Palimpseste N° 22

Les manteaux gris

Une aventure taillée pour l'initiation à Nephilim

Palimpseste n°22

Les Manteaux Gris

Scénario

Ce scénario est issu de Nephilim : Initiation, une version simplifiée de Nephilim : Révélation. Elle est destinée aux meneurs de jeu qui souhaitent découvrir et faire découvrir le monde de Nephilim en douceur, en assimilant l'essentiel.

Synopsis

L'intrigue met en scène trois Immortels – Métima, Sohléan et Kortyriak – ainsi que plusieurs obédiences du Temple. L'enjeu est la Stase de Kortyriak, qui se trouve au cœur d'un échange entre les Templiers du sud de la France et l'Ordre de Malte. Métima cherche à intercepter l'objet pour pouvoir exercer sa vengeance. Seuls les personnages des joueurs pourront arrêter son geste fratricide.

Ce scénario est prévu pour être joué pendant deux soirées, soit environ une dizaine d'heures de jeu.

Metima Fati *

* Le destin de Métima

Les aigles cathares

L'Ange Métima et le Phénix Kortyriak sont deux Immortels qu'une amitié indéfectible lie depuis la Chute. Quand l'un est en Stase, l'autre met tout en œuvre pour la retrouver et réincarner son Frère de Ka. Au fil de leurs périodes d'éveil, chacun oeuvre pour la continuation du Sentier d'Or. Mais au lieu de considérer les humains comme des sujets d'expérience, ils en font des collaborateurs avec qui ils avancent main dans la main.

Au début du XIIe siècle, sous les traits de deux chevaliers sans terre, ils embrassent la cause du catharisme en Occitanie. Aux côtés du Nephilim qui initia ce mouvement, le Pagad, ils ouvrent les fidèles au monde occulte et les enjoignent à éveiller leur Ka-Soleil. De château en château, les deux Nephilim rallient les seigneurs du Sud à cette nouvelle religion et les fédèrent autour de Raimond VI, comte de Toulouse. Mais bientôt, le Temple et l'Église prennent ombrage du succès de ce qu'ils qualifient d'hérésie. Rome finance une nouvelle croisade, contre les infidèles de l'intérieur cette fois. À Paris, le roi Louis VII n'est que trop heureux d'annexer à son royaume les riches terres du Sud. Grâce aux efforts d'un Manteau Blanc redoutable et cruel, Simon de Montfort, Toulouse tombe en quelques années.

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

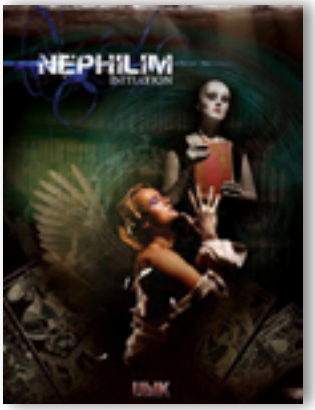
C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

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

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

CRÉDITS :

Nephilim : Initiation, Les Manteaux Gris,
de Claude Guéant



Relecture par : Nicolas Tauzin, Patrice aka Hialmar et Fabrice Merlin

Conversion Nephilim 4 par : Grégoire Laakmann

Compositions graphiques : Grégory Dayon

Couverture et illustrations : Matthias Haddad

Maquettage : Nicolas Tauzin

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

Contenu indépendant de la gamme officielle

Décidé à protéger son œuvre, Métima fait de Montfort sa némésis personnelle. Lui et le Pyrim rivalisent d'audace pour contrer les avancées des croisés. L'Ange croit tuer Simon à Toulouse en 1218, mais ce n'est qu'un leurre organisé par le Temple pour laisser les mains libres au terrible Manteau Blanc. Le chevalier chrétien concentre en secret ses efforts sur les places fortes Nephilim, laissant son fils Amaury le remplacer dans son rôle profane.

Traqués par un ennemi invisible, l'oiseau de paradis et l'oiseau de feu s'abritent alors dans les nids d'aigles que sont les refuges cathares. Une à une, les forteresses tombent, jusqu'à ce que les deux compagnons soient finalement pris au piège avec leur Prince dans le château de Montségur, dernier abri sûr. Ils couvrent la fuite du Pagad alors que les Templiers brisent les dernières défenses. Dans la confusion, Métima et Kortyriak sont séparés.

Métima est pris et longuement torturé à l'Orichalque par Simon de Montfort. Le métal affaiblit sa Sapience et laisse la douleur briser sa volonté. Simon lui laisse croire que Kortyriak l'a abandonné. Métima, épuisé et perdu, avoue ce qu'il sait – fort peu heureusement. Simon le laisse pour mort, en tout cas à moitié fou.

Une convalescence difficile

Contre toute attente, le Pentacle accablé de Métima survit. Il garde de lourdes séquelles de la torture qu'il a endurée. Les entrelacs de son Pentacle sont veinés de gris là où l'Orichalque l'a frappé. Métima retrouve finalement la trace de Kortyriak. Sa Stase fait désormais partie du trésor des Chevaliers de l'Alliance Templière, dont l'influence s'étend sur tout le sud de la France. Métima ne cherche pas à retrouver le Pagad ou d'autres Adoptés du Bateleur : il a sa vengeance à mener. À la fois contre les héritiers de Montfort et contre Kortyriak, le « traître ». Patiemment, l'Ange déchu attend qu'une opportunité se présente. Son simulacre, lui aussi soumis à rude épreuve, trépasse quelque temps après et l'Ange est capturé par sa Stase.

Le hasard le réincarne pendant la Révolution française à Toulouse, où il s'installe. Les plaies de son âme continuent à le faire souffrir. La douleur a même transformé ses métamorphoses. Très voyantes et très abîmées, elles l'obligent à se terrer à l'écart des profanes. Il fonde alors une bibliothèque occulte, d'où il sort peu. Il converse uniquement par courrier avec ses semblables, ne les rencontrant que pour acquérir ou échanger un précieux Focus. Mais, malgré ses recherches, aucun ne lui permet de guérir son Pentacle martyrisé.

Les PNJ Nephilim

Retrouvez les Nephilim Métina, Sohléan et Kortyriak en fin de scénario (p.27).

Ces PNJ ont largement développés afin que vous puissiez les ré-utiliser dans d'autres aventures de votre création. N'hésitez pas à nous les faire partager avec nous ensuite !

Sous le signe du Bâton

En 2003, alors que Métima passe pour un fantôme dans les légendes de Toulouse, il découvre lors d'une échauffourée avec des Templiers que la douleur qu'il ressent constamment l'a rendu légèrement moins sensible à l'Orichalque que ses frères. Sa résistance demeure très faible, mais elle suffit pour lui permettre d'incarner un Manteau Blanc malgré son médaillon d'Orichalque. En privé, il met le pendentif en lieu sûr et le remplace par une copie qu'il arbore lors des rencontres avec les initiés du Bâton. Pendant plusieurs semaines, il joue un jeu dangereux, au milieu des Chevaliers de l'Alliance Templière. Ce qu'il voit le trouble profondément : ses vieux ennemis n'ont plus rien des chevaliers d'autrefois. Le sens de l'honneur les a désertés pour être remplacé par un culte de l'efficacité résolument moderne. Ils gardent des trésors inestimables, mais leurs traditions se sont perdues et ils ne savent plus les utiliser. Ainsi, la Stase de Kortyriak, oubliée dans la région, n'a pas été transformée en homoncule (cf. *Livre de base, p. 100*), faute de connaître le rituel.

Au milieu des Chevaliers, Métima forge son plan. Il convertit en secret les Manteaux Noirs les plus jeunes et les plus prometteurs à ce qu'il leur révèle être « la vraie doctrine du Temple ». Il veut en faire des chevaliers des Temps modernes, de vrais initiés. À nouveau, Métima se laisse habiter par le vieux rêve du Bateleur : former des humains à la vie en paix avec les Nephilim. S'il y parvient parmi leurs ennemis irréductibles, alors son peuple aura peut-être une chance. Métima retrouve le goût à l'immortalité.

Dès que les premiers jalons sont placés, l'Éolim organise la mort de son simulacre, de peur d'être découvert. L'Orichalque des Templiers autour de lui a ralenti l'apparition de ses métamorphoses, mais elles finissent par se manifester. Avant de mourir, il confie à ses protégés qu'un homme masqué et portant un manteau gris viendrait les voir s'il venait à disparaître et qu'il serait leur prochain maître.

L'Ange de la vengeance

Grâce à ceux qu'il appelle désormais « ses Manteaux Gris », Métima apprend que les Chevaliers de l'Alliance Templière, las de ne pouvoir rien faire de leurs trésors, ont décidé de les échanger contre de l'Orichalque auprès d'une obédience plus traditionaliste et de plus haut degré, l'Ordre de Malte. L'objet principal de la transaction est la Stase de Kortyriak, mais aussi le journal intime de Simon de Montfort, jamais révélé aux profanes, qui fait partie du trésor de l'Alliance.

Métima décide que c'est le bon moment pour se venger de Kortyriak, détruire les mémoires de son vieil ennemi Templier et promouvoir les Manteaux Gris à la tête de leur obédience, le tout en un seul coup audacieux.

Métima persuade ses disciples qu'un tel trésor ne doit pas quitter le sol français et que la seule façon de s'en assurer est de le soustraire à ces Templiers de pacotille. Sans sourciller, ils se rallient au plan de leur maître. C'est alors qu'entre dans la bibliothèque de Métima celle qui deviendra l'écran de fumée du plan de l'Ange : l'Efreet Sohléan.

Tempestas moniti *

* Avis de tempête

Une Efreet sur le pied de guerre

Sohléan est à la recherche d'un Focus pour invoquer les *Princes du labyrinthe éclairé par une torche* (*LdB, p. 182*). Elle se croit épiée depuis plusieurs semaines et ne se sent pas en sécurité. Même son refuge ne lui paraît plus sûr. Paranoïa ou réalité ? Sans doute un peu des deux. Quoi qu'il en soit, les Princes, en masquant l'entrée du repaire de l'Éolim, lui rendraient un peu de sérénité.

Guidée par un libraire ésotériste, elle découvre la bibliothèque occulte de Métima et ses nombreux trésors. Il lui faut près de deux semaines pour exhumer – et c'est le mot – un exemplaire du *De Verbo Mirifico* (*LdB, p. 54*), un grimoire qui renferme le Sort qu'elle désire. Métima est prêt à le lui donner, mais seulement en échange d'un autre livre qui lui échappe depuis des siècles. Elle doit donc acquérir pour lui une bible enluminée – en fait la Stase de Kortyriak – soi-disant propriété d'un bibliophile toulousain. Métima n'espère pas qu'elle réussisse, mais qu'elle détourne l'attention des Chevaliers de l'Alliance.

Chronologie

1218 : Mort simulée de Simon de Montfort.

1243-1244 : Siège de Montségur. Kortyriak est remis en Stase et Métima torturé à l'Orichalque.

1791 : Métima fonde sa bibliothèque à Toulouse.

2003 : Métima incarne un Manteau Blanc et crée l'Ordre invisible des Manteaux Gris.

J - 30 : Métima apprend que l'échange va avoir lieu avec le Temple de Malte.

J - 10 : Métima rouvre le passage secret de Montségur.

J - 2 : Les envoyés de l'Ordre de Malte arrivent à Toulouse.

J - 1 : L'oiselier est enlevé.

J - 15 : Sohléan visite la bibliothèque de Métima pour la première fois.

J - 2 : Sohléan trouve le Vitae Merlini.

J - 1 : Le soir, Sohléan est suivie par le Temple. Elle appelle ses frères, les PJ.

J : Au soir, les PJ entrent en scène, mais Sohléan a disparu.

J + 1 : Les envoyés maltais visitent l'église de l'inquisition.

J + 2 : Enterrement du Manteau Gris au matin. Les envoyés maltais se recueillent devant la plaque dédiée à De Montfort.

J + 3 : Les envoyés maltais visitent Montségur. Le soir ils procèdent à l'échange.

J + 4 : Au soir, rendez-vous entre Sohléan et Métima dans l'église de Fanjeaux, fin de la traque des templiers.

J + 5 : Le Nexus apparaît dans le cimetière de Terre-Cabade.

Avec l'emportement qui la caractérise, Sohléan se rend chez le propriétaire à l'adresse indiquée par l'Ange. En décodant les discrets symboles qui marquent la demeure, elle s'aperçoit trop tard qu'elle a affaire à des Templiers. Elle prend alors congé au plus vite, mais ses métamorphoses la trahissent. Deux Manteaux Noirs sont mis sur sa piste avec pour consigne de noter son adresse et de lui délivrer un avertissement, c'est-à-dire rien moins que d'éliminer son simulacre. Le hasard – ou plutôt leur volontarisme – fait que ce sont deux Manteaux Gris qui sont choisis pour cette mission. Sohléan, qui se sait de toute façon traquée, ne doute pas de l'honnêteté de Métima et devine seulement que l'obtention du Focus sera un peu plus difficile que prévue, ce qui est loin de la faire renoncer. Elle fait simplement appel à quelques frères de la région qu'elle connaît bien. Elle leur donne rendez-vous dès le lendemain. Il s'agit bien sûr des personnages des joueurs.

Les PJ entrent en scène

Les PJ vivent à Toulouse ou dans la région. Ils sont sortis de Stase récemment et se connaissent. Leurs relations sont laissées à votre discrétion.

Plusieurs d'entre eux (au moins un !) reçoivent à J – 1 un message de Sohléan sur leur répondeur. Elle dit brièvement avoir à surmonter un problème impliquant le Bâton pour obtenir un Focus et elle compte sur leur aide, en précisant bien qu'elle saura les remercier en retour. Elle leur donne rendez-vous le lendemain à minuit en centre-ville pour en savoir plus. Sa voix hachée recèle plus de tension que d'habitude. Elle semble même harassée.

À quelques minutes de l'heure du rendez-vous, les PJ ne sont plus très loin du lieu en question. Tout à coup, ils entendent presque simultanément un coup de feu et ressentent la brutale désincarnation d'un Nephilim. Ils partagent sa douleur un instant et posent un genou à terre, avant que la sensation ne s'évanouisse. Un instant plus tard, un éclair frappe dans le voisinage. Le lieu où il est tombé est tout proche et correspond à la direction d'où est venu le coup de feu. Les PJ peuvent s'y rendre sans difficulté pour arriver dans une ruelle.

Sur place, ils découvrent le corps de l'ex-Simulacre de Sohléan, le corps du Manteau Gris foudroyé et un pentacle tracé avec une craie de soufre. Une forte odeur d'ozone flotte au-dessus de la scène. Le second Templier a pris la fuite à leur arrivée, l'écho de ses bottes martelant frénétiquement le pavé.

Le coup de feu et l'éclair ont réveillé les riverains. Certains jettent un rapide coup d'œil à leur fenêtre, le plus discrètement possible. Dès qu'ils aperçoivent les PJ, ils se calfeutrent derrière leurs volets. Il est possible qu'un d'entre eux puisse signaler à la police leur signalement. Cette dernière arrive d'ailleurs sur les lieux en quelques minutes, ce qui ne laisse aux PJ que peu de temps pour commencer leur investigation.

L'enquête

Poursuivre le Templier

C'est possible car il a peu d'avance. Un Sort tel que *Je peux vous faire lièvre ou tortue* (*LdB, p. 82*) ou le moins discret *Véloce des portails de flamme* (*LdB, p. 87*) permet de le rattraper facilement, pour peu que l'Immortel ne se perde pas dans le dédale des ruelles et suive les bruits de bottes (test facile d'Intellect / Vigilance). Sans Science occulte, le succès de la poursuite dépendra de la vitesse pure du poursuivant (test résisté de Puissance / Athlétisme).

Templier, c'est un métier

Comme pour les simulacres des Nephilim, les humains ont un métier dans lequel ils sont Apprenti, Compagnon ou Maître. Pour les Templiers, Apprenti correspond au grande de Manteau Noir et Compagnon à celui de Manteau Blanc. De plus, on distingue ici deux doctrines Templières principales.

Néo-Templier : l'entraînement comprend les techniques de fi lature à pied ou en voiture, le maniement des armes à feu, la pratique de l'athlétisme et le culte de l'efficacité.

Templier orthodoxe : l'entraînement comprend le maniement des armes blanches, la recherche en bibliothèque, la reconnaissance des métamorphoses Nephilim et le développement du sens de l'honneur.

Au niveau Compagnon ils savent se servir d'un Homoncule.

L'entraînement des Manteaux Gris est similaire à celui d'un Templier orthodoxe, si ce n'est qu'ils n'apprennent jamais à se servir d'un Homoncule.

