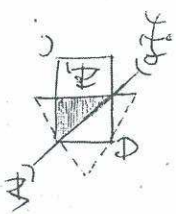
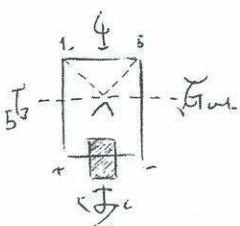
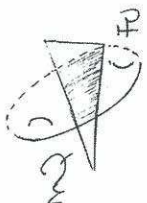
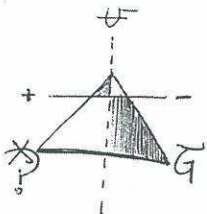
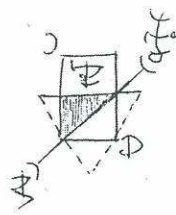
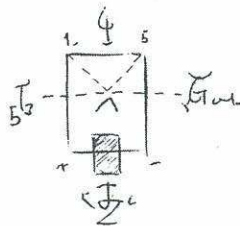
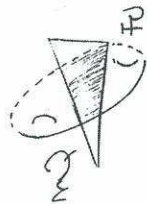
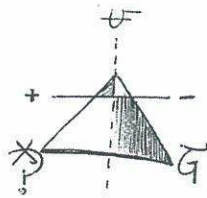
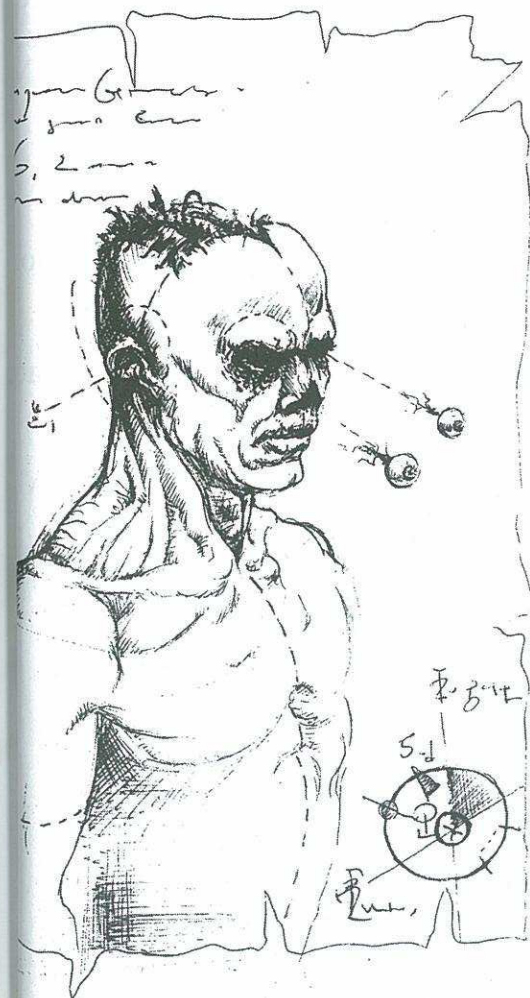
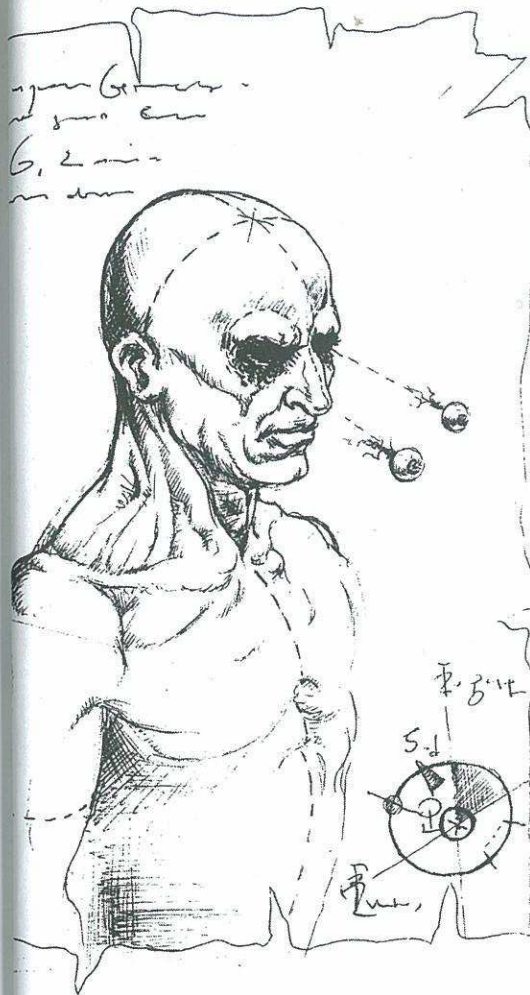


KULT

THEOLITHIS

The Judas Grail





T...
 D...
 G...

T...
 b...
 G...

P...
 S...
 G...

T...
 T...
 T...

T...
 D...
 G...

T...
 b...
 G...

P...
 S...
 G...

T...
 T...
 T...

Adaptation et Traduction

Neko

Relecture

Kristoff et Nicolas

Couverture

Amandine Labarre

Maquette et Mise en Page

Florrent

Graphisme et Illustrations de Maquette

Didier Florentz

Remerciements

Remerciements très spéciaux à Lord Sutherland alias Dee-Dee (Sév), Armand de Kermédre (Cyril), Mike Douglas (Christophe), et Chris Greenwood (Florent), mes cobayes qui ont beaucoup souffert sous le soleil madrilène.

Merci à tous pour ce voyage onirique !

Droits et Edition française

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur :

Le 7ème Cercle

42, rue de Tauzia

33 000 BORDEAUX

<http://www.7emecercle.com>

Imprimé par

Vrin-Taris

Rue Condillac

33000 Bordeaux

Conception Originale du jeu

Gunilla Johnson et Michael Petersen

Auteur

Gary Fay

Ajouts divers

Richard Fichera
et Jason Fryer

Illustrations Originales

Stefan Thunberg

Plans

Marcus Thorell
Andreas Rondahl

• Contributions Diverses

Fredrik Malmberg, Lyn James, Patric Backlund, Cees Kwadijk, Janice Wells, Nils Gulliksson, Jonas Mases, Jens Jonsson, Henrik Strandberg et Michael Mörsare

Droits

Copyright © 2003 Paradox
Entertainment

All rights reserved

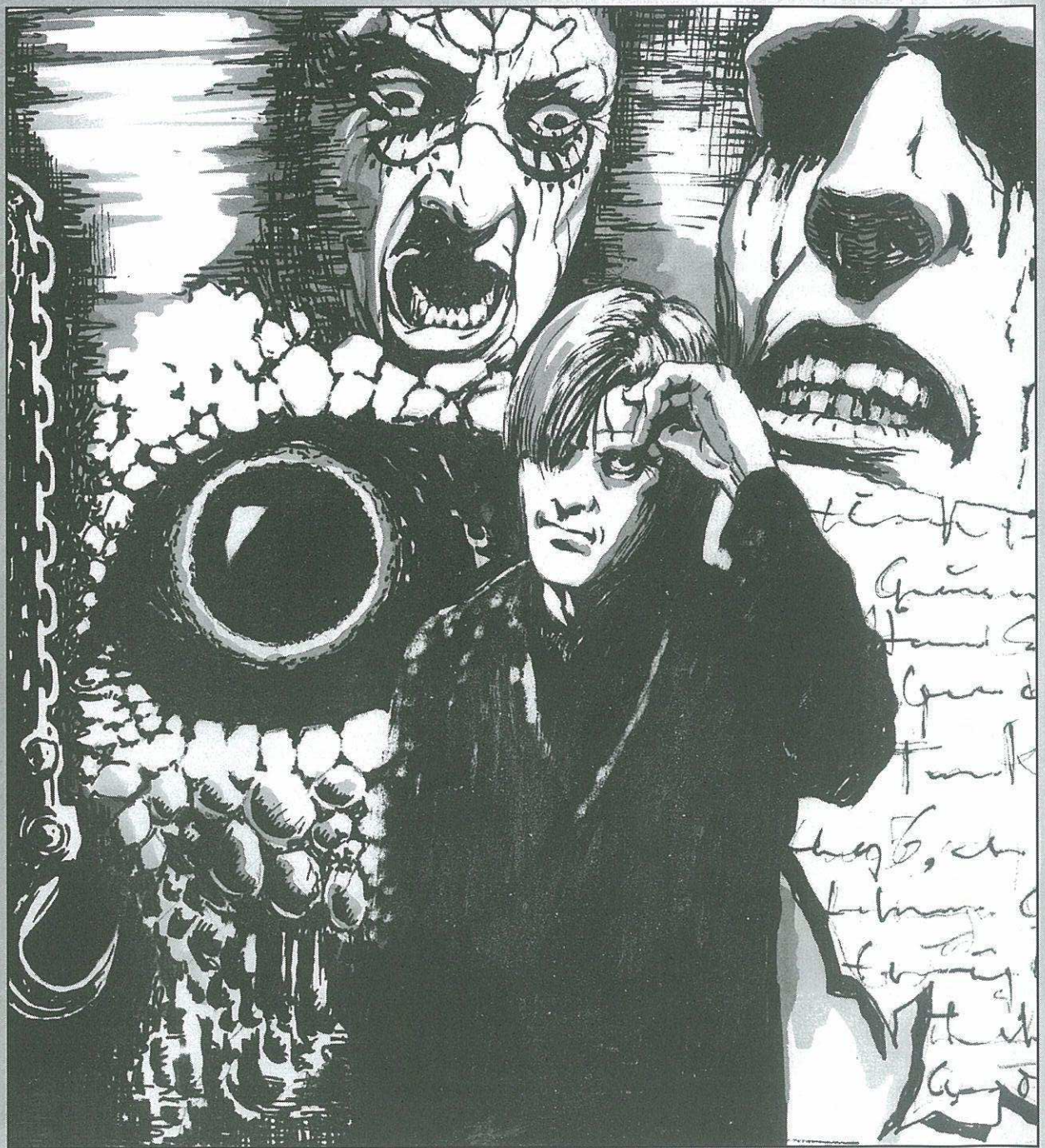
Kult is a trademark of Paradox
Entertainment

Paradox Entertainment AB
Midskogsgränd, 11
SR 115 43 STOCKHOLM
SWEDEN

Théolithis

SOMMAIRE

Théolithis	4
Historique	5
L'Intrigue	6
Des Cendres aux Cendres	8
Des nouvelles excitantes	9
Historique de Madrid	10
Arrivée à Madrid	11
Lecture du Testament	11
Abordés par des étrangers	13
La maison d'Aguilar	14
Intrus	15
Complément d'enquête	16
La scène du meurtre	18
Tolède	19
L'Homme qui ne dort jamais	19
Personnages Non-Joueurs	21
A Travers le Passé	26
A la recherche de Mlle Lee	28
La villa de Malaga	28
Les Cinq Morts Mineures	30
Le compagnon de Mlle Lee	31
Andalousie	31
Le Château de la Culebra	32
Musée National d'Archéologie	33
La Casa del Cordon	35
Vivre dans le Passé	38
Analyse de la drogue	38
Personnages Non-Joueurs	38
Que souffrent les enfants	44
Chasse dans la Presse	46
Evora Ayamente	47
Calle de la Mariposa	47
Les Rats de Chapelle	48
Personnages Non-Joueurs	48
Apparences trompeuses	50
L'Institut Dédale	51
Pris au piège	54
Un Rêve dans le Rêve	54
Le Rêve de Judas	56
Personnages Non-Joueurs	57
Et combattre des moulins à vent...	64
Fantômes Urbains	66
La Cité des Morts	66
La Faille aux Cendres	68
Retour à Madrid	69
La Chapelle Pâle	70
Récupérer le Graal	71
La Cathédrale de Madrid	71
Briser le Graal	72
Personnages Non-Joueurs	72
Appendices	76
L'Ordre Hermétique du Voile Blème	76
Homoncules et Golems	77
Magie Alchimique	79
Les Sceaux	79
Les Formules Alchimiques	81
Scènes Oniriques	83
Remarques de Playtesting	85
Les Néophytes Oniriques	86
Histoire de la Secte	86
Description de la Secte	87
Membres importants	88
Plans	90



l'a
En
ab
de
tiv
ma
bu
fei
qu
ye
ch
ro
se
le

Théolithis

«Alors Judas, qui l'avait livré, voyant qu'il avait été condamné, fut pris de remords et rapporta les trente pièces d'argent aux grands prêtres et aux anciens.»

«Ayant ramassé l'argent, les grands prêtres dirent : Il n'est pas permis de le verser au trésor, puisque c'est le prix du sang.»

Matthieu 27 :3 et 27 :6

L'Etranger revint, chancelant dans l'auberge et fut soudain frappé par le silence. En son absence, ses compagnons l'avaient abandonné. Leurs chaises vides témoignaient de leur défection. Ses yeux parcoururent attentivement les reliefs du repas sur la table. D'une main tremblante, il se saisit d'un gobelet et en but avidement le contenu, espérant que le vin ferait disparaître le goût amer de la trahison que ce baiser avait laissé sur ses lèvres. Les yeux soudain emplis de larmes de honte, il pencha la tête pour prier en silence. Les larmes roulèrent sur ses joues, remplissant le gobelet serré dans sa main tremblante, s'y changeant lentement en gouttes de sang.

Historique

L'Histoire tout comme la Réalité est un mensonge. Les contes du passé ont été pervertis, déformés et réécrits pour former une prison de fausses croyances, qui renforcent ainsi l'Illusion.

Durant cette période de l'Histoire que les hommes nommèrent les Ages Sombres, deux forces primales s'affrontaient et les conséquences de ces guerres résonnèrent à travers le Temps comme des rides sur une pièce d'eau. Durant cette époque troublée, la guerre ouverte faisait rage entre les envoyés des Archontes et des Anges de la Mort, Licateurs et serviteurs. Et au premier plan, luttaient les uns contre les autres les représentants de Chagidiel et de Chokmah. Antithèse l'un de l'autre, ils se disputaient le contrôle spirituel de l'humanité. L'envoyé de Chagidiel, nommé Artos, aidé par les Licateurs Noirs et serviteurs d'autres Anges de la Mort, semblait devoir être le vainqueur de cette sanglante confrontation. Mais la victoire avait un prix, que ni le vainqueur ni le vaincu n'étaient prêts à payer.

Tandis que la brutalité des batailles augmentait, le Voile entre l'Illusion et la Réalité commençait à se déchirer. De plus en plus nombreux, les suivants des deux partis s'éveillèrent. Devant la menace de perdre le contrôle définitif sur l'Humanité, les deux forces en conflit pactisèrent. L'Illusion devait être maintenue quel qu'en soit le coût. Le premier des Grands Mensonges fut ainsi conçu. Tout témoignage écrit de cette période fut recherché et détruit. Des années d'Histoire humaine furent recomposées pour que l'Illusion soit renforcée. Artos, l'envoyé de Chagidiel, devint Arthur, le roi héroïque qui apporta le christianisme aux païens d'Angleterre. Les autres envoyés des Anges de la Mort furent aussi immortalisés dans les écrits des scribes contrôlés par l'Eglise. Les vaincus ne furent pas oubliés et Mordred l'envoyé de Chokmah parvint à avoir sa place dans l'histoire même si, en tant que vaincu, sa

véritable nature et ses buts furent déformés et perversis jusqu'à en être méconnaissables.

L'Intrigue

Se replongeant dans ces années sombres auxquelles elle avait participé, Malkuth fomenta un plan pour délivrer l'Humanité de sa prison. La Vérité soigneusement dissimulée derrière les mots des anciens scribes se révèle lentement tandis que les joueurs cheminent vers un Eveil et découvrent la dure Réalité du monde. Comme elle le fit déjà par le passé grâce à son envoyée, Morgana LeFay, Malkuth, une fois de plus manipule tous ceux qui rentrent en contact avec elle, et ce dans le seul dessein d'Eveiller l'Humanité.

Nous sommes en janvier 1995 et Gabriella Pirelli, une amie proche des personnages, leur demande de l'accompagner à Madrid. Elle doit s'y rendre pour assister à la lecture des dernières volontés d'un oncle éloigné qui vient de décéder. Gabriella est la seule parente encore en vie d'Aguilar Sangre, un théologien de génie et une référence espagnole en ce qui concerne l'Histoire médiévale. Il était également l'un des chercheurs les plus renommés travaillant sur le mythe arthurien. Sauvagement assassiné quelques semaines avant l'arrivée des personnages à Madrid, Aguilar lègue à sa nièce le catalyseur qui entraînera les Personnages dans les manipulations complexes de Malkuth visant à déchirer l'Illusion.

Avant sa mort, Aguilar Sangre était l'un des membres les plus respectés de l'Ordre Hermétique du Voile Blême. Il est à présent celui qui les a trahis. Gardien officiel de l'antique artefact connu sous le nom de Graal de Judas, Aguilar Sangre fut victime des machinations de Mlle Meagan Lee, envoyé de l'Archonte Malkuth.

Ayant besoin du Graal pour mener à bien ses plans, Lee essaya de séduire Aguilar Sangre. Le sachant indifférent au sexe ou à la menace, elle exploita sa seule faiblesse : le désir de connaître les gloires du passé. Meagan Lee utilisa une drogue qu'elle avait mise au point pour stimuler la mémoire collective humaine et l'améliora en la mélangeant avec le sang d'un captif, un envoyé de Sathariel. Peu de temps après, Aguilar était complètement sous la coupe de Lee, suppliant pour avoir sa dose de drogue, baptisée Gloire Ecarlate.

Les visions de ses vies passées déclenchées par la drogue détruisirent les illusions d'Aguilar sur les mensonges de l'Histoire. Déçu et amer, il abandonna l'Ordre et prépara un cycle de conférences ayant pour thème les vérités historiques dissimulées aux hommes. Pour protéger l'Illusion, les membres de l'Ordre firent massacrer Aguilar. Ce crime horrible devait être un avertissement pour tous ceux qui envisageaient de révéler la Vérité.

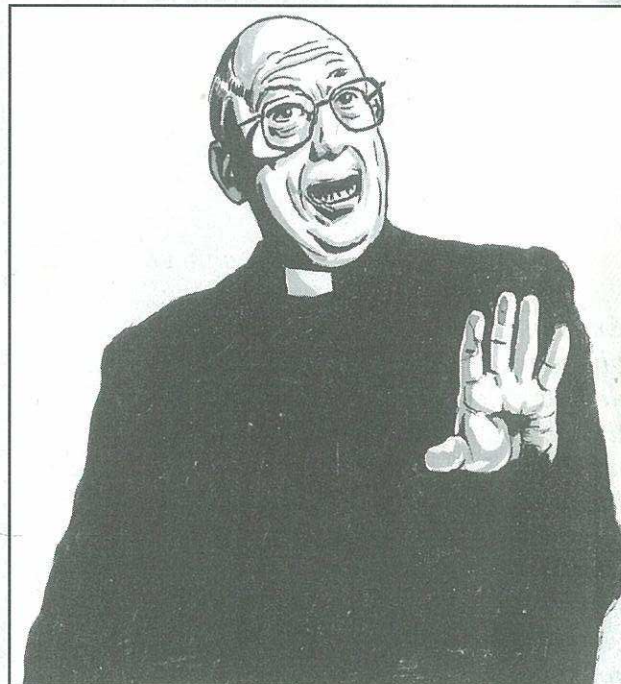
Mais Aguilar eut le dernier mot. Au lieu de permettre à l'Ordre qui l'avait également trahi de récupérer le Graal, Aguilar l'avait légué à la seule chose en laquelle il avait encore confiance : la famille, en l'occurrence cette nièce lointaine, Gabriella Pirelli, amie proche des person-

nages. La tournure des événements détruisait également les plans que Miss Lee avait échafaudés pour obtenir le Graal.

Dans son testament, Aguilar lègue tout ce qu'il possède à sa nièce, y compris un petit gobelet de pierre d'origine inconnue contenant à présent ses cendres. Grâce au pouvoir de l'artefact, les restes d'Aguilar possèdent une sorte de conscience. Bien que les PJ n'en soient pas avertis ce gobelet insignifiant qui contient les cendres d'Aguilar est un antique artefact connu sous le nom de Graal de Judas qui aurait la capacité de détruire l'Illusion, prison de l'Humanité.

Après la lecture du testament, Gabriella en quittant le bureau du notaire, est abordée par deux hommes qui proposent une grosse somme d'argent pour acquérir le gobelet. Ils se présentent comme les délégués d'une femme d'affaire japonaise assez énigmatique, Miss Lee. Elle aurait fait fortune grâce à la découverte et la restauration d'anciens sites historiques. Gabriella refuse de le céder au grand regret des employés de Miss Lee qui tenteront un peu plus tard dans la nuit de dérober l'objet. Bien que la tentative de vol échoue, Gabriella est enlevée.

Miss Lee est l'actuelle incarnation de Morgana LeFay, la sorcière de la légende arthurienne. Elle est également l'agent de Malkuth, un rôle qu'elle a tenu durant plusieurs incarnations. Lee est également le plus puissant des Conjureurs. Elle a établi un pacte secret avec les quelques derniers serviteurs de Chokmah encore loyaux envers l'Archonte disparu.



Elle sait que la conscience du chevalier traître à la Table Ronde, Mordred, l'agent le plus influent de Chokmah durant les Ages Sombres, est emprisonnée dans le Graal. Elle conçoit un plan pour libérer l'esprit de celui que l'Histoire lui a attribué pour fils, de cette prison non organique. Il pourra ensuite utiliser les pouvoirs que lui a donnés son maître disparu pour obtenir une position importante dans la hiérarchie de l'Eglise catholique espagnole. En retour, les serviteurs de Chokmah aideront Meagan Lee à Eveiller l'Espagne.

Une fois atteint cette position de pouvoir au sein de l'Eglise, l'envoyé fraîchement nommé voyagera à travers le pays donnant la communion aux masses dans le

Graal de Judas. Ce rituel permettra à tous ceux qui y boiront de s'Eveiller instantanément.

La création préalable d'un réceptacle vide est essentielle pour que l'envoyé puisse s'incarner. Lee a réclamé les services de Malcolm DeWinter, directeur de L'Institut Dédale de Recherche sur le Rêve et ancien élève du Prince des Rêves, Caren Birchlime. DeWinter a développé des techniques permettant d'effacer entièrement chez une victime le sens du "soi", la vidant en somme, pour y intégrer une fausse personnalité et de faux souvenirs choisis par DeWinter. Le réceptacle élu pour recevoir la conscience de l'envoyé de Chokmah est l'évêque Gavriel Navarre, récemment nommé archevêque, et bien sûr serviteur de l'Archonte disparu.

Le Rituel nécessaire pour emprisonner l'esprit contenu dans le Graal de Judas se déroule dans un ancien cercle de pierres connu sous le nom des "Arbres Ardents", en hommage aux centaines de victimes brûlées ici au nom de l'Inquisition Espagnole. Des mois ont été nécessaires pour préparer ce site, grâce à la société de Meagan Lee, Phoenix Restaurants. Un sacrifice sanglant est essentiel pour donner plus de puissance au rituel. Lee, Maître de la Voie de la Folie, utilise sa magie sur Gabriella et quatre autres victimes soigneusement choisies. Utilisant ses capacités à distordre les corps, elle les a transformés en manifestations des cinq envoyés des Anges de la Mort qui emprisonnèrent l'agent de Chokmah dans le Graal, il y a des siècles. Sacrifiés puis ramenés à la vie, les cinq élus deviennent les Incarnats Chevaliers, serviteurs et protecteurs de l'agent de Chokmah libéré.

Après avoir été pourchassés et capturés dans le Monde du Rêve par les Ichthyriens aux ordres du docteur DeWinter, les PJ voient leurs perceptions altérées, pour donner puissance au Graal de Judas avec le Sang de la Trahison, ce qui est essentiel pour réveiller les pouvoirs de la Coupe légendaire. Après les techniques d'altération de la perception pratiquées par DeWinter, les PJ assistent au rite et au sacrifice, mais le comprennent différemment. Manipulés pour agir comme le désire Meagan Lee, ils croient voir l'attaque d'un château et le massacre atroce d'innocents perpétré par l'Inquisition. Croyant sauver des innocents, ils sacrifieront eux-mêmes les victimes dont leur amie Gabriella fait partie, offrant ainsi au Graal de Judas le Sang de la Trahison nécessaire à son activation.

Ayant parfaitement rempli leur rôle de traîtres, les Personnages n'ont plus d'utilité dans le complot de Lee qui les écarte avec mépris. Confus et embrouillés après la scène du sacrifice, les PJ reprennent leurs esprits dans une ruelle sordide de Madrid. La seconde altération de la perception induite par DeWinter prend effet à ce moment-là. Les PJ perdent alors le sens de leur individualité et tout change autour d'eux. Ils perdent rapidement leurs souvenirs et leur existence même s'efface lentement dans l'Illusion et dans la mémoire des hommes.

Ensuite, les PJ rejoignent les sans-abri qui errent dans les ruelles obscures de Madrid. Une fois vidés de leurs images personnelles les Personnages deviennent des Réceptacles Vides. La détérioration de leur "soi", leurs croyances, leurs identités et leurs souvenirs, va au-delà de ce qu'a subi l'évêque Navarre.

S'effaçant du monde qu'ils ont arpenté jadis, les Personnages cheminent vers la Cité des Morts dans Métropolis. Ni vivants ni morts, ils sont condamnés à errer tels des spectres désespérés dans les rues de la Cité. Dans leurs errances, ils rencontreront le Gardien, un être qui surveille ceux qui n'appartiennent ni au Royaume des Morts ni à celui des Vivants.

Grâce aux informations qu'il leur a prodiguées, les Personnages entament une descente dans l'une des nombreuses fissures des Abysses. Là, ils trouveront Masik Mavdil, la Faille aux Cendres. Après avoir utilisé les Cendres de l'échec pour reprendre forme humaine, les Personnages apprendront qu'ils ont aussi besoin d'une âme pour remplir la coquille vide qu'est devenue leur corps. Leurs âmes dérobées sont hors de portée, ils peuvent prendre une âme appartenant à quelqu'un d'autre et qui n'a pas été souillée. L'Orphelinat des Non-Nés qui abrite les enfants morts avant la naissance est un bon endroit pour trouver des âmes pures. La seule opposition que les Personnages affronteront sera peut-être leur propre conscience. Pour compléter leur renaissance, ils auront également besoin de reforcer des liens avec le monde dans lequel ils vivaient. Ce lien est le dernier des Trois Principes qui dirigent l'existence humaine, l'esprit, et se compose des souvenirs et des expériences de chacun. En retournant dans le monde des hommes, les Personnages devront chercher la Mère d'Albâtre, une Divinité née de la Douleur du Monde, qui dit-on, recèle toute la connaissance, volée ou oubliée. La Mère d'Albâtre est aussi la Patronne de l'Ordre Hermétique du Voile Blême.

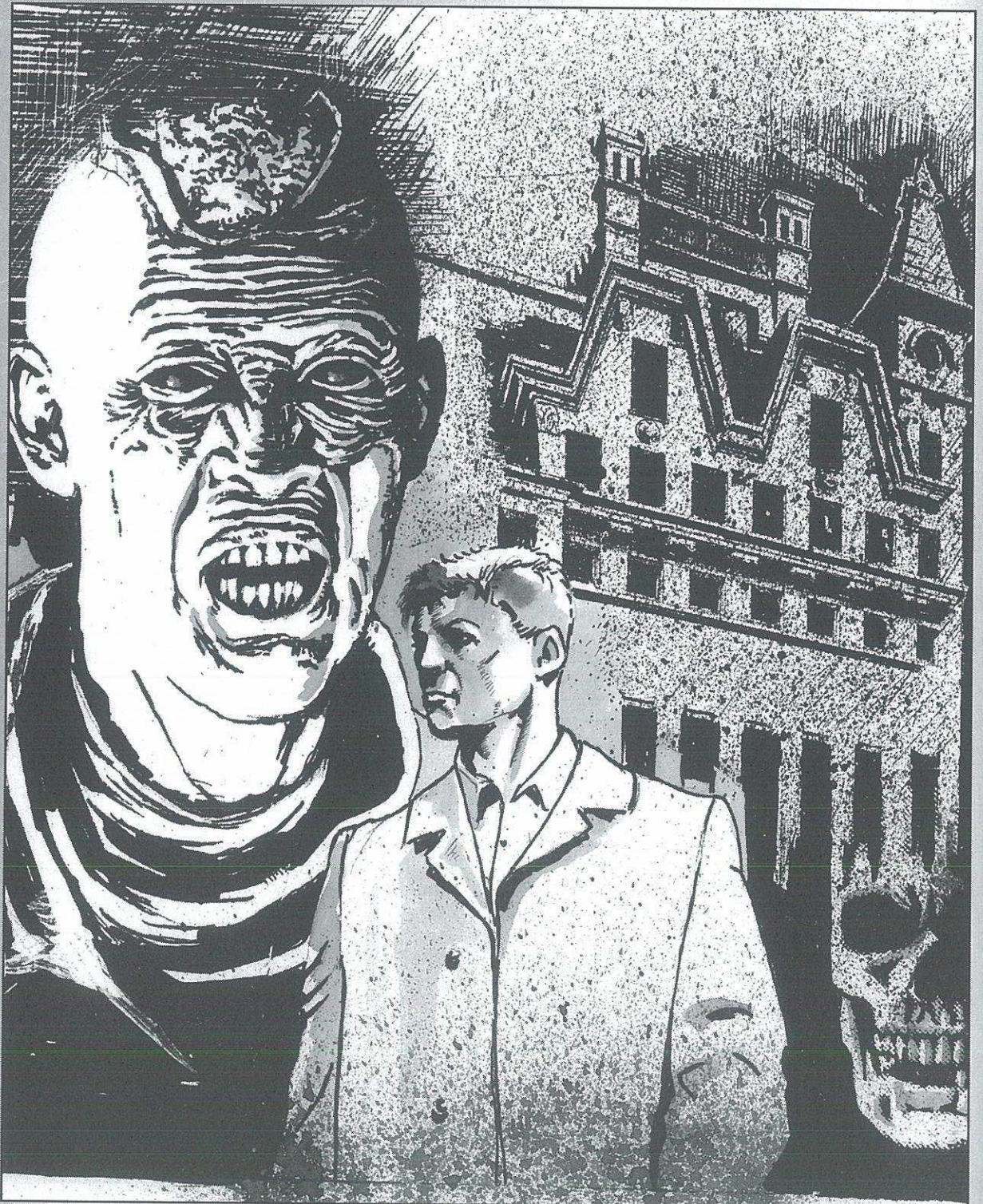
Avec l'aide de Juan-Ruiz de La Vega, directeur du Musée Archéologique de Madrid et membre de l'Ordre, les Personnages sont conduits à la Chapelle Blême où réside la Mère d'Albâtre. Grâce à la bénédiction de la Mère, ils peuvent retrouver leur place dans le monde. Consciente de l'horreur et de la douleur qui accompagne l'Eveil, la Mère leur offrira le savoir dont ils ont besoin pour contrer les projets de Mlle Lee.

Un hall du Musée est mis à la disposition des PJ pour qu'ils puissent y consacrer un temple, nécessaire pour lancer le sort offert par la Mère d'Albâtre. Ce sortilège neutralise l'influence du Graal et emprisonne à nouveau l'esprit de Mordred, l'envoyé de Chokmah. Toutefois, pour que ce sort fonctionne, il faut que les PJ récupèrent le Graal de Judas qui est exposé dans la cathédrale principale de Madrid.

Une fois le Graal retrouvé, le rituel pour emprisonner à nouveau la conscience de Mordred débute. L'envoyé et les Incarnats Chevaliers entrent, tentent de tuer les Personnages et de leur reprendre l'artefact.

Créature du Temps et de l'Espace, l'envoyé tentera de déplacer l'affrontement dans sa propre époque, dans laquelle les armes des Personnages sont inutiles, et les pouvoirs des Chevaliers dominants.

Si les Personnages surmontent l'épreuve, il ne reste plus qu'à détruire le Graal, ce qui anéantira définitivement l'envoyé de Chokmah et ruinera les plans de Meagan Lee. Ils découvriront que la Coupe de pierre ne peut pas être complètement détruite. Ils peuvent au mieux la transpercer avec l'épée d'Artos, le Chevalier Incarnat de Chagidiel. L'enveloppe physique de l'envoyé est détruite, mais le Graal reste entier. L'esprit de Mordred demeure emprisonné dans le Graal. La lame de l'épée transperce toutefois la coupe et ne peut être retirée par aucune des personnes présentes.



Des cendres aux cendres...

L'homme de petite taille remonta le col de son manteau tentant en vain de se protéger de la pluie. À l'affût dans l'ombre, à l'abri d'un entrepôt abandonné, il écoutait le clapotis de la mer caressant les madriers pourrissants des quais déserts. Ses petits yeux scrutaient l'obscurité, cherchant sans relâche le moindre signe indiquant qu'il n'était pas seul. Énervé par la longue attente, il se balançait d'un pied sur l'autre, maudissant les circonstances qui l'avaient conduit dans cet endroit morne et sombre, imprégné de la puanteur du sel et du poisson mort.

Une lumière pénétra brièvement les ténèbres, suivie de l'odeur si reconnaissable du tabac, soulagement bienvenu chassant les autres senteurs délétères des docks. La lueur rouge de la cigarette de l'Etranger se fit plus intense à mesure que celui-ci approchait. Tirant longuement sur la dernière bouffée, il envoya nonchalamment le mégot dans les vagues. Le bout incandescent dessina un arc de cercle dans les airs, une sorte de Roue de Ste Catherine (instrument de torture) puis interrompit le silence des ténèbres dans un sifflement indiquant la mort du mégot dans l'étreinte de la mer meurtrière.

"Nous sommes donc d'accord ?" demanda l'étranger, "le pacte sera signé ?"

"Oui. Vous aurez notre aide."

"C'est bien. Ma maîtresse sera satisfaite."

"Nous offrons de l'aide pas notre soumission," prévint l'homme.

"Ce qui est perdu sera retrouvé et ce qui est caché sera dévoilé. Voilà le pacte. Ni plus, ni moins."

"C'est un début."

"Pour nous cela n'a jamais cessé. Notre lutte est éternelle."

Avec un léger soupir, l'étranger hocha la tête pour signifier son accord, et fouilla la poche de son manteau. Il en sortit une unique allumette qu'il gratta sur le mur proche. Puis il approcha la flamme vacillante de son visage et libéra sa véritable forme du sanctuaire de la nuit. Il but avidement la peur affichée sur le visage de son interlocuteur.

"Oeil pour œil et vérité pour vérité" murmura l'étranger avant de souffler sur la flamme de l'allumette. L'obscurité prit à nouveau possession de la ruelle empuantie de sel et de pourriture.

Des nouvelles excitantes

L'intrigue débute par un coup de fil d'une amie des personnages, Gabriella Pirelli, assez excitée. Choisissez avec soin le Personnage susceptible de recevoir en premier le coup de téléphone de Gabriella. Tous les PJ devraient connaître assez bien Gabriella. Il serait idéal que l'un d'eux entretienne (ou ait entretenu) une liaison ou une amourette avec elle. Ce que savent les PJ de la jeune femme se trouve à la fin du chapitre. Il vaudrait mieux que tous les PJ la connaissent avant le début de l'aventure.

GABRIELLA

Gabriella fait partie de ces gens qui vivent au jour le jour. Rien de sérieux ne semble l'atteindre. Libre de mœurs, elle écoute toujours les amis lorsqu'ils ont des problèmes, bien que ses conseils soient ensuite du genre "Va donc prendre une cuite" ou "cherche-toi un partenaire pour la nuit", son amour de la vie est contagieux. Gabriella est une amie loyale contre vents et marées.

Malheureusement, elle a la fâcheuse habitude de tomber très régulièrement amoureuse pour de courtes périodes. Elle aime le sexe, mais n'envisage pas de partager le reste de sa vie avec la même personne.

L'Appel

Derrière les fenêtres des Personnages, des torrents de pluie atténuent les lumières de la ville où tout le monde court se mettre à l'abri. Il n'y a rien à la TV à part les habituels sit-coms, et le temps n'incite pas à la recherche d'un nouveau roman à lire. Un jour morne qui promet de s'éterniser.

La monotonie étouffante vole soudain en éclats sous la sonnerie persistante du téléphone. Désireux de se débarrasser de la tristesse qui menace de les engloutir, les PJ décrochent pour entendre la voix surexcitée de leur amie, Gabriella Pirelli.

"Salut (nom du PJ) ," claironne une voix féminine, vibrante d'excitation contenue, "c'est Gabriella. Tu ne devineras jamais ce qu'il m'arrive ! Je viens de recevoir un coup de fil de Madrid. Incroyable, hein ? Madrid ! Une espèce d'avocat m'a téléphoné pour me dire que j'avais hérité de biens là-bas. On dirait bien que j'avais un oncle oublié et je suis son unique parente encore en vie. On m'envoie un billet d'avion et environ deux mille euros (ou dollars) ! Deux mille ! Viens avec moi ! Je paierais tous tes frais ! Je veux que tu viennes avec moi ! S'il te plaît ! Je déteste voyager seule ! Allez dis-moi que tu viens ! S'il te plaît !"

Gabriella parle rapidement et ne s'arrête pratiquement jamais. Elle insiste beaucoup pour que ses amis viennent avec elle et n'acceptera aucun refus, n'hésitant pas à supplier et jouer la petite fille s'il le faut.

Ce que sait Gabriella

Le coup de fil informant Gabriella de son héritage vient du bureau de l'ancien homme de loi de son oncle, Vincente Becquer. Elle a appris que le nom de cet oncle décédé est Aguilar Sangre et qu'il est une sorte de professeur ou de conférencier, mais rien d'autre. Excitée à l'idée de toucher de l'argent, elle n'a pas pensé à demander des détails comme la cause du décès et la nature exacte de l'héritage. L'homme de loi lui a dit qu'il lui envoyait par courrier ses billets d'avion et une photo de son oncle défunt.

Ne laissant jamais passer une opportunité de s'amuser, Gabriella a sauté sur l'occasion pour visiter l'Espagne, découvrir ses racines et ramasser un peu d'argent. Elle balaiera d'un "bêtises" toutes les objections soucieuses de ses amis, insistant sur le fait qu'ils devraient tirer profit de cette chance. Gabriella ne veut pas recontacter l'homme de loi tant qu'elle ne sera pas en

Espagne pour ne pas mettre en péril ses vacances gratuites. "Avec un peu de chance, dira-t-elle gaiement, je pourrais même tomber amoureuse d'un beau torero !"

ESPAGNE
Historique de
Madrid

Pendant environ six cents ans l'expression consacrée pour désigner des rêves inaccessibles a été "châteaux en Espagne". Est-ce une surprise que cette terre de châteaux oniriques soit l'un des endroits du monde où l'illusion est la plus fragile ?

Déchirée par la Reconquista des terres prises par les Maures et les purges brutales de l'ignoble Inquisition, l'Histoire de l'Espagne est écrite avec du sang et à chaque coup de plume, l'illusion était un peu plus écornée. Des peintres espagnols ont eu des visions fugitives de la Vérité au-delà du Voile et se sont efforcés de transmettre cette connaissance aux non-initiés. Les flammes torturées des toiles du Greco et les visions surréalistes des œuvres de Dali ne sont que deux exemples parmi tant d'autres du besoin de l'artiste de montrer la Vérité par le biais de son Art. Même le grand héros espagnol, Don Quichotte chevauchait pour combattre des ennemis invisibles aux yeux des autres. C'est aussi la terre qui attisa les feux de la débauche insatiable de Don Juan.

La capitale de ce territoire titubant au bord de l'Eveil est Madrid, une ville dont les habitants proclament que le seul endroit où il ferait meilleur vivre serait le Paradis. Ceux qui ont vu au-delà des mensonges savent qu'elle est beaucoup plus proche de l'enfer. Ville d'églises et de chapelles dédiées à une multitude de saints peu connus, Madrid donne l'impression de se préparer à être le dernier bastion de l'humanité lorsque viendra Armageddon.

Le Prado

Le Prado est le musée le plus célèbre de Madrid, exposant non seulement de l'art espagnol mais aussi des chefs d'œuvres de l'art italien ou flamand. Beaucoup d'œuvres exposées ont été créées par des peintres surréalistes ou futuristes inspirés par Salvador Dali. Au rez-de-chaussée, on peut admirer les toiles de Goya appartenant à sa "période noire", alors qu'il était devenu sourd et vivait hors de la ville. Le tableau le plus frappant est son "Sabbat des sorcières". Pour ceux qui oscillent au bord de l'Eveil, le Prado est beaucoup plus qu'un musée, c'est un endroit où des fenêtres donnant sur Métropolis sont accrochées à des murs fraîchement peints de blanc.

Une courte promenade dans les jardins botaniques adjacents au Prado vous mène à la Cuesta Claudio Moyano, un marché de livres d'occasion. Des fouineurs malins peuvent découvrir des trésors parmi les milliers de livres étalés. Beaucoup d'entre eux contiennent un savoir ésotérique et souvent étrange.

Le Rastro

Le Rastro ou marché aux puces est un autre excellent endroit pour dénicher des livres occultes ou autres artefacts. Paradis des pickpockets, le Rastro, un grand marché qui s'étale en intérieur et en extérieur attire les amateurs d'art et les gitans. Les meilleures boutiques d'antiquités sont ouvertes tous les jours (bien que le pic d'activité se situe le dimanche), mais pas les stands sur la rue.

Le Vieux Madrid

À quelques rues de la Puerta del Sol se trouve le plus ancien quartier de la ville, le Vieux Madrid. Labyrinthe de rues étroites, d'églises silencieuses et de petites places, c'est le lieu idéal pour les visiteurs désireux de se promener au gré de leur fantaisie. Çà et là, dans tout le Vieux Madrid, on peut découvrir de toutes petites chapelles sombres dédiées à des saints ou des martyrs méconnus. Beaucoup d'entre elles sont utilisées par des cultes et des ordres religieux dont les croyances et les pratiques sont douteuses et brutales.

Arrivée à Madrid

Gabriella et ses compagnons arrivent à Barajas l'aéroport de Madrid au milieu de l'après-midi, le 19 janvier 1996. Selon le contenu de la lettre que Gabriella a reçue de Vincente, avant son départ, il est prévu qu'un taxi les attende à l'aéroport.

Après avoir récupéré les bagages, Gabriella et ses amis sortent du terminal et tombent sur un charmant jeune homme qui attend patiemment à l'extérieur, brandissant une pancarte marquée "Pirelli" à la main. En apercevant le jeune conducteur, Gabriella fait preuve de son insatiable appétit en annonçant à ses compagnons que si le reste de la "nourriture" est à la hauteur, elle va passer les meilleures vacances de sa vie. Sans aucune hésitation, elle envoie une claque sur le postérieur du jeune chauffeur de taxi qui répond à son clin d'œil par un large sourire.

Le taxi conduit Gabriella et les PJ à l'un des hôtels de luxe de Madrid, où des réservations ont été faites pour le groupe par le bureau de l'homme de loi représentant Aguilar Sangre. Au moment de quitter le taxi, Gabriella réclame au chauffeur son nom et son téléphone. "En cas d'urgence" prétend-elle devant ses amis, qui n'ont aucun doute au vu de son sourire, quant à ses intentions.

Le Melia Castilla est situé au 43 Capitan Haya, dans le quartier des restaurants gastronomiques, au nord de la ville, également proche du night-club le plus couru de Madrid, le Scala.

Une enveloppe scellée provenant de Vincente Becquer, attend Gabriella à la réception. À l'intérieur se trouve une note manuscrite lui exprimant ses condoléances pour la mort de son oncle. La lecture du testament est prévue pour le 20 Janvier à 9 heures du matin. L'adresse de l'homme de loi se trouve sur le papier à tête de la note.

Lecture du Testament

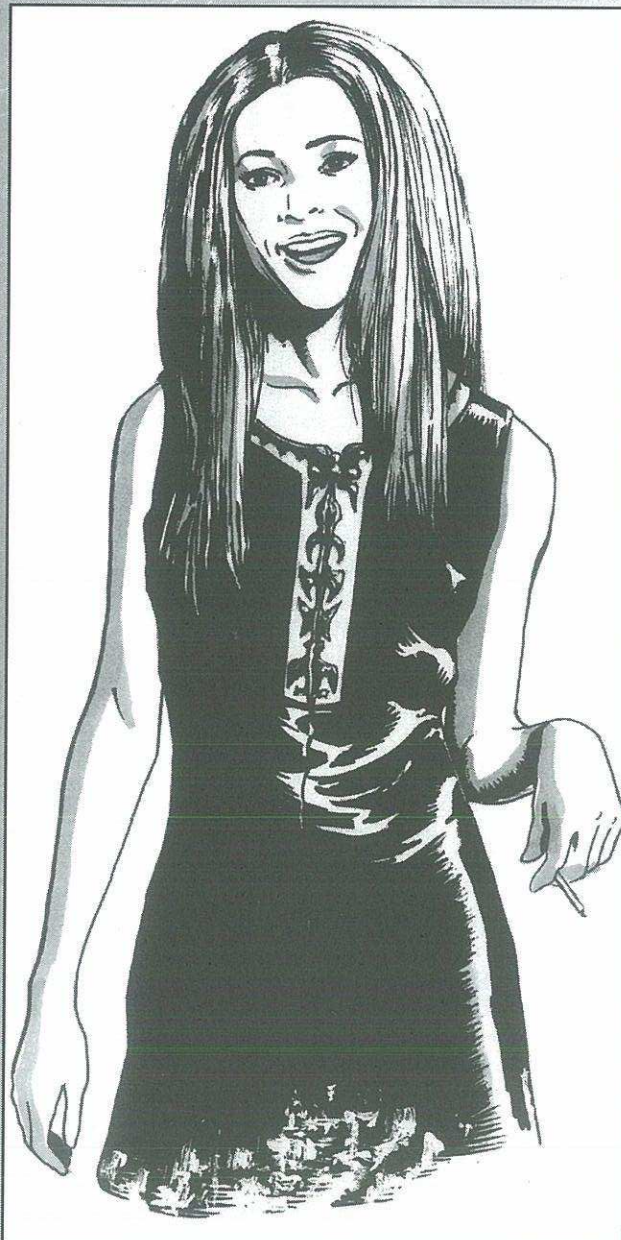
Le bureau de Vincente est situé dans le Vieux Madrid. Il s'agit de la plus vieille partie de la ville, bâtie avant le XVIII^e siècle. Ce labyrinthe de vieilles rues étroites offre un havre de paix face à l'agitation et aux gaz délétères de la cité. Les recoins et les rues tortueuses donnent à tout le quartier un air surnaturel et il devient assez aisé de s'y perdre. Les bureaux aux boiseries somptueuses de Vincente Becquer s'avèrent plutôt petits mais conformes à la tradition. Des portraits d'anciens associés, de tous les membres de la famille ornent les murs aux côtés d'une splendide collection d'épées de Tolède. Sophia, la secrétaire est également la fille aînée de Vincente. Elle attendait Gabriella et fait entrer tout le groupe dans le bureau de son père dès leur arrivée.

Vincente Becquer est un charmant monsieur d'une soixantaine d'années. Il baise la main de Gabriella et de tout autre jeune femme présente, les yeux brillant de pensées licencieuses dont son âge lui interdit à présent la pratique. Il gratifie les PJ masculins d'une ferme poignée de main et d'un sourire complice, habituellement réservé aux amis. Il est carrément impossible de ne pas apprécier cet homme.

Les présentations faites, Vincente devient solennel et sérieux. Il s'installe derrière son imposant bureau, prend l'enveloppe qui s'y trouvait, et en brise soigneusement le sceau de cire. À l'intérieur se trouvent les dernières volontés de feu Aguilar Sangre. Le testament est rédigé en espagnol archaïque et la terminologie employée est assez médiévale. Aguilar a poussé jusqu'au bout son amour de la légende arthurienne. Mais, étrangement, déchiffrer et traduire ce langage ne pose aucun problème à Vincente.

"Attendu que, ce jour," commence Vincente, d'une belle voix expressive de baryton, "le quatrième du mois d'août, en l'an de grâce du Messie dix-neuf cent quatre-vingt-quinze, moi, Aguilar Umberto Sangre, sain de corps et d'esprit,

déclare que voici mon testament et mes dernières volontés. Tout ce que je possède doit revenir partagé de façon équitable entre ceux de mon sang qui viendront après moi. À l'aîné d'entre eux, reviendra la tâche d'exaucer mon dernier vœu. Mes cendres qui auront été placées dans la coupe conservée par mes soins à cet effet doivent être dispersées aux quatre vents sur les pentes de Glastonbury sur l'île de Grande-Bretagne. Une fois mes cendres confiées aux quatre vents du Tor d'Arthur, la coupe devra être conservée par l'aîné et à sa mort, transmise à l'aîné de ses héritiers, et ainsi de suite jusqu'à la fin des temps. Signé, Aguilar Sangre, Professeur de Théologie, (à la retraite), Quatre août, dix-neuf cent quatre-vingt-quinze."



Après avoir informé Gabriella qu'elle a hérité de la maison de son oncle dans Madrid, de sa bibliothèque personnelle et de sa collection d'objets rares, ainsi que de comptes bancaires totalisant environ un million d'euros, Vincente ramasse une petite boîte, placée au pied de son bureau. "J'espère que vous n'êtes pas trop impressionnable, Mademoiselle, car la condition de l'héritage est la dispersion des cendres. Vous l'aviez bien compris?"

Gabriella hoche la tête avec enthousiasme, toute à sa bonne fortune. Elle accepte sans hésitation de remplir les conditions imposées par son oncle. Vincente ouvre alors le petit coffret et en sort une petite coupe taillée dans de la pierre, surmontée d'un couvercle de bois. Vincente la fait alors glisser sur le bureau en direction de Gabriella. Si la coupe est ancienne, on peut remarquer que le couvercle est de facture plus récente.

Incapable de réfréner sa curiosité, Gabriella soulève le couvercle. Les cendres sombres, seuls restes d'Aguilar Sangre reposent dans le récipient de pierre. Alors qu'elle inspecte le contenu, les cendres se mettent à tourbillonner comme du sable fin soulevé par le vent. Les volutes finissent par former un visage tordu par la douleur et l'angoisse. Depuis le fond de la coupe, modelé par les cendres, le visage tourmenté d'Aguilar Sangre articule silencieusement les mots "pardonne-moi" à sa nièce. Les PJ assis près de Gabriella peuvent également être témoins de ce phénomène étrange.

