

Sur la Croix, une Hérésie...

Un scénario Nobilis écrit par Xavier Elhaz

Ce texte a été écrit en réponse au concours de scénarios organisé par 2d Sans Faces SC durant l'été 2002.

SYNOPSIS

L'événement initiateur de ce conte est la crucifixion d'un chanteur de rock sur la scène d'une grande métropole européenne. Cela pourrait passer pour le « bad trip » d'un looser sous acide mais cette crucifixion, simulacre du sacrifice du Christ, entraîne tout simplement l'absolution des péchés commis par l'humanité.

L'implication des joueurs se fonde essentiellement sur la présence d'un accès à leur Sanctuaire à proximité de la scène. Ainsi, s'ils ne perçoivent pas directement les effets de cette mise en scène, leurs agents feront rapidement un rapport aux joueurs. Ceux ci seront donc les premiers informés de la situation. Si parmi les mortels, après ces événements, il semble régner un calme et une paix exceptionnelle, les Puissances comprendront rapidement qu'un tel événement ne pourra pas passer longtemps inaperçu des dirigeants de la Terre. En effet, cette situation a provoqué au sein de l'humanité une réaction proche d'un cas de Dementia Animus global.

Or il est inadmissible au regard du Code Fidelitatis qu'un tel événement reste impuni. Ainsi les Puissances seront en première ligne dans la recherche du coupable et pourront espérer obtenir la considération de Seigneur Entropie. Leur enquête les conduira à suivre la piste du chanteur jusqu'à son lit d'hôpital où il est à l'agonie. Dans la nuit, il est devenu le messie d'une horde de fans convertis à une nouvelle religion. Il apparaîtra évident que l'humain a bénéficié d'un Don ou Miracle d'origine Noble, mais personne ne semble savoir d'où provient cette capacité particulière. Son groupe met sur le compte de la drogue les événements particuliers de la nuit. Ils ne semblent pas conscients de l'incroyable popularité qu'ils ont acquis suite à leur mise en scène.

Faute de mieux, vos Puissances devront se tourner vers la famille de la rock star. En l'occurrence il ne lui reste plus que sa mère. Cependant Martha Marlowe a disparu de façon étrange. La jeune sœur du chanteur est le seul témoin de ce qui est arrivé à sa mère...du moins le seul témoin à avoir, par son jeune age, passé les illusions utilisées par les kidnappeurs. Munis d'une simple description des « créatures », les joueurs devront déterminer leur identité et leur origine. Leur identité pourra leur être révélée de différentes manières mais il peut être profitable à ce moment de faire intervenir la Cammora (notamment si vous DRT, considérez que cet organisme pourrait vous être utile lors d'une campagne ultérieure). Ils apprendront que ces créatures (les Flagellants) sont issues de Locus Valera, le Sanctuaire de l'Imperator des Marais, de la Fugacité et du Sacrifice.

Cependant cela ne suffit pas pour prouver une quelconque violation du Code Fidelitatis devant le Tribunal des Sauterelles. Ainsi les joueurs devront poursuivre leurs investigations au sein de Locus Valera, sur le territoire du coupable présumé. En présence de leurs accusateurs, la Familia Caelestis qui gère le Sanctuaire niera toute implication dans l'affaire. D'après les éléments qu'ils ont à leur disposition, les joueurs devraient orienter leurs interrogatoires autour de la Puissance du Sacrifice. Cependant Ateberta, Dominus du Sacrifice, bénéficie de la loyauté totale de ses propres créations : les Flagellants. Ainsi les mettre en cause ne provoquera que la justice expéditive de leur maître et n'impliquera pas la Puissance. Jouant leur dernier atout, la disparition de Martha Marlowe, les joueurs se mettront en quête de la mortelle au sein du dangereux Sanctuaire.

Locus Valera se révélera être un allié inespéré. Echappant au contrôle de ses Puissances, le Sanctuaire et son Sénéchal seront prêts à les aider...en échange d'un sacrifice conséquent. Cachée au sein d'une statue de bois et de pailles creuse destinée à la crémation sacrificielle, Martha révélera le fin mot de l'histoire.

A la fin du conte, les joueurs pourront mener le scénario vers deux directions différentes : Soit ils décident d'étouffer l'affaire et de couvrir la Puissance coupable devant le Seigneur Très Ténébreux, soit ils décident de conduire le coupable devant Entropie.

ACTE I : PRIEZ POUR NOUS PAUVRES PÉCHEURS.

L'amorce du scénario est un concert dans une grande métropole européenne. Celle-ci doit se trouver proche de l'une des entrées du Sanctuaire de vos Puissances. A la nuit tombée, une foule bigarrée se presse contre une porte métallique encastrée dans un mur de briques sales. Seuls les initiés au sein de la scène underground connaissent l'existence de la boîte de nuit « Hellbound ». Les connaisseurs s'y retrouvent pour écouter des groupes qui ne passeront jamais sur MTV. Ce soir il s'agit du premier concert européen du groupe américain culte « Carnal Death ». Mêlant guitares rocks saturées et lignes mélodiques au clavier, tenues de scènes grotesques et textes provocateurs, le groupe est le leader incontesté de la scène Death Rock. Son succès est principalement dû à son charismatique leader, le chanteur du groupe, Vlad Tepes. Ce « frontman » trentenaire est le parangon de l'underground gothique dans son pays. Il a participé à des « happenings » extrêmes faisant parfois la part belle aux scarifications, perçages, ligatures et suspensions diverses. Une foule entièrement dévouée au culte de « Carnal Death » se colle à la porte rouillée de l'« Hellbound ». Dans leurs accoutrements dominant la résille noire, les cheveux longs, les teints blafards et maquillés outrageusement et les tenues provocantes trouvées semble-t-il dans un sex-shop. Mais le groupe n'aura pas l'occasion d'apprécier les efforts de ses fans pour s'identifier aux personnages des musiciens. Ils ne verront que la masse sombre et ondulante d'un millier de corps unis dans une messe noire dont ils sont les officiants. Dans sa loge, Tepes finit son verre de champagne. Il place sous sa langue un buvard d'acide. Les effets de la drogue lui permettront de tenir la fin du concert qu'il s'est promis exceptionnelle. A 21 heures, il entre sur scène vêtu d'une robe de mariée. Le groupe commence à jouer une rythmique plombée. Le premier titre chante une fin du monde teintée de mysticisme, prophétisée par un écrivain qui n'a rien à envier à Baudelaire en matière de mélancolie morbide. Après avoir fustigé Dieu et sa création Vlad Tepes défie Lucifer et se prétend l'incarnation du mal à visage humain... Le concert se poursuit, toujours plus intense. De temps à autres, Tepes délaisse ses musiciens pour plonger ses bras dans la foule dans une imposition des mains hérétique. L'acide commence à lentement faire effet. Il ne voit plus la foule, il ne recherche plus le contact avec elle. Un Dieu ne doit rien à ses fidèles. Son regard contemple des réalités inconnues des mortels... des dimensions où le son est couleur, la guitare un triangle lumineux flottant dans le ciel et la foule une masse organique monstrueuse le vénérant, l'implorant d'une seule voix. Un rideau s'ouvre derrière lui. Une croix en bois gît sur le sol. Deux assistants se saisissent de Vlad et le couchent sur la croix. Pendant ce temps, les musiciens improvisent sur des bandes sonores alternant cris d'enfant et chansons populaires françaises. Vlad se noie dans ce qui est pour lui un vaste chaos visuel. Les premiers coups de marteaux ne sont rien d'autres pour lui que des flashes lumineux dans son champ de vision. La douleur est une sombre mélodie. Une couronne d'épine est placée sur son front. La croix est hissée. Les musiciens ont cessé de jouer, sidéré par leur leader, par la sérénité de son visage. Mais il est temps pour Vlad de remercier son public avec un cadeau digne du Dieu de l'Humanité Triomphante. Ce soir, il veut les libérer du joug des vieilles croyances et des superstitions. Il veut les libérer de la fable du péché qui fait des humains des gosses craignant le grand méchant loup. Il pense à son père, qu'il n'a jamais connu. Sa mère lui a dit que c'est quelqu'un de puissant, un grand homme. Il s'est juré de devenir comme lui. Comme il ne croit plus en Dieu, il prie son père. Il veut souffrir à la place de ses congénères, subir à leur place le poids de leurs péchés. Car lui ne craint pas le péché, il est libéré. L'illusion de la drogue est

brisée subitement et la douleur le submerge, si brutale et si intense, comme des milliers d'épingles glissées sous sa peau. Il se sent lourd, comme si un poids supplémentaire pesait sur ses épaules. Ses mains sont douloureuses car elles soutiennent tout le poids de son corps. Il a de plus en plus de mal à respirer...