Le Manteau Gris défendra chèrement sa peau. Il est armé d'un pistolet et cherchera à l'utiliser sur lui-même s'il est acculé. Interrogé, il se réfugiera derrière sa « couverture » de Manteau Noir pour ne surtout pas révéler l'existence de son ordre secret. Il déclare donc être un simple exécutant qui suivait un démon sur l'ordre de son supérieur. Lui faire révéler l'emplacement de leur quartier général demandera un affrontement social avec un FR 2, modifié selon la compétence utilisée (Intimidation, Interrogatoire, etc.). La *Combustion des ardeurs belliqueuses* (*LdB, p. 92*) ou mieux, la *Coction de l'emblême du Juste* (*LdB, p. 191*), faciliteraient grandement l'entretien. Les éventuels mensonges sont détectés par *Sur votre visage, je lis le mensonge* (*LdB, p. 176*).

Il n'a sur lui que ses papiers d'identité, qui révèlent son nom – Didier Planel – mais il n'a pas effectué son dernier changement d'adresse. Il n'habite donc plus à celle indiquée.

Selon leurs talents, les Nephilim peuvent engager une filature plus discrète qu'une poursuite échevelée dans les rues de Toulouse. Le Templier se rend dans un hôtel particulier perclus de symboles templiers (là où Sohléan s'est fait repéré), puis à son domicile. Neutralisé et interrogé chez lui, il craque plus facilement. Si les PJ le laissent en vie, le Temple et Métima seront avertis de leur présence, à moins qu'il ne subisse les effets du *Sort De vos souvenirs, je fais collection* (*LdB, p. 146*).

Les Enfants des sept tonnerres, oracles de la pureté

Sohar (19) / Yesod / Air

Des angelots sombres aux ailes de plomb apparaissent au-dessus du pentacle, ils sont chacun dotés d'un arc à la flèche d'or.

Les Enfants agissent ensemble, à la demande du Kabbaliste. Ils peuvent décocher leur flèche vers les cieux, provoquant un puissant orage. Mais s'ils pointent leur flèche vers le sol, c'est pour viser une cible désignée par le Kabbaliste. Celle-ci subit un Tir infligeant 20 dégâts sérieux de foudre.

Le corps de Sohléan

L'examen de son corps révèle d'emblée aux Nephilim qu'il s'agissait bien de Sohléan. Quelques minutes après la mort, les métamorphoses sont encore apparentes. Le crâne chauve et la peau étrangement grise sont caractéristiques d'un Efreet. La cause de la mort est évidente : une balle dans la poitrine.

À l'intérieur de son portefeuille, on trouve un post-it où elle a inscrit de son écriture nerveuse « église Fanjeaux samedi soir minuit ». Remplacez samedi par le jour du rendez-vous avec Métima, en fonction du jour de la semaine où vous commencez le scénario. Par défaut nous considérons que celui-ci commence un mercredi soir. Ses papiers ne donnent pas d'indication d'adresse, mais un PJ aura déjà certainement visité son repaire et peut les y emmener.

Selon les moyens d'investigations magiques dont ils disposent, les PJ peuvent découvrir la présence récente d'un Pentacle avec Ka-air dominant ou encore de créatures de Kabbale. Le sceau de Kabbale n'a rien de plus à révéler, sinon le type de créature qu'il a servi à invoquer (test de Ka facile pour un Cénobite, normal pour un Séminariste et difficile pour un profane en Kabbale) : *les Enfants des sept tonnerres, oracles de la pureté*. En vision-Ka il n'y a aucune trace de Sohléan dans les parages, ce qui signifie qu'elle a fui ou qu'elle a été aspirée par sa Stase.

Les PJ ne retrouveront pas Sohléan pour l'instant, car celle-ci rencontre des difficultés à se réincarner. Elle a d'abord cherché à posséder un dormeur d'une maison voisine, mais celui-ci vivait un rêve particulièrement intense et s'est révélé difficile à contrôler. Empêtrée dans son rêve, il lui faudra quelques heures avant de reprendre possession de ses moyens. Sans les numéros de portables soigneusement codés dans son calepin, Sohléan ne peut pas joindre les PJ dans l'immédiat. Elle ne les rejoindra que plus tard, à votre convenance.

Une enquête de voisinage effectuée dans les jours suivants serait laborieuse et plutôt dangereuse si des témoins reconnaissent les PJ. À J + 1 tout ce que peut révéler le mari du nouveau simulacre de Sohléan c'est que sa femme a passé une très mauvaise nuit. Elle est ensuite partie travailler toute la journée comme d'habitude. Elle ne rentrera pas. Il signalera sa disparition à la police après avoir appelé ses proches le midi à J +2, mais sans grand effet.

Le corps du Manteau Gris

La première chose qu'on peut remarquer, ce sont les brûlures qui couvrent le torse et le dos. L'éclair l'a traversé et a brûlé ses vêtements. En dehors de ça, on peut noter qu'il porte ses vêtements de la veille. Il a dû rester debout toute la nuit.

Moins prudent que son frère d'armes, il a dans son portefeuille une carte d'identité au nom de David Lorthois et une adresse valide. Il habite un F2 du quartier du Mirail. Ses voisins le prennent pour un fonctionnaire. Une voisine l'a aperçu plusieurs fois dans le quartier médiéval de Toulouse le soir, alors qu'elle-même regardait depuis la fenêtre de son club de couture dans le quartier de la cathédrale Saint-Étienne. Il semblait chaque fois très méfiant, regardant derrière lui à plusieurs reprises. La voisine imagine qu'il devait fréquenter le sex-shop de la rue d'en face ou les prostituées du boulevard. En fait, il se rendait aux réunions secrètes des Manteaux Gris dans leur crypte.

Dans la poche intérieure de son manteau, on découvre également des photos prises avec un téléobjectif depuis un escalier de service. Le sujet est toujours le même : un homme d'une quarantaine d'années, plutôt maigre, cheveux châtains. On le voit entrer dans une animalerie (« Oi-zoo' Store »), et en sortir. Idem dans une maison particulière qui est certainement son domicile, mais aucune indication d'adresse ne permet de le retrouver. Les dates et heures des photos ont été indiquées automatiquement par horodatage. Il s'agit d'une surveillance qui a eu lieu entre J - 4 et J - 1.

Mais que fait la police ?

La police ne fera pas d'enquête sur les deux morts de la ruelle, sur ordre du préfet, que l'Alliance Templière fait chanter avec une histoire de frasques sexuelles. Le pentacle sera effacé par les services municipaux. Le corps de Sohléan sera incinéré. Quant au Manteau Gris, il sera confié à des pompes funèbres très discrètes et inhumé très rapidement à J + 2 au cimetière de Terre-Cabade. Usuellement, aucun faire-part de décès n'est publié dans les journaux pour la mort d'un serviteur du Temple, mais Métima décide que cette pratique ne convient pas à la fraternité qu'il veut instaurer. Aussi envoie-t-il un communiqué à la Dépêche du Midi. Il paraît le matin de J +2 dans la rubrique nécrologique.

Les dirigeants de l'Alliance Templière liront l'annonce et soupçonneront qu'un des Manteaux Noirs a voulu rendre hommage à un compagnon loyal. Les préparatifs précédant l'échange les empêcheront de mener l'enquête sous peine de rompre le silence qui s'impose habituellement.

AVIS DE DECES

TOULOUSE

ÉCUYER DAVID,
Fidèle compagnon d'armes, tu est tombé au champ d'honneur.
La nuit s'est refermée sur toi alors que tu servais la cause.
Ton inhumation aura lieu aujourd'hui au cimetière de Terre-Cabade à 11h.

Puisses-tu, chevalier des Temps modernes, trouver la place à la droite du Créateur.
Nous perpétuerons ton souvenir.

OIMG

TOULOUSE

Très touchée par les nombreuses

Ne recevant pas de condolé la famille remercie toutes les nes qui s'associeront à sa pe ainsi que le personnel des se soins intensifs et cardiologie l'hôpital Purpan.

La cérémonie civile aura aujourd'hui à 14 H 15, en salle de cérémonie du Ve à Toulouse.

TOULOUSE

Nous avons la douleur de vo part du décès de

Louis BARON

Pour plus de facilité, retrouvez l'intégralité des aides de jeu en fin de scénario (§ 3)

Tolosa *

* Toulouse

Les PJ ont de nombreuses pistes à suivre, susceptibles de les mener aux quatre coins de Toulouse. Leur motivation est d'abord de retrouver Sohléan. Une visite chez elle les mènera sur la piste des Templiers et leur apprendra l'échange prévu avec Métima. L'urgence de la recherche – il ne reste que trois jours pour trouver la bible – devrait les pousser à faire le travail à la place de leur amie.

Au besoin, rappelez-leur que le Temple est leur ennemi ancestral et qu'une agression sur un des leurs ne devrait pas rester impunie. Laissez planer le doute s'ils n'ont pas suivi le second Manteau Gris : il a peut-être capturé l'Efreet dans une nouvelle Stase. Si vos joueurs ne sont guère motivés par ce type d'argument, évoquez l'importance du Focus : le Vitae Merlini raconte la vie de Merlin, un Nephilim très prestigieux qui a marqué l'Histoire invisible. Quant à la bible, elle ne peut être qu'un trésor de Sapience qui n'a certainement rien à faire dans les mains des initiés du Bâton. Sa récupération s'impose.

Chez Sohléan

Aspect

Le tintement mélodieux de tiges métalliques placées au dessus de la porte accueille les PJ quand ils entrent dans la demeure de Sohléan, impasse de Londres. Il s'agit d'un appartement d'une barre HLM avec vue sur la mosquée Es-Salam. Les lieux sont extrêmement dépouillés. Les murs sont blancs, sans décoration. Seule une bibliothèque adossée de bout en bout contre le mur du fond accroche l'œil. Elle rassemble un fond conséquent sur les cultures juives et arabes. Toutes les deux fascinent l'Efreet qui les a côtoyées pendant ses précédentes incarnations.

Ce qu'on peut trouver

Un des pans de la bibliothèque dissimule une porte vers une autre pièce. On peut s'en rendre compte en retirant des livres de ses rayons, ou en remarquant les traces sur le sol. Cette pièce est le « temple » dans lequel Sohléan pratique le plus volontiers la Kabbale. Le béton du plancher a été mis à jour pour faciliter l'usage des craies et le dessin des sceaux. Il y a là les matériaux les plus nobles pour l'invocation de créatures, ainsi que quelques Focus permettant d'invoquer les créatures d'Air du premier et du second Cercle.

On y trouve aussi son journal intime, simple cahier à spirales d'écolier, auquel elle confie depuis plusieurs semaines son sentiment croissant d'insécurité et la certitude d'être espionnée. Elle raconte sa rencontre avec Métima et sa longue recherche pour découvrir enfin un Focus des *Princes du labyrinthe éclairé par une torche* (*LdB, p. 182*). Le principe de l'échange est aussi relaté. Même les adresses de la bibliothèque de Métima et du bibliophile y sont reportées. Le journal s'arrête à J - 1, avant que Sohléan ne se rende compte qu'il s'agit de Templiers.

Une curieuse phrase est inscrite en marge : Quia vinum facit apostatare sapientes. Un niveau Apprenti en Esotérisme ou Histoire invisible (Compacts secrets) révélera qu'il s'agit d'une maxime de Salomon, un Éolim, qui signifie « Le vin corrompt les sages ». Un niveau Compagnon en Arcane mineur (Bâton) donnera une information complémentaire troublante, car cette maxime fait aussi partie de la règle des chevaliers du Temple, plus précisément l'article 22 de « La collation ». Elle aura son utilité quand les PJ souhaiteront rencontrer Métima (*cf. La bibliothèque de Métima p. 10*).

Toulouse

Toulouse est la capitale de la région Midi-Pyrénées. Son agglomération compte 900 000 habitants. Elle étend ses murs de brique de part et d'autre de la Garonne. Elle est connue pour ses monuments, ses universités et des établissements ou produits de renommée mondiale (Concorde, Airbus, Spot, CNES, Aérospatiale, etc.).

Toute de brique, de tuile et de lumière, Toulouse est vouée au culte des arts, de la science et de la recherche. Patrie du Bel canto, Toulouse a un patrimoine culturel et historique remarquable. Sur son terreau historique fertile ont prospéré de nombreuses sociétés secrètes, Nephilim ou humaines.

Le climat est tempéré, même si Toulouse connaît quelques jours de canicule en été et de neige en hiver. Le soleil aime la « ville rose » et lui fait honneur.

Découvrir la Stase de l'Efreet devrait poser des difficultés aux PJ. Il s'agit d'un stylet de lecture de la Torah, dissimulé au dessus de sa porte parmi les autres cylindres métalliques qui le masquent, même en Vision-Ka (sauf en cas d'examen rapproché). Cette Stase est pleine d'énergie magique mais ne renferme pas de Pentacle. Donc Sohléan n'y a pas été aspirée.

Surveillance rapprochée

Les PJ peuvent, à raison, penser que Sohléan, si elle refait surface, passera récupérer ses biens les plus précieux à la première occasion. Celle-ci ne se présentera pas avant l'après-midi de J + 3, où elle viendra pour vider sa Stase avant la rencontre planifiée avec Métima.

Oi'zoo store

Suite aux photos retrouvées sur le corps du Manteau Gris, les PJ pourront être amenés à enquêter sur cette disparition.

Ce qui n'est pas occulte

Olivier Marsal a connu un instant de gloire en remportant le Grand prix européen de taxidermie. Sa photo et celle de son « œuvre » – une perdrix rouge – sont parues dans la Dépêche du Midi à J - 10.

Le journal ressort la même photo au matin de J + 1 pour relater la découverte pendant la nuit de son magasin incendié. Les PJ découvrent alors l'identité de la personne qui apparaît sur les photos trouvées sur le corps du Manteau Gris la veille. Ce qui émeut le journaliste, c'est surtout la macabre découverte des corps des oiseaux carbonisés, brûlés vifs dans leur cage. De son point de vue, la découverte d'un corps humain calciné semble totalement anodine.

Les pompiers n'ont quitté les lieux que ce matin, après s'être assurés qu'aucun feu ne couvait plus. L'enquête devra le vérifier, mais il semblerait que l'origine de l'incendie soit accidentelle. Le feu aurait démarré dans le coin kitchenette des locaux, qui disposait d'un réchaud.

Ce qui est occulte

Malheureusement pour lui, le prix d'Olivier Marsal a attiré l'attention de Métima. Son sens de l'humour dérangé s'amuse à l'idée qu'il pourrait se servir d'un homme qui fait des cages à oiseaux pour en faire une cage à Phénix, c'est-à-dire le simulacre de Kortyriak…

Les Manteaux Gris ont organisé son enlèvement et une couverture pour faire croire à sa mort. Le corps d'une personne enterrée récemment au cimetière de Terre-Cabade a été exhumé par Métima et placé par ses disciples dans l'animalerie avant de l'incendier.

Il est très difficile de découvrir cette version des faits, d'autant plus que l'incendie a effacé toute trace. Même les créatures de Kabbale ne sont plus capables de le suivre parmi les odeurs de cendre froide.

À propos du rythme de l'enquête

Si les PJ tardent trop à découvrir les premiers éléments de l'enquête, n'hésitez pas à les aider discrètement. Ce chapitre doit surtout être l'occasion de rencontrer, de près ou de loin, les protagonistes de cette histoire, à savoir Métima et les deux Manteaux Blancs. S'ils n'y pensent pas, demandez leur spontanément s'ils interrogent le voisinage ou s'ils comptent surveiller des lieux. Tendez leur le journal du jour et l'aide de jeu sur la rubrique nécrologique, s'ils omettent de vous le demander. Faites les récapituler ce qu'ils savent jusqu'à présent et faire le point sur les pistes qui restent à explorer.

La bibliothèque de Métima

Aspect

Au 15 rue Croix Baragnon se dresse une maison médiévale avec une des plus belles façades de Toulouse. Une frise court le long de la devanture où dansent d'étranges personnages, des lutins, des animaux monstrueux. Mais l'enseigne est des plus prosaïques puisqu'il s'agit du « Kitchen Bazaar », boutique spécialisée dans l'univers de la cuisine. De la petite cuillère au chariot à roulettes en passant par les robots culinaires, les batteries de casseroles, on y trouve absolument de tout sauf des Focus et des Anges bibliothécaires. L'étage accueille l'appartement des propriétaires du magasin, tout ce qu'il y a de plus profane.

Comment y entrer ?

Entre le 15 et le 17 de la rue existait autrefois une ruelle. Depuis que Métima a passé un pacte avec *Les Princes du labyrinthe*, cette voie est dissimulée à tous ceux qui ne connaissent pas la phrase à prononcer. Même la Vision-Ka est trompée par l'illusion projetée par ces créatures. Sur le cadastre de la ville, la ruelle est toujours indiquée.

