une nouvelle fois avoir été initié, en ce jour magique du **15 janvier de l'an 1535**. Münster prenait des colorations infernales au crépuscule tandis que je marchais dans la ville assiégée, ordonnant la défense des points stratégiques de la cité, hurlant mes prophéties aux valeureux gardiens des remparts afin de charger leur cœur de ma mystique énergie.

Oui, j'aime à me promener parmi mes fidèles à la tombée de la nuit, j'aime sentir la neige grisâtre crisser sous mes bottes quand aux murs des remparts, le sang des papistes coule sur la pierre de mon antre imprenable. Oui, j'aime m'arrêter sous les porches de mes ruelles où des enfants rachitiques se disputent la viande des rats morts.

Je ferme alors les yeux pour mieux entendre le bruit des combats, le cliquetis des armures, les coups de bélier et les cris des femmes. La frénésie de mes citoyens charge mes pavés de l'énergie de la fin du monde et quand je colle mon oreille au sol, j'entends, oui, j'entends distinctement le galop des Cavaliers de l'Apocalypse, le hurlement des Anges exterminateurs armés d'épées enflammées, et le ronronnement vengeur de la Bête qui s'éveille !

Je suis le Porteur de la flamme de l'Enfer ! Je suis l'Annonciateur de la Nouvelle Ère ! Et c'est à moi que ces murmures s'adressent. La nuit, je couvre des pages et des pages de révélations. Je note tout ce que je pressens, tout ce que les Anges m'accordent de leur savoir, et j'écris toute la nuit, car le lendemain de nouvelles visions m'occupent. Mon incessant travail de prophète ne s'achèvera qu'avec l'avènement du Monde nouveau. Jusqu'à là, tous les hommes doivent savoir, ils doivent se préparer à la mélodie de la première trompette. Que dis-je ? Tous les hommes ? Non, tous les êtres qui peuplent cet univers : les papistes comme les anabaptistes, les mortels comme les immortels...

Lors, ce soir, au moment où je m'apprêtais à rentrer dans mes quartiers, à me sceller dans ma sombre chambre pour terminer **le dernier chant de mon « Hymne à Amon »**, l'Archange m'apparut.

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org



CRÉDITS :

Hermès Trismégiste N°4,
L'imprononçable
de Sébastien Penne



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Grégoire Laakmann et
Patrick Abitbol

Conversion Nephilim 4 par :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégory Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la
gamme officielle



Un souffle glacial s'engouffra sous le porche et transporta des monticules de neige. Au fond de la cour un tourbillon blanchâtre se forma. Il avait trois fois ma taille et mugissait comme un lion de métal. J'étais seul dans la ruelle à présent. Puis le tourbillon faiblit jusqu'à disparaître, cédant sa place à une silhouette argentée, brillamment éclairée par un éclair de pleine lune. Je reconnus l'Archange de l'illusion à ses cheveux blancs ceints d'une couronne d'argent, à l'extrême beauté de son visage et au rictus de ses lèvres pâles. Il portait une cotte de maille et une épée au fourreau. Ses mains fines et racées, enveloppées dans de blancs gants de soie, faisaient tourner un magnifique bâton d'ivoire. À la vue de mes yeux fous et de mon maigre corps tremblotant, il s'esclaffa sans retenue puis s'immobilisa, son bâton pointé dans ma direction. Voici ce que me dit ensuite Gabriel, le Prince des Kerubim :

« Toi, prédicateur, tu m'amuses beaucoup. Oh oui, tu m'amuses quand tu t'adresses à tes guerriers et quand tu menaces ton peuple de l'Apocalypse. Et j'aime que l'on m'amuse. Car j'apparais à ceux qui vivent dans l'illusion, j'apparais à ceux qui matérialisent leurs cauchemars, j'apparais aux manipulateurs de ton espèce, Jean de Leyde. Mais je viens te prévenir : **tu dévoiles trop de secrets**. Il est bon, certes, que tu connaisses l'origine de tes semblables et l'existence des êtres magiques, mais il est regrettable que tu cherches à dilapider cette sagesse. Aussi, **je t'ordonne de brûler le dernier chant de ton recueil dédié à Amon**. Néanmoins, **pour te consoler**, laisse-moi te confier qui adorait ce Dieu et pourquoi, **laisse-moi combler les écueils de tes illuminations** :

En Égypte, au temps où tous les êtres de ce monde vivaient en apparente harmonie, **la cité de la sagesse était Ouaset, aujourd'hui dénommée Thèbes**. Dans ses rues se croisaient les prêtres et les marchands, les mendiants et les esclaves, et tous respectaient le Pharaon qui leur prodiguait sagesse et protection. Tous savaient les propriétés de leur Dieu et Maître, son origine élémentaire et magique, et tous le vénéraient. Ceci en échange de son renoncement à l'immortalité matérielle selon les termes d'un pacte ancestral conclu en Égypte entre les Fils du Soleil et ceux des Cinq Éléments. Parfois, pour apaiser les tensions, le Pharaon était obligé de distiller aux humains quelques graines de savoir occulte. Mais ces dévoilements étaient rares et les plus curieux devaient se montrer fort diplomates pour acquérir des bribes de connaissance sans déchaîner la colère de leur Dieu. Je me rappelle avec bonheur de cette période de faux-semblants, de tractations et de machinations politiques. À cette époque, la ruse était de mise, l'hypocrisie régnait et tout cela m'enchantait.

Puis, parallèlement au Pharaon, **un nouveau Dieu fit son apparition**. Un Dieu immatériel, créé de toutes pièces par les hommes : Amon-Râ, dont le sceau était le Bélier. Moins qu'un Dieu, Amon était surtout un symbole. Il représentait aux yeux de la foule la sagesse humaine, la maîtrise du Soleil par ses propres fils - ce qui pour ma part est une contradiction dans les termes, mais passons... Cela te permet au moins de saisir pourquoi ton instinct d'homme t'a poussé à chanter et à louer Amon dans ton ouvrage. Les plus initiés d'entre les humains en devinrent les prêtres et de somptueux temples et offrandes furent dédiés au Dieu des hommes, Amon. **Les Pharaons voyaient bien sûr d'un mauvais œil cette nouvelle adoration, mais ils finirent par s'y habituer**, les prêtres arguant que le pacte n'avait en rien été violé puisque le peuple continuait à adorer les Nephilim comme des Dieux. Dans ce cas, les hommes pouvaient bien se complaire dans leur mysticisme.

C'était faire fi de l'intelligence et de la persévérance des prêtres. Nombre d'entre eux, secrètement liés aux sociétés secrètes, **les Mystères d'Isis et les Templiers**, se documentèrent, se renseignèrent et **apprirent bien plus qu'il ne leur était permis**. Au sein des cultes d'Amon se multiplièrent les allusions à la révolte, les attaques orales contre les Nephilim, contre la race supérieure. Des espions arpentèrent la cour des Pharaons et laissèrent traîner leurs oreilles où il fallait qu'elles ne fussent jamais. **Des secrets furent dévoilés. Alors Aménophis IV occupa le trône de ses frères**. Il mit fin à ce climat de tension et **déclara une guerre ouverte à Amon. Le pacte fut rompu**. Les Êtres primitifs se révoltèrent, éveillant leurs camarades, fondant la cité d'Akhet-Aton. La quête du Sentier d'Or fut de nouveau au goût du jour. L'hypocrisie lunaire laissa place à la violence du feu.