ACTE II : PARDONNEZ NOUS NOS OFFENSES.

Les Puissances de votre Famille Céleste entreront en scène le lendemain du concert. Les raisons de leur intervention peuvent être multiples. Ce qui suit ne sont que quelques propositions. Si vos joueurs sont déjà au sein d'une campagne, vous pouvez motiver leur intervention dans ce scénario en faisant référence à leur campagne.

En premier lieu, on peut supposer que vos Nobles ne sont pas complètement isolés du monde des humains. Ainsi différents contacts peuvent leur apporter des nouvelles de ce qui se passe chez les mortels : leurs Ancres, des Roturiers non ancrés, sinon les habitants même du Sanctuaire peuvent être mis à contribution. Ainsi certains d'entre eux peuvent avoir une facilité de déplacement leur permettant de fréquenter les mortels et d'avoir ainsi connaissances des faits. Vos Puissances peuvent avoir une couverture parmi les humains et être impliqués dans des affaires profanes.

En second lieu, il vous est possible de faire intervenir. Le Seigneur Très Ténébreux garde un œil sur son pré carré par l'entremise de ses serviteurs de toutes natures. Ainsi, rapidement informé, il mettra probablement à contribution les Puissances dont le Sanctuaire se trouve proche des témoignages les plus pertinents. En effet, qui peut refuser d'être agréable au Seigneur Entropie ? Ainsi, si vos Puissances n'ont pas l'habitude de se mêler à la Roture, s'ils préfèrent gérer les affaires profanes à distance, vous avez là une solution pour les faire sortir de leur trou. Notez au passage qu'il peut être bon que cet Imperator intervienne dans le Conte à un moment ou à un autre si vous ne l'utilisez pas dès maintenant. Tout d'abord parce que cela permet de maintenir une saine pression sur les épaules de joueurs un peu trop confiants, ensuite pour qu'ils sentent bien les enjeux du scénario. Faites leur sentir qu'il y a eu infraction majeure au Code Fidelitatis et que cela ne peut rester impuni. Dans le fond, ce conte tire tout son intérêt de l'existence du Seigneur Très Ténébreux car hormis leur curiosité naturelle il n'y a rien qui puisse forcer les joueurs à agir. Ainsi, à tout moment vous pouvez jouer la carte Entropie pour les relancer dans l'intrigue quand ils commencent à se disperser.

Une fois impliqués, vous devrez amorcer la ligne directrice de ce conte : Vlad Tepes, chanteur des « Carnal Death ». Il est bon de préciser quels sont les éléments que les joueurs pourront connaître avant de rencontrer Tepes.

Ce qui est arrivé la veille au soir est la purification rituelle de l'humanité, l'absolution de tous les péchés. En termes techniques, cela signifie que les humains se voient nettoyer de toutes leurs névroses, leurs angoisses existentielles, leurs remords, leurs regrets bref toutes les chaînes psychologiques et métaphysiques qui font le bonheur des entreprises pharmaceutiques. Ceci concerne toute l'humanité. Par exemple, si un Massaï a brisé un tabou récemment, il ne ressent plus de culpabilité. Tepes a donc libéré d'un poids important la conscience de tous les humains vivants au moment de sa crucifixion. Subitement le père qui a abandonné sa descendance retourne vers elle et est pardonné, une prostituée trouve le courage et la volonté d'abandonner du jour au lendemain son activité lucrative, un marchand d'armes fait un don important à une association pour l'éradication des mines anti-personnels, un assassin avertit sa victime de son contrat et lui conseille de quitter le pays au plus vite... Mettez en scène ces petites situations dans le quotidien de vos Puissances. Ces actes altruistes ne surviennent pas tous au même moment et l'implication des personnes varient. Ainsi seront affectés en priorité les croyants puis les non croyants, les monothéistes puis les bouddhistes et enfin les

polythéistes, les personnes se trouvant à proximité de la salle de concert puis celles se trouvant à bonne distance du lieu du rituel. Les Puissances disposant de nombreux alliés parmi les mortels (quelle que soit leur nature) pourront se livrer à un petit recoupement des témoignages afin de trouver la salle de concert.

A noter au passage que l'intervention d'Entropie se fonde sur le même recoupement effectué par ses nombreux agents. Ce qui le conduit à demander l'aide du Sanctuaire des joueurs. Mais que ceux ci ne s'attendent pas à recevoir une aide conséquente du Seigneur Très Ténébreux. Il ne leur doit rien, ils lui doivent tout. Et après tout, les voir échouer peut être tellement jouissif !

Hors les moyens matériels d'investigation, les joueurs peuvent s'aider de facultés plus miraculeuses comme par exemple une divination. S'ils ont trop de difficultés à avancer, c'est même la solution à leur conseiller à partir du moment où ils possèdent un Domaine adéquat. Le rituel a profondément imprégné la salle de concert et elle sera identifiable par certains sentiments qu'elle véhicule désormais. La divination visant à trouver le centre de l'influence, révélera un lieu baigné par l'amour, la miséricorde, la ferveur populaire, l'esprit de sacrifice, la douleur, le péché... à vous de choisir ce qui convient le mieux aux Domaines de vos joueurs. Si l'un d'eux correspond aux sentiments véhiculés par le rituel, il ne restera plus aux joueurs qu'à se rendre sur les lieux.

La salle de concert est devenue un lieu de culte. La porte métallique est maintenant bloquée par un parterre de fleurs. Les fleurs choisies sont celles ayant un symbolisme proche des sentiments produits par le rituel. Faites votre choix parmi les fleurs de l'appendice A du livre de base (page 276). Des fidèles ont aussi déposé bougies et encens autour de la porte obstinément close. La plupart des personnes présentes prient pour le rétablissement rapide de leur prophète hospitalisé. Des fans répondront avec plaisir aux questions pressantes des joueurs. De manière générale ils obtiendront ainsi une description exacte du show de cette nuit, embellie par des ornements mystiques. Ainsi l'un parlera de la majesté du leader, l'autre d'un nimbe auréolant le grand homme, certains l'ont même vu s'élever dans les airs. Le grand final a semble t'il profondément marqué les esprits. Tous les témoins ont ressenti comme un partage spirituel entre le supplicié et la foule. Pour chacun, cette communion a été suivie par un sentiment de bien être, de libération au moment où le chanteur s'est évanoui. Ils se sont sentis plus légers, plus optimistes aussi quant à l'avenir, comme si de nouvelles possibilités s'ouvraient à eux. Certains emploieront le terme « renaissance ».

Si vos joueurs parviennent à entrer dans l' « Hellbound », ils vont sûrement essayer de déterminer quelle est la nature de ce rituel hors norme. A leur grande surprise il ne s'agira pas d'une utilisation de Magie Terrestre mais bel et bien de l'usage d'un Miracle. Ce sera flagrant si les joueurs montent sur scène et par des moyens mystiques essayent d'établir la source du phénomène (Vision, rituel...). A noter que même si les portes sont fermées, la scène est constellée de pétales de fleurs encore fraîches. Le chanteur semble donc être bel et bien à l'origine de tout. Pour retrouver la trace du chanteur, rien de plus facile. Il suffit de demander aux fans le lieu de son hospitalisation ou se livrer à une petite divination.

ACTE III : QUE TON NOM SOIT SANCTIFIÉ.