Horriée, Gabrielle hurle et ses doigts laissent s'échapper la coupe qui heurte le sol, répandant son contenu sur le tapis bleu. Dans une tentative désespérée pour remettre les restes de son oncle à leur place, Gabriella tombe à genoux et se met à ramasser frénétiquement les cendres pour les remettre dans la coupe. Elle tombe alors sur quelque chose de solide au milieu des restes répandus.

Gabriella lève pour mieux le voir, un petit médaillon de plomb frappé d'un étrange symbole sur chaque face. Les deux symboles sont différents.

Le Médaillon

Le dessin sur l'une des faces est un ancien symbole alchimique, le Sceau de Zagan. Il est connu des alchimistes et des membres de l'Ordre du Voile Blême, une société secrète qui comptait récemment Aguilar Sangre parmi ses membres. L'autre symbole est le Sceau personnel d'Aguilar. Des informations sur ce Sceau et sur Zagan peuvent être trouvées dans beaucoup de textes alchimiques. Mais à ce moment de l'intrigue, les PJ n'ont aucune idée de ce que cela peut être. Les informations sur Zagan et l'équation de Transmutation se trouvent dans l'appendice, à la fin de cette aventure.

Comme il n'a pas été témoin de l'apparition, Vincente pense que l'hystérie soudaine de Gabriella est une manifestation de son chagrin devant les cendres d'un oncle qu'elle n'a pas eu la chance de connaître. Il tente de reconforter la jeune fille en lui assurant qu'il va faire le nécessaire pour remettre les restes de son oncle à leur place afin qu'elle puisse accomplir les dernières volontés du défunt.

À ces mots, les cendres se rassemblent à nouveau pour former un message : 'Job 42 :6,' de façon très brève avant de retourner dans le tas répandu.

Vincente n'a encore rien vu de ce qui s'est passé; seuls, Gabriella et les Personnages ont pu lire le message formé par les restes d'Aguilar. L'homme de loi a bien une Bible dans sa bibliothèque, et bien qu'étonné de la requête, il la prêtera aux PJ s'ils lui en demandent une.

"Aussi je me rétracte et m'afflige sur la poussière et sur la cendre."

Job 42: 6:

Après le second incident, Vicente écoute l'entretien et semble pressé que Gabriella et ses compagnons quittent ses bureaux.

Ce que sait Vincente

Vincente ne sait rien de l'engagement d'Aguilar au sein de l'Ordre Hermétique du Voile Blême, même s'il a été son homme de loi durant trente ans. Les conditions du testament ne le choquent pas plus que les autres affaires qu'il a eu à traiter dans le passé. Il pourra même mentionner un torero qui avait exigé que sa fortune aille au taureau qui l'avait tué.

Vincente peut par contre trouver étranges les circonstances de la mort de Sangre. "C'était dans tous les journaux," raconte-t-il, "une affaire terrible, terrible. Cela s'est produit, il y a sept semaines environ, c'est le temps que cela m'a pris pour vous retrouver ma chère," en se tournant vers Gabriella. "Son corps a été retrouvé en morceaux dans l'une des chapelles du Vieux Madrid, je ne me souviens pas laquelle. Il courrait toutes sortes de rumeurs, mais rien que la police puisse utiliser. La femme qui a trouvé le corps a dit que la chapelle avait été désacralisée, mais je n'ai pas eu d'autres détails. Lorsque j'ai essayé d'en savoir plus, après tout votre oncle et moi étions de vieux amis, je me suis heurté à la police qui gardait toutes les informations à l'abri du public pour pouvoir travailler à l'écart des fausses pistes et appels bidons. J'ai alors parlé à l'officier en charge du dossier, le détective Vizcaya. Il avait l'air agité et semblait ne pas vouloir en discuter.»

Abordés par des étrangers

Lorsque Gabriella et les PJ quittent le bureau de Vincente, ils sont abordés par deux gaillards de type asiatique portant des lunettes de soleil et de longs trench-coats. Ils offrent à Gabriella bouleversée, 500.000 euros pour acquérir la coupe. Lorsqu'elle refuse, l'offre passe rapidement à un million d'euros, ce qu'elle décline égale-

ment. À ce montant s'ajoute un calice d'argent massif digne de contenir les cendres de son oncle pour remplacer la coupe de pierre. Ils expliquent que seul le récipient de pierre les intéresse.

Pour démontrer leur sincérité, l'un des hommes ouvre une mallette contenant une forte somme en espèces ainsi qu'un calice d'argent.

Au second refus, l'homme jette un coup d'œil vers une longue limousine noire garée de l'autre côté de la rue. Une silhouette à l'intérieur lève deux doigts. L'homme reporte alors son attention vers Gabriella et pousse l'offre jusqu'à deux millions d'euros. Mais celle-ci refuse toujours de vendre.

"Mlle Lee n'aime pas les complications," chuchote l'homme qui referme la valise après le dernier refus de la jeune femme "et une réponse négative n'est pas dans ses habitudes. Ce qu'elle désire, elle l'obtient d'une manière ... ou d'une autre." Après ces quelques menaces à peine voilées, les deux hommes quittent le groupe et s'engouffrent dans la voiture qui démarre et prend rapidement de la vitesse sans considération pour les piétons ou le trafic.

Si les PJ s'approchent de la limousine

Les deux hommes de main sont très protecteurs vis à vis de leur employeur. Les PJ qui s'approchent de la voiture sont bloqués par une poigne épaisse placée sur leur poitrine pour bien faire comprendre que l'étranger n'a pas l'intention de les laisser approcher. Au même moment, la limousine démarrera sur les chapeaux de roues et accélérateur au plancher, se faufile au milieu du trafic, obligeant une voiture à faire un écart et s'écrasera dans une vitrine voisine. Les deux asiatiques ne sourcilleront même pas.

Si cela est vraiment nécessaire, des coups de feu seront tirés depuis la limousine vers les PJ pour réprimer leur curiosité et les empêcher d'avancer. Les gardes du corps se battront pour se défendre s'ils sont attaqués et engageront le combat pour les empêcher de suivre la limousine en fuite. Toutefois, ils savent que leur employeur a suffisamment de relations pour les sortir de prison sans condition aucune. Ils gèreront la situation en gardant cette notion en tête.

Si les PJ suivent la limousine

Un premier jet de Conduite est nécessaire pour se glisser rapidement dans le trafic afin de suivre la voiture sans la perdre, et nécessite un "bon" résultat voire au-dessus pour éviter de rentrer en collision avec un véhicule. Une fois au milieu du flot des voitures, un second jet doit être effectué pour continuer à suivre la limousine en fuite.

Après une poursuite effrénée dans des embouteillages et d'étroites ruelles, ce qui suppose pas mal de kiosques défoncés et de piétons terrorisés, les PJ se rapprochent de la limousine. Soudain, émergeant subitement d'une petite rue transversale, un long camion bloque la voiture des PJ, les séparant de la limousine et mettant brutalement un terme à la course-poursuite.

Le Personnage au volant doit effectuer un jet de Conduite pour ne pas écraser son véhicule sur le camion. Ce qui suit tient de la liste d'injures inintelligibles, sauf pour ceux qui parlent espagnol, littéralement hurlées par le conducteur du camion. Il devient par contre assez évident et sans interprète que celui-ci a l'intention de casser la figure au PJ au volant de la voiture. Une foule se rassemble au fur et à mesure de la dispute et la scène tourne un peu au sordide. La limousine est à présent bien loin.

Comme les PJ s'en doutent, l'incident a été délibérément organisé pour les empêcher de suivre la limousine. Le conducteur du camion feindra l'ignorance la plus totale et appellera la police si les Personnages persistent à le harceler. La foule rassemblée prendra bien sûr le parti du conducteur espagnol du camion contre les étrangers.

Ce que savent les gardes du corps

Ils ne révéleront rien aux PJ. Ils sont au service de Mlle Lee et aucune menace ne peut les convaincre. Ils sont également tout à fait conscients de leurs droits et réclameront leur avocat s'ils doivent s'expliquer à la police. Bien sûr, celui-ci débarquera sans délai, paiera leur caution et les fera relâcher sans que ni la police, ni les PJ puissent intervenir.

La Maison d'Aguilar

La résidence d'Aguilar Sangre se trouve dans le quartier de la ville connu sous le nom de Cuesta Claudio Mayona. C'est également dans cette partie de la cité madrilène que se trouve le marché du livre d'occasion.

C'est une petite maison à un étage datant de la fin du siècle dernier et située au coin d'une rue très animée. La bâtisse est protégée du bruit et des yeux indiscrets par

une haie assez haute des deux côtés donnant sur la rue, et par un mur de brique de 3, 5 mètres de haut de l'autre côté. Le mur sur la gauche est partagé par une autre résidence d'architecture similaire. Gabriella connaît l'adresse et possède les clés de la maison qui lui ont été remises à la fin de la lecture du testament.

L'intérieur de la maison est sombre, humide et poussiéreux. La résidence n'a pas été aérée depuis la mort d'Aguilar, il y a quelques semaines.

Rez-de-Chaussée

1: Salon . Assez spartiate, il ne contient qu'un fauteuil bien rembourré, une bibliothèque remplie, une petite table basse ainsi qu'une lampe permettant de lire à son aise. Plusieurs magazines, contenant tous des articles sur la légende arthurienne sont restés sur la petite table alors que la bibliothèque ne contient que des livres de fiction basés sur le même thème. Des objets bizarres comme des stylos souvenirs, des cuillères et des cartes postales sont exposés sur le rebord de la fenêtre. Ils renvoient tous à la même mythologie.

2: Chambre . Un grand lit occupe le centre de la pièce. Suspendus dans la garde-robe, une série de costumes gris et austères. Une commode à tiroirs contient seulement des chaussettes et des sous-vêtements.

3: Salle de bains . D'une propreté scrupuleuse et très fonctionnelle.

4: Chambre d'ami . Un lit non préparé et un placard vide constituent le seul mobilier de la pièce.

5: Escaliers . Ils mènent au premier étage.

6: Toilettes . Juste un ou deux magazines toujours sur le même thème. Rien d'intéressant ici.

7: Cuisine . Le garde-manger est peu garni et il y a au moins une semaine de vaisselle sale empilée dans l'évier.

8: Buanderie . Dans le panier à linge fermé, caché derrière la porte, il y a plusieurs chemises sales, et l'une d'elles est maculée de tâches de sang. Le sang provient des fréquents saignements de nez d'Aguilar et n'a aucune autre signification.

Etage

9: Pièce vide

10: Bibliothèque . Une cloison a été abattue ce qui fait que la bibliothèque occupe la place de deux pièces. Elle renferme la plus grande collection personnelle connue de textes portant sur la légende arthurienne, ainsi qu'un grand choix de livres sur la théologie. La pièce est en désordre.

Les étagères installées sur les murs du sol au plafond ont été arrachées et les livres qui s'y trouvaient jetés à terre sans ménagement ni respect. Certaines pages ont été déchirées et d'autres brûlées dans la cheminée située dans un coin. Les cendres de l'âtre sont froides.

Après avoir été témoin du passé grâce à la drogue Gloire Ecarlate, Aguilar est devenu amer, désenchanté face aux mensonges de l'Histoire. Il a abandonné l'Ordre et a entamé des préparatifs concernant une série de conférences, visant à exposer les vérités historiques dissimulées et déformées par l'Ordre du Voile Blême et les gens du même acabit. Pour préserver leur anonymat et l'Illusion elle-même, les membres de l'Ordre ont fait assassiner Aguilar et détruire ses notes.

11: Bureau . La pièce qui servait de bureau à Aguilar contenait ses textes les plus intéressants et ses recherches personnelles. Le bureau a subi le même sort que la bibliothèque. Il ne subsiste aucun livre intact. Tous les textes ont été déchirés en morceaux et un petit autodafé a été pratiqué avec les notes de recherche. Écrit sur les murs et sur les pages des textes restants, on peut déchiffrer le mot espagnol "mentir" signifiant "mensonges". Le mot est répété à l'envi.

Les PJ curieux peuvent découvrir un bout de papier arraché à un journal espagnol local provenant de la section "emploi" (empleo) et scotché sous le bureau d'Aguilar. Il comporte deux messages manuscrits. Le premier est 'aqui yace verdad,' (là réside la vérité). Le second est juste composé de deux nombres '36 :8.' L'écriture est la même que celle des messages sur les murs.

L'indice chiffré fait référence à une citation de l'Ancien Testament.

"Et s'ils se trouvent prisonniers dans les chaînes,
s'ils sont pris dans les liens de l'oppression."

Job 36 :8 :

Bien qu'obscur, ce passage a été laissé intentionnellement par Aguilar pour aiguiller les recherches vers la Casa Del Cordon, (Maison du lien), une boîte de nuit. C'est aussi une référence à la drogue "Gloire Ecarlate".

Intrus

Pour échapper à la tristesse et oublier les événements étranges qui les ont accablés depuis leur arrivée à Madrid, Gabriella insiste pour inviter les personnages au restaurant, afin de célébrer sa bonne fortune et les remercier de leur aide.

Le dîner est agréable et Gabriella se révèle une parfaite hôtesse pour dissiper les éventuelles craintes de ses amis concernant son moral. Après le repas, elle annonce qu'elle a l'intention de retourner à la maison de son oncle "Après tout, c'est la mienne à présent," claironne-t-elle. "Je dois m'habituer à y vivre".

Gabriella est désireuse de garder les PJ avec elle, bien qu'elle ne soit pas sûre qu'il y ait assez de lits pour faire dormir tout le monde à la maison de son oncle.

Dans l'intention de mettre la main à la fois sur le Graal et sur Gabriella, Miss Lee a envoyé un groupe de Despertados. Leur nombre est déterminé par l'opposition qu'ils rencontreront face aux PJ. Et s'ils n'arrivent

pas à voler le Graal, il est nécessaire qu'ils enlèvent la jeune femme.



Très tôt le matin, le groupe entre silencieusement dans la maison. Les PJ qui dorment doivent faire un jet de Perception pour déterminer s'ils sont réveillés par la présence des créatures. Les Personnages qui le ratent seront rapidement alertés par les cris perçants de Gabriella arrachée à son lit.

Suivre les kidnappeurs se révèle impossible, comme obtenir des informations de la part des Despertados éventuellement capturés. Incapables de communiquer à cause de leur langue rendue bifide, ils restent murés dans leur silence et refusent de coopérer quelles que soient les méthodes utilisées par les PJ.

Pendant la lutte entre les PJ et los Despertados, le Graal est renversé et les cendres se répandent à nouveau sur le sol. Des empreintes des PJ et des kidnappeurs sont visibles dans les cendres ainsi qu'un autre message cryptique d'Aguilar.

"Comment pouvez-vous dire : "Nous sommes sages et la Loi de Yahvé est avec nous !"
Vraiment c'est en mensonge que l'a changée
le calame mensonger des scribes !"

Jérémie VIII:8 :

Rapporter l'incident à la police n'a pas beaucoup d'intérêt. Ils considèrent que Gabriella a pu aller se promener au milieu de la nuit et se perdre dans cette ville étrangère. "Cela arrive tout le temps aux touristes !" précisent les policiers aux PJ. Théorie qui se confirme lorsque les deux officiers envoyés pour jeter un coup d'œil, ne trouvent pas de traces d'effraction.

Les PJ qui réussissent à capturer un des membres (ou plus) du groupe et le remettent à la police recevront un meilleur accueil. Toutefois, incapables de voir au-delà de l'Illusion, la police ne considère los Despertados que comme d'infâmes kidnappeurs, qui ne vont pas tarder à réclamer une rançon. Ils annoncent qu'ils prendront alors les mesures d'usage pour ce genre de cas.

Complément d'enquête

Au poste de police, les PJ peuvent recueillir des informations sur la mort d'Aguilar.

La section homicide des Forces de Police Madrilènes est située au premier étage d'un immeuble vieillot, aux murs humides, parquets grinçants et plomberie antédiluvienne. Se frayant un chemin à travers la fumée de cigarette qui envahit le labyrinthe de salles et de placards débordants de classeurs, les PJ trouvent enfin la porte de verre opaque qui mène au bureau du détective Rafael Vizcaya, l'officier chargé du cas Aguilar Sangre.

Après avoir frappé à la porte, ils entendent une voix à l'intérieur qui leur intime de 'entrer.'

Assis derrière une table débordant de classeurs et de dossiers, de gobelets de café vides, un homme mince revêtu d'un costume trop grand, qui le fait ressembler à un enfant dans les vêtements de son père, soupire. Sans lever les yeux du dossier ouvert devant lui, l'homme demande au PJ ce qui les amène.

Dès qu'ils prononcent le nom de Sangre, Vizcaya referme bruyamment le classeur devant lui et fixe les Personnages d'un œil sévère.

Vizcaya est visiblement agacé par ce cas. "En quoi cela vous regarde ?" demande-t-il froidement aux PJ.

Le détective ne voudra pas en discuter avec eux s'ils n'avancent pas un argument valable. S'ils mentionnent l'enlèvement de Gabriella, il s'anime et prend fiévreusement des notes, les inter-

rompant pour poser des questions ou éclaircir certains détails. Si l'un des PJ est un représentant de la loi ou un détective officiel étranger ou possède de tels contacts, Vizcaya partagera avec eux ce qu'il sait. Il manipule habilement les fragiles tas de dossiers empilés sur son bureau, menaçant de faire s'écrouler tout l'édifice. Dès qu'il trouve celui qu'il cherchait, il le tire de la pile tel un magicien déployant son mouchoir de soie. La tour de dossiers ne bouge même pas.

" Ah, c'est bien celui-là," annonce-t-il en ouvrant la chemise. Le nombre de tâches de café et de traces de nourriture séchée sur la couverture indiquent la fréquence à laquelle il a été lu et relu. "Aguilar Sangre. Professeur d'Histoire médiévale et théologien. Assassiné le dix-neuf novembre 1995. Cause du décès : décapitation. Sale histoire ! Le cadavre a été découvert sur les marches de la Chapelle de St Jean Nepomuncen dans le Vieux Madrid par une certaine Consuala Bertolli, une vendeuse locale de fleurs qui nous a aussitôt prévenus. Nous avons découvert en fouillant l'église la tête posée sur l'autel." Vizcaya déglutit bruyamment et frotte ses doigts sur ses lèvres." Ses lèvres et ses yeux étaient cousus avec de la ficelle et les globes oculaires avaient été prélevés. Il y a plus. Mais lisez-vous même."

Vizcaya leur tend le rapport d'autopsie.

Ce que sait Vizcaya

Pensant au départ à un meurtre lié au crime organisé à cause des similitudes dans les méthodes employées, Vizcaya a passé beaucoup de temps à interroger des personnalités du milieu madrilène. Ce qui l'a mené dans un cul-de-sac, tout comme son enquête sur les liens possibles avec des cultes sataniques. Vizcaya s'est finalement penché sur la carrière professionnelle de Sangre. Mais il y avait peu à apprendre à part le fait qu'il était le plus perspicace et le plus cultivé des érudits en histoire médiévale. Il menait une vie de reclus, et ne se montrait que rarement ces dix dernières années, à l'exception de ses occasionnelles tournées de conférences. Vizcaya connaît aussi le nom de Gabriella, ayant découvert un arbre généalogique tracé à la main dans les affaires de Sangre. Il a même demandé à Vincente de reporter sa prise de contact avec Gabriella pour se donner le temps de vérifier les fichiers d'Interpol. Il a rapidement découvert que non seulement elle n'avait rien à voir avec la mort de son oncle mais également qu'elle ignorait jusqu'à son existence.

Vizcaya pense que la drogue retrouvée dans les veines de Sangre, est la "Gloire Ecarlate", une nouvelle substance débarquée dans les rues de Madrid il y a seulement quelques mois. La drogue est supposée procurer des hallucinations qui paraissent réelles et peuvent durer des heures. On ignore d'où elle provient, mais elle est distribuée généreusement dans les boîtes de nuit de Madrid.

La chapelle où fut découvert le corps semble n'offrir que peu d'intérêt. Ce n'est qu'un lieu de prières comme il en existe tant dans le Vieux Madrid, nettoyée et tenue par les croyants. Elle n'a pas de clergé permanent et elle reste ouverte à l'usage des visiteurs. Vizcaya

RAPPORT D'AUTOPSIE

Bureau du médecin légiste de Madrid

Samedi 14 novembre 1995

Examen pathologique et toxicologique

Sujet: Aguilar Umberto Sangre (Mâle caucasien)

Date de naissance : 23 Mai 1928 (67 ans)

Groupe sanguin : A Rhésus : +

RESULTATS DE L'EXAMEN

La mort a été causée par une décapitation effectuée à l'aide d'un instrument tranchant. Le coup a été délivré en une seule fois, de gauche à droite dans un geste légèrement descendant donné sûrement par un assaillant droitier mâle d'une grande force, plus grand que sa victime d'environ 5 à 8 cm. L'étude des muscles semble indiquer que la victime devait connaître le tueur car il y a peu de tension musculaire. Il y a également peu d'éclaboussures de sang ce qui laisse suggérer que le tueur devait avoir un complice présent qui l'aurait aidé à déplacer le corps.

Le prélèvement oculaire effectué sur la victime n'a pas causé beaucoup de dégâts aux nerfs optiques, ce qui implique à mon avis que le tueur possédait des connaissances chirurgicales bien supérieures à la moyenne. Les tests pratiqués sur la ficelle utilisée pour sceller les yeux et la bouche révèlent qu'il s'agit bien de ficelle d'usage courant. Toutefois, on a relevé d'inhabituelles traces de sel. Je l'ai envoyée pour études complémentaires au Musée Archéologique National. Leurs tests démontrent que les traces de sel sont vieilles de plusieurs centaines d'années.

Tout indique que la victime usait de drogues. Vingt marques d'injections différentes ont été découvertes dans le pli du bras gauche. L'usage de ces drogues a sûrement débuté il y a 3 à 4 mois. Des tests toxicologiques révèlent un taux très élevé d'halucinogènes encore à déterminer, ainsi qu'une forte concentration d'un autre type sanguin à identifier.

Dr Geraldo Romero

ne sait pas si le meurtre a été commis à l'intérieur ou à l'extérieur de la chapelle car aucune trace de sang n'a pu être trouvée entre le corps et sa tête.

Ce que démontrent également les recherches, ce sont les similarités avec un autre meurtre commis celui-ci à Tolède sept mois avant celui de Sangre. Toutefois, dans ce cas, un coupable a été arrêté et se trouve, en attendant le procès, dans un hôpital psychiatrique de Tolède. Vizcaya est bien allé l'interroger, mais n'a trouvé qu'un "dingue" et vu le temps écoulé entre les deux meurtres, toute idée de lien possible a été abandonnée. Si les PJ émettent le désir d'aller visiter Tolède, Vizcaya passera un coup de fil à son collègue sur place pour que celui-ci coopère avec les Personnages dès leur arrivée. Il leur donne également sa carte de visite à utiliser comme un passe.

La Scène du Meurtre

LA CHAPELLE DE ST JEAN NEPOMUNCEN

Comme beaucoup d'autres petites chapelles et églises de Madrid, la chapelle de St Jean Nepomuncen n'a pas de prêtre attitré permanent ni de personnel. Son entretien est laissé au bon vouloir des ouailles. Au moment où les PJ arrivent à Madrid, il y a bien longtemps que toute trace du meurtre a été effacée.

Les deux vitraux au fond de la chapelle offrent les représentations les plus courantes de Saint Jean Nepomuncen. La première est celle d'un homme debout sur un pont sous lequel coule une rivière. Il tient un cadenas et porte un doigt à ses lèvres. À ses pieds, une impératrice confesse ses péchés. Le second vitrail représente le même homme enchaîné en prison, entouré par des anges. Au-dessus de sa tête, sept étoiles forment une auréole.

Lorsque les PJ contemplant le second vitrail, le soleil (ou la lune selon l'heure) passe derrière un nuage, et les anges de la scène semblent étrangement pâles. Ce phénomène est fugace (quelques secondes) et peut être interprété comme un jeu de lumière.

Sinon, il n'y a rien de particulier dans cette chapelle. De chaque côté des portes à l'arrière du bâtiment, se trouvent deux statues, l'une du Christ, l'autre de la Vierge Marie. Des bancs poussiéreux composent le seul mobilier et deux petits confessionnaux ont été aménagés sur le mur ouest. À l'opposé, une porte mène à une ruelle étroite, juste à côté d'un dais destiné au chœur.

Il y a également une porte ouvrant sur une petite sacristie qui n'a pas été utilisée depuis bien longtemps.

Des dépliantes offrant des informations sur ce saint méconnu sont présentés sur une petite table dans l'alcôve. Ils sont à la disposition de tous ceux qui sont intéressés par des personnages religieux peu connus. Jean Nepomuncen est considéré comme le saint patron des confesseurs et son nom est invoqué contre ceux qui voudraient calomnier autrui.

Un Meurtre Semblable

Tout comme Aguilar, la victime a été sauvagement massacrée dans la chapelle d'un saint peu connu. Toutefois, un suspect a été pris sur la scène du meurtre et se trouve actuellement en observation dans les services psychiatriques du plus grand hôpital de Tolède. Un résumé de ce cas peut être obtenu par fax, grâce à l'officier en charge du dossier à Tolède, le détective Milagro Ortega.

A : Det. Rafael Vizcaya -
Police Judiciaire de Madrid
De : Det. Milagro Ortega -
Police de Toledo

20/1/95

Objet :
Meurtre de Matina Castellana
Disparition de Francisco Escudo

Meurtre du 17 mai 1995. Le cadavre de Castellana a été découvert dans l'église de St. Adrian de Nicomedia. Cause du décès : noyade. La victime a été retrouvée la tête dans le bénitier plein. Cent trois coups de couteau lui ont été infligés après sa mort. Son fiancé a été enlevé. Le coupable a été retrouvé dans la chapelle, alors qu'il berçait le corps de la défunte. Actuellement interné à l'Hôpital Général de Tolède, département psychiatrie.

Pour obtenir de plus amples informations concernant ce meurtre, les PJ doivent se déplacer à Tolède. Le trajet leur prend bien deux heures en voiture, même si Tolède n'est située qu'à 50 km au nord-ouest de Madrid.

Tolède

Tolède est une ville qui évoque le choc de lames d'acier trempé. Bâtie en majorité par les Maures, Tolède est une cité austère. Entourée de vergers luxuriants et de champs immenses, elle a toujours inspiré les poètes et les artistes. À chaque coin de rue, on tombe sur un artisan zélé inspiré par la fierté et ses croyances religieuses. Les visites du dédale des ruelles pavées de la ville ne sont possibles qu'à pied ou à dos d'âne.

Le détective Ortega leur fournit des informations qui complètent le téléfax ci-dessus. Par exemple, que l'homme sans nom arrêté sur le lieu du meurtre, avait, après avoir commis son forfait transporté un objet assez lourd de l'église dans la rue, l'avait laissé sur place et était retourné à l'intérieur du bâtiment.

"Il y a des marques prouvant que quelque chose a été traîné sur le tapis central et également des traces de lutte." Explique Ortega tout en plongeant d'énormes cuillerées de sucre dans son café noir et fumant. "Nous savons que Castellana a passé toute la journée avec son petit ami. Vous savez, elle était fiancée avec le célibataire le plus convoité de Tolède, Francesco Escudo. Ils ne pouvaient aller nulle part à Tolède sans être reconnus. Au début, nous avons pensé à un simple enlèvement et que la pauvre Matina avait simplement eu le tort de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment. Mais aucune demande de rançon ne nous est parvenue, aucun coup de fil de la part des kidnappeurs. De plus, le suspect découvert sur le lieu du crime n'a pas dit un mot depuis son arrestation. Je l'ai pourtant interrogé personnellement, avec mes propres méthodes, durant une bonne heure, mais il ne parle toujours pas."

Ce que sait également Ortega

Francesco Escudo était l'un des meilleurs armuriers, et possédait une collection privée d'une valeur supérieure à quatorze millions de dollars. Un inventaire effectué à son domicile après l'enlèvement révélait une collection intacte à laquelle manquait toutefois une épée large médiévale estimée à environ trois millions de dollars. La police a interrogé tous les acteurs connus du marché noir d'armes, mais n'a pas trouvé trace de cette épée. Il est difficile de comprendre le rapport entre l'enlèvement et la disparition de l'arme. Toutefois, les recherches d'Ortega ont révélé un fait peu connu : St. Adrien de Nicomède est le saint patron des forgerons.

COLLECTION ESCUDO - Objet 43

Une épée large de la période médiévale connue sous le nom d'Ages Sombres, datant d'entre 300-800 après J.C. Elle mesure 1m 65 de longueur, et le pommeau est sculpté d'animaux et de motifs stylisés de style celtique rehaussés d'or. Une longue bande manuscrite semblable à des enluminures (langage inconnu) court au centre de la lame sur un bon tiers de sa longueur. Valeur estimée : \$3.000.000

Ortega fournit au PJ des photos de Francesco et Matina, ainsi que la description de l'épée disparue dans un rapport de la compagnie d'assurance.

L'Homme qui ne Dort Jamais

L'homme sans nom trouvé sur les lieux du meurtre de Matina est détenu dans le quartier de haute sécurité du plus grand hôpital de Tolède. Avoir accès à cet homme peut se révéler très difficile à moins que les PJ obtiennent une autorisation officielle et écrite de la Police locale, ce qu'elle répugne à faire à moins que l'un des PJ ait des liens avec des services de police, même dans son propre pays. Il est également possible d'aborder le prisonnier en soudoyant un des gardes de nuit, moyennant finance.

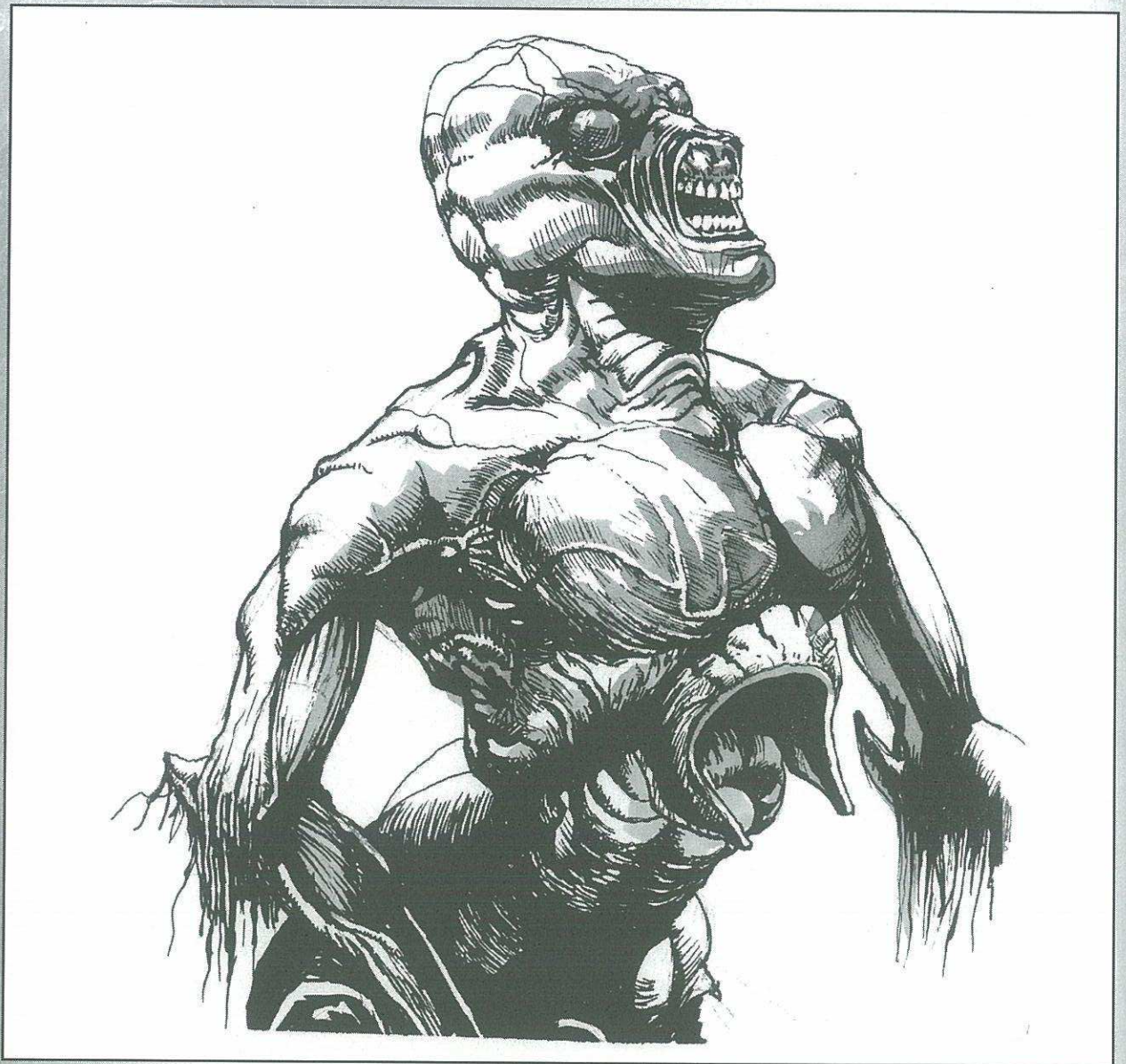
Le patient enfermé dans une cellule capitonnée, tourne comme un lion en cage, testant sans cesse les limites de sa prison comme une panthère. Son visage n'est qu'une masse de coupures profondes et de cicatrices, comme s'il avait tenté de dissimuler ses traits véritables. Mais ce qui choque en premier, ce sont ses yeux aux paupières coupées.

Arpenter sa cellule sans répit est le seul moyen, que l'homme ait trouvé pour ne pas s'endormir, en plus de la mutilation de ses paupières. Et depuis son admission dans le service il y a sept mois, il n'a pas dormi. Tout en tournant en rond, il marmonne en espagnol et maure archaïque. Ce sont en fait d'anciens vers servant de protection contre le sommeil et les rêves.

Les rapports médicaux précisent que le sang de l'Homme qui ne dort Jamais est saturé d'une substance inconnue. Les médecins ont déterminé que non seulement celle-ci altérerait la composition chimique de base du sang de l'homme mais stimulait également ses échanges électriques cérébraux à un tel degré qu'il était maintenu en état continu de veille, avec toutefois quelques signes de dégradation physique.

Si l'on compare les dossiers médicaux de cet homme et d'Aguilar Sangre, on peut constater que le cadavre de l'érudit contenait également des traces infimes de cette substance.

Étant en contact avec le Graal de Judas, les PJ sont capables de voir au-delà de l'illusion qui voile l'Homme qui ne dort Jamais. Suite à une overdose de la drogue Gloire Ecarlate, cet individu a été



transformé en une version altérée des Anges Sanglants de Sathariel, un Chuchoteur Sanglant. Recouvert d'une masse épaisse de sang et de fluides corporels noirâtres, le Chuchoteur plonge ses longs doigts dans le liquide visqueux qui enrobe sa forme humanoïde pour griffonner sur les murs de sa cellule. Avant sa transformation, l'Homme qui ne dort jamais était seulement un habitué des boîtes de nuit du nom de Julio Esposito. Il ne garde aucun souvenir de sa vie passée et comme il est défiguré, la police ne peut être sûre de son identité.

Les gribouillages sur le mur ne deviennent visibles qu'à ceux qui peuvent percer l'illusion. Le même dessin se répète sur tous les murs. Tracé aussi maladroitement que l'aurait fait un enfant, un homme aux ailes ténébreuses vole vers le soleil sombre, échappant à la pluie noire qui tombe sur la Terre.

Mais il est dans l'impossibilité de rejoindre le soleil car il est relié à la Terre par une corde qui immobilise ses jambes.

Cette image est un message venant du subconscient, fabriqué à partir de morceaux d'images oniriques qui hantent l'Homme qui ne dort jamais. Le prenant pour un junkie de plus dépendant de la Gloire Ecarlate, DeWinter a choisi Esposito comme un pion à utiliser pour enlever Francisco et dérober l'épée "Caliburn". Malheureusement, le médecin n'a pas compris que Julio n'a pas seulement amassé plusieurs doses de la drogue, mais il en a également "épicié" quelques autres drogues pour augmenter le réalisme des images transmises par celle-ci. En rehaussant la puissance du sang de Sathariel utilisé pour créer la Gloire Ecarlate, Julio a provoqué son état de rêve éveillé permanent, mais également sa transformation en Chuchoteur Sanglant. Son état altéré lui permet de combattre le contrôle que DeWinter maintient sur lui, et de conserver des instants de lucidité pendant lesquels il tente d'avertir le monde extérieur grâce à ses dessins, des plans de Mlle Lee et DeWinter.

Bien que ses gribouillis soient mystérieux et peu explicites, Esposito espère que quelqu'un comprendra les indices qu'ils renferment : L'homme ailé est Dédale, le père d'Icare. La pluie noire et les éclairs représentent Malcom DeWinter, le directeur de l'Institut. La corde suggère un lien avec la Casa del Cordon (la Maison des cordes).

À ce niveau du scénario, ces informations présentent peu d'intérêt, mais plus tard, elles pourront devenir très utiles.

À part les graffitis sur le mur, les PJ n'obtiennent rien de Julio Esposito. Néanmoins, ils auront l'impression qu'ils évoluent dans un contexte étrange.

Si les PJ sont assez malins pour demander une reconstruction faciale sur ordinateur par la Police ou par le personnel hospitalier, et qu'ils montrent cette image aux clients de la Casa del Cordon, plusieurs d'entre eux reconnaîtront Julio Esposito. Les clients leur diront que Julio était un junkie expérimenté qui aimait créer des cocktails de drogues diverses. Il fréquentait assidûment le club et a disparu environ un mois avant le meurtre de Matina. Il savait augmenter les effets de la Gloire Ecarlate. Aucune autre information n'est disponible.

Les PJ ne savent pas que Julio est bien le meurtrier de Matina, le kidnappeur de Francisco et le voleur de l'épée qu'il a remis à Mlle Lee, plusieurs mois avant le début de l'aventure. Francisco Escudo doit être sacrifié plus tard au cours de l'aventure avec Gabriella et trois autres personnes. Leurs morts offriront la puissance nécessaire au rituel pour libérer l'envoyé de Chokmah et invoquer les esprits des Chevaliers Incarnats du passé et ils les accueilleront alors dans leurs enveloppes corporelles. Julio Esposito est condamné à vivre le reste de ses jours dans un cauchemar éveillé permanent et sans répit.

Personnages Non-Joueurs

GABRIELLA PIRELLI

Amis de tous les PJ, Gabriella est une jeune femme insouciant d'environ vingt-cinq ans, qui aime vivre au jour le jour. Familière et aguichante, Gabriella vit régulièrement des histoires d'amours aussi instantanées que fugaces. Il est tout à fait possible que par le passé, elle ait eu une liaison avec l'un des PJ, sinon avec tous.

Gabriella est de taille moyenne, jeune femme aux longs cheveux noirs et aux yeux émeraude. Elle porte toujours des vêtements très moulants, laissant souvent son ventre nu.

PERSONNALITE : Gabriella prend peu de choses au sérieux. Elle aime sympathiser avec tous ceux qu'elle rencontre, utilisant son charisme, ou le sexe en dernier recours.

INTERPRETATION : Riez beaucoup et tapotez la main de votre interlocuteur tout en discutant avec lui. N'hésitez pas à saisir toute opportunité.

AGL 10	EGO 16	FOR 8
CHA 18	CON 9	PER 8
APP 19	EDU 10	

TAILLE : 160cm
POIDS : 55kg
NOMBRE D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 8m/round
BONUS A L'INITIATIVE : 0
BONUS AUX DEGATS : 0
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : +10
AVANTAGES : Empathie, Indulgente
DESAVANTAGES : Sex-appeal
COMPETENCES : Comédie 14, Danse 13, Etiquette 15, Photographie 13, Séduction 17
HABITAT : Proche de celui des PJ

VINCENTE BECQUER

Vincente descend d'une longue lignée d'hommes de loi espagnols. Son bureau est rempli de souvenirs de sa famille et de la tradition, deux des choses les plus importantes dans sa vie. La plupart des anciennes familles respectent Vincente pour son amour des vieilles procédures, et préfèrent travailler avec lui plutôt qu'avec des sociétés plus récentes. On trouve peu d'exemple de nouvelles technologies dans ses bureaux.

Vincente est un homme assez petit, approchant les soixante-dix ans. Il porte une moustache très soignée et ses cheveux sont argentés. Vincente est généralement vêtu de costumes gris sombre impeccables.

PERSONNALITE : Vincente est un aimable filou. Chaleureux et charmant, il est chevaleresque envers les femmes. On peut sans difficulté comprendre comment il a réussi dans ses affaires sans l'aide de la technologie moderne.

INTERPRETATION : Souriez chaleureusement et parlez avec enthousiasme. Faites le baisemain aux dames et accordez une ferme poignée de main aux hommes, accompagnée d'un léger clin d'œil de connivence.

AGL 11	EGO 15	FOR 10
CHA 16	CON 10	PER 17
APP 14	EDU 18	

TAILLE : 155cm
POIDS : 60kg
NOMBRE D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 6m/round
BONUS A L'INITIATIVE : 0
BONUS AUX DEGATS : +1
RESISTANCE : 4 BS = 1 BS
3 BS = 1 BG
2 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : +20
AVANTAGES : Code d'honneur, Bonne réputation, Honnête.
DESAVANTAGES : aucun
COMPETENCES : Sciences sociales : Droit 18 Diplomatie 16, Etiquette 15, Rhétorique 16
HABITAT : Madrid

Associés de Mlle Lee (GARDES DU CORPS)

Costumes noirs et lunettes de soleil, ces montagnes de muscles correspondent à tous les clichés imaginables. Dénués de subtilité et de bonnes manières, ils ne sont que des moutons aux ordres de leur maîtresse.

PERSONNALITE : Peu habitués à faire de longues phrases, leur discours est bref et direct.

INTERPRETATION : Agissez froidement et de manière menaçante.

AGL 16	EGO 12	FOR 19
CHA 6	CON 18	PER 13
APP 11	EDU 8	

TAILLE : 190cm

POIDS : 90kg

NOMBRE D'ACTIONS : 3

MOUVEMENT : 8m/ round

BONUS A L'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DEGATS : +4

RESISTANCE : 5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -30

COMPETENCES : Armes automatiques 16, Fusils 14, Armes de poing 16, Discrétion 12, Esquive 15, Rechercher 17, Interrogatoire 15

MODES D'ATTAQUE : Uzi (BS 1-7, BL 8-12, BG13-16, BM17+)

ÉQUIPEMENT : Uzi, couteau, trench-coat, lunettes de soleil

CONDUCTEUR DE CAMION

Vêtu d'un " Marcel " et d'un short, ce spécimen mal lavé de l'humanité a plus en commun avec le singe qu'avec sa race supposée. Mal embouché et doté d'une haleine de fauve, il insulte les PJ et tente de provoquer la bagarre.

PERSONNALITE : Agressif et insultant

INTERPRETATION : Jurez copieusement et tentez d'intimider les PJ.

AGL 16	EGO 10	FOR 19
CHA 6	CON 18	PER 13
APP 09	EDU 8	

TAILLE : 180cm

POIDS : 90kg

NOMBRE D'ACTIONS : 3

MOUVEMENT : 8m/round

BONUS A L'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DEGATS : +4

RESISTANCE : 5 BS = 1 BS

4 BS = 1 BG

3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -30

COMPETENCES : Dagues 18, Armes contondantes 15, Armes de poing 16, Discrétion 12, Esquive 15, Rechercher 17, Interrogatoire 15

MODE D'ATTAQUE : Dague et barre de fer

ÉQUIPEMENT : Dague, tuyau ou barre de fer

LOS DESPERTADOS

(Les Eveillés)

Crées par Lee pour servir de renforts en cas de besoin urgent, les créatures ont subi chacune des Cinq Morts Mineures détaillées dans le chapitre deux.

Des pierres noires reposent dans leurs orbites à la place des yeux, et d'épaisses cordes d'acier émergent de la base de leur cou, jusqu'au bas de leur épine dorsale. Une vapeur noire jaillit par intermittence de leurs narines vides.

Lorsqu'ils attaquent, los Despertados utilisent leurs langues allongées. De fines lames de rasoir y ont été incrustées provoquant des coupures profondes par simple contact.

PERSONNALITE : Silencieux et mortels. Parfaitement loyaux envers Meagan Lee.

INTERPRETATION : Bavez et faites pitié.

AGL 20	EGO 5	FOR 26
CHA 2	CON 24	PER 11
APP 02	EDU 2	

TAILLE : 175cm

POIDS : 65kg

NOMBRE D'ACTIONS : 4

MOUVEMENT : 10m/ round

BONUS A L'INITIATIVE : +4

SENS : Peuvent percevoir Inferno et voient dans l'obscurité

BONUS AUX DEGATS : +5

RESISTANCE : 6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -60

POUVOIRS : Résistance au poison, Armes naturelles

LIMITATIONS : Contrôlés par une Puissance

COMPETENCES : Esquive 16, Fouets et chaînes 19

MODE D'ATTAQUE : Langue rasoir (BS 1-8, BL 9-14, BG 15-19, BM 20+)

LE DETECTIVE RAFAEL VIZCAYA

Assez mince, affublé de vêtements trop larges et démodés depuis au moins quatre ans, Vizcaya est un tire-au-flanc qui passe le temps comme il peut, en attendant qu'une occasion de s'en sortir se présente. Le cas Sangre l'a

ébranlé à cause de ses sombres implications et il est prêt à passer le dossier à quelqu'un d'autre pour pouvoir s'en débarrasser.

PERSONNALITE : Nerveux, mou et négligé

INTERPRETATION : Bégayez légèrement et ayez une attitude amicale forcée

AGL 14	EGO 12	FOR 10
CHA 15	CON 13	PER 14
APP 09	EDU 07	

TAILLE : 170cm

POIDS : 60kg

NOMBRE D' ACTIONS : 2

MOUVEMENT : 7m/round

BONUS A L'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DEGATS : +1

RESISTANCE : 4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : +10

AVANTAGES : Adaptabilité

DESAVANTAGES : Susceptible

COMPETENCES : Fusils et arbalètes 12, Combat à mains nues 12, Armes de poing 12, Bureaucratie 8, Premiers soins 13, Sciences sociales : droit 12, Rédaction 13

JULIO ESPOSITO

L'HOMME QUI NE DORT JAMAIS
(LE CHUCHOTEUR SANGLANT)

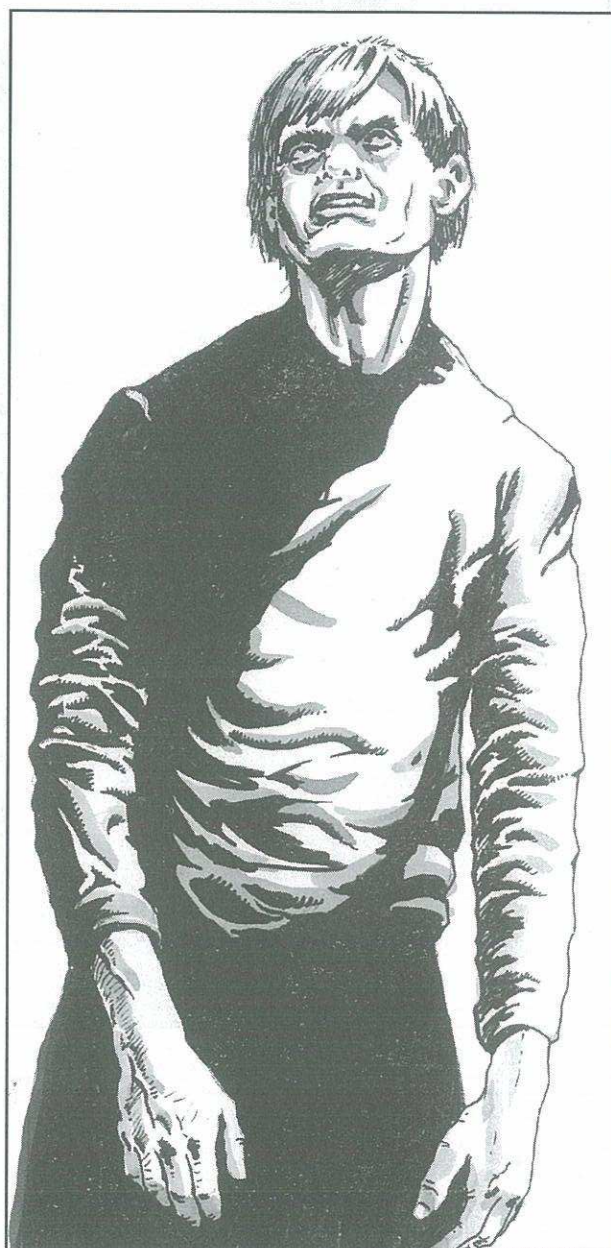
Habitué des boîtes de nuit, Julio était jadis un étudiant en chimie particulièrement doué, avec un penchant pour l'expérimentation sauvage. Utilisateur de drogues depuis l'âge de treize ans, Julio a mis à profit ses compétences pour créer ses propres substances et augmenter les effets de celles déjà sur le marché. Lorsqu'il découvrit la Gloire Ecarlate, Julio n'eut plus qu'une idée : découvrir ses composants. Lorsqu'il s'aperçut de son échec, il décida d'augmenter ses effets et de les prolonger. Le créateur de la drogue, le Dr Malcolm DeWinter s'en aperçut et il fit kidnapper Julio pour servir à quelques expériences, ce qui eut pour résultat son état actuel.

Julio est à présent un Chuchoteur Sanglant, c'est-à-dire une version amoindrie des Anges Sanglants de Sathariel.

PERSONNALITE : Condamné à une vie de veille, hanté par les cauchemars abominables de son terrible passé, rêvant sans cesse dans la prison de son esprit, Julio Esposito a perdu la capacité de communiquer avec le monde extérieur. Sans cesse en mouvement, il n'est plus qu'une boule d'énergie nerveuse. Ses yeux bougent tout le temps, toujours à la recherche d'une éventuelle attaque surprise.

INTERPRETATION : Vos yeux et votre corps sont sans cesse en mouvement. Fixez quelques secondes les gens, les yeux agrandis par l'effroi.