La phrase du moment est : Quia vinum facit apostatare sapientes, mais elle peut changer si Métima souhaite retrouver son intimité temporairement. C'est la phrase notée dans le carnet de Sohléan.

Ce qui est occulte

La ruelle est en cul-de-sac. Une porte sur le mur gauche s'ouvre sur un escalier qui descend jusqu'à une série de caves aménagées, oubliées des gens de la surface. Elles s'étirent sur plusieurs niveaux, jusqu'à des extensions creusées par *Ceux qui rampent et qui grignotent* (*LdB p. 177*). Immanquablement, la succession de pièces rappellera aux PJ l'enfer de la bibliothèque du Nom de la Rose. Quand ils ne sont pas couverts de rayonnages en rangs serrés, les murs exposent des gravures ou des bas-reliefs liés à la chevalerie et d'autres à la chute de Satan dans les profondeurs de la terre.

Une grande fresque orne le mur faisant face au bureau de Métima. Elle représente Lucifer tombant sur Terre sur le Pog, la colline de Montségur, brisant la colline en deux. Sous le choc, un éclat d'émeraude qui ceignait son front est projeté violemment et promis aux abysses ouverts par l'ange déchu. Un niveau Apprenti en Esotérisme informe les PJ que cette émeraude est, selon une tradition persistante de l'ésotérisme, le Graal. On dit qu'il revint là où il était tombé sur la Terre au XIIIe siècle et qu'il constituait le trésor des cathares. Métima ne les détrompera pas s'ils pensent que c'est le cas.

Métima est dans son antre le plus clair de son temps. Il reçoit les PJ en affectant une grande indifférence. Tout juste s'enquerra-t-il de la façon dont ils ont trouvé le mot de passe. Si on aborde le sujet, la disparition de Sohléan le chagrine. Il affecte d'ignorer que la bible était aux mains de Templiers. Interrogé sur son contenu, il dira que c'est plus une raison sentimentale qui le relie à l'objet plutôt qu'une quête spirituelle. Cette raison est trop intime pour être dévoilée à des frères qu'il rencontre pour la première fois. Retrouver Sohléan n'est clairement pas sa priorité. Il propose le Focus de leur choix aux PJ s'ils lui donnent la bible en question. Mais le délai ne change pas, il la lui faut toujours au soir de J + 3. « *C'est une date anniversaire que j'aimerai célébrer* ».

Sa bibliothèque leur est ouverte, tant qu'ils n'emportent aucun livre ni ne font aucune copie. Le rayon catharisme est très fourni et les PJ pourront le consulter à loisir pour comprendre ce que faisaient les Chevaliers Maltais à l'église de l'Inquisition et à la plaque de De Montfort. Métima demande qu'ils quittent sa demeure quand il est trop las ou quand il a besoin de sortir.

Si les PJ profèrent des menaces, Métima ne s'en inquiète guère. Comme avec *Les Princes du labyrinthe*, il a passé un pacte avec *le Ministre de paix vêtu de béryl*. En cas d'altercation, ce dernier apparaît dans toute sa splendeur pour calmer les esprits. Les belligérants trouvent d'eux-mêmes le chemin de la sortie. Il suffit alors à l'Ange de changer le mot de passe qui dévoile l'entrée pour assurer sa sécurité.

Quand les PJ prennent congé, il les fait suivre. Son objectif est d'obtenir l'adresse de chaque Immortel et de faire une descente de Manteaux Gris dans chacune pour en apprendre le plus possible sur eux et trouver leurs Stases. Ils sont trop nombreux pour que son traquenard réussisse à Fanjeaux il n'hésite pas à tenter d'en remettre deux ou trois en Stase.

Ce qu'on peut trouver

Son épée Clémence est suspendue à un mur, derrière son bureau. Elle date du XIIIe siècle. Dans une cache, dissimulée derrière des briques descellées derrière le bureau, on trouve un gantelet de plomb, un masque d'argent et une cape grise.

Surveillance rapprochée

Les sorties cachées sont nombreuses, et au besoin Métima utilise *Dans le labyrinthe les passages sont miens* (*P19, p. 11*) pour s'assurer qu'on ne le voit pas. Aussi il est peu probable qu'une surveillance rapprochée soit probante. Restent les habitués de la bibliothèque.

Le jour de votre convenance, les PJ pourront apercevoir un Elfe entrer et ressortir une heure plus tard. Il vient de procéder à un échange de Focus avec Métima. Il s'appelle Grinwörk et connaît un peu l'histoire de l'Ange. Si les PJ acquièrent sa confiance, il leur confiera que Métima faisait partie des fondateurs ésotériques du mouvement cathare jusqu'à la catastrophe de Montségur. Depuis il a bien changé, hantant les souterrains plutôt que les châteaux ouverts aux vents. Il insiste pour que les PJ ne le jugent pas à son apparence, car il a vécu des tortures sous lesquelles bon nombre de leurs frères auraient péri. Il ne mentionne Kortyriak que si on lui pose expressément des questions.

Hôtel particulier de Rodez©

L'hôtel particulier de Rodez

Aspect

Cette tour hexagonale est flanquée d'une tourelle à encorbellement, percée d'une porte dont le fronton est orné d'un bas-relief où deux lions soutiennent un blason. Au-dessus, deux anges surmontent une urne voilée. Sur le blason, deux épées se croisent sur un écusson originellement pourpre et or, bien que la peinture n'ait laissé que des traces à moitié effacées. C'est le blason des Chevaliers de l'Alliance Templière, ce que sait tout compagnon en Arcane mineur : Bâton Templiers)

La première fenêtre, bordée de pilastres, est ornée de deux cavaliers se faisant face (un symbole templier) pendant qu'un troisième présente une corne d'abondance. Cette tour abrite un bel escalier à vis, invisible pour le curieux car la porte est munie d'une serrure à code.

Trois places de parking sont réservées au propriétaire de la tour grâce à des plots télécommandés.

Ce qui est occulte

Cet hôtel abrite un poste de garde des Chevaliers de l'Alliance templière. C'est là qu'ils conservent leurs trésors. Il est particulièrement actif depuis l'arrivée de l'Ordre de Malte et la préparation de l'échange. Officiellement, la tour est la propriété de Nicolas Dedieu, colonel de l'Armée de Terre à la retraite. Il est également Manteau Blanc. Il a succédé à Henri Rousillon, qui fut brièvement possédé par Métima, l'année précédente, avant de mourir.

Comment y entrer ?

La tour bénéficie d'un système de sécurité électronique sophistiqué. Les fenêtres sont toutes protégées par des alarmes à contact. La pièce exposant la Stase de Kortyriak et le journal de De Montfort est surveillée par une alarme volumétrique.

Deux Manteaux Noirs sont en permanence attachés à la surveillance, au rez-de-chaussée. Deux autres les rejoignent à la nuit tombée. Ils visionnent des moniteurs en noir et blanc qui retransmettent les images prises par des caméras installées dans les rues adjacentes. La porte d'entrée est blindée.

Les Sciences occultes des PJ s'avèrent indispensable s'ils décident de cambrioler les lieux. *Dans le labyrinthe les passages sont miens* est très pratique pour contourner la difficulté de la porte, mais attention à l'endroit où ils entrent ! Leur meilleure chance consiste à utiliser le *Miroir de vif-argent* (*LdB, p. 182*), à condition qu'ils aient un modèle, pourquoi pas le Manteau Gris qui s'est enfui la veille dans la ruelle, s'ils ont réussi à le rattraper. Il devra alors rendre compte de ce qui s'est passé à son supérieur dès son entrée.

En vérité, les PJ ne devraient avoir qu'une chance infime de réussir. Faites-leur comprendre que le vol revient à se jeter dans la gueule du loup. La peur de l'Orichalque devrait les convaincre. S'ils persistent, utilisez les systèmes de surveillance au mieux. Les Manteaux Noirs sont des professionnels qui ne se laisseront pas abuser. Une fois l'alarme donnée, donnez des sueurs froides à vos joueurs en les coinçant dans une pièce alors que le Manteau Blanc arrive armé d'une épée noire… Arrangez-vous cependant pour qu'ils puissent fuir, ceci ne constitue qu'un avertissement sans frais.

Visite de courtoisie

Comme Sohléan, les PJ peuvent décider de prendre rendez-vous avec le propriétaire pour parler de l'acquisition de la bible. D'autres couvertures sont possibles, mais s'ils ne dissimulent pas leurs métamorphoses correctement, Nicolas Dedieu s'amusera beaucoup in petto de ces visites à répétition. Décidemment, les Déchus ne prennent plus aucune précaution. C'est l'occasion pour les PJ de faire un repérage pour une éventuelle action nocturne.

Le propriétaire prend un malin plaisir à leur donner le catalogue de sa collection livresque. Le cuir vert de la quatrième de couverture est frappé d'un Abraxas, cette figure à la tête de coq (figurant l'initié qui comme le volatile fait fuir la nuit par son chant) et aux membres inférieurs constitués de deux serpents (symbole des forces telluriques nécessaires à la renaissance à une vie dans le monde occulte). Les lettres « SECRETUM TEMPLI » encerclent le sceau. Laissez les PJ l'interpréter correctement avant d'utiliser les connaissances de leur Nephilim.

À leur sortie, ils seront bien évidemment suivis par les Manteau Noirs. Ceci peut même être une bonne idée si les PJ se séparent, pour réduire les effectifs de surveillance nocturne de l'hôtel par exemple.

Les Chevaliers de l'Alliance Templière

Les Manteaux Noirs

Ces vigiles méritent tout juste le nom d'initiés. Ils n'ont pas été recrutés pour leur attrait pour l'ésotérisme, mais plutôt parmi les plus vindicatifs spécimens des banlieues toulousaines. Leur violence, une fois canalisée, sert l'Alliance. Loin du traditionnel manteau de laine noire, ils arborent des perfectos et des santiags à l'intérieur desquelles ils ont tracé une croix avec des clous chromés.

Ka-Soleil : 4

***Caractéristiques** : Agilité : 20, Intellect : 12, Puissance : 15, Présence : 12, Vigueur : 15*

***Compétences** : Armes de poing (pistolet léger), Combat à mains nues, Usages (commanderie) et Vigilance (attaques surprises).*

***Traditions** : Arcane mineur (Bâton) A*

***Équipement** : pistolet léger avec silencieux (9 dégâts sérieux), blouson de cuir renforcé (4), téléphones portables bricolés (sans répertoire ni journal d'appel).*

Surveillance rapprochée

Surveiller les lieux sans se faire repérer n'est guère facile, mais permet d'observer le ballet des Templiers. À 14h, la limousine blanche et blindée des Chevaliers de Malte arrive. La plaque minéralogique « Corps diplomatique » et le drapeau de l'île ne laissent aucun doute sur leur origine. Nicolas Dedieu monte alors à l'avant. Deux berlines noires conduites par des Manteaux Noirs de l'Alliance ouvrent et ferment la marche.

En les suivant, les PJ les verront se rendre à l'église de l'Inquisition à J + 1 et à la plaque de De Montfort à J + 2. Ensuite, les Maltais retournent à leurs quartiers de la rue Dalbade.

La résidence des Maltais

Histoire récente

Les Maltais sont arrivés dans la région il y a deux ans pour surveiller des fouilles financées par leur Ordre. En effet, au 32 rue Dalbade se dresse l'hôtel des Chevaliers de Saint-Jean-De-Jérusalem, aussi appelé l'Ordre des Hospitaliers, autrement dit l'Ordre de Malte. Traditionnellement, ils accueillaient tout pèlerin en route pour Saint-Jacques de Compostelle. Leurs biens furent confisqués au XIVe siècle lors du procès des Templiers. En 1860, les Religieuses de la Visitation s'y installèrent.

Les fouilles ont pour but officiel de découvrir les vestiges de l'église (au numéro 34 de la même rue). En réalité, ce n'est qu'une couverture pour que Malte retrouve les trésors oubliés par leurs ancêtres. L'Ordre a une existence tout à fait officielle et légale et fait œuvre de mécénat partout dans le monde. Les recherches ont exhumé le cimetière des Hospitaliers mettant au jour 1200 tombes.

Les Templiers se sont installés dans une maison de pierres typique, dans la même rue, au numéro 26.

Ce qui est occulte

Lors de leurs fouilles, les archéologues ont mis à jour un sarcophage contenant une dépouille. L'identité de son propriétaire a tellement d'importance que le secret a été gardé. Officiellement, ils poursuivent leur étude, mais il semblerait bien que les Maltais aient trouvé ce qu'ils cherchaient, quoi que ce soit. La nature de cette découverte est laissée à votre appréciation. Ceci peut constituer une piste pour développer une suite à ce scénario.

Hôtel des chevaliers de Saint-Jean de Jérusalem, Wikipédia©

Les Chevaliers de l'Alliance Templière (suite)

Nicolas Dedieu, Manteau Blanc

Ce fervent chrétien est le seul membre du Temple local à disposer d'une épée d'Orichalque. Elle assoit mal son autorité face à des disciples qui pratiquent essentiellement le tir en rafale. Sa veste courte couleur crème et ses pantalons beiges le font passer pour un cadre d'entreprise. Passé Manteau Blanc trop tôt suite à la mort de son prédécesseur, il n'est pas vraiment prêt à assumer cette responsabilité. Il est aux abois, car l'échange avec les Maltais ne doit pas échouer, sous peine de compromettre son ascension dans le Temple. Sa peur ne lui fait même pas envisager un éventuel coup fourré.

Ka-Soleil : 5

Caractéristiques : Agilité : 20, Intellect : 12, Puissance : 15, Présence : 12, Vigueur : 15

Compétences : Armes de poing (pistolet léger), Armes tranchantes (épée), Politique (Bâton), Usages (commanderie) et Vigilance.

Autorité (hiérarchie), Usages (commanderie) et Vigilance (espionnage, incohérences).

Traditions : Arcane mineur (Bâton) C

Équipement : pistolet léger avec silencieux (9 dégâts sérieux), téléphone portable à identification vocale, épée d'Orichalque usagée (Orichalque 1)

Le cimetière de Terre-Cabade

Ce qui n'est pas occulte

Le cimetière de Terre-Cabade est un des plus grands de Toulouse. Cabade vient de « cavade », qui signifie terre excavée, creusée. L'entrée du cimetière, abritée derrière une rangée de palmiers, évoque littéralement un temple égyptien. Ouverts en 1844, ses sous-sols accueillent les corps des soldats tombés pendant les deux guerres mondiales, ainsi que ceux des cimetières proches du centre-ville devenus insalubres et exigus.

Ce qui est occulte

Les Nephilim de Toulouse connaissent bien ce cimetière et pour cause : il est régulièrement le théâtre de l'apparition d'un Nexus. Cinq lignes de Champs magiques se croisent au centre de cet espace de verdure et l'énergie magique coule à flots pour qui sait comment l'utiliser. Pour en profiter au mieux et éviter qu'on ne les surprenne en train de remplir leurs Stases ou de procéder à une opération magique majeure, une fraternité de Nephilim a foré avec l'aide de *Ceux qui rampent et qui grignotent* des galeries pour relier certains caveaux. La plupart des Déchus de Toulouse ne viennent ici qu'en dernier recours, pour ne pas attirer l'attention sur ce précieux phénomène.

Loin d'empêcher leurs frères de profiter de ces cachettes, la fraternité a inscrit sur chaque caveau une phrase qui n'est lisible qu'en Vision-Ka. Une fois traduite de l'Énochéen, elle dit : « Ô Frères de Ka, cinq caveaux de ce cimetière recèlent un passage permettant de rejoindre une salle secrète où vous pourrez chaque jour de Lune vous baigner dans une fontaine élémentaire. Chaque tombeau est signalé par le message que vous lisez à présent. Nous vous y invitons en toute fraternité. Laissez-vous guider par les Éléments eux-mêmes. Signé : les Sentinelles Litharges ». Remplacez le « jour de Lune » par le jour de votre choix, de façon à ce que le Nexus apparaisse à J +5. Pour les Nephilim, lundi est un jour de Lune, mardi est un jour de Feu, mercredi est un jour d'Eau, vendredi un jour de Terre.

Les Sentinelles Litharges sont une Fraternité composée de cinq Nephilim, un par Ka-élément. Il n'est pas prévu que les PJ les rencontrent dans le cadre de ce scénario. Chaque membre a choisi un caveau, analogiquement à son Élément.