La veille au soir, il n'y avait qu'un millier de personnes entassées pour assister au concert. Depuis, la popularité de « Carnal Death » a augmenté considérablement. Quand ils arrivent devant l'hôpital, celui-ci est cerné par les fans. Cette fois-ci il ne s'agit plus de « corbeaux » uniquement mais aussi de personnes habitant la ville et venues aux nouvelles. Plusieurs équipes de journalistes avec leur matériel sont sur les lieux, tentant tant bien que mal d'approcher l'idole. Peine perdue, un cordon de sécurité établi par la police encercle le bâtiment, ne laissant entrer, par l'issue des urgences, que quelques ambulances qui ont bien du mal à se frayer un chemin jusqu'au centre hospitalier. Si les joueurs se renseignent auprès du public, ils apprendront que la plupart d'entre eux n'ont jamais entendu parler de « Carnal Death » jusqu'à ce matin. Cependant tout le monde semble d'accord pour conclure que l'accident du chanteur a un caractère héroïque et généreux. Ainsi, même si les badauds présents sont loin de correspondre au fan typique de ce groupe, force est de constater que désormais leur musique fait l'unanimité. Après avoir interrogé un ou deux journalistes, les joueurs se rendront compte que ce phénomène d'idolâtrie populaire a été amplifié par la diffusion en matinée du fameux concert sur une chaîne de télévision nationale. En effet, le groupe prévoyait l'enregistrement d'un live et de ce fait demandait à des techniciens d'enregistrer les moments les plus intéressants de leurs shows. En l'occurrence, le concert de la veille était particulièrement intéressant à filmer. Lorsqu'on visionne les bandes, on sent bien qu'une atmosphère particulière se dégage de la scène. L'abondance de fumigènes, d'effets de lumière plus la vapeur qui se dégage des corps serrés crée une ambiance surréelle à la fin du concert. Cet enregistrement fait à l'épaule en super huit possède un aspect dérangent.

Pénétrer à l'intérieur du bâtiment ne devrait pas poser trop de difficultés à un Noble. Derrière le cordon de sécurité, l'hôpital est en effervescence. Les infirmiers ne parlent que de la présence de l'illustre chanteur entre les murs de l'établissement. Les médecins pourront expliquer aux joueurs qu'outre les dégâts occasionnés par la crucifixion, le chanteur semble souffrir d'un autre mal. Pour l'instant personne n'a été capable d'identifier ce mal mystérieux. C'est pour cela que les médecins se succèdent à son chevet, au détriment des autres patients. Les téléviseurs dans la salle d'attente diffusent les chaînes du câble qui informent leurs téléspectateurs de l'évolution de l'état de santé de Tepes. Les rumeurs vont vite, et déjà les chaînes parlent du « mal mystérieux ». Les joueurs croiseront dans la salle d'attente les membres de « Carnal Death », un peu dépassés par les événements. Il y a John Heretic, le batteur de forte corpulence et au crane rasé ; Bohemian Evil la claviériste peroxydée adepte des corsets ; Lahore, le guitariste aux cheveux longs frisés, le visage mangé par les traces d'acné ; Stanzi, le grand et rachitique bassiste, aux tempes rasées. Ils semblent tous avoir peu dormi cette nuit. Leurs traits sont tirés et par terre sont empilés des gobelets vides. La pièce sent la clope, le café et l'herbe. Lahore semble être le leader du groupe. Il refuse de considérer les événements de cette nuit comme ayant une origine surnaturelle. Il est un ami d'enfance du chanteur et ils ont tous deux fait les quatre cents coups dans les rues de Reno, dans le Nevada. Ils ont aussi tout partagé : les guitares, les filles, l'alcool, la drogue et les idées. Tous deux ce sont passionnés pour les écrivains décadents du 19^{ème} siècle, Baudelaire et le fantastique. Cependant Tepes a très tôt décidé de s'épanouir dans différents arts alors que Lahore s'est concentré sur la musique. Le guitariste pourra évoquer les exhibitions scéniques de Tepes,

fondées sur le thème de la violence subie et infligée volontairement et sur la mise en scène de nos tabous.

Malgré cette activité artistique hors norme, Tepes est quelqu'un de très sociable. Il fait preuve d'un don pour les réparties cinglantes et l'ironie grinçante. Il rie sans retenue et apprécie plus que tout faire la fête avec ses amis. Cependant il avait tendance à déprimer, à se complaire dans la mélancolie et l'apathie quand il se retrouvait seul. Il n'a jamais été quelqu'un de faux. Tout son art reflétait sa personnalité complexe. Ses chansons sont à l'image de sa psyché, nourrie de fantasmes et de mysticisme. Son imagerie décadente et sombre n'est qu'une métaphore de ses angoisses les plus secrètes. Lahore parlera aussi de ses expériences avec les drogues. Adolescent mal dans sa peau, il consommait des cocktails de drogues : des mélanges de crack et d'héroïne, des « speedballs ». Bref tout ce qui pouvait le mener le plus rapidement possible dans la tombe. Ensuite il s'est mis à l'alcool qui le rend introverti et ne fait qu'aggraver ses dépressions. Il consommait aussi des acides, malgré le danger que représentent les hallucinogènes pour les psychismes instables. Il était très marqué par le poids de la religion dans son pays. D'autant plus qu'il est né et a vécu à Reno, une petite ville qui est l'antichambre de Las Vegas au Nevada. Sa mère était particulièrement pieuse et quand il sortait de l'Eglise, il pouvait voir les enseignes des casinos, les motels où les prostituées amenaient leurs clients. Et on n'arrêtait pas de lui seriner que les Etats-Unis sont un cadeau de Dieu, la Terre Promise... Ainsi, il était animé de sentiments conflictuels vis à vis de l'Eglise et des notions de bien et de mal. Sa foi n'était pas très sûre mais il s'intéressait à la théologie. Il faisait preuve parfois d'incompréhension et de répulsion à l'égard de la religion. D'un autre côté, il était fasciné par la transcendance, un de ses vieux fantasmes romantiques que la théologie nourrissait. La figure du Christ notamment excitait son intérêt. Après quelques verres, il lui arrivait de débâter sur « la beauté du sacrifice », sur le salut par la souffrance, sur la pureté du don de soi. Un jour qu'il était particulièrement défoncé, il avait juré de mourir à trente quatre ans, comme le Christ. Lahore l'a souvent vu se livrer à des actes dangereux. Sa crucifixion sur scène participait de cette fascination masochiste pour le christ. Pour lui, la sensation de sérénité pendant le concert n'est qu'une illusion, provoquait par la drogue qu'il avait prise, tout comme Tepes, juste avant le concert. Il est encore sous le choc de ce qu'il a vécu et tente à première vue de rationaliser ses perceptions en les justifiant par la drogue...il résiste plutôt bien à la Dementia Animus. Une autre personne était proche de Tepes au sein du groupe : la blonde Bohemian Evil. Celle ci admirait particulièrement Tepes en tant qu'artiste. Elle est fascinée par la facilité avec laquelle le chanteur arrive à composer des titres à chaque fois différents. Elle louera sa curiosité et son ouverture d'esprit. Il est un vrai caméléon, capable d'adopter des looks très différents dans une même journée voir changer plusieurs fois de costumes de scène. Cependant il y a toujours une constante :l'excès. Il peut aussi bien s'habiller comme un clochard qu'adopter un style neoromantique. Il est dans la vie ce qu'il est sur scène. Elle se souvient de chaque moment de la tragédie. Elle croit à un authentique miracle. Quand il était sur la croix, elle a senti un échange empathique et spirituel très fort entre lui, les spectateurs et ses musiciens. Elle a eu intimement conscience de sa souffrance et elle lui a donné quelque chose. Ou plutôt elle a été délivrée de quelque chose. Cette sensation était tellement prenante qu'elle n'a pas tout de suite réalisée que Tepes agonisait sur sa croix. En fait elle a eu l'impression de se réveiller d'un long rêve un quart d'heures environ après avoir arrêté de jouer. Des assistants s'agitaient autour de la croix alors que des spots s'allumaient pour signifier au public la fin du show. Cependant la foule est restée massée, silencieuse. Elle regardait le travail des gens sur scène, en train d'enlever les longs clous enfoncés dans les membres du leader.