Et les humains sortirent leurs armes ! Les murs des temples d'Amon furent couverts de signes qui étaient autant de dangers pour les immortels. Le plus meurtrier d'entre tous fut assurément le Nom Secret d'Amon, le Nom Tabou. Seule une poignée d'initiés d'Amon savaient prononcer ce nom, mais ils furent vite exterminés avant de pouvoir l'utiliser. Ces initiés avaient su déchiffrer le langage secret des immortels, l'énochéen, et ils pouvaient balbutier quelques phrases. Les sons de cette langue sacrée sont des ondes élémentaires. Chaque mot, chaque sonorité est un dosage subtil entre les cinq éléments. Aussi, les Grands Prêtres d'Amon fomentèrent l'idée de créer un mot impur, le mot chargé de la force la plus dévastatrice qui soit : le mot propageant des ondes du champ de l'Orichalque ! Tel est le Nom secret d'Amon. Un immortel entendant ce Nom Tabou, correctement prononcé dans un énochéen parfait, ou plutôt un anti-énochéen parfait, se verrait sur le champ détruit à jamais.

Les disciples d'Akhénaton excellant dans l'art de la guerre, jamais ce mot ne fut prononcé. Ses créateurs périrent, mais les symboles restèrent, bien que la grande majorité des temples furent réduits en poussière. Alors, Akhénaton chargea personnellement un Nephilim, un être de la Lune secret et discret, de retrouver et de cacher les derniers symboles dangereux du culte d'Amon. Il s'agit de Mishkaï, le Gardien des Symboles Tabous. Depuis cette date, Mishkaï traverse les âges et les continents afin d'éloigner les humains de ces symboles. Il ne participe pas à la quête du Sentier d'Or, il ne se mêle pas des affaires de ses frères, ni de celles des humains. Il n'est que la Sentinelle, le Veilleur, le Cacheur de Mystères.

En ce qui concerne le Nom Tabou, il n'en reste qu'un seul symbole aujourd'hui. Et Mishkaï, qui l'a retrouvé il y a quelques siècles, le garde. Il a pactisé avec moi, et m'a ordonné de rendre muet le premier humain qui verrait ce symbole, et qui saurait l'interpréter. Je m'acquitterai de la tâche confiée jusqu'à la première violation.

Aussi, par égard pour ce secret, je te somme de détruire ton dernier chant, Jean de Leyde. Tu en sais déjà trop, prie-moi pour t'avoir laissé la vie sauve. De toute façon ton âme est déjà damnée ! »

Et Gabriel partit d'un grand éclat de rire, découvrant des dents nacrées et carnassières. À peine rentré chez moi, l'humeur maussade et l'esprit chargé d'interrogations, je brûlai mon plus beau chant et méditai sur le Nom Tabou.

Mishkaï

Le Gardien des Symboles Tabous (Serpent)

Très mystérieux. Il aime le secret, la dissimulation et particulièrement le déguisement. On ne peut le reconnaître qu'à ses yeux verts en amande. Il n'appartient à aucun arcane et ne s'est jamais lié à personne. Il vit reclus, ne s'adresse jamais aux Nephilim, ne combat pas les sociétés secrètes, enfin, pas directement. Mishkaï considère sa tâche comme celle d'un artiste. Il ne parle jamais, ne fait qu'épier, un rictus toujours aux lèvres. Dans l'aventure, il s'éclipse dès qu'un PJ essaie de lui parler ou de le suivre. De toute façon il ne leur apparaît jamais plus de quelques minutes, à Paris déguisé en Charlot pantomime, à Thèbes en charmeur de serpent.

Ka Dominant : 21

Lune 21 ; Eau 17 ; Terre 13 ; Feu 8 ; Air 4

Caractéristiques : Agilité : 18, Intellect : 14, Puissance : 10, Présence : 17, Vigueur : 16

Compétences : Athlétisme (course, saut), Comédie (mime, commedia dell'arte), Déguisement (Charlot, masques), Discrétion (filature), Escalade (grimpe urbaine), Géographie (Paris, Thèbes), Musique (flûte, lyre), Vigilance (détails, odeurs, sons).

Traditions :

Arcanes chimériques (tous) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Compacts secrets) M, Histoire invisible (Guerres secrètes) M, Histoire invisible (Nouveaux Mondes) C, Plans subtils C.

Sciences occultes :

Basse Magie M, Haute Magie M, Grand Secret A, Sceaux M, Pentacles C, Œuvre au noir A

Quelques sortilèges, renvois au Livre de base :

- *Je sais ce qui vous protège, p. 112*
- *Sur votre visage, je lis le mensonge, p. 176*
- *Les imposteurs, je sais les démasquer, p. 177*
- *Ce que vous tentez de dissimuler, je le retrouve toujours, p. 177*
- *Parfois, je revêts le monde d'un manteau de brume, p. 51*
- *L'oubli n'est pas une fatalité, p. 51*
- *Je peux faire de vous un traducteur émérite, p. 46*
- *Il m'arrive de voiler votre raison, p. 179*
- *Je ne suis pas toujours celui que vous croyez, p. 78*
- *Tout ce que je dis, vous le croyez, LdBp. 179*





L'Imprononçable

« Horloge ! dieu sinistre, effrayant, impassible,
Dont le doigt nous menace et nous dit : « Souviens-toi »

Baudelaire, L'Horloge

L'horloge de maître Jacques

Profitant d'un déjeuner manqué avec le neveu fauché de son simulacre, le PJ ayant le plus haut niveau en Proches flâne sur les quais de Seine, jetant un œil distrait sur les étals bouquinistes. Puis, à 14 heures comme convenu, il retrouve ses compagnons devant l'église Notre-Dame selon un rituel maintenant établi. Ce jeudi 16 mai ensoleillé semble tout à fait propice à la promenade et ce, malgré la chaleur annonciatrice d'orage. Sous ces auspices, aucun Parisien ne témoigne d'étonnement lorsque plusieurs dizaines de policiers se mettent à quadriller la place Saint-Michel, contrôlant les papiers et arrêtant la circulation. Une rumeur gronde du quartier latin. C'est une manifestation parmi tant d'autres à laquelle les Nephilim vont assister, bousculés par les badauds avides d'animation. Il s'agit d'un défilé royaliste de plusieurs centaines de personnes, passablement échauffés. Banderoles, pancartes et cris invectivent la République (« Montjoie Saint-Denis ! », « Libérez Brabant ! », « Monarchie absolue, république corrompue ! », etc.) tandis que les royalistes marchent vers la rive droite. Le regard haineux et dans un désordre général du fait de la quantité de groupuscules et d'associations, quelques excités type blazer bleu-catogan-fleur de lys s'attaquent par intermittence aux policiers et gauchistes...

Est-ce la violence particulière de la manifestation ou le lointain souvenir de la royauté qui excite la curiosité des PJ ? Ou peut-être s'agit-il d'une insulte envoyée au PJ le plus susceptible ? Toujours est-il qu'ils se retrouvent au milieu de cette foule en délire, qui se concentre peu à peu au milieu de l'île de la Cité. Les cris se font alors plus forts et les slogans plus audibles : « Libérez Brabant ! Libérez Brabant ! Injustice ! », alors qu'une pluie de projectiles s'abat sur la cour et les vitres du palais de justice dont les grilles ont été bloquées in extremis.

Mais au fait, qui est Brabant ? Si un test facile de *Présence / Interrogatoire* est réussi (sous peine de se faire mal voir, voire éjecté), on leur apprend que le comte Francis Jourdain de Brabant est victime d'une odieuse erreur judiciaire, que tout cela est inadmissible et qu'en ce moment même on le juge avec une partialité flagrante.