- Le Pyrim a choisi celui de la famille Verdier, dont le père était l'héroïque chef régional de la Résistance (1900 – 1944). Un Nephilim incarné pendant les Années noires se souviendra de lui. Une représentation de la torche de la liberté éclairant le monde, portée par un bras d'albâtre garde l'entrée.
- L'Éolim a choisi celui de la famille Deffès, dont le plus illustre membre obtint le grand prix de Rome en composition musicale (1819 – 1889). Aucune indication décorative ne permet de déterminer l'Élément correspondant. Il faut faire une recherche dans les archives pour découvrir l'histoire de la famille.
- Le Faërim a sélectionné le caveau Pauilhac, où repose le fondateur des usines à papier à cigarettes. La plante du tabac a été sculptée le long d'un mur.
- L'Hydrim a porté son choix sur la famille Abadie, dont un ingénieur a réalisé le premier plan d'élévation des eaux de la Garonne et de leur distribution par des fontaines publiques. Des bas-reliefs de fontaine qu'il a dessinées courent le long du caveau.

Les Chevaliers de l'Ordre de Malte

Les Manteaux Noirs

Ils portent volontiers le manteau de velours noir, doublé de satin blanc, qui leur donne un air solennel. Leur pardessus est suffisamment long pour pouvoir dissimuler une épée. Ils se font forts de se confronter à n'importe quelle bande armée grâce à leur sens de la tactique et leur façon de se mouvoir qui désoriente les tireurs. Entre eux, ils parlent anglais.

Ka-Soleil : 6

Caractéristiques : Agilité : 15, Intellect : 12, Puissance : 20, Présence : 13, Vigueur : 15

Compétences : Armes tranchantes (épée), Combat à mains nues.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) A.

Armes : épée courte (8 dégâts sérieux), dague (4 dégâts sérieux), mains nues (3 dégâts légers).

Possessions : manteau long et noir avec croix pattée blanche en satin brodé dans le col.

- L'Onirim a élu le caveau Barthélemy, sur le côté droit duquel a été enterrée la pauvre Cécile Combettes, violentée et assassinée, dont l'affaire enflamma l'opinion publique jusqu'à faire conduire au bagne un innocent. Un ange qui pleure est penché sur le toit. L'Onirim vient régulièrement lui dessiner un sourire avec une bombe de peinture noire.

Dans ces caveaux, on trouve gravés de façon discrète les symboles alchimiques des cinq Éléments. Une porte dérobée s'ouvre quand on appuie sur le symbole élémentaire correspondant à l'analogie du caveau. Si un symbole incorrect est poussé, une créature de Kabbale scelle l'accès au souterrain pendant une journée. Les cinq couloirs débouchent dans une salle basse de plafond de cinq mètres de diamètre où des Nephilim peuvent se cacher en attendant la formidable réunion des Ka-éléments.

L'enterrement du Manteau Gris

À J + 2, David Lorthois est inhumé ici. Nicolas Dedieu ainsi que deux de ses plus proches camarades de son grade (en réalité des Manteaux Gris) lui rendent un hommage discret. La cérémonie d'obsèques a lieu à huis clos à 11h, et l'enterrement se termine à 12h.

La procession s'arrête dans une zone très discrète du cimetière qui ne comporte que des dalles dépouillées de marbre blanc ou noir. Une des dalles d'ivoire marque la tombe du Manteau Blanc qui a été incarné par Métima (1971 - 2003). Les Manteaux Gris déposent régulièrement des lys blancs, posés discrètement derrière la tombe, à l'inverse des autres stèles qui restent vierges.

Métima observe de loin la cérémonie, à l'abri dans l'ombre d'un bosquet de cyprès. Il connaît les souterrains qui traversent le cimetière et les utilise pour entrer et sortir discrètement. Ses apparitions ne sont pas pour rien dans les histoires de fantômes qui entourent le lieu. L'Ange porte son manteau gris et son masque. Il n'est pas très discret car il cherche à se faire voir de ses disciples pour leur montrer que leur protecteur est là même dans les moments difficiles. Un test facile d'*Intellect / Vigilance* réussi permet aux PJ de l'apercevoir. Il évitera soigneusement tout contact.

La maison de l'Inquisition

Aspect

Au 7 place du Parlement, cette maison est adossée aux remparts et à une tour qui subsiste encore. Ses briques rouges fatiguées et son unique étage la rendent presque banale.

Histoire profane

Pierre Seilhan fit don de sa maison à Saint-Dominique en 1215. Une fois à la tête de l'inquisition, l'ordre fit régner la terreur dans cette maison jusqu'en 1575, avant d'être déménagé dans le cloître des Jacobins. Cette maison fut oubliée jusqu'en 1860, les sœurs réparatrices découvrirent alors des tableaux accrochés aux plafonds de la chapelle. Au vu des scènes, elles comprirent qu'elles étaient dans les lieux mêmes de l'Inquisition. La maison est aujourd'hui un musée.

La visite des Chevaliers maltais

En dehors des horaires d'ouverture, les Chevaliers de l'Alliance ont organisé une visite privée, sans surveillance, en versant un pourboire substantiel à la gardienne. Une fois seuls, les Templiers endossent leur tenue de cérémonie (toges noires et blanches frappées d'une croix rouge) et récitent une prière à la mémoire de cette institution.

Les Chevaliers de l'Ordre de Malte (suite)

Ethan Xerri, Manteau Blanc

Le visage affiné de la quarantaine d'Ethan lui donne un ascendant certain sur ses hommes. Il inspire plus que le respect et l'obéissance : une loyauté aveugle à ses jugements. Il ne montre son grade que par une discrète écharpe de soie blanche, marquée d'une croix pattée, exhibée comme un défi aux Déchus. Il méprise Nicolas Dedieu et espère pouvoir prendre le contrôle de la région une fois son inefficacité démontrée à ses supérieurs. Néanmoins, sa fascination pour l'histoire de la région est réelle et il est prêt à réaliser un échange tout à fait honnête. La lecture des exploits de De Montfort l'a inspiré au début de son initiation et il lui tarde de pouvoir lire son journal intime.

Ka-Soleil : 11

Caractéristiques : Agilité : 13, Intellect : 16, Puissance : 13, Présence : 20, Vigueur : 16

Compétences : Armes de poing, Armes tranchantes, Combat à mains nues

Traditions : Arcane mineur (Bâton) C, Sceaux A, Basse Magie M, Haute Magie A.

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

*Possessions : Homoncule de Pyrim Mage et Séminariste (Ka 8). Il a accès aux Sorts de Feu de Basse et Haute Magie, ainsi qu'aux Sceaux. En cas d'affrontement, il revêt les puissantes Cuirasses de feu (*LdB p. 54*).*

La plaque de De Montfort

Aspect

Une simple plaque commémorative est apposée au théâtre Sorano, au 35 des allées Jules-Guesde. Elle dit : « *Durant le siège de Toulouse, au cours de la croisade contre les albigeois, Simon de Montfort trouva ici la mort en 1218.* »

Ce qui n'est pas occulte

Celui qu'on surnommait « le Lion » était à la messe lorsqu'on lui rapporta que Toulouse était attaquée par les armées cathares le 25 juin 1218. Il préféra attendre la fin de la cérémonie avant de se rendre à la bataille. En arrivant aux pieds des remparts, il fut pulvérisé par une lourde pierre lancée par une catapulte. Comme le racontent les chroniques régionales en termes sans équivoque sur le peu d'estime dans laquelle ils tenaient le Manteau Blanc : Venc tot dreit la peira lai on era mestiers, ce qui veut dire « La pierre vint tout droit là où il fallait ». Il ne restait plus rien de son visage.

Ce qui est occulte

Simon de Montfort savait pertinemment qu'il allait être victime d'une tentative d'assassinat lors de cet assaut. Aussi prit-il les devants. Il demanda à un page d'endosser une armure portant ses couleurs puis lui ordonna d'aller se montrer fièrement au bas des remparts. De Montfort avait une réputation d'invincibilité qui fit que pas un seul de ses fidèles ne fut surpris de le voir se comporter ainsi. Ce qui devait arriver arriva : il fut pris pour cible par un engin de siège cathare. Métima ne put qu'être le témoin impuissant, mais satisfait, de sa mort.

La visite des Chevalier maltais

Cette fois-ci, la visite est plus sobre, car au vu et au su de tous les passants. Un comité réduit aux deux Manteaux Blancs et à un Manteau Noir chacun se recueille brièvement devant la plaque en murmurant à trois reprises la devise du Temple : Non nobis, domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam.

Ensuite, Nicolas Dedieu se fait pressant auprès d'Ethan Xerri. Presque obséquieux dans sa requête, il lui demande si l'échange qu'il a proposé a reçu la bénédiction de Malte. Ethan confirme d'un ton sec que c'est bien le cas et qu'ils se retrouveront comme prévu à Montségur le lendemain soir. Alors qu'il s'apprête à prendre froidement congé, il lance un « *et que la cérémonie soit digne de De Monfort !* ».

Et si un PJ a vécu la croisade albigeoise ?

Si vous utilisez les personnages prêts à jouer, c'est notamment le cas de Yissakhar. Vous pouvez alors lui conter de son point de vue les événements passés. Faites-le plonger dans des flash-back très réalistes, pendant lesquels il revit des épisodes de sa vie antérieure. Ceci vous donne une très bonne raison pour livrer des informations historiques aux joueurs, de façon vivante, ce qui remplace avantageusement de laborieuses recherches en bibliothèque.

Vous pouvez de cette façon révéler l'existence du tunnel qui s'ouvrait dans la salle du trône du château de Montségur en racontant les évènements de la nouvelle Ultimum Munimentum du point de vue du PJ, qui peut être l'homme chargé de prévenir les assiégés de l'avancée décisive des Templiers.

La crypte des Manteaux Gris

Aspect

La cathédrale Saint-Étienne a une longue vie derrière elle, car sa réalisation s'est étalée entre le XIe et le XXe siècle. De briques et de broc, l'assemblage actuel paraît un peu fantaisiste, voire énigmatique. La crypte dont il est question ici a été abandonnée au XVIe siècle lors de travaux d'élévation de l'ensemble, pour consolider les fondations. Les corps ont été déplacés. Il ne reste plus qu'un très vieux chevet carré préroman. Deux courtes nefs parallèles de deux travées sont chacune divisées par trois piliers carrés. Les murs latéraux comportent des arcs de décharge en plein cintre.

Comment y entrer

Oubliée depuis des siècles, la crypte a été redécouverte par Métima lorsqu'il a pris pour simulacre un égoutier, juste après la mort du Manteau Blanc qu'il avait possédé. C'était le petit secret du technicien. Il y accédait par des canaux secondaires du circuit d'évacuation des eaux usées. Les Manteaux Gris s'y rendent en descendant par trois plaques d'égout dans des lieux discrets, marquées au burin d'une fleur de lys. L'Ange ne sort pas à la surface et se rend à la crypte directement depuis sa bibliothèque souterraine.

Ce qui est occulte

Une fois par semaine, Métima choisit un soir pour se réunir avec ses protégés. Il envoie une petite annonce factice à la Dépêche du Midi où la couleur du titre indique la journée du prochain rendez-vous, selon un code connu des Manteaux Gris seulement.

Métima ne leur a pas encore révélé sa véritable nature. Chaque rencontre le rapproche de cet instant décisif. Il prévoit dans un premier temps de se faire passer pour une émanation du Baphomet, cet être monstrueux que les Templiers étaient supposés adorer, du moins est-ce ce que le procès du Temple a retenu lors de leur chute en 1314.

Ce qu'on peut trouver

Depuis la mort de David Lorthois, un de ses condisciples reste sur les lieux en permanence. La règle du Temple impose qu'un frère veille et récite des patenôtres pendant les sept jours qui suivent sa mort.

L'oiseleur enlevé par les Manteaux Gris est enfermé dans une pièce d'entretien désaffectée. Lui faire échapper à son sort fatal gênerait fort le plan de Métima.

Surveillance rapprochée

La surveillance des entrées est aisée une fois qu'elles sont repérées. Les visites les plus fréquentes sont celles du Manteau Gris qui apporte une fois par jour de la nourriture à l'oiselier.

Les Manteaux Gris

Ka-Soleil : 6

Caractéristiques : Agilité : 15, Intellect : 15, Puissance : 20, Présence : 12, Vigueur : 15

Compétences : Armes de poing (pistolet léger), Armes tranchantes (épée), Esquive.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) A.

Armes : pistolet léger avec silencieux (9 dégâts légers), épée courte (8 dégâts sérieux).

Protection : veste renforcée (protection 3).

Montsegura itinerorum *

* Les chemins de Montségur

D'une façon ou d'une autre, les PJ apprennent qu'il y aura une réunion à Montségur au soir de J + 3, soit par une écoute discrète (transformés en pigeons par *Les Serviteurs du palais des délices* (*LdB, p. 118*), soit en suivant un Manteau Noir et en le faisant parler (augmentant ainsi le degré de paranoïa des Maltais), soit en les suivant discrètement le jour même.

Le village de Montségur

Aspect

À 120 km de Toulouse, en zone de moyenne montagne, Montségur est sise entre le piémont et la montagne, ses forêts et ses estives. La population n'est plus que de 124 habitants, mais la fréquentation touristique en fait un lieu animé. Alors que les montagnes alentour sont de vrais coupe-gorges, Montségur fait figure de place sûre, ce qui lui a donné son nom.

Situé à 900 mètres d'altitude, le village est chef-lieu de canton. Plusieurs parkings sont à disposition à l'entrée du village, Montségur étant interdit à la circulation. L'architecture d'ensemble est typique, les maisons étant alignées suivant les courbes de niveau. Une partie des maisons a été construite avec les pierres du château. Tissage et agriculture sont les principales activités des habitants.

Le musée

Le musée présente le résultat des nombreuses fouilles effectuées sur le site. Des reconstitutions du château (maquettes à l'étage), des objets de la vie courante, des extraits de procès d'inquisition, des résumés sur les événements de cette période éclaireront les PJ sur l'histoire du lieu.

Village de Montségur

fr.wikipedia.org/wiki/Montségur

(Montsegur en occitan, le Mont Sûr) est une commune française, située dans le département de l'Ariège en région Midi-Pyrénées. Le village est surtout réputé pour son château dit « cathare ».

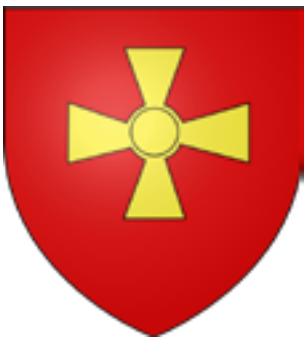
Ses habitants sont appelés les Montséguriens.

Géographie : commune des Pyrénées située au sud de Lavelanet sur le Lasset. C'est une commune limitrophe du département de l'Aude

Histoire : les premières traces d'occupation du site remontent à l'époque de l'Homme de Néandertal, il y a environ 80 000 ans comme en témoignent les grottes du Tuteil et de Caougno.

L'époque romaine laissera aussi sa trace puisque l'on a pu retrouver des pièces de monnaie et des outils sur le site et aux alentours. Ce village tire son nom de sa situation inexpugnable comme place de guerre.

Village de Montségur, Wikipédia©



Le château de Montségur

Aspect

Édifié sur la plus haute partie de l'éperon rocheux, le château domine le village du haut de ses 1207 mètres. Au terme d'une route en lacets, on accède au parking du château, près d'une boutique de souvenirs, mais la forteresse est encore loin. Il faut cinq minutes de marche pour atteindre un parterre fleuri toute l'année au milieu duquel trône une stèle commémorant le martyre des 205 cathares brûlés vifs en 1244. Ensuite, vingt-cinq minutes de montée vertigineuse attendent ceux qui souhaitent atteindre le sommet. Les constructions qui sont encore visibles aujourd'hui sont toutes postérieures au siège. Le château est de nos jours une coquille vidée de ses bâtiments, corps de logis, greniers, etc. Il est classé monument historique depuis 1875, de même que le Pog sur lequel il est perché.

Le château de Montségur dominant le village, Wikipédia©

Histoire profane

C'est à la demande des cathares que Raymond de Péreille édifia la forteresse sur les ruines d'un précédent édifice. Montségur devint alors la première place forte de l'hérésie.

Décidé par le concile de Béziers, le siège débute au printemps 1243. Sous la conduite de Hugues des Arcis, sénéchal de Carcassonne et de Pierre Amiel, archevêque de Narbonne, une importante armée prend position au pied de la montagne. Le 16 mars 1244, la forteresse tombe aux mains des assiégeants et les cathares sont condamnés à renoncer à leur foi ou à mourir dans les flammes d'un bûcher. Montségur fait alors son entrée dans l'Histoire. Restitué au pouvoir royal, le château est édifié de nouveau, pourvu d'une garnison et puis finalement oublié, alors que le village actuel fait souche au pied de la montagne.