Après sa libération, elle avait ressenti une grande sérénité, une paix incroyable. Elle se sentait bien, heureuse et reconnaissante à Tepes pour son sacrifice. Cependant elle avait conscience que le concert s'était mal terminé. Lahore rejettera violemment les allégations de Bohemian Evil : Tepes était psychotique, captivé par l'interdit, nombriliste, rien à voir avec un saint désintéressé et mièvre. Les autres membres du groupe, quant à eux, garderont le silence, ils n'ont pas encore encaissé le dernier concert. Les membres du groupe connaissent un peu son histoire familiale. Pour l'état civil, il s'appelle Edwin Marlowe. Ils savent aussi qu'il a une mère, Martha Marlowe, qui a la cinquantaine passée. Il paraît que celle-ci s'occupe de l'une des cousines d'Edwin, une fillette de 10 ans prénommée Alicia. Par contre leur leader ne connaît pas son père. Il a abandonné sa mère après sa naissance. Edwin ne lui en tient pas rigueur. Lahore leur expliquera que pendant sa jeunesse, sa mère n'avait jamais dénigré son père. Au contraire même, elle en a fait un exemple à suivre pour le jeune Edwin. Le gosse devait travailler à l'école pour devenir comme son père plus tard, il devait finir sa purée pour faire plaisir à son père... bref, c'est comme si le père faisait parti du foyer. D'ailleurs il prétendait souvent que son talent lui provenait de son père, que c'était un don et qu'un jour il devra rendre ce qu'il a reçu. Laissant le groupe dans la salle d'attente, les joueurs se dirigeront vers la chambre de Marlowe. Tout comme à l'extérieur, la salle est décorée de bouquets de fleurs au symbolisme reconnu (du moins pour un Noble). Mais le parfum des fleurs se mêle à une autre odeur, plus acre. L'odeur de la chair en train de mourir et d'une transpiration chargée de médicaments. Rien ne permet d'affirmer à coup sûr d'où vient la dégénérescence du corps. Il y a certes de graves blessures aux mains et aux pieds. Il y a aussi l'asphyxie provoquée par la suspension inconfortable qui gênait ses réflexes respiratoires... mais rien qui peut expliquer ce que les joueurs ont devant leurs yeux. Il est méconnaissable. Ses traits fins et gracieux, sa mâchoire carrée ont laissé place à un masque aux traits tirés. Sa peau crayeuse est sèche et crevassée, ses joues creusées et ses yeux sont profondément enfoncés dans des orbites gris cendre. Ses mains et ses pieds sont bandés. Il est sous assistance respiratoire. Un cathéter est enfoncé dans son avant bras décharné. On dirait que ses muscles ont fondu et que ses os ne sont plus que recouverts d'une peau parcheminée, aussi épaisse qu'une feuille de papier. Mais même ainsi, sur ses avant-bras sont encore visibles les croûtes et callosités brunes caractéristiques des héroïnomanes habitués à se piquer au même endroit. Cependant son état n'est pas dû à la drogue. Pour les médecins, le mourant ne passera pas la nuit. Une scrutation par des moyens plus mystiques prouvera que Marlowe est sous l'influence d'un miracle... son propre miracle ! Il apparaît terne à la Vision, comme tout mortel. Cependant si la Puissance poursuit son examen elle finira par remarquer un nimbe de particules flottantes autour de lui, comme de la poussière prise dans un rayon de lumière. Ceci prouve qu'il a été en contact avec de la Spiritus Dei. Il y a de grandes chances qu'il soit le lanceur du Miracle... même si en théorie il n'en a pas les moyens. Cependant, visiblement, le Miracle a eu lieu et il n'est plus possible de l'annuler: le mal a été fait et ils contemplent ses effets. Edwin Marlowe est déjà mort, il ne fait qu'adapter son apparence physique à son état. Le corps, parfois met un peu de temps à admettre ce que l'esprit a déjà accepté. La preuve ? Sous son masque respiratoire, Edwin sourit.

ACTE IV : QUE TA VOLONTÉ SOIT FAITE.

Reno, dans l'état du Nevada. Une artère centrale traverse la ville. Elle est bordée de motels et de casinos. Dans des petites chapelles, des prêtres vous marient en quelques minutes. Ceux qui ne veulent pas faire d'une traite la route jusqu'à Las Vegas s'arrêtent ici. Ils s'entraînent au lancer de dés pendant une soirée ensuite ils reprennent la route, direction la capitale du jeu. Il n'y a pas que des joueurs à Reno. Il y a aussi des habitants qui travaillent pour les casinos, les motels ou bien pour l'université. Ceux qui n'ont pas eu la chance de trouver un emploi dans l'une de ces institutions locales, finissent parfois dans la banlieue de Reno, dans un camping pour mobil home, comme Martha Marlowe. La cinquantaine passée, Martha travaille dans un drive in fréquenté principalement par la population locale. Ainsi, l'argent ne coule pas à flot, loin de là. Mais elle est trop vieille, pas assez cultivée, pas assez stylée pour obtenir un emploi dans un grand hôtel ou un casino. Alors elle attend que la roue tourne, elle subit la vie et elle élève sa nièce Alicia qu'elle a adoptée après la mort de ses parents. C'est à l'entrée de la ville, sur un terrain situé derrière un relais routier particulièrement fréquenté que vit Martha Wilson. Le relais permet aux conducteurs de se reposer après avoir garer leur semi-remorque sur un parking poussiéreux. Ils peuvent boire un café et manger un steak dans un bar fréquenté par quelques rednecks bien blancs. Parfois, ils rencontrent quelqu'un dans le bar, alors ils louent l'un des 5 bungalows derrière le relais. Derrière la petite cour cernée de bungalows, il y a un terrain avec une petite dizaine de mobil home que la patronne du relais loue pour une bouchée de pain.

Certains adultes regarderont avec suspicion l'arrivée d'étrangers sur le campement. Ils nieront connaître Martha Marlowe. Certains essaieront même d'intimider les joueurs pour les pousser à quitter les lieux. Mais en les poussant un peu, ils révéleront que Martha est partie, accompagnée de trois hommes. Il faudra cependant vraiment insister pour connaître toute l'histoire. C'était la nuit de la crucifixion. Le jour allait se lever quand les voisins ont été réveillés par des cris provenant du mobil home de Martha. Holy Gardner, une voisine, jeta un coup d'œil par la fenêtre. Elle vit trois hommes en costumes noirs tirer de force Martha hors de son logement. Elle se débattait. Deux des types la soutenaient et l'un d'eux appliquer sur sa bouche un mouchoir. Devant eux, il y avait un homme qui semblait être leur leader. Il portait des lunettes de soleil en pleine nuit et se guidait avec une canne blanche. Elle réveilla son mari qui se saisit de son fusil et se précipita à l'extérieur, il fit mine de viser le prétendu aveugle. A ce moment Bob laissa tomber son arme et serra ses mains sur son cœur. Il tomba au sol, victime d'une attaque cardiaque. Les hommes se précipitèrent vers une Chevrolet qui les attendait à l'entrée du campement. Trop occupée par la santé de son mari, Holy abandonna Martha à son sort et le conduisit aux urgences de l'hôpital. Finalement il s'est remis sur pied rapidement. C'est sa troisième attaque. Bob se fait vieux et les donuts, le maxi coca et les Marlboro n'arrangent rien. Les habitants ne veulent pas de problèmes. Tout le monde sait que quand on vient se terrer dans un trou pareil c'est parce qu'on a nulle part où aller. Certains sont ici pour se cacher de la justice alors non, la police n'a pas été prévenue. Si Martha s'est foutu dans la merde, qu'elle s'en sorte seule, sans impliquer la communauté, c'est la règle. Personne n'a fait attention aux visages des kidnappeurs...il faisait de toute façon trop sombre.

Cependant qu'est devenue Alicia, la petite recueillie par Martha ? Dès qu'elle a entendu du bruit, elle a jeté un coup d'œil par l'entrebâillement de la porte de sa chambre. Quand elle a

vue sa mère adoptive se débattre elle a été prise d'un réflexe de survie et a sauté par la fenêtre de sa chambre puis s'est cachée sous le mobil home. C'est du moins l'opinion de Holy, qui a recueilli la petite, après l'avoir trouvée, tétanisée, sous sa maison. Protectrice, Holy n'évoquera son existence que si l'un des joueurs la mentionne. Et encore, elle essaiera plutôt de leur faire croire qu'elle s'est enfuie. Depuis l'enlèvement de Martha, Alicia garde le silence. Elle n'a parlé à personne pour l'instant de cette nuit. La petite fille passe son temps à coiffer sa Barbie et ne se nourrit que lorsqu'une personne l'aide à manger. Holy pense qu'elle n'a pas fermé l'œil depuis l'enlèvement. Aux joueurs de calmer l'angoisse de la petite et d'essayer de la sortir de son mutisme. Pour cela, la seule solution est la douceur. Entre deux sanglots, la petite fille expliquera ce qu'elle a vu cette nuit.