AGL 12	EGO 6	FOR 11
CHA 15	CON 17	PER 16
APP 14	EDU 8	



TAILLE : 175cm

POIDS : 65kg

NOMBRE D' ACTIONS : 2

MOUVEMENT : 6m/ round

SENS : Vision nocturne

BONUS A L'INITIATIVE : 0

BONUS AUX DEGATS : +1

RESISTANCE : 5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -40

POUVOIRS : Pas besoin de dormir

DESAVANTAGES : Hanté

MODE D'ATTAQUE : Poings (BS 1-10, BL 11-20, BG 21-24, BM 25+)



AGUILAR SANGRE

On sait peu de choses de cet érudit espagnol reclus chez lui. Sa bibliothèque est réputée pour sa collection extensive de livres traitant de la légende arthurienne. Il a souvent effectué des séries de conférences sur ce même sujet. Érudit en théologie, on prétend qu'il avait toujours une citation biblique pour étayer ses dires. Unanimement respecté parmi ses pairs, sa vie privée est plutôt mystérieuse. Aguilar mène une vie de reclus, n'apparaissant que rarement en public, à l'exception de ses conférences très courues et qui lui fournissent la majeure partie de ses revenus. Des offres intéressantes de plusieurs universités étrangères ont été poliment refusées ainsi que plusieurs contrats émanant de différentes maisons d'éditions. Aguilar pense que lorsque l'on n'a rien de nouveau à dire sur un sujet, il vaut mieux se taire. Malgré son style de vie et sa philosophie, Aguilar Sangre s'est forgé une réputation d'observateur avisé et de chercheur hors pair en histoire médiévale. Son travail le plus populaire a porté sur tous les chevaliers ayant siégé à la mythique Table Ronde.

Avant sa trahison, Aguilar devait, en tant que membre de l'Ordre Hermétique du Voile Blême, veiller sur un antique artefact connu sous le nom de Graal de Judas. Semblable à une coupe taillée dans de la pierre, l'artefact est supposé donner le pouvoir de voir au-delà du Voile, au travers de l'Illusion. Gardien de l'intégrité de l'Illusion, l'Ordre Hermétique du Voile Blême devait s'assurer que le Graal ne tomberait pas entre de mauvaises mains.

Le travail d'Aguilar sur le Graal consistait à présenter la légende arthurienne sous son aspect mythique et romancé, pour ne pas risquer de dévoiler la réalité. À cause de sa dépendance à la drogue, orchestrée par Mlle Lee, Aguilar perdit ses illusions sur l'Ordre et ses buts. Il aurait été assez facile de les trahir, mais Aguilar se joua à la fois de son ancienne secte et de Lee, en laissant le Graal à la garde de sa nièce.

Avant sa mort, Aguilar Sangre était l'un des membres les plus respectés de l'Ordre Hermétique du Voile Blême. Il est à présent celui qui les a trahis. Gardien officiel de l'antique artefact connu sous le nom de Graal de Judas, Aguilar Sangre fut victime des machinations de Mlle Meagan Lee, envoyée de l'Archonte Malkuth.

Ayant besoin du Graal pour mener à bien ses plans, Lee essaya de séduire Aguilar Sangre. Le sachant indifférent au sexe ou à la menace, elle exploita sa seule faiblesse : le désir de connaître les gloires du passé. Meagan Lee

utilisa une drogue qu'elle avait mise au point pour stimuler la mémoire collective humaine et l'améliora en la mélangeant avec le sang d'un captif, un envoyé de Sathariel. Peu de temps après, Aguilar était complètement sous la coupe de Lee, suppliant pour avoir sa dose de la drogue, baptisée Gloire Ecarlate.

Les visions de ses vies passées activées par la drogue détruisirent les illusions d'Aguilar sur les mensonges de l'Histoire. Déçu et amer, il abandonna l'Ordre et prépara un cycle de conférences ayant pour thème les vérités historiques dissimulées aux hommes. Pour protéger l'Illusion, les membres de l'Ordre firent massacrer Aguilar. Ce crime horrible devait être un avertissement pour tous ceux qui envisageaient de révéler la Vérité.

Mais Aguilar eut le dernier mot. Au lieu de permettre à l'Ordre qui l'avait également trahi de récupérer le Graal, Aguilar l'avait légué à la seule chose en laquelle il avait encore confiance : la famille, en particulier cette nièce lointaine, Gabriella Pirelli, amie proche des Personnages. La tournure des événements détruisait également les plans que Miss Lee avait échafaudés pour obtenir le Graal.

LE GRAAL

Selon les écrits alchimiques, il y a deux Graals, le Lapis Exilius et le Lapis Judaicus. Le Lapis de l'Alchimie est la Pierre Philosophale, un nom donné à une pierre, une poudre ou une substance permettant les transmutations.

Le Lapis Exilius est le Graal traditionnel de la légende Arthurienne et peut paraître-il guérir les maux du monde. Le Lapis Judaicus est soi-disant un talisman, la Théolithis, qui est tombée de la couronne de Lucifer lorsqu'il fut chassé du Ciel. La Coupe au centre de l'aventure a été taillée dans cette pierre. Cette information est disponible pour les PJ qui font des recherches approfondies sur les textes encore intacts dans la bibliothèque privée d'Aguilar ou ceux qui sont disponibles au Musée d'Archéologie de Madrid. Le Graal de Judas tel qu'il apparaît dans cette aventure ressemble à un gobelet taillé dans une pierre. La conscience de Mordred, l'envoyé de Chokmah, est emprisonnée dans la Coupe depuis les Ages Sombres, octroyant à toute chose placée à l'intérieur, une forme de vie et une conscience. C'est ce qui permet aux cendres d'Aguilar d'utiliser une forme restreinte de communication.

En entrant en contact physique avec le Graal, les PJ reçoivent la capacité de percevoir les parties de l'Illusion qui entourent l'Humanité. Les PJ qui n'ont pas déjà Sensibilité à la Magie la reçoivent automatiquement dès qu'ils touchent le Graal. La possession du Graal leur donne également des informations sur le passé de la Coupe par le biais d'images oniriques. Ces rêves sont détaillés dans les appendices de cette aventure et présentent les Incarnats ainsi qu'une partie de la vérité sur cette période de l'Histoire, connue sous le nom des Ages Sombres, aux PJ.





A TRAVERS LE PASSÉ OBSCUREMENT*

Absorbé par son monologue et le son de sa propre voix, le guide touristique ne vit pas l'Etranger qui avait rejoint l'arrière du groupe.

A la queue de la file de touristes aux yeux béats d'admiration, celui-ci luttait pour réprimer ses bâillements. Il avait vu tant d'artefacts auparavant, tous neufs, palpitants encore de la passion et de l'âme de leur créateur. Maintenant, ils étaient vieux et morts, souillés par le passage des années et la déformation des vérités.

Le guide continuait à les mener à travers les différentes salles, laissant les mensonges s'écouler de sa bouche comme un trop plein de vin. Il décrivait des endroits qui n'avaient jamais existé et parlait d'artisans imaginaires. La visite s'acheva enfin et le petit groupe s'éparpilla. Le guide les entendait récapituler ce qu'ils avaient appris de sa bouche. Il fronça les sourcils devant leurs vaines tentatives pour imiter sa prose.

"Vous avez menti," affirma l'Etranger en émergeant de l'ombre. "Vous leur avez montré une mascarade que vous osez appeler Vérité. Ils la propageront, encore et encore, augmentant la foule des dupes. Des aveugles menant d'autres aveugles vers la mort et la tromperie."

Percevant l'image de sa propre mort dans les yeux de l'inconnu, le guide s'enfuit à toutes jambes. Désorienté par la peur, il courut au hasard à travers le musée oubliés des oeuvres et des salles traversées. Haletant, cherchant son souffle, il trouva refuge dans la grande galerie à l'arrière du vaste bâtiment.

L'Etranger attendit silencieusement que le guide se sente en sécurité. Jugeant le moment propice, il l'attrapa par la peau du cou et lui fracassa la tête contre l'abominable oeuvre d'art moderne qui trônait sur le mur du fond. Sa main se referma légèrement lorsque les os du crâne éclatèrent en mille morceaux.

Le sang jaillit sur la plaque vissée sous la peinture portant le nom prétentieux, «Les Portes de la Perception.» Souriant, l'inconnu plongea un doigt ganté dans la petite mare écarlate qui se formait sur le sol carrelé. Soigneusement, il ajouta sa touche personnelle à l'oeuvre d'art. Avec la dextérité du calligraphe qu'il avait été, il écrivit un seul mot sur la peinture : "Fermées"

* (NdT : allusion à la fois à l'épître de St Paul et au titre original anglais de Substance Mort de Philippe.K.Dick "In a scanner darkly")

Pistes à explorer

La recherche de Gabriella se révèle difficile à cause du peu d'indices disponibles. Les informations sur l'énigmatique Mlle Lee sont limitées et obtenir une interview avec la richissime femme d'affaires relève de l'impossible. Toutefois, visiter le site du dernier projet de restauration de la milliardaire archéologue, peut donner aux PJ une meilleure idée de la personne à laquelle ils ont à faire, et les entraîner plus loin dans les plans complexes de Mlle Lee.

Recueillir des informations au sujet de la mystérieuse coupe contenant les cendres d'Aguilar mène les PJ au Musée Archéologique de Madrid, et les pousse à demander un rendez-vous avec le directeur du Musée, Juan-Ruiz de la Vega, qui tout comme le défunt Aguilar Sangre, est un membre de la société secrète, l'Ordre Hermétique du Voile Blême.

Si les PJ désirent suivre la piste de la drogue retrouvée dans les veines d'Aguilar, ils arriveront devant le seul endroit en Espagne où l'on peut s'en procurer : la boîte de nuit, la Casa Del Cordon. Là, ils pourront tout apprendre de la véritable nature de la Gloire Ecarlate.

Chacune des ces trois pistes est détaillée dans ce chapitre.

A la recherche de Mlle Lee

Il est possible de recueillir des informations sur Mlle Lee en lisant des magazines spécialisés dans les affaires ou le Who's Who. Elle est considérée comme la personnalité la plus mystérieuse et la plus riche du monde des affaires internationales. Elle vit en recluse et fuit la vie publique. Elle refuse toute interview et il est difficile de mettre la main sur une de ses photos. Celles que l'on peut dénicher sont floues et ne donnent que peu de détails sur ses traits.

Voici un extrait du "Who's Who"

LEE Meagan, (née Mai Ghan - changement de nom par décision officielle, 1969). Née à Itsukaichi, Japon - le 6 Août 1947.

Sa famille a émigré en Angleterre lorsqu'elle avait seulement trois ans. Etudiante brillante, Mlle Lee était fascinée par les mythes et légendes de sa patrie d'adoption. Sa passion fut récompensée par un diplôme en 1965. Combinant les affaires et l'expertise historique, elle fonda la première société privée d'archéologie du monde, Phoenix Restorations. Avec des ressources bien supérieures à celles prodiguées par les musées et les organisations gouvernementales, la société de Mlle Lee fût bientôt réclamée pour des recherches délicates à entreprendre et des projets de restauration.

Après avoir obtenu la citoyenneté britannique en 1969, Mlle Lee adopta un prénom plus anglais, Meagan. La résidence principale de Mlle Lee se trouve à Camden Towers, Mayfair à Londres. Elle possède en outre une douzaine de résidences secondaires un peu partout dans le monde, et sa fortune personnelle se monte à environ 40 milliards de dollars.

Les PJ pourront également apprendre dans la presse spécialisée que sa société, Phoenix Restorations, est en train de restaurer un château médiéval en Andalousie. Mlle Lee elle-même supervise le projet, et la presse rapporte que c'est la raison pour laquelle Mlle Lee réside actuellement dans sa villa de Malaga, située dans une station balnéaire. Quelques photos floues prises par des paparazzi persévérants, accompagnent l'article. On voit la femme d'affaire en compagnie d'un homme plus âgé mais très séduisant.

La Villa de Malaga

Faire une petite visite à la villa de Malaga est une entreprise périlleuse. Les PJ sont informés, tout d'abord poliment mais fermement par les gardes à la grille principale, que Mlle Lee n'est pas disponible. Aucune exception à la règle n'est faite. Des tentatives successives ne font que développer l'hostilité des gardes à l'égard des visiteurs insistants. Les PJ qui ne savent pas comprendre le mot "non" risquent seulement de pousser à bout l'équipe de sécurité et ne sont pas à l'abri d'une intervention plus musclée.

Tenter de pénétrer subrepticement dans la villa est une folie que les plus grands experts de l'infiltration

ne tenteraient pas. Il s'agit d'une véritable forteresse employant une armée de gardes et le système de sécurité le plus sophistiqué. Bref, c'est une tentative vouée à l'échec.

Il faudrait tout d'abord réussir un jet de Discrétion avec un Niveau de Réussite élevé pour pouvoir éviter les patrouilles qui parcourent la propriété. Ensuite, il faut effectuer un jet de Cambriolage avec les mêmes résultats pour éviter les systèmes de sécurité et entrer dans la villa. Un très bon jet en Systèmes de sécurité désactivera l'équipement de surveillance et permettra à l'équipe d'entrer sans problèmes. Mlle Lee, heureusement, n'est pas à la villa.

Rez-de-chaussée

1: HALL PRINCIPAL ET SALON

La pièce est remplie de meubles rares et d'oeuvres d'art. D'antiques sculptures sur des piédestaux encadrent l'entrée principale et de plus petites pièces d'argile et de métal ornent les tables basses. Tout au fond de la pièce, à droite, un escalier en colimaçon mène à l'étage supérieur. A l'opposé, une immense toile dépeint le saccage d'un village par des soldats de l'Inquisition. Une porte secrète se trouve derrière cette peinture et conduit à la cave. Les contours de la porte sont presque impossibles à détecter et l'ouvrir exige un très haut niveau de succès.

2: SALLE A MANGER

Une immense table de l'époque victorienne est entourée de douze chaises de style Chippendale au centre de la pièce. Bien rangées dans un petit meuble de chêne sont exposées des pièces de coutellerie en argent massif et des porcelaines Wedgwood de l'ère victorienne.

3: CENTRAL DE SECURITE

Cette pièce est la salle de contrôle du système de sécurité sophistiqué de la villa. Une armada de moniteurs surveille chaque pièce et les coins les plus reculés du terrain tout autour. Quatre gardes maintiennent une surveillance vidéo constante.

4: CHAMBRES DU PERSONNEL

Chaque pièce contient trois lits à l'usage exclusif du personnel. Une petite salle de bains, des toilettes et un placard complètent l'équipement de base.

5: HALL

Rien de remarquable dans cette zone, mis à part les estampes chinoises sur les murs.

6: CUISINE

La cuisine est bien équipée, brillant comme du chrome poli et contenant les derniers accessoires modernes. Il y a toujours un chef quelle que soit l'heure. A gauche se trouve un garde-manger bien rempli et à droite une buanderie également bien aménagée.

7: PATIO/PISCINE

Un patio carrelé où l'on trouve barbecue, piscine et jacuzzi.

Premier Etage

8: MEZZANINE

L'escalier partant du hall principal mène à ce petit espace où sont exposés des vases Ming et des artefacts byzantins.

9: BUREAU

On peut admirer la bibliothèque composée de livres historiques et de manuscrits, mais rien ici ne révèle ni les buts, ni la véritable identité de Mlle Lee.

10: CHAMBRE PRINCIPALE

A part quelques antiquités sans prix et tout un choix d'accessoires sexuels coûteux, il n'y a rien qui sorte de l'ordinaire. La grande garde-robe de l'autre côté de la pièce contient seulement des vêtements féminins et masculins. On peut y trouver également la cape très usée d'un évêque catholique.

11: BALCON

Il offre une vue dégagée sur les jardins devant la maison et les grilles principales.

Sous-Sol

12: HALL

Les escaliers dissimulés sous la toile, au bout du hall principal (1) mènent ici.

13: CELLULES

Les resquilleurs attrapés autour de la villa sont amenés et interrogés ici. Les pièces aux murs de pierre sont humides et sentent la moisissure. Sous un coin du matelas souillé dans la cellule la plus à gauche, on peut

découvrir un permis de conduire appartenant à Julio Esposito. La photo offre une ressemblance frappante avec "l'Homme qui ne dort jamais", de l'hôpital psychiatrique à Tolède.

14: TEMPLE

Pour des yeux ignorants, cette pièce n'est qu'un laboratoire de recherche bien équipé. Il s'agit en fait du Temple privé de Meagan Lee. Les PJ ayant une très bonne connaissance des arts occultes ou pratiquant la Magie, peuvent déterminer la nature de cette pièce. Ce qui est plus étrange, c'est le nombre impressionnant d'accessoires magiques impliquant que le Conjuteur qui pratique dans ce Temple est un adepte de plusieurs Voies de Magie.

C'est ici que Mlle Lee poursuit ses recherches personnelles pour tenter de briser les défenses qui empêchent l'être humain de voir au-delà du Voile de l'Illusion.

Bâtiments extérieurs

15: GARAGE

Quatre voitures y sont garées ainsi que plusieurs motos. La marque et le modèle des véhicules sont laissés à la discrétion du Meneur de Jeu sans limite de prix ou de disponibilité.

16: CHENILS

Les alentours de la villa sont constamment surveillés par quatre chiens, par tours de huit heures. Ce qui fait qu'il y a constamment huit chiens de garde dans les chenils quelle que soit l'heure. Ils peuvent être lâchés par une télécommande. Il est fréquent de lancer tous les chiens sur les intrus dès que leur présence est détectée.

17: CABANE DE JARDIN

Elle contient des outils de jardinage et l'équipement de nettoyage de la piscine. Plusieurs containers de pesticides et de produits chimiques divers sont entreposés ici.

18: FONTAINE

Située au centre de l'allée circulaire qui passe devant l'entrée principale, la fontaine en pierre de la villa est assez inhabituelle. Chef d'œuvre de la sculpture, elle représente une scène de meurtre, de vols et de pillage d'un village par des chevaliers chrétiens.

Cette fontaine étrange est l'un des liens que Mlle Lee a créé entre les Incarnats et elle-même.

Les Cinq Morts Mineures

En combinant la Magie, la recherche génétique et la technologie en une technique qu'elle appelle "les Cinq Morts Mineures", Lee pratique des rituels altérant les cinq sens de sa victime. Une journée par rituel est nécessaire. Il est donc important de compter le temps écoulé depuis la capture des PJ dans la villa et leur libération pour savoir à quelle étape, ils ont été libérés des griffes de Mlle Lee.

La Première Mort Mineure

Après avoir soigneusement ôté les yeux, une mixture bouillante épaisse et noire est versée dans les orbites vides. La mixture durcit en refroidissant, formant une matière semblable à de l'onyx. Bien qu'aveugle au monde qui l'entoure, la victime peut percevoir au-delà de l'Illusion qui voile l'Humanité.

La Seconde Mort Mineure

La chair et le cartilage du nez sont retirés, laissant un emplacement vide au milieu du visage de la victime. Après avoir longuement préparé une potion aux émanations nocives composée d'ingrédients inconnus, le Conjuteur inhale profondément. Il place sa propre bouche sur les narines vides et exhale alors, remplissant la cavité d'une fumée âcre. Le Conjuteur doit répéter cette procédure par trois fois. La fumée noire reste alors définitivement à cet endroit. Parfois, des volutes sortent telles des serpents de la cavité nasale donnant une apparence encore plus étrange à la victime.

Non seulement ce rituel permet à la victime de se passer de respirer de l'air, mais également de détecter à l'odeur les portails entre Métropolis et notre monde.

La Troisième Mort Mineure

Des incisions sont pratiquées à la base du crâne, en haut de l'épine dorsale. Les tendons qui les relient sont sectionnés et remplacés par des câbles saillants faits d'acier et de fibres de tungstène. Ce rituel ôte le sens du toucher à la victime, mais donne à ses mains la capacité de modeler la chair humaine comme si ce n'était que de l'argile humide.

La Quatrième Mort Mineure

Lorsque les replis de l'oreille externe ont été enlevés, de petites pinces d'argent sont utilisées pour étirer et agrandir le conduit auditif. Une fine couche d'argent est appliquée sur les parois du conduit. Bien que l'argent en séchant maintienne l'élargissement pratiqué, Lee laisse les pinces en guise d'ornement.

Le Rituel accroît les capacités d'audition bien au-delà des possibilités humaines, mais donne également à la victime la capacité de détecter la vérité et les mensonges dans chaque mot prononcé.

La Cinquième Mort Mineure

La chair retirée du nez et des oreilles est greffée sur la langue de la victime dans le but de l'allonger. Celle-ci est alors incisée en quatre parties de proportions égales dans le sens de la longueur. Dans chaque incision, on place une fine lame de métal et on recoud sommairement le tout. Les trois lames transforment la langue en une arme très efficace. Effilée comme un rasoir, elle coupe sans difficulté le bois et l'os.

Ceux qui ont subi ces cinq Rituels sont appelés los Despertados par Mlle Lee. Ils lui sont entièrement loyaux et ne discuteront aucun ordre. Ce sont ses exécuteurs.

Le Compagnon de Mlle Lee

Un compagnon, un peu plus âgé qu'elle accompagne Mlle Lee durant son séjour dans sa villa au bord de l'eau. Bien que des hordes de paparazzi aient essayé en vain de les prendre en photo ensemble, ils n'ont eu en retour que des images floues. Un PJ avec un score élevé et un bon résultat à un jet de Photographie peut réussir là où ils ont échoué.

Ensuite, établir l'identité de cet homme est un jeu d'enfant. Il s'agit de l'évêque Gavriel Navarre, récemment promu archevêque de l'Eglise Catholique d'Espagne. A priori en congé sabbatique, il a été transformé en réceptacle par l'associé de Mlle Lee, le Dr Malcolm DeWinter, directeur de Dédale, l'Institut de la Recherche Onirique.

Navarre n'est que la chair dans laquelle Mlle Lee désire implanter l'esprit de l'envoyé de Chokmah, Mordred, une fois libéré du Graal. Serviteur de Chokmah, Navarre s'est lui-même proposé à Mlle Lee, en acte de foi et de confiance entre les suivants de

Chokmah et l'envoyée de Malkuth. De plus, au-delà de son rôle d'agneau sacrificiel, l'évêque Navarre a atteint la plus haute position ecclésiastique de l'Eglise Catholique espagnole, ce qui fait de lui le corps idéal pour les plans de Mlle Lee.

Si l'association de Navarre et Mlle Lee est rendue publique à cause des PJ, cela restera sans effet. L'Eglise le couvrira et prétendra que Navarre sert de consultant historique et de conseiller religieux pour les derniers travaux de restauration de Mlle Lee.

ANDALOUSIE

LE SITE A RESTAURER

La province d'Andalousie se trouve dans le sud de l'Espagne. Cette région espagnole est une terre féroce composée de sierras mordorées et d'anciennes forteresses. Elle résonne encore des bruits et des images d'un passé païen et sauvage que ses habitants n'ont toujours pas oublié. C'est là que s'ourdît le projet en cours de Mlle Lee.

Le Castillo de la Culebra, l'un des plus vieux exemples de l'architecture médiévale, s'élève à plusieurs kilomètres de la cité principale d'Andalousie, Cordoba. Près du château, on peut admirer des menhirs connus sous le nom d'Arbres Ardents, sinistres souvenirs de toutes les histoires sanglantes d'un passé sombre et encore présent dans les mémoires.

Les guides locaux traduisent son nom par Château du Dragon. Presque entièrement rasé par l'Inquisition espagnole, il surplombe une vallée profonde où se dressent les menhirs. On estime à plus d'une centaine le nombre d'hérétiques attachés aux pierres et brûlés vifs par les soldats de Torquemada. Phoenix Restorations, la société de Mlle Lee a été chargée de restaurer à la fois le château et le site des menhirs.

Phoenix Restorations a été créé au milieu des années soixante par Mlle Lee, et possède à présent des succursales partout dans le monde. Chaque bureau est sous le contrôle d'un agent de Malkuth qui travaille à détruire l'Illusion. En combinant les expertises archéologiques et la vérité historique au-delà du Voile, Phoenix Restorations est à la base de la redécouverte d'un passé oublié depuis longtemps, et au grand dam de beaucoup.

En confrontant l'humanité avec les souvenirs brutaux d'un passé sombre comme l'incendie de Rome, les orgies sanglantes de Caligula, le viol et le génocide de la culture africaine, Phoenix Restorations, à chaque nouveau projet, tente de détériorer petit à petit le tissu même de l'Illusion.

Pendant que d'autres entreprises de Malkuth oeuvre contre l'Illusion grâce à la Magie et à la Science, Phoenix Restorations tend vers le même but mais par une plus grande

compréhension du passé, en choquant les gens par les horreurs de l'histoire et les poussant vers une autre vision du monde. D'une certaine façon, en faisant partager leurs découvertes au grand public, Phoenix Restorations est vraiment l'une des pires menaces envers l'Illusion qu'aient jamais eu à affronter les Anges de la Mort et les Archontes. L'infrastructure de la société ressemble à l'hydre mythique. Lorsque l'on en détruit une tête, celle-ci repousse sur le champ.

On chuchote que plusieurs autres projets secrets sont en chantier chez Phoenix Restorations mais on ignore encore leur nature exacte.

La ville la plus proche des chantiers est Varador. C'est aussi le seul endroit où les PJ pourront trouver de quoi se loger.

Pendant leur temps libre, les ouvriers qui travaillent sur le projet boivent dans la seule auberge de la ville. Il est assez facile d'en accoster un et de lui dérober son passé. Le PJ possédant la Compétence Contrefaçon sera capable de transposer sa propre photo sur la carte.

En ville, les PJ peuvent également entendre des légendes sur l'abominable Don Jecsalis. On attribue à ce chevalier mort, tous les crimes et tous les excès. Chaque histoire est plus dépravée et brutale que la précédente.

«Il chevauchait à minuit passé» prétend un vieux conteur, «et il volait des bébés dans leur berceau pour en nourrir ses propres filles, qui écartaient les jambes devant le désir de leur père.»

«Et ce n'est pas tout,» l'interrompt un autre, «si des mères s'interposaient, Jecsalis les enlevait aussi et les faisait violer par ses hommes sur le seuil de leur demeure. J'ai entendu dire qu'il avait aussi défloré des centaines de jeunes filles et utilisé leur sang pour ses rituels impies.»

«Que des conneries !» réplique un troisième homme, «toute personne avec une once d'intelligence le dirait ! Si vous voulez mon avis, les étrangers intéressés par la restauration du château, cherchent en fait le trésor qui y est caché. Tout le monde sait que Don Jecsalis volait jusqu'à l'Inquisition elle-même et c'est pour cette raison qu'ils l'ont pourchassé.»

Les voix montent au fur et à mesure des évocations de la légende de Don Jecsalis, pour approuver ou démentir de façon véhémence. Il est évident que les habitants ne savent pas où débute la vérité ou les mensonges concernant le dernier occupant du château.

Mais tous pensent que ce projet de restauration ne vise qu'à dissimuler la recherche et la récupération par des firmes étrangères du trésor caché du chevalier, une statue en or massif de Don Jecsalis ou de son cheval préféré, ou une carte indiquant l'emplacement d'El Dorado. On prétend même qu'il hantait le secteur sous la forme d'un loup, un chacal, ou un léopard aux pattes terminées par des sabots, ou tout ce que le

public local peut bien inventer. Les légendes concernant Don Jecsalis sont légion et ne sont limitées que par l'imagination et le vocabulaire des conteurs. Bien que divertissantes, elles ne mènent nulle part.

Château De la Culebra

Attaquées par les éléments et le temps, à part les fondations et quelques murs extérieurs, il ne reste pas grand chose des ruines du Castillo de la Culebra. Craint à cause des superstitions locales qui croient que les esprits errants y ont élu domicile, il a laissé abandonné aux outrages du temps et du vent. Son nom même fait se signer les villageois comme à l'approche du mal.

Mlle Lee a été assez prudente pour ne pas éveiller les soupçons et le projet de restauration a toutes les apparences de ce qu'il est censé être. Si les PJ ont accès aux dossiers de restauration, ils ne verront rien de suspect jusqu'à ce qu'ils approchent du hall central dans le château lui-même. C'est une zone à accès restreint, séparée du reste des chantiers et sous constante surveillance.

Tout en bas de la vallée pierreuse s'élèvent les Arbres Ardents. Les cinq pierres dressées émergeant de terre, tels les cinq doigts d'une main monstrueuse, ont été les témoins de plus d'une centaine de morts. Ce site fut le théâtre des plus grandes purges de l'Inquisition. Tous les habitants du château ont été traînés sur les pierres coupantes de la vallée, jusqu'en bas vers les menhirs sur lesquels ils étaient attachés et brûlés vifs. Bien qu'on ne possède aucun document écrit expliquant pourquoi tous ceux qui vivaient dans le château subirent ainsi les foudres de l'Inquisition, les légendes locales expliquent que le seigneur du château s'accouplait avec des démons et autres créatures des Abysses. On prétend que lorsque les vents s'engouffrent à travers les Arbres Ardents, on peut entendre les cris des suppliciés, dont ceux de Don Jecsalis se tordant de douleur dans les flammes. La légende dit aussi que le soleil à cet endroit précis est plus rouge que dans toute autre province d'Espagne.

L'accès au château et aux pierres dressées est difficile car la zone a été sécurisée par de hautes barrières électrifiées et seul le personnel autorisé de Phoenix Restorations peut y pénétrer. Des gardes lourdement armés patrouillent en permanence sur tout le périmètre. Plusieurs pancartes signalant les travaux de restauration ont été dressés au-delà des grilles, indiquant que le projet est sous la responsabilité de Phoenix Restorations: "S'élever des cendres et reconstruire le passé".

Réussir à entrer à l'intérieur du château en évitant le système de surveillance demande un jet avec un résultat Excellent.

Le Hall intérieur

Il a été impeccablement restauré. De hautes colonnes ornées de gargouilles grimaçantes encadrent le hall et de riches tapisseries décorent les murs. Au centre de la pièce se trouve une immense table circulaire taillée dans du chêne. Tout autour de la table sont rangées sept chaises sculptées et drapées de velours écarlate. Derrière chaque chaise, suspendus depuis le plafond, pendent sept boucliers, chacun avec des armoiries différentes. Également suspendu, on peut apercevoir le corps d'un homme nu. Il se trouve exactement au-dessus du centre de la table, avec cinq tuyaux sortant de ses bras, ses jambes et son abdomen, et pendant chacun face à d'une chaise. Donc deux chaises ne sont pas concernées et portent les couleurs des suivants de Chokmah et Malkuth.

Le supplicié n'a pas de nom. Il est seulement connu sous le pseudonyme de "L'Ecartelé". Il y a quelques mois, il était un patient de L'Institut Dédale de la Recherche Onirique. Après une certaine période d'observation, on s'aperçut que l'homme était un serviteur inconscient de Sathariel et que son sang contenait une forme de la Voix Sanglante. Le directeur de l'Institut qui utilisait, tout d'abord le sang afin de produire la drogue Gloire Ecarlate fut contacté par Mlle Lee pour en faire un usage qui aiderait à déchirer l'Illusion. Il va sans dire que DeWinter accepta.

Lee a l'intention d'utiliser le sang de L'Ecartelé au cours d'un Rituel qui créera les Incarnats Chevaliers, serviteurs des Anges de la Mort au cours du passé. Ils seront les protecteurs de l'esprit qu'elle espère libérer de sa prison qu'est le Graal. Ainsi, elle aura non seulement atteint son but, mais elle se sera également vengée de ses anciens opposants. Si les PJ ont avec eux le dit Graal, son contenu se mettra encore à se mouvoir, révélant deux références bibliques : Job 30:29 et Deutéronome 32:33.

*"Je suis entré dans l'ordre des chacals
et dans la confrérie des effraies."*

Job 30:29:

*"Leur vin est un venin de serpent,
un violent poison de vipère."*

Deutéronome 32:33:

Les armoiries sont celles des Incarnats Chevaliers, pendues ici pour guider les âmes lors de leur voyage vers le présent. En voici les motifs :

Chaise 1 : Le bouclier est divisé en deux. D'un côté il y a un oeil blanc sur champ noir, et de l'autre côté une chouette noire sur un fond blanc. (Il appartient à Lee. Aucune âme n'est dirigée vers celui-là)

Chaise 2 : Un gantelet de mailles écrase de sa poigne puissante une croix renversée, ensanglantée et écarlate qui se détache sur champ noir. (Il appartient à Mordred, l'envoyé de Chokmah.)

Chaise 3 : Un corbeau noir déploie ses ailes sur un ciel d'azur, au-dessus d'un champ de bataille sanglant (Il appartient à Lankor, Incarnat Chevalier au service d'Hareb-Serap).

Chaise 4 : Un bouclier divisé en trois parties : un épi de blé, un mouton et un poisson, tous malades ou empoisonnés, verts sur champ noir. (C'est celui de Galicharad, Incarnat Chevalier au service de Gamichicoth).

Chaise 5 : Ce bouclier est orné d'un personnage encapuchonné portant une faucille et un livre, le tout sur champ écarlate. (Il appartient à Mhar-L'iin, Incarnat Chevalier au service de Togarini).

Chaise 6 : Le seul motif de ce bouclier est un berceau brun brisé en deux par une épée noire, le tout sur champ rouge. (le bouclier est à Artos, Incarnat Chevalier au service de Chagidiel).

Chaise 7 : Une silhouette blanche, nue, mi-masculine, mi-féminine, aux membres exagérément écartés et aux organes sexuels mis en valeur, est représentée sur champ violet (ce bouclier appartient à Gwynavva, Incarnat Chevalier au service de Gamaliel).

Les PJ ne peuvent pas faire grand-chose ici. L'homme suspendu est retenu par des câbles d'acier profondément enfoncés dans sa chair et ses os mêmes, ainsi que dans le plafond. Les ôter exigerait l'habileté d'un chirurgien. Toute communication avec lui s'avère impossible car ses cordes vocales ont été sectionnées avec la même virtuosité nécessaire pour le suspendre ainsi. De toutes façons, sa raison l'a abandonnée et il est incapable de fournir une quelconque explication. Toutefois, les personnages peuvent l'achever et faire ainsi cesser son martyre.

Les PJ doivent ressentir que leur présence peut être détectée à tout moment et qu'ils ne doivent pas s'attarder. Ils peuvent par contre prélever un échantillon du sang de l'homme. Son analyse prouvera qu'il s'agit du composant principal de la Gloire Ecarlate.

Musée National d'Archéologie

Toutes les pistes concernant le Graal de Judas peuvent conduire les PJ au Museo Arqueologico Nacional. Il semble évident qu'ils pourront trouver des réponses au sujet de l'artefact. De plus, les traces de sel retrouvées dans la ficelle qui scellait les lèvres et les yeux d'Aguilar ont été envoyées ici pour des tests.

Le Musée Archéologique, adjacent à la Bibliothèque Nationale, (Biblioteca Nacional), dans les quartiers sud-ouest de la ville, est fier de posséder une belle collection de vases grecs

et romains, ainsi que des trésors espagnols sans prix : parmi eux la célèbre Dame d'Elche et la Dame Ofrente del Cerro de Los Santos. Les peintures rupestres d'Altamira sont également reproduites au complet, et depuis que l'accès aux originaux est interdit, l'exposition est très appréciée des touristes.

Une attente d'une heure ou plus est nécessaire pour voir le directeur qui est en rendez-vous, à moins que les PJ aient eu la bonne idée d'appeler à l'avance. Si mention est faite d'Aguilar Sangre, le directeur annulera tous ses rendez-vous et recevra les PJ sur le champ.

Juan-Ruiz de la Vega est le directeur du Musée. C'est un homme de petite taille au teint mat et aux mains moites. "Vous êtes des amis du Senõr Sangre?" demande-t-il incrédule en apprenant que ses visiteurs ont un rapport avec l'érudit décédé. "Je ne savais pas qu'il avait des collègues étrangers aussi jeunes. Entrez, je vous en prie, et prenez un siège." Il les fait entrer dans le confortable bureau et les considère avec un mélange d'enthousiasme amical et de suspicion à peine dissimulée. La grande pièce est ostensiblement décorée de magnifiques pièces réunies pour le plaisir visuel du directeur.

"Je n'ai pu en croire mes yeux lorsque j'ai appris la nouvelle dans les journaux" déplore Juan-Ruiz d'un air un peu mélodramatique, "Un si grand érudit. Le musée lui doit beaucoup, vous savez. Beaucoup d'objets médiévaux exposés proviennent de sa collection personnelle. Je vous en prie, portons un toast à sa mémoire, voulez-vous?"

Après avoir réclamé une bouteille de vin et un pichet d'eau fraîche pour ses invités, Juan-Ruiz poursuit ses piètres tentatives pour gagner la confiance des PJ.

Les boissons arrivent et Juan-Ruiz fait tout un cinéma pour servir lui-même ses nouveaux "amis". "Laisse-moi le plaisir de vous servir un rafraîchissement. Après tout, ne sommes-nous pas tous liés par les tragiques circonstances de cette mort ? Aguilar se retournerait dans sa tombe s'il savait que je ne fais pas honneur à ses amis !" Il se rassied ensuite. "Maintenant dites-moi, en quoi puis-je vous être utile ?"

Laissez les PJ exposer les raisons de leur visite. S'ils mentionnent ou montrent le Graal, le directeur laisse tomber le masque d'aimable sycophante qu'il arborait et devient comme possédé. Tout le souci qu'il a laissé paraître concernant la mort d'Aguilar ou l'enlèvement de Gabriella disparaît comme par magie.

"Comment avez-vous eu ça ?" questionne-t-il âprement. "Comment la coupe est-elle tombée entre vos mains ?"

Lorsqu'ils expliquent les circonstances dans lesquelles ils ont obtenu l'objet, Juan-Ruiz se calme légèrement et redevient aimable avec les PJ.

"Savez-vous ce que vous tenez entre vos mains?" demande-t-il. "Ce que vous regardez a été nommé par les hommes le Graal de Judas. Beaucoup pensent qu'il s'agit de la coupe dans laquelle Judas Iscariote a bu durant la Cène, taillée dans la pierre même que Lucifer portait sur sa couronne. Les lèvres qui ont trahi le Christ ont touché ce gobelet. Les hommes l'ont aussi nommée La Coupe du Traître. Il s'agirait de l'antithèse du Saint Graal, avec ses propres pouvoirs mystiques. Certains croient que le Graal de Judas est rempli de la puissance du mensonge et de la tromperie. Il pourrait renforcer ou faire voler en éclat les illusions qui l'entourent, révélant ou masquant la vérité selon les désirs de son possesseur. Une autre proclame que le Graal de Judas a été taillé dans la pierre, "Theolithis" qui tomba de la couronne de Lucifer lorsqu'il fut chassé du Paradis. D'anciens alchimistes comme Hermès Trismégiste croyaient que la Lapis Judaicus, le Graal de Judas était un objet alchimique capable de transformer une matière en une autre. Comme il est taillé dans une seule pierre, beaucoup crurent qu'il s'agissait de la Pierre Philosophale de la tradition occulte qui pouvait transformer les métaux en or. C'est peut-être ce que cherchaient les chevaliers d'Arthur plutôt que le Saint Graal comme on le raconte. L'être humain a toujours été plus intéressé par l'acquisition de richesses que par la quête spirituelle de l'Illumination. Nous en avons beaucoup débattu Aguilar et moi. Nos conversations me manquent. Hélas, elles devenaient de moins en moins fréquentes ces derniers mois. Il devenait presque distant ces derniers mois, vous savez. Il fréquentait les boîtes de nuit," s'exclame Juan-Ruiz, dissimulant à peine son incrédulité, "Imaginez un homme de son âge fréquentant un endroit aussi sordide que la Casa del Cordon !"

Si les PJ lui posent la question, Juan-Ruiz avouera qu'il ne sait pas comment activer le Graal de Judas, car il ne connaît que sa légende.

Attaquer Juan-Ruiz ?

Le directeur du Musée est parfaitement capable de se protéger tout seul, s'il le faut.

D'un mouvement à peine discernable tant il est rapide, Juan-Ruiz attrape le PJ le plus proche par la gorge, et le maintient d'une poigne qui pourrait écraser la trachée si le directeur le désirait.

D'un seul bras, Juan-Ruiz soulève du sol le PJ prisonnier avec une force qui ne correspond pas à sa stature. Juan-Ruiz, après s'être mordu le doigt suffisamment fort pour faire couler le sang, trace un Sceau compliqué sur le mur le plus proche du PJ qu'il tient toujours. Si la victime baisse les yeux, elle peut remarquer le médaillon que Juan-Ruiz porte autour du cou, le même que celui retrouvé dans les cendres d'Aguilar.

Réveillés par le dessin du Sceau, deux mannequins vêtus de costumes maures traditionnels s'animent. La fine couche de plâtre qui les recouvrait s'effrite et tombe au sol.



Deux homoncles, des créatures alchimiques affrontent à présent les PJ. Les monstres qui avancent en traînant les pieds ont été grossièrement modelés pour ressembler à une parodie d'être humain. Une fine pellicule translucide recouvre leur squelette ratatiné, laissant voir le réseau de nerfs et de veines se convulser dans leur carcasse. Ils ont l'intention de protéger leur créateur contre les PJ, et pendant que ces derniers affrontent les homoncles, Juan-Ruiz s'échappe.

Une autre référence biblique apparaît dans les cendres du Graal, après l'affrontement des PJ avec les homoncles : "Proverbes 1:22."

"Jusqu' à quand, ô niais, aimerez-vous la niaiserie ? Et les railleurs se plairont-ils à la raillerie ? Et les sots haïront-ils le savoir ?"

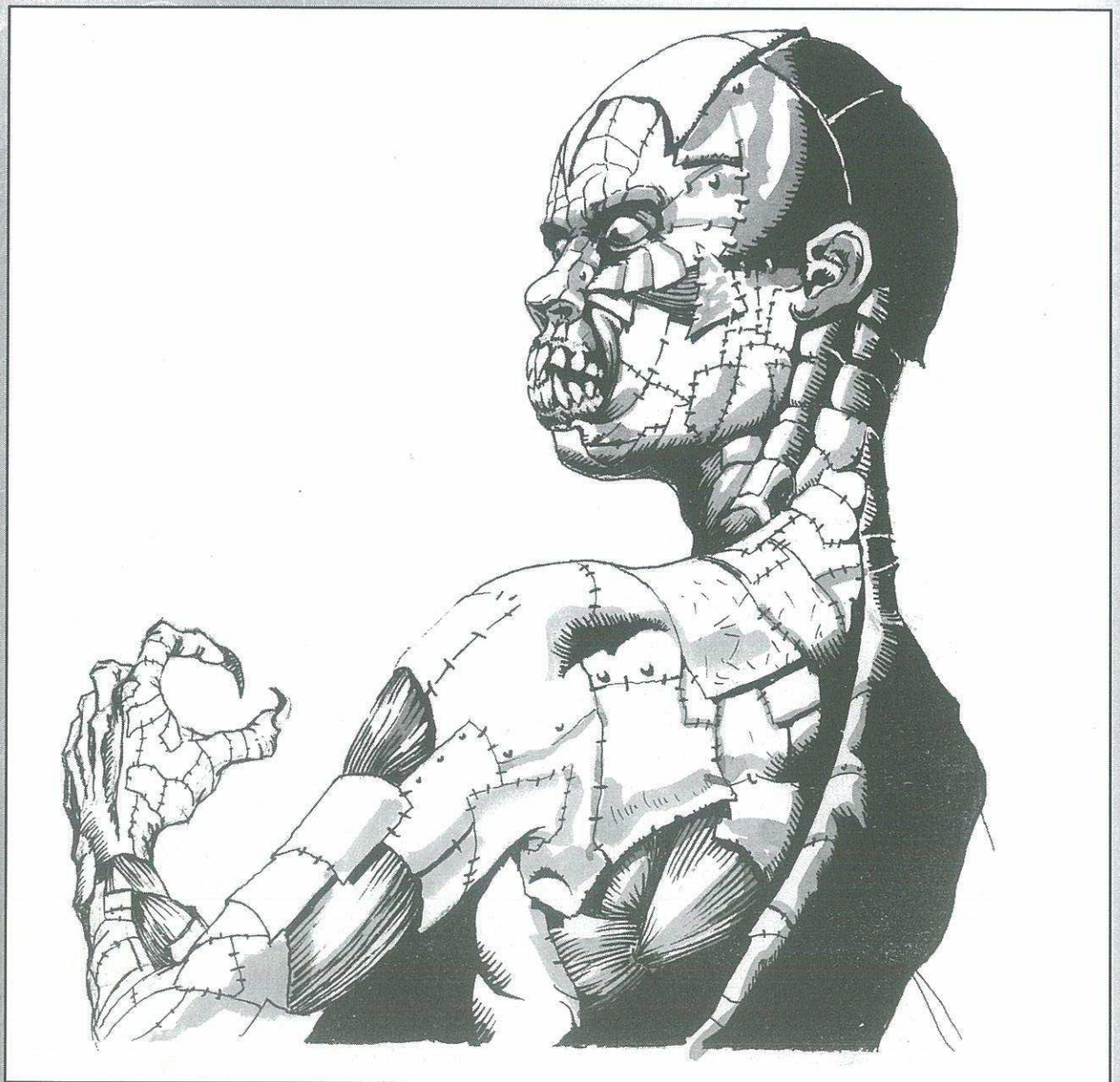
Proverbes 1:22:

CASA DEL CORDON

(LA MAISON DES CORDES)

Bien qu'il n'y ait aucune piste qui mène directement à la Casa Del Cordon, à part celle indiquée aux PJ par Juan-Ruiz de la Vega, tous ceux qui traînent dans la rue savent qu'une nouvelle drogue qui intensifie les rêves, n'est disponible que dans cette boîte de nuit. Bien sûr, les PJ astucieux ont pu suivre la référence aux cordes et aux liens contenue dans les messages prodigués par les cendres d'Aguilar Sangre.

Sous l'Arche de la Victoire, se trouve l'université, un endroit fréquenté par des philosophes, des artistes, des musiciens et les milliers d'étudiants qui assistent aux cours. Mais c'est aussi là que se trouve la Casa Del Cordon.



Depuis la mort de Franco en 1975, la scène nocturne madrilène a rejeté toute mesure. Désireuse de surmonter la censure du passé, les clubs de Madrid repoussent constamment les limites de ce qui est acceptable. Et la Casa Del Cordon mène la danse.

Chaque nuit, de longues queues se forment devant les portes de la boîte, composées de clients avides de danger et de nouveautés. Les passants ralentissent et restent bouche bée devant le bizarre mélange des clients. Le club rassemble les extrêmes que ce soit au niveau des vêtements ou des comportements. Rien n'est tabou ici. Le club est aussi la seule source de la nouvelle drogue à la mode à Madrid, la Gloire Ecarlate, un puissant hallucinogène qui stimule les parties du cerveau abritant la mémoire génétique humaine. Les utilisateurs revoient leurs vies antérieures sous forme d'images vivaces.

Les PJ ne savent pas à ce moment-là que la drogue est fabriquée à l'Institut Dédale de la Recherche Onirique, une clinique privée proche du village de San Lorenzo d'El Escorial, à cinquante kilomètres de Madrid. Plus d'informations sont disponibles au Chapitre Quatre.

Junkie Onirique

Pour entrer dans la boîte de nuit, les PJ doivent rejoindre la longue queue devant les portes. Pendant qu'ils attendent, une femme entre-deux âges vêtue de haillons, accoste les clients en mendiant de l'argent : "dinero Senor, por favor?" demande-t-elle en se déplaçant le long de la file. Un groupe de clients vêtus de cuir lance quelque menue monnaie dans le caniveau et rit en la regardant se ruer pour ramasser les pièces.

Cette femme s'appelle Rosita, ancienne hippie et junkie onirique. Son anglais (son français selon les PJ) est assez correct et elle est pleine de bonne volonté. Depuis qu'elle a été abandonnée par son petit ami, il y a quelques mois, Rosita vit dans la rue. Réduite à la men-

dicité et à la prostitution pour pouvoir se procurer sa drogue, elle est tombée très bas.

Le petit ami en question n'est autre que Julio, l'homme qui ne dort jamais. Cette information restera secrète à moins que l'un des PJ ne montre sa photo à son ancienne amie.

"Vous voulez des rêves, Senor?" demande Rosita si par hasard elle entend les PJ parler de la Gloire Écarlate ou d'autres drogues. "Rosita peut vous procurer des rêves. Rosita sait où sont les rêves rouges. Tu donnes de l'argent à Rosita et elle te ramène des rêves."

Pour le prix d'une dose, Rosita est partante pour leur parler des effets de la Gloire Écarlate. Elle propose même aux PJ d'aller leur en chercher. Malheureusement, le seul point de vente se trouve dans le club et il faudra rendre Rosita présentable, car les impressionnants videurs asiatiques devant la porte refuseront net de la laisser entrer, vêtue comme elle est.

Dans le Club

Un long corridor étroit s'étend jusqu'à la réception. La jeune femme derrière le comptoir porte un costume de nonne rehaussé de cuir et de plaques chromées. L'entrée est de 50 € par personne.

L'intérieur du club correspond à ce que l'on pourrait appeler du "médiéval punk". Des copies d'instruments de torture des Ages Sombres, comme des Vierges de fer ou des chevalets participent plus à l'ambiance que la musique assourdissante, mélange de folk et de "trash". Des centaines de cordes se balancent depuis les poutres du plafond, au-dessus de la scène centrale de la boîte. Des clients s'y attachent, s'y emmêlent créant un étrange jeu de «bondage» qui fait la marque et la réputation du club. Un parterre de spectateurs apprécie le spectacle, presque fasciné, encourageant bruyamment les volontaires à tenter des cabrioles plus perverses.

Rosita mène les PJ qui désirent acheter de la Gloire Écarlate devant une imposante Vierge de fer tout au fond de la boîte. À côté de l'instrument de torture, une jeune femme d'une beauté incroyable, à la peau très mate, les regarde approcher. Rosita réclame de l'argent aux PJ (200 € la dose), et leur demande d'attendre là pendant qu'elle négocie avec la beauté brune. Si l'un des PJ exige de l'accompagner, elle se laissera fléchir, car son désir d'obtenir une dose est plus fort que sa prudence habituelle.

Les éclairages multicolores du club palpitent au rythme de la musique et altèrent légèrement les traits de la jeune femme à la peau foncée, à chaque ondoisement d'ombre et de lumière. Des éclats argentés étincellent, émanant de ses bagues et des fines chaînes reliant les différents piercings de son visage.