Un vieux duc, plus serein, explique que le comte a été pris il y a une semaine de cela à Roissy avec pas moins de cinq kilos de plastic dans ses bagages et que, puisqu'il appartient à une vieille famille notoirement antirépublicaine et est lui-même vaguement militant, on l'accuse de terrorisme politique. Au moment où les PJ pensent s'être suffisamment divertis, ils remarquent une chose bien curieuse : à 16 heures pile, l'horloge du palais de justice s'arrête. Plus curieux encore (test facile d'*Intellect / Vigilance*), ils ne sont pas les seuls à l'apercevoir et une dizaine de personnes éparpillées pâlisent, titubent puis s'éclipsent immédiatement, qui vers un taxi, qui vers un parking souterrain.

Impossible de les retrouver, sauf un homme d'une quarantaine d'années qui se hâte vers Châtelet, téléphone portable à la main, puis disparaît aux Halles. C'est à peine s'ils entendent un pantomime déguisé en Charlot, le visage blanchi, perché sur un rebord du pont au Change, siffloter « Frère Jacques... ».

Comte Francis Jourdain de Brabant

Ka-Soleil : 13

Caractéristiques :

Agilité : 15, Intellect : 20,
Puissance : 10, Présence : 15,
Vigueur : 16

Compétences :

Armes contondantes
(canne), Esquive, Fouille
(archéologique, bibliothèques),
Géographie (bassin du Nil),
Histoire (Égypte antique),
Linguistique (copte, égyptien
ancien, énochéen, grec
ancien, latin), Littérature
(ésotérisme, historique),
Usages (rituels, Templiers).

Traditions :

Arcane mineur : Bâton
M, Arcane mineur : Épée
A, Ésotérisme C, Histoire
invisible (Compacts secrets)
C.

Armes : canne lestée (7 dégâts
légers), mains nues (3 dégâts
légers).

Protection : aucune.





Selon leurs incarnations (par exemple si l'un d'eux a déjà vécu à Paris au XV^e siècle) ou après quelques recherches (les bibliothèques parisiennes regorgent d'Histoires de Paris), les PJ peuvent apprendre que :

- **l'horloge du palais de justice est la première horloge publique de Paris.** Charles VII l'avait fait construire en 1377.
- **elle s'est mystérieusement arrêtée le 18 mars 1414, à 16 heures** et n'a été remise en route qu'une cinquantaine d'années après.
- **elle s'est arrêtée un siècle** très exactement après la condamnation au bûcher (**le 18 mars 1314 à 16 heures**) du Grand Maître de l'Ordre du Temple Jacques de Molay et de son compagnon Geoffroy de Charnay.

Aujourd'hui, c'est d'ailleurs un Templier qui a dérégulé le système de l'horloge, afin de faire comprendre à toutes les obédiences françaises qu'un « grand » des leurs était jugé. L'arrêt de l'horloge doit être interprété comme un signal de rassemblement de tous les Templiers.

Le lendemain, la plupart des quotidiens affichent la photo de Francis Jourdain de Brabant. Ce dernier a été condamné la veille à perpétuité, tandis qu'une manifestation protestait à l'extérieur contre la sévérité du procès. Le verdict est tombé à 16 heures... Selon le degré d'objectivité du journal, « la Justice a fait preuve d'une grande rapidité et efficacité », ou « s'est acharnée contre celui qui devient le bouc émissaire du terrorisme », puisqu'il a été arrêté il n'y a qu'une seule semaine. Les différents articles donnent un bref récapitulatif des **événements** :

- **Le 5 mai, à 13 heures**, un bagage suspect provenant du vol Le Caire-Paris a été ouvert par la police. Il contenait cinq kilos de plastic. Son propriétaire a été vite retrouvé à Roissy. Dans son veston, une télécommande reliée à la charge a été découverte.
- **Le 7 mai au matin**, la police a remis Brabant aux mains de la justice. Le cas évident de flagrant délit explique cette rapidité.
- Les pièces du dossier ont été vite réunies et le procès a débuté **le 10 mai**. L'avocat de Brabant s'opposait à un procureur spécialiste du terrorisme politique. En effet, l'accusé appartient à la ligue de la Fleur de Lys, sur laquelle une enquête est ouverte. La ligue dément toute implication.
- Devant les preuves accablantes et le refus systématique de Brabant de prononcer le moindre mot (même à son avocat ou à ses visiteurs), le procès a fait diligence. La perpétuité semblait inévitable.
- l'avocat de Brabant a fait appel. La cour d'assises d'appel se tiendra **la semaine prochaine**.

Les journaux indiquent aussi qu'un meeting royaliste se tiendra **le dimanche 19 mai, à l'église Saint-Nicolas du Chardonnet, à 11 heures**.

Enfin, l'horloge du palais de justice a été remise en marche.

Eglise Saint-Nicolas-du-Chardonnet

L'église est située à Paris 23, rue des Bernardins à l'angle de la rue Saint-Victor dans le 5^e arrondissement, dans le quartier Saint-Victor, à côté de la Maison de la Mutualité. Elle a été reconstruite dès la seconde moitié du xviii^e siècle à l'emplacement d'un édifice du XIII^e siècle, et achevée en 1937 seulement.

Depuis le 27 février 1977, date de son occupation par la force par des proches de la Fraternité sacerdotale Saint-Pie-X, fraternité dont elle dépend officieusement depuis lors, cette église constitue le principal lieu de culte parisien du mouvement catholique traditionaliste – parfois qualifié d'« intégrisme » – ainsi que d'une frange de l'extrême droite française proche du traditionalisme.



Eglise Saint-Nicolas-du-Chardonnet, Wikipédia©





L'histoire sous-jacente

« C'est moi, son chroniqueur, qui seul puisse te narrer sa saga.
Laisse-moi te conter les jours d'extrême aventure. »

Introduction au film Conan

Francis Jourdain de Brabant est bel et bien le vieux rentier issu de la noblesse champenoise que décrivent les journaux parisiens. Il est aussi passionné d'archéologie et se rend fréquemment en Égypte. Enfin, il appartient bien à la ligue de la Fleur de Lys, mais milite rarement. Une autre activité caractérise ce personnage : ses lointains aïeux étaient Templiers et la tradition a perduré chez les Brabant. De son manoir de Neuville-sur-Seine, il dirige une petite obédience dite des Secrets inaltérables. Celle-ci ne réunit qu'une quarantaine de chevaliers et ne dispose que d'un seul homoncule, car elle ne prétend plus au pouvoir. Elle est pourtant très ancienne (fondée à la suite de la révolte d'Akhenaton au XIV^e siècle avant J.-C.) et a longtemps appartenu aux Manteaux Rouges, la plus haute caste parmi les obédiences templières (cf. *Livre de base*, p. 99). En 1310, un groupe de valeureux Nephilim menés par le Djinn Zelten, qui n'était autre que Nogaret, le ministre chargé par Philippe le Bel des procès templiers, l'a entièrement démantelée. Mais son souvenir a traversé les siècles jusqu'à ce que Brabant tente de lui redonner sa gloire passée.

Les Secrets inaltérables est une obédience sur le déclin. Ses buts ? Rechercher les secrets humains qu'Akhenaton aurait omis de détruire. Ce sont des chercheurs, des investisseurs, des égyptologues spécialistes des messages secrets, initiés à l'énochéen. Pendant toute sa vie, Brabant a été sur la piste du nom secret d'Amon-Ra, le Nom Tabou. En 1975, il a monté une petite expédition « archéologique » à Thèbes mais n'a rien trouvé. La patience avec laquelle il a œuvré, depuis, a été couronnée de succès une semaine avant son arrestation. Fou de joie à l'idée de mettre la main sur l'arme ultime contre les Nephilim et du même coup, de rendre à son obédience déchue le prestige qui lui revenait, il a pris le premier vol pour l'Égypte sans prévenir qui que ce soit. Puis il a parachevé ses recherches en quelques jours à Thèbes. Ivre d'orgueil, il en a oublié que le dernier hiéroglyphe du nom secret d'Amon pouvait être protégé magiquement (voir ci-dessus : le Nom Tabou).