Mais avant tout, un mot d'explication. Je ne me souviens pas avoir lu quelque part que les petites filles aient la capacité de percer les illusions pour voir la vraie nature des choses. Cependant, c'est possible dans de nombreux jeux de rôles où la folie et l'innocence permettent de passer outre l'aveuglement de ses congénères. Cette solution, je l'ai choisie pour ce scénario.

Son témoignage diffère sensiblement de celui de ses voisins, principalement au niveau de la description des kidnappeurs : des hommes nus, à la peau blanche et percée par de multiples petits crochets ressemblant à des hameçons de pêche. Leur peau était constellée de croûtes purulentes et de minces filets de sang séché. Les visages étaient maigres, comme sous alimentés. De plus chaque monstre avait un signe distinctif. Le leader avait les yeux cousus. Le deuxième avait sa langue accrochée à un collier de fil barbelé. Le troisième avait les oreilles cautérisées. La petite fille, muette d'horreur a assisté à la sortie de Bob Gardner. Elle l'a vu ajusté son arme. Elle a vu aussi le leader du groupe entrer sa main dans sa poitrine, en retirer son propre cœur et le presser. L'héroïque voisin est alors tombé. La créature a jeté son cœur sous le mobil home de Martha et l'un de ses camarades l'a aidé à se rendre jusqu'au véhicule. Délire de la petite fille ? Pas sur...le cœur est toujours à sa place sous le mobil home.

Les joueurs ont de nombreuses possibilités pour retrouver les coupables. Voici quelques exemples :

-enquête matériel : le véhicule ne pourra être retrouvé par des moyens matériels. En effet, il a pénétré dans Locus Valera et personne n'a relevé son immatriculation.

-enquête en utilisant des moyens plus mystiques : il peut être possible de demander l'aide de certains esprits pour retrouver le véhicule. Cependant on n'a jamais rien sans rien et les désirs d'un esprit peuvent être singuliers. Prévoyez cette éventualité. Notamment il est fort possible que vous ayez une petite rencontre avec l'esprit des routes. Imaginez donc à quoi il peut ressembler avant le scénario et créez-lui une personnalité en fonction de votre vision des esprits de Nobilis. Les joueurs peuvent aussi utiliser leurs Miracles. Le cœur du Flagellant peut servir à cette fin, en tant que support à un Miracle de Divination (mais prenez en compte que son propriétaire est mort). Il est cependant possible, avec certains Domaines, de remonter la piste plutôt facilement. Les joueurs peuvent aussi utiliser les créatures mythiques à leur service (style « limier de l'Enfer qui renifle les morceaux de méchants et qui retrouvent leur trace »).

-La Cammora : si vous comptez jouer avec la Cammora à un moment ultérieur dans votre campagne, je ne peux que vous conseiller de l'introduire dès maintenant. Si vos joueurs n'en ont jamais entendu parler, Ils peuvent être aiguillés sur cette vénérable institution par l'une de leurs Ancres ou par l'un des agents d'Entropie, par exemple. Ils rencontreront ainsi le

cammorae qui va devenir leur contact habituel. Je vous laisse le soin de le développer en fonction de vos besoins. Les joueurs apprendront que la camorra ne travaille jamais gratuitement. Elle proposera son aide en échange de quelque chose : une information qu'ils auront peut être récupérée lors de votre campagne ou un service à rendre. Si vous n'avez pas d'idées sur ce point, alors proposez-leur de contracter une dette morale auprès de l'agent de la Cammora. Plus tard vous pourrez la ressortir dans un autre scénario. La Cammora mettra à leur service sa vaste banque de données répertoriant des connaissances accumulées suite à de nombreuses années au service des Nobles. Si les joueurs montrent le cœur au cammorae, ce sera encore plus facile et plus rapide. Les créatures rencontrées par Alicia s'appellent des Flagellants, des créatures issues de Locus Valera. Ces créatures sont des humains dont l'existence repose sur le sacrifice. Ainsi, comme preuve de leur fidélité à Locus Valera, le futur Flagellant doit sacrifier une de ses capacités naturelles (par exemple l'ouïe, la parole, la vue...). Par la suite toute leur « vie » reposera sur l'automutilation et la soumission à leur maître. En échange, elles peuvent, au prix d'un sacrifice proportionnel à leur demande, obtenir des faveurs. Celles ci sont en général l'usage provisoire de la magie terrestre ou d'un Miracle noble, à l'instar d'une Ancre. Cependant cela peut aussi provoquer leur mort car l'usage d'un Miracle implique souvent le sacrifice de la vie de la créature. Ces créatures sont humaines à l'origine. Elles sont recrutées par la Puissance du Sacrifice lors d'un don de soi particulièrement important. Souvent, ce sont les héros préparés, de leur vivant, à se sacrifier pour une cause qui feront de bons Flagellants. Les crochets dans leur peau sont une des marques de leur nature...ils n'ont plus besoin de se nourrir mais régulièrement ils doivent s'auto mutiler, faire don de leur souffrance pour subsister. Au sein du Sanctuaire, ces créatures sont chargées d'entretenir les piédestaux sur lesquels sont exposés les sacrifices effectués dans le monde des mortels. Le cammorae pourra leur indiquer l'accès à l'une des portes de Locus Valera. Cependant l'aide de ces philanthropes reconnus s'arrêtera là. Ils ne donneront pas d'informations sur la Familia Caelestis de la Puissance des Sacrifices ni sur l'apparence de Locus Valera. Ils se borneront à les aider en fonction du terme de leur accord : identifier les kidnappeurs et les retrouver.

ACTE V : SUR LA TERRE, COMME AU CIEL.

La fin du scénario est ouverte. Tout dépend de leurs réactions au sein de Locus Valera et des décisions qu'ils prendront lorsqu'ils apprendront la vérité. Mais avant leur entrée dans ce Sanctuaire étranger, il serait bon qu'Entropie intervienne. La raison de cette intervention est de maintenir la pression sur vos Puissances à ce moment du conte pour qu'ils décident de pénétrer à l'intérieur du Sanctuaire. En effet, il est possible que ceux-ci considèrent avoir suffisamment de preuves pour envoyer la Puissance du Sacrifice devant le Tribunal des Sauterelles. Cependant, on leur expliquera que rien ne prouve la culpabilité de ce Noble au regard du Code Fidelitatis. Il est possible que l'enlèvement de Martha soit justifié d'une manière ou d'une autre. Pour Entropie, l'enquête n'est pas finie et il ne prendra pas à sa charge la suite. Mais d'un autre côté, les joueurs pourront revendiquer le fait de travailler pour Entropie et obtenir des informations précieuses sur le Sanctuaire par son entremise.

A ce moment du conte il est aussi bon de faire le point sur le comportement des Nobles en société, du moins tel que je l'imagine pour la suite du conte. Les Puissances évoluent dans une société extrêmement codifiée. Malgré leurs grands pouvoirs, ils sont soumis à une série de contraintes importantes. Notamment des contraintes sociales reposant sur la bienséance. La lecture du livre de base démontre suffisamment l'importance de l'étiquette et de la courtoisie au sein de cette société d'autocrates inhumains, aux réactions parfois imprévisibles. Ces règles sont d'autant plus à respecter en présence de Nobles travaillant pour Entropie. Il faut bien comprendre qu'il n'y a qu'un coupable dans cette affaire. Celui-ci ne devra attendre aucun appui de sa Famille Céleste et de son Imperator si sa culpabilité est démontrée. Après tout Entropie ne fait qu'exercer la fonction qu'on lui a attribué (qu'il s'est attribué ?). Cependant un mauvais comportement de la part des joueurs peut entraîner ces réactions imprévisibles et inhumaines que je mentionnais plus haut. Un manquement à la plus élémentaire des courtoisies, une attitude hautaine et méprisante au sein du Sanctuaire pourrait être très mal interprété et entraîner des conséquences à la mesure des personnages confrontés. C'est à dire qu'une Puissance vulgaire verra toute la Famille Céleste s'opposer à lui, se sentant offensé par le rustre. Y compris si cela signifie s'opposer aux desseins d'Entropie et faire preuve de mauvaise foi. Un comportement honorable est tout pour les Nobles. Ils acceptent d'être pris en défaut mais seulement si ce sont des gentlemen qui les dévoilent. Si vous avez un doute quant aux talents sociaux de vos joueurs, improvisez un petit laïus du Seigneur Très Ténébreux leur expliquant tout ce que je viens de développer et insistant sur le fait que s'ils ruinent leur enquête par leurs mauvaises manières et bien, si ce n'est pas Locus Valera, c'est lui qui se chargera d'eux.