Intérieur des ruines

Ce qui est occulte

Les légendes qui font de Montségur un lieu de culte au soleil sont à oublier. Elles se basent sur le parfait alignement de la lumière au solstice d'été, perpendiculaire à une série de fenêtres ouvertes sur les murailles est et ouest. Mais c'est oublier que celles-ci ont été bâties après le passage des cathares. Néanmoins, laissez vos PJ parvenir à cette conclusion par eux-mêmes.

Du trésor des cathares, nulle trace. Tout et son contraire a été dit sur celui-ci. La théorie la plus persistante est qu'il s'agissait du Graal. Ceci peut être une bonne approche à développer si vous souhaitez lancer vos joueurs dans une campagne axée autour du saint calice. Ni Métima ni Kortyriak ne révéleront la nature du trésor, quoiqu'il arrive. Aucun Sortilège ne peut percer ce secret à jour.

Le souterrain par lequel le Pagad s'est esquivé, accompagné de quelques Parfaits et de son mystérieux trésor, a été découvert par les Templiers au terme du siège de 1244. Quand le château fut remis aux pouvoirs profanes, le passage secret fut comblé. Il fut marqué d'un sceau aujourd'hui presque effacé. Métima a rouvert le passage secret qui avait été condamné après le siège, grâce à *Ceux qui rampent et qui grignotent*.

L'échange

La transaction aura lieu dans ce qui reste de la forteresse de Montségur, là où s'étendait la salle du trône. Les Chevaliers de l'Alliance sont au nombre de cinq, dont deux Manteau Gris et Nicolas Dedieu. Les Maltais sont cinq également, avec à leur tête Ethan Xerri. Dedieu se fend alors d'un discours où il exprime sa fierté pour ses ancêtres et son respect pour l'Ordre avec lequel ils vont traiter ce soir. Il décrit les pièces de l'échange une par une. Xerri reste de marbre et d'un geste de la main invite ses Manteaux Noirs à ouvrir une valise qui contient une épée d'Orichalque capable de dissiper une bonne dizaine de Nephilim. Dedieu a du mal à dissimuler son avidité.

Avant que les Maltais ne puissent vérifier que la bible qu'on leur présente est bien une Stase, quatre Manteaux Gris cagoulés, surgissent à l'improviste depuis le passage secret. Ils bénéficient de l'effet de surprise et de la maladresse simulée des deux Manteaux Gris présents à l'échange pour subtiliser la Stase. La réaction des Maltais les empêche de mettre la main sur le journal et le médaillon, à moins que les PJ ne les occupent par ailleurs.

Métima, masqué et portant son manteau gris, est parmi ses hommes. Il simule l'utilisation d'un homoncule pour donner le change vis-à-vis de ses disciples et invoque *Les Princes du labyrinthe éclairé par une torche*. Ils dissimulent le souterrain derrière eux. Les Maltais perdent de précieuses minutes à vouloir le retrouver avec des moyens conventionnels. Ils finissent pas détruire les Princes du labyrinthe avec leur Orichalque. Les Manteaux Gris parmi les chevaliers de l'Alliance se font alors bien moins maladroits et mènent la traque. Le tunnel émerge à trois kilomètres. En chemin, il a rejoint une grotte naturelle. Des voitures tout-terrain attendent les Manteaux Gris, qui laissent des traces bien visibles pour occuper leurs poursuivants, pendant que Métima et ses deux meilleurs disciples se rendent à Fanjeaux, à 50 km de Montségur, sans emprunter les sentiers.

Dans la confusion, le médaillon et le journal sont fort mal protégés. À ce moment-là, un oiseau de proie pourrait venir facilement récupérer le journal (grâce aux *Serviteurs du Palais des délices*, par exemple), ou un Nephilim sous l'influence de sortilège comme *Je ne suis pas toujours celui que vous croyez* (*LdB, p. 178*) ou *Parfois, je revêts le monde d'un manteau de brume* (*LdB, p. 51*). Au pire, choisissez ce moment pour faire réapparaître Sohléan, qui subtilise les deux objets, mais a des difficultés pour fuir les Maltais. Les PJ ont alors une occasion de la sauver. Dans tous les cas, assurez-vous qu'ils récupèrent journal et médaillon, sans lesquels ils rateront une partie de l'histoire.

Ce qu'on peut obtenir

- La Stase de Kortyriak

C'est une bible de chevet pour dame de cour de 25 cm de haut, 15 de large et 10 d'épaisseur. Le papier est très fin, épaissi par l'encre et les couches de couleur et de feuille d'or. La couverture est épaisse, de couleur bordeaux. Le frontispice est marqué par les armoiries de famille. Plusieurs marque-pages signalent les passages lus et relus. Quelques pages sont noircies par le gras des doigts et la fumée de bougie qui a permis la lecture fréquente de ces passages.

En Vision-Ka, on aperçoit le Pentacle du Pyrim emprisonné.

Les retrouvailles avec Sohléan

Elles peuvent se faire à n'importe quel moment de l'enquête, puisque Sohléan suit le même genre de parcours que les PJ. Elle planque devant l'hôtel particulier des Templiers, rentre chez elle pour vider sa Stase et suit les Maltais. C'est votre outil, un deus ex machina dont il ne faudra pas abuser. Elle peut intervenir pour éviter que les PJ ne fassent une très grosse bêtise par exemple. L'idéal est qu'elle arrive le plus tard possible, lors de l'échange à Montségur, pour que les PJ enquêtent par eux-mêmes et ne comptent pas trop sur elle pour résoudre les problèmes qu'ils rencontrent. Elle leur parlera du Nexus sous le cimetière, si nécessaire.

Si les PJ ont pris la Stase de Sohléan, c'est par ce moyen qu'elle arrivera à les retrouver sans coup férir. En effet, un Nephilim peut toujours sentir où se trouve sa prison élémentaire, si elle n'est pas trop éloignée.

- Le pendentif à la croix des huit béatitudes

D'après Nicolas Dedieu, ce bijou en argent aurait appartenu à De Montfort, mais rien n'est moins sûr. Toujours est-il que c'est dans le dessin de cette étoile à huit branches qu'est caché le secret de l'alphabet templier utilisé pour coder les messages du Temple. Ce modèle est d'autant plus rare et imprudent que la face habituellement portée sur la poitrine montre les lettres latines correspondant aux lettres codées. Cette particularité tend à prouver que le médaillon est d'une époque assez récente, où des méthodes de chiffrement plus efficaces ont remplacé cet alphabet archaïque. L'objet est sans doute un bijou d'adoubement.

- Le journal de De Montfort

On ne sait pas ce qu'est devenu De Montfort après le siège de Montségur. Il a tout simplement disparu. Son journal a été retrouvé par ses compagnons d'armes. Il a l'aspect d'un codex de bonne taille de 35 cm de long, 30 cm de large et 5 cm d'épaisseur. La couverture est épaisse et en peau de veau noir. La reliure est renforcée sur la tranche et les coins. La couverture reprend le blason de la famille De Montfort (un lion à queue bifide sur fond rouge) et l'année 1218 en chiffres romains.

Le récit de De Montfort est codé en alphabet templier. Il est subjectif, les faits sont déformés par sa haine pour les Immortels et surtout par le fait qu'il est adressé à ses supérieurs. Trois passages peuvent attirer l'attention des PJ car un nom n'est pas codé, celui de Métima. Si les PJ n'ont pas récupéré la croix des huit béatitudes, expliquez-leur-en le principe et fournissez-leur quelques lettres pour chaque test de Ka facile réussi. À chaque échec, le FR baisse d'un cran, jusqu'à ce que la table de résolution indique un échec automatique, auquel cas les joueurs devront compléter les blancs. Au pire, Sohléan déclare avoir volé le code aux Templiers pendant que les PJ enquêtaient. Fournissez leur alors la correspondance entre les lettres chiffrées et les lettres romaines. Répartissez le travail de décodage des trois parchemins entre les joueurs pour ne pas trop ralentir le rythme de votre partie.

Le journal de De Montfort

Premier passage :

« En ce jour de grâce du 25 juin 1218, moi, Simon de Montfort, Chevalier connétable des Milices du Christ, commence l'écriture de ce journal occulte. Pour l'Histoire, je suis mort aujourd'hui et je renonce à mes titres profanes. C'est dans l'Histoire invisible que j'imprimerai ma marque. J'aurai volontiers donné la moitié de mes terres pour voir le visage déçu de Métima quand il a vu la pierre écraser le chevalier qu'il prenait pour moi. Il croit qu'on lui a volé sa victoire, mais c'est bien plus que cela que je m'apprête à prendre à tous ces Déchus. »

Deuxième passage :

« Victoire ! La forteresse est tombée et Métima avec. Comme il était pitoyable, ployé sous la douleur que lui infligeait le métal noir. Il n'a pas fallu le torturer longtemps pour qu'il me révèle tout ce qu'il savait. Je lui ai fait croire que son compagnon de toujours, Kortyriak l'avait abandonné. Las ! Comme ces Déchus sont crédules une fois leur volonté brisée ! La haine qu'il avait dans les yeux pour celui qui avait été son plus fidèle allié était ahurissante. Jamais ils n'auront la même loyauté qu'un soldat pour le Temple. »

Troisième passage :

« Depuis un mois, plus aucune trace du Pagad. Les informations que m'a données ce fourbe de Métima n'ont pas suffi. Seule satisfaction : la Stase de Kortyriak nous est parvenue par un coup du sort. Le Chevalier spirituel m'a confirmé que l'essence du Déchu y est bien enfermée. Je l'emmène à Paris où le Bailli ne tardera pas à la transformer en Homoncule. Sa puissance me permettra enfin de donner toute la mesure de mon talent ! »

Les versions codées sont disponibles en fin de scénario, pp.36 à 38 (§ 3)

L'église Notre-Dame de l'Assomption de Fanjeaux

Aspect

L'église de l'Assomption a été construite au cours des XIIIe et XIVe siècles dans le style gothique propre au Languedoc. Le clocher gothique coiffe une tour octogonale. La nef est couverte d'une charpente en bois. Une des poutres est comme brûlée ; il s'agit de la poutre dite du « Miracle du Feu » de saint Dominique. Les chapelles latérales, voûtées d'ogives, et le chœur datent du XVIIIe siècle. On y trouve une statue de la Vierge à l'Enfant en bois (XIIIe) coupée à mi-corps et une autre en pierre (XIVe) parfaitement conservée.

Notre-Dame de l'Assomption de Fanjeaux, Wikipédia©

L'église est ouverte au public le samedi de 9h00 à 18h00 et le dimanche de 14h00 à 18h00.

Histoire profane

Fanjeaux – pour Fanum Jovis, qui signifie « Temple de Jupiter » – est un lieu sacré depuis son occupation romaine. Le village devint l'épicentre symbolique de la religion cathare au XIIIe siècle, abritant une communauté de Parfaits menés par un évêque cathare. Le Pape envoya celui qui n'était pas encore saint Dominique pour combattre l'hérésie sur son propre terrain. Ce dernier organisa des « disputes », des débats contradictoires au cours desquels il démontrait la supériorité de la foi catholique. Fort de son succès, il créa non loin de là un couvent pour les femmes cathares converties. Bien que la petite communauté de Saint-Dominique ait reçu de Simon de Montfort de quoi subvenir à ses besoins, elle vivait volontairement dans la pauvreté. Ce groupe donna naissance aux Dominicains en 1216, puis à l'Inquisition en 1231.

La légende attribue à saint Dominique son premier miracle à Fanjeaux. Il s'y tenait alors un tribunal d'arbitrage. Des mémoires avaient été rédigés par des cathares, d'autres par les défenseurs de la foi de l'Église. Parmi ces derniers, celui de Dominique avait été jugé le meilleur. Comme les arbitres ne se mettaient pas d'accord pour décider de la valeur de ces mémoires, on en vint à l'épreuve du feu, alors considérée comme jugement de Dieu. Le mémoire des hérétiques se consuma dès qu'il fut jeté dans les flammes. Celui de Dominique demeura intact, mais en plus sauta au-dessus des flammes.

La revanche de Métima

En dehors de son côté pratique, Métima – décidément amateur de symboles – a choisi cette église pour s'identifier au saint et prendre une revanche sur le « fléau des cathares ». Comme lui, il défie aujourd'hui son ennemi sur son propre terrain. Et là où la communauté des Dominicains prit son essor, il espère que l'Ordre invisible des Manteaux Gris prendra le commandement des Chevaliers de l'Alliance.

Nul ne sait ce que cache le miracle du manuscrit ignifuge de saint Dominique. Peut-être un véritable miracle de la foi ? Toujours est-il que le moyen que choisissent les Maltais pour vérifier si la bible est bien une Stase est de lui faire passer l'épreuve du feu. Les Stases sont des objets extrêmement résistants et si une bible parcheminée s'embrasait à la flamme d'un briquet insistant, une véritable Stase garderait son intégrité dans les flammes d'une cheminée. L'histoire choisit ici de se répéter, avec toute l'ironie qui la caractérise.

Le traquenard

Les PJ peuvent aborder cette rencontre de plusieurs façons :

- Les PJ ont lu le journal de De Montfort

Ils s'étonneront sans doute que Métima ne leur ait pas dit que la bible qu'il cherchait était une Stase. Cette omission n'augure rien de bon, surtout que De Montfort relate que Métima est persuadé que son frère d'armes l'a abandonné dans une situation très dangereuse. Sohléan pourra confirmer que la séance de torture a laissé des traces visibles sur le Pentacle de l'Ange si les PJ ne l'ont pas déjà rencontré. Des PJ prudents et sachant invoquer *Les Miroirs de vif-argent* enverront peut-être un double de Sohléan procéder à l'échange.

- Les PJ n'ont pas lu le journal de De Montfort

Ce rendez-vous à l'air libre, dans une église où a prêché le fondateur de l'Inquisition, a de quoi étonner quiconque connaît un peu Métima et son attrait pour les souterrains. Sohléan, toujours paranoïaque, se méfiera, mais seuls des joueurs très convaincants sauraient l'empêcher d'aller chercher le Vitae Merlini.

- Les PJ disposent de la Stase

Métima fera tout pour la récupérer. Il procédera à l'échange en ayant l'air extrêmement soucieux. En effet, les Templiers ne sont pas loin et peuvent arriver d'un moment à l'autre. Les Manteaux Gris dans leur 4 x 4 ont bien du mal à conserver leur avance. Métima ne s'attend pas à voir arriver Sohléan avec des alliés. Dans ce cas, il renonce à son plan global et se contentera de la Stase.

Si les PJ demandent des explications, il déclare tout simplement vouloir réincarner Kortyriak, avec qui il a tant partagé. S'ils émettent des doutes, il les invite à venir avec lui pour procéder à sa réincarnation. Dès qu'il a la Stase, il disparaît sous terre.

- Les PJ ne disposent pas de la Stase

Au soir du rendez-vous, les PJ et Sohléan trouvent l'église vide si ce n'est une bible enluminée sur l'autel. Il s'agit d'une copie de celle de Kortyriak, réalisée par Métima qui l'a faite photographier discrètement par ses disciples dans l'hôtel de Rodez. Sohléan comprend quand les Maltais débarquent dans l'église qu'elle ne sert que de bouc émissaire.

Les Manteaux Gris l'affrontent un par un, sous les yeux des Templiers de Malte, pour le privilège de laver l'affront fait à leur commanderie. Un d'entre eux finit par réussir. À noter que la mort du simulacre de Sohléan est nécessaire dans tous les cas pour que la machination de Métima ne soit pas mise au jour par le Temple. Elle retourne en Stase, ayant eu la prudence de la vider avant de venir.

Des PJ impliqués dans le combat peuvent faire appel à *L'ambre lithique* pour animer la statue de la vierge et frapper ainsi les esprits des Templiers catholiques. Invoquer *Le Ministre de paix vêtu de Beryl* écourte la rencontre si vous ne voulez pas mettre en scène de combat. Chaque camp se sépare alors avec ses acquisitions.

Si les Maltais récupèrent la fausse Stase, ils la passent à l'épreuve du feu. Elle s'enflamme sans difficulté. Ethan Xerri décrète alors que Nicolas Dedieu est un traître et il l'exécute lui-même. Si un Manteau Gris a réussi à défaire un Immortel en combat singulier au cours de l'affrontement, Ethan prend sur lui de le nommer Commandant des Chevaliers de l'Alliance, en attendant une confirmation de ses supérieurs. Ainsi, Métima fait un grand pas dans la promotion de son ordre.

Phoenix reditus in vitam *

* La résurrection du Phénix

Le Nexus dans le cimetière

Là encore, les événements dépendent du camp qui détient la Stase de Kortyriak.