Aussi, au moment où il lut le hiéroglyphe complet, Gabriel (cf. *Livre de base*, p. 184) le rendit muet à jamais. Ne parvenant pas à recopier le symbole, dont la perfection ne peut être reproduite, et ne connaissant aucun Templier à Thèbes, il s'enfuit vers Paris afin de prévenir son obédience. Brabant connaît le Nom Tabou, mais il ne peut le prononcer. Il connaît son emplacement, mais il est le seul ! De son côté, l'Archange libéré de son pacte prévient Mishkaï, lequel alerte immédiatement un initié de l'Arcane IV (l'Empereur) à Paris : le juge Fanget, alias Thordyl, Triton de son état. Tout se précipite alors. L'Arcane IV fait diligence : ses infiltrations à l'intérieur de la police, de la justice et même de l'aéroport de Roissy lui permettent de fomenter un complot machiavélique pour mettre le comte Brabant hors-circuit. L'Empereur fait glisser un bagage rempli de plastic au nom de Brabant parmi les bagages du vol Le Caire-Paris, au moment où ceux-ci sont acheminés de la soute vers le carrousel. Brabant est immédiatement arrêté et un policier, le meilleur pickpocket de l'Arcane, trouve une télécommande dans son veston. Le reste suit : violation des droits de l'interpellé, falsification du dossier, corruption du procureur et des jurés. Mais à machination, machination et demie : les chevaliers des Secrets inaltérables se doutent des raisons de cette incarcération puisque leur Maître avait passé sa vie sur la recherche du Nom Tabou. Ils contactent donc d'autres obédiences et les groupes royalistes infiltrés par celles-ci. Tout est mis en œuvre pour faire libérer Brabant. Mais au moment du verdict, les moyens légaux ne suffisant plus, ils arrêtent l'horloge afin d'obtenir de l'aide de la part des plus hautes obédiences. Le message est compris...

Chevaliers des Secrets inaltérables (9)

Ka-Soleil : 9

Caractéristiques :

Agilité : 15, Intellect : 18,
Puissance : 15, Présence : 16,
Vigueur : 19

Compétences :

Armes de poing, Armes tranchantes (épée), Esquive, Linguistique (égyptien ancien), Usages (templiers).

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

Armes : épée courte (8 dégâts sérieux), revolver léger (8 dégâts sérieux), mains nues (3 dégâts légers).

Protection : veste renforcée (protection 4)





L'enquête

« Si les hommes doivent s'intéresser à une chose, il faut qu'ils puissent y participer activement. »

Hegel, la Raison dans l'Histoire

Suite à ces menus événements, la curiosité des PJ devrait être suffisamment piquée pour qu'ils mènent leurs premières investigations.

Voici une liste non-exhaustive des lieux à visiter et des personnes contactables, ainsi que les informations qu'ils en tireront.

Gardez pourtant deux impératifs à l'esprit :

- À la suite du meeting, si les PJ n'ont pas réuni assez d'informations, leurs recherches seront plus ardues car les Templiers les auront repérés. N'oubliez pas que les obédiences de toute l'Europe affluent vers Paris, car elles considèrent que leur cause ultime réside dans la libération de Brabant. Les Templiers utiliseront leurs meilleurs atouts et leurs meilleurs tueurs pour éliminer les PJ. Jusqu'à dimanche, ces derniers ne sont pas gênés, à moins qu'ils ne soient vraiment trop voyants.
- Mishkaï l'Onirim apparaîtra parfois aux PJ. N'abusez pas de ses apparitions. Utilisez-le comme un clin d'œil pour donner une tonalité occulte aux recherches, mais surtout pas comme un indic. Il pourra servir après dimanche, par exemple à faire comprendre aux PJ qu'ils sont suivis. Il leur rendra des petits services, mais toujours discrets, sans qu'ils s'en aperçoivent. En aucun cas il ne leur adressera la parole.

La police judiciaire, quai des Orfèvres : les PJ peuvent se faire passer pour des journalistes, des chercheurs, des enquêteurs à la petite semaine. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls, puisqu'une demi-douzaine de journalistes et de royalistes attendent pour en savoir plus. Les policiers acceptent beaucoup de monde, ils cherchent à tempérer les ardeurs. Après un moment d'attente dans une petite salle (avec boissons et collations), le capitaine chargé du dossier les reçoit. Il se nomme Martin Hautinche, de la section anti-terroriste. Il accomplit son modeste travail et a l'impression de disposer de toutes les données. Il n'a aucun lien, ni avec l'Arcane IV, ni avec les Templiers. Il ne connaît d'ailleurs ni l'une ni l'autre. Ses seules consignes sont de « clarifier » la situation, de « dissiper » le malentendu et de se montrer très diplomate. Il affirme qu'il n'y a aucune partialité, que Brabant a été pris en flagrant délit (il détaille son arrestation) et qu'il est normal qu'il paie. La ligue de la Fleur de Lys à laquelle appartient Brabant a déjà commis quelques attentats dans le passé mais la police n'a jamais arrêté personne, faute de preuves. Là, elles sont évidentes : le bagage lui-même était enregistré au nom de Brabant et comportait des insignes royalistes. Hautinche assure que Brabant n'a subi aucune pression physique, ni au cours de sa garde à vue, ni durant son séjour au quai des Orfèvres, ni en ce moment à la prison de la Santé (c'est vrai). Il s'est toujours refusé à parler, même à son avocat, Maître Crabinelli, mis légalement à sa disposition par le palais de justice. Le reste est du ressort des magistrats. En fait, Hautinche sert surtout à aguiller sans le savoir les PJ sur d'autres lieux.

Le palais de justice : il est hyper-protégé par une vingtaine de CRS qui ont fort à faire avec les manifestants qui râlent sans cesse devant les grilles. À moins d'user de beaucoup de finesse, de magie ou d'être sacrément pistonnés, les PJ ont toutes les chances de rester sur le pavé. S'ils arrivent à entrer, ils se heurtent à une administration délibérément lente et compliquée. On leur fait remplir un dossier : qui sont-ils ? Que font-ils ? De toute façon, interdiction absolue d'accéder au dossier que détient le juge Fanget (alias Thordyl). Cependant, un greffier peut leur donner quelques renseignements, si les formulaires ont bien été remplis : le procès s'est déroulé sans public, l'avocat (Maître Crabinelli) a été nommé par le parquet pour la défense de Brabant. Ce dernier était extrêmement énervé pendant le procès, il communiquait par écrit, car il refusait de parler.

Maître Renato Crabinelli

42 ans. Bel homme, large d'épaules, très distingué. Parle français avec un adorable petit accent italien.

Ka-Soleil : 4

Caractéristiques :

Agilité : 10, Intellect : 15, Puissance : 13, Présence : 20, Vigueur : 18

Compétences :

Athlétisme (golf), Cuisine (pâtes), Droit (droit pénal, procédure pénale), Éloquence, Empathie, Linguistique (italien), Natation (nager), Séduction

Traditions : aucune.

Armes : aucune.

Protection : aucune.





Pourtant, les médecins ont affirmé qu'aucune déformation ne l'en empêchait. Sur le reste, le greffier refuse catégoriquement de divulguer des informations. Un test normal d'*Intellect / Vigilance* permet de voir que les PJ sont épiés par un homme en robe noire, de forte corpulence. C'est le juge Fanget qui les a reconnus comme Nephilim. À l'extérieur, en inspectant l'horloge, ils peuvent apercevoir (test normal d'*Intellect / Fouille*) un petit mécanisme déclenché par télécommande qui a permis de l'arrêter.