LOCUS VALERA :

Je vais ici développer la Familia Caelestis de Locus Valera. Valera est l'Imperator des marais, du Sacrifice et de la Fugacité. Il n'est pas présent dans le Sanctuaire lors de l'arrivée des joueurs car il est impliqué directement dans le Valde Bellum. Il suit l'affiliation du Code de l'Étrange et laisse ses Puissances gérer ses affaires sur Terre à leur guise. Entre parenthèses, les points de miracles.

Fabien d'Alverd, Dominus des Marais. Aspect 2(5) ; Domaine 2(5) ; Royaume 3(5) ; Esprit 2(6). Restriction : odeur de boue (rapporte 1 ou 2 PM). Vertueux : respectueux de la volonté de son Sénéchal. Affiliation : Code des Anges. Armoiries : boule de neige et patience.

Fabien était un fonctionnaire de l'Office National des Forêts qui a passé son enfance dans le marais poitevin. Après avoir réussi son concours, il s'est fait affecter sur les lieux de son enfance. Taciturne et solitaire, il connaît le lieu comme sa poche. Appréciant de passer de nombreuses heures à regarder la faune et la flore, il militait pour la protection du marais. Un jour sa vie changea radicalement. Les eaux du marais, suite à une pluie diluvienne, montèrent de façon alarmante. Il prit alors son embarcation et chercha à sauver ce qui pouvait l'être. Mais la chute d'un arbre foudroyé le fit basculer par-dessus bord et il se retrouva prisonnier des racines et déchets qui embourbaient le fond. Il crut sa dernière heure arrivée et il pria alors la nature de le laisser repartir. Son Imperator entendit sa demande et considéra qu'il pouvait faire une Puissance appréciable. Il devint ainsi la Puissance des Marais et garda de sa mésaventure une odeur de décomposition végétale assez déstabilisante en société. Il considère les marais comme des personnes dotées d'une conscience propre et c'est pour cela qu'il a le plus grand respect pour son Sanctuaire. Il reste une personne discrète, rustique, peu douée pour la politique mais fidèle à sa fonction. Il est généralement habillé de vêtements pratiques que ne rejetterais pas un garde chasse. Sa barbe est de mousse et lichens et ses yeux sont sombres comme les fonds d'un marais.

Elyane de Chambevoie, Domina de la Fugacité. Aspect 1(5) ; Domaine 3(6) ; Royaume 2(7) ; Esprit 2(5). Don : indéfinie (altération mineure de perception, automatique, sur soi, un tour et rare). Limite : Anonyme. Restriction : Créations éphémères (restrictions de Domaine). Code des Anges. Armoiries : aster et amaryllis.

Elyane est une artiste. Pendant les 35 années de sa vie mortelle elle a essayé de mettre sur toile ce qu'elle appelle des «instants d'éternité ». Ces instants où toutes choses changent radicalement, marque de la fragilité de l'existence. Pour elle, ce sont des moments de beauté absolue. Le moment où un mourant laisse s'échapper son dernier souffle, le moment où la chrysalide sort de son cocon, le moment de la naissance... C'est à ce moment que la vie a une quelconque valeur. Elle n'a pourtant jamais réussi à figer la perfection de ces moments. Pour elle ce fut une immense frustration. Elle avait tant donné. Valera considéra que d'autres moyens devaient être donnés à une perfectionniste dans son genre, avant que sa passion ne ruine son existence. En tant que Puissance de la Fugacité, elle incarne son Domaine. Elle refuse la permanence. Ainsi sa position dans l'espace, ses traits, semblent bien flous. On a du mal à déterminer où elle se trouve exactement. Elle applique ses principes à l'utilisation qu'elle fait de son Domaine. Ainsi, il ne lui est pas possible de produire quelque chose de durable.

Quand elle essaye de créer quelque chose, c'est toujours une création éphémère, qui se dissipe très rapidement. De même, elle a quelques problèmes à admettre qu'elle puisse être définie par un nom. Ce qui explique qu'elle tente de cacher à tous son identité. Elle est particulièrement volubile, laissant ses pensées s'exprimer par ses paroles légères et apparemment inconsidérées. Elle peut donc parfois faire des remarques blessantes aussitôt suivies d'excuses sincères. Elyane est une femme dont l'âge est difficilement déterminable. Ses vêtements sont un kaléidoscope de couleurs glanées par Elyane depuis qu'elle a été anoblie. Ce sont les couleurs de l'aube, du printemps naissant, d'une éclipse estivale, d'une aurore boréale... Hélas personne n'a jamais pu apprécier à sa juste valeur les talents de styliste d'Elyane car il est extrêmement difficile d'arriver à concentrer son attention sur elle. Elle semble toujours légèrement décalée par rapport à sa position initiale. On la croie à tel endroit mais, en fait, elle se trouve un peu plus à gauche ou à droite. Vous rectifiez votre attention pour éviter d'avoir à loucher sur elle et le phénomène se reproduit inlassablement.

Ateberta, Dominus du Sacrifice. Aspect2(5), Domaine3(5), Royaume0(7), Esprit3(5). Restrictions : invocable, cérémonial. Don : éternel. Code de la Lumière. Armoiries : herbe et ancolie.

Ateberta est la Puissance du Sacrifice. De son vivant, il était un druide irlandais du 5ème siècle particulièrement pieux. Il abandonna la tradition druidique quand il croisa la route de saint Patrick, évangéliste de l'Irlande. Il se mit en quête d'une synthèse entre le druidisme et le christianisme, certain que les deux croyances partageaient des points communs qui permettraient de les réconcilier. Ainsi, il participa à l'évangélisation de son pays en associant sacrifices païens et eucharistie chrétienne (le partage du pain et du vin, symboles de la chair et du sang du christ). Cela déplut fortement à sa hiérarchie au sein de l'église d'Irlande mais il éveilla ainsi l'intérêt de l'Imperator Valera. Ce dernier trouva utile d'anoblir un homme tolérant et ayant une compréhension synthétique des rituels religieux. Il est devenu la Puissance du Sacrifice. En tant que tel, il n'a rien perdu de son esprit d'analyse. Or la notion de sacrifice implique une relation avec un être supérieur. Pour Ateberta, c'était problématique car il n'avait pas de supérieur à qui sacrifier (son imperator est souvent loin de lui et de toute façon ses motivations sont réellement incompréhensibles). Ainsi Ateberta, fidèle à l'esprit de son Domaine, a décidé de se sacrifier à son Sanctuaire. Ainsi il n'est que Citoyen de son Sanctuaire et il a laissé Locus Valera se doter d'une volonté propre. Il a sacrifié une partie de son pouvoir pour incarner son Domaine. Ateberta a profondément marqué son Sanctuaire et ses habitants. Les Flagellants sont sa création. Ce sont les prêtres des nombreuses cérémonies qui émaillent la vie de Locus Valera. Eux même se livrent à l'auto sacrifice afin de se rapprocher de leur Puissance tutélaire et obtenir ses faveurs. Ateberta est tombé amoureux de Martha. Ceci est une offense au Code Fidelitatis et il le sait. Cependant il n'a pas réussi à se convaincre de la supprimer et il la garde prisonnière d'un géant de bois et de paille, vestige d'une ancienne tradition du sacrifice. Il veillera à ce que Martha ait la vie sauve et ne soit jamais découverte. Il refusera même de la sacrifier au Sanctuaire. Ateberta a l'apparence d'un druide d'heroic-fantasy. Il est vêtu d'une grande tunique blanche, il porte une serpe en argent sur le côté et une couronne d'épine sur le front. Ses mains et ses pieds (il se déplace nus)portent des stigmates.