Si aucun des PJ ne vient avec Rosita pour négocier, la femme à la peau mate demandera à ce que l'un d'entre eux les rejoigne.

Elle se présente d'elle-même de sa voix profonde et rauque "Je m'appelle Jocasta, et vous pourrez négocier directement avec moi à partir de maintenant." Elle ouvre la Vierge de fer et prélève les doses réclamées sur un petit casier installé au fond de l'ancien instrument de torture.

Lorsque la discussion est finie, elle leur demande de ne plus amener Rosita avec eux dans le club s'ils désirent qu'elle leur en fournisse encore.

Ce que sait Jocasta

Jocasta est principalement distributrice de Gloire Écarlate pour Mlle Lee. Elle sait que la drogue est fabriquée par le Dr Malcolm DeWinter, un Conjuteur de la Voie des Rêves qui dirige une clinique, l'Institut Dédale, spécialisée dans une thérapie par les rêves. Jocasta sait aussi que Lee et DeWinter ont fomenté ensemble un plan complexe qui déchirera l'Illusion, mais elle n'en connaît pas les détails. Sauf qu'il implique le retour d'un Envoyé oublié. Elle est très en colère d'avoir été exclue du projet, mais a trop peur de Lee pour se rebeller ouvertement, et proclamer que la femme d'affaire est un des êtres les plus dangereux qu'elle ait jamais rencontré.

Plan du Club

1: Entrée : Un passage obscur descend vers le comptoir recouvert de cuir de la réception. Des interstices ont été pratiqués dans le mur de chaque côté du passage, pour permettre aux clients de voir les nouveaux arrivants tâtonner dans l'obscurité. Deux portes recouvertes d'un rideau, de chaque côté du comptoir mènent dans la boîte elle-même.

2: Scène : Les clients y grimpent, virevoltant au rythme de la lourde musique qui tonne dans le club. Des douzaines de cordes, des chaînes munies de bracelets de cuir se balancent au-dessus d'eux et permettent aux clients de s'y attacher eux-mêmes. La scène est entourée par des tables circulaires et éclairée d'une myriade de lumières colorées.

3: Niches : Quelques petites niches étroites enfoncées dans le mur permettent de s'asseoir au calme et de discuter.

4: Le Chevalet : La réplique d'un ancien chevalet servant à étirer les membres est mis à la disposition des clients. Il n'est pas rare qu'une longue queue de volontaires désireux d'en connaître les joies se forme devant l'instrument de torture.

5: La Vierge de Fer : Un modèle de taille exagérée est à la disposition des clients pour un surcroît d'amusement. Lorsque Jocaste n'est pas sur place, en train de vendre de la drogue, la Vierge de fer est vide et les clients peuvent l'utiliser pour obtenir à un peu d'intimité.

6: Bar : Il s'étend sur toute la longueur du mur du fond.

7: Toiletttes pour hommes.

8: Toiletttes pour femmes.

9: Réserve : Une longue pièce étroite est remplie jusqu'au plafond de cartons de bouteilles d'alcool. Cette pièce est constamment fermée à clé.

10: Bureau : La gérante de la boîte, Candida, travaille ici lorsqu'elle ne se mêle pas aux clients sur la scène. La pièce contient un bureau, un large canapé et un placard métallique. Elle n'est pas très bien rangée mais il n'y a rien que les PJ puissent utiliser.

11: Porte de secours : Elle donne sur une ruelle sombre. La lumière au-dessus de la porte clignote continuellement.

12: Vestiaire des employés : Utilisé d'abord par les employés du club mais aussi par les couples en mal d'intimité et quelques utilisateurs de la Gloire Écarlate.

paux : un puissant hallucinogène au moins cent fois plus fort que le LSD et extrait d'un type sanguin inconnu. La formule chimique de l'hallucinogène est si complexe qu'aucun laboratoire privé n'a ni l'équipement, ni l'expérience pour le fractionner et analyser ses composants. Un laboratoire public pourrait sans doute le faire mais cela prendrait des semaines de pénibles recherches.

Une recherche de vieux textes dans des magazines médicaux peut révéler son origine. L'un du début des années soixante-dix contient un article de Caren Birchlime, ingénieur chimiste, installée à Londres et spécialisée dans l'intensification des rêves. Bien que l'article ne dévoile pas la formule chimique complète de l'hallucinogène, sa description reste assez proche pour qu'un chimiste comprenne que la drogue citée dans le journal et les composants non-sanguins de la Gloire Écarlate sont identiques.

Retrouver Caren Birchlime est tout à fait impossible car il n'est plus fait mention d'elle après 1978. Toutefois, sa clinique de Manchester est toujours en activité. Si l'un des PJ contacte la clinique on lui répondra que le Dr Malcom DeWinter, un ancien collègue de Birchlime, a hérité de ses notes et du résultat de ses études ainsi que de l'autorisation de poursuivre ses recherches. Il travaille à présent dans son propre laboratoire de recherches, l'Institut de Recherches Oniriques, Dédale, situé en Espagne dans la province de l'Escorial, à environ cinquante kilomètres au nord-ouest de Madrid.

Vivre dans le passé

La Gloire Écarlate stimule la mémoire génétique de l'utilisateur et lui offre des visions de ses vies antérieures. Les Meneurs de jeu sont encouragés à en développer pour les PJ, en accord avec leur historique et leur personnalité. Ils peuvent également utiliser des rêves provoqués par le Graal de Judas au lieu de la drogue. Les scènes oniriques sont détaillées dans les appendices de l'aventure.

Analyse de la Drogue

Après avoir obtenu un échantillon de la drogue, les PJ peuvent la faire analyser. Il existe plusieurs laboratoires à Madrid qui peuvent leur rendre ce service.

L'analyse de la drogue révèle qu'elle contient deux ingrédients princi-

Personnages Non-Joueurs

L'ECARTELE

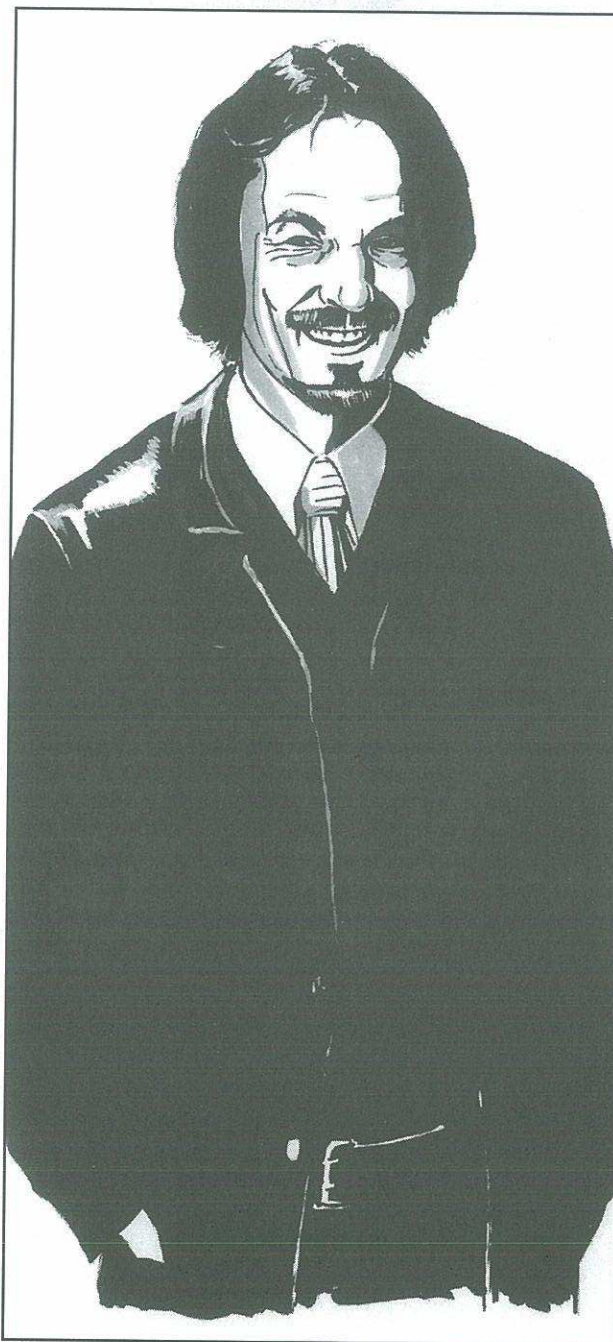
Sans le savoir lui-même, l'homme suspendu au-dessus de la table est un serviteur de Sathariel. Il souffre du syndrome de personnalités multiples, et chacune de celles qui se manifestent est un tueur en série sociopathe. Sa véritable identité est perdue à jamais. Arrêté par la police et accusé de sept meurtres attribués au "Désaxé des pavés", l'homme a attiré l'attention de Dr DeWinter lorsque l'un de ses associés, le Dr Andrea Ellison, fût nommée pour son expertise. Après avoir lu le rapport, le directeur de l'Institut rencontra le tueur et découvrit sa véritable nature. Grâce à l'intervention de quelques appuis haut placés, le prisonnier fut transféré à l'Institut Dédale. Peu après, Mlle Lee apprit à son tour son existence. Obtenir que DeWinter lui laisse le patient ne s'avéra pas très difficile. Elle lui laissa toutefois le temps de siphonner assez de sang pour continuer sa fabrication de Gloire Écarlate.

Le lien entre l'Ecartelé et Sathariel a causé bien sûr la dissolution de son identité première, mais a également permis à l'Ange de la Mort de se manifester. Bien que dilué, dans les veines de l'Ecartelé, coule quelque chose de proche de la Voix Sanglante.

AGL 12 EGO 1 FOR 11
CHA 2 CON 10 PER 6
APP 9 EDU 3

TAILLE : 195cm
POIDS : 85kg
N° D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 6m/round
BONUS A L'INITIATIVE : 0
BONUS AUX DEGATS : +1
ENDURANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -60
MODIFICATIONS PHYSIQUES : Stigmates : de grandes entailles apparaissent sur le corps le déchirant.
SOMBRES SECRETS: Victime d'expériences médicales.
DESAVANTAGES : Toxicomanie, Insignifiant, Médium Involontaire
COMPETENCES : superflu à cause de sa captivité
HABITAT : Madrid



JUAN-RUIZ DE LA VEGA

Comptable avant tout, Juan-Ruiz gère le Musée d'Archéologie comme une entreprise plutôt que comme un centre culturel public. En tant que membre de l'Ordre Hermétique du Voile Blême, il est tout à fait conscient que l'Histoire est un mensonge et ne s'intéresse que fort peu aux objets exposés dans le musée.

Bien que de petite taille, Juan-Ruiz est assez robuste et d'une force exceptionnelle. Son long visage étroit lui donne une allure de fouine, renforcée par un nez crochu, des yeux en boutons de bottine, et une petite bouche. Les vêtements et l'haleine du conservateur du musée puent le tabac froid et il est rarement aperçu sans un cigare entre ses dents jaunes.

PERSONALITE : Constamment suspicieux, Juan-Ruiz utilise la flagornerie avec une certaine condescendance. Il méprise ouvertement ceux qui ne sont pas éveillés, les prenant pour de pauvres idiots, bien qu'il ait consacré sa vie à maintenir l'Illusion. Il essaiera d'empêcher les PJ de découvrir la vérité au sujet du Graal et les mensonges de l'Histoire.

INTERPRETATION : Frottez vous les mains l'une contre l'autre durant la conversation, et approuvez bruyamment tout ce qui se dit sans aucune raison.

AGL 13 EGO 14 FOR 16
CHA 12 CON 10 PER 14
APP 9 EDU 17

TAILLE : 170cm
POIDS : 85kg
N° D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 7m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +3
BONUS AUX DEGATS : +3
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
BALANCE MENTALE : +40

AVANTAGES : Conscience accrue, Doué pour les langues, Amis influents

DESAVANTAGES : Egoïste

COMPETENCES : Esquive 13, Combat à main nues 16, Armes de poing 12, Epée 17, Cryptographie 15, Estimation 18, Recueil d'informations 13, Sciences Naturelles 17, Comptabilité 15.

MAGIE : Voie de l'Alchimie 30 (Talisman de protection 15, Larmes de l'Anabiose 15, Huile de Vif-Argent 13, Sang du présage 10 Cendres du Malefeu 8)

EQUIPEMENT : Canne Epée, Derringer

MODES D'ATTAQUE : Canne Epée 17 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-18, BM 19+), Derringer Semmerling 12 (BS 1-5, BL 6-10, BG 11-15, BM 16+), Coup de pied, Coup de poing

HABITAT : Madrid

HOMONCULES

Ce sont des êtres humains artificiels créés par conjuration alchimique. Leur peau translucide laisse apparaître leurs muscles et leur squelette. Les Homoncules ont en général la forme de la personne dont les sels essentiels ont été utilisés pour leur création.

AGL 16 EGO 5 FOR 20
PER 15 CON 25 APP 2

TAILLE : 210cm
POIDS : 70kg
NOMBRE D'ACTIONS : 3
MOUVEMENT : 8m/ round
BONUS A L'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DÉGATS : +4
RESISTANCE : 6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Se dissolvent en un amas de fluides grisâtres et visqueux au moment de la mort.

SENS : Très forte sensibilité au bruit des battements de coeur. Peuvent traquer un être vivant à travers l'obscurité la plus complète.

POUVOIRS : Invulnérabilité aux armes à feu utilisant du plomb, Régénération.

LIMITATIONS : Sensibilité à l'électricité, Apparence inhumaine, Lié par un symbole.

MODE D'ATTAQUE : Poings 2-16 (BS 1-7, BL 8-12, BG 13-18, BM 19+) Si la victime est atteinte par les deux poings, elle doit faire un jet de Constitution. En cas d'échec, le contact adhésif de l'homoncule arrache des lambeaux de peau, provoquant des Blessures Légères supplémentaires.

ARMURE : A cause de leur faible protection, les dégâts infligés par des armes de mêlée comptent double.

HABITAT : Musée Archéologique - Madrid

ROSITA

Rosita a vécu pratiquement toute sa vie dans la rue, mais n'était jamais tombée aussi bas. Après avoir testé toutes les drogues imaginables, Rosita a découvert la Gloire Ecarlate. Comme elle provoquait chez elle des visions d'une autre vie dans laquelle elle était respectée et adorée, Rosita en est devenue dépendante. Elle ferait n'importe quoi pour obtenir sa prochaine dose.

Rosita est une anorexique à la peau jaunâtre, aux bras défoncés par les traces de piqûres, aux cheveux sales et gras, vêtue d'une jupe et d'un haut démodés depuis plus de vingt ans. La plupart des gens évitent de la côtoyer.

PERSONALITE : Attendant avidement sa prochaine dose, Rosita supporte n'importe quoi pour de l'argent. Mis à part la Mort, car elle pense qu'ensuite on ne rêve plus. Rosita suppose que si elle arrive à prendre une dose beaucoup plus importante de Gloire Ecarlate, elle pourra conserver son existence onirique pour le restant de ses jours.

INTERPRETATION : Mendiez, pleurez, et suppliez pour obtenir de l'argent. Agissez de façon désespérée et marmonnez. Répétez-vous sans cesse lorsque vous tentez de soutenir une conversation.

AGL 9 EGO4 FOR 8
CHA 8 CON 9 PER 11
APP 10 EDU 7

TAILLE : 164 cm
POIDS : 55 kg
NOMBRE D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 5m/ round
BONUS A L'INITIATIVE : 0
BONUS AUX DÉGATS : 0
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -20

AVANTAGES : Sixième sens

DESAVANTAGES : Dépression, Toxicomanie

COMPETENCES : Dissimulation 16, Discrétion 13, Comédie 15, Cambriolage 10, Numérogie 12, Chant 12

HABITAT : Rues de Madrid

JOCASTA

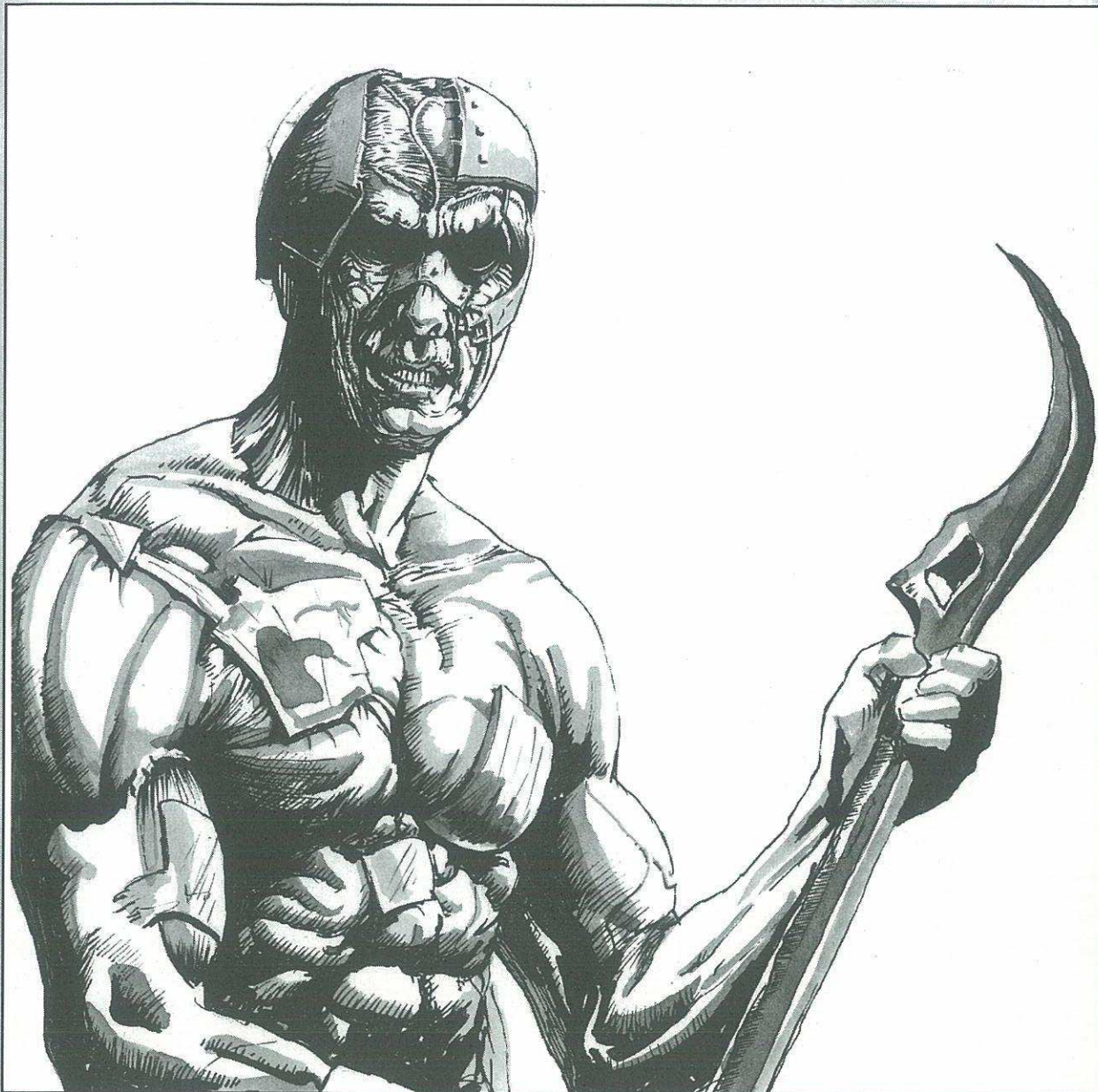
Jocasta est un Licteur au service de Malkuth. Elle travaille au club, y vendant de la Gloire Ecarlate depuis plus de huit mois. Sous sa forme humaine, Jocasta est une beauté exotique à la peau mate. Mis en valeur par sa sensuelle peau sombre, ses yeux sont d'un surprenant bleu pâle et glacé et ses longs cheveux sont noir ébène. Grande et sculpturale, Jocasta a la démarche d'un félin gracieux prêt à sauter sur sa proie trop confiante.

La véritable forme de Jocasta est la femme-patchwork. Son corps est recouvert de morceaux de peau de formes géométriques diverses. Ils sont retenus ensemble par tout un réseau de fines chaînettes et cordelettes d'argent. Toutefois, cet assemblage permet parfois d'apercevoir sous la peau l'ensemble des muscles rouges et palpitants.

PERSONNALITE : Sous forme humaine, Jocasta transpire la sensualité. Elle a gagné un surnom bien mérité dans le monde des habitués du club, "La Veuve Noire". Elle hait sa maîtresse, Mlle Lee, mais elle n'est pas assez stupide pour contrarier ses projets, sachant parfaitement combien celle-ci peut-être vindicative et dangereuse.

INTERPRETATION : Prononcez chaque mot en ronronnant. Passez la langue sur vos lèvres après une phrase suggestive. Penchez-vous plus près de celui auquel vous parlez et laissez courir un seul doigt lentement le long de son bras ou de sa jambe.

Théolithis



AGL 30 EGO 40 FOR 40
CHA 25 CON 50 PER 35
APP 5 (18) EDU 30

TAILLE : 190cm
POIDS : 85kg
NOMBRE D'ACTIONS : 5
MOUVEMENT : 15m/ round
BONUS A L'INITIATIVE : +18
BONUS AUX DEGATS : +10
RESISTANCE : 12 BS = 1 BL
11 BL = 1 BG
9 BG = BM
3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort.

SENS : Excellente vision nocturne. Peut sentir la corruption dans le sang d'une personne et la traquer à l'odeur. S'en sert en particulier pour détecter les autres Lictes à cause de la nature de leur sang.

POUVOIRS : Sens accrus, Armure naturelle

COMMUNICATION : toutes les langues d'une voix rauque et grinçante.

LIMITATIONS : Soif de sang (sang corrompu seulement), Soif d'âmes

MODE D'ATTAQUE : Crocs 18 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-22, BM 23+), 2 griffes (BS 1-8, BL 9-15, BG 16-24, BM 25+)

MAGIE : Voie de la Folie 20, (Tous les sorts à 20), Voie de la Passion 25, (tous les sorts à 25)

HABITAT : Madrid

MEAGAN LEE

Mlle Lee est un serviteur de Malkuth depuis les Ages Sombres. C'est un Conjureur très doué qui maîtrise les Cinq Voies de Magie (Guide du Conjureur) et a de bonnes bases dans la Voie de la Réalité. Elle a pris beaucoup d'apparences diverses au cours des âges, travaillant toujours à détruire l'Illusion, au service du moindre souhait de sa maîtresse.

Les tentatives de Lee pour briser l'Illusion sont basées sur la Magie et la manipulation. Elle considère cette bataille comme un jeu complexe aux milliers d'attaques et de contre-attaques possibles. Les autres serviteurs de Malkuth prétendent que Lee aime trop le frisson de la chasse et échafaude des plans trop compliqués. Ce raisonnement sert à mettre en valeur son incapacité à exaucer les souhaits de Malkuth, en dépit de siècles de manipulations.

Entourée d'une équipe limitée mais loyale d'admirateurs, Meagan Lee est virtuellement intouchable. On ne peut outrepasser sa sécurité. Ses contacts et avoirs sont aussi protégés par des systèmes aussi complexes que les plans qu'elle ourdit depuis des siècles.

Meagan Lee est grande et sculpturale. Ses longs cheveux lisses sont noirs de jais et ses yeux sont deux émeraudes froides. Elle n'est vêtue que de noir, rehaussé parfois de bijoux d'argent.

PERSONNALITE : Meagan Lee est hautaine et distante. Elle a confiance en elle et ne fait preuve d'absolument aucun sens moral. Elle utilisera tous les moyens nécessaires pour mener à bien ses plans, que ce soit grâce à son corps et le plaisir qu'elle peut procurer ou la plus brutale des tortures, parfois un mélange des deux.

INTERPRETATION : Parlez doucement et de façon méprisante. Conservez toujours votre sang-froid. Et ne reculez devant rien.

AGL 40
CHA 50
APP 45

EGO 50
CON 40
EDU 55

FOR 35
PER 45

TAILLE : 180cm

POIDS : 67kg

NOMBRE D'ACTION : 5

MOUVEMENT : 20m/ round

BONUS A L'INITIATIVE : +28

SENS : Infravision. Perçoit le passé et l'avenir, ce qui lui permet de prendre conscience des futures actions de son adversaire.

BONUS AUX DEGATS : +10

RESISTANCE : 10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort.

POUVOIRS : Voix dominatrice, Sens accrus, Jeunesse Eternelle, Sixième sens, Télépathie, Télékinésie 100kg 10m/sec.

COMPETENCES : Grimper 20, Esquive 20, Rechercher 17, Armes de poing 19, Fusil Mitrailleur 19, Dague 20, Comédie 20, Diplomatie 15, Déguisement 18, Divination 20, Hypnose 17, Occultisme 19, Poisons 20, Rhétorique 18, Séduction 20, Manipulation 20.

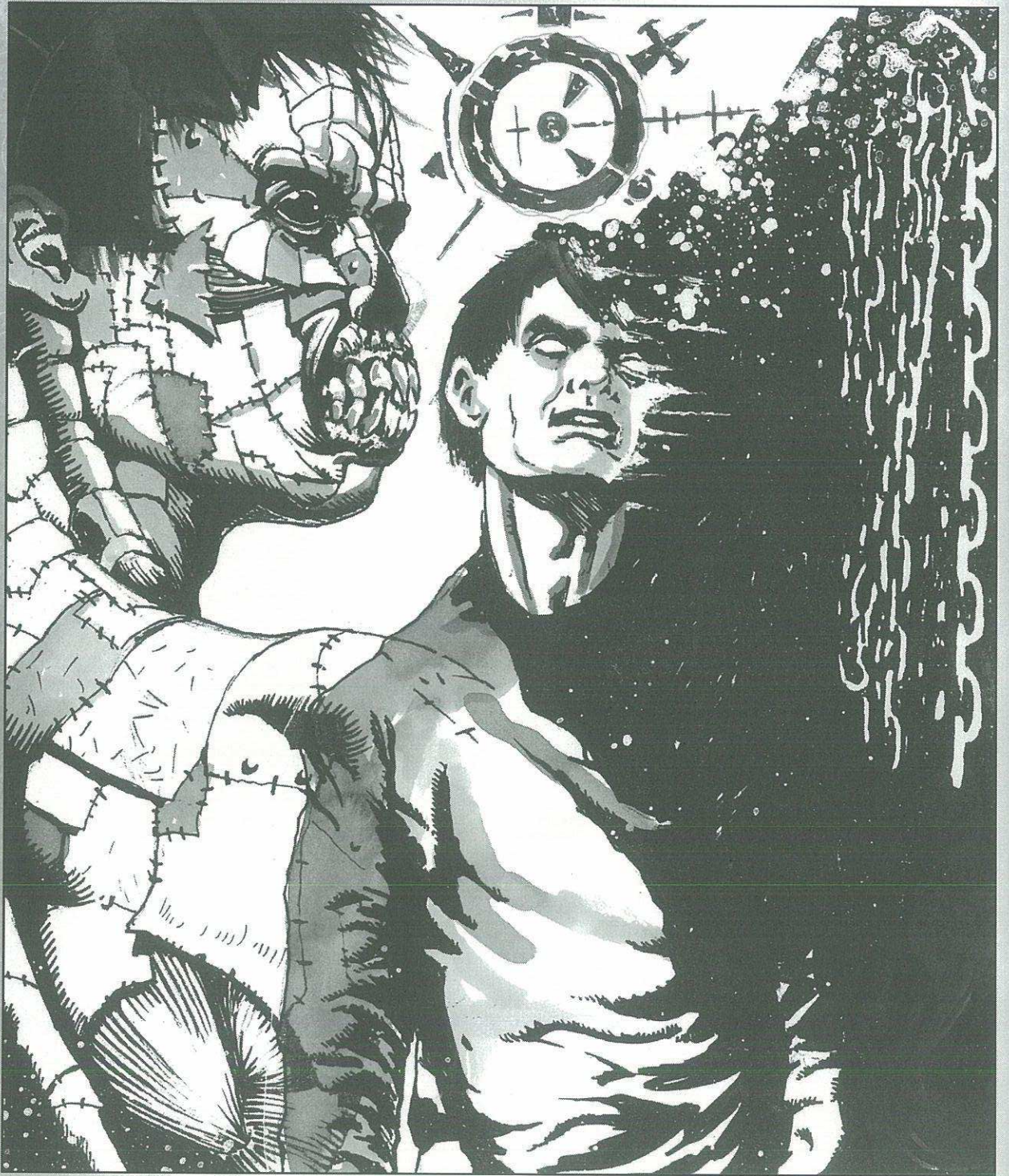
MODE D'ATTAQUE : Selon l'arme

EQUIPEMENT : Ingram M10 (BS 1-4, BL 5-9, BG 10-14, BM 15+), Dague en céramique (BS 1-10, BL 11-17, BG 18-19, BM 20+)

MAGIE : Toutes les Voies à 40, tous les sorts à 40.

HABITAT : Londres et Malaga





QUE SOUFFRENT LES ENFANTS...

Une main tremblante se tend vers lui, la paume en avant, couverte de crasse. "S'il vous plaît, monsieur" mendie une voix grêle, "un penny seulement".

L'Etranger baisse les yeux vers la créature frissonnante, voyant pour la première fois les abîmes de douleur et de souffrance qui émanent des yeux si jeunes. La lumière de l'innocence en elle, s'est changée en noirceur, comme une chandelle vacillante dans un orage. C'est ce que l'on aperçoit aussi dans les yeux de milliers d'orphelins. Pas étonnant que ces rues cruelles soient surnommées les Voleuses de Rêves.

L'Etranger, après avoir fouillé la poche de sa veste quelques secondes et évité le contact avec l'acier froid, en sortit un billet froissé. Il déposa son obole dans la main tendue de la fille, puis s'éloigna pour sortir de la ruelle, laissant derrière lui les abris précaires des cartons qui aurait du leur servir de jeu au lieu de seul foyer.

Tout en s'éloignant, il revoyait le visage de la pauvre fille émaciée et l'angoisse qui hantait ses yeux si jeunes. Non. Pas si jeunes corrigea-t-il, mais des yeux âgés, neutres, vides. Des yeux qui en avaient trop vu, qui avaient été témoins de milliers de désespoirs et endurés la misère de douzaines de vies.

Des yeux qui s'étaient ouverts devant la Vérité. Des yeux d'Eveillé.

L'Etranger s'arrêta et fit demi-tour. Il scruta les ombres à la recherche de la fille qu'il trouva blottie dans l'embrasure étroite et sombre. Il revint sur ses pas, la main dans la poche, serrée sur le froid âpre du métal glacé.

"Encore M'sieu ?" demanda-t-elle surprise et assez satisfaite de son retour. "Vous allez m'en donner encore ?"

L'Etranger sourit et hocha la tête. Sa main aux jointures blanchies émergea de la poche et se tendit vers elle. Le silence de la ruelle fut brisé par le bruissement d'ailes blanches et le soupir ultime de l'innocence perdue.

Lorsqu'il ressortit enfin vers les rues agitées, éclairées par les néons de la cité aveugle, l'Etranger se remémorait les mots d'une sage morte depuis tant d'années. "Les enfants remarquent des choses que les adultes ne perçoivent pas" lui avait-elle expliqué. "Ils voient mais personne ne les écoute"

Elle avait parfaitement raison.

Introduction

CARRETERA PRESS

Ce chapitre doit être considéré comme un scénario annexe fourni aux Meneurs de Jeu qui désirent ajouter de la profondeur et de l'action à l'enquête. En recherchant des indices, les PJ tombent sur une petite publicité pour un magazine parlant d'un Graal Impie et de Cultes de la Mort. Ayant peur que cet article à venir ne mette en danger ses plans, Mlle Lee s'est débrouillée pour faire fermer le magazine par l'une des ses nombreuses organisations, et fait exécuter le journaliste qui avait écrit l'article. Elle ne s'implique pas plus avant dans ce chapitre et il est douteux que ses machinations soient découvertes.

Par pure coïncidence, à cause de la nature même du nom de leur maître, un gang de Ciccatri vivant à Madrid, au service d'un Razide nommé Sangréal, sont remarqués par les PJ.

Bien qu'il ne soit pas utile d'inclure ce chapitre dans l'intrigue principale, cela permet aux joueurs d'entrer en contact avec un autre aspect de l'univers de Kult, le Culte de Sangre Negra (le Sang Noir).

Chasse dans la presse

En fouillant dans les journaux et les magazines locaux pour trouver des pistes, les PJ tombent sur l'annonce suivante dans un magazine à scandale nommé, 'La Mensajero', (Le Messager).

La semaine prochaine..
Ma Coupe déborde
par Leon de Hanares

Un article en trois parties mettant à jour les faits du vicieux culte du sexe et de la Mort, le Sangreal, qui rôde dans les rues du Vieux Madrid.

L'annonce date du 20 décembre. Les recherches chez les distributeurs de magazines révèlent que ce fût le dernier numéro. Le magazine a cessé brutalement toute publication sans donner d'explication.

L'adresse des éditeurs figure sur l'ours du magazine (la page réservée aux crédits).

Il était publié par
Carreterra Press, 2/53
Avenida del Rio.

Pour tenter de découvrir pourquoi le magazine a cessé de paraître, les PJ doivent s'intéresser au milieu des affaires de Madrid. En suivant cette piste, les Personnages découvrent que le magazine a été vendu à une société nommée Enola Holdings le 21 décembre. Les nouveaux propriétaires ont payé immédiatement toutes les dettes en cours, et ont ensuite licencié tout le personnel avant de liquider la société.

Remonter le réseau de liens complexes et de franchises diverses émanant d'Enola Holdings et découvrir que cette société n'est qu'une succursale de Phoenix Restorations exige un résultat extraordinaire sur un jet de Compétence «Recueil d'Informations».

S'ils sont incapables de retrouver les nouveaux propriétaires, les PJ peuvent visiter les bureaux des éditeurs du magazine. Ce qui s'avère également difficile car ils sont situés au bout d'une des ruelles étroites dans les quartiers pauvres de Madrid.

Les bureaux ont été fermés par des planches et il semble que personne n'y soit entré depuis des semaines, ce que peut confirmer le voisinage immédiat.

Il faut entrer en force dans l'immeuble condamné. Comme il n'y a plus d'électricité et que les fenêtres sont obstruées par des planches clouées, l'intérieur est sombre, quelle que soit l'heure. À peine entrés, les PJ peuvent percevoir du mouvement : une silhouette bossue qui s'enfuit dans les bureaux sombres.

Il s'agit en fait d'un vieux mendiant qui a décidé de s'installer dans l'immeuble. Sa silhouette bossue et ses vêtements en lambeaux combinés à l'ombre régnant à l'intérieur le font paraître plus menaçant qu'il n'est en réalité, tant que les PJ ne l'ont pas découvert.

Prétendant s'appeler Rodrigo, le vieil homme ne peut pas leur apprendre grand-chose. Cela fait seulement dix jours qu'il utilise l'immeuble comme abri et c'est la première fois qu'il a des visiteurs.

Rebrancher l'électricité s'avère assez simple une fois à l'intérieur. Lorsque la lumière est rétablie, on peut remarquer que les pièces semblent avoir été ravagées par un ouragan. Les bureaux ont été retournés ou brisés, les documents éparpillés et les placards vidés de leur contenu. Même le coûteux équipement de bureau a été détruit et rien ne semble avoir été emporté par les nouveaux propriétaires. Seules subsistent quelques pages du magazine à scandale, avec des titres comme "La famille royale impliquée dans un trafic de vidéos gay cuir et lesbiennes", ce qui donne une idée de la ligne éditoriale du magazine.

Au bout d'une heure environ, à force de fouiller dans les papiers épars, les PJ trouvent une feuille indiquant le nom et l'adresse de l'ancienne editrice. Avec si peu d'indices, il est probable que les PJ décident d'aller chez Evora Ayamente.

Evora Ayamente

Si les PJ vont frapper à la porte de l'appartement d'Evora, très proche des anciens bureaux de Carreterra Press, celle-ci s'ouvre sur une femme lourdement maquillée, seulement vêtue d'une robe d'intérieur suffisamment entrouverte pour ne rien laisser à l'imagination. Elle tient un verre à moitié rempli d'alcool dans une main, et une cigarette dans l'autre. Sans leur demander autre chose que leur nom, elle les invite à entrer.

Son appartement empest le encens et le parfum bon marché. Il est décoré de croûtes à la limite de la pornographie. Le tout est très mal entretenu. Depuis qu'elle a perdu son travail, elle n'a rien fait d'autre que se soûler et attendre une bonne occasion de s'envoyer en l'air. Ce qu'elle ne cache nullement aux PJ présents, hommes ou femmes.

Ce que sait Evora

Evora ne fait pas la charité et toutes les informations qu'elle veut bien donner aux PJ sont payantes, soit en bon argent soit en "nature".

"Des salauds !" éructe Evora d'une voix avinée, lorsque la conversation aborde le sujet du magazine "des salauds qui ont débarqué et nous ont tous virés. N'ont pas donné de raison. Y sont rentrés, nous ont filé ce qui nous revenait et nous ont dit d'aller nous faire voir. Dès qu'on est parti, ils ont tout saccagé et ont barricadé les issues. Léon, il n'était pas là quand le bureau a été fermé. Et je l'ai pas revu depuis."

"Léon de Hanares était une sale petite fouine tordue qui pouvait dénicher les détails les plus sordides dans n'importe quelle histoire et la transformait pour en faire le crime du siècle. Bon dieu, pour ça il était génial! La dernière fois que je l'ai vu, il bossait sur un Culte du Graal un peu limite qui passait son temps en orgies dans des églises abandonnées. Il se trouve que c'était juste un gang de gosses des rues qui se faisaient appeler les Rats de Chapelle. Ils dénichaient des églises vides, faisaient des conneries à l'intérieur et bousillaient tout avant de partir. Mais ça, Léon, il savait faire, construire des histoires à partir de rien du tout. Mais je n'ai jamais vu ce qu'il avait tiré finalement de celle-là. Vous devriez aller demander à des prostituées de la Calle de la Mariposa. Léon était un client régulier et il se vantait beaucoup au lit. Croyez-moi, j'en sais quelque chose."

Evora peut donner l'adresse de Léon si on lui demande. L'appartement a été dévasté comme les bureaux de Carreterra Press et n'offre aucune piste aux PJ.

Calle De la Mariposa

LA RUE DES PAPILLONS

La Calle de la Mariposa, illuminée par les enseignes clignotantes et les néons aguicheurs, abrite toute une flopée de clubs de strip-tease et de sex-shops. Des voitures roulent au ralenti pour permettre aux conducteurs et aux passagers de contempler la décadence qui s'étale le long de la Rue des Papillons.

Beaucoup de prostituées locales connaissent bien Léon. Elles frissonnent de peur en entendant son nom. Ce n'est pas un secret, Léon de Hanares avait des goûts sexuels étranges partagés par peu de filles sur le trottoir.

L'une d'entre elles, à la peau mate et aux cheveux rouges, du nom de Llamear, (Flamme), prétend avoir très bien connu Léon. "Il a toujours dit que j'étais sa préférée," se vante-t-elle devant les PJ, "il disait que je pouvais faire des choses que les autres ne savaient pas faire. Vous voulez que je vous montre de quoi je parle?" Llamear attend la réaction des PJ pour continuer." La dernière fois que je l'ai vu, il m'a dit qu'il était sur un gros coup. Qu'il allait devenir riche. Je lui ai fait promettre de venir me chercher dès qu'il aurait le fric, puis je lui ai montré ce qu'il allait loucher s'il promettait pas. Je lui ai même fait gratos ! Quand il a repris son souffle, il était à moi. Il m'a raconté qu'il avait trouvé un groupe de mômes qui vivaient dans la vieille Chapelle Ivo Kermartin, qui est soi-disant le lieu où se trouve le Graal. Des gosses des rues ! D'accord, je suis pas super instruite, mais je sais que c'est pas une bande de gosses qui va dire où est le Graal ! C'est là que ce pourri m'a gîflée ! Ça m'a ouvert la lèvre. Mais je l'ai bien eu ! Je lui ai collé un bon coup de pied entre les jambes, si fort qu'il a failli en recracher ses couilles. Il m'a tellement tabassée que j'ai pas pu bosser pendant une bonne semaine. J'espère qu'il pourrit quelque part dans les égouts."

Llamear indique aux PJ la direction de la Chapelle Ivo Kermartin. Elle peut aussi les aider, en leur indiquant où ils peuvent trouver de la Gloire Ecarlate. Elle y a goûté et connaît ses effets mais n'aime pas perdre le contrôle d'elle-même lorsqu'elle se livre à son passe-temps et gagne-pain préféré, le sexe.

La Chapelle Ivo Kermartin

Ivo Kermartin est le saint patron des enfants abandonnés. C'est donc avec un grand sens de l'ironie que le gang nommé les Rats de Chapelle y a établi sa résidence.

Puant la mort et la pourriture dès l'entrée, la chapelle est dans un grave état d'abandon. Seuls les plus stupides ou les plus courageux des SDF y entrent. Des graffitis et des dessins morbides décorent les murs extérieurs de l'édifice. Assis devant une boutique abandonnée en face de la chapelle, deux membres du gang font le guet. Pour les non-éveillés, ils semblent être deux adolescents pâles, néo-goths, vêtu de cuir et de dentelles, aux tatouages discrets et bien dessinés. Les deux Rats de Chapelle sont en fait des Ciccatri, comme tous les autres membres du gang.

Lorsque les PJ entrent dans la chapelle, les deux guetteurs les suivent et referment les portes derrière eux, bloquant les Personnages à l'intérieur.

1: ALLEE CENTRALE

Sur les bancs alignés de chaque côté de l'allée centrale, on peut voir des offrandes sacrificielles, cadavres d'animaux familiers, bols de sang, doigts sectionnés, etc... Laissées là par les adorateurs fidèles du Razide Sangreal qui ont compris la véritable nature de la chapelle. Quelques membres du gang copulent sur les bancs au milieu des restes sanglants. Ils arrêtent net à l'entrée des PJ.

2: AUTEL

De chaque côté de l'autel se trouvent deux grands vitraux dont les images ont été déformées en caricatures par des traînées sanglantes ou des additions de peau séchée et collée. Un tableau du Christ est suspendu au plafond par deux chaînes. Lui aussi a été transformé en une tentative de représentation du Razide Sangreal. Des bijoux représentant des symboles morbides ont été fixés aux chaînes et à la toile. Des crânes ont été empilés autour de l'autel et le bénitier est rempli de sang.

3: ORGUE

L'intérieur de la Chapelle sombre résonne d'une cacophonie douloureuse aux oreilles. On dirait une élégie écrite à la mémoire des chats défunts. Le bruit vient de l'orgue, situé au fond de l'église et c'est un Rat aux longs cheveux qui en joue. Seule la moitié des tuyaux d'origine subsiste, les autres ont été remplacés par des intestins et des œsophages séchés de différentes tailles.

4: MEZZANINE

Ce balcon semi-circulaire court autour de la zone qui abrite l'orgue et sert de chambre principale et de salle de banquet aux Ciccatri. Il est jonché d'os rongés et de restes pourrissants. Deux membres du gang s'y trouvent.

Les Rats de Chapelle

Seuls sept membres du gang sont présents lorsque les PJ arrivent (neuf si les deux guetteurs ont pu les suivre). Ils sont d'abord agres-

sifs, exigeant de savoir ce que les PJ ont amené comme offrandes. Lorsqu'il devient évident qu'ils n'ont rien apporté du tout, le chef du gang devient plus sarcastique et condescendant.

"Vous êtes venus chez nous sans cadeau pour le Maître ? C'est intolérable. Le Maître a faim et réclame sa pitance. Nous serions des enfants impies si nous ne nous soumettions pas aux désirs de notre Maître. Vous ne pensez pas ? Iriez-vous à un anniversaire sans cadeau ? Non, ce serait impoli. Peut-être manquez-vous seulement de savoir-vivre. Nous pouvons vous l'apprendre. Nous sommes familiers de toutes les formes d'étiquette. Voulez-vous que je vous en donne une leçon ?" Il se tourne alors vers ses compères et crie : "Y a école !" À ces mots, les Rats de Chapelle attaquent.

Ce que savent les Rats de Chapelle

Le gang n'a rien à voir avec le meurtre de Léon et ne sait rien des plans de Lee. C'est pure coïncidence s'ils rencontrent les PJ. Toutefois, la situation leur déplaît et ils informeront leur Maître de ce qui se passe à Madrid dès que l'opportunité se présentera. La réaction de Sangreal devant les plans de Lee n'est pas prévue dans le déroulement du scénario.

Personnages Non-Joueurs

Evora Ayamente

Evora Ayamente est une femme entre cinquante et soixante ans, qui tente de faire croire qu'elle en a trente. C'est un personnage solitaire et dépressif, hanté par des regrets sans fin, obsédé par le désir de recouvrer sa jeunesse envolée. Ayamente a très peu de confiance en elle et peut être facilement manipulée par un mot gentil ou un sourire amical. Elle recherche désespérément un homme, ce qu'elle fera comprendre sans ambiguïté aux PJ les plus attirants.

PERSONNALITE : Désireuse de plaire et constamment à la chasse aux compliments, Evora apparaît souvent comme une femme désespérée, trop en demande pour ne pas s'accrocher aux plus petits signes d'amitié.

INTERPRETATION : Battez des cils de façon trop appuyée, et esclaffez-vous trop bruyamment à chaque remarque supposée amusante des PJ, même si la plaisanterie est mauvaise. Posez des questions en relation avec votre physique.

AGL 12 EGO 11 FOR 8
CHA 13 CON 12 PER 7
APP 10 EDU 14

TAILLE : 175cm
POIDS : 75kg
NOMBRE D' ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 6m/ round
BONUS A L'INITIATIVE : 0
BONUS AUX DEGATS : 0
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -5
AVANTAGES : Intuition, Générosité, Pacifiste
DESAVANTAGES : Joueur invétéré, Compulsion (Complexe de Peter Pan : obsession de paraître jeune), Dépression, Névrose sexuelle.
COMPETENCES : Esquive 10, Comptabilité 17, Informatique 15, Déguisement 16, Séduction 12, Rédaction 14
HABITAT : Madrid

Llamear

Llamear aime son travail, bien plus que ses collègues prostituées et affiche une grande fierté concernant sa sexualité. C'est une croqueuse d'homme et elle est parfaitement capable de proposer une passe gratuite si un passant lui plaît.

PERSONNALITE : Directe et impossible à choquer, Llamear parle franchement de ce qu'elle aime. Il y a beaucoup de chances qu'elle s'entiche d'un PJ et tente de le séduire, et qu'elle soit porteuse d'une ou plusieurs maladies.

INTERPRETATION : Flirtez outrageusement avec les PJ et ne laissez rien à l'imagination. Llamear est une femme qui ne mâche pas ses mots et appelle un chat, un chat.

AGL 16 EGO 15 FOR 12
CHA 15 CON 11 PER 13
APP 14 EDU 6

TAILLE : 185cm
POIDS : 65kg
NOMBRE D' ACTIONS : 3
MOUVEMENT : 8m/ round
BONUS D'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DEGATS : +2
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1BG
3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -10
AVANTAGES : Conscience accrue, Résistance à la maladie
DESAVANTAGES : Toxicomane, Névrose sexuelle, Bouc émissaire
COMPETENCES : Esquive 13, Dissimulation 15, Armes de poing 10, Dagues 14, Danse 15, Séduction 17
MODE D'ATTAQUE : S&W CBT Magnum19 (BS 1-5, BL 6-9, BG 10-14, BM 15+), Cran d'arrêt (BS 1-12, BL 13-16, BG 17-19, BM 20+)
HABITAT : Madrid

Les Rats de Chapelle

Le gang est composé de quatorze membres. Les plus âgés ont vingt ans, les plus jeunes treize seulement. Tous sont des Ciccatri.

Rebelles au sein de la Secte Sangre Negra (Sang Noir) les Rats de Chapelle sont toujours loyaux envers Sangreal mais préfèrent mener leurs affaires comme ils l'entendent. Rien ne distingue les Rats des autres gangs d'adolescents des rues. Ils s'habillent comme les jeunes de leur âge, avec toutefois une préférence pour le cuir noir, la dentelle, le " style " gothique (Gotico), assorti à un teint blafard. Leurs tatouages et diverses mutilations ne font que mettre en valeur leur accoutrement. Ils ne diffèrent que par leur goût pour la violence et leur soif de sang sans barrière morale. Ils ont un sens très religieux de leur appartenance au groupe, se percevant plutôt comme les membres d'une fraternité plutôt que d'un gang.

Le chef des Rats de Chapelle, le plus âgé du gang, s'appelle Plater (Argent). Il a de longs cheveux argentés et une peau très pâle ce qui lui vaut son surnom.

PERSONNALITE : Les Rats de Chapelle sont des fanatiques au service exclusif de Sangreal. Ils ne vivent que pour apporter à leur Maître les morts dont il a si désespérément besoin.

INTERPRETATION : Agissez comme un cinglé, mais en gardant le contrôle, comme si un seul mot de travers ou un geste inconsidéré pouvait vous faire basculer dans la rage la plus folle.

AGL 14 EGO 13 FOR 12
CHA 6 CON 28 PER 11
APP 9 EDU 4

SENS : Voient parfaitement dans l'obscurité. Peuvent percevoir en même temps le Monde et Inferno.

MOUVEMENT : 6m/round
NOMBRE D' ACTIONS : 2
BONUS A L'INITIATIVE : -
BONUS AUX DEGATS : +1
RESISTANCE : 6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

ENDURANCE : 140
BALANCE MENTALE : -100
POUVOIRS : Insensibles aux chocs psychologiques
AVANTAGES : Variables
DESAVANTAGES : Variables

COMPETENCES : Grimper 15, Armes de Poing 20, Discrétion 15, Esquive 12, Dagues 17, Armes contondantes 16, Combat à mains nues 19, Se cacher 15, Rechercher 13, Occultisme 11, Survie 16, Réseau de contacts : Ciccatri 12

MODE D'ATTAQUE : Dagues

EQUIPEMENT : Dagues . Vêtements pour recouvrir les tatouages.

MAGIE : aucune

NOMBRE : 14 en tout (7 dans la chapelle, 2 en guetteurs, 5 qui rôdent dans la ville).



APPARENCES TROMPEUSES ...