L'avocat de Brabant, Maître Crabinelli : il peut être contacté à la sortie du palais de justice ou de la prison de la Santé. Il faut que les PJ aient de sérieux arguments pour qu'il accepte de leur parler. **Crabinelli est parfaitement intègre**, il ne connaît pas les dessous de l'affaire, mais avoue que le juge semble avoir une dent contre son client. De même, le procureur, un as du parquet, poursuit inlassablement les terroristes et a été sans pitié avec Brabant. D'autre part, « *Brabant ne met aucun atout de notre côté en refusant de parler, alors que la justice cherche en lui un bouc émissaire. Il passe son temps à dessiner des hiéroglyphes, tous ressemblants. Je crois qu'il est complètement fou. Et puis toute cette affaire frise l'illégalité... Les droits de mon client sont sévèrement restreints. J'apprehende l'appel, la semaine prochaine* ». Il avoue aussi que des royalistes lui écrivent pour l'encourager, lui proposer de l'argent, « *mais je ne peux rien faire de mieux !* »

La prison de la Santé, boulevard Arago : hyper-protégée elle aussi, il est difficile d'y entrer. **Il est formellement interdit de voir le prisonnier.** Toutefois, un gardien peut leur révéler que Brabant est très bien traité, mais qu'on lui interdit tout colis. Il en reçoit des dizaines par jour : des bonbons, des vêtements, des lettres de soutien. Brabant, lui, passe son temps à dessiner des hiéroglyphes. Avec un peu de persuasion, les PJ peuvent les observer, voire prendre quelques feuilles, et constatent (sur un test normal d'*Intellect / Linguistique*) que Brabant essaie de dessiner un croissant de lune parfait sous le symbole Imene (voir *ci-contre*), signifiant « Amon-Ra » ou « découvrir un secret ». Tous les dessins ont ensuite été raturés et les feuilles froissées.

L'aéroport de Roissy : tout le monde a très peur. Les effectifs de la police ont triplé et les fouilles sont fréquentes, même sur les non-passagers. Si les PJ ont des armes, ils peuvent avoir des problèmes. **Le scénario du 5 mai leur est relaté en détail** par diverses personnes : comme un bagage restait sur le carrousel et que personne ne le prenait, la police de l'air et des frontières a été prévenue. Le service de déminage est arrivé et a précautionneusement ouvert le sac. Puis on a vérifié l'enregistrement du sac (l'Arcane IV a de très bons informaticiens...) et toutes les issues ont été fermées. La police de l'air a fouillé partout et a retrouvé ledit Brabant dans le parking. Le policier qui a découvert la télécommande est (officiellement) en congé par peur de représailles royalistes. S'ils sont très perspicaces, les PJ apprennent qu'un des conducteurs de chariot à bagages a démissionné le 6 mai parce qu'il « avait trop peur qu'une bombe explose pendant son travail ».

L'agence de voyage Nouvel Air Tour, avenue des Champs-Élysées : les PJ en apprennent l'adresse à Roissy ou auprès de Hautinche. Ils peuvent y entendre **une description de Brabant** lorsqu'il a réservé son voyage : « *Un homme pétillant de malice, très excité. Apparemment il avait hâte de partir. Il regardait autour de lui à tout moment comme s'il gardait un terrible secret. Il a réglé cash son aller simple, a réservé une place à l'Hôtel Hilton de Thèbes et est parti tout de suite.* »



Symbole Imene





Les groupuscules royalistes : le siège de la ligue de la Fleur de Lys se trouve sur le boulevard Montparnasse. Une intense activité y règne, des jeunes militants en sortent les bras débordant de tracts. Une vingtaine de porte-voix sont à la disposition des meneurs, à l'entrée. On n'accorde aucune attention aux PJ car tout le monde est très affairé, ce ne sera plus le cas après le meeting de dimanche. **Un bureau est ouvert et prépare une gigantesque pétition** qui devrait être distribué au moment du procès en cour d'appel. Les PJ notent la présence d'intellectuels renommés. On ne parle que du meeting. Difficile d'apprendre quoi que ce soit dans cette ambiance, sauf peut-être des indications évasives sur « les nobles origines champenoises de Brabant ».

Les Arcanes Majeurs des PJ : les PJ ne peuvent prendre contact avec un Arcane que s'ils ont sa *Tradition au niveau Compagnon*. Tous sont en effet **très inquiétés par la recrudescence de Templiers à Paris**, provenant des plus hautes obédiences européennes. Vendredi soir, une herméthèque de la Papesse a été incendiée, et samedi matin un hospice de la Tempérance. Beaucoup d'Arcanes se mettent à l'ombre. Nombreux sont les Nephilim qui quittent Paris, certains romantiques de l'Arcane VI (l'Amoureux) se rappellent les chasses des nazis, les impitoyables inquisitions et sont les plus apeurés. **L'Arcane III (l'Impératrice) dispose de fiches sur la famille de Brabant** (voir plus loin *Un héraldiste*), où les PJ apprennent aussi l'histoire des Secrets inaltérables. En revanche, il est impossible d'y trouver quoi que soit concernant le secret du comte. Si un PJ appartient à l'Arcane de l'Empereur, on lui avoue que le complot contre Brabant est organisé par lui, que le juge Fanget est un initié de l'Arcane et qu'il le contactera bientôt.

Un héraldiste de la rue du Temple : le meilleur, d'après les Pages Jaunes. Pour des recherches sur les origines de Brabant, les PJ peuvent tout aussi bien visiter la Bibliothèque nationale, mais ils n'apprennent pas la moitié des connaissances disponibles chez cet héraldiste, un vieil illuminé qui croit vivre à l'époque de Louis XIV. Il leur laisse consulter sa bibliothèque tandis qu'il divague sur la dernière pièce de Molière... Avec l'aptitude *Usages (héraldique)*, le PJ peut appliquer un FR +1 à ses tests de Présence. Les PJ sont renseignés sur **l'histoire des Brabant, leurs origines bataves, leur anoblissement en Champagne au moment de la première prise de Jérusalem par les Croisés (1099) et bien entendu l'épopée templière des Brabant** (le premier fut Angerand de Brabant, en 1143). Un ancêtre du comte a été mis sur le bûcher de Provins en 1307. **Le blason familial est intéressant** : clef d'argent en abîsse sur fond rouge et blanc. Enfin, l'emplacement du manoir familial, à Neuville-sur-Seine, est indiqué.





Dimanche 19 mai : meeting royaliste

« Viens avec nous, embusquons-nous pour verser le sang ! »
Proverbes, 1.11

Il débute par une messe à Saint-Nicolas-du-Chardonnet, dans le V^e Arrondissement. L'église est pleine à craquer, les royalistes ont revêtu leurs plus beaux atours. C'est un ballet de robes et de capes colorées, d'épées au fourreau, d'ombrelles et d'éventails chatoyants, de boucliers aux armes de la famille (si si...). Si ce n'était les journalistes armés d'appareils photo et le service de sécurité du fond, en rangers et battes de baseball, on se croirait en plein Ancien Régime. Même la messe est dite en latin ! Ce moment est l'occasion d'un merveilleux flash-back pour les PJ ayant connu la royauté. Cela permettrait par exemple d'expliquer pourquoi plusieurs personnes les ont vite repérés. Car, bien sûr, l'assemblée est infestée de Templiers de tous poils : par-ci par-là, on entend parler allemand, polonais, tchèque, espagnol, etc.

Après la messe, dont la ferveur a eu de quoi étonner plus d'un Nephilim, le groupe traverse la rue sous les flashes des journalistes et gagne la grande salle de la Mutualité. Les affiches installées par la réunion gauchiste de la veille sont déchiquetées et, au sous-sol, la population est doublée. L'atmosphère sent un peu plus le XXI^e siècle avec la présence de militants et de leaders politiques.