Les PJ détiennent la Stase

Que ce soit par une prédiction (cf. *encart ci-contre*), parce qu'ils connaissent ce Nexus très régulier ou en suivant Métima ou les Manteaux Gris, les PJ se retrouvent au cimetière pour libérer leur frère Pyrim. Laissez-les décider de la façon dont ils lui trouvent un simulacre. S'ils n'ont pas découvert les inscriptions des Sentinelles Litharges lors d'une éventuelle première visite, c'est le moment de le faire. Gageons qu'ils chercheront le lieu exact du Nexus en Vision-Ka, ce qui vous permettra de les mettre sur la voie en leur faisant découvrir au détour d'une allée un des cinq caveaux et ses inscriptions magiques.

S'ils ne l'ont pas encore fait, les trois heures nécessaires pour remplir complètement la Stase peuvent être mises à profit pour décoder et lire le journal de De Montfort. Sachant pertinemment, grâce à sa propre prédiction, qu'aucun Nexus n'aura lieu dans la région avant trois jours à l'exception de celui du cimetière, Métima surveille les lieux avec ses fidèles lieutenants. Selon toute probabilité, les PJ se cacheront dans la pièce souterraine pour profiter du Nexus. Quelques minutes avant que la Stase ne soit remplie et Kortyriak éjecté, l'Ange demande à ses Manteaux Gris de bloquer les accès des cinq tombeaux en appuyant sur les mauvais symboles. Métima plonge dans le sous-sol juste avant. Il apparaît au milieu des PJ, invoque les *Seraphim de ruine* (*LdB, p. 118*) et profite de l'effet de surprise pour se jeter sur la Stase et poursuivre sa route dans les tréfonds de la terre. Il ressort quelques instants plus tard, alors que ses soldats apportent le corps de l'oiselier. Un PJ présent pourra l'identifier comme l'homme sur les photos découvertes dans les poches du Manteau Gris tué par Sohléan. L'éveil de Kortyriak commence alors que le Nexus achève de remplir sa Stase. Si jamais un PJ Faërim utilise le même Sort que Métima pour le suivre, il sera confronté aux Manteaux Gris à la surface. S'il est trop coriace, Métima fera appel aux *Enfants des sept tonnerres* pour l'arrêter. Dans tous les cas, l'Ange retourne à la crypte des Manteaux Gris dès que ses affaires sont terminées dans le cimetière.

Si les PJ réussissent à incarner Kortyriak dans le simulacre de leur choix et à le garder en liberté malgré le plan de Métima, ne les privez surtout pas de ce succès. Métima fuit alors dans son repaire. Kortyriak met quelques instants à s'adapter à son nouveau corps et à comprendre que plusieurs siècles se sont écoulés. Il écoute attentivement le récit des PJ, suite auquel il souhaite rencontrer Métima. En chemin vers sa bibliothèque, faites-les croiser les voitures des chevaliers de l'Ordre de Malte, qui ont découvert la trahison de certains Manteaux Noirs et qui se rendent à la crypte à vive allure. Il ne reste plus qu'à les suivre.

Métima détient la Stase

Métima sera au cimetière dès le coucher du soleil à J +5 dans le cimetière. Les Manteaux Gris montent la garde ostensiblement, symboles templiers apparents, pour prévenir tout Nephilim qui serait tenté de venir profiter du Nexus de revenir plutôt la semaine suivante sous peine de grabuge. Métima pénètre dans les couloirs souterrains par le caveau de la Terre. Un Manteau Gris l'accompagne en transportant le corps du futur simulacre du Phénix. Métima l'initie aux cinq symboles élémentaires et au fonctionnement des portes dérobées.

Si les PJ surprennent sa conversation, ils pourront reconnaître la voix de l'Ange s'ils l'ont déjà rencontré. La nature de ses relations avec le Temple devrait les étonner…

Prédictions des Plexus et Nexus

Le sujet fait l'objet d'intéressantes discussions sur le forum des Héritiers de Babel.

L'approche systémique de ***Hieldayn*** *a retenu toute notre attention.*

http://goo.gl/V6UvRi

Merci à lui !

Le siège de la crypte

Le final se déroulera dans la crypte des Manteaux Gris. Deux cas de figure se présentent.

Kortyriak est libre

La rencontre avec Métima est explosive. L'Ange ne décolère pas et – s'il estime avoir un bon rapport de force – menace très clairement Kortyriak. Pour ce dernier, il devient vite clair que le Pentacle de Métima n'est plus que ces boursouflures qui traduisent la folie chez les Immortels. Le seul traitement qu'il envisage est de plonger de force l'Ange dans un Nexus et réaliser un rituel l'obligeant à changer de Ka dominant. Une fois modelé à l'image du Phénix, il espère que l'ami qu'il connaissait renaîtra de ses cendres. Il n'en aura probablement pas le temps, mais vous pouvez explorer la première solution avec des joueurs qui apprécient davantage la symbolique de la transformation que celle d'une scène d'action finale. Il est probable cependant, à votre discrétion, que le Pentacle de Métima soit au-delà de tout soin et s'éteigne après avoir retrouvé un dernier instant sa sérénité.

La rédemption de Métima peut aussi avoir lieu dans le feu de l'action. Dans ce cas, les Maltais ont découvert la supercherie et l'existence des Manteaux Gris en faisant suivre les Templiers locaux. Ils encerclent la crypte avant de lancer un assaut. Assiégés, Métima et Kortyriak se retrouvent dans la même situation qu'à Montségur. Cette fois, il n'y a pas de passage secret, à moins de se faire creuser un chemin par *Ceux qui rampent et qui grignotent* jusqu'aux égouts, mais ils n'en auront probablement pas le temps. Par contre, *Les Princes du labyrinthe*, dont Métima a toujours le Focus sur lui, peuvent les cacher. L'idéal est sans doute de mélanger les deux techniques, en faisant croire aux Maltais qu'ils ont fui par un souterrain qui s'est effondré sur eux tout en restant dissimulé par la lumière magique de la torche des Princes.

Confronté à un Kortyriak qui ne prend pas la fuite et qui est prêt à se battre avec lui pour sauver ses initiés humains, l'esprit de Métima bascule. Il oublie qu'il est au XXe siècle et parle brusquement en langue d'Oc. Son allure retrouve les accents de son ancien simulacre de chevalier. Tirant son épée, Clémence, il est prêt à se sacrifier pour laisser à Kortyriak et aux PJ une voie de sortie.

Les Manteaux Gris ne seront pas troublés par la découverte de la nature de Métima ou une éventuelle alliance avec les PJ. Ils avouent avoir découvert la véritable nature de leur maître depuis plusieurs semaines et décidé que le peuple Atlante méritait davantage leur loyauté que le Temple et ses méthodes iniques. Ce groupe soudé est l'héritage que laisse Métima au monde occulte contemporain. Il témoigne de sa Sapience malgré sa déchéance.

Kortyriak est prisonnier

Les PJ peuvent encore sauver le Phénix en se rappelant que le premier Manteau Gris fréquentait assidûment le quartier de la cathédrale. Là, il est plus simple de retrouver sa trace ou celle de l'Ange. Ce dernier n'a pas eu la prudence de retourner sous terre. Il a préféré se faire conduire par ses apprentis en voiture avec un Kortyriak inconscient.

Enfermé dans la crypte, Kortyriak est torturé à l'Orichalque par Métima sous les yeux des Manteaux Gris. Il a fait fondre le métal du médaillon de son précédent simulacre et lui injecte l'horrible substance, très diluée. Il porte un gantelet de plomb conçu spécialement pour l'occasion. Œil pour œil, dent pour dent, l'Ange exerce la forme de justice la plus ancienne et la seule qu'il comprenne encore. Si un ou des PJ ont été capturés, ils sont dans la même pièce et leur tour ne va plus tarder.

Faites alors intervenir comme ci-dessus le Temple, pour les mêmes raisons. La situation doit paraître désespérée. Aux PJ de convaincre Métima que Kortyriak n'y est pour rien, en s'appuyant sur le journal de Simon comme preuve. Leur seule chance de s'en sortir est que Métima les croit et qu'il libère Kortyriak afin de faire front pour échapper au Temple. Si la sincérité de Kortyriak est démontrée, par des mots ou des actes, Métima part dans le même baroud d'honneur, les yeux pleins de fièvre.

Conclusion

Au terme de ce premier contact avec le monde occulte contemporain, il est temps de faire un bilan.

Les PJ se sont certainement fait un allié de poids en la personne de Kortyriak. Il n'oubliera pas qu'ils l'ont ramené à la vie et lui ont épargné de terribles tortures.

La disparition de Métima étant probable, ils héritent aussi d'une bibliothèque occulte qu'il va être difficile de gérer. *Les Princes du labyrinthe* disparaissent si on ne passe pas un nouveau pacte avec eux, contre une promesse susceptible de les lancer dans de nouvelles aventures.

Que les Manteaux Gris soient en position de puissance ou diminués, ils sont maintenant orphelins. Kortyriak reprend le flambeau, à moins qu'un PJ ne soit intéressé par son projet. Une quête telle que celle du Graal serait un but très noble pour achever de fédérer une telle assemblée de chevaliers autour d'un projet de Sapience.

En contrepartie, les PJ se sont fait des ennemis de poids. Le Temple Maltais a de plus en plus d'importance dans la région et qui sait ce que cache cet inquiétant sarcophage ? Les Chevaliers de l'Alliance sont discrédités, mais rien n'est pire qu'un ennemi blessé. Leur désir de vengeance ne les rend que plus terribles.

Alliés à préserver, ennemis à combattre, trésors à protéger et quêtes à mener, voilà le quotidien des Nephilim depuis des millénaires. Êtes-vous prêts à plonger à Ka perdu dans l'Histoire invisible pour en écrire les prochains chapitres ?

Palimpseste n°22

2 Les Manteaux Gris

aides de jeu : 3 Nephilim

Les Immortels (PNJ) suivants ont largement développés afin que vous puissiez les ré-utiliser dans d'autres aventures de votre création. N'hésitez pas à nous les faire partager avec nous ensuite !

Métina

Ange

- Ka Dominant : 15 (Air 15, Feu 12, Eau 9, Terre 6, Lune 3)
- Métamorphoses : cheveux de rouille 2, voix croassante 1, peau ombreuse 2.

Aspect

L'Ange n'est littéralement plus que l'ombre de lui-même. Alors que ses plumes ont noirci et son odeur de miel a tourné comme du lait abandonné à l'air libre, ses cheveux ont pris une couleur de rouille. Sa voix évoque davantage celle d'un corbeau que celle d'une créature céleste. Les ombres s'accrochent à ses vêtements, comme pour mieux le retenir. Quand il n'y prend garde, son corps perd même toute épaisseur et se fond dans l'obscurité.

Ses Sciences occultes

Depuis son réveil, Métima utilise de préférence des sorts de Ka-terre. Il a oublié jusqu'à l'usage de certains Sorts de Ka-air, tel que Je peux faire de vous un traducteur émérite (LdB, p. 146).

- **Basse Magie :** Le sens des textes m'est évident (LdB p.144) ; Je trouve toujours de quoi me défendre (LdB p. 112) ; Je ressens votre présence (LdB p. 112).
- **Haute Magie :** Je peux faire de vous un traducteur émérite (LdB, p. 146) ; Dans le labyrinthe les passages sont miens (P19, p. 11) ; Votre vitalité dépend de moi (LdB p. 114).
- **Sceaux :** Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles (LdB p.54) ; Les Seraphim de ruine, les maîtres des colonnes renversées (LdB, p. 118)
- **Pentacles :** Les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté (cf. encart) ; Le Ministre de paix, vêtu de Béryl (LdB p.150) ; Ceux qui rampent et qui grignotent (LdB p. 117).

Son Passé

- Leveur de menhir au Néolithique (aube de l'Histoire)
- Druide auprès des Thuatha de Danann (5000 av. J.-C.)
- Chevalier pendant la croisade albigeoise (1202 à 1244)
- Libraire durant la Révolution française (1791 à 1842)

Aptitudes : Architecture (néolithique, gothique), Argumentation (rhétorique), Armes tranchantes (épées), Éloquence (sermon), Empathie (tristesse), Endurance (torture), Esquive (combat à mains nues), Histoire (hagiographie, mythologie irlandaise), Intimidation (noblesse), Interrogatoire (confession), Littérature (siècle des Lumières), Négoce (livres rares), Orientation (étoiles), Politique (clanique, révolutionnaire), Séduction (courtoisie)

Sa Stase : une pointe de flèche en bronze.

Son simulacre : égoutier

- Ka-Soleil : 4
- **Caractéristiques :** Agilité 15, Intellect 15, Puissance 10, Présence 6, Vigueur 20
- **Compétences :** Administration (municipale), Architecture (souterrains), Dressage (chien ratier), Endurance, Escalade, Intrusion (sous-sols), Orientation (obscurité), Vigilance

Son équipement

- son épée Clémence, forgée au début du XIIIe siècle pour défaire Simon de Montfort (12 dégâts sérieux).
- masque en argent vénitien représentant un visage qui pleure
- cape en lin gris avec capuchon

Comment le jouer ?

Métima est un être tourmenté, habité alternativement par deux personnalités. Dans sa bibliothèque, à visage découvert, il parle peu. Il reste assis à son bureau, méditatif. La présence prolongée des PJ l'agace cependant, et il s'agite légèrement sans être agressif. Pour se détendre, il aime décrocher Clémence, son épée, de son mur et il fait tourner sa garde dans la paume de sa main, pus fait crisser la pointe de l'épée sur le sol. Faites de même pour pousser presque physiquement les joueurs à ne pas s'éterniser. Une fois masqué, il est tout à son personnage de guide et de chef. Il est impérieux et sentencieux. Un détail peut le trahir : la façon dont il manie l'épée.

Sohléan

Efreet

- Ka Dominant : 12 (Air 12, Feu 10, Eau 8, Lune 5, Terre 3)
- Métamorphoses : mains aux gestes vifs 1, crâne chauve 1

Aspect

L'Efreet est particulièrement agitée par les événements. Sa paranoïa va croissante avec les découvertes désagréables qui se succèdent pendant le scénario. Les mouvements frénétiques de ses mains la rendent particulièrement maladroite. Sa désincarnation ne l'arrange en rien. Ses métamorphoses apparaissent en quelques jours. Elle perd notamment ses cheveux par poignées.

Quel que soit le sexe de son simulacre, elle insiste pour qu'on parle d'elle au féminin.

Ses Sciences occultes

- **Basse Magie :** Je lis dans vos pensées comme dans un livre (LdB p. 144) ; Le sens des textes m'est évident (LdB p. 145).
- **Sceaux :** les Boucliers célestes, les ailes revêtues de mailles (LdB p. 54) ; les Papillons de noirceur, interstices du puits sans fond (LdB p. 150).
- **Pentacles :** les Enfants des sept tonnerres, oracles de la pureté (cf. encart) ; le Ministre de paix, vêtu de Béryl (LdB p. 150).

Son Passé

- Rabbin pendant l'Incident Jésus (0 à 33).
- Savant arabe à Constantinople (1000).
- Étudiant à Paris lors de la Chute du Temple (1314).

Aptitudes : Architecture (temples), Droit (Talmud), Eloquence (prédication), Géographie (cartographie), Histoire (croisades), Intrusion (cambriole), Linguistique (arabe, araméen, hébreu, latin), Littérature (textes religieux), Mathématiques (arithmétique, géométrie), Musique (cithare), Orientation (dédale urbain), Psychologie (tempéraments de Galien)

Sa Stase : un stylet de lecture de la Torah.

Son simulacre

- Écrivain
- Ka-Soleil : 5
- **Caractéristiques :** Agilité 12, Intellect 19, Puissance 12, Présence 16, Vigueur 15
- **Compétences :** Fouille (bibliothèque), Géographie (Occitanie), Littérature (littérature française, romans historiques), Poésie (médiévale, troubadours), Usages (intelligentsia)

Comment la jouer

Sohléan est douce mais panique rapidement dès que la pression monte. Elle agit toujours avec précision et émotion. Elle est la voix de la raison dans les moments calmes, mais doit être prise en charge par les PJ lorsqu'elle est surprise par les évènements. Elle ne supporte pas l'idée que des Immortels se déchirent alors que les Templiers sont leurs véritables ennemis.

Kortyriak

Le simulacre de Kortyriak dépend des événements du scénario. Celui présenté ci-dessous prend pour hypothèse la réussite de Métima.

Phénix

- Ka Dominant : 15 (Feu 15, Air 12, Terre 9, Eau 6, Lune 3)
- Métamorphoses : yeux rouges 2, ongles noirs 1, peau rougeatre 2.