Le sang suintait entre ses doigts. Peter appuyait ses mains à l'endroit où il y a quelques minutes se trouvaient ses yeux. Malgré la douleur lancinante qui lui vrillait le cerveau, une seule pensée tournait en boucle dans son esprit : peut-on pleurer sans ses yeux ? C'était tellement saugrenu qu'il se mit à glousser.

Son rire étouffé mit en colère l'Etranger qui se tenait debout à côté de la forme écrasée par la douleur qu'était à présent Peter. Il ferma le poing et écrasa les deux globes oculaires qu'il tenait dans sa paume. Ils ne firent bizarrement aucun bruit en éclatant dans sa main.

"Il n'y a pas plus aveugle que celui qui ne veut pas voir" fit-il avant de rouvrir la main d'un seul coup. La masse gélatineuse s'écrasa sur la nuque de Peter dans un "plop" sourd.

Se détournant de la silhouette agitée de gloussements, l'Etranger quitta l'entrepôt pour arpenter à nouveau un monde dont seule une poignée d'autres personnes pouvait en percevoir la Réalité.

Après s'être essuyé les mains sur son manteau, il alluma une cigarette et sourit à la pensée que, peut-être, il avait offert à son ami le plus beau cadeau que l'on puisse faire. Si seulement il avait la force intérieure nécessaire pour s'aveugler lui-même en protection contre la trame de l'Illusion. Mais il y avait encore beaucoup de travail à accomplir et des centaines de vies ne seraient pas suffisantes pour balayer la dette du sang et de la trahison.

L'Institut Dédale

Centre de recherches avant tout, la clinique ne pratique que très peu la médecine traditionnelle. Quelques minces succès dans le traitement de la schizophrénie et de la paranoïa ont fait la réputation de l'Institut auprès des membres éclairés de l'Ordre des médecins, en général. Mais en fait, on sait peu de choses sur ce qui se passe réellement.

Tout en se proclamant à la pointe de la recherche sur les thérapies par le rêve, l'Institut Dédale sert de laboratoire de recherches pour découvrir comment détruire l'Illusion. Son directeur, le Dr Malcolm DeWinter, ancien étudiant du Prince des Rêves, Caren Birchlime, est lui-même un puissant Conjureur de la Voie des Rêves, et à présent un serviteur de Malkuth sous les ordres de Mlle Lee.

Malgré ses apparences de laboratoire et de centre de recherches privé, une enquête réussie sur ordinateur ou dans le monde des affaires révélera que l'Institut est financé par plusieurs sociétés de Mlle Lee. Ce qui permet à l'Institut Dédale de fonctionner pratiquement sans intervention de l'Etat. Les PJ peuvent s'y intéresser soit grâce aux gribouillis de Julio, l'Homme qui ne dort jamais, ou en faisant le lien entre la Gloire Ecarlate et son créateur, le Dr Malcolm DeWinter avec l'aide du chimiste qui a analysé la drogue. Jocasta peut également, sans le vouloir, montrer

le chemin aux PJ, mais uniquement s'ils n'ont pas d'autre piste.

L'Institut est littéralement truffé de matériel de surveillance extrêmement sophistiqué et est gardé jour et nuit, sans interruption par un escadron d'agents de sécurité. Le rez-de-chaussée est seulement constitué par des bureaux, des salles de consultation et des petites chambres d'observation pour les sujets volontaires de recherches. A l'extérieur de chacune de ces chambres, se trouve un écran de contrôle vidéo et un moniteur médical qui permet une surveillance continue du patient ainsi que de ses ondes cérébrales, ses réactions chimiques et électriques durant ses rêves. Le premier étage ne comprend que des chambres privées réservées à des patients payants. Toutes les activités officielles de l'Institut sont menées dans ces deux étages.

Le sous-sol est une zone strictement interdite. Selon les explications officielles, non seulement il abrite le département de recherche lui-même, mais également un bloc de haute-sécurité consacré à l'observation de fous criminels, car l'Institut a passé un contrat avec le Gouvernement, l'autorisant à étudier la structure de leurs rêves. Constitué en majeure partie de petites cellules capitonnées ainsi que de grandes salles d'opérations bien équipées, on peut également y trouver les appartements privés du Dr DeWinter ainsi que son Temple.

Rencontre avec DeWinter

Obtenir un rendez-vous avec DeWinter n'est pas très compliqué car il est toujours très enthousiaste à l'idée d'exposer ainsi son génie au public. Les représentants des médias sont toujours les bienvenus. Le bon docteur pense également que cette transparence affichée éloignera l'attention des recherches secrètes de l'Institut. Une petite visite guidée des lieux sera dirigée par DeWinter en personne. Le docteur est un animateur né, se pliant à ce rôle de guide avec esprit et beaucoup de charme. Pour résumer, Malcolm DeWinter adore entendre le son de sa propre voix.

"Notre but principal," explique-t-il patiemment comme s'il parlait à un jeune enfant "est de briser les murs dressés par les psychoses et trouver des remèdes à des maladies comme la schizophrénie ou la catatonie. Hélas, cela prend beaucoup de temps. Nous devons tout d'abord monitorer chacun des rêves du sujet et interpréter leur signification secrète. Malgré ce que racontent beaucoup de groupes ésotériques "new-age", il n'existe pas de symbolique commune à tous les rêves. Chaque image est porteuse d'un sens différent pour un sujet donné. Nous lui demandons de se souvenir de ses rêves, ensuite nous essayons de les faire correspondre sur notre programme de monitoring sur ordinateur. Lorsque nous obtenons une concordance approximative, nous commençons alors une thérapie et des séances d'hypnose avec le sujet dans le but de mieux comprendre ce que chaque image tente d'exprimer, au niveau du subconscient bien sûr."

"Mais tout ceci n'est que la phase d'observation et de monitoring. Les étapes concernant le développement, l'intensification, la manipulation et la stimulation onirique sont beaucoup plus complexes et plus longues." Interrogé au sujet de la Gloire Ecarlate, DeWinter prétendra n'en rien savoir. Il admettra toutefois que les équipements du centre pourraient permettre de fabriquer ce genre de drogues et promettra d'entreprendre une enquête sur les activités de son équipe.

Ce que sait DeWinter

DeWinter est dans la confiance de pratiquement tous les plans de Lee, puisqu'il l'a aidée à les établir depuis le début. Toutefois, tuer DeWinter ne serait que de peu d'intérêt car le complot est tellement avancé que Lee n'a pratiquement plus besoin de lui pour le mener à bien.

Rez-de-Chaussée

1: RECEPTION

Le centre de cette immense zone est occupé par un grand bureau semi-circulaire. Huit petits écrans vidéos présentant différentes vues de l'intérieur de l'Institut ont été intégrés dans le bureau lui-même ainsi qu'un ordinateur sophistiqué et un standard. Derrière trône Chiara Trieza, la réceptionniste de l'Institut. Polie et efficace, Chiara accueille les visiteurs avec un grand sourire et un petit discours amical. C'est elle qui donne tous les rendez-vous et organise toutes les visites. Toute tentative d'outrepasser ses consignes a pour résultat un coup de fil aux agents de sécurité.

La mosaïque au sol représente un énorme soleil doré dont les rayons s'étendent vers l'extérieur. Suspendue depuis le plafond, pile au centre de la mosaïque se trouve une statue en bronze représentant un homme ailé, vêtu d'une toge romaine et portant des lunettes d'aviateur de la Première Guerre Mondiale. Il s'agit d'une représentation moderne du personnage de la Mythologie, Dédale, le père d'Icare. Il fabriqua les ailes qui permirent à son fils de voler trop près du soleil ardent.

Une volée d'escaliers menant au premier étage est visible à droite de la réception. A gauche, sur une porte métallique est signalée : "Entrée réservée au personnel autorisé. L'accès à cette zone demande l'utilisation d'une carte d'identification et la composition d'un code sur un clavier.

2: BUREAU

Il s'agit du bureau personnel du Dr DeWinter. Des diplômes encadrés provenant de plusieurs universités sont accrochés sur les murs lambrissés, ainsi que quelques peintures représentant divers aspects de dieux ou déesses du sommeil selon les mythologies : Morpheus, Bes l'Egyptien, Jacob, l'Israélite, Hypnos de la mythologie grecque, Bitahini, rêveur de la nation Navajo. Dans un coffret de verre scellé, on peut voir une copie de l'«Oneirocritica» d'Artemidorius de Daldis.

La pièce est meublée d'étagères de livres sur deux des murs, d'un bureau de bois assez ancien et d'une armoire de rangement également en bois. Dans un coin de la pièce, quatre chaises de cuir sont rangées autour d'une petite table basse. Ce bureau n'est là que pour la frime et dans l'armoire de rangement se trouve les dossiers des activités officielles. Il n'y a rien ici qui puisse intéresser les PJ.

3: ADMINISTRATION

Quatre secrétaires travaillent ici, chacune dans une petite surface cloisonnée. Mis à part les données comptables régulières de l'Institut, celles concernant les patients officiels sont traitées ici. Tous les postes de travail sont équipés de terminaux, de téléphone et d'un fax. La pièce dispose également d'un copieur, une machine à café et un destructeur de papier.

4: SALLES DE CONSULTATION

Ces pièces sont de couleur sombre et ne contiennent aucun élément décoratif. Meublées de deux chaises confortables et d'un long divan, les salles sont seulement utilisées pour l'hypnothérapie et les séances de travail.

5: ARCHIVES

Un couloir étroit descend vers le centre de la pièce. De chaque côté s'élèvent d'immenses étagères du sol au plafond. Là sont rangés par couleurs des classeurs contenant les dossiers des patients. Seules les informations concernant les activités officielles de l'Institut sont entreposées ici.

6: SALLE DE REPOS

C'est une salle agrémentée d'une kitchenette réservée au personnel. On peut y utiliser un frigidaire, un mini-four et un poste de télévision. On peut, à tout moment tomber sur deux ou trois employés de l'Institut.

7: SALLE DE BAINS

Utilisée par le personnel. D'une propreté impeccable et décorée dans les tons pastels.

8: CUISINE

Les repas destinés aux patients y sont préparés.

9: SALLE D'OPERATION

Equippée des dernières inventions de la technologie, la salle d'opération de l'Institut ferait rêver bien des hôpitaux. L'équipement est si nouveau et si complexe qu'il ne peut être utilisé que par les chirurgiens les plus performants. Toutes les formes de chirurgies peuvent y être pratiquées.

10: SALLE DE REVEIL ET D'OBSERVATION

Du matériel de surveillance et de monitoring occupent tout le mur du fond. De l'autre côté se trouve un lit. Des douzaines de câbles, de fils et de tubes vont de l'équipement vers les lits.

Premier Etage

11: COULOIR

Un épaisse moquette bleue habille les sols et des impressions surréalistes décorent les murs.

12: CHAMBRES PRIVEES

Pour rendre le sommeil et les rêves aussi aisés que possible, chaque chambre a un thème différent. Certaines sont de style romantique avec un lit à baldaquin et un éclairage tamisé, alors que d'autres peuvent être décorées de trophées de chasse et de peaux de bêtes. Cela dépend des aspirations et des souhaits des patients.

Chaque chambre est équipée d'une petite salle d'eau séparée, équipée d'une douche et de toilettes. Il y a également pour chacune un petit salon avec télévision et équipement vidéo. L'Institut propose un programme de plusieurs films en circuit interne, répondant à tous les goûts. Cela permet de vérifier les effets des stimuli visuels programmés, sur les rêves des patients.

A l'extérieur de chaque chambre, intégré dans le mur, il y a un écran de télévision et un écran d'ordinateur. Le premier permet de voir chaque patient endormi et l'ordinateur renseigne sur l'état de ses fonctions corporelles comme ses ondes cérébrales ou les modifications chimiques.

13: DEBARRAS

Contient des éléments de décoration et des meubles destinés aux changements fréquents suivant les goûts des nouveaux patients.

14: POSTE DE SURVEILLANCE

Deux membres de l'Institut surveille en permanence l'équipement de monitoring des patients entreposé ici. Les données recueillies sur les patients vont directement vers les services administratifs.

Sous-sol

15: ZONE DE STOCKAGE

Le matériel médical en trop est conservé dans cette pièce.

16: CELLULES

Ces petites cellules capitonnées ne contiennent qu'une petite couchette. Utilisées pour l'observation de malades mentaux, elles sont actuellement vides.

17: PHARMACIE

C'est dans cette pièce équipée d'un matériel de distillation hautement sophistiqué, que la Gloire Ecarlate est fabriquée. Dans un frigo, tout au bout de la pièce, sont stockées plusieurs bouteilles contenant du sang prélevé sur l'Ecartelé. Quatre plateaux de doses de la drogue sont rangés près de la porte. Chaque plateau vaut 550.000 €.

18: BUREAU PRIVE DU DR DEWINTER

L'accès au bureau se fait par analyse de l'empreinte vocale doublée par une carte d'identification. Toutefois, un PJ possédant une bonne compréhension des systèmes de sécurité et du matériel devrait pouvoir passer outre.

La pièce contient un grand bureau doté d'un ordinateur dernier cri et de tous ses périphériques. Un petit lit de camp et une kitchenette y sont également installés. Un placard verrouillé occupe tout un coin de la salle. La porte sur un des côtés du bureau mène au

Temple de DeWinter. Elle ne peut être ouverte qu'en tapant le bon code d'accès.

Dans le placard, se trouvent d'épais volumes renfermant les notes de recherche de Caren Birchlime, l'ancien employeur et mentor de DeWinter. On peut également trouver les documents concernant les opérations illégales menées à l'Institut, en particulier la création de la drogue Gloire Ecarlate. Dans les notes de Birchlime, il y a des pages concernant les recherches personnelles du Dr DeWinter, qui expliquent les conditions de fabrication de la drogue et la source du sang si puissant. Il n'y a aucune indication sur l'actuelle demeure de l'Ecartelé.

Un autre dossier intitulé "Projet Pendragon", peut intéresser les PJ. Il contient des notes de DeWinter concernant les Altérations de Perception, un fax de Mlle Lee à DeWinter et les fichiers médicaux de cinq personnes. L'une d'entre elles est Gabriella Pirelli.

19: LABORATOIRE DE RECHERCHE

Derrière le bureau de DeWinter se trouve une salle d'opération encore plus sophistiquée. S'y ajoute tout un assortiment d'instruments de torture qui s'intègre avec le matériel plus classique. Bien que créés à partir d'anciens modèles, tous ont été fabriqués récemment.

Un grand instrument de torture semblable à la Roue sur laquelle les prisonniers étaient attachés pour y être écartelés, est adossé au mur nord. En gardant les mêmes principes d'utilisation, cette roue a été construite en acier inoxydable et plusieurs cadrans et jauges ont été rajoutés pour pouvoir surveiller le degré d'écartèlement limite et la déchirure exacte des muscles.

20: TEMPLE

On ne peut accéder au Temple que par le laboratoire de recherche. Une épaisse moquette noire recouvre le sol. De nombreux Cercles de protection ont été brodés sur la moquette avec du fil d'or et d'argent. Les murs et le plafond sont uniquement composés de miroirs. Une cathédre est le seul mobilier de la pièce. Des télécommandes sont incrustées dans les accoudoirs. D'ici, DeWinter peut observer les Royaumes Oniriques dans le luxe et le confort.

Pris au Piège !

DeWinter n'ignore jamais rien de ce qui se passe dans son Institut, car celui-ci est constitué de la substance même de ses rêves. Dans les sous-sols, de brefs aperçus du monde onirique de DeWinter se présentent aux PJ. Celui-ci ne diffère que peu de la Réalité qui les entoure. Il comprend des salles

d'opération et des laboratoires de recherche semblables à ceux de l'Institut. Toutefois, les procédés utilisés dans ces pièces oniriques sont brutaux, sanglants et dépravés. DeWinter s'y soulage des tensions sexuelles qu'il subit tous les jours.

DeWinter laisse les PJ apprendre ce qu'ils veulent et partir. Il prend son temps pour les attaquer lorsqu'ils dormiront...

Lorsque les PJ finissent par s'endormir, ils se retrouvent face à une meute d'Ichtyriens sous le contrôle de DeWinter. Plutôt que d'attaquer et de les dévorer, les Ichtyriens invoqués ont l'ordre de capturer les PJ et de s'emparer également du Graal de Judas. Les créatures semblables à des araignées vont envelopper leurs victimes dans des cocons composés d'une toile collante et sanglante. Puis elles présenteront leur captifs et le Graal en offrande à leur maître.

Un Rêve dans le Rêve

Les PJ reprennent leurs esprits dans le laboratoire de recherche privé de DeWinter. Ils sont prisonniers sur des tables d'opération, retenus par des bandes de toile collante. Des douzaines d'électrodes s'enfoncent dans les cocons et dans plusieurs parties de leurs corps nus. Lorsque leur vue s'éclaircit, ils aperçoivent alors DeWinter qui se tient devant eux, une grosse seringue à la main.

"Vous êtes enfin réveillés. Bien. Je voulais m'assurer que vous soyez conscients de ce qui va vous arriver avant que je ne vous renvoie dormir. Nous avons une vaste sélection de cauchemars répertoriés ici. Personne ne sait les apprécier. Aussi j'ai décidé de les partager avec vous. Je parie que vous vous dites, " Ce ne sont que des rêves, ils ne peuvent rien me faire. " Désolé, c'est faux ! Ici, à l'Institut Dédale, nous avons fait de remarquables progrès en ce qui concerne l'Intégration Somatoco-Onirique, ce qui est juste une manière de dire que ce qui vous arrive dans vos cauchemars se manifeste dans la réalité même. Mais je pense que mes petits familiers vous l'ont déjà prouvé. "

DeWinter glousse sans retenue, en plongeant l'aiguille de la seringue dans le bras des PJ. " Faites de beaux rêves " chuchote-t-il alors que les ténèbres les engloutissent.

Perception Altérée

Pour être sûre que ses plans n'échoueront pas, Lee tente de créer des gardiens qui veilleront sur Mordred, l'envoyé de Chokmah, une fois que sa conscience sera libérée du Graal. Pour faire d'une pierre deux coups et se venger des affronts passés, Lee a l'intention de recréer les cinq Chevaliers qui l'ont combattue jadis. Ces cinq envoyés des Anges de la Mort sont connus de nos jours comme des acteurs de la saga arthurienne. Les corps dont ils prendront possession seront

Théolithis

Extraits des notes de Recherche de DeWinter concernant l'Altération de Perception :

L'Altération de la Perception permet au sujet d'incarner ce qu'il croit être. La clé de l'Altération de la Perception est la croyance pas la réalité. Ce qu'est une personne n'a aucune importance en comparaison de sa perception du soi. Toutefois, il est essentiel qu'il y ait un ancrage pour que ces perceptions implantées prennent le dessus.

Mon avis est qu'il n'est rien qui ne puisse être créé grâce au processus de croyance exacerbée engendrée par ce moyen. La recherche Pendragon dirigée par Lee l'a prouvé mainte et mainte fois..

Si nous couplons ceci avec les capacités de Lee à manipuler et déformer les chairs, nous pouvons tout créer ou recréer. L'être et la croyance sont les deux clés de la Réalité, tout le reste peut être enseigné.

Cette théorie de la Réalité des Perceptions peut être vérifiée sur des objets inanimés. Si une foi intense est attachée à un objet, alors celui-ci devrait, en théorie se transformer et se conformer aux croyances qui y sont liées. Je suis tout particulièrement curieux de savoir si la personnalité contenue dans la Coupe a été altérée par le passage des siècles. Tant de mythes sur son existence et ses pouvoirs y sont rattachés. Se manifesteront-ils dans l'hôte lorsque celui-ci sera incarné ?

Suivant en cela les instructions de Lee, j'ai entrepris des recherches sur un aspect tardif du processus. Par de soigneuses manipulations des perceptions d'un sujet, la conscience du soi peut être anéantie. En le vidant de toute connaissance, de sa mémoire et de sa personnalité, il est possible de tout remplacer par ce que l'on désire. Je suis très intéressé par l'exploration des effets que l'annihilation de l'identité peut avoir sur des sujets livrés à eux-mêmes, en liberté, sans les bénéfices du remplacement de personnalité.

Dossiers médicaux : Des fichiers assez faciles à comprendre, détaillent les vies et les historiques de cinq sujets : Lorenzo D'Armin, Kristin Aschenbrenner, Brian Stanton, Francisco Escudo et Gabriella Pirelli. Une note de la main de DeWinter y est agrafée.

Voici les réceptacles à utiliser. Chacun d'eux présente des aspects qui permettront le transfert d'esprit si le Graal nous prodigue suffisamment de pouvoir pour briser les barrières du Temps et de l'Espace. Lorsque leurs enveloppes seront vidées de toute trace de vie et d'esprit, les Chevaliers pourront être invoqués. Leurs armoiries feront office de phare pour leur périple et leurs hôtes humains devraient convenir à leurs besoins.

Lorenzo D'Armin : Italien de sexe masculin, âgé de 63 ans. Pas de maladie grave. Le rapport indique que D'Armin devrait purger sa huitième année d'une peine de vingt-cinq ans pour meurtre. On le soupçonne également de plusieurs autres forfaits.

Kristin Aschenbrenner : Sexe féminin, allemande. Agée de 23 ans. Souffre d'anorexie. HIV positif. Actuellement hospitalisée à Bonn

Brian Stanton : Sexe masculin, anglais, âgé de 42 ans. Parfaite santé. Les fichiers contiennent également tout son dossier. Après avoir quitté les Royal marines, où il servait dans l'élite SAS, Stanton est devenu un mercenaire de haut vol. On n'a aucun renseignement sur ses coordonnées actuelles.

Francisco Escudo : Il s'agit de l'armurier qui avait disparu il y a plusieurs mois dans une chapelle de Tolède. Francisco a 32 ans et semble être en parfaite santé. Une note manuscrite est rajoutée sur le dossier médical : " L'épée d'Escudo est peut-être Caliburn. A se procurer également pour augmenter la puissance de l'invocation.

Gabriella Pirelli : Il n'y a rien dans ce dossier, au sujet de Gabriella, que les PJ ne sachent déjà.

Fax:

A l'attention de : DeWinter

De : Lee

Il est essentiel que votre travail prenne en compte les paramètres saisonniers. Des sujets pouvant convenir ont été sélectionnés et vous seront livrés en temps et en heure. Votre tâche consiste à vous assurer que les perceptions qui leur sont insufflées soient impossibles à défaire. Il ne doit y avoir aucune faille dans leur croyance, et le moindre doute conduirait à l'échec. En plus du processus de remodelage, je m'assurerais de la possession de la Coupe. Nos sujets penseront et agiront exactement comme ceux qu'ils croient être si nous intensifions la Réalité de la Perception avec le pouvoir du Graal.

ceux des victimes dont le sang apportera assez de puissance au rituel qui délivrera l'esprit de Mordred encore prisonnier du Graal de Judas.

Le rituel exige que les sacrifiés soient exécutés suite à une forme de trahison. Pour s'assurer que cela se produise ainsi, Lee s'est arrangée avec DeWinter pour altérer les perceptions des PJ. Ils croiront sauver des victimes alors qu'ils exécuteront les sacrifices. Ce qu'ils vont vivre n'est pas dans les rêves d'un patient de DeWinter mais une version déformée de la Réalité qui se met en place autour d'eux. En prétendant devant les PJ qu'ils vont vivre un rêve, DeWinter pense qu'ils vont faire exactement ce que lui et Lee attendent d'eux sans poser de questions.

Le Rêve de Judas

L'odeur âcre des cendres et de la chair brûlée est la première chose que remarquent les PJ lorsqu'ils reviennent à eux. Devant eux se dresse le Castillo de la Culebra. Entre deux vagues de chaleur engendrées par les bûchers qui entourent le château, les PJ assistent au saccage de la forteresse. Hurlant leur innocence et leur terreur, des femmes et des enfants sont emmenés depuis le château, le long des pentes vers les pierres au fond de la vallée. Trainés sans pitié sur les pierres acérées qui jonchent le sentier, la plupart arrivent les os brisés et couverts de plaies. Les bûchers ne représentent plus alors que la dernière étape de leur agonie.

Beaucoup ont même été abandonnés, mourants, sur les pentes. Après avoir tailladé une croix au couteau sur leur front, leurs persécuteurs mettent le feu à leurs vêtements grâce aux flambeaux portés par les chevaliers de l'Inquisition.

L'air est épais et véhicule l'odeur de l'acier froid. Il colle à la peau et pique la gorge, faisant suffoquer devant les restes des cadavres.

Se dressant hors du sol, telle une Main de Gloire desséchée, les pierres squelettiques semblent bouger dans la lueur du feu comme des doigts crochus désignant leurs prochaines victimes. Les cinq grands vampires de pierre sucent la vie et la vitalité de ceux qui s'en approchent. Même les soldats de Dieu qui jettent les impies dans les brasiers à la base de chaque pierre, semblent affectés.

Cherchant refuge derrière un pauvre arbuste, un vieil homme frêle porte un doigt à ses lèvres au moment même où les PJ le remarquent. Ses yeux les supplient de se taire. Il plonge une louche de

bois mal taillée dans une flaque d'eau boueuse toute proche et la tend aux PJ. Il leur fait signe de boire, tentant de leur faire comprendre par ses gestes que cela atténuera le goût de chair brûlée qui persiste et irrite leurs gorges. Bien que l'eau n'ait pas très bon goût, elle semble protéger les PJ des effets desséchants des pierres dressées.

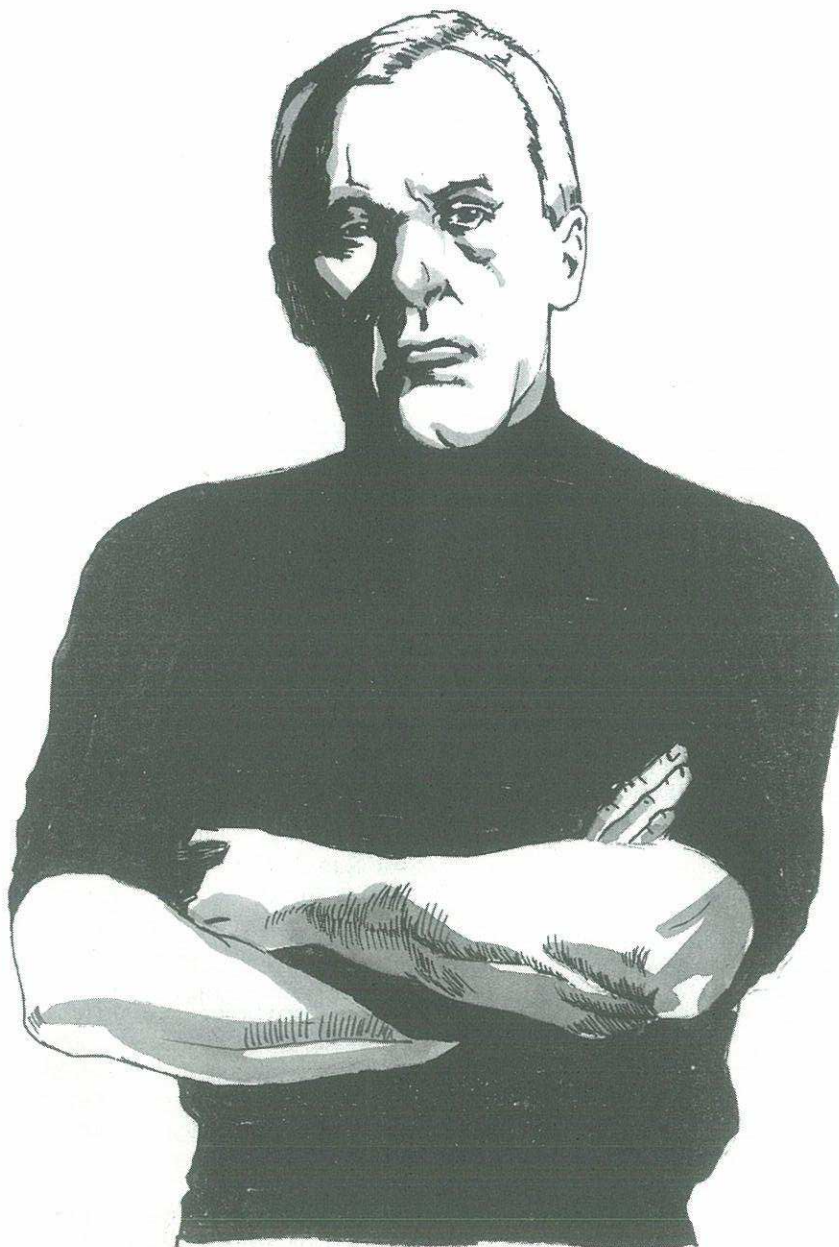
Montés sur de grands palefrois noirs, postés devant chacune des pierres parasites se tiennent des prêtres encapuchonnés de l'Inquisition. A chaque nouvel hérétique jeté dans les flammes devant eux, ils se transforment petit à petit. Tout d'abord, ils grandissent, puis des ailes noires émergent de leurs épaules. Leurs doigts se changent en longues griffes acérées avec lesquelles ils égorgent finalement leurs montures pour boire leur sang.

"Avec le dernier supplice, le rituel sera achevé" glousse l'un des prêtres aux lèvres souillées de sang: "Amenez Don Jecsalis. Après sa mort, tout nous appartient bientôt"

Marchant fièrement, un homme en armure de cérémonie avance à longues enjambées, descendant la pente vers les piliers en feu. Sa famille, deux femmes et deux hommes, l'accompagne. A travers le crépitements des brasiers, les PJ s'aperçoivent que la jeune femme marchant aux côtés de Don Jecsalis, en tant qu'épouse aimante n'est autre que Gabriella. S'ils ont vu une photo de Francisco Escudo, ils peuvent remarquer que lui et Don Jecsalis ne sont qu'une seule et même personne.

Il faut espérer que les PJ tenteront de secourir les prisonniers avant qu'ils ne soient jetés au feu. Heureusement pour eux, ils ont été transportés avec toutes leurs affaires, vêtements et armes, dans ce monde onirique. Si les PJ ne font rien pour tuer les prêtres de l'Inquisition, alors ceux qui semblent être des soldats le feront.

Bizarrement, les prêtres offrent aucune ou peu de résistance à l'assaut des PJ. Don Jecsalis n'essaie même pas de se joindre à eux. Lorsque le dernier représentant de l'Inquisition expire, la fumée âcre des bûchers forme alors un gros nuage noir. Un terrible coup de tonnerre retentit et le nuage se sépare soudain en deux. La plaie béante du ciel révèle un gouffre sans fond de ténèbres se prolongeant dans l'éternité. L'intérieur commence à bouillonner et se soulever comme pour essayer de se retourner et forcer la Réalité à se replier sur elle-même. La vallée explose dans un grondement, souillant tout au passage. Les fausses identités de ceux qui se faisaient passer pour Don Jecsalis et sa famille s'envolent, révélant cinq personnages que les PJ n'ont jamais vu. Puis, émergeant des cendres tel le phoenix, les cinq prêtres se redressent et repoussent leurs capuches, révélant les vraies victimes sacrificielles, Gabriella, Francisco, Lorenzo, Kristen et Brian. Gabriella n'a pas l'air de les reconnaître, mais son visage exprime une haine et un désir irrépressibles. Les PJ qui ont vu l'Incarnat Chevalier, Gwynavva dans leurs rêves se souviennent immédiatement de ce visage. Quelques secondes après avoir réalisé ce qu'ils ont provoqué, les PJ tombent dans l'inconscience.



Tout ce qui s'est produit se passe en fait dans une partie de Métropolis que Lee a tout spécialement préparée à cet effet. Après avoir piégé les PJ, en les faisant boire dans l'écuelle qui était en fait le Graal de Judas, Lee les manipule pour qu'ils tuent les cinq prêtres. Ce sont en fait les sacrifices nécessaires pour donner de la puissance à son sort. Assassins par ceux qui auraient dû les sauver, ces morts charrient le Sang de la Trahison, indispensable dans le rituel de Lee.

A la fin du rituel, l'esprit de l'envoyé de Chokmah est libéré du Graal, les Incarnats Chevaliers renaissent et la première partie du plan de Lee est achevée. Après avoir rempli leur office, les PJ sont renvoyés dans leur monde et abandonnés dans une ruelle d'un quartier pauvre de Madrid. Ils peuvent avoir une vague idée de ce qu'ils ont pu provoquer, mais rapidement tout s'efface, tout comme eux-mêmes disparaissent lentement.

Personnages Non-Joueurs

MALCOLM DEWINTER

Après avoir étudié avec Caren Birchlime durant sept ans, DeWinter est aujourd'hui obsédé par la découverte des mystères des royaumes oniriques comme son mentor avant lui. Cette quête de la connaissance s'est rapidement muée en quête pour le pouvoir lorsque DeWinter a orienté ses recherches vers les moyens de plier les Princes des Rêves à sa volonté.

Ne faisant seul aucun progrès dans ses propres voies de recherche, DeWinter a cherché ailleurs une autre source. Pendant cette période de sa vie, il découvrit les travaux entrepris dans des laboratoires comme l'Institut Bergström. Apprendre que ces laboratoires était dévoués à la cause et au service de Malkuth, ne découragea pas le docteur mais fit de lui un serviteur de l'Archonte.

PERSONNALITE : Vu de l'extérieur, DeWinter semble être un scientifique dévoué travaillant pour le bien de l'humanité. En vérité, il s'agit d'un homme obsédé, cherchant à se prouver qu'il est l'un des génies de son temps. Il n'a aucune conscience ni aucun sens moral et entreprend tout ce qu'il faut pour arriver à ses fins. Malcolm DeWinter est un bel homme charismatique à la peau mate. Il adore l'excitation que provoque chez lui les recherches illégales. DeWinter n'aime rien tant qu'attirer sur lui l'attention de ceux qui cherchent à le contrecarrer et leur prouver qu'il leur est intellectuellement supérieur. Il ne supporte pas la critique et poursuit de sa vengeance ceux qui l'ont calomnié, et ce quelle que soit la gravité de l'offense...

INTERPRETATION : Soyez très amical. Accordez de larges sourires éblouissants aux joueurs mais donnez libre cours à votre colère s'ils doutent de l'importance de vos découvertes.

AGL 14	EGO 17	FOR 14
CHA 10	CON 13	PER 15
APP 12	EDU 18	

TAILLE : 185 cm
POIDS : 80kg
NOMBRE D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 7m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +2
BONUS AUX DEGATS : +2
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

BALANCE MENTALE : -35
DESAVANTAGES : Egoïste, Fanatique, Maniacodépressif
SOMBRES SECRETS : Pacte avec les Ténèbres, Responsable d'expérimentations
COMPETENCES : Armes de poing 15, Electronique 14, Premier secours 19, Hypnose 18, Interrogatoire 17, Occultisme 19, Parapsychologie 16, Médecine 20, Drogues et poisons 19, Chimie 19
MODE D'ATTAQUE : Walther PPK (BS 1-7, BL 8-11, BG 12-16, BM 17+)
MAGIE : Voie de la Folie 30 (tous les sorts jusqu'à 25), Voie des Rêves 40 (Tous les sorts jusqu'à 40)
HABITAT : Andalousie

PERSONNEL DE L'INSTITUT et PATIENTS

Aucune statistique n'est fournie pour ces PNJ, ils n'ont pas d'importance dans le scénario.

Chiara Trieza : Réceptionniste de l'Institut. Froide et efficace, Chiara met toute sa fierté à ne jamais perdre son sang-froid quelles que soient les circonstances. Agée de quarante ans, ses cheveux châains clairs serrés en un chignon strict, Chiara a l'air assez guindé.

Brianna Falchon : Technicienne. Responsable du système informatique de tout le centre. Malgré son jeune âge, elle maîtrise son domaine. Féministe convaincue, Brianna prend aisément la mouche si elle entend des remarques qu'elle juge condescendantes. Brianna a vingt-trois ans, des cheveux blonds coupés aux épaules. Elle porte généralement des jeans et des chemises assorties.

Lawrence Weitzman : Assistant informatique. Des années passées à travailler aux côtés de Brianna lui ont fait perdre toute estime de soi. Timide au point d'être impoli, il préfère la compagnie des ordinateurs à celle des êtres humains. Maigre et pâle, Lawrence s'exprime avec un bégaiement accentué.

Jose Ramil : Garçon de salle. Ours fait homme, José est souvent appelé lorsque le service de sécurité ne suffit pas. Crâne rasé et peau mate, José ne parle que lorsqu'on lui adresse la parole et souvent par monosyllabes.

Isadore Hernandez : Infirmière- chef. C'est une femme courte sur pattes et peu attrayante, qui dirige l'Institut comme s'il lui appartenait. Les plus jeunes infirmières ont peur d'elle et de son sens du détail. Isadore ne supporte pas les imbéciles ou ceux qui lui font perdre son temps.

Eliza Northfield : Patient. Eliza a été transférée de Londres vers l'Institut. Son mari, un policier a été abattu en service il y a environ un an. Elle tente de faire cesser les cauchemars dont elle souffre et qui ont un rapport avec son veuvage.

Bianca Kaltes : Patient. Actrice prometteuse avec un penchant pour les scandales, Bianca a été envoyée ici par son agent qui espère que DeWinter pourra modifier ses rêves et ainsi diminuer ses appétits sexuels quelque peu déchaînés.

Martin Greig : Patient. Un créateur publicitaire qui souffre de l'angoisse de la page blanche. Martin espère que les thérapies oniriques libéreront sa créativité et redresseront sa carrière en chute libre.

Arrabella Integro et Fernando Sanchez : Patients. Ce sont deux étudiants payés par l'Institut pour participer en tant que sujets à des recherches.

ICHTHYRIENS

Ces créatures sont dotés de vingt pattes semblables à celles des araignées et leurs corps souples sont recouverts d'une épaisse carapace. Deux yeux rouges et des rangées de dents acérées et sombres luisent sur le dessus de leur tête.

Les Ichtyriens sont issus du Vortex et n'existent que dans Limbo. Ils créent un pont entre notre monde et celui des rêves. Leurs victimes sont déchiquetées et dévorées dans notre monde comme dans Limbo. Les Princes des Rêves ont apprivoisés des Ichtyriens et s'en servent comme chiens de garde.

AGL 12 EGO 1 FOR 5
PER 11 CON 10

TAILLE : 100cm
POIDS : 20kgs
NOMBRE D'ACTIONS : 2
MOUVEMENT : 5m/ round
BONUS A L'INITIATIVE : 0
SENS : Peuvent traquer les rêveurs dans les Royaumes Oniriques.
BONUS AUX DEGATS : 0
RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
ENDURANCE: 90
MODES D'ATTAQUE : Morsure 15 (BS 1-7, BL 8-13, BG 14-22, BM 23+)
HABITAT : Les Royaumes Oniriques
NOMBRE RENCONTRES : 4+1d10 par PJ

Les Incarnats Chevaliers

Les cinq prêtres sont en fait les cinq victimes du sacrifice dont les dossiers médicaux ont été découverts dans les fichiers de DeWinter. Ils n'offrent aucune résistance face à la mort. Une fois tué, chacun renaît en tant que l'un des Incarnats Chevaliers.

Leur esprit ramené du passé et incarné dans les corps des cinq victimes, les Incarnats Chevaliers possèdent toutes les Compétences et les connaissances qu'ils avaient à l'époque. En utilisant le Graal de Judas pour donner plus de puissance au rituel, Lee est en mesure de détourner les esprits des envoyés des Anges de la Mort de leur propre but, et de les faire travailler ensemble selon les plans d'un Archonte. Les Chevaliers ne peuvent se libérer eux-mêmes de la fêrle de Lee, et ils ne sont que des pions dans ses plans, tout comme les PJ.

Bien qu'incapables de recouvrer le contrôle de leurs vies, les Incarnats Chevaliers mènent une bataille sans fin contre la prison de chair dans laquelle ils sont confinés. Déformant et torturant le corps qui les abrite pour pouvoir arpenter cette époque sous leur véritable apparence, ils fluctuent entre leur véritable aspect et celui du corps de leurs hôtes.

Lorsqu'ils ont bu au Graal, les PJ peuvent percevoir les Incarnats Chevaliers dans toute leur gloire, comme ils sont hors de l'Illusion. Tous ceux qui n'ont pas la capacité de voir au-delà de l'Illusion, ne les perçoivent que sous l'apparence de leurs hôtes humains.

GWYNAVVA INCARNAT CHEVALIER AU SERVICE DE GAMALIEL

Dans le corps de Gabriella Pirelli, est installé l'esprit de Gwynavva, la Putain Sanglante. Pendant les Ages Sombres, elle rassasiait sa luxure perverse, non seulement en couchant avec les chefs des armées mais aussi avec leurs ennemis mourants. Guerrière accomplie, Gwynavva blessait ses adversaires pour qu'il ne subsiste qu'un infime souffle de vie. Elle s'accouplait alors avec eux, au moment même où leur dernier souffle abandonnait leur chair encore chaude.

PERSONNALITE : Froide et brutale, Gwynavva a sûrement inspiré l'expression "baiser à mort". Ses longues tresses d'un rouge profond encadrent des yeux gris glacés et ses longs ongles pointus sont rougis par le sang de ses victimes. Gwynavva est vêtue de voiles légers si transparents qu'ils semblent être tissés de fils de verre en mouvement.

INTERPRETATION : Agissez comme un prédateur. Lèche-vous les lèvres de façon suggestive et faites comprendre qu'une seule nuit avec vous vaudrait bien le prix de leurs âmes.

AGL 50 EGO 50 FOR 35
CHA 60 CON 30 PER 35
APP 30 EDU 25

TAILLE : 175cm
POIDS : 75kg
NOMBRE D'ACTIONS : 6
MOUVEMENT : 25m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +38
SENS: Peut voir en Inferno et au-delà des Illusions. Perçoit les auras des Conjureurs de la Passion et des serveurs de Gamaliel
BONUS AUX DEGATS : +10
RESISTANCE : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort.

POUVOIRS : Voix Dominatrice Jeunesse Eternelle, Parle tous les langages
LIMITATIONS : Soif d'Ames
COMPETENCES : Armes de mêlée toutes à 20, Combat à mains nues 20, Séduction 20
MODE D'ATTAQUE : Epée
MAGIE : La Voie de la Passion, (tous les sorts), sans perte d'endurance ni rituels nécessaires..
HABITAT : Les Ages Sombres



ARTOS

INCARNAT CHEVALIER
AU SERVICE DE CHAGIDIEL

Dans le corps de Francisco Escudo, l'armurier de Tolède, se trouve l'esprit d'Artos, l'envoyé de Chagidiel. Il porte aussi l'épée dérobée à Francisco, Caliburn.

C'est Artos qui a amené la guerre contre les serviteurs de Chokmah à un tel degré que la structure même de l'Illusion était menacée. Dans une tentative désespérée qui permettrait à son maître d'asseoir son autorité et de grimper dans la hiérarchie des Anges de la Mort, Artos entreprit un sacrifice rituel de tous les enfants. Ce que

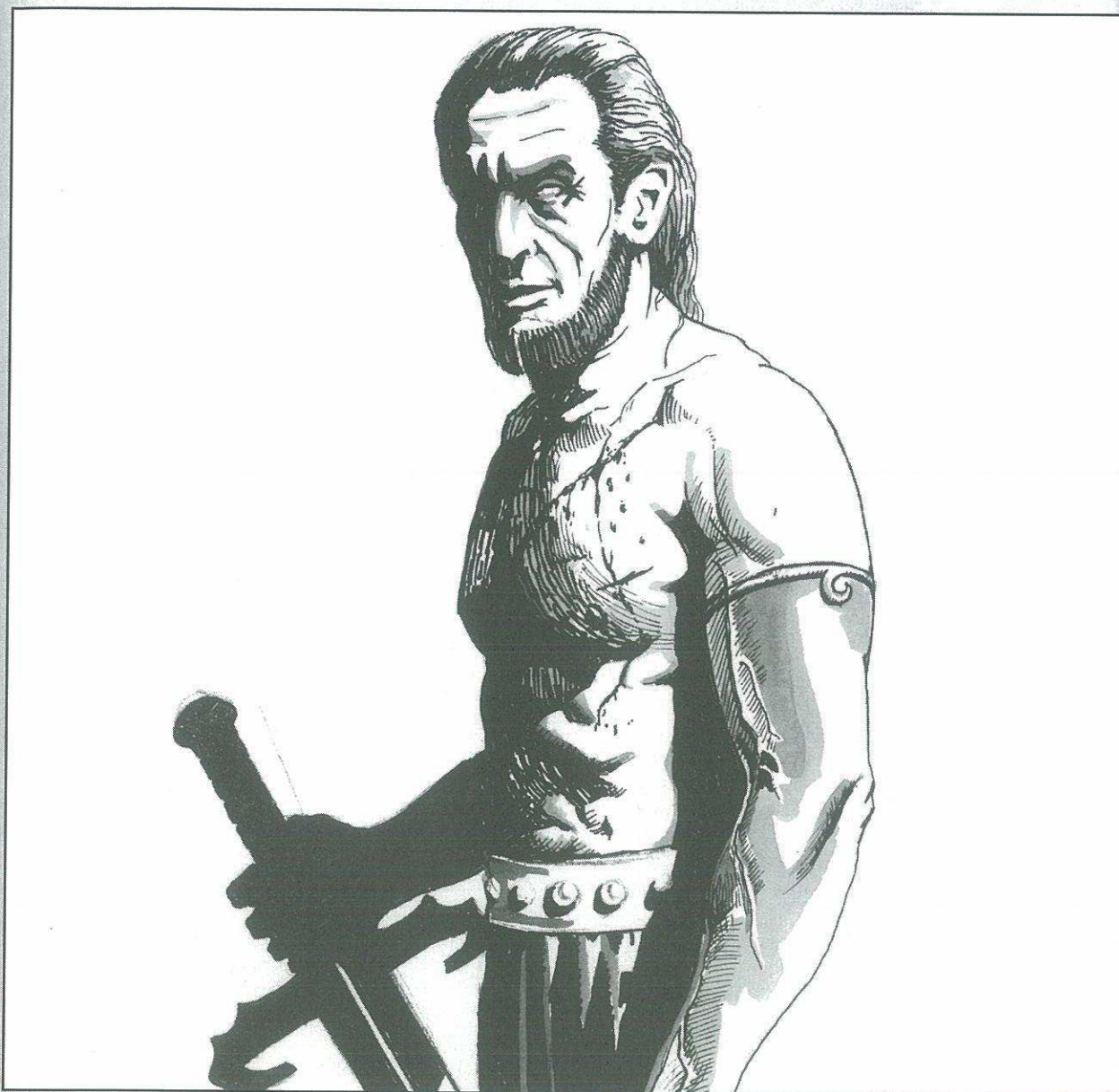
beaucoup prenaient pour un acte délirant devint soudain une dure réalité. Le sang des bébés souilla les campagnes augmentant la puissance de l'envoyé du Patriarche Sanglant, et lui octroyant temporairement des pouvoirs bien supérieurs à ceux des autres envoyés. Ce qui permit à Artos de devenir

le chef des forces des Anges Sanglants. C'est alors qu'il chercha également à consolider l'alliance de son Maître avec Gamaliel en devenant le consort de l'envoyé de ce dernier, Gwynavva la Putain.

Au-delà de l'Illusion, Artos est un homme imposant et velu aux blonds cheveux rebelles. Il pue la sueur et les vêtements souillés.

PERSONNALITE : Invoqué alors qu'il était en position de force, à son époque, Artos se considère comme supérieur à ses comparses Incarnats, allant jusqu'à s'autoproclamer leur chef. C'est un homme attirant aux cheveux blonds dont les boucles frôlent ses épaules et à la barbe bien taillée. L'apparence agréable d'Artos est sa meilleure arme. Il considère les humains comme ses sujets et enfants qui ont besoin d'une main ferme pour les guider et une discipline de fer s'ils veulent progresser et grandir.

INTERPRETATION : Parlez d'une voix profonde et autoritaire. Devenez enragé si quelqu'un s'oppose à vous et proclamez haut et fort votre droit à décider des opinions des autres, à leur place.



AGL 40 EGO 50 FOR 65
CHA 40 CON 50 PER 35
APP 20 EDU 40

MHAR-L'IIN INCARNAT CHEVALIER AU SERVICE DE TOGARINI

TAILLE : 200cm
POIDS : 100kg
NOMBRE D' ACTIONS : 6
MOUVEMENT : 20m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +28
SENS : Voit dans les ténèbres et au-delà de l'Illusion.
BONUS AUX DEGATS : +11
RESISTANCE : 11 BS = 1 BL
10 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM
3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort

POUVOIRS : Voix Dominatrice, Voit la Magie et les auras, Parle tous les langages humains, Télépathie, Télékinésie 100kg 10m/s
COMPETENCES : Armes de mêlée toutes à 30, Combat à mains nues 30, Interrogatoire 30
MODE D'ATTAQUE : Epée (Caliburn)
HABITAT : Les Ages Sombres

Sous l'apparence humaine de Lorenzo D'Armin se trouve le Conjureur de la Mort, Mhar-L'iin, envoyé de l'Ange de la Mort, Togarini. Pendant la guerre entre les serviteurs des Archontes et des Anges de la Mort, beaucoup pensèrent qu'Artos n'était qu'une marionnette sous influence. Ils avaient parfaitement raison car les doigts crochus qui tenaient fermement les ficelles de marionnettiste étaient ceux de Mhar-L'iin. Organisant la guerre depuis sa place, aux côtés d'Artos, Mhar-L'iin se réjouissait en silence dans la toile mortelle qu'il tissait tout autour de lui.

PERSONNALITE : Préférant laisser les autres œuvrer à sa place, Mhar-L'iin a perfectionné ses talents diplomatiques à un degré tel que ceux qu'il a manipulés, s'en aperçoivent rarement. Mhar-L'iin prend beaucoup de plaisir à monter des amis les uns contre les autres et contempler le résultat. Grand et fin, aux doux yeux bleus et à la voix basse, Mhar-L'iin est bien plus dangereux qu'on ne le réalise.

Au-delà de l'Illusion, Mhar-L'iin est un bossu tout tordu, boiteux de surcroît. La bosse sur son dos est translucide et on peut y apercevoir la forme recroquevillée d'un embryon noir et desséché. La forme sombre décoche alors, si l'on regarde bien, un sourire mauvais découvrant les longues aiguilles de ses dents.