Drapeaux et faisceaux des ligues sont tendus. Pendant plusieurs heures, des excités défilent à la tribune et vilipendent « l'infâme République et sa justice corrompue ». Les interventions mélangent discours politiques, débats historiques et propositions pour soutenir Brabant. En apparence, toutes ces propositions sont légales. Les royalistes ne légitiment pas le terrorisme, mais ne veulent pas y être assimilés.

D'autres vont plus loin : l'affaire Brabant est le résultat d'un complot judéo-maçonnique anti-français et anti-royaliste, enfin, certains tiennent des discours où se glissent des messages destinés aux oreilles templières de l'assemblée. Les paroles suivantes n'échappent pas aux PJ :

« Vous avez dit que le juge Fanget était partial. Je dis mieux : il est inhumain, bien plus inhumain que vous ne le pensez... »

« Nous refusons en bloc la justice de Fanget. Pour parler vulgairement, je dirais qu'il mérite un bon coup de bâton... »

Un autre, emporté par son élan :

« Il y a trois types de justice : celle des manteaux noirs des magistrats, la justice terrestre, basse et corrompue. Celle des manteaux blancs, la justice céleste, pure et éternelle. Pour ma part, la justice des manteaux rouges, celle de la violence, tranchera... »

Dans l'assistance, les Nephilim sont repérés par de plus en plus de monde. Plusieurs personnes leur jettent d'inquiétants regards en coin (test normal de *Présence / Psychologie* pour s'en apercevoir). Trois membres de l'Ordre des Chevaliers du Christ (cf. *Chevaliers teutoniques*, p.12) se mettent rapidement d'accord. L'un disparaît prestement vers la sortie en prenant bien soin de ne pas se faire voir par les PJ. Les deux autres traversent la salle en jouant des coudes, sans discrétion aucune et chacun une dague à la main, dans l'objectif de refouler les PJ à l'extérieur (si nécessaire, n'oubliez pas qu'il y a un service de sécurité).

Le combat a lieu dans l'escalier de sortie, deux chevaliers derrière et un devant. C'est un escalier droit, d'une cinquantaine de marches environ, large de quinze mètres. Pour le combat, appliquez les règles suivantes :

- le combattant est au-dessus : FR + 1 à l'attaque.
- le combattant est au-dessous : FR - 1 à la défense.
- pour chaque blessure ou parade réussie, effectuer un test facile d'Agilité / Acrobatie. S'il est raté, le combattant tombe.





Dès lors, les PJ, sauf si leur discrétion est exemplaire, sont suivis et souvent attaqués. Se sachant en force, les Templiers n'essaieront même pas d'être discrets. Un petit groupe de Chevaliers Teutoniques, dirigés par le Hongrois **Attila Pocz**, en sont spécialement chargés. Chaque demi-journée, dimanche compris, les PJ effectuent un test résisté d'*Agilité / Discrétion* contre l'*Intellect / Vigilance* d'Attila. Appliquez un modificateur de réussite supplémentaire selon les actions entreprises par les PJ. S'ils se séparent, par exemple, les chances sont diminuées, mais elles augmentent s'ils grimpent en haut de la Tour Eiffel.

À ce stade, l'aventure s'accélère, prenez du rythme et ne laissez pas un moment de répit à vos pauvres joueurs !

Le juge Fanget

« L'autorité acceptait tous les fardeaux. On pouvait tout lui mettre sur le dos et on restait personnellement libre et serein. »

Kafka, le château

Il est clair que l'**Arcane IV** commence à entendre parler des agissements des PJ. Ses membres ne voient pas d'un très bon œil le remue-ménage de la Mutualité, alors qu'ils désiraient étouffer l'affaire le plus rapidement possible. Afin de satisfaire leur curiosité et pour empêcher que les PJ fassent tout rater, Thordyl les contacte secrètement. Il peut le faire directement si les PJ retournent au palais de justice ou en leur envoyant un message : un mot écrit sur la lame IV d'un jeu de tarot, par exemple. Le rendez-vous est à minuit, au palais de justice. Le jour dépend de l'avancement des recherches des joueurs : il faut que ceux-ci aient déjà suffisamment d'informations, en particulier l'emplacement du manoir des Brabant.

À minuit, l'île de la Cité est déserte. Les grilles du palais de justice sont entrouvertes et aucun garde ne veille, ce qui est assez louche. Dans la cour, un test normal d'*Intellect / Vigilance* fait remarquer le corps de deux sentinelles assassinées derrière une voiture. Au troisième étage, une fenêtre claque. La pièce (c'est le bureau du juge) est faiblement éclairée. Sur les lieux, on découvre le cadavre du juge Fanget, le visage ensanglanté par un coup d'épée. Cependant, les tueurs sont toujours sur les lieux, ils s'étaient juste cachés dans un bureau adjacent. Il s'agit d'Attila Pocz et de ses six acolytes. L'un d'eux a volé la stase de Thordyl (une montre à gousset). Ils sont habillés en noir et portent des cagoules. Leur mission accomplie, ils ne s'attarderont pas dans le palais si le combat tourne à leur désavantage. Il peut avoir lieu dans le bureau encombré du juge, dans le large couloir entre les portes de chêne et les grandes fenêtres, ou encore près de l'escalier, à 10 mètres au-dessus du hall d'entrée. Pris en embuscade, les PJ effectuent un test normal d'*Intellect / Vigilance* : s'il est raté, les PJ sont surpris lors du premier tour (cf. *Livre de base*, p. 45).

Les PJ peuvent ensuite fouiller le bureau de Thordyl. Divers symboles attestent de son appartenance à l'Arcane de l'Empereur. Des lettres cachées informent les PJ sur les circonstances exactes du complot contre Brabant : menaces à l'égard de la police, photocopies de chèques au nom des plus hautes autorités, instructions précises au procureur. Enfin, le message que Mishkaï avait envoyé à Thordyl se trouve dans le mini-bar, derrière les bouteilles d'eau de mer (un Triton ne se refait pas...). C'est une petite boîte à musique qui anime un automate aux habits templiers s'appêtant à s'adresser à un autre templier. Puis une petite cage emprisonne le premier et fait fuir le second. Une inscription est gravée au fond de la boîte, terminée par le sceau d'Akhénaton : « Danger : comte Francis Jourdain de Brabant. Vol Le Caire-Paris arrivée 05/05 à 14h00 ».

Attila Pocz

Ka-Soleil : 11

Agilité : 20, *Intellect* : 15,

Caractéristiques : *Puissance* : 20,

Présence : 15, *Vigueur* : 15

Compétences : *Armes de poing*,

Armes tranchantes (épées),

Athlétisme (course, saut),

Discrétion (filature), *Dissi-*

mulation, *Esquive (armes de*

contact, combat à mains nues),

Interrogatoire, *Intrusion (élec-*

tronique), *Linguistique (anglais,*

français, hongrois, latin), *Usages*

(templiers), *Vigilance (métamor-*

phoses).

Traditions : *Arcane mineur*

(Bâton) C, *Ésotérisme C*

Armes : *épée (10 dégâts sérieux)*,

révolver léger (8 dégâts sérieux),

mains nues (3 dégâts légers).

Protection : *gilet pare-balles*

(protection 5)

Chevaliers Teutoniques (6)

Même genre que leur chef, en plus bêtes et moins gradés.

Ka-Soleil : 8

Caractéristiques : *Agilité* : 16,

Intellect : 10, *Puissance* : 15,

Présence : 13, *Vigueur* : 20

Compétences : *Armes conton-*

dantes (matraque), *Armes de*

poing, *Athlétisme (course, saut)*,

Discrétion (filature), *Dissi-*

mulation, *Escalade*, *Esquive*,

Linguistique (anglais, hongrois),

Vigilance (sons, métamorphoses).