Ses Sciences occultes

- **Basse Magie :** Je sais tout de vous (LdB, p. 80) ; Rien de ce qui se meut ne m'échappe (LdB, p. 49).
- **Haute Magie :** Ma volonté paralyse la vôtre (LdB, p. 83), Je suis le gardien de votre moralité (LdB, p. 82) ; Comme le Parthe, je vous abats d'une flèche (LdB, p. 146).
- **Sceaux :** les puissantes Cuirasses de feu (LdB, p. 54) ; les Lumières des forêts de feu de Pharphar (LdB p. 86).

Son Passé

- Chasseur au Néolithique (aube de l'Histoire)
- Héros auprès des Thuatha de Danann
- Maître Chevalier pendant la croisade albigeoise (1208 à 1243)

Aptitudes : Armes contondantes (bouclier), Armes tranchantes (épée), Artisanat & Savoir-faire (ambre, primitif), Eloquence (sermon), Esquive (combat à mains nues), Histoire (croisades), Intimidation (noblesse), Intrusion (sentinelles), Pistage (gibier), Politique (clans), Premiers soins (baies médicinales), Séduction (courtoisie), Survie (faire du feu), Usages (héraldique).

Sa Stase : une bible enluminée, qui date d'une courte incarnation au XIIIe siècle.

Son simulacre

- Oiseleur.
- Ka-Soleil : 6
- **Caractéristiques :** Agilité 20, Intellect 15, Puissance 13, Présence 13, Vigueur 15

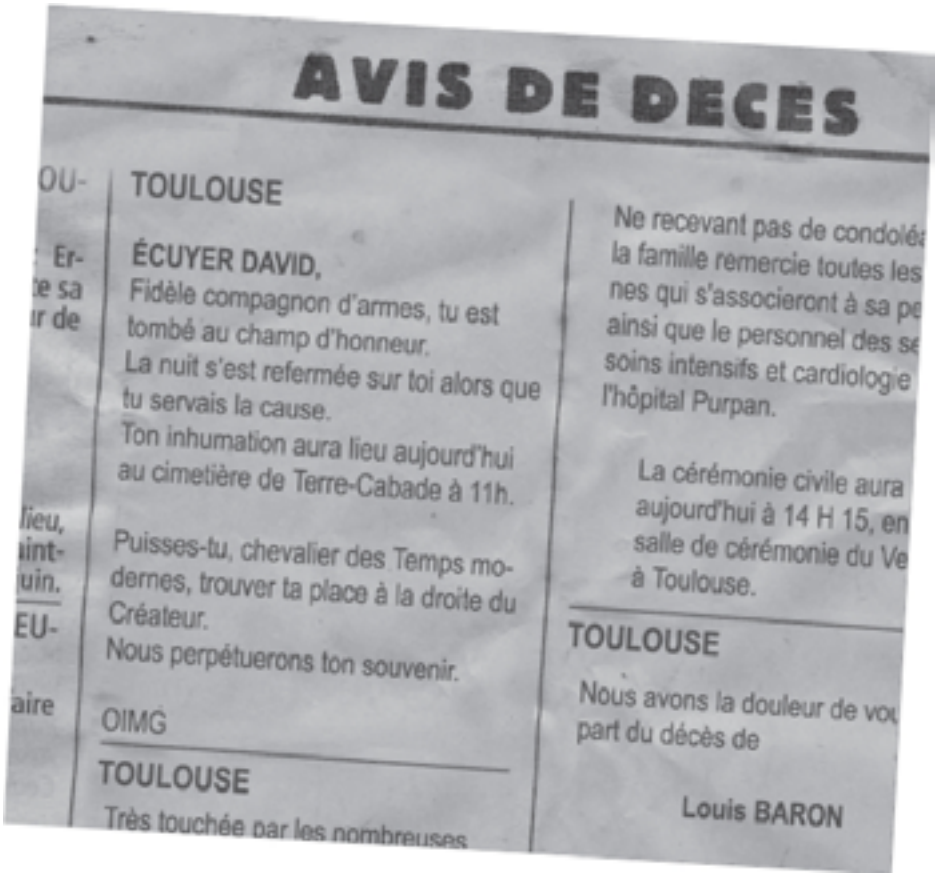
Comment le jouer ?

Kortyriak est un Phénix loyal et sage. Il est attristé par le discours de Métima. Très vite, il comprend que Métima ne pourra pas faire chemin arrière. Il préfèrera le mettre en stase en tuant son Simulacre, le temps de trouver un moyen de le soigner. C'est avec une grande tristesse qu'il le verrait se jeter sur les épées noires des Templiers.

Palimpseste n°22

3 Les Manteaux Gris

aides de jeu : les plans



AVIS DE DECES

OU-

Er-
te sa
ur de

lieu,
int-
uin.

EU-

aire

TOULOUSE

ÉCUYER DAVID,
Fidèle compagnon d'armes, tu est tombé au champ d'honneur.
La nuit s'est refermée sur toi alors que tu servais la cause.
Ton inhumation aura lieu aujourd'hui au cimetière de Terre-Cabade à 11h.

Puisses-tu, chevalier des Temps modernes, trouver ta place à la droite du Créateur.
Nous perpétuerons ton souvenir.

OIMG

TOULOUSE

Très touchée par les nombreuses

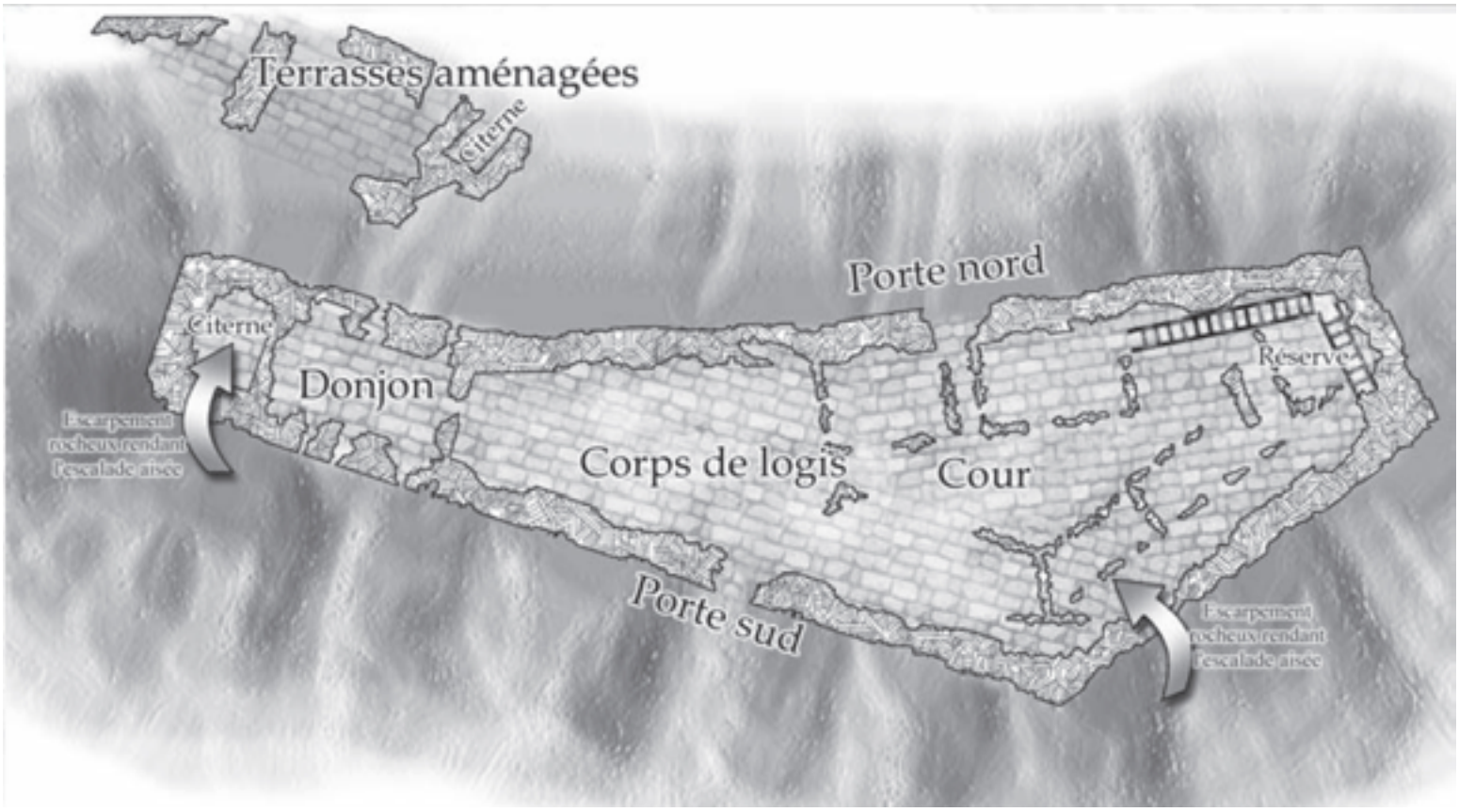
Ne recevant pas de condoléa
la famille remercie toutes les
nes qui s'associeront à sa pe
ainsi que le personnel des se
soins intensifs et cardiologie
l'hôpital Purpan.

La cérémonie civile aura
aujourd'hui à 14 H 15, en
salle de cérémonie du Ve
à Toulouse.

TOULOUSE

Nous avons la douleur de vou
part du décès de

Louis BARON



Le cimetière de Terre-Cabade

Administration

Outils horticoles

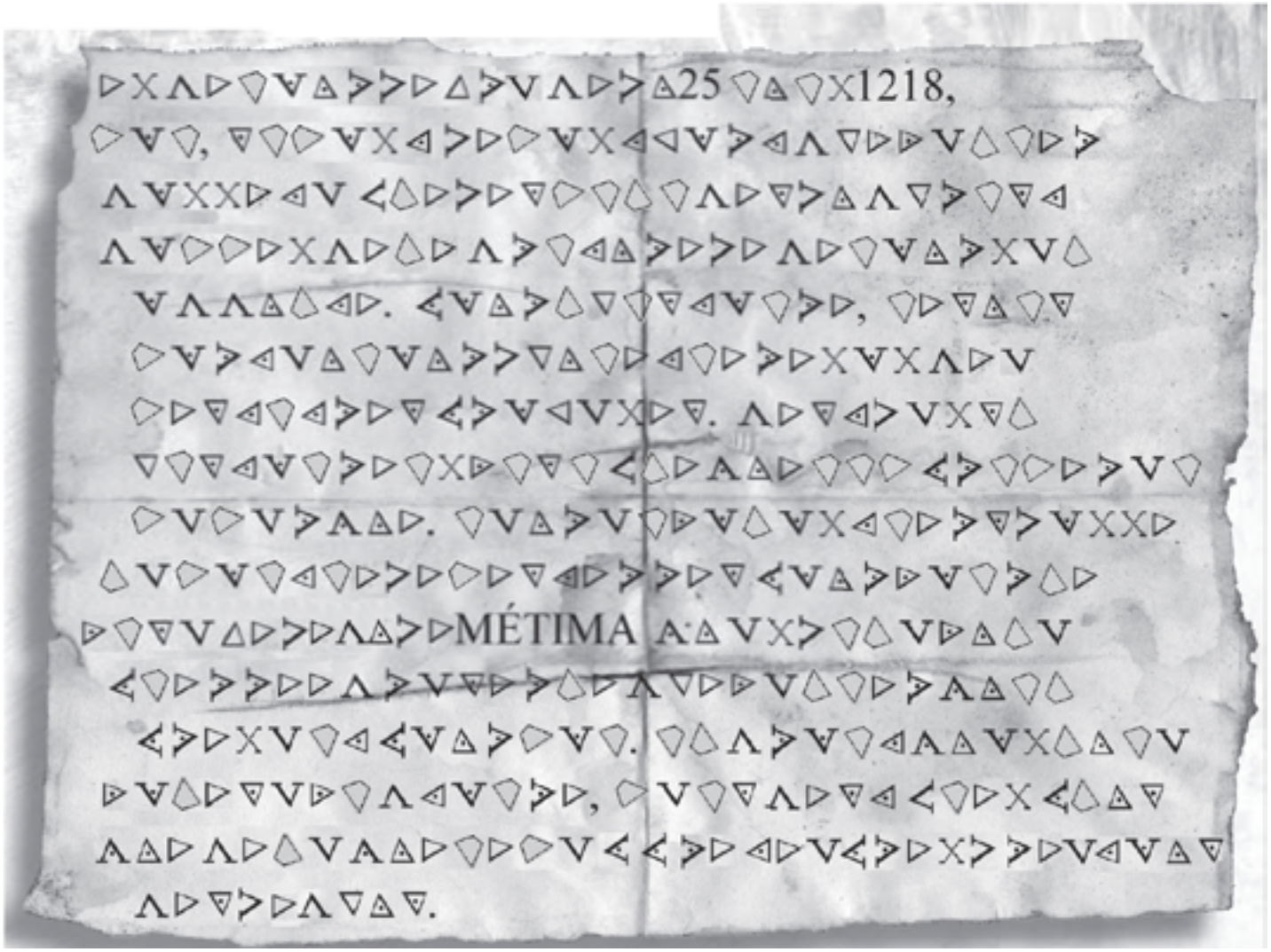
BABEL
NEPHILIM

Escalier vers la cathédrale
(condamné en surface)
Crypte de l'église Notre - Dame de Fangeaux

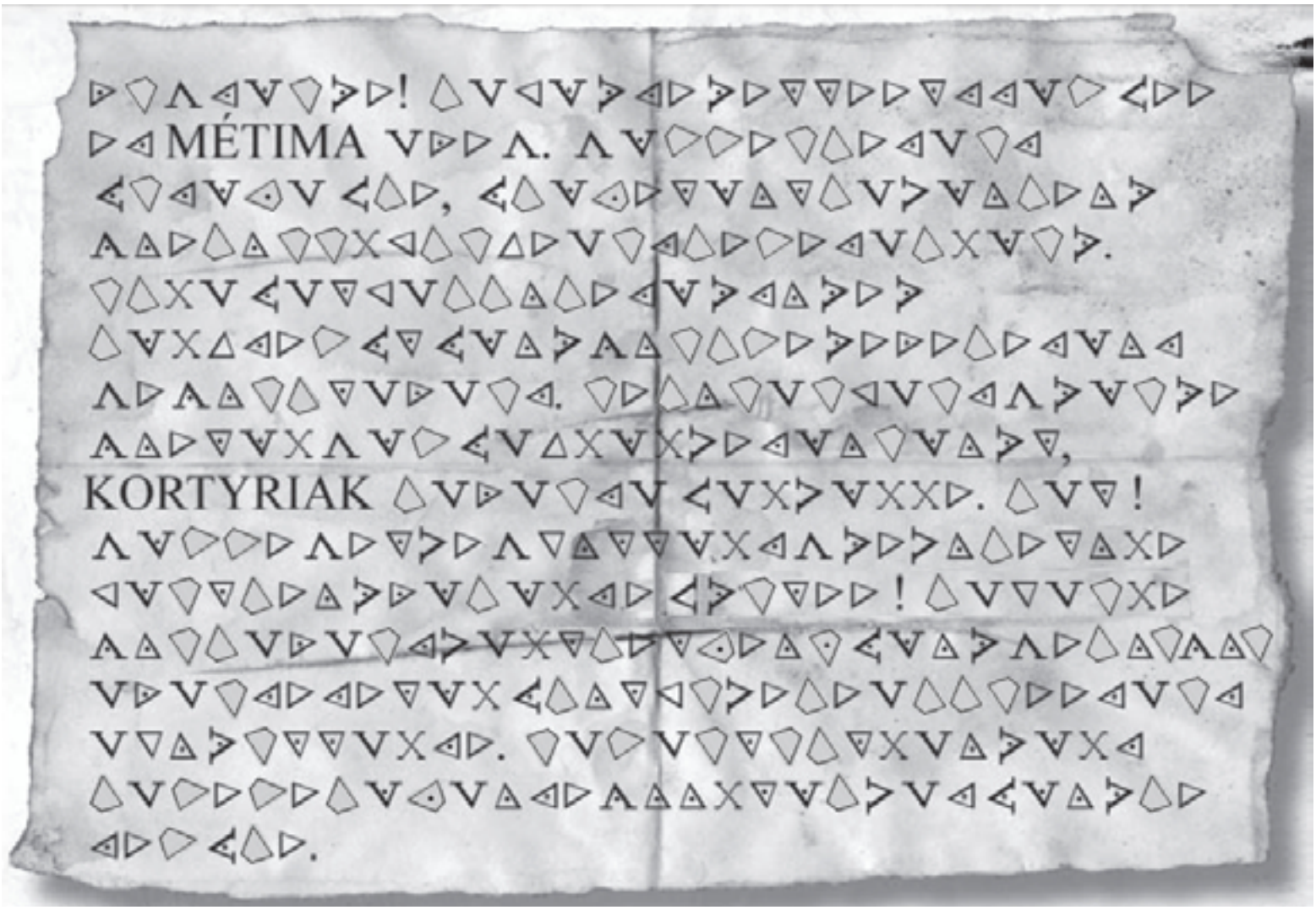
L'église Notre - Dame de Fangeaux

Presbytère
Autel
Accès clocher
Sacristie
Chapelle
Chapelle
Chapelle
Chapelle
Confessionnaux
Troncs