INTERPRETATION : Acquiescez à tout ce que les joueurs vous disent, en murmurant sans cesse "oui, oui, c'est vrai, bien vrai" Faites des remarques habiles concernant leurs amis et saisissez la moindre remarque négative qu'ils pourraient faire au sujet d'une autre personne. Encouragez la désunion.

AGL 25	EGO 35	FOR 20
CHA 10	CON spec	PER 50
APP 15	EDU 45	

TAILLE : 175cm

POIDS : 60kg

NOMBRE D'ACTIONS : 4

MOUVEMENT : 13m/round

BONUS A L'INITIATIVE : +13

SENS: Voit au-delà de l'Illusion et dans les ténèbres. Perçoit la Magie, les auras et les morts-vivants.

BONUS AUX DEGATS : +5

RESISTANCE : Chaque partie du corps de Mhar-L'iin est animée indépendamment des autres. Il peut être coupé en morceaux mais pas tué. Une blessure grave ou mortelle aura comme résultat une partie du corps sectionnée. S'ils sont tranchés, les membres se réuniront immédiatement. Cela prendra 1d10 rounds durant un combat si rien ne s'interpose. Chaque partie majeure du corps possède une FOR de 20 et peut se déplacer d'1m/round. Si une partie du corps est réduite en cendres, elle est annihilée.

POUVOIRS : Voix Dominatrice, Possession, Les ennemis tués par Mhar-L'iin doivent effectuer un jet d'EGO en mourant. En cas d'échec, leur chair non-vivante devient l'esclave de l'Incarnat Chevalier de Togarini.

COMPETENCES : Lances et bâtons 25, Torture 30, Interrogatoire 30

MODE D'ATTAQUE : Bâton (BS 1-8, BL 9-12, BG 13-15, BM 16+) Lorsqu'une blessure grave est infligée, la victime doit faire un jet de CON. Un échec signifie que le membre atteint se dessèche

EQUIPEMENT : Le bâton en os contient l'essence de vie de Mhar-L'iin. S'il est brisé, l'Incarnat Chevalier meurt. Le bâton a une force de 50.

MAGIE : La Voie de la Mort à 50 (tous les sorts) sans rituel ni perte d'endurance.

HABITAT : Les Ages Sombres

GALICHARAD INCARNAT CHEVALIER AU SERVICE DE GAMICHICOTH

L'esprit de Galicharad, envoyé de Gamichicoth s'est incarné dans le corps frêle de Kristen Aschenbrenner. Cet Incarnat combattit pour les deux opposants durant la guerre entre Anges de la Mort et Archontes. Sa nature même le rend très perméable à l'influence du Graal de Judas. Remontant le moral de

ses troupes avec de brillants discours et de géniales manœuvres militaires, il promit la victoire mais n'amena que l'échec et la mort. Bien qu'il ait régulièrement abandonné et trahi ses serviteurs, sa renommée de stratège ne fit que s'étendre. Des milliers de gens se rallièrent à sa bannière pour combattre dans l'armée du plus grand chevalier de tous les temps, ce qui ne les mena qu'à la trahison, la défaite et la mort.

PERSONNALITE : Frustré par son incapacité à rejeter le contrôle de Lee et du Graal, Galicharad attend une opportunité pour trahir ceux qui entrent en contact avec lui. Malheureusement, il est incapable de mettre des bâtons dans les roues de Meagan Lee. Galicharad a la présence d'un chef et se fait facilement apprécier.

Il est difficile pour Galicharad d'assouvir ses désirs, dans le corps de Kristen Aschenbrenner. Kristen est non seulement anorexique mais également atteinte du SIDA. Galicharad prend beaucoup de plaisir à maltraiter le corps de son hôte, squelettique et malade. Il espère que sa propre image dominera lorsque l'enveloppe malade qu'il habite finira par mourir et se décomposer.

Au-delà de l'Illusion, Galicharad est un personnage robuste recouvert d'abcès et de bubons noirs. Beaucoup d'entre eux ont éclaté et des filets de pus jaunâtre coulent sur la carcasse solide de l'envoyé. Malgré cet aspect, Galicharad est fort et en pleine santé.

INTERPRETATION : Soyez absolument amical avec vos interlocuteurs et promettez-leur tout ce qu'ils veulent. Utilisez le contact corporel pour affirmer votre amitié (poignées de mains, tape sur l'épaule). Aux heures les plus noires, abandonnez les à leur sort et riez en à gorge déployée.

AGL 40	EGO 40	FOR 40
CHA 30	CON 50	PER 30
APP 20	EDU 35	

TAILLE : 190cm

POIDS : 90kg

NOMBRE D'ACTIONS : 6

MOUVEMENT : 20m/round

BONUS A L'INITIATIVE : +28

SENS : Voit à travers les Illusions et les Ténèbres. Perçoit la magie et les auras

BONUS AUX DEGATS : +9

RESISTANCE : 11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort

POUVOIRS : Voix Dominatrice, Parle tous les langages humains, télépathie, télékinésie 100kg 10m/s. Inflige la faim ou l'apathie. Toutes les créatures dans un rayon de 100 mètres de l'Incarnat doivent faire un jet d'EGO pour éviter de dévorer tout ce qui passe à leur portée ou de devenir si apathiques qu'elles ne peuvent que s'asseoir et abandonner ce qu'elles font.

COMPETENCES : Hache 30, Diplomatie 25, Poisons 40

MODE D'ATTAQUE : selon type d'arme.

EQUIPEMENT : Hache de bataille (BS 1-4, BL 5-11, BG 12-15, BM 16+)

HABITAT : Les Ages Sombres

LANKOR INCARNAT CHEVALIER AU SERVICE D'HAREB-SERAP

La présence mortelle de Lankor brûle dans le corps du mercenaire, Brian Stanton. Lankor est le plus dangereux des envoyés car le moins subtil. Il n'est que rage, haine et passion pour la guerre. C'est une bête enragée qui, une fois lâchée, doit satisfaire ses pulsions sous peine de se retourner contre la main qui le nourrit. Durant les guerres des Ages Sombres, il a rasé des cités entières et anéanti des peuples entiers. Seul l'appétit de Gwynavva pour le sexe et la mort peut rivaliser avec son avidité guerrière. Pendant une courte période, ils furent d'ailleurs alliés, permettant à leurs passions jumelles de se nourrir du sang des nations.

PERSONNALITE : Lankor tire sur sa laisse pour qu'on lui permette de donner libre cours à sa rage. Il se moque de savoir qu'il est contrôlé par un serviteur des Archontes. Tout ce qui l'intéresse, c'est la guerre et la mort.

Bien qu'il soit en colère d'être emprisonné dans une autre chair, le corps de Stanton lui convient tout à fait. Musclé et doté de réflexes rapides, Stanton possède également toutes les qualités d'un guerrier. Lankor a d'ailleurs permis à certaines parties de sa conscience de rester actives pour pouvoir comprendre les armes et la stratégie moderne.

Au-delà de l'illusion, Lankor apparaît comme un homme de très grande taille revêtu de plaques de fer mal jointes aux endroits où sa peau a été déchirée. Les os brisés ont été remplacés par des branchages attachés avec des cordes bitumées à la chair.

INTERPRETATION : Parlez d'une voix basse et menaçante. Considérez tout mot qui vous est adressé comme une insulte. Respirez profondément et exhalez entre vos dents.

AGL 60	EGO 50	FOR 60
CHA 25	CON 60	PER 30
APP 40	EDU 20	

TAILLE : 220cm
POIDS : 110kg
NOMBRE D'ACTIONS : 8
MOUVEMENT : 30m/combat round
BONUS A L'INITIATIVE : +48
SENS : Voit au-delà des Illusions et dans les Ténèbres.
BONUS AUX DEGATS : +13 (+23 s'il charge avec une lance)
RESISTANCE : 13 BS = 1 BL
12 BL = 1 BG
10 BG = 1 BM
3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort

POUVOIRS : Voix Dominatrice, Parle tous les langages humains, Rage berserk (ses Compétences ne sont jamais réduites quelles que soient ses blessures), Invulnérabilité aux armes à projectiles modernes. Les arcs, arbalètes et autres font des dégâts normaux
COMPETENCES : Arc 35, Armes de mêlée 40, Manœuvres de combat armé 40, Combat à mains nues 30
MODE D'ATTAQUE : Lance à cheval ou sinon épée.
EQUIPEMENT : Epée, lance. Monture : Adjini
HABITAT : Les Ages Sombres

MORDRED EVEQUE NAVARRE ENVOYE DE CHOKMAH

Avec une voix en mesure de bouleverser jusqu'aux saisons elles-mêmes, Mordred peut manipuler la volonté humaine la plus armée. Orateur consommé, il utilise les mots comme un guerrier sa lame. Certains pensent d'ailleurs que les paroles de Mordred sont deux fois plus létales qu'une épée et confèrent à ses victimes une mort plus lente et plus douloureuse que l'acier ne peut espérer octroyer.

PERSONNALITE : Personnifiant les idées de son maître, Mordred porte probablement en lui les derniers vestiges du pouvoir de Chokmah sur ce monde. Il croit encore pouvoir le faire revivre. Expert en théologie, Mordred est parfaitement conscient du pouvoir de la religion organisée. Dès qu'il aura rétabli cette puissance, il compte bien briser son pacte avec Lee et poursuivre seul sa voie.

INTERPRETATION : Parlez doucement d'une voix profonde et avec autorité. Souvenez-vous que les mots sont le pouvoir absolu et utilisez-les en conséquence.

AGL 40	EGO 60	FOR 30
CHA 60	CON 40	PER 30
APP 40	EDU 30	

TAILLE : 200cm
POIDS : 90kg
NOMBRE D'ACTIONS: 5
MOUVEMENT : 20m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +28
SENS : Voit au-delà des illusions et dans les ténèbres.
BONUS AUX DEGATS : +9
RESISTANCE : 11 BS = 1 BL
10 BL = 1 BG
9 BG = 1 BM
3 BM sont nécessaires pour entraîner la mort

POUVOIRS : Voix Dominatrice, Parle toutes les langues, Télépathie, Télékinésie, Détecte tous les mensonges prononcés devant lui, est perçu comme un symbole religieux (toutes les cultures) par des créatures en ayant une aversion.
COMPETENCES : Mêlée 30, Diplomatie 40, Hypnose 30, Rhétorique 40, Théologie 40 (toutes cultures)
MODE D'ATTAQUE : Selon type d'arme
EQUIPEMENT : Epée large
MAGIE : La Voie du Temps et de l'Espace 40
HABITAT : Les Ages Sombres



ET COMBATTRE DES MOULINS A VENTS...

Avec le peu d'énergie qui lui restait, l'homme en pleurs vint s'écrouler sur le seuil. Maintenant ses doigts blessés sous son aisselle, il fit un effort pour se redresser et regarder en arrière vers la porte. Portant les marques de ses tentatives désespérées pour entrer, mais invaincue, la porte semblait lui rendre son regard, comme pour se moquer de lui.

"C'est mon foyer " murmura-t-il pour lui-même " C'est chez moi, chez moi "

Une lueur signifiant que le rideau avait bougé à l'intérieur, attira son regard. Derrière la barrière protectrice de la vitre, celle qu'il avait appelée sa femme durant plus de vingt ans le regardait comme un parfait étranger.

"Je suppose que c'est ce que je suis " pensa-t-il alors que les paroles qu'elle avait prononcées quelques minutes avant revenaient le hanter . Elle avait nié le connaître, elle avait en fait tout renié. Comme tous les autres, elle avait affirmé qu'il n'était pas celui qu'il prétendait être. Tous les gens auxquels il avait parlé l'avaient considéré comme un inconnu. Personne ne se souvenait de lui, même son fils qu'il avait embrassé la veille dans son lit.

Depuis les ténèbres, l'Etranger le contemplait alors qu'il essayait de rassembler les derniers lambeaux de son passé qui s'enfuyait. Il le suivit en silence durant des heures, souriant chaque fois qu'une partie de cette homme lui était arrachée. Sans savoir, ou sans plus s'intéresser à qui il était et où il allait, l'homme de plus en plus pâle, qui s'effaçait lentement à chaque pas, titubait dans les rues de la ville.

Incapable de retenir plus longtemps son identité, il cessa simplement d'être. L'Etranger s'alluma une cigarette et sortant de l'ombre dans laquelle il se dissimulait s'avança vers la forme fantomatique.

Toujours souriant il tira longuement sur sa cigarette et en exhala bruyamment la fumée. Ses volutes grises se mêlèrent brièvement aux filaments persistants de l'esprit qui se défaisait sous la force du souffle de l'Etranger. Le peu qui restait de l'homme que personne ne reconnaissait se dispersa comme la poussière dans le vent.

Fantômes Urbains

Les PJ se réveillent complètement désorientés, affligés d'abominables maux de têtes. Ils se retrouvent dans une ruelle parsemée de détritres divers d'un des quartiers les plus pauvres de Madrid. Un lampadaire clignote au-dessus d'eux faisant étrangement danser les ombres des bâtiments dans la lumière de la lune. C'est en les observant que les PJ peuvent remarquer qu'eux-mêmes ne projettent plus d'ombre.

Lee a utilisé sa Magie pour ajouter une dimension supplémentaire aux techniques d'Altération de la Perception du Dr DeWinter. Ce qui fait qu'à part le fait de ne plus avoir d'ombre, chaque fois que les PJ se rendent dans un endroit qu'ils avaient visité avant que le sort ne soit lancé, tout semble entièrement différent. Rien n'est comme dans leurs souvenirs et personne ne se souvient d'eux. C'est comme si tout ce qui leur est familier n'avait jamais existé, comme si eux-mêmes n'avaient jamais existé. Par exemple, à la place du bureau de l'homme de loi, Vincente Becquer, peut se trouver qu'une boulangerie.

Après avoir fait l'expérience de l'altération de leurs perceptions concernant des endroits et des personnages familiers, les PJ commencent à perdre leur identité. Leurs cartes de crédit s'effacent, tout comme les photos sur leurs passeports, etc... Les souvenirs de leur vie passée s'évanouissent aussi peu à peu.

Chaque fois qu'un PJ fait l'expérience d'un événement qui affecte sa perception du monde, il effectue un jet d'EGO. Chaque fois qu'il échoue, il baisse son EGO d'1D5. Lorsque son EGO atteint 0, il n'a plus aucun souvenir de sa vie passée.

Coquilles vides

Plus les PJ luttent pour conserver trace de leurs vies qui s'effacent, plus leur conscience du soi semble leur glisser entre les doigts. Ils errent dans les rues de Madrid sans savoir où ils sont, qui ils sont et comment ils sont arrivés là. Lorsqu'ils parcourent les ruelles, une bande de mendiants en haillons semblent avoir conscience de leur présence. Ils sont en fait comme eux, les fantômes, les habitants invisibles de la cité, oubliés de tous et dissimulés dans les coins obscurs et oubliés. Les gens passent devant eux sans les voir et les ignorent.

Leur existence même se désagrège à chaque coucher de soleil.

Bien qu'ils aient beaucoup en commun, les PJ ne sont pas comme les mendiants qui vivent dans les rues froides et humides de Madrid. Les PJ sont les vrais spectres vivants de la jungle de béton, destinés à poursuivre une vie faite de rêves évanouis et de brumes mobiles. Non seulement leurs souvenirs de leur vie passée s'effacent mais ils ne savent plus non plus accomplir les tâches quotidiennes les plus simples. La simple recherche de nourriture devient pour eux un défi. Comme s'ils ressentaient la détresse des PJ, les sans-abri prennent soin d'eux, leur apportent des bribes de nourriture et quelques haillons pour ne pas avoir froid.

Lorsqu'ils pensent que rien de pire ne peut leur arriver, les PJ commencent à s'apercevoir qu'ils deviennent de plus en plus translucides, et que leur présence physique commence également à disparaître de l'existence, comme auparavant leurs souvenirs. S'ils n'ont plus rien qui les rattache à la vie, les PJ deviennent des spectres, condamnés à errer dans les rues jusqu'à la fin des temps. Ils feront la connaissance de Callado le Collecteur d'Esprits, lors de leur errance dans les rues de la capitale. Lorsque leur score d'EGO tombe à 0, Callado vient à eux et les mène à la Cité des Morts.

Callado est un homme muet de haute taille qui guide les esprits sans repos vers la Cité des Morts dans Metropolis. Non seulement Callado peut voir les PJ mais il peut également les toucher. Il ceint la taille de chacun d'entre eux d'un lien d'argent A l'endroit où la ceinture recouvre le nombril, il fixe une chaînette. Callado se sert de ces chaînes pour entraîner les esprits à travers les ruelles sombres de Madrid vers un escalier de marbre noir descendant vers les ténèbres primordiales. Après un trajet d'une durée incalculable, les formes spirituelles des PJ entrent dans Metropolis. Ils sont directement entraînés vers la Cité des Morts. Esprits errants, ils sont libres de vagabonder dans ses rues.

La Cité des Morts

La Cité des Morts n'est qu'un vaste cimetière. Encerclant les pentes d'une haute colline, il s'étend au-delà de l'imagination des PJ. Des mausolées et des sépultures se dressent dans le ciel obscurci par les lindeuls et les bannières mortuaires, ailes de corbeau claquant dans le vent, accrochées à de hautes hampes. La terrible immensité des monuments forme un labyrinthe de pierre noire, une mer virtuellement impossible à traverser, sauf peut-être par un navigateur doué.

Dans beaucoup de ces structures, on peut percevoir des bruits et des mouvements, soit des prières murmurées soit des bruits de course. Il semble que ceux qui reposent dans les caveaux soient morts mais pas en repos. A travers les filets de brume qui serpentent entre les allées du cimetière on peut entendre les lamentations et les pleurs des morts sans sépulture.

Avant de pouvoir se réunir à nouveau, les esprits des PJ vont arpenter les rues sombres et sinueuses de la cité morte. Ils n'y sont pas seuls. D'autres âmes sans repos errent aussi dans les ruelles étroites. Certaines semblent familières, mais aucun des PJ ne réalise pourquoi. Sans souvenirs de leur passé, ils ne peuvent savoir qui est qui.

Une fois que tous les PJ ont été amenés à Metropolis, Callado les rassemble. Les esprits si familiers croisés en marchant dans les rues sont à nouveau là lorsque les PJ sont enfin réunis. Bien qu'ils ne puissent se reconnaître, ils ressentent l'existence d'un lien entre eux. Suivi par les formes spectrales des PJ, Callado se fraye un chemin jusqu'au sommet de la colline sur laquelle se tient la Chapelle Vide. Bâtiment blanc exhibant une architecture sans âge et de tous à la fois, la Chapelle Vide selon la légende abritera le Démon à la fin du monde.

Une créature humanoïde à la peau noire desséchée et aux yeux de jais se tient, vigilante sur les marches de la Chapelle Vide. Drapé de voiles en haillons de brocart blanc et armé d'une épée blanche, le Gardien ne permet à personne de franchir le seuil de la Chapelle Vide.

Devant le Gardien, Callado tombe à genoux, la tête inclinée en signe de respect. Sans avoir reçu d'instructions spéciales, les PJ ont la sensation qu'ils doivent suivre l'exemple du Géant muet. "Debout Callado ! Tu es pardonné !" prononce le Gardien de sa voix profonde habituée à commander. "Pars à la recherche des vrais morts."

Alors que le géant tourne les talons et redescend la colline vers le Cimetière, le Gardien reporte son attention vers les PJ. "Vous n'êtes pas à votre place ici" leur dit-il. "Votre place est parmi les âmes perdues qui errent dans les rues. Les maisons des morts demeureront closes devant vous. Ne passez pas le seuil car il a été décidé que les êtres sans repos souffriront éternellement. Bien que vous ne fassiez pas vraiment partie des vrais morts, sans essence ni substance, vous êtes de la même engeance."

Si les PJ sont d'accord pour fournir une mort par membre du groupe autorisé à quitter la Cité des Morts, le Gardien leur explique où ils pourront apprendre comment récupérer leurs corps et leurs vies.

"À la base de cette colline gisent les Abysses," leur explique-t-il. "Sur la crête sud des Abysses se trouve un gouffre étroit qui avance dans la cité elle-même. Ce gouffre a pour nom Masik Mavdil, également connu comme la Faille aux Cendres. Celui qui surveille la faille s'appelle simplement le Veilleur. Cherchez-le car il possède le savoir dont vous avez besoin."

Le Gardien ne fournira aucun autre renseignement aux PJ, n'opposant qu'un silence patient à leurs autres requêtes.

Le périple vers la Faille aux Cendres fait traverser le dédale désordonné des rues du cimetière. Le voyage s'avère être une expérience éprouvante. Les PJ sont agressés par les caresses des spectres et les plaintes aigües des morts sans repos. Il est très probable qu'ils rencontrent des spectres de leur vie passée ou future, puisqu'ici le Temps n'a pas de signification.

Mettez-les face au visage accusateur de Gabriella qu'ils ont tuée, ou celui vengeur d'Aguilar Sangre, qu'ils n'ont jamais rencontré mais qui les juge tout aussi sévèrement. Vous pouvez faire intervenir également d'autres victimes sacrificielles. Bien que les PJ ne sachent absolument pas à qui appartiennent ces visages, leur expression leur glace le sang.

N'ayant que le lever du soleil noir pour se repérer, les PJ n'ont aucun moyen de savoir combien de temps leur a pris le trajet jusqu'à Masik Mavdil.

Le Veilleur sur le Seuil

Les bâtiments de la cité se dressent jusqu'à la cime des l'Abysses, certains semblant plonger dans les ténèbres stygiennes du gouffre sans fin, sous les yeux des PJ. De là où ils se tiennent, ils peuvent comprendre que l'Abîme est en expansion et en mouvement perpétuel. Il ya a même cette sensation que le néant sans fin des Abysses est une entité vivante, animé de haine et de vengeance. Parcourir le bord de l'Abîme à la recherche de Masik Mavdil exige des PJ un jet d'AGL pour chacun. Bien qu'ils aient la forme de spectres, ils peuvent encore être engloutis dans l'Abîme.

Ils arrivent enfin à une étroite balafre qui ressemble plus à une lézarde qu'une véritable faille. S'ils la suivent, ils tombent alors sur un homme voûté portant une lanterne qui abrite une flamme noire vacillante.

Cet homme est le Veilleur. En les voyant arriver, il lève la tête pour les accueillir. Avant qu'ils puissent se présenter ou exposer leur problème, il leur adresse la parole.

"La Vie est constituée de trois parties nommées les Trois Principes. Ce sont la chair, l'esprit et l'âme. Bien qu'actuellement séparés les uns des autres, les Trois Principes qui constituent votre être peuvent être réunis à nouveau. Voici la Faille aux Cendres, aussi connue comme le Lieu des Echecs. Ici sont balayées les Cendres des trois premiers Mondes ainsi qu'une infinité d'humains brisés. Vous devez absolument descendre dans la faille et manger une poignée de cendres car elles sont faites de chair. Cela vous restituera vos corps. Lorsque vous reviendrez revêtus de chair, je vous dirais où vous devez vous rendre ensuite."

La Faille aux Cendres

Bien que la descente ne soit pas très difficile, un jet de Grimper est nécessaire pour tout personnage se déplaçant dans Masik Mavdil. Les PJ qui échouent glissent vers les Abysses. Leurs compagnons peuvent tenter de les attraper, en faisant un jet d'AGL, avant qu'ils ne plongent dans les Abysses pour l'éternité.

Engloutis par les ténèbres, les PJ ont quelques difficultés à trouver des points d'appui pour s'aider dans leur descente. Ce n'est que lorsque qu'ils s'y accoutument qu'ils découvrent que ces saillies sont en fait des visages tordus d'angoisse de milliers d'âmes torturées, emprisonnées dans la paroi de la faille. Pendant leur descente, un essaim de Crustacz les croise, en remontant vers la Cité pour accueillir le lever de la lune noire. Trois de ces créatures s'arrêtent dans leur ascension pour s'intéresser aux PJ.

Après avoir réglé le problème des Crustacz, les PJ continuent leur descente jusqu'à ce que leurs pieds entrent en contact avec ce qui semble être de la poussière. Ils ont atteint le Puit aux Cendres.

Le puits est profond de plusieurs kilomètres. Les PJ se noieraient dans les cendres s'ils descendaient plus loin. Ils doivent ramasser une poignée de cendres chacun, en s'accrochant à un côté de la paroi. Après en avoir avalé, les PJ se sentent plus tangibles. Puis reviennent les sensations humaines de faim et de soif. Chaque PJ doit entreprendre la descente pour ramasser lui-même, avant de l'avalé, sa poignée de cendres et regagner sa forme physique.

Les Trois Principes

En remontant de la Faille aux Cendres sous leurs formes physiques, les PJ retrouvent le Veilleur qui les attendait. "Revêtus de manteaux de chair, vous avez reconquis le premier du triumvirat. Mais la chair n'est qu'une enveloppe vide attendant d'être remplie par l'âme. De même que la Cendre est la Chair, le Sang représente l'Ame. Mais une fois que l'Ame s'est enfuie, il n'est pas facile de la retrouver. C'est une tâche ardue. Il vaut mieux la remplacer par une autre inutilisée et dont personne n'a besoin. Je connais un endroit où l'on peut

en trouver. Aux abords de la Cité se trouve un bâtiment abandonné dont les escaliers relient les deux Mondes. Juste en-dessous, vous devez d'abord chercher un endroit où vivent les Non-Nés, les enfants touchés par la Mort avant d'avoir connu quoi que ce soit. Dans leur sang se trou-

vent leurs âmes intactes. Buvez leur sang et votre enveloppe vide se remplira. Après avoir consommé du sang de Non-Né, vous pourrez à nouveau accéder au Monde des Mensonges. Là, vous marcherez encore comme des fantômes inconnus de tous sauf de ceux qui se sont éveillés à la Vérité au-delà du Voile. Dans le Monde des Mensonges, vous devez retrouver le lien entre l'âme et le corps et qui est l'Esprit, le dernier des Trois Principes. L'Esprit réside dans le monde où il a été créé. C'est le sel à partir duquel nous avons tous été formés et dont le signe est ..."

D'un long doigt osseux, le Veilleur trace sur le sol le Sceau de Zagan, celui-là même qui était gravé sur le médaillon porté par Aguilar Sangre et Juan-Ruiz de la Vega.

L'Orphelinat des Non-Nés

En suivant les indications du Veilleur, les PJ arrivent devant un grand bâtiment noir entouré d'une barrière de fils barbelés. Bien qu'aucune brise n'agite l'air, une balançoire d'enfant bouge d'avant en arrière, et à chaque passage un gémissement douloureux se fait entendre.

Les portes et fenêtres sont condamnées par des planches de bois. Est-ce pour empêcher de rentrer ou de sortir ? Laissez l'imagination des PJ décider de ce détail.

L'intérieur du bâtiment est sombre. Comme on leur avait dit, une volée d'escalier se trouve au centre. Un rire d'enfant étouffé provient du sous-sol. La joie qui émane de ce son est en parfait désaccord avec la tristesse ambiante.

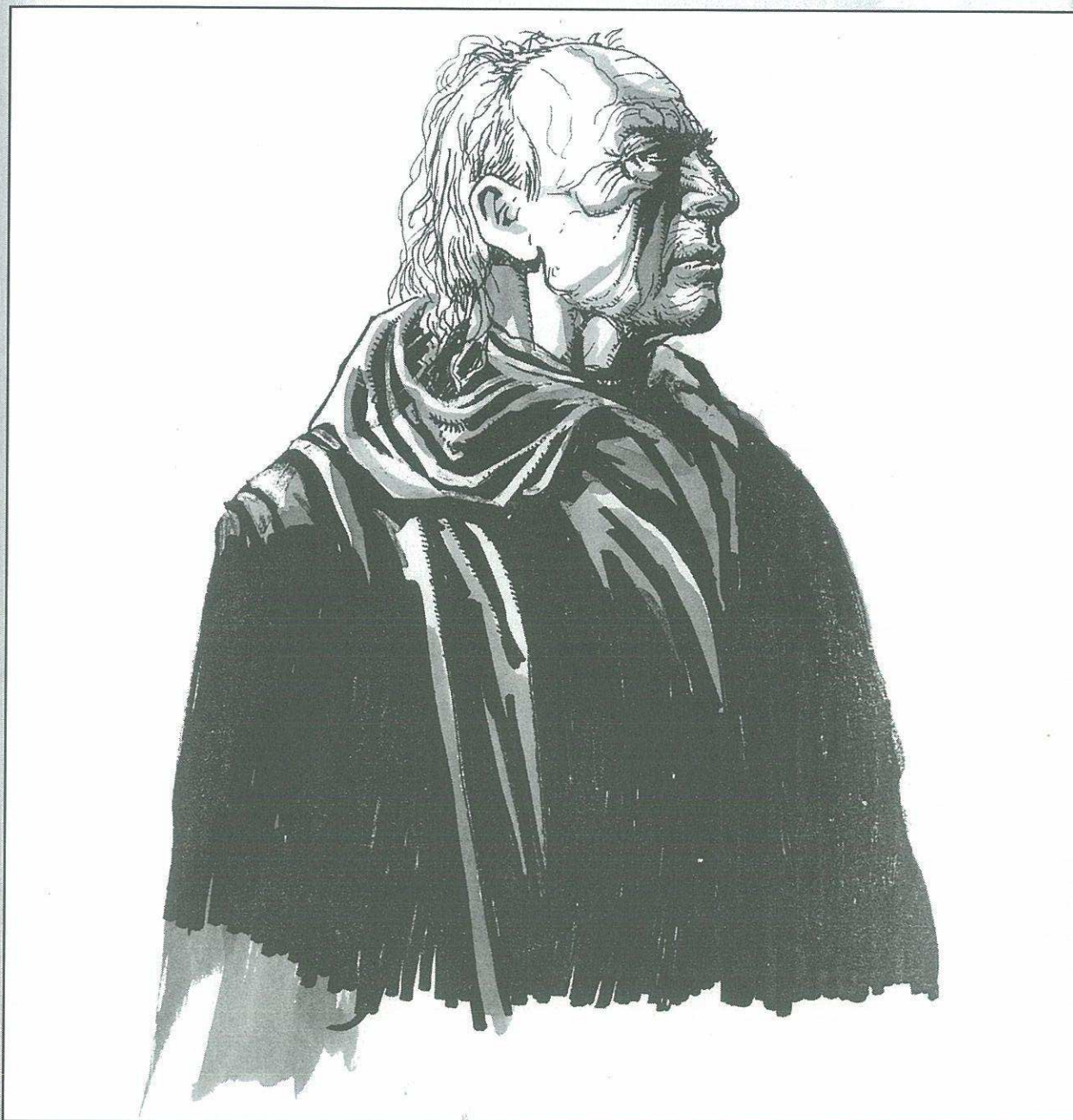
Au bas des escaliers se trouve une nurserie. Les restes brisés de berceaux et de jouets jonchent toute la pièce. La tête d'une petite poupée roule d'avant en arrière sur le sol maculé de sang. Ses yeux de verre semblent réellement fixer les PJ.

D'autres éclats de rires d'enfants venant d'encore plus loin leur parviennent. Pris dans le jeu de ceux qui vivent ici, les PJ n'ont pas d'autre choix que suivre les rires jusqu'à leur source.

Mais les rires moqueurs semblent parvenir d'un coin de la pièce, proche mais toujours hors d'atteinte. De brèves apparitions d'enfants qui courent peuvent être perçues du coin de l'œil, mais il est difficile de dire s'il y avait réellement quelqu'un ou si ce n'était qu'un jeu de lumière.

Après une partie de cache-cache endiablée, à travers les sous-sols de l'Orphelinat, un petit groupe d'enfants consent à se laisser approcher.

Ils sont huit Non-Nés dans ce groupe et aucun n'a l'air d'avoir plus de six ans. A part le morceau de peau séchée qui recouvre leur visage comme une coiffe et le fait que leur peau est parfaite, sans marque aucune, ils ont tous l'air en parfaite santé.



Les Non-Nés sont sans défense contre les PJ quoi que ceux-ci décident de faire. Ils ne voient pas, ne parlent pas, et ne savent rien du Monde au-delà de l'Orphelinat. Pour que les PJ regagnent une âme complète, ils doivent chacun entièrement vider de son sang l'un des Non-Nés. Lorsque c'est fait, une légère brume argentée s'élève du corps sans vie. Les PJ doivent attraper ce lien d'argent et le lier à eux d'une manière ou d'une autre. Une fois attaché le lien s'enfonce dans la peau et traverse le corps du PJ.

Retour à Madrid

Les escaliers mènent à une petite pièce très sombre. De lourds rideaux noirs pendent à des fenêtres brisées. Dans la faible lumière, des morceaux de verre brisés peuvent être perçus dans les débris qui jonchent le sol : seringues et instruments chirurgicaux rudimentaires et rouillés.

Il y a également des bancs adossés aux murs et recouverts de poussière. Contre un autre mur, une table d'examen sert de logis à une famille de rats.

Ce que sait Juan-Ruiz

Cette pièce était un petit dispensaire dans un quartier pauvre de Madrid qui s'occupait d'avortements sur des mères célibataires, il y a plusieurs années de cela. Il a été fermé après sa découverte par les autorités et jamais rouvert. Par sa nature même, il sert de portail à l'Orphelinat des Non-Nés. Il est situé juste à côté de la Chapelle Ivo Kermartin, quartier général des Rats de Chapelle.

Plusieurs mois se sont écoulés depuis que les PJ ont quitté Madrid. En dépit de cela, bien peu de choses ont changé. Les lieux ne sont toujours pas où ils devraient se trouver et personne ne se souvient des PJ. La seule exception est Juan-Ruiz de la Vega et le Musée Archéologique. Il se trouve au même endroit et Juan-Ruiz reconnaît les PJ.

Parfaitement conscient de l'Illusion et de ce qui se cache au-delà, Juan-Ruiz a gardé la capacité de se souvenir des PJ. Il est d'accord pour les aider à recouvrer leurs souvenirs et leur vies, si les PJ l'aident à contrecarrer les plans de Lee concernant la destruction de l'Illusion.

Le Directeur du Musée pose beaucoup de questions aux PJ au sujet des plans de Lee et de ce qu'ils ont vécu.

"Vous avez vu ce à quoi les autres sont aveugles. Vous avez vu les Ténèbres au-delà du Voile. Mes frères et moi-même en avons aussi été témoins et nous avons voué nos vies à protéger les autres des horreurs qui se tapissent au-delà de notre conscience. Certains travaillent à déchirer le Voile, à soumettre toute l'humanité à cette démence qui arpente les ombres à un battement de cœur de nous. C'est dans les plans de l'un d'eux que vous êtes tombés."

"La Mère d'Albâtre m'a montré que cette Meagan Lee avait l'intention de détruire l'Illusion en utilisant, non seulement le Graal de Judas, mais également l'Eglise Catholique. Celui qui fut l'Evêque Navarre est à présent le réceptacle de la conscience que vous avez libéré du Graal. Celui que le monde connut sous le nom de Mordred était prisonnier de la Coupe. Libre à présent, il peut influencer l'Eglise avec des moyens que vous ne pouvez comprendre. C'est un Vampire se nourrissant de la foi et la détournant à ses propres fins."

"Dans trois jours, le pantin de Lee, Navarre sera consacré Archevêque de l'Eglise Catholique d'Espagne. J'ai veillé longtemps, attendant des conseils de la Mère d'Albâtre mais seul le silence a répondu à mes questions. Plusieurs de mes frères ont décidé de prendre les choses en main et de tuer Navarre avant qu'il ne soit ordonné. Mais ils sont tous morts, assassinés impitoyablement par les cinq "Cardinaux sanglants" comme les appelle Navarre. Je ne sais pas où Lee a déniché des tueurs aussi efficaces mais ils n'ont pas quitté Navarre depuis qu'ils l'ont rejoint, il y a plusieurs mois."

"Vous savez," ajoute soudain Juan-Ruiz, comme si une idée venait de surgir; "ils sont apparus juste après votre propre disparition."

Si on lui parle de la divinité de l'Ordre, il parlera de la Mère d'Albâtre aux PJ. "Elle est notre source de sagesse. Le chercheur de savoir l'a punie pour sa curiosité. Lorsque la Véritable Réalité fut révélée au moment de la première déchirure de l'Illusion, tous détournèrent leur regard sauf Elle. Pour Son crime, elle fut changée en statue de sel et son nom effacé de la mémoire humaine. Elle réside à présent dans la Chapelle Pâle, le sanctuaire de l'Ordre. Réduite à sa pure essence, le sel essentiel du corps, Elle détient tout savoir. Un seul grain de son être sur votre langue et les vies que vous avez perdues vous seront restituées."

Désireux de prouver sa théorie, Juan-Ruiz mène les PJ à la Chapelle Pâle dissimulée dans les catacombes qui serpentent sous le Vieux Madrid.

Le directeur du Musée peut également fournir une description assez vague des cinq Cardinaux. Les PJ pourront reconnaître Gabriella dans une des descriptions.

La Chapelle Pâle

La Chapelle Pâle est une pièce vaste aux murs crayeux qui luisent d'un éclat de perle. Le seul bruit qui l'emplit est celui du vent qui siffle dans les fissures des murs. Se dressant au centre de la pièce, se dresse une haute stalactite entièrement composée de sel. Juan-Ruiz la considère avec beaucoup de respect. Après avoir manifesté sa dévotion, il fait signe aux PJ d'approcher du pilier et leur demande de partager l'essence de la Mère d'Albâtre.

Lorsque le sel touche leurs langues, les PJ retrouvent les souvenirs de leurs vies passées. Leurs liens avec le monde sont renoués. Ils gagnent de surcroît le savoir nécessaire pour contrecarrer les plans de Lee.

Ils doivent capturer à nouveau la conscience de l'envoyé dans le Graal et ensuite le détruire. Tous les mensonges qu'il a proférés commenceront à disparaître. La formule nécessaire pour créer celle d'emprisonnement leur est donnée en même temps que leurs souvenirs.

Formule pour transmuter l'Esprit en Pierre

Cette formule est au-delà des capacités et du savoir des Hermétistes traditionnels. Elle est utilisée

pour emprisonner la conscience ou l'âme d'une créature d'au-delà du Temps et de l'Espace soit dans un être humain, soit dans un objet inanimé. Pour réussir, l'Hermétiste doit faire un jet d'EGO avec un effet supérieur à celui de la créature qu'il essaie d'emprisonner tout en inscrivant le Sceau approprié. Une fois emprisonnée, la créature en question peut être détruite de façon permanente, soit en tuant l'hôte humain soit en détruisant l'objet. inanimé.

Special (Accordé à tous les PJ par la Mère d'Albâtre)
Perte d'Endurance : 62

Eléments de Base : deux lanières de cuir : l'une sur laquelle est inscrit le Sceau de Paimon, l'autre avec le nom de la créature à emprisonner. Encre noire et plume de faucon. Il faut également un objet ou un corps dans lequel retenir la créature.

Accessoires Magiques : La Calice et l'Epée

Sceau : Zagan

Cercle Protecteur : Pas nécessaire

Incantation : Invoquez la créature par son nom, en la cajolant puis lui commandant tour à tour, d'entrer dans sa prison. Les noms de ceux qui peuvent vouloir se venger d'elle sont également contenus dans l'incantation.

Gestuelle : Tressez les lanières de cuir puis attachez-les autour de l'objet ou du corps qui servira de prison. Puis utilisez l'Epée pour tuer/détruire la prison.

Visualisation : L'Hermétiste imagine la créature prise au piège dans la personne ou l'objet.

Durée : -

Temps de préparation : 48 heures

Bien que possédant tous les éléments pour se servir de la formule, les PJ n'ont pas de Temple pour accomplir le Rituel. Pour les aider à surmonter le problème du Temple dûment consacré, Juan-Ruiz leur offre d'utiliser un des halls du Musée fermé temporairement pour réfection. Il convient parfaitement dans ce cas insiste-t-il puisqu'il contenait toute la collection médiévale. Pendant qu'au moins l'un des PJ doit rester pour consacrer le Temple, les autres doivent tenter de voler le Graal à Lee.

Récupérer le Graal

Comme pour les narguer des images du Graal se rappellent au bon souvenir des PJ, chaque fois qu'ils lisent le journal ou allument la TV. L'ordination de l'évêque Navarre est toute proche et les préparatifs font la une des journaux. L'événement devant avoir lieu dans la Cathédrale de Madrid, chaque détail est rapporté avec minutie. Les PJ peuvent obtenir les informations complémentaires suivantes sans grand effort.

Après avoir reçu la bénédiction du Pape, l'évêque Navarre donnera la communion à la foule. Plutôt que de présenter le vin de cérémonie dans un calice d'argent, l'évêque a choisi d'offrir aux fidèles pour

cette occasion une simple coupe de pierre qui paraît-il date de l'époque du Christ lui-même. Des photos et des reportage montrent la coupe offerte à l'admiration des fidèles sur le maître autel de la cathédrale.

Cathédrale de Madrid

Dominée par une tour de 90 m de hauteur, la cathédrale est un bon exemple de tout ce qui rend unique l'architecture espagnole. Influence maure et architecture gothique se combinent pour créer une structure à couper le souffle. La cathédrale est emplie de vestiges de romance médiévale mais sa taille donne le vertige. Les grandes portes, les rosaces gigantesques et les voûtes aériennes ajoutent à cette sensation d'immensité. Des gardiens ailés taillés dans la pierre veillent en silence sur les rues depuis les hauteurs. La cathédrale est une véritable ruche bourdonnant d'activité dans la journée. Des masses de fidèles se pressent et rivalisent avec les journalistes pour obtenir les meilleurs aperçus des préparatifs, pendant que les prêtres tentent de maintenir l'ordre et la dignité. Il est impossible de se rapprocher du Graal durant la journée sans que des dizaines de paires d'yeux soient fixés sur vous. La meilleure solution pour les PJ est de rentrer par effraction la nuit pour le dérober.

1: La Capilla Mayor (Sanctuaire)

Sur un socle de pierre, un autel est décoré sur sa base de bas-reliefs représentant la vie du Christ. Un grand pupitre de chêne est également gravé de scènes semblables. Toute la zone est éclairée par des candélabres de fer ouvragé. Le Graal de Judas est placé au centre de l'autel, gardé par six agents de sécurité armés qui surveillent la cathédrale durant la nuit.

2: Le Choeur

Cet espace semi-circulaire est situé dans une zone plus basse de la cathédrale. Composé de quatre saillies étroites sur lesquelles les membres du chœur peuvent s'asseoir ou se tenir debout, le «Coro» a été modifié de façon à pouvoir être levé ou baissé.

3: La Sacristie

Derrière la balustrade de pierre se trouvent vingt-quatre chaises de bois décorées, en trois rangées de huit. Chaque rangée est plus élevée de quelques pouces que celle qui la précède. Les aînés de l'église s'y tiennent durant les services.

4: Le Trésor

Cette toute petite pièce oppressante a été utilisée comme petit entrepôt de stockage des coffres de l'église. On n'y trouve plus que quelques statues d'anges divers.

5: Salle de lecture

Petite pièce jadis utilisée pour le recueillement et la contemplation, elle abrite à présent de nombreux textes religieux anciens exposés au public derrière des vitrines.

6: La Capilla de Aleman

Merveilleux exemple de gothique flamboyant, la Chapelle de Aleman abrite plusieurs tombes très anciennes d'évêques et de cardinaux.

7: La Capilla de Los Parbabal

Il est très difficile de distinguer cette chapelle de la précédente construite par Roberto Aleman. Seuls les noms sur les tombes diffèrent.

8: Le vestiaire

Des penderies sculptées remplies de vêtements religieux longent l'un des murs de cette pièce. Il y a également un grand miroir dans un cadre d'argent, un lavabo et une petite couchette.

armes modernes continuent de fonctionner. Si l'opposant l'emporte, les deux combattants sont de retour dans le passé et seules les armes de cette époque ont un effet.

Les PJ sont prisonniers dans la période dans laquelle ils ont combattu lorsque le combat s'achève. Ils peuvent toutefois être invoqués par un Conjuteur du Temps et de l'Espace. Ce qui peut arriver aux PJ recherchant le Conjuteur approprié n'est pas du ressort de cette aventure.

Les joueurs qui désirent armer leurs personnages avec des armes anciennes comme des épées ou des haches peuvent se servir parmi celles qui sont exposées dans le hall.

Lorsque les Incarnats Chevaliers ont été vaincus, il ne reste aux PJ qu'à emprisonner à nouveau la conscience de l'envoyé dans le Graal. Il est possible que le corps de Navarre ait été tué dans l'affrontement mais cela n'a pas d'importance pour le Rituel du moment que la conscience subsiste.

Le Rituel ne fonctionne que si le nom de l'envoyé est inscrit sur la lanière de cuir nécessaire pour le sort. Bien entendu, celui-ci ne leur donnera pas spontanément son nom. Les PJ doivent découvrir qui il est, par eux-mêmes et grâce aux rêves envoyés par le Graal de Judas pendant qu'il était en leur possession. Toutefois, le Meneur de Jeu peut décider que ce détail leur a été révélé par la Mère d'Albâtre en même temps que la formule d'emprisonnement. Comme vous l'avez compris, le nom de l'envoyé est Mordred.

Une fois emprisonnée, la conscience de l'envoyé ne peut être détruite qu'avec le Graal lui-même. Par sa nature, il ne peut être détruit par un objet fabriqué par l'homme. Le mieux que puissent faire les PJ est de le frapper avec l'une des épées des Incarnats Chevaliers. L'épée ne le brise pas, mais le traverse et y reste prisonnière. Lorsque l'acier entre dans la coupe, un cri perçant provenant du Graal se fait entendre. L'envoyé est bien mort, mais l'épée et le Graal ne peuvent plus être séparés...

Briser le Graal

Après avoir récupéré le Graal, les PJ n'ont plus qu'une chose à faire, retourner au Musée et accomplir le Rituel.

Tout est prêt lorsqu'ils reviennent. Juan-Ruiz a évacué tous les curieux, assurant aux PJ l'intimité nécessaire. Lee décide alors que Juan-Luiz et l'Ordre du Voile Blême viennent d'accomplir là leur dernière tentative désespérée pour contrecarrer ses plans en volant le Graal. Elle ordonne à Navarre et aux Incarnats Chevaliers de tuer le directeur du Musée et tous les membres de l'Ordre qu'ils pourront découvrir. Elle ignore que les PJ ont récupéré leurs corps et leurs souvenirs.

À mi-chemin du rituel, les PJ sont interrompus par l'arrivée de l'évêque Navarre et les Incarnats Chevaliers. Lee n'apparaîtra pas, pour ne pas se compromettre ouvertement, préférant manipuler à distance.

Luttant contre le destin que les PJ lui concoctent, l'envoyé de Chokmah dans le corps de Navarre, manipule le Temps oscillant entre son propre passé et le présent. Le hall devient plus réaliste et le passé médiéval qui l'envahit s'accompagne d'odeurs et de sons. D'un battement de cœur à l'autre, la zone qui entoure les PJ, au départ hall vide proposant une vision romantique de l'époque médiévale, devient soudain une pièce sale puante la fumée et les corps mal lavés. Des silhouettes inquiétantes au regard mauvais, et sauvage les observent depuis les ténèbres et se découvrent dans la bataille qui s'annonce.

À chaque round de combat, les PJ doivent effectuer un jet d'EGO avec un effet supérieur à celui de son adversaire. Si le PJ a le dessus, alors le combat se produit dans le présent, et les

Personnages Non-Joueurs

CALLADO

Grand et muet, d'origine gitane, Callado est un collecteur d'âmes errantes qui ne peuvent trouver leur chemin vers le dernier lieu de repos. Callado ne sert aucun maître. Il se dirige avec aisance et à l'instinct entre les différents lieux et cimetières réservés aux morts.

PERSONNALITE : De taille imposante, Callado a la peau tannée par le soleil, des yeux bleus et un nez cassé autrefois et qui n'a jamais été redressé. Ses mains sont

larges, calleuses et en même temps rassurantes et douces. Callado est revêtu du costume gitan traditionnel et dégage une aura de sérénité.

INTERPRETATION : Plongez profondément votre regard dans celui des joueurs et offrez-leur lentement votre main. Utilisez le langage des signes et les gestes pour vous expliquer.

AGL 16	EGO 25	FOR 22
CHA 20	CON 50	PER 75
APP 20	EDU 12	

TAILLE : 240cm
POIDS : 115kg
NOMBRE D' ACTIONS : 3
MOUVEMENT : 8m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +4
SENS : Voit au-delà de l' Illusion et dans les ténèbres. Détecte les auras et les esprits errants.
BONUS AUX DEGATS : -
RESISTANCE : 10 BS = 1 BL
9 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM

A sa mort, Callado renaît dans la Cité des Morts et poursuit sa tâche comme si de rien n'était.

POUVOIRS : Peut détecter les âmes sans repos et les guider vers la Cité des Morts.

MODE D'ATTAQUE : Callado est tout à fait pacifique et n'attaque jamais, pas plus qu'il ne riposte.

HABITAT : La Cité des Morts

LE GARDIEN

Une silhouette humanoïde à la peau sombre desséchée et aux yeux noirs. Son corps est recouvert de voiles immaculés et il porte une épée blanche. Il ne permet à personne de pénétrer dans la Chapelle Vide.

AGL 50	EGO 20	FOR 100
CHA 20	CON 50	PER 50
APP 3		

TAILLE : 210cm
POIDS : 80kg
NOMBRE D' ACTIONS : 7
MOUVEMENT : 25m/ round
BONUS A L'INITIATIVE : +38
SENS : Remarque toute personne qui approche.
BONUS AUX DEGATS : +16
RESISTANCE : 11 BS = 1 BL
10 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM

S'effondre après une BM et se relève au bout de 3 rounds de combat. Peut supporter un nombre infini de BM.

COMMUNICATION : Parle tous les langages

ENDURANCE : Armure naturelle illimitée : 2 , Télépathie, Invulnérabilité au feu, à l'électricité, à la radioactivité. Ne peut pas être affecté par la Magie. Invulnérabilité aux influences mentales

MODES D'ATTAQUE : Epée. L'épée du Gardien tue automatiquement les personnages à la Balance Mentale négative au toucher. Sinon, elle fait les mêmes dégâts qu'un katana.

COMPETENCES : Epée (taille 100, estoc 75, parade 75, esquive 50, désarmer 50, coup circulaire 50), Saut de tigre 50, Evasion 50, Eviter les balles 50, Influence Mentale 50

HABITAT : La Cité des Morts.