Traditions : *Arcane mineur*

(Bâton) C, *Ésotérisme A*.

Armes : *matraque (8 dégâts*

légers), *révolver léger (8 dégâts*

sérieux), *mains nues (3 dégâts*

légers).

Protection : *gilet pare-balles*

(protection 7).





Le manoir templier

« Chaque province offre au regard les épaves de pierre sur lesquelles flotta jadis le pavillon des Templiers. »

Gérard de Sède, les Templiers sont parmi nous

Il ne reste plus qu'à déterminer quel est le secret détenu par Brabant. Et l'unique piste est le manoir familial de **Neuville-Sur-Seine**.

Ici, à moins qu'ils ne parlent le patois champenois, les PJ ont vraiment du mal à communiquer. Le manoir de Brabant est encore plus à l'écart. De l'autre côté de la Seine, un sentier monte sur la colline à travers une sombre forêt. Au sommet, on peut apercevoir la silhouette lugubre du manoir au milieu de champs en friche. Le manoir n'est relié à aucune ligne téléphonique et semble à l'abandon. En fait, toutes les installations sont souterraines. Il n'est pas protégé car les Secrets inaltérables ont fort à faire à Paris. Ce manoir porte un nom : « la Clef d'Argent ».

L'intérieur jure tout à fait avec l'image externe : de grandes pièces conviviales richement décorées, une galerie de portraits de la famille Brabant (certains en habits templiers), une merveilleuse collection d'armures et une cave de connaisseur. Aux étages, pas moins de vingt chambres aménagées avec deux lits chacune. Enfin, une grande bibliothèque chargée d'œuvres littéraires et de précis archéologiques (aucun ouvrage d'ésotérisme). Dans le grand salon cossu du rez-de-chaussée, un mécanisme ouvre un passage secret dans la cheminée. Il donne sur une porte de métal que jouxte un code à chiffres. Le bon code est 1099, date de l'anoblissement des Brabant. À la cinquième erreur, une ouverture libère un souffle de gaz lacrymogène (7 dégâts légers sur 2 mètres, cf. Livre de base p. 77). L'effet est avant tout dissuasif.

Les salles cachées indiquent sans hésitation que les PJ mettent les pieds dans un repaire templier : drapeaux, croix pattées, portraits de Jacques de Molay. Quatre grandes pièces sont adjacentes : l'une est une salle de travail, avec plusieurs tables, cartes et documents éparpillés ; l'autre est une salle informatique ultra-moderne ; une troisième est le bureau de Brabant et la quatrième une salle de documentation. Dans cette dernière, les PJ peuvent découvrir les statuts des Secrets inaltérables et apprendre l'histoire de cette obédience, ainsi que des renseignements sur l'organisation actuelle des différents ordres (après lecture, un PJ gagne 2 pS à dépenser dans la tradition *Arcane mineur : Bâton*, cf. *Codex Agartha*, p. 26). Ils y trouvent aussi l'homoncule de cette obédience, dont ils pourront par la suite libérer le Nephilim prisonnier.

Dans le bureau de Brabant, ils trouvent un amoncellement d'ouvrages, de fiches, de notes concernant Thèbes et le culte d'Amon-Râ. En fouillant bien, ils trouvent un vieil ouvrage : « Hymne à Amon », de Jean de Leyde, en vieil allemand. Le premier hymne est le suivant :

*Il [Amon-Râ] est caché des dieux : on ne connaît pas son aspect.
Il est plus éloigné que le ciel, il est plus profond que l'Hadès !
Aucun Dieu ne connaît sa vraie forme.
Son image n'est pas étalée dans les livres.
On n'a point sur lui de témoignage parfait ;
Il est trop mystérieux pour que soit révélée sa gloire,
Il est trop grand pour être examiné, trop puissant pour être connu.
On tomberait à l'instant mort d'effroi, Si l'on prononçait son nom secret.*

Brabant a entouré les deux dernières phrases et a couvert les pages suivantes de notes, où il explique la nature et les effets de ce nom secret, dont il écrit la forme commune et incomplète : Imene (cf. p. 9). D'après les dernières annotations, il n'existe qu'un seul symbole complet restant, à Thèbes.

Le septième chant de Leyde est un focus alchimique.

Neuville-Sur-Seine

C'est un petit village situé au sud-est de Troyes, coïncé entre la route nationale et une longue colline. Très isolés, les 500 habitants travaillent dans les vignes (on y produit les meilleurs champagnes et surtout le rosé des Riceys, le plus fameux de France. Louis XIV en commandait des caisses entières). Les ruelles et les maisons de pierre semblent d'un autre âge.





Thèbes

Thèbes n'est plus la grande cité religieuse que connaissaient peut-être certains PJ. Certes, les temples en ruine de Louxor et Karnak ont conservé leur puissance ésotérique évocatrice. Même la vallée des rois semble s'être figée dans l'attente d'un autre monde depuis la libération du dernier Nephilim Pharaon. Cependant, les débits de boisson et les tour-opérateurs empêchent les PJ de savourer la nostalgie éprouvée devant les pyramides.

La ville même de Thèbes, désormais Louxor, vit surtout du tourisme et du commerce. Ce n'est qu'une ville moyenne (moins de 500 000 habitants), avec ses buildings, ses souks animés sur les grandes places. Relativement isolés dans la Basse-Égypte, les Thébains n'ont pas perdu l'habitude ancestrale de commercer avec les bédouins du désert. La ville n'a donc jamais cessé de s'enrichir culturellement, pénétrée à la fois des légendes pharaoniques, de la ferveur islamique et de l'esprit tribal africain.

Sur les bords du Nil, d'immenses champs et vergers s'étirent en longueur, à l'infini. Les routes qui relient les villages sont les seuls éléments de modernité dans ce paysage traditionnel.

Le désert, en revanche, est très proche : à moins d'un kilomètre à l'Ouest et à l'Est du fleuve, ce ne sont que sables et dunes.

Les PJ sont tirés de cette émouvante contemplation par la lecture d'un journal français vendu dans une boutique à touristes : le juge Fanget, « mystérieusement disparu il y a quelques jours, a été remplacé par un autre juge moins répressif à l'égard de Brabant. Le procès en appel s'est déroulé hier et s'est soldé par un acquittement. Le nouveau juge a expliqué que l'enquête devait reprendre son cours et qu'aucune preuve tangible ne permettait de retenir Brabant derrière les barreaux ».

Bien entendu, **ce nouveau juge est de mèche avec les Templiers**. Le journal ne précise pas non plus que Brabant est actuellement dans un bateau à destination de Louxor, accompagné de ses meilleurs chevaliers. Les PJ n'ont qu'une demi-journée d'avance. Il faut faire vite.

Voici les lieux intéressants de leurs recherches :

- **L'hôtel Hilton, à la périphérie de la ville : le comte Brabant y est très connu et apprécié.** En avril, il y est resté moins d'une semaine. Le portier de l'hôtel se souvient qu'il cherchait une ancienne carte et il l'a aiguillé sur une librairie occulte du centre-ville. Une nuit, Brabant est rentré très tard, le visage blafard et sans prononcer un mot. Le lendemain, il est reparti précipitamment à Paris.
- **La librairie le Pharaon, dans le centre :** c'est une petite boutique cachée dans une ruelle sale, à deux pas d'un souk. Son propriétaire, un vieil Arabe au regard fatigué, est très serviable. Il se rappelle de ce vieil Européen distingué qui était venu acheter une ancienne carte de Thèbes, dans un ouvrage particulier. Il avait acheté l'ouvrage sans marchander et l'avait feuilleté immédiatement. Le libraire ne se souvient plus du titre du livre, mais il dit que l'Européen était revenu peu après et lui avait demandé comment **se rendre à Al Berej**, un village du nord de Louxor. Un bus s'y rend deux fois par jour, le prochain départ est à 19h00, de la place du marché.

En attendant le bus, au milieu des marchands, les PJ sont attirés par le son d'une flûte à quelques pas de la station. **Mishkaï**, habillé en bédouin, est agenouillé devant une corbeille d'osier et charme un serpent. Quand les PJ s'approchent, **Mishkaï se lève**, prend son serpent hypnotisé et s'éclipse dans la foule. Au fond de la corbeille, **il a laissé un message aux PJ**. C'est **une large pièce d'électrum** (alliage d'or et d'argent) datant de l'époque d'Akhénaton.

« Ouaset est la cité de toutes les cités.

L'eau et la terre étaient en elle à l'origine des âges.

Puis surgirent les sables qui furent ses assises.

Puis émergea un monticule et le monde fut créé.

Et c'est en elle que prit vie l'humanité. »

Jean de Leyde, Hymne à Amon, dixième chant

Thèbes (Égypte)

Thèbes (aujourd'hui Louxor) est le nom grec (Thebai) de la ville d'Égypte antique Ouaset (« Le sceptre » ou « La Puissante »), appartenant au quatrième nome de Haute-Égypte.

D'abord obscure capitale de province, elle prend une importance nationale à partir de la XI^e dynastie. Elle est en effet la ville d'origine des dynastes de la famille des Antef, qui fondent la XI^e dynastie avec Montouhotep Ier et Montouhotep II, liquidateurs de la Première Période Intermédiaire et rassembleurs des Deux Terres¹, c'est-à-dire de la Haute-Égypte et de la Basse-Égypte.





Le sceau d'Aton, un disque solaire, figure sur un côté de la pièce. Au verso, un texte minuscule en énochéen, inscrit par Akhénon lui-même, explique pourquoi il a détruit les temples d'Amon et quelle charge il a confié à Mishkaï, le Gardien des Symboles Tabous. « Si un Symbole Tabou est découvert par nos ennemis, il devra être détruit à tout jamais. ».

Ce petit texte signé par le créateur des Arcanes Majeurs est aussi un **focus de Magie**.

Les PJ comprennent alors le comportement et les motivations de ce singulier personnage qu'est Mishkaï. Il leur a donné cette pièce à la fois par engagement auprès d'Akhénaton (détruire le dernier Nom Tabou), mais aussi parce qu'ils ont su, par leurs actes, gagner sa confiance.

Que la pierre devienne sable

Focus : pièce d'Akhénaton en électrum

Chaîne analogique : je manipule la cohérence (Terre) > la cohésion d'une pierre

Description : le Mage est capable de rendre friable un volume de pierre correspondant à celui d'une grosse pierre de taille. La pierre s'effrite alors très facilement ; en la grattant avec la main, elle tombe en poussière, pour les siècles des siècles...

Al Berej

Traduction : la Tour d'Allah.

Al Berej se situe sur la rive droite du Nil, à quelques deux heures de bus au nord de Thèbes. Plutôt qu'un village, c'est une succession monotone de hameaux et de fermes qu'entourent des champs de coton et des roseaux fleuris sur les bords du fleuve. La plupart des habitations sont installées sur pilotis. Le « centre » d'Al Berej est le port, construit autour du coude que forme le Nil à cet endroit. Si les PJ ont suivi le déroulement normal du scénario, ils y arrivent au crépuscule. Les barques à moteur des commerçants accostent sur la digue, les agriculteurs fatigués rentrent chez eux. Les PJ remarquent la construction d'une mosquée moderne derrière un pâté de maisons. En se renseignant au port, ils apprennent qu'un **bateau transportant des passagers en provenance du Caire est attendu à 22h00 (Brabant et ses acolytes sont à bord)**.

Pour déterminer l'emplacement du dernier symbole secret d'Amon, **il faut interpréter le hiéroglyphe Imene comme un rébus :**

- des roseaux fleuris parsèment les rives du Nil, prouvant que l'emplacement est aux environs d'Al Berej.
- les PJ remarquent plusieurs faucons volant vers le nord d'Al Berej qui disparaissent derrière une colline. Ces faucons (une petite dizaine) se réunissent sur un arbre mort, à côté de l'ancienne mosquée d'Al Berej, aujourd'hui en ruines.
- le parvis de cette ancienne mosquée est en forme de damier noir et blanc. Le damier recouvre toute la cour intérieure de la mosquée laissée à l'abandon.
- une vieille fontaine crache encore de l'eau au fond de la cour intérieure. Cette fontaine est trouée et laisse échapper un filet d'eau qui serpente jusqu'à la tour du muezzin, du moins ce qu'il en reste. En dégageant quelques pierres, à l'endroit où aboutit le filet d'eau, les PJ découvrent une dalle blanche. Sur l'autre côté de la dalle figure l'antique symbole d'Amon. Ce symbole est complet : un parfait croissant de lune encercle le hiéroglyphe habituel. Les PJ frémissent à sa vue car ils savent que s'ils le prononcent correctement en énochéen, un flux d'orichalque détruira leur pentacle (cf. *Codex Agartha*, p. 26, l'onde produite par ce mot a un potentiel d'orichalque de 25 !). Il ne reste plus qu'à le détruire.





Pour corser la situation, le comte Brabant et neuf chevaliers des Secrets inaltérables arrivent à la mosquée au moment où les PJ repèrent le filet d'eau. Seul Brabant sait où est inscrit le symbole et il ne vaut mieux pas qu'un humain puisse le voir. Si cela arrive, pourtant, le lecteur doit réussir un test d'*Intellect / Linguistique (énochéen)* pour détruire le pentacle des Nephilim.

A l'instant où le symbole est détruit, les templiers ont un moment de doute, un poids semble tomber sur leurs épaules comme une guillotine. Ils agissent ensuite différemment : pour 2D4 d'entre eux, leur obédience s'écroule définitivement et leur vie n'a plus de sens. Ils vont se suicider, dans le Nil ou en se tranchant la gorge. Les autres entrent dans une rage incroyable et se battent à mort, les larmes aux yeux (ils ont un FR + 1 à l'attaque et un FR - 1 à la défense). Brabant reste seul, immobile et muet, les PJ en font ce qu'ils veulent.

À la toute fin, Mishkaï surgit de derrière la fontaine et les congratule d'un sourire. L'Archange Gabriel l'accompagne. Il peut ainsi expliquer aux PJ les points qui pourraient rester obscurs.

Epilogue

« Nos divertissements sont finis. Ces acteurs, j'eus soin de vous le dire, étaient tous des esprits : ils se sont dissipés dans l'air, dans l'air subtil. »

William Shakespeare

Suite à ce scénario, les PJ peuvent développer certains contacts avec des adoptés de l'Arcane IV. En effet, Thordyl a trouvé un nouveau simulacre : le capitaine Hautinche ! Si vos PJ libèrent l'homoncule des *Secrets inaltérables*, c'est l'occasion pour vous d'inviter un nouveau joueur à votre table. Si l'un des PJ appartient à l'Arcane XVI (la Maison-Dieu), ses supérieurs sont très fiers de lui et peuvent le récompenser par un sort, une arme ou un grade plus élevé dans l'arcane.

En revanche, les PJ apparaissent désormais parmi les premiers noms de la liste noire de l'Ordre des Chevaliers du Christ et surtout de l'Ordre des Chevaliers Teutoniques. S'il n'est pas mort, Attila Pocz ne rêve que de vengeance...





Palimpseste n°24

L'imprononçable

Aides de jeu

Le Palais de Justice et son horloge
Patrick Aribol©