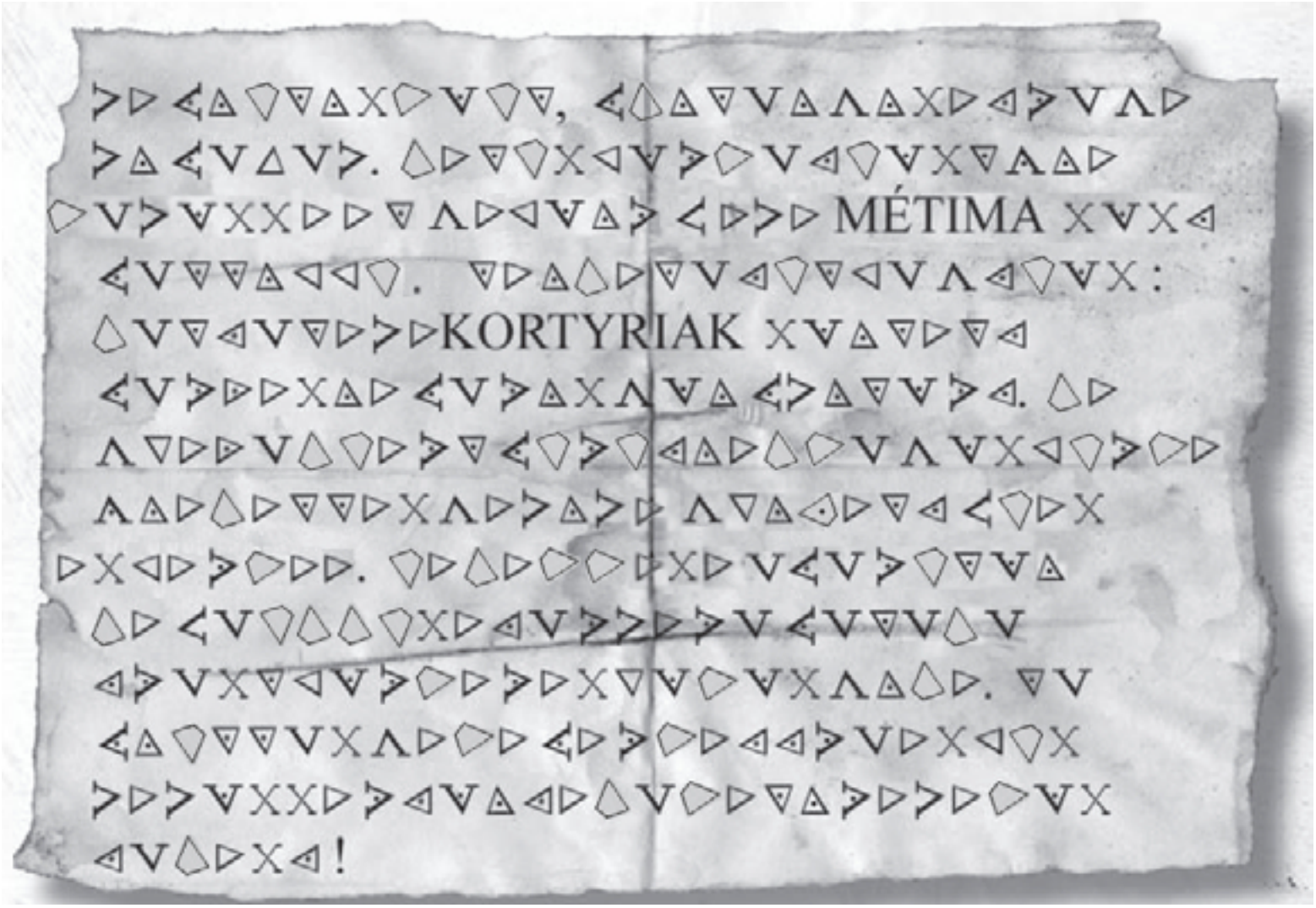
Passage N°1



Passage N°2



Passage N°3



Incendie à Toulouse : une animalerie et ses oiseaux partent en fumée

Olivier Marsal dans son élevage

Un terrible incendie s'est déclaré la nuit dernière dans une animalerie toulousaine, non loin du Parc des Expositions. Son propriétaire, Olivier Marsal, avait connu son heure de célébrité il y a 10 jours en remportant le Grand Prix européen de taxidermie. Bien qu'un corps ait été dégagé des décombres encore fumantes ce matin, les autorités ne sont pas encore parvenues à identifier la victime tout en nous confiant qu'il y ait de fortes chances qu'il s'agisse d'Olivier Marsal, porté disparu ce matin. Mais au-delà du très probable décès du propriétaire, l'incendie est surtout un drame animalier terrible : des centaines d'oiseaux de toutes sortes, des plus communs aux plus exotiques, se sont retrouvés brûlés vifs, dans l'enfer de la fournaise, incapables de sortir des cages dans lesquelles ils se trouvaient emprisonnés. C'est à cette vision d'horreur des corps calcinés des volatiles que les pompiers ont dû faire face ce matin, alors qu'à l'heure où nous écrivons ces lignes, ils n'ont pas encore pu s'assurer totalement que le feu ne couvait plus. Bien que la police n'ait pas encore pu accéder à ce qui reste de l'échoppe, il semble, selon les soldats du feu présents sur place, que l'incendie aurait démarré dans le coin kitchenette des locaux, qui semblait disposer d'un réchaud.

Le vainqueur du Grand Prix Européen de Taxidermie est toulousain

Olivier Marsal dans son élevage

Olivier Marsal est un homme heureux : à 36 ans, ce jeune taxidermiste toulousain a remporté le Grand Prix Européen de Taxidermie de cette année. *"C'est une sorte de consécration"*, confie-t-il au journal. *"Par ce prix que j'ai gagné, c'est la reconnaissance de mes pairs qui prend tout son sens."*

Propriétaire de la boutique Oizoo Store à Toulouse, 17 rue Alsace Lorraine, le vainqueur n'est pas peu fier du trophée ainsi gagné. Et c'est grâce à une magnifique perdrix rouge que notre amoureux des bêtes a pu remporter le premier prix.

Mais comment envisage-t-il la suite après cette réussite ? *"Ma vie est compliquée, désormais"*, nous répond-il. *"Mais j'aimerais beaucoup contribuer à la promotion de notre art qui est si méconnu en France, sans doute parce qu'un peu passé de mode."* Gageons que cette visibilité européenne pourrait créer des vocations parmi nos chères petites têtes blondes.

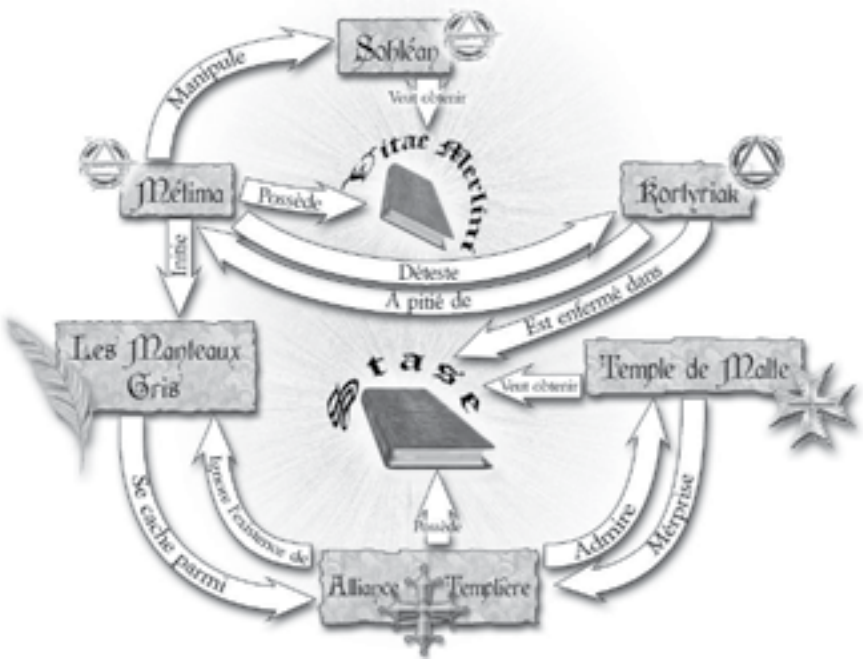
A.B.

Le fier prix, une perdrix rouge

Foire Internationale de Toulouse : cultivez l'art de bien vivre

À la Foire Internationale de Toulouse, qui a démarré hier pour s'achever dimanche, tous les plaisirs sont permis. 700 exposants, ont donc investi les lieux et mettent en exergue des passions au travers de différentes thématiques. Parmi elles, le jardinage occupe une place prépondérante. Petit arrêt chez Jamie Wagejaff, de Kit Garden, jardinier d'origine écossaise qui n'hésite pas une seule seconde à livrer ses secrets pour obtenir un jardin presque extraordinaire. L'activité attire le public : *« Les ateliers jardinage ont le vent en poupe, témoigne ce professionnel hors pair de Kit Ga*

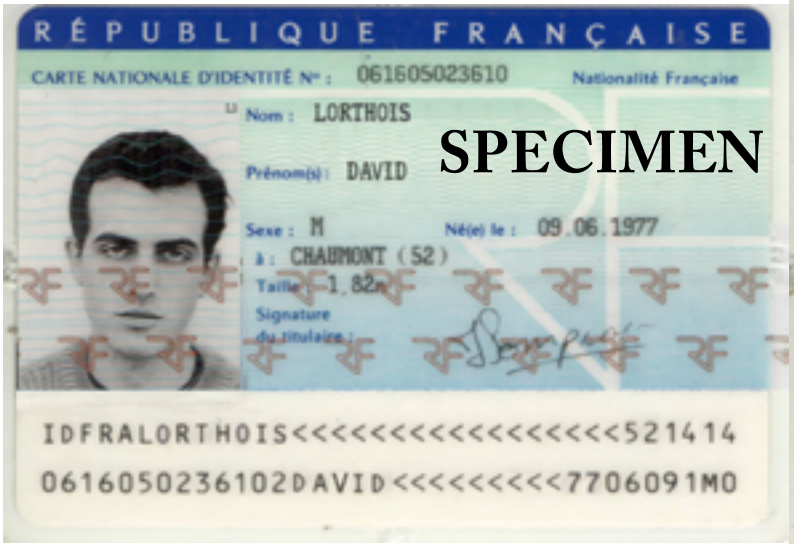
BABEL
NEPHILIM


Sobléan
Veut obtenir
Manipule
Mélima
Possède
Vitae Merlini
Kortyriak
Déteste
A pitié de
Initie
Est enfermé dans
Les Manteaux Gris
Phase
Veut obtenir
Temple de Malte
Possède
Se cache parmi
Jouent l'influence de
Alliance Templière
Admire
Méprise

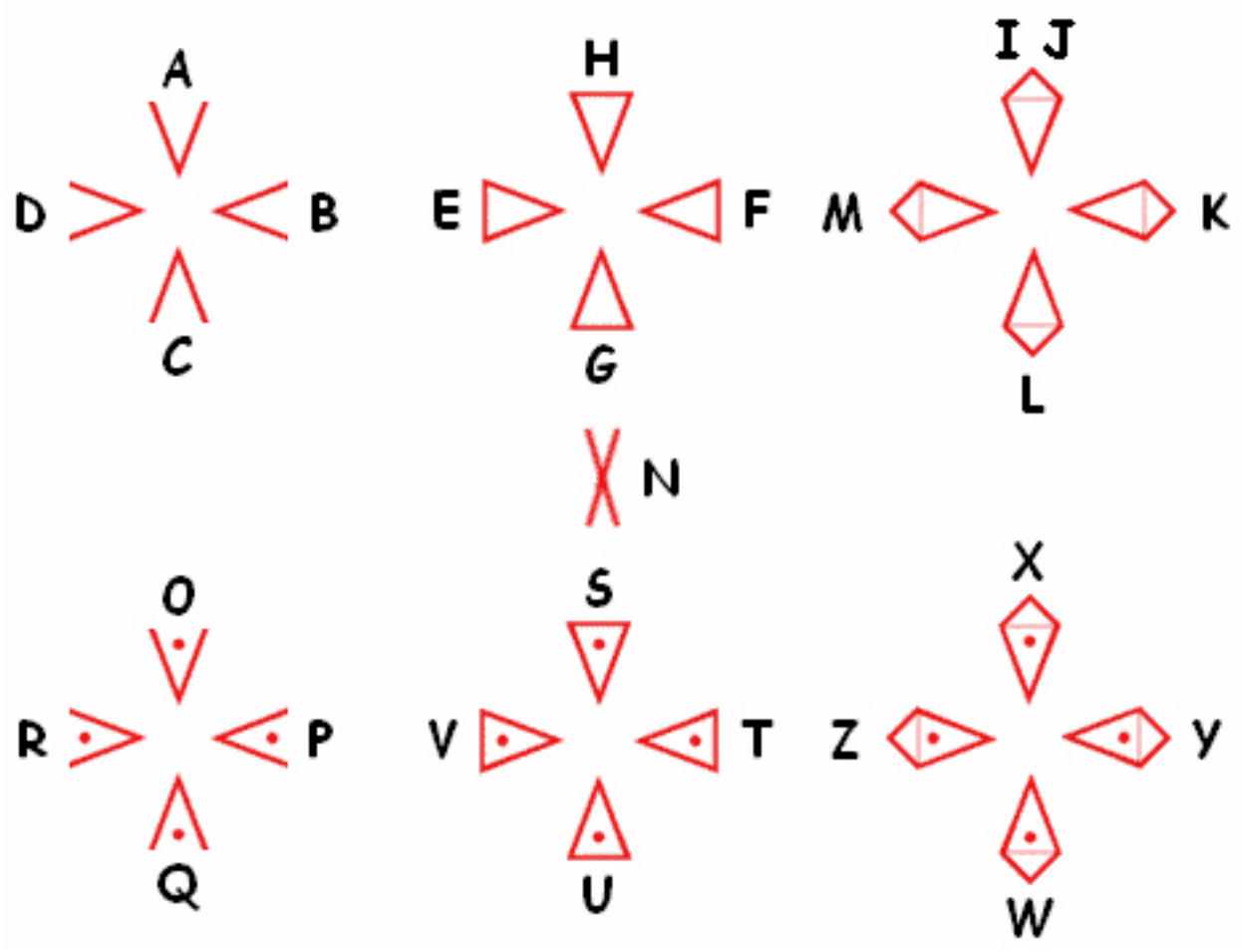
Eglise Fanjeaux
Samedi soir
MINUIT

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
CARTE NATIONALE D'IDENTITÉ N° : 021606103502
Nationalité Française
Nom : PLANEL
Prénom(s) : DIDIER
Sexe : M
Né(e) le : 23.09.1985
à : NICE (06)
Taille : 1,90m
Signature du titulaire :
SPECIMEN
IDFRAPLANEL<<<<<<<<<<<<<<<<<<<061014
0216061035020DIDIER<<<<<<<<8509231MO

SPECIMEN
Adresse : 13 RUE SAINT-ROME
TOULOUSE (31)
Carte valable jusqu'au : 10.07.2015
délivrée le : 11.07.2005
par : SOUS-PRÉFECTURE DE MURET (31)
Signature de l'autorité :


RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
CARTE NATIONALE D'IDENTITÉ N° : 061605023610
Nationalité Française
Nom : LORTHOIS
Prénom(s) : DAVID
Sexe : M
Né(e) le : 09.06.1977
à : CHAUMONT (52)
Taille : 1,82m
Signature du titulaire :
SPECIMEN
IDFRALORTHOIS<<<<<<<<<<<<<<<<<<521414
0616050236102DAVID<<<<<<<<<7706091MO

SPECIMEN
Adresse : 4 IMPASSE DES BOSQUETS
TOULOUSE (31)
Carte valable jusqu'au : 17.07.2011
délivrée le : 18.07.2001
par : SOUS-PRÉFECTURE DE MURET (31)
Signature de l'autorité :


A
B
C
D
H
E
F
G
I J
M
K
L
N
O
R
P
Q
S
V
T
U
X
Z
Y
W