LE VEILLEUR DU SEUIL

Un vieil homme tout desséché vêtu d'une soutane grise tient une lanterne brûlant d'une flamme noire. Le Veilleur sert de guide pour tous ceux qui errent sur les chemins entre la Vie et la Mort. Il est juge et juré, décidant quels esprits sans repos recevront le don de la Mort, lesquels auront la chance de se relever et enfin qui sera condamné à errer éternellement. On l'appelle parfois le Veilleur du Seuil.

PERSONNALITE : Sage et serein au-delà de toute compréhension, il n'a pas le temps de répondre ou d'écouter les supplications passionnées des fantômes et des spectres tourmentés. Il sait ce dont ils ont besoin sans même qu'ils le lui demandent. Il délivre les informations qu'il juge appropriées, ni plus ni moins, et ne se répète jamais.

INTERPRETATION : Dîtes aux PJ ce qu'ils doivent savoir sans avoir l'air de les remarquer. Faites taire les interruptions d'un geste de la main et d'un œil sévère.

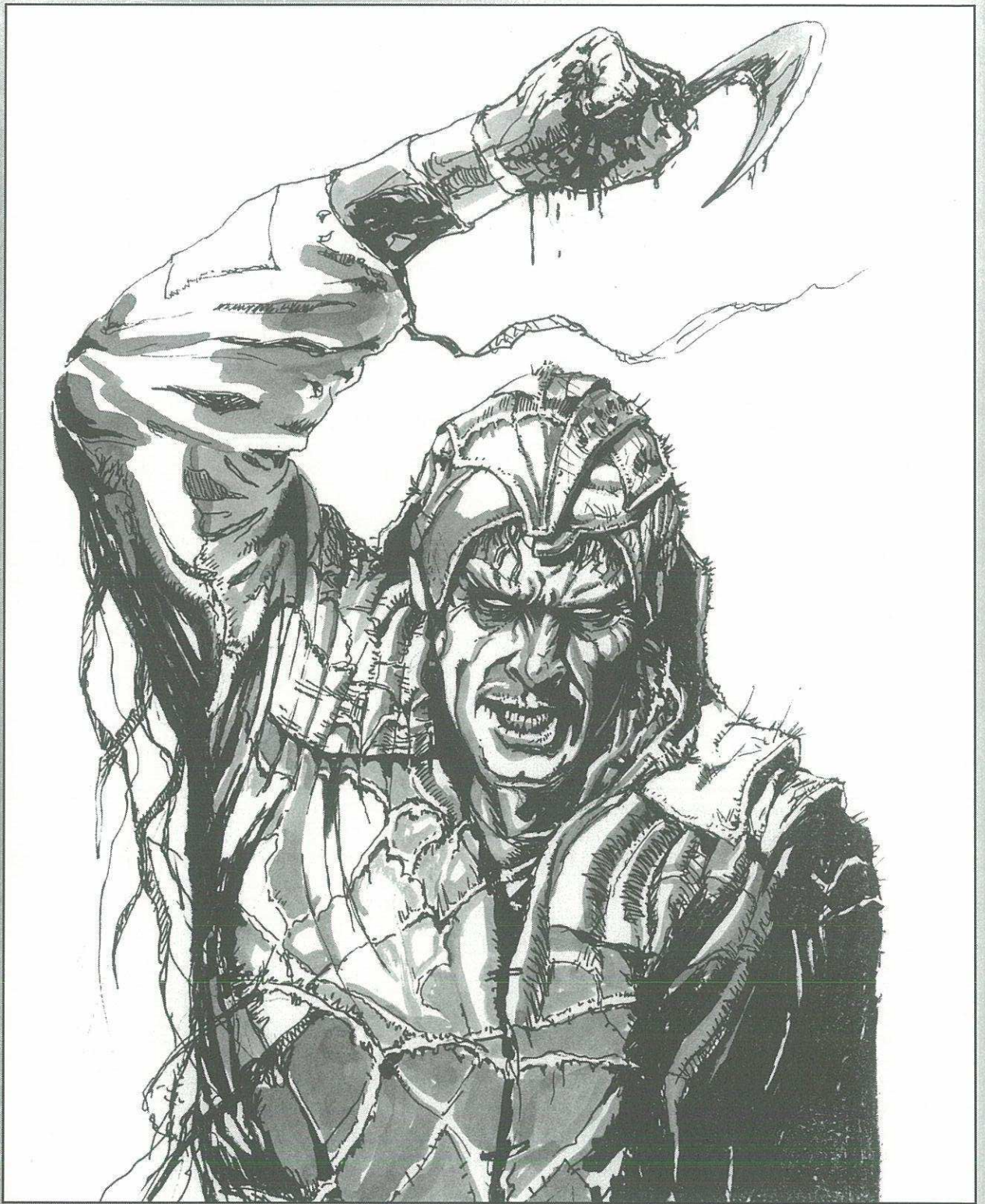
AGL 80	EGO 50	FOR 50
CHA 20	CON 70	PER 70
APP 20	EDU 40	

TAILLE : 180cm
POIDS : 80kg
NOMBRE D' ACTIONS : 9
MOUVEMENT : 40m/round
BONUS A L'INITIATIVE : +68
SENS : Peut lire les pensées, les émotions et les sensations
BONUS AUX DEGATS : +19
RESISTANCE : 19 BS = 1 BL
18 BL = 1 BG
16 BG = 1 BM
Meurt après 10 BM

MODE D'ATTAQUE : Faucille
(BS 1-4, BL 5-9, BG 10-16, BM 17+)
COMPETENCES : Faucille 50, Esquive 60
HABITAT : La Faille aux Cendres

Les Non-Nés

Ces enfants à peine formés se distinguent peu les uns des autres. Ils ne possèdent ni savoir, ni identité, et n'existent que dans un monde de ténèbres et de silence. Le morceau de peau qui leur recouvre le visage les empêche d'avoir des traits distinctifs et une individualité. Si la coiffe est retirée, on ne voit plus qu'une large plaie.



INTERPRETATION : Glousser tout en entraînant les personnages dans une partie de cache-cache. Sinon, ne faites rien.

AGL 10
CHA 1
APP 3

EGO 1
CON 2
EDU 0

FOR 4
PER 2

TAILLE : 40cm

POIDS : 5-10 kg

NOMBRE D' ACTIONS : 0

MOUVEMENT : 5m/ round

BONUS A L'INITIATIVE : 0

BONUS AUX DÉGATS : -1

RESISTANCE : 3 BS = 1 BL

2 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM

HABITAT : L'Orphelinat des Non-Nés



CRUSTACZ

Ces créatures existent dans la noirceur des Abysses, et ne remontent que lorsque la lune noire se lève dans le ciel. Elles ressemblent à de grosses mouches noires, possédant onze pattes émergeant d'un corps d'environ un mètre de long. Leur ailes opaques et jaunâtres pendent sur leur dos et traînent dans la poussière. Les Crustacz ne volent pas. Leur tête possède une trompe, de larges mâchoires et des yeux jaunes à facettes. Les Crustacz injectent un poison paralysant dans leurs victimes et tentent de les entraîner avec elles dans les Abysses où elles disparaissent à jamais.

AGL 41
PER 15

EGO 5
CON 15

FOR 20

TAILLE : 100cm

POIDS : 100kg

NOMBRE D'ACTIONS : 6

MOUVEMENT : 20m/round

BONUS A L'INITIATIVE : +29

SENS : Vision nocturne, radar, bon sens du toucher, ni ouïe ni odorat.

BONUS AUX DEGATS : +8

RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

ENDURANCE : 105

ARMURE NATURELLE : 5

MODES D'ATTAQUE : Saisir (avec les pattes) 10 (BS 1-6, BL 7-13, BG 14-22, BM 23+), Morsure 15 (BS 1-6, BG 7-12, BL 13-22, BM 23+), Poison paralysant : perte de 2d10 de CON: rien , 1/2 de CON: crampes, 2/3 de CON : paralysie

HABITAT : Les Abysses

FREQUENCE : 4

APPENDICES

L'Ordre Hermétique du Voile Blême

Notes

L'Ordre Hermétique du Voile Blême est une société secrète composée d'Hermétistes qui ont voué leur vie à préserver l'Illusion. Constituée en majeure partie d'intellectuels conscients de l'Illusion qui enveloppe l'humanité, l'Ordre cherche à protéger les êtres humains grâce à l'ignorance la plus totale. Ayant été témoins des horreurs qui rôdent au-delà de l'Illusion, ils travaillent pour éviter que les hommes n'aient à subir les mêmes terribles visions.

Les membres de l'Ordre vénèrent un concept ésotérique connu sous le nom des Trois Principes. Doctrine alchimique à la base, les Trois Principes représentent la triade spirituelle composée de Mercure, Soufre et Sel. Seul l'aspect spirituel du sel se manifeste sous forme physique, la divinité connue sous le nom de la Mère d'Albâtre, un aspect de la femme sans nom de Loth. L'adoration de la triade vient aussi des origines de l'Ordre qui au début, était composé de trois factions partageant le même but.

L'Ordre, en tant qu'alliance entre intellectuels, alchimistes et chevaliers de l'Eglise, existe depuis les Ages Sombres, une des périodes de l'Histoire durant laquelle l'Illusion était très faible. Au cours des siècles, les différents aspects se mêlèrent. Aujourd'hui, il n'existe plus de branches séparées dans l'Ordre et ses membres embrassent les différents aspects des trois voies originales. Les membres de l'Ordre prennent le titre générique d'Hermétistes.

Les membres de l'Ordre se retrouvent dans beaucoup de postes académiques d'où ils peuvent influencer le cours de l'Histoire humaine. Les deux membres les plus influents, mis à part Aguilar Sangre sont Vilenko Karschkov et Lillian Meyers.

Vilenko Karschkov

Avant de devenir officier dans l'Armée Russe, Vilenko Karschkov était l'un des hommes de loi les plus prometteurs de son pays. Il s'éveilla durant les horreurs de l'Holocauste et entra rapidement dans l'Ordre. Après avoir survécu à la guerre et avoir été témoin des atrocités commises au-delà des miradors et des barbelés des camps de concentration nazis, Vilenko devint un croisé de la justice et des réparations. Plus tard, en 1945, au milieu des cendres de la guerre qui se dispersaient, Vilenko Karschkov fût nommé procureur représentant officiel de la Russie aux procès de Nuremberg. Sans surprise ses collègues procureurs français anglais et américains étaient également des membres de l'Ordre. Grâce à leur action, non seulement les coupables furent jugés et exécutés pour leurs crimes mais la véritable portée de leurs actes resta dissimulée aux yeux du monde. Vilenko continue son action aujourd'hui, chassant et poursuivant les criminels de guerre nazis pour que la Vérité sur l'Holocauste ne soit jamais dévoilée.



Lillian Meyers

Meyer's Casting and Consultancy est une des agences les plus réputées d'Hollywood. Non seulement elle pratique des castings pour les plus ambitieux projets de films d'Hollywood, mais elle fournit également un système de recherche des plus sophistiqués toujours inégalé.

Lorsque les films se mirent à montrer la vérité avec de bons scénarios, Lillian Meyers sembla être là au moment opportun. Diplômé d'histoire à Harvard, Lillian réunit un petit groupe de collègues et monta une affaire à Hollywood. Grâce à son agence, elle fournit aux studios des chercheurs pour vérifier l'authenticité historique de leurs projets en cours.

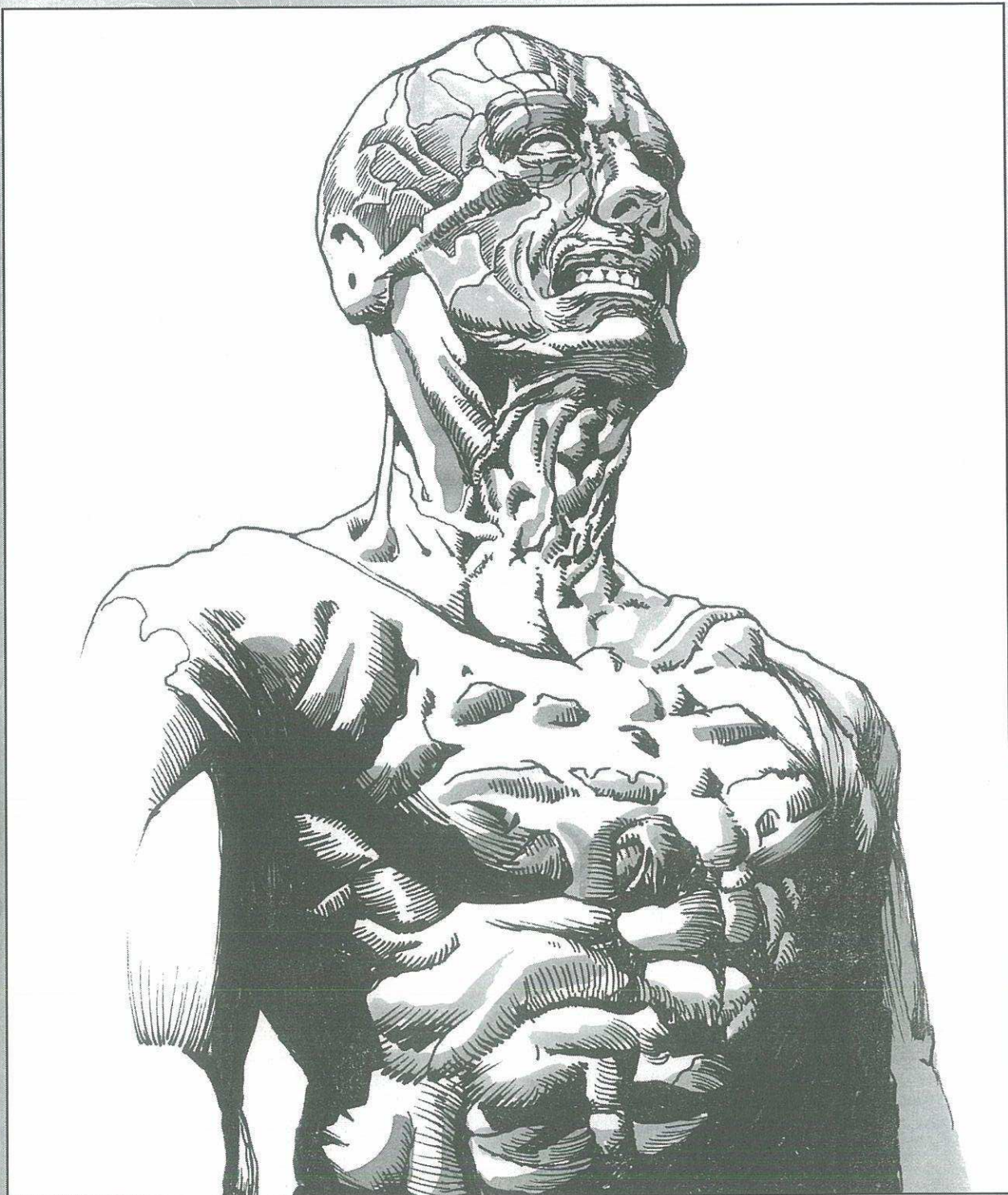
Substituant un mensonge à un autre, Lillian Meyers a réussi à manipuler la réalité historique par le biais du cinéma. Avec des projets comme la Liste de Schindler, Jeanne d'Arc, eXistenZ, Matrix ou The Truman Show, les producteurs de films étaient proches de briser l'illusion et d'éveiller l'Humanité. En fournissant à l'Humanité un mensonge plus horrifant que le premier, l'agence de Meyer a rempli le pacte de désinformation conclu avec son Ordre.

Alors que l'Ordre a tendance à utiliser des méthodes subtiles, parfois il est nécessaire d'en utiliser de plus directes. Lorsque les marionnettes ne dansent plus au bout des cordes, l'Ordre ne répugne pas à mettre en œuvre des moyens sanglants pour maintenir le silence de l'ignorance.

Homoncules et Golems

Ces deux simulacres d'humains ont été créés par l'Ordre pour servir de protecteurs et de renforts. Mais il s'agit d'une performance que seuls les plus doués et les plus





expérimentés des Hermétistes peuvent accomplir. Il existe actuellement environ quatre cent homoncules alors qu'il n'y a qu'une douzaine de Golems puissants actuellement animés. La création de Golem exige un grand sacrifice personnel. A cause de cela, seuls les plus puissants et les plus influents membres de l'Ordre peuvent avoir accès à un Golem.

Pour créer un homoncule, l'Hermétiste doit rassembler les sels essentiels d'une créature décédée depuis peu, et les mélanger avec plusieurs gouttes de son propre sang et de sa semence. Cette mixture est enfermée

dans une fiole de verre, gravé du Sceau d'Hagenti, l'Equation de la Création. Elle est ensuite laissée à incuber dans du crottin de cheval pendant quarante jours. A la fin de cette période, quelque chose ressemblant à un fœtus mais transparent et sans contours corporels définis est perceptible. Nourrie d'une pâte constituée de sang, de lait maternel, de sel, de soufre pendant encore quarante semaines, la créature acquiert alors des proportions humaines.

Bien que faibles, les homoncules sont exceptionnellement résistants et ne ressentent pas la douleur. Ce qui leur permet de continuer à se battre au-delà des limites de l'endurance humaine. Ils sont en outre parfaitement loyaux envers leurs créateurs.

La création d'un Golem est un grand sacrifice personnel, même si cela fournit un gardien puissant. Le corps initial du Golem est façonné avec de l'argile pure, et lissé à l'eau bénite. Une fois la forme achevée, une cavité est creusée au centre de la poitrine même du Golem. La cavité est tapissée de lanières de chair, au milieu desquelles est placé un cœur humain encore chaud. L'orifice est alors rempli de sang avant d'être scellé avec de l'argile. La chair, le cœur et le sang placés dans le Golem représentent les Trois Principes. Pour prouver leur dévotion envers leur tâche, il est nécessaire que le sang, la chair et le cœur utilisés pour la création du Golem, proviennent d'un être aimé.

Avant que l'animation du Golem ne soit achevée, il faut qu'un morceau de parchemin imbibé de Vif-Argent soit placé sous la langue de la créature. Sur le parchemin doit être inscrit le Sceau personnel de l'Hermétiste ainsi que le Sceau de Paimon, l'Equation de la Domination.

GOLEM

AGL 6 EGO 4 FOR 50
CHA 2 CON 50 PER comme le créateur
APP 5 EDU 0

TAILLE : variable

POIDS : variable

NOMBRE D'ACTIONS : 2

MOUVEMENT : 3m/ round

BONUS A L'INITIATIVE : 0

SENS : Voit dans l'obscurité

BONUS AUX DEGATS : +7

RESISTANCE : 11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

9 BG = 1 BM

POUVOIRS : Résistance au poison, Invulnérabilité à la radioactivité, Invulnérabilité aux balles de plomb, Régénération, Endurance illimitée.

LIMITATIONS : Sensibilité au feu, Sensibilité à l'acide, Lié à un symbole

COMPETENCES : Combat à mains nues 20

MODE D'ATTAQUE : 2 x poings (BS 1-10, BL 11-20, BG 21-24, BM 25+) Si les deux poings infligent des blessures graves alors l'adversaire du Golem est pris et entraîné à l'intérieur de la forme d'argile. Pour ne pas suffoquer et y être engloutie, la victime doit effectuer un jet de FOR réussi.

HABITAT : Celui du créateur

Magie Alchimique

Grâce à ses anciennes racines, l'Alchimie est un pont entre la magie et la science. Considérée par certains comme la magie de la transmutation, l'alchimie est en réalité, l'art de manipuler les sciences naturelles. Bien que l'on attribue son origine à Hermès Trismégiste, d'où le terme Hermétiste, les véritables bases de l'alchimie reposent dans les découvertes et la sagesse de Salomon.

L'alchimie demande la création d'un objet tangible, une potion, un talisman ou un baume, et ne repose pas sur les sorts entraînant des événements surnaturels. Il faut utiliser des formules complexes manipulant les sciences naturelles. L'écriture de Sceaux complexes est essentielle à la formule. Ces Sceaux, parfois appelés Clés de Salomon, sont des équations compliquées combinant des écrits occultes à des concepts mathématiques au-delà de la compréhension humaine normale. Découverts à l'origine dans un grimoire nommé le Lemegeton, seule une infime partie des soixante-douze équations de Salomon a été comprise, résolue et ses secrets ont été percés.

Attention ! La Magie Alchimique doit être considérée comme une Voie de Magie hors des Cinq Voies Majeures qui conduisent à l'Eveil. Elle est le pendant magique de la Science Occulte Alchimie. Ce sont donc deux domaines différents. Un Alchimiste qui étudie l'Alchimie en tant que Science Occulte n'est pas un Magicien et ne peut se servir des Sceaux et des Formules ci-dessous que s'il décide d'étudier la Magie. L'Hermétiste est un Magicien (et non un Conjureur) et s'il veut étudier également l'Alchimie en tant que Science Occulte, il doit prendre cette Compétence en plus.

Par contre, on peut se servir de l'Archétype Hermétiste pour créer un érudit qui n'étudiera que la Compétence Alchimie (Science Occulte).

Les Sceaux

Seuls huit des soixante-douze Sceaux dessinés par Salomon ont été traduits et résolus. Chacun d'eux a un nom et certains Rituels doivent être respectés durant leur rédaction. Ces Rituels viennent en supplément d'une méthodologie suivie durant la création de chacun. En plus d'un nom, on a attribué un titre à chaque Sceau, décrivant l'équation mathématique complexe qu'il représente.

En rédigeant rapidement un Sceau de mémoire, l'Hermétiste peut attribuer à une personne ou un objet des capacités temporaires et ce, sans avoir à passer par le long

Archétype L' Hermétiste

Cet Archétype se trouve dans Rumeurs, le Livre du joueur.

processus de création d'une formule. Toutefois, il n'est possible d'utiliser rapidement un Sceau qu'une fois par jour.

Zagan

L'Equation de la Transmutation

Bien qu'il soit le premier Sceau à avoir prouvé ses capacités magiques, les derniers secrets de cette équation n'ont été que partiellement résolus. Lorsqu'on l'inscrit pour la première fois sur une coupe, l'eau se changea en vin. Il n'y a pas eu d'autres découvertes, bien que beaucoup d'Hermétistes pensent que c'est le Sceau à utiliser pour transformer les métaux de base en or. Le Sceau de Zagan a été choisi comme symbole par l'Ordre du Voile Blême.

Marchiosias

L'Equation Tutélaire.

Jadis, Marchiosias était représenté par un loup soufflant du feu. Lorsque le Sceau était dessiné, l'Hermétiste devait hurler à la lune trois fois de suite. Une interprétation rapide du Sceau sur une personne ou un objet lui offre une protection temporaire, divisant par deux les dégâts subis pour un nombre de rounds de combat équivalents au niveau de connaissance en Magie Alchimique.

Ose

L'Equation de la Perception

L'inscription du Sceau d'Ose est soupçonnée d'apporter souvent la folie. Pour s'en protéger, les Hermétistes doivent répéter leurs noms à l'envers, encore et encore, tout en dessinant le Sceau. Une inscription rapide du Sceau permet à l'Hermétiste de voir au-delà de l'Illusion, ou de détecter les mensonges pendant un nombre de rounds correspondant à son Niveau de Compétence.

Paimon

L'Equation de la Domination.

En inscrivant le Sceau de Paimon, l'ouïe de l'Hermétiste devient extrêmement sensible. Pour ne pas devenir sourd, il doit rédiger le Sceau dans le silence le plus total car tout bruit est susceptible de lui nuire. En dessinant ce Sceau sur un objet appartenant à une autre personne et en effectuant un jet D'EGO plus élevé que celui de la personne qu'il tente d'affecter, l'Hermétiste peut contrôler les actions de cette personne pour un nombre de rounds égaux à son Niveau de Compétence.

Aini

L'Equation de la Divination.

Rien de particulier n'est exigé pour ce Sceau. Lorsqu'il est dessiné rapidement, il apporte à l'Hermétiste des intuitions concernant les événements qui vont se produire autour de lui dans un nombre de minutes égal à son Niveau de Compétence. Toutefois, ce ne sont que de vagues impressions et ce savoir peut ne pas être parfaitement exact.

Hagenti

L'Equation de la Fusion

Cette Equation est utilisée lorsque l'Hermétiste désire combiner deux éléments (ou plus) pour créer un nouvel effet ou un nouvel élément. Cette science de la Fusion et ses effets sont très proche de la science de la transmutation. On pense que lorsque les secrets en seront entièrement décodés, une meilleure compréhension du Sceau de Zagan s'ensuivra rapidement. Chaque fois que ce Sceau est inscrit durant la création de la formule, l'Hermétiste doit tout d'abord préparer le support en le nettoyant avec du mercure, du soufre et du sel. S'il omet de le faire, l'inscription disparaît presque instantanément. Une inscription rapide fait changer le support en une substance globalement opposée en texture et en force à celle qu'elle était quelques minutes auparavant et ce pour un nombre de minutes égal au Niveau de Compétence de l'Hermétiste. La zone affectée ne peut pas dépasser 30cm² et le Sceau doit se trouver au centre.

Asmoday

L'Equation de l'Obscurité

Le Sceau d'Asmoday doit être tracé dans le noir, et l'Hermétiste doit garder la tête couverte. Un tracé rapide du Sceau permet de passer inaperçu aux yeux des humains pour un nombre de minutes égal à son Niveau de Compétence. Toutefois, cet effet ne trompe pas les animaux.

DanTalion

L'Equation de l'Emprisonnement

Sûrement le Sceau le plus puissant, l'Equation de l'Emprisonnement ne peut être tracée que dans le sang de l'Hermétiste. Si le dessin n'est pas exact, celui qui écrit est emprisonné à la place de la victime prévue. À chaque inscription de ce Sceau, l'Hermétiste doit faire un jet de PER contre la FOR de sa future victime. Un échec indique que le Sceau n'est pas écrit correctement et l'Hermétiste est enfermé dans sa propre prison. Écrire rapidement le Sceau permet à l'Hermétiste de paralyser une victime pour un nombre de minutes égal à son Niveau de Compétence. Cela demande également un jet de PER contre FOR.



Les Formules Alchimiques

Les formules alchimiques sont rédigées pratiquement comme les autres sorts de Kult dans le Guide du Conjureur.

En voici le format type :

Description : Explique ce qu'est l'objet créé et ce qu'il peut faire.

Niveau de Compétence (NC) : le Niveau de Compétence le plus bas nécessaire pour tenter de créer la formule.

Perte d'Endurance : Le nombre de Points d'Endurance perdus. Ils sont modifiés par le Niveau de Compétence.

Éléments de base : Les ingrédients nécessaires pour créer la formule.

Accessoires Magiques : Objets particuliers nécessaires.

Sceau : L'Equation qui doit être tracée sur la formule complétée.

Incantation : Mots prononcés durant la création de la formule ainsi que le temps d'incantation nécessaire. Les

incantations sont rares en magie Alchimique.

Méthodologie : les étapes à traverser en créant la formule.

Durée : le temps que durent les effets.

Temps de Préparation : Le temps que dure le processus de création.

La Voie de l'Alchimie

Formules	Niveaux de Compétence
Talisman de Protection	5
Larmes d'Anabiose	7
Huile de Vif-Argent	10
Sang du Présage	14
Cendres du Malefeu	18
Baume Hybride	23
Manteau de suif	29
Die Krall	40

Talisman de Protection

L'Hermétiste crée un talisman circulaire portant son Sceau personnel et celui de Marchosias, l'Equation Tutélaire. Ce talisman protège le magicien contre les attaques provoquées par des créations alchimiques et la magie alchimique en divisant par deux leurs effets.

NC : 5

Perte d'Endurance : 20

Éléments de Base : Fer non forgé et cinq gouttes du sang de l'Hermétiste.

Accessoires magiques : Marteau et enclume, tous les deux marqués du Sceau de Marchosias. Bâton pour écrire.

Sceaux : Marchosias et le Sceau personnel de l'Hermétiste.

Incantation : Avec chaque coup de marteau, au fur et à mesure de la création du médaillon, les mots "Que Marchosias soit mon bouclier" sont clamés.

Méthodologie : En utilisant les méthodes traditionnelles des forgerons, l'Hermétiste forge son propre médaillon, et le refroidit dans de l'eau contenant cinq gouttes de son sang. Lorsque le médaillon est prêt, les Sceaux appropriés sont gravés dessus.

Durée : Permanente

Temps de Préparation : Pas moins de trois jours.

Les Larmes d'Anabiose

Cette formule permet à l'Hermétiste de former des larmes qui fonctionnent avec les effets suivants.

Effets	Larme	Éléments en sus
Voir au-delà de l'Illusion	Transparente	Eclats de miroir brisé
Détecter Magie du Temps et de l'Espace	Blanc perle	Lait
Détecter Magie Onirique	Bleue	Sable
Détecter Magie de la Mort	Noire	Cendres
Détecter Magie de la Passion	Rouge	Sang

NC : 7

Perte d'Endurance : 30

Éléments de base : Larmes gelées, herbe à collyre écrasée.

Accessoires Magiques : bol d'argile et pilon.

Sceau : Ose.

Incantation : Aucune

Méthodologie : Sur un feu très doux, mettre les larmes gelées, en les mélangeant aux herbes à collyre, broyées au fur et à mesure que les larmes fondent. Il faut que le Sceau approprié soit tracé sur le bol d'argile... Mettez trois gouttes de la formule dans chaque œil.

Durée : 10 minutes

Temps de Préparation : une heure.

Huile de Vif-Argent

Ce qui est écrit sur un papier trempé dans cette huile est considéré comme véridique par ceux à qui ils sont adressés. Peu importe à quel point le mensonge est crédible. Il sera perçu comme une vérité indiscutable.

NC : 10

Perte d'Endurance : 40

Éléments de base : Mercure, huile de rose, papier de haute qualité si possible fait main.

Accessoires Magiques : Plume.

Sceau : Paimon

Incantation : Aucune

Méthodologie : Après avoir laissé tremper le papier dans le mélange de mercure et d'huile de rose durant deux jours, un filigrane représentant le Sceau approprié est placé sur le papier. Le papier est utilisable dès qu'il est sec.

Durée : L'encre sur le parchemin commence à disparaître au bout de dix jours. Puis les mots sont lisibles environ une semaine supplémentaire.

Temps de Préparation : Trois jours

Sang du Présage

Cette formule permet à l'Hermétiste de découvrir les secrets les plus profondément enfouis et les intentions cachées d'une personne ou d'une créature. L'Hermétiste doit avoir au moins dix gouttes de sang de la personne ou de la créature concernée pour que la formule fonctionne.

NC : 14

Perte d'Endurance : 45

Éléments de base : sang et cire de bougie noire

Accessoire Magique : Calice d'argent

Sceau : Aini

Incantation : Le nom de la personne ou de la créature visée doit être sans cesse psalmodié sans cesse.

Méthodologie : Le nom de la personne dont l'Hermétiste cherche à connaître les secrets est tracé sur un morceau de cire de bougie noire ramolli lentement au-dessus du Calice contenant le sang. Le Calice a été marqué du Sceau approprié.

Une fois que la cire a ramolli, des scènes commencent à se former dans le calice montrant les désirs et les secrets les plus intimes de la personne/créature concernée. Les scènes sont assez détaillées et graphiques.

Durée : 30 minutes

Temps de Préparation : 45 minutes

NB : Une variante de cette formule affecte le Graal de Judas et les restes d'Aguilar Sangre.

Cendres du Malefeu

Les Cendres du Malefeu s'enflamment au contact de la chair, brûlant les différentes couches de peau (épiderme, derme...) et mettant à l'air libre les muscles et la structure osseuse de la victime. Les cendres permettent à l'infortunée victime de survivre jusqu'à six mois dans cet état atroce.

Théolithis

NC : 18

Perte d'Endurance : 60

Éléments de base : Cendres humaines, gelée royale, mercure et soufre

Accessoire Magiques : Chaudron de fer.

Sceau : Marchosias

Incantation : Un chant psalmodié un peu semblable à celui des sorcières de Macbeth est répété à l'envi. Le chant décrit des corps en combustion et tordus de douleur. L'Hermétiste se balance d'avant en arrière durant tout le chant.

Méthodologie : Tous les éléments sont amenés à ébullition dans le chaudron marqué du Sceau approprié. Lorsque la formule est complète, une petite quantité de pâte assez pâle s'est formée. Elle peut être appliquée sur n'importe quelle surface et s'enflammera au contact de la peau.

Durée : -

Temps de Préparation : Neuf heures

Baume hybride

Le Baume hybride est une forme de colle qui permet d'assembler différents tissus vivants. Il a été créé à l'origine pour réparer des membres sectionnés. Puis l'expérimentation a démontré que l'on pouvait joindre les membres et appendices de diverses espèces en utilisant le Baume.

Ces expérimentations sont couronnées de succès si l'on ne tente pas de coller plus de trois morceaux d'espèces différentes, car au-delà, la créature meurt. On murmure qu'il existe une ménagerie gérée par des serviteurs de Malkuth, spécialisée dans les usages et les applications du Baume hybride.

NC : 23

Perte d'Endurance : 75

Éléments de base : Sève d'arbre, sel, craie, et feuilles de camomille

Accessoires magiques : Bol et pilon

Sceau : Hagenti

Incantation : Les noms des créatures à lier sont psalmodiés les uns après les autres à l'envi. Le chant devient de plus en plus rapide et presque frénétique jusqu'à ce que les deux noms se confondent. Ce nom est alors répété jusqu'à ce que la formule soit prête.

Méthodologie : Les éléments de base sont broyés ensemble avec le pilon sur lequel est inscrit le Sceau d'Hagenti. Une fois que la pâte est obtenue, il faut l'appliquer sur les membres à coller puis les joindre. Le Baume recolle les os, les nerfs et la chair sans laisser de cicatrice.

Durée :-

Temps de Préparation : 36 heures de malaxage sont nécessaires pour que le Baume fonctionne

Manteau de suif

Cette épaisse couche de gras argenté renvoie la lumière. Ainsi le porteur est presque invisible. Les créatures qui utilisent un autre sens que la vue pour se repérer n'en sont pas affectées, pas plus que les Conjureurs ayant la capacité de percevoir les Auras Kirlian.

NC : 29

Perte d'Endurance : 85

Éléments de base : Morceaux de miroir pilés, graisse de caméléon, et vif-argent.

Accessoires magiques : Chaudron de fer.

Sceau : Asmoday

Incantation : Aucune

Méthodologie : Les éléments sont mélangés dans le chaudron jusqu'à ce qu'ils forment une masse épaisse et grasse couleur argent. Après avoir refroidi, le gras est appliqué sur tout le corps. Sur chaque membre, le Sceau d'Hagenti est dessiné dans la couche de gras.

Durée : 7 heures.

Temps de Préparation : 16 heures.

Die Krall

Cette formule crée une encre invisible qui peut changer même le plus simple objet non-organique en prison pour l'âme. Beaucoup d'objets réputés "possédés" sont en réalité des Kralls créés par l'Ordre du Voile Blême.

NC : 40

Perte d'Endurance : 150

Éléments de base : L'objet qui va servir de prison, du sang et des cheveux de la créature/personne qui va être emprisonnée, des morceaux de fer et du vif-argent.

Accessoires Magiques : Calice

Sceau : Dantalion

Méthodologie : Les morceaux de fer, le mercure et le sang sont mélangés dans un Calice gravé du Sceau de Dantalion. Formant au départ un liquide noir semblable à de l'encre, la mixture doit reposer vingt-quatre heures pour éclaircir. En utilisant un cheveu de la personne à emprisonner en tant que plume, on inscrit le nom sur l'objet qui servira de prison. Le succès dépend du jet d'EGO de l'Hermétiste qui doit faire un effet supérieur à celui du futur prisonnier.

Durée : Spéciale – des Rituels particuliers sont souvent nécessaires pour délivrer ceux qui sont emprisonnés dans des objets non organiques. Un exorcisme peut réussir, mais il faut souvent recourir à d'autres moyens.

Temps de Préparation : 72 heures.

Scènes Oniriques

Ces scènes oniriques peuvent être utilisées de deux façons. Soit les PJ peuvent les vivre pendant qu'ils sont en contact avec le Graal de Judas, soit elles peuvent servir de souvenirs de vies antérieures pour les PJ qui ont utilisé la Gloire Ecarlate. Elles peuvent également n'être que des histoires instructives à l'usage du Meneur de Jeu.

L'air s'emplissait du cri des mourants et le sol était souillé de cadavres. Une femme élancée aux cheveux maculés de sang, traversait à longues enjambées le carnage du champ de bataille. Chaque coup d'épée de Gwynavva tranchait la chair souple et un nouveau cri se mêlait au chœur désespéré. Les yeux brillant de désir et de frustration, la guerrière attaqua un nouvel opposant. Elle joua lentement avec lui : une entaille ici, une coupure là. Rapidement il ne fut plus qu'une grande plaie sanglante. Affaibli, l'homme tomba sur le sol imbibé de sang. Son souffle était le seul indice indiquant qu'il n'était pas mort. Un sourire vicieux partagea les lèvres de Gwynavva lorsqu'elle se débarrassa de son armure et monta le guerrier mourant. Ses coups de reins frénétiques avait achevé le guerrier avant qu'il ne puisse jouir. C'était sans importance car seul son dernier souffle satisfaisait ses appétits, sa luxure surnaturelle. Sourde à la bataille qui faisait encore rage autour d'elle, Gwynavva se releva, rajusta son équipement et fouilla le champ du regard, à la recherche de sa prochaine victime.

Le jeune guerrier Artos jeta son gobelet à travers la table circulaire et lança un regard furieux à ceux qui se tenaient autour de lui. "La guerre tourne mal," siffla-t-il entre ses dents serrées. "Nos Maîtres ne sont pas satisfaits. Ils réclament du sang et nous ne leur offrons que l'échec." Semblant se calmer après son d'éclat, Artos saisit le jeune garçon qui se tenait à ses côtés et caressa ses boucles de page. "S'ils veulent du sang, nous allons leur en donner" murmura-t-il. Prenant la tête du page dans l'étau de fer de ses mains, il fit pivoter brutalement ses poignets. Un craquement sourd emplit la salle alors que le page s'écroulait le cou brisé. Après avoir embrassé doucement les lèvres mortes de l'enfant, le guerrier ramena son attention vers ses chevaliers assemblés. "Allez me chercher tous les enfants et les bébés de ce pays et ramenez-les moi pour le premier Mai. Leur sang apaisera l'appétit de nos Maîtres et la bataille tournera à notre avantage. Mordred et la sorcière tomberont. L'Illusion sera préservée."

Les flammes léchèrent les abords de la forêt tourmentant et narguant les silhouettes brunes encapuchonnées, les mettant au défi d'éteindre leurs flammes écarlates. Au-delà du feu vac-

illant, se tenait une troupe de cavaliers. Dans la forêt, Galicharad rassemblait les réfugiés. Il leur tenait des propos pleins d'espoir, ramenant la lumière dans les yeux de ceux qui ne voyaient plus que les ténèbres. Les mots du chevalier étaient forts, nourrissaient les perdus et guérissaient les désespérés. "Avec Galicharad à nos côtés," se disaient-ils les uns aux autres, "nous pouvons encore gagner". Entendre ces propos encouragea encore le chevalier. Il ranima les braises de leur courage en promettant honneur et gloire. Comme une seule âme, les réfugiés en guenilles levèrent leurs armes grossières et acclamèrent leur sauveur. Leur foi fiévreuse les fit suivre Galicharad à travers les flammes, vers le salut promis. En voyant leur seigneur émerger de la forêt, le chef des chevaliers qui attendaient, baissa sa visière et dégaina son épée. Il la leva pour saluer Galicharad pendant que son seigneur menait les réfugiés hors de la forêt comme des agneaux au massacre. Le rire de Galicharad retentit au-dessus du carnage comme il se délectait du bain de sang provoqué par sa trahison.

La sombre silhouette encapuchonnée s'approcha du jeune guerrier et mit une main sur son épaule. "Artos, tu ne peux le vaincre," dit-il doucement, "C'est ton jumeau. Ton antithèse sombre. Même maintenant les paysans disent que vous partagez le même sang. Il vaut mieux le capturer et lui faire endurer toute une éternité de souffrance". Un sourire naquit sur les lèvres du chevalier à la suggestion de Mhar-L'iin.

"Et quelle prison le contiendrait, mage? Pourquoi ne pas le faire mourir à petit feu comme tous ceux qui m'ont appelé Père ?"

"Il est votre double, seigneur. Il souffrira d'avoir votre visage. Je crois qu'une couronne serait une bonne prison."

"Tu parles en énigmes, Magicien. Explique-toi!"

Exaspéré par la réticence du chevalier à partager ses jeux, le mage soupira profondément et continua "La couronne de pierre, échappée de sa Tête lorsqu'il fut chassé du Paradis est celle dont je parle, seigneur. Cette couronne est à présent une Coupe. Transformée et dissimulée aux yeux des mortels jusqu'à ce qu'Il se dresse à nouveau et victorieux la réclame."

"Cette couronne qui est à présent une Coupe, est-ce ce que les hommes nomment le Graal ?"

"En effet, mon seigneur. C'est la seule chose en ce monde qui peut retenir l' élu de Chokmah. Je possède la magie nécessaire pour l'y emprisonner. Il faut seulement que vous lâchiez vos guerriers pour fouiller le pays et retrouver la Coupe. Alors, il sera à notre merci."

"Qu'il en soit ainsi, mage. Qu'il en soit ainsi..."

Au sommet de la colline se tenait un chevalier solitaire dont l'armure était bosselée et souillée du sang de ses ennemis. Des dizaines de morts et de mourants gisaient autour de lui. Au loin, l'appel d'un corbeau noir brisa le silence du champ de bataille et tira le chevalier de sa rêverie. Secouant la tête, Lankor considéra le carnage que sa furie sanglante avait provoqué. Artos et Gwynavva, monarques autoproclamés de ce royaume souillé de sang, remontèrent la colline désireux de féliciter le jeune chevalier pour son dernier triomphe.

Artos tendit la main vers sa maîtresse, Gwynavva qui se dévêtait déjà sur son cheval, et s'adressa à Lankor. "Voici ta récompense, mon ami, bien que tu lui préfères la bataille, elle-même."

Souriant brièvement à la remarque pertinente d'Artos, Lankor reporta son attention sur Gwynavva, nue à présent. Elle s'approcha du jeune chevalier et glissa une main derrière son cou, pendant que l'autre travaillait à dénouer les liens de ses pantalons. Il commença à défaire les boucles de son armure mais l'expression de ses yeux anticipait ses actes. "J'avais oublié combien elle aime le sang", pensa-t-il.

Le bras toujours autour du cou de Lankor, Gwynavva se déplaça en direction du tas de cadavres. S'y allongeant, elle attira à elle le chevalier. Alors que le soleil se couchait, ils satisfirent leur désir sur la montagne de chairs mortes, sous le regard de leur ami et amant.

Malgré l'ardeur insatiable de Gwynavva et le plaisir de l'accouplement, les pensées de Lankor étaient toutes à son seul et véritable amour, sa prochaine bataille.

Remarques de Playtesting

Voici quelques remarques qui pourront vous aider à faire jouer cette campagne :

- 1) A cause de l'affrontement avec les Incarnats, il est nécessaire d'introduire un groupe de PJ plus fort ou plus important pour qu'il survive. Un groupe de six personnages dotés de 150 Points de Compétence convient, ou bien un groupe de neuf PJ avec 100 Points chacun. Gabriella peut inviter autant de personnes qu'elle le désire et elle paye pour tout le monde.
- 2) Il est nécessaire que l'un des PJ ait un Réseau de Contacts lié à la Police ou à des hommes de Loi. Cela permettra de rassembler plus d'indices, peu nombreux dans cette campagne.
- 3) Il serait pratique que l'un des PJ possède la Compétence Systèmes de Sécurité car les documents intéressants sont bien protégés.
- 4) L'un des PJ doit impérativement lire et parler l'espagnol couramment. Tous les documents légaux sont rédigés dans cette langue.

Néophytes Oniriques

par Jason Fryer

Ce petit bonus, les Néophytes, ne concerne pas directement la campagne Théolithis. Mais, il n'est pas exclu d'en enrichir le dossier DeWinter. Cela peut alimenter des pistes supplémentaires, voire une suite inattendue, au cas où les Néophytes voudraient aider un confrère.

Les Néophytes Oniriques forment un petit groupe de psychiatres qui vénèrent la Princesse des Rêves, Caren Birchlime. Sous son autorité, ils ont étendu leurs connaissances dans l'Art du Rêve et poursuivent leurs travaux sur l'esprit humain.

Bien que disséminés en Angleterre, Europe, et Etats-Unis, les Néophytes appartiennent tous à une organisation centrale d'entraide appelée Better Dreams Incorporated. C'est par le biais de l'agence que les Néophytes peuvent trouver des cobayes pour leur nombreuses expériences quelque peu sadiques en Thérapie Onirique, et ce, sans attirer l'attention sur eux.

Les Néophytes sont tout à fait conscients des dangers auxquels ils s'exposent en traitant avec la Princesse Démente du Rêve. Elle entretient des appétits anormaux qu'ils tentent d'apaiser en lui offrant des sujets d'expérimentation. Ils espèrent ainsi éviter qu'elle se serve d'eux comme cobayes.

Histoire de la Secte

Les Néophytes Oniriques furent fondés en 1980 par un psychiatre anglais du nom de Walter Collins. Il connaissait au niveau professionnel Caren Birchlime, avant qu'elle ne pénètre définitivement dans les Royaumes du Rêve. Ses expériences sur la thérapie par les drogues et les rêves l'avaient intrigué et il l'avait assistée maintes fois dans ses travaux. Il savait déjà qu'en utilisant les techniques de Caren Birchlime, il pouvait libérer les potentiels alors inutilisés de son cerveau et de celui de ses patients. Ses théories, d'abord déformées par son propre esprit instable, devinrent plus sombres et beaucoup plus radicales au fur et à mesure qu'il se mit à consulter fréquemment Birchlime.

Lorsqu'elle entra dans Limbo, elle ne cessa pas de contacter Collins au travers de ses rêves, l'influençant encore, supposant qu'il était un pion utile dont elle pouvait user pour influencer le monde des mortels. Il ne la déçut pas. Au départ, sur ses conseils, Collins poursuivit ses expériences sur la drogue et les rêves. Toutefois, comme Caren perdait petit à petit sa santé mentale, ses exigences se firent plus radicales. Collins savait que s'il continuait ainsi, il s'exposait à être découvert, donc subir la vindicte publique, voire être arrêté. Il se mit à rechercher un moyen de continuer plus discrètement "ses" travaux.

C'est alors que Rebecca Ashton, directrice d'une compagnie pharmaceutique florissante, lui vint en aide. Elle avait entendu parler des concepts révolutionnaires de Collins concernant l'altération de la psyché humaine grâce à la Thérapie Onirique et les traitements chimiques. Elle était curieuse. Elle lui offrit l'aide financière de ses sociétés pour qu'il puisse poursuivre ses recherches. Collins fut satisfait lorsqu'Ashton approuva son désir d'utiliser des cobayes humains pour des expérimentations dont l'issue était souvent fatale. Elle lui en fournit même et monta une façade pour qu'il puisse s'en procurer aisément. La Better Dreams Inc., organisation humanitaire était née.

Avec ces ressources, Collins se mit à rassembler autour de lui des collègues qui partageaient ses vues et forma les Néophytes. Tous les membres furent transportés dans le Monde Onirique de Birchlime et liés à elle. Cette initiation brisa leurs esprits, assurant ainsi leur loyauté envers la secte et sa divinité. Ceux qui refusèrent de lâcher prise restèrent prisonniers de son Royaume et lentement torturés pendant des années, jusqu'à ce que mort s'ensuive pour montrer à quoi s'exposent les traîtres. Elle en garda quelques-uns en vie pour servir d'exemple aux autres.

Chaque membre aida à ouvrir une succursale de Better Dreams Inc. dans les taudis de leur ville d'origine. Grâce au personnel loyal de la société de Rebecca Ashton, ils entamèrent leurs expériences sur les pauvres et les sans-abri qui venaient chercher un refuge et de la nourriture. En gardant des rapports détaillés sur les personnes venant les voir, les Néophytes savaient quels membres de la société pourraient disparaître sans que cela ne se remarque, et donc pouvaient être utilisés pour leurs expériences les plus extrêmes qui aboutissaient toujours à la mort du sujet.

Durant les seize dernières années, le nombre de Néophytes a beaucoup augmenté ; Il y a aujourd'hui à peu près 55 succursales de Better Dreams Inc. ouvertes dans les quartiers défavorisés des cités surpeuplées. Tous les employés de ces établissements, bien que non-Néophytes, sont parfaitement au courant des recherches en cours et sont fanatiquement attachés à la secte.

Description de la Secte

L'ordre comprend à peu près 200 membres répartis dans les 55 branches de Better Dreams Inc. Si le personnel général était inclus, ce chiffre grimperait au-dessus de 5000. La plus importante succursale se trouve à Manchester, Angleterre, sous le contrôle de Walter Collins et de dix de ses plus loyaux serviteurs.

Toutes les succursales sont liées à ce bureau central, et toutes les communications entre les autres succursales transitent par Manchester. L'intégralité des découvertes scientifiques est immédiatement rapportée à Collins et Ashton, ainsi que les problèmes rencontrés. Ils sont le cœur et le cerveau de toute l'organisation et rien ne se fait sans leur approbation.

Se joindre à la secte est terriblement difficile. Les nouveaux membres doivent être considérés comme suffisamment méritants par toute la succursale avant d'être contactés. À ce moment-là, il est nécessaire que la recrue éventuelle soit considérée comme trop radicale par ses pairs, car seuls les extrémistes sont susceptibles d'être admis. Une fois la décision prise, les Néophytes se contactent par rêves. Ce monitoring des rêves est poursuivi jusqu'à ce que l'assurance de l'éligibilité du sujet soit constatée. Il est alors contacté en personne, informé de l'existence de la secte et initié dans le Royaume Onirique de Birchlime. Si elle le juge digne, il deviendra un nouveau Néophyte. Sinon, elle le gardera prisonnier dans son Monde et le torturera à loisir.

La secte a gagné en pouvoir et en influence grâce à ses gains et ses contacts, ainsi que le soutien des sociétés d'Ashton. Ses membres sont très connus dans la communauté des affaires en tant que dirigeants d'associations caritatives. Ce sont des citoyens respectés qui réservent leurs soins aux personnes riches et passent leurs loisirs à Better Dreams Inc.

Les succursales sont en fait des bâtiments situés dans les quartiers pauvres et les bidonvilles. Ils comportent des dortoirs pour les sans-abri et des repas gratuits y sont servis. Des services médicaux sont également à leur disposition. Une assistance à la recherche d'emploi est offerte aux chômeurs, ainsi que de l'argent facilement gagné pour ceux qui acceptent de participer à d'inoffensifs projets de recherche. Chaque succursale est conçue, non seulement pour fournir un peu de réconfort à ceux qui en ont besoin dans ses murs mais également à toute la communauté extérieure.

Toutefois, sous ses aspects extérieurs rassurants rôde une bête fauve. La nourriture et les boissons offertes sont empoisonnées par les drogues d'altération onirique de Birchlime à des doses pratiquement insoupçonnables. Les dormeurs sont soumis à des émissions subsoniques pour ouvrir un peu plus chaque nuit leurs consciences. Les injections anti-grippales et autres inoculations contiennent en général des doses plus fortes des traitements chimiques de Birchlime. Tout ceci affaiblit petit à petit leur résistance à l'influence de Limbo et de ses créatures. Les rues entourant les succursales sont sûres car les cauchemars les hantent. Les rêves de la communauté y prennent forme.

Pendant ce temps dans les sous-sols bien gardés de la succursale, des travaux plus insidieux sont menés dans les Temples des Néophytes. Il s'agit en majorité de recherches sur la thérapie par les drogues et les chocs, la privation sensorielle, la manipulation des rêves, et la chirurgie expérimentale du cerveau. A la fin de ces expériences, les sujets ne sont plus que des légumes, s'ils sont encore en vie. Ils servent de nourriture aux chiens de garde des Néophytes, les Ichtyriens.

A chaque nouvelle lune, les Néophytes ouvrent un portail vers le Monde Onirique de Birchlime, et lui offrent des sacrifices humains pour la remercier des connaissances qu'elle leur octroie. Ces rituels se poursuivent assez tard dans la nuit alors que les Néophytes vivent leurs rêves les plus malsains et les plus dépravés dans son Royaume, pour se rapprocher de leur maître. Cela les rapproche également les uns des autres. C'est en effet grâce à ces rituels que les Néophytes se connaissent tous, au moins de vue, ce qui limite les dangers d'une infiltration.

Le Temple de Collins à Manchester possède un portail permanent, ouvert sur le Royaume de Birchlime pour qu'il puisse communiquer régulièrement avec elle. Il peut également rejoindre n'importe quel autre Temple de la secte par ce portail, si le besoin se faisait sentir.

A cause de leur façade, les Néophytes n'attaquent jamais leurs ennemis de face, mais par la manipulation des rêves en cas de problème majeur. Ils peuvent donner vie aux cauchemars de leurs victimes et les tuer ainsi, ou ouvrir un portail vers le Royaume Onirique de Birchlime et laisser les Errants s'occuper d'eux. Dans des cas extrêmes, ils invoquent des Ichtyriens ou des Psyphagi qui régleront le problème. De toutes façons, ces morts ne laissent aucune trace qui pourrait mener à l'organisation.

Certains Néophytes sont régulièrement en contact avec des membres de l'Ordo Fratrîs Mortis, sans dire un mot de leur allégeance envers la secte. L'organisation ne s'est encore jamais fait d'ennemis puissants et tente de l'éviter à tout prix.

Membres Importants

Walter Collins

Les enseignements de Birchlime ont aidé le Dr. Collins à devenir l'un des Rêveurs les plus puissants. Toutefois, la médaille a son revers et il est à présent fou à lier. L'idée d'entrer de façon permanente dans Limbo l'obsède, mais Birchlime l'oblige à demeurer dans le monde réel pour poursuivre ses travaux. Il lui en veut parfois et passe généralement ses frustrations sur ses patients. Ses victimes sont alors torturées au-delà de tout ce que l'on peut imaginer.

PERSONNALITE : Collins est parfaitement froid et analytique. Parfois sa folie reprend le dessus et il se met à disserter sur le pouvoir des rêves et le contrôle de l'Esprit humain. Fou de désir pour Rebecca Ashton, il ne révélera ce secret à personne.

INTERPRETATION : Parlez dans un anglais lent et monotone. De temps en temps, laissez libre cours à la folie en parlant soudain de vos rêves les plus noirs sur un ton plus animé.

AGL 14	FOR 12	CON 15
APP 12	EGO 30	CHA 15
EDU 25		

TAILLE : 190cm
 POIDS: 85kg
 SENS: Normaux
 MOUVEMENT : 7m/round
 ACTIONS : 2
 BONUS A L'INITIATIVE : +2
 BONUS AUX DEGATS : +2
 RESISTANCE : 4 BS = 1 BL
 3 BL = 1 BG
 3 BG = 1 BM

Théolithis

ENDURANCE : 105
BALANCE MENTALE : -80
SOMBRES SECRETS : Responsable d'expériences médicales
DESAVANTAGES : Fanatique, Schizophrénie, Compulsion (adoration de Birchlime), Sadisme
COMPETENCES : Psychologie: 20, Art du Rêve: 50, Armes de poing : 12, Réseau de contacts (Psychiatres): 15, Parapsychologie: 18, Poisons & Drogues: 20, Etiquette: 15, Homme du monde : 12, Diplomatie: 15, Chirurgie 20, Français :15, Latin:10, Allemand : 15, Médecine: 20
MAGIE : Voie des Rêves : 40 (tous les sorts à :20)
HABITAT : Temple à Manchester

Rebecca Ashton

Présidente d'une société pharmaceutique florissante, Rebecca Ashton fournit l'aide financière nécessaire aux Néophytes, ainsi qu'une couverture pour poursuivre leurs recherches. Mais, c'est aussi un Licateur au service de l'Archonte Malkuth.

Ayant raté l'opportunité d'influencer Caren Birchlime, Ashton n'a pas laissé passer la chance d'utiliser Collins comme pion dans les plans de Malkuth visant à libérer l'humanité. Sous sa houlette, elle pense que les expériences de Collins et Birchlime peuvent affaiblir l'illusion grâce au Rêve. C'est la raison pour laquelle la majorité des travaux pratiqués par les Néophytes s'achèvent sur une schizophrénie définitive du sujet. Elle pousse Collins à tenter des altérations génétiques sur le cerveau humain, un autre des souhaits de Malkuth.

Parce qu'elle ne désire pas que d'autres Licateurs interfèrent avec ses travaux, Ashton garde secrète son identité réelle. Elle utilisera tous les moyens en sa possession et tous ses pouvoirs pour ne pas être percée à jour.

PERSONNALITE : Ashton est entièrement dévouée à Malkuth, et partage son rêve de libérer les humains de leur prison. Elle est de nature joyeuse et les gens la trouve généralement sympathique. Parfois un peu mystérieuse, sa soudaine réserve ajoute à son charme un peu excentrique.

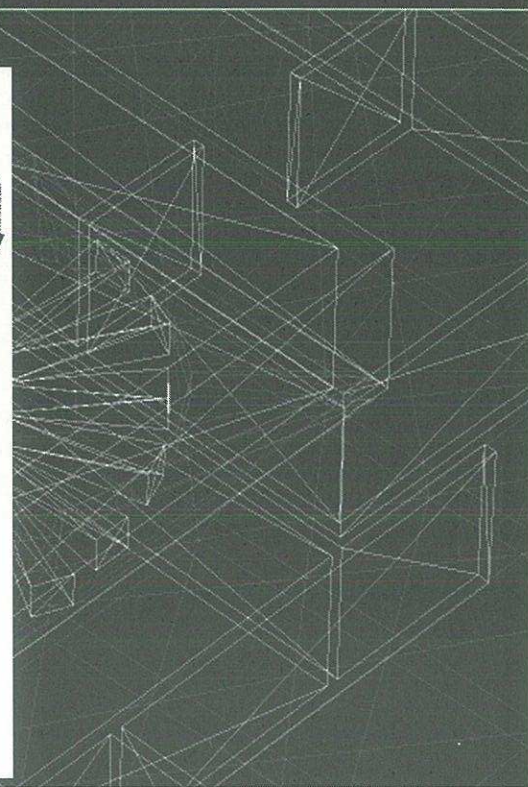
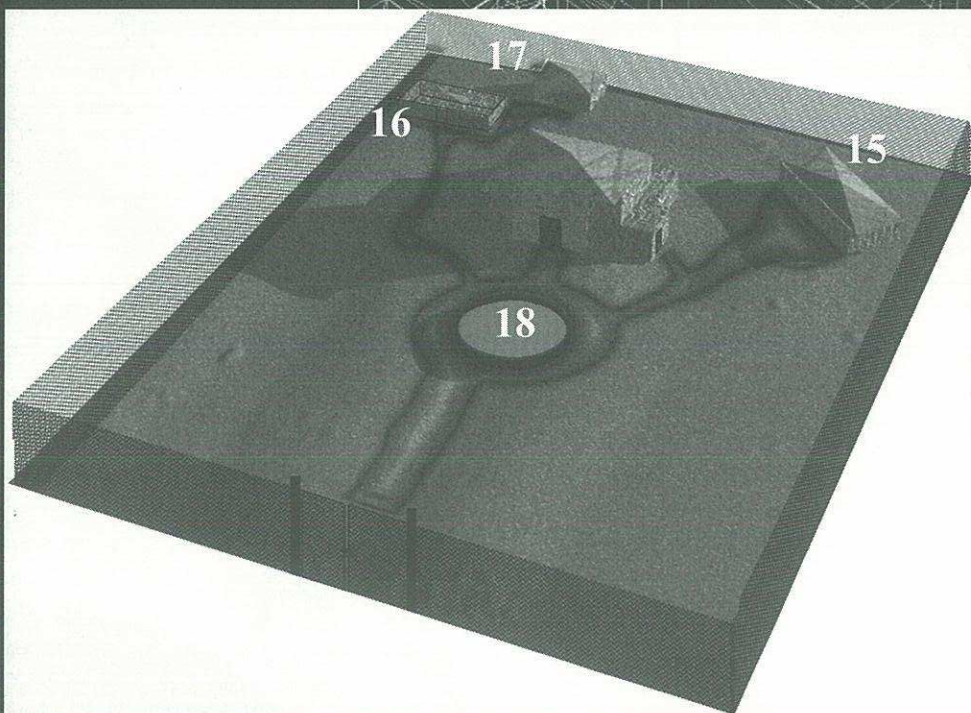
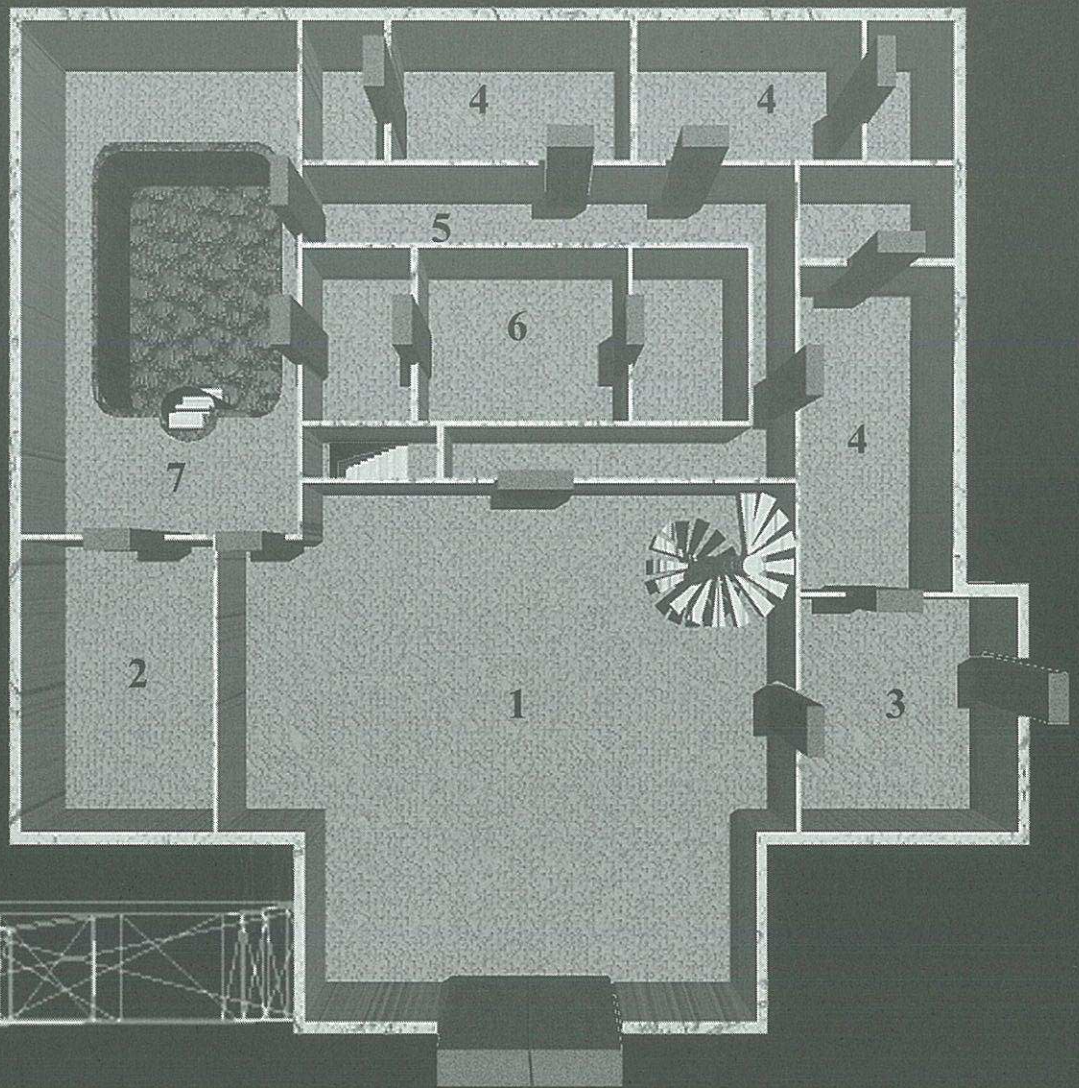
INTERPRETATION : Sous forme humaine, Ashton est la femme la plus charmante et digne de confiance. Jamais, elle ne se montre sous sa forme de Licateur. Mais si par malheur cela se produisait, sa rage deviendrait incontrôlable.

AGL 31	FOR 50	CON 40
APP 2(30)	EGO 30	CHA 40
PER 33	EDU 20	

Modification au jet de Terreur : 0 (en tant que Licateur)
TAILLE : 180cm(245cm)
POIDS : 65 kg (440kg)
SENS : Perçoit l'infrarouge et l'ultraviolet
COMMUNICATION : Parole ou télépathie
MOUVEMENT : 15m/md
ACTIONS : 5
BONUS À L'INITIATIVE : +19
BONUS AUX DEGATS : +10
RESISTANCE : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
2BM sont nécessaires pour la tuer.

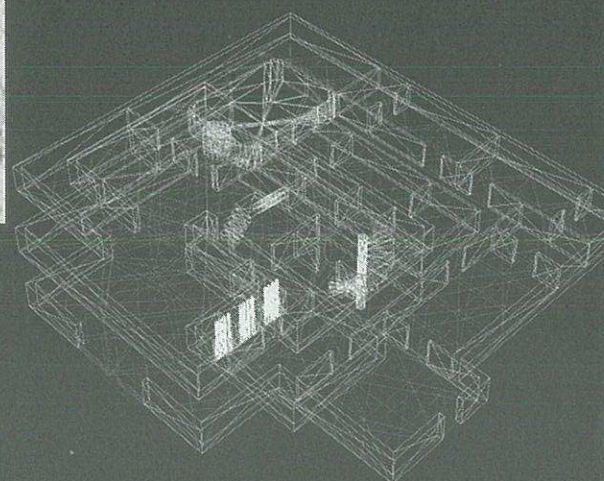
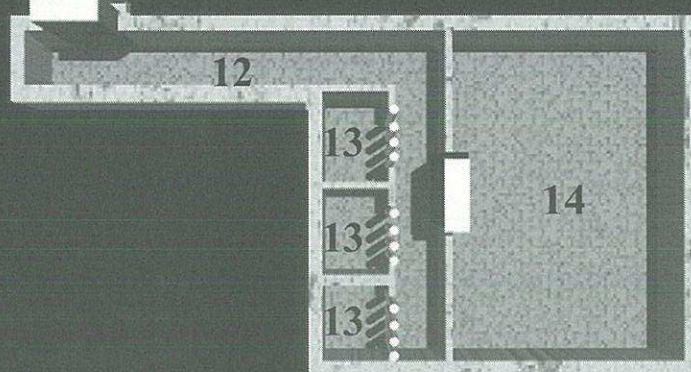
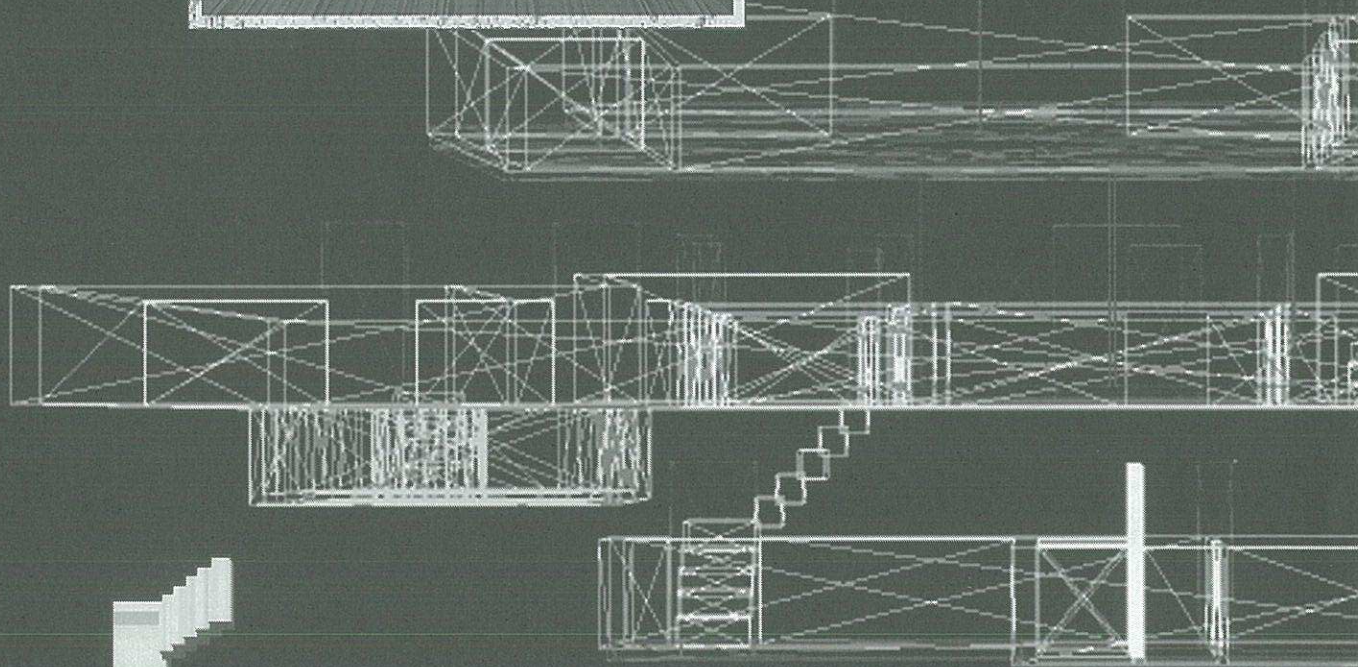
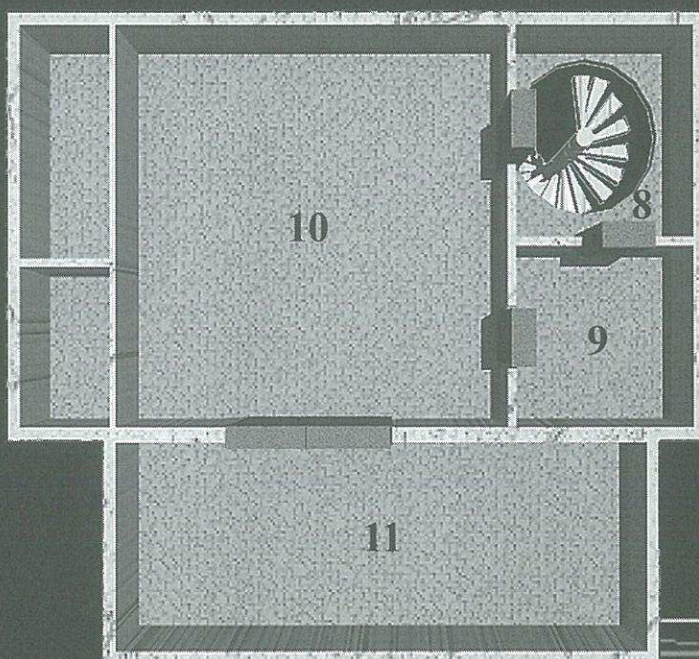
ENDURANCE : 230
ARMURE NATURELLE : 2
POUVOIRS : Voix Dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100kg 10m/sec), Invulnérabilité au feu
COMPETENCES : Arts martiaux : Karaté Atémi : 30, Coup de pied : 25, Parade : 30, Esquive: 30, Nunchaku : 22, Rechercher : 30, Armes de poing : 30, Grimper : 40, Cacher : 30, Anatomie : 30, Toxicologie : 50, Pharmacologie : 50, Neurologie : 50, Psychiatrie : 50, Comédie : 25, Réseau de contacts (Tous) : 40, Etiquette: 40, Diplomatie : 30, Femme du Monde : 30, Langage (tous les langages humains) : 25, Art du Rêve : 45
MODE D'ATTAQUE : Selon armes
MAGIE : Voie des Rêves : 50 (tous les sorts à 30), Voie de la Folie : 30 (tous les sorts à 15)
ARTS NOIRS : 30
HABITAT : Manchester

La Villa de Malaga

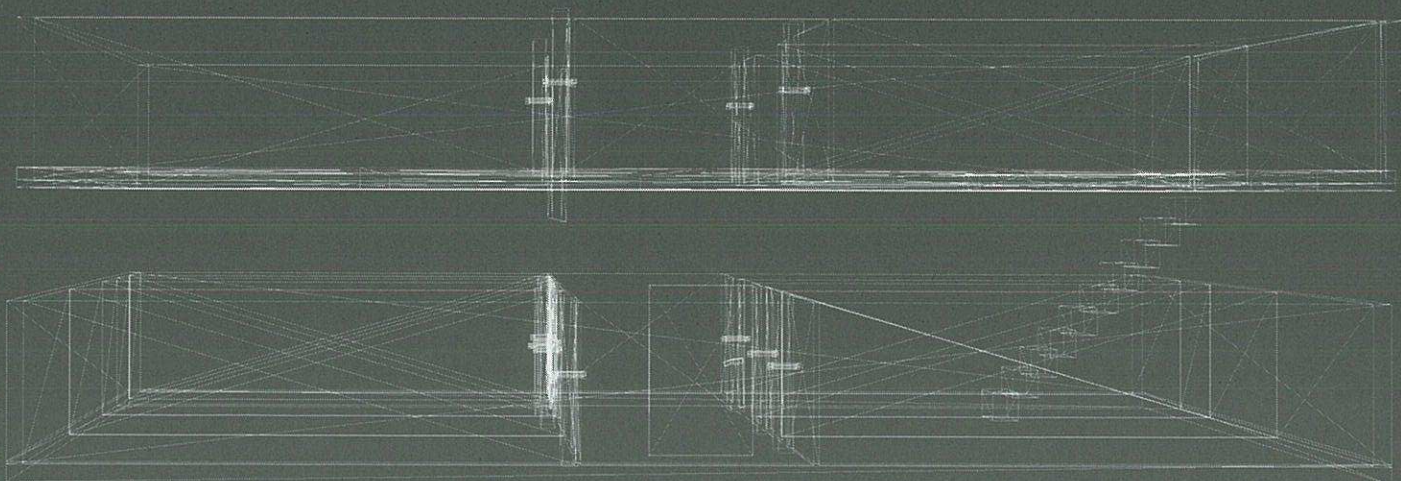
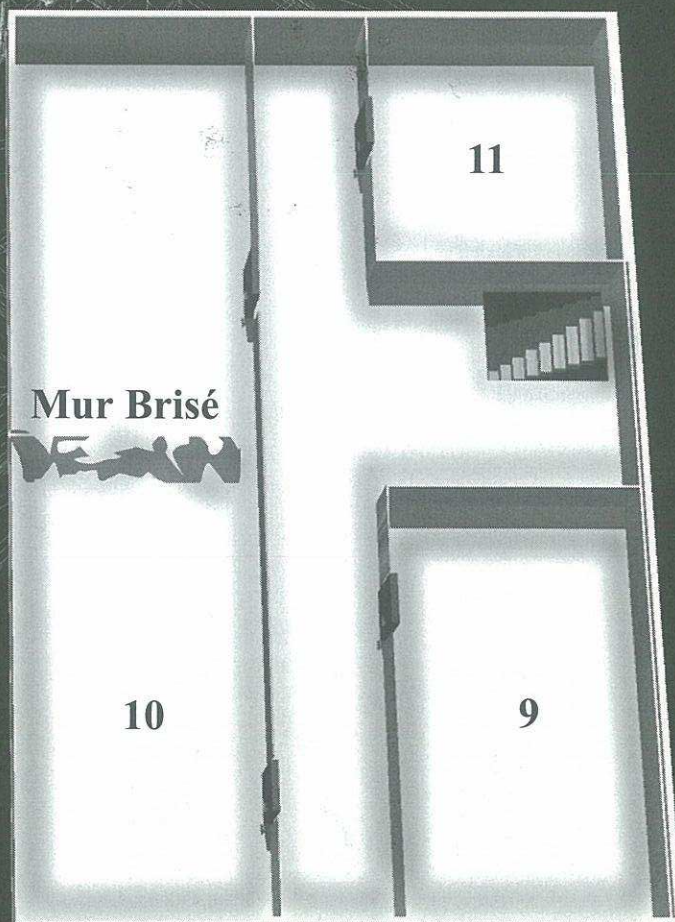
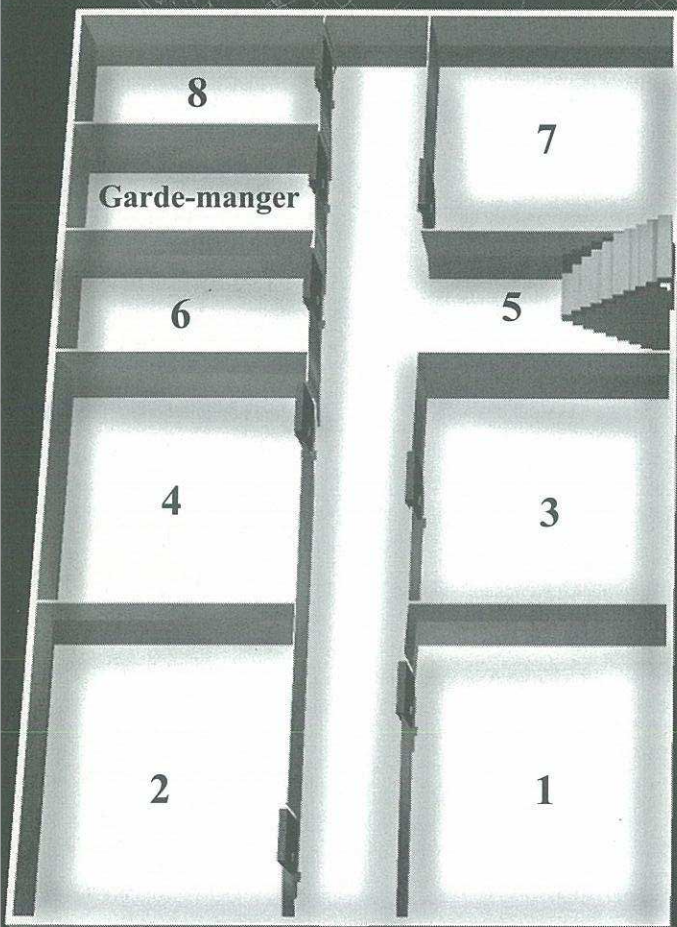


Salle de Bain

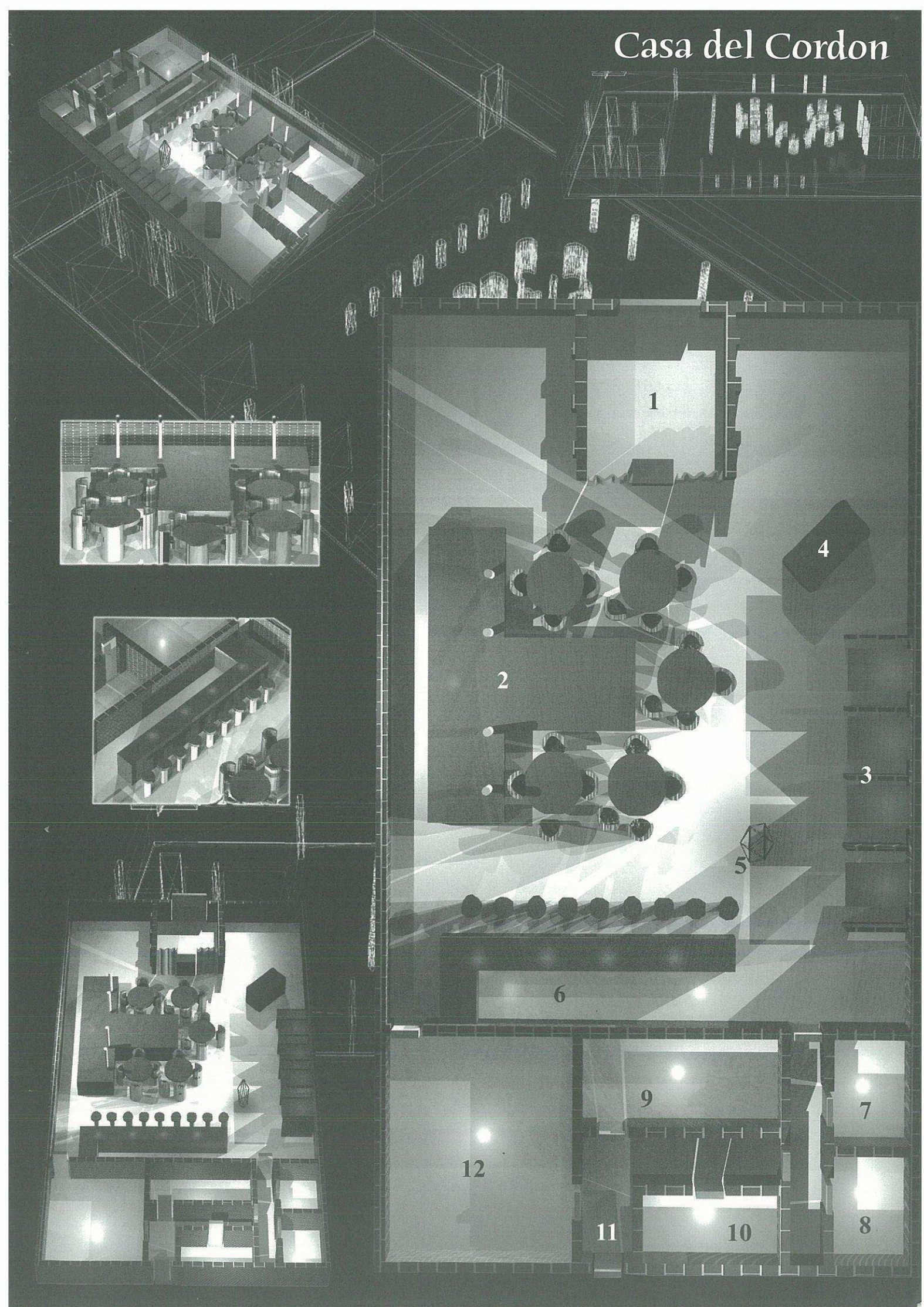
Garde-Robe



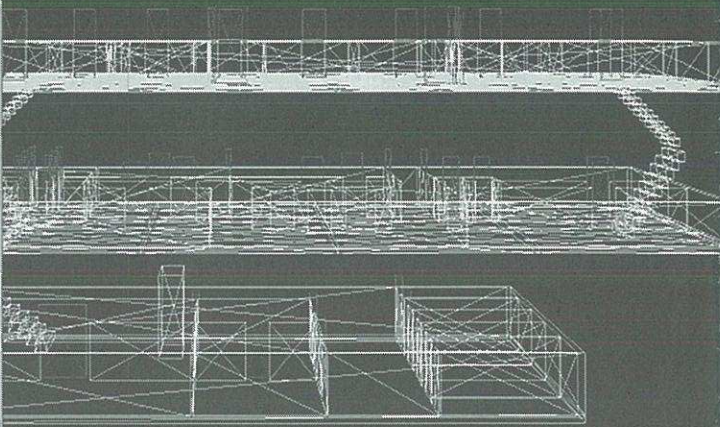
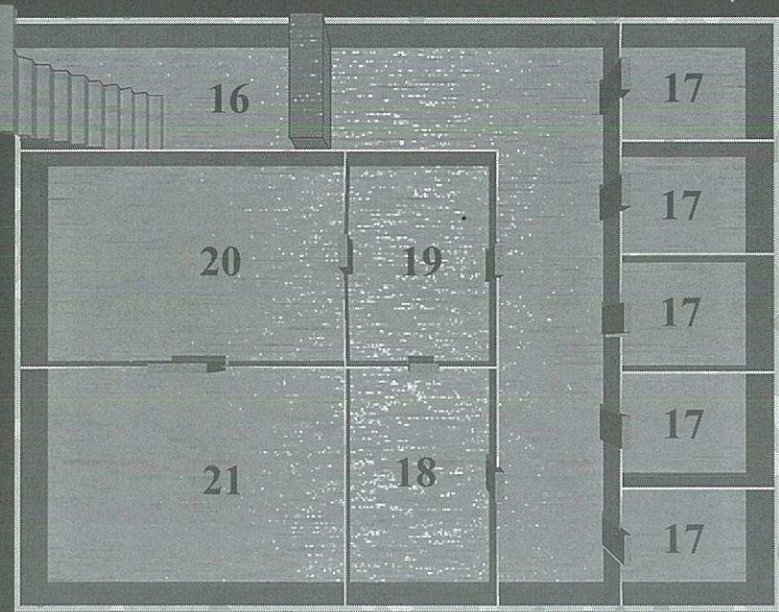
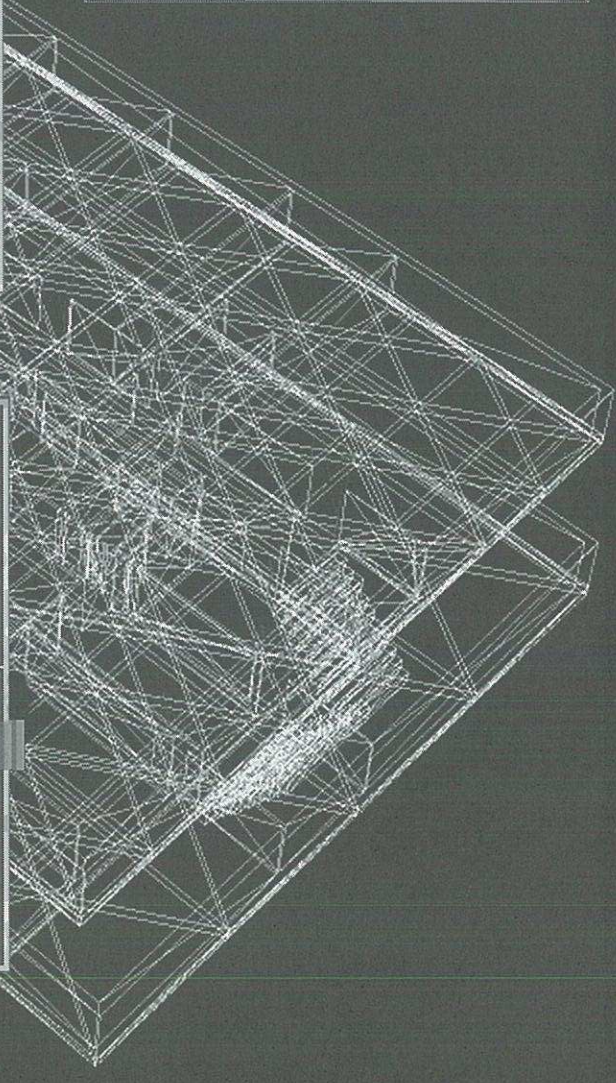
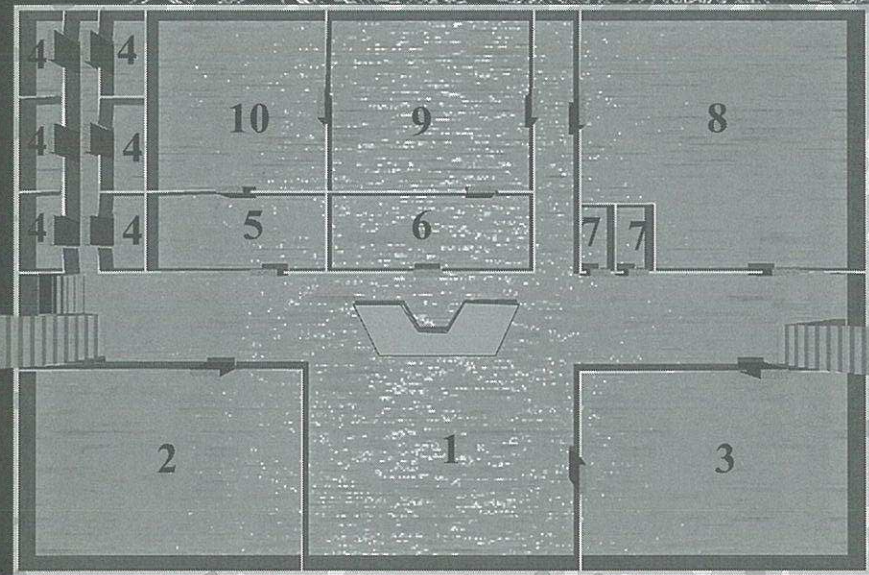
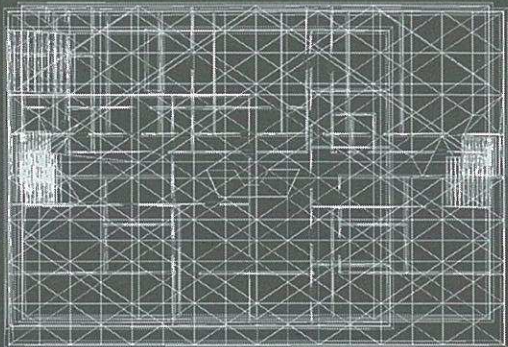
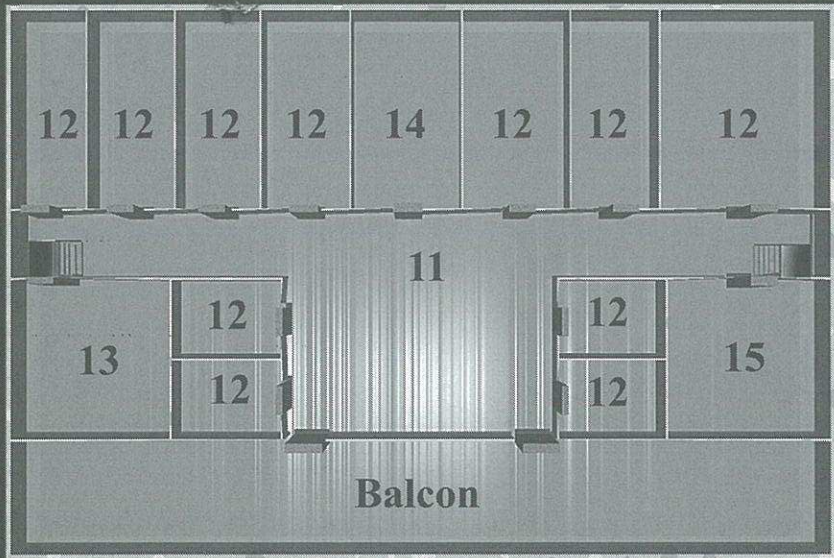
Maison d'Aguilar



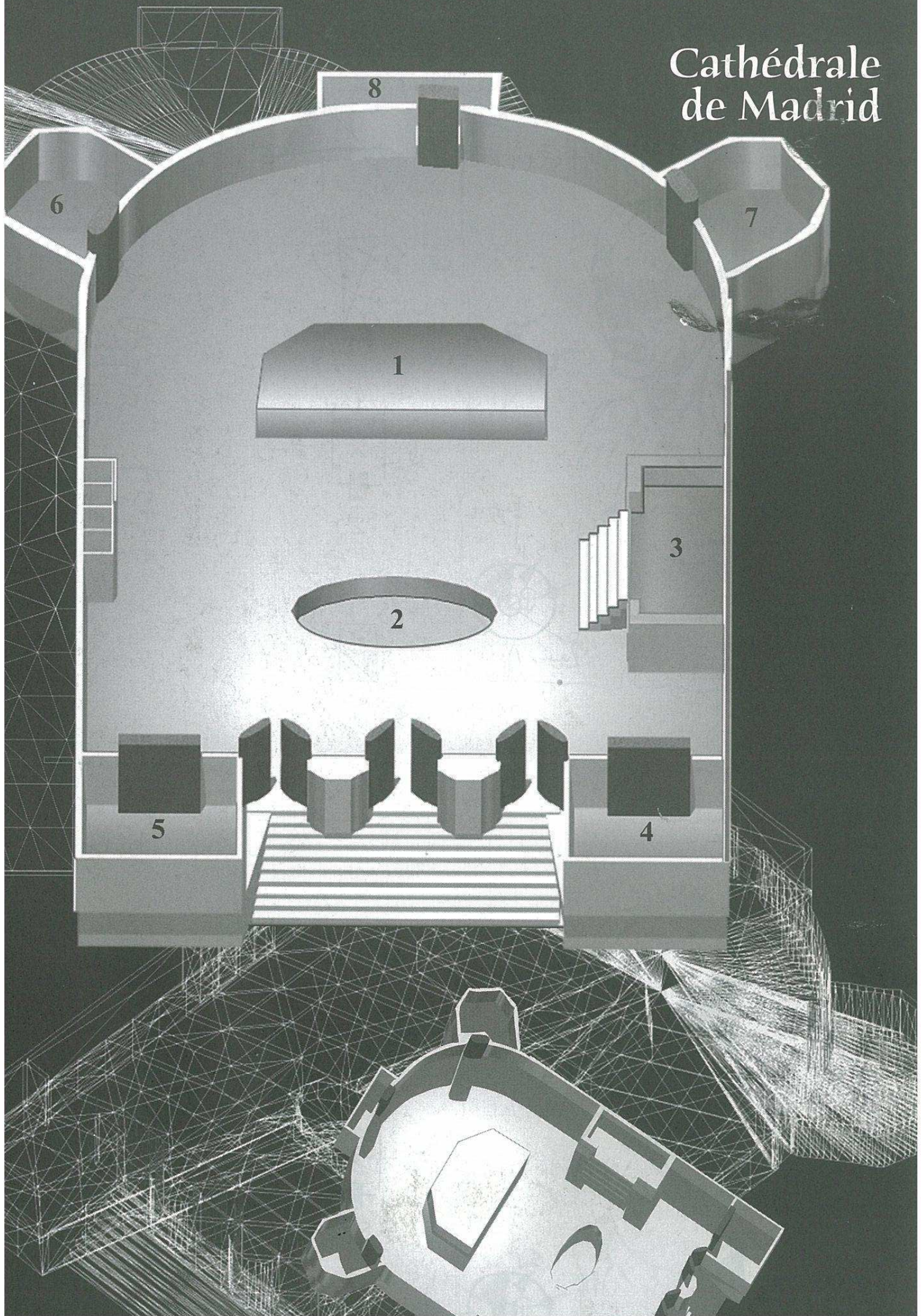
Casa del Cordon

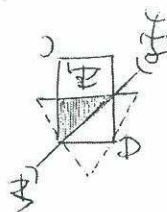
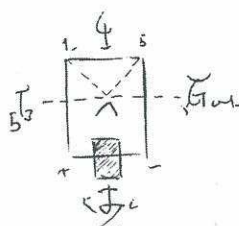
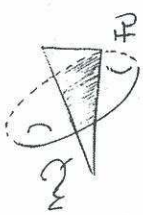
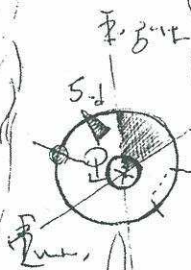


L'Institut Dédale



Cathédrale de Madrid





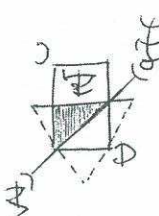
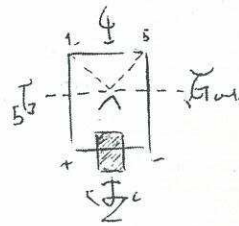
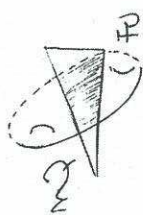
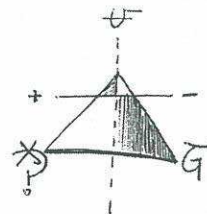
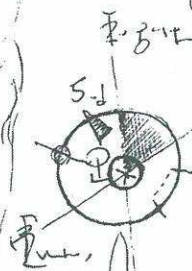
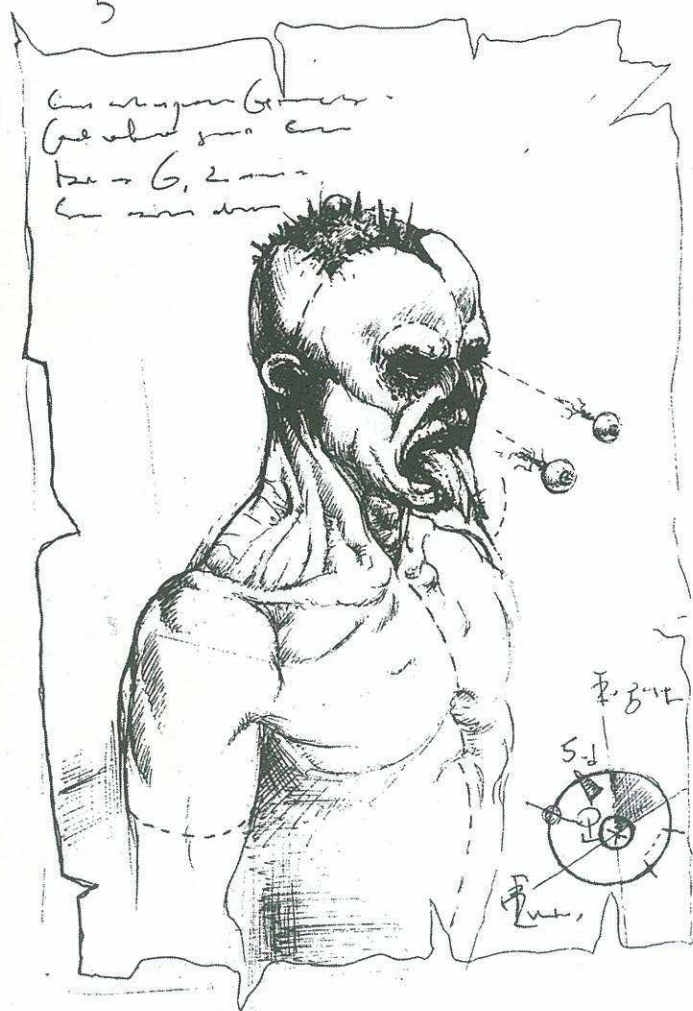
There were two
of his and his friend,
♂ + ♀

For Sam's son
himself Sam's son
\$44-

Paul has written
from St. Louis
G. &

To the full Court,
 From the Court
 James G. H.

Das er wegen Geldes
Geht und sein
bei G. 2. mal
Er wird dann



There is a
 2 for each fruit,
 3 + 3

For Sam's for
him to Sam
\$4-

Paul his mother
from the same
G. &

Two full Cans of
Tobacco Cans
for \$44

Une main tremblante se tend vers lui, la paume en avant, couverte de crasse. "S'il vous plaît, monsieur" mendie une voix grêle, "un penny seulement".

Tout en s'éloignant, il revoyait le visage de la pauvre fille émaciée et l'angoisse qui hantait ses yeux si jeunes.

Non.

Pas si jeunes corrigea-t-il, mais des yeux âgés, neutres, vides. Des yeux qui en avaient trop vu, qui avaient été témoins de milliers de désespoirs et enduré la misère de douzaines de vies.

Des yeux qui s'étaient ouverts à la Vérité. Des yeux d'Eveillé.

L'Etranger s'arrêta et fit demi-tour.

Il scruta les ombres à la recherche de la fille qu'il trouva blottie dans l'embrasure étroite et sombre. Il revint sur ses pas, la main dans la poche, serrée sur le froid âpre du métal glacé.

"Encore M'sieu ?" demanda-t-elle surprise et assez satisfaite de son retour.

"Vous allez m'en donner encore ?"

L'Etranger sourit et hocha la tête. Sa main aux jointures blanchies émergea de la poche et se tendit vers elle.

Le silence de la ruelle fut brisé par le bruissement d'ailes blanches
et le soupir ultime de l'innocence perdue.

Lorsqu'il ressortit enfin vers les rues agitées, éclairées par les néons de la cité aveugle, l'Etranger se remémorait les mots d'une sage morte depuis tant d'années. "Les enfants remarquent des choses que les adultes ne perçoivent pas " lui avait-elle expliqué. "Ils voient mais personne ne les écoute".

Elle avait parfaitement raison.

Théolithis, le Graal de Judas, est une campagne divisée en plusieurs scénarios qui mènent les joueurs de Madrid à Métropolis puis enfin dans les Abysses à la recherche de leurs existences perdues.

Simple pions dans les plans machiavéliques d'une puissante envoyée de Malkuth, pris dans un conflit risquant de briser l'Illusion, les personnages joueurs devront tout perdre puis tout recouvrer, avant de pouvoir retourner vers le Monde des Mensonges pour réparer les effets de leur trahison.



paradox
entertainment

Prix de Vente : 21,00 Euros

ISBN : 2-914892-13-6