Le Sanctuaire :

Dans Locus Valera, La survie du visiteur dépend de ses guides. En premier lieu, les portes du Sanctuaire se trouvent généralement au milieu de marais impénétrables, dans les tourbières écossaises ou au milieu d'un alignement de pierres datant de l'époque celtique. Le gardien vous attend dans le Monde Mythique. Oh ! il n'a l'air de rien, juste une petite lueur aux couleurs changeantes. Cependant cette créature est en relation directe avec le Cœur du Royaume et donc sait qui est invité et qui ne l'est pas. Si vous désirez entrer dans le Sanctuaire sans être invité, vous devrez sacrifier quelque chose, sinon vous serez refusés et l'entrée se fera à vos risques et périls ! Evidemment vous pouvez toujours vous présenter à la porte et demander une invitation aux Puissances mais à vous de prendre l'initiative (personne ne vous le proposera)... Une fois dans le Sanctuaire, ne quittez jamais le petit goblin qui vous sert de guide. Il est extrêmement bavard, sa pensée est étrangement décousue, sa logique n'est pas la votre (lisez ou relisez les dialogues d' « Alice au pays des merveilles ») mais lui connaît le chemin. La route qui conduit aux Puissances de Locus Valera serpente entre les palétuviers dans une mangrove dangereuse. En effet, les chemins et les routes sont traîtres dans ce Sanctuaire car elles sont dédiées à la Domina de la Fugacité. Des éphémères volettent le long du chemin et quand les Pjs se retournent, ils peuvent constater que la route semble prendre un angle étrange, qu'ils n'avaient pas remarqué quand ils sont passés. Il vous semble voir des ombres bouger sous les frondaisons des arbres mais quand vous regardez dans leur direction il n'y a plus rien. Les joueurs arriveront à destination après plusieurs heures de routes, pour certains, quelques minutes de marches pour d'autres. Une gigantesque pyramide amérindienne a été construite au milieu d'une vaste clairière. Des vasques sont disposées le long du chemin et le long de l'escalier qui conduisent en haut de la pyramide. Elles brûlent d'une flamme à la couleur toujours changeante, bleu, verte, orange... Ces flammes consomment les offrandes qui sont faites de part le monde à une quelconque divinité. Ainsi dans une des vasques, ils verront brûler les restes d'un poulet, dans une autre une odeur de rhum s'élève... Une fois entrés dans la pyramide, les joueurs seront pris dans un labyrinthe de couloirs. Finalement les Puissances entreront dans une pièce majestueuse. Sur trois trônes siègent la Familia Caelestis de Locus Valera. La pièce est baignée par l'éclat de l'aurore, puis imperceptiblement, les joueurs auront l'impression que la lumière a évolué pour devenir celle d'un crépuscule d'été et ainsi de suite... Des papillons multicolores volettent dans la pièce. Le sol est recouvert d'ailes de papillons morts. Des serviteurs sont présents. Habillés de tuniques antiques, ils semblent sans âges et asexués. Les serviteurs ont les traits du visage toujours changeants alternant la beauté de l'enfance et la laideur parfaite d'un cadavre pourrissant. Des tables basses ont été disposées devant les trois trônes surélevés. On demande aux puissances de s'asseoir en tailleur devant les tables et vos joueurs se verront servir des mets délicats au goût unique (littéralement : plus jamais ils ne goûteront pareils mets).

Si on accuse l'un des serviteurs de la Puissance du Sacrifice avec des preuves à l'appui (notamment le cœur est une preuve majeure), la Puissance se chargera elle-même de rendre justice. Les Flagellants sont totalement dévoués à leur maître et sont prêts à se sacrifier pour lui. Ainsi ils avoueront avoir agi de leur propre chef et à partir de là, Ateberta rendra une justice expéditive. Les coupables n'auront pas le temps de dire plus et les joueurs perdront ainsi leurs principaux témoins (même si Ateberta est en droit de faire justice lui-même) ! Manque Martha... les joueurs sont en droit de se demander où elle se trouve ? Evidemment, les Puissances de Locus Valera diront qu'elle est probablement morte, mais ils n'ont aucune

preuve. Souvenez-vous que les deux autres membres de la Famille ne savent rien ! Quant à Edwin, La Puissance du Sacrifice admettra avoir senti son sacrifice, majeur, mais il ne le connaît pas personnellement. Et il nie savoir où se trouve Martha (c'est vrai : il l'a confié au Sénéchal). En argumentant un peu il est possible d'obtenir l'autorisation de visiter le Sanctuaire (Entropie peut d'ailleurs leur demander de fouiller le Sanctuaire quand ils l'ont rencontré). Notamment il est possible de mettre en avant le fait que vos joueurs travaillent pour Entropie et même si justice a été faite (aveu des flagellants et punition par leur maître), il reste encore une inconnue : la mortelle. S'ils obtiennent l'autorisation de fouiller le Sanctuaire les joueurs pourront s'aventurer où ils le désirent...à leur risque et péril ! En effet, s'ils n'ont pas de guides, leur expédition sera périlleuse et ils risquent de disparaître purement et simplement après avoir emprunter un chemin plus fugace qu'un autre ! Encore une fois, dosez la difficulté de la fin du conte en fonction de vos joueurs : si vos joueurs sont novices, l'intervention d'Entropie leur expliquera les pièges à éviter au sein du Sanctuaire (comme se promener seul...). Si ensuite ils ne prennent pas garde à ses conseils, tant pis pour eux ! Outre Entropie, le goblin (appelé Sprigg) qui leur a servi de guide au début se montrera très loquace, ne l'oubliez pas ! Il peut être une source d'information intéressante sur le Sanctuaire.

Une fois qu'ils auront pris un guide (cela peut être une des Puissances du Sanctuaire mais peut être que vos joueurs se lâcheront plus s'ils n'ont pas un autre Noble sur le dos ?) ils pourront fouiner à leur guise et pourront s'aventurer dans le Sanctuaire de façon un peu plus sûre. Il existe trois types de territoires dans ce sanctuaire.

Le premier c'est la mangrove que j'ai décrit en début de partie, le deuxième c'est un marécage désolé. Dans celui ci, il n'y a qu'une boue noire recouverte d'une mince pellicule d'eau. Il n'y a quasiment pas de végétations, si ce n'est quelques arbres morts. Pensez aux marais de « l'histoire sans fin » et aux marais hantés de Tolkien (Dagorlad). Ces marais sont dangereux car une personne mal guidée peut se retrouver noyée dans les profondeurs du Sanctuaire. Ici et là, des piédestaux sont installés pour accueillir les vasques pleines d'offrandes. Le troisième paysage est une lande humide, une région de tourbières avec au loin un cercle de pierre gigantesque sur une colline...c'est le Cœur du Royaume. En son centre se trouve une lueur similaire à celle qui les a accueillis, brillant d'un éclat irréel, faisant penser tantôt au rayonnement d'une explosion, à l'éclat du soleil sur le métal ...Le sol au centre du cercle est instable, ainsi on ne peut s'approcher de la lueur sous peine de se noyer dans un marécage. La plaine est parsemée de statues gigantesques de pailles et de bois, destinées à être brûlées en offrande. Dans une de ces statues se trouve Martha. A un moment ou à un autre, les joueurs croiseront un homme basané portant pour seuls vêtements une peau de jaguar sur le dos et un pagne autour de la taille. Il a la trentaine et semble particulièrement fort. Il s'agit de ce que l'on appelle un « guerrier jaguar » parmi certaines civilisations amérindiennes aujourd'hui disparues...et il est le Sénéchal de ce Sanctuaire. Les joueurs auront vu passé beaucoup d'humains de type amérindiens dans le Sanctuaire mais celui ci en impose ! Il est particulièrement distant et méprisant mais les joueurs devront éviter de trop le provoquer car tout le Sanctuaire lui obéit. Quant à Martha, évidemment, il sait où elle se trouve. S'ils veulent de l'aide, il faudra faire un sacrifice au Cœur du Royaume et ce sacrifice devra être d'importance. Il s'agit de donner quelque chose qui enrichisse Locus Valera, apportant un élément nouveau au Sanctuaire ou à son Sénéchal (un nouveau pouvoir par exemple)...c'est là où on verra la créativité des joueurs ! Laissez-les gamberger !

Une fois le sacrifice fait au centre du cercle et s'il est accepté par le Cœur du Royaume Martha leur sera donné, hystérique et épuisée. Une fois calmée elle expliquera aux joueurs sa liaison avec Ateberta, Puissance du Sacrifice et le fils qui est né de son union. Ce fils disposait d'un Don, marque de naissance attribuable à son père. Il consistait en la possibilité de se livrer à son propre sacrifice pour obtenir une faveur d'origine Nobiliaire. Dans notre exemple, le fils d'une Puissance a échangé sa vie contre le pardon de son espèce. Avoir des relations sexuelles avec une mortelle est considéré comme dégradant et avilissant pour un Noble mais ce n'est généralement pas réprimé devant le Tribunal des Sauterelles. Alors que le fait que Ateberta n'ait pas tué sa maîtresse suite à cette affaire est une preuve suffisante pour condamner la Puissance des Sacrifices pour violation des lois de l'amour et de la discrétion (avoir laisser un Don dangereux à un mortel).

A partir de ce moment deux possibilité existent pour finir ce conte :

-Ils se sont bien comportés à l'égard de la Familia Caelestis de Locus Valera et ils quittent donc sain et sauf le Sanctuaire pour donner leurs informations à Entropie. Ils gagnent une réputation bénéfique auprès du Seigneur Très Ténébreux, cependant pour lui ils n'ont fait que leur travail. Donc ils pourront obtenir son soutien par la suite en cas de difficultés mais attention, c'est une personne occupée et sur laquelle on ne peut pas trop compter. Le Dominus du Sacrifice sera condamné à mourir immolé dans son Sanctuaire avec sa bien aimée au sein d'une de ses statues sacrificielles. Ce sera un grand moment mondain que cette réunion du Tribunal des Sauterelles au sein de Locus Valera pour assister à l'exécution. Je vous laisse la développer. Bravo, vos joueurs viennent de se faire de nouveaux adversaires !

-Ils décident de discuter avec la Famille Céleste afin de trouver une solution qui avantage tout le monde. Sachant que là, il s'agit de tromper le Seigneur Très Ténébreux . Quel intérêt pour les joueurs ? C'est bien simple, ils pourront avoir un Sanctuaire allié avec eux, une Famille Céleste plus faible que le Seigneur Très Ténébreux mais indépendante, fiable et mobilisable rapidement. Si vos joueurs sont débutants à Nobilis ce n'est pas à négliger. Mais voilà, cela risque de se révéler ardu. Faute de place, je vous laisse développer cette possibilité qui peut constituer un nouveau conte en soi !

Personnages pré tirés :

Finley Calahan, Dominus de la mémoire génétique. A l'âge de 20 ans, Finley vivait à Londres, dans le quartier de Notting Hill quand sous l'effet de l'alcool il chuta par la fenêtre de son appartement. Il s'est évanoui après avoir touché le trottoir cinq mètres plus bas. Pendant son rêve, il s'est vu en train de tomber des remparts d'un château fort en armure, l'épée à la main. Le rêve semblait si réel. Il avait une théorie : pour lui c'était le souvenir d'une vie antérieure. Il était convaincu qu'il y avait une relation entre notre personnalité et ces vies antérieures, que l'on pouvait utiliser les souvenirs de ces vies de façon inconsciente pour profiter de notre expérience passée. Il abandonna sa vie dissolue et se consacra à la génétique et à la psychanalyse. Ses confrères reconnaissaient ses compétences mais critiquaient ses méthodes et ses théories relevant plus de la philosophie et de la métaphysique que de la science. Il utilisait souvent l'hypnose et les expériences de mort simulée sur les sujets de ses expérimentations. Un jour qu'il se livrait à une régression sur un sujet hypnotisé, l'Imperator le contacta pour poursuivre ses recherches dans son Sanctuaire. Calahan est roux, moustachu,

grand et mince, il a l'apparence d'un homme de 45 ans. Il porte une blouse blanche, un pendentif portant le symbole élémentaire celtique (le « Triskell »). Il porte une bague en argent incrustée d'une fleur de lys en ivoire. Il a une montre à gousset dépassant de la poche de sa blouse qu'il utilise pour l'hypnose. Son Domaine est celui des souvenirs, des acquis de nos vies antérieures qui ressurgissent. Aspect1(6) ; Domaine2(5) ; Royaume1(5) ; Esprit2(5). Code de l'Etrange. Liens : Sanctuaire6, favoriser les recherches généalogiques3, une Ancre3, faciliter les recherches sur la mémoire atavique6, montre à gousset2. Armoiries : angélique et pois de senteur. Restriction : obstiné (le joueur refusera d'abandonner une action dans laquelle il s'est particulièrement investi).

Runa, Domina de la sauvagerie. Quand elle était une jeune louve au sein d'une meute transylvanienne, elle est vite devenue la femelle dominante, la seconde dans le groupe après le male alpha. Mais elle faisait preuve d'agressivité et refusait de se plier à son compagnon. Les provocations se multipliaient et un jour elle tua sauvagement le dominant. Ce meurtre était intervenu sans préavis, au détriment de tous les codes qu'utilisaient les loups pour gérer leurs relations et éviter les morts inutiles au sein de la meute. Le male alpha avait été attaqué par surprise, il n'avait pas eu le temps de se rendre compte de ce qu'il lui arrivait. Les autres membres de la meute décidèrent de punir cette femelle incontrôlable. Ils se jetèrent sur elle. Ils n'ont pas perçu l'arrivée du chasseur qui décima la meute. Ce chasseur était une Ancre. Il fut surpris du comportement inhabituel des loups à l'égard de Runa gravement blessée et décida de l'amener avec lui. Une fois rétablie, elle égorga de nuit son sauveur. Un Imperator considéra qu'elle ferait une bonne Puissance de la Sauvagerie. Runa est une louve sombre avec une touffe de poils blancs sur la tête, ayant perdu un œil. Son Domaine est celui des instincts bestiaux et des moments où la raison dérive. Rien de mieux qu'une Puissance animale pour comprendre cet aspect si bien caché de la nature humaine. Aspect4(5) ; Domaine2(5) ; Royaume1(6) ; Esprit1(5). Affiliation : Code des Ténèbres. Liens : Sanctuaire5 ; Familia Caelestis5 ; Les loups4 ; son ancre humaine ; la transylvannie2. Restriction : colérique. Armoiries : Asclépiade tubéreuse et berbérus.

Jannen Van Hogen, Domina de la « Real TV ». Jannen était une productrice branchée en Belgique. Du jour au lendemain, elle a tout laissé tomber et inventé un nouveau concept : la « télévision-réalité ». Trouvant les Européens un peu frileux, elle a commencé par l'exporter aux E-U. Et là-bas elle a connu un succès phénoménal. A tel point qu'elle devint la première Puissance de la « Real TV » en activité. Elle ne fait pas que gérer les programmes de « Real TV », elle gère aussi tout ce qui concerne le détournement des outils d'informations (radio, TV, Webcam...) afin de satisfaire le voyeurisme naturel de l'humanité. Elle porte un tailleur gris anthracite, ses cheveux sont réunis en chignon, ses traits sont taillés au couteau. A noter qu'elle a un tic qui nuit à son travail: l'habitude de se passer la langue sur les lèvres de façon provocante. Elle a toujours un calepin avec elle. Aspect1(5) ; Domaine2(6) ; Royaume3(5) ; Esprit2(5). Restriction : amitié avec les fumeurs. Code des Ténèbres. Liens : La télévision6, Familia Caelestis2, Sanctuaire4, son Ancre3, son image5. Armoiries : la rose trémière et la ciste.

Je vous laisse développer le Sanctuaire et l'Imperator de cette Familia Caelestis, en fonction des goûts de vos joueurs.

Xavier Elhaz