

LE SYNDROME DE BABYLONE

« Comme nous le révélions dans notre numéro d'août 2002, un mal insidieux frappe certains de nos concitoyens, victimes du « syndrome de Babylone ». De plus en plus fréquemment, la police est contrainte d'enquêter sur des crimes ou des cérémonies rituelles comme par des illuminés prétendant agir par devoir ou par obligation. Ils affirment être les incarnations de divinités oubliées de l'histoire et liées à la période babylonienne. Du jour au lendemain, leur mission se révèle à eux, sans qu'aucun ne semble prédisposé à y croire. Tous sont obsédés par un symbole particulier, un pentacle appelé Tetragrammaton (« le nom sacré de dieu » en hébreu). Aucun psychiatre n'est parvenu à en déterminer la raison précise mais le plus inquiétant reste encore que ce dérangement mental progresse, prolifère et ne semble pas prêt de s'arrêter. » V.F. The Wings, juin 2003.

. rien n'est éternel

. le syndrome de Babylone #04

- 49. Avant-tout page 2
- 50. Toc, toc, toc page 2
- 51. Au centre du terrain vague page 2
- 52. Recherches & Développements page 3
- 53. Eye put a spoon on you page 5
- 54. Par-delà le mur du sommeil page 5
- 55. Un étrange article page 6
- 56. Verane Fibonacci page 7
- 57. Le monde est petit page 7
- 58. Ring page 8
- 59. Sa route page 8
- 60. La maison perdue page 8
- 61. Bonne nuit page 10
- 62. Appendices page 11

. crédits

Création : *yno (yno2012@hotmail.com)
Disponible sur Xperiments : www.xperiments.fr.st
Les photos sont copyright © leurs propriétaires.
Le syndrome de Babylone, rien n'est éternel ©
xperiments. Tous droits réservés. Juin 2003

LE SYNDROME DE BABYLONE #04 : RIEN N'EST ETERNEL

Répand nos louanges car La Bête arrive.

« Les louanges des mouches » [le syndrome de Babylone #01]

Inspirations ayant servies à l'écriture de ce scénario : le groupe Killswitch Engage, le film Lord of illusions et le comics Midnight Nation...

49. AVANT-TOUT

Durée

Ce scénario, bien plus long qu'il n'y paraît, est prévu pour durer entre 4 et 5 heures. Il est un peu particulier dans sa construction qui ne suit pas une véritable « histoire/quête/mission » du début du scénario à sa conclusion. Il est constitué de plusieurs histoires plus ou moins longues, plus ou moins liées à la « grande histoire » du Syndrome de Babylone. Certains moments sont ouverts tandis que certaines scènes sont des passages « obligés ».

Quelques noms pour une improvisation éventuelle

Hart Adamson – Audran Escudero – Denholm Geep – Antoine Rifkin – Fraser Dorn – Mallory Bockner – Fay El Fahem – Rachael Hopkins – Candida Mejes – Maud Nettles

Daltonisme

N'hésitez surtout pas dans cet épisode à insister sur la vision particulière des personnages, faite de différents gris. Le dénouement final de cette histoire n'en sera que plus fort...

Ces 3 derniers mois...

Comme d'habitude, à chaque fin de mois, les Voleurs d'âmes trouvent dans leur boîte aux lettres, une enveloppe vierge contenant 2000 \$.

La soirée « estudiantine » : Paix, Amour et Mort s'est déroulée sans heurt et rien de particulier ne s'y est produit (au grand dam des PJs s'y étant rendu ?)

Les flics puis le FBI ont recherché tous les convives ayant participé à la soirée « Plus Vrai que Nature » pour les entendre concernant la fusillade. Si les PJs ne se sont pas eux-même rendus à la police, une fois les appels à témoins passés, ils n'ont pas rencontré les forces de l'ordre. Dans tous les cas, les médias ont eu beau spéculer, la police et le FBI n'ont donné aucune information concernant le groupe paramilitaire et leurs éventuelles pistes.

50. TOC, TOC, TOC

Début de soirée. La pluie tombe au dehors. Au loin, un volet tape par intermittence contre un mur. Toc, toc, toc. La pluie le fouette. Elle dégouline le long des

rigoles. À l'intérieur, un robinet mal fermé laisse passer de temps à autre une goutte d'eau. Toc, toc, toc...

...Quelqu'un frappe à l'entrée. Leela, la petite asiatique (épisode #01 scène 02), accompagnée des autres PJs, se trouve sur la pas de porte, trempée. L'eau coulant sur son visage donne l'impression qu'elle pleure.

« L'homme aux yeux rouges, il a demandé à vous voir. Il veut que vous le rejoigniez dans la maison hantée... Il vous y attend. »

51. AU CENTRE DU TERRAIN VAGUE

Tell them they will not hold us down, it's time for change.

« Fixation on the darkness » [killswitch engage]

En franchissant la porte arrière de la vieille bicoque abandonnée, les personnages ne manqueront pas de se souvenir de ce qui s'est déroulé ici. Les lieux baissent dans la pénombre, à peine éclairés par la lumière provenant du dehors filtrant à travers les planches de bois. Tout est sombre, tout est gris. Garwin Cobain se trouve dans la salle principale, assis dans un fauteuil miteux autour d'une table basse sale et poussiéreuse, face à un long canapé dévoré par les mites. Son visage est dans l'ombre mais les PJs voient toujours aussi parfaitement ses yeux rouges. Il fume (les personnages ne l'ont jamais vu fumer auparavant).

Des mouches se baladent nonchalamment à travers la pièce, tournent autour des personnages et s'en vont gratter le vieux Tetragrammaton toujours visible sur le plancher.

« Vous saviez que le surnom de cette baraque, il y a bien longtemps, était La Porte de Dieu ? Ironique, non ? Vu l'état des lieux... »

L'albinos s'enquiert de l'état de santé des Voleurs d'âmes : Comment ils se sentent, comment se passent leurs vies. Il semble las et déprimé. Il fait montre de compassion envers les personnages et s'excuse même s'il s'est montré trop intransigeant jusque là. Son visage, une fois révélé à la lumière, laisse apparaître une peau blafarde aux traits tirés et fatigués.

Cobain pose sur la table négligée un petit livre à l'attention des personnages. L'ouvrage est intitulé « Le Grand Grimoire ou Dragon Rouge ».

Le livre en détail

Le Dragon Rouge, aussi appelé Le Grand Grimoire, est un célèbre livre publié en 1521. Il se présente sous la forme d'un petit livre (9,5 x 15 cm) d'une centaine de pages que l'on peut encore facilement trouver (10 \$). Il s'agit d'un recueil médiéval de sorcellerie et de recettes magiques. Il décrit les rites (psalmodes, pactes, etc.) à suivre pour communiquer avec les morts, pour être chanceux et gagner aux jeux, pour trouver des objets perdus et bien d'autres choses encore...

Le véritable Grand Grimoire est une version plus ancienne du Dragon Rouge datant de 1251. Le format et le nombre de pages sont les mêmes (actuellement le prix tourne aux alentours de 16 \$) mais il est plus complet. Il comprend de nombreux pentacles, signes rituels,



liturgies ainsi que des conseils pour la préparation et la mise en place de diverses cérémonies.

« Peu de gens le savent mais, avant même le Grand Grimoire, il existait une première version de ce livre. Cet ouvrage antédiluvien porte le nom de Grimoire Rouge de Babylonie ou de Grand Livre Rouge. Le véritable Grand Grimoire de 1251 est donc déjà une version expurgée. Lors de la retranscription, certains passages ont été modifiés, mal traduits ou ont purement et simplement disparus. Cette relique est une légende. Sa date d'écriture ainsi que le nom de l'auteur sont inconnus mais on raconte qu'il serait signé du Véritable Nom de Dieu. On raconte qu'il n'a jamais existé plus de 3 exemplaires. Leurs traces ont été perdues depuis des années mais il est peu probable que tous aient été détruits... »

J'aimerais que vous me trouviez cette toute première édition, l'un des trois exemplaires du Grimoire Rouge de Babylonie. J'en ai besoin, c'est important... »

Le messager des Anciens aimerait que les Sept ne soient pas au courant de l'affaire. La seule chose qu'il voudra bien dire aux PJ's, s'ils sont réticents ou posent des conditions, est que « dans l'avenir, ça pourra aussi vous servir... »

Il n'a par contre aucune piste à fournir aux Voleurs d'âmes... Il laisse le livre sur table, écrase sa cigarette, remercie les personnages et quitte les lieux.

Dehors la pluie a redoublé d'intensité.

Conseils, notes, remarques

Si vos joueurs éprouvent quelques difficultés à faire la différence entre les 3 livres et les différentes appellations, n'utilisez qu'un seul nom pour chaque ouvrage : Le Dragon Rouge de 1521, le véritable Grand Grimoire de 1251 et le Grimoire Rouge de Babylonie.

52. RECHERCHES & DEVELOPPEMENTS

Dans cette partie sont décrits les différentes recherches que pourront entreprendre les personnages et ce qu'ils sont susceptibles de trouver concernant le Grimoire Rouge de Babylonie...

Internet

De nombreux sites web traitent du Dragon Rouge ou du Grand Grimoire (ce qu'en a dit Cobain est une bonne synthèse) mais aucun ne parlent de l'ouvrage recherché (quelle que soit l'appellation) par les personnages, preuve que le livre s'il existe encore est très bien caché mais aussi très peu connu.

Bibliothèque

Les recherches ne donneront aucun résultat (mais les PJ's ne pourront s'en apercevoir qu'après plusieurs heures de recherches, plusieurs heures perdues). Il est possible de trouver un exemplaire du Dragon Rouge ou du véritable Grand Grimoire mais pas de trace par contre du livre babylonien.

Il est possible de trouver une série de fascicules traitant des plus célèbres livres ésotériques. Cette série de sept numéros ne parle pas du Grimoire Rouge de Babylonie mais d'autres livres (dont le Grand Grimoire, le Véritable Dragon Noir, les Conjurations du Pape Honorius, les Véritables Clavicules de Salomon, Le Livre des Ombres, la Poule Noire, le Livre d'Abra'melin le mage) La maison d'édition « Mysterium » éditant la série de livrets est la propriété de Nimitz Rishel (le riche amateur ayant organisé la soirée Plus vrai que nature, cf. épisode #03).

Le livret traitant du Grand Grimoire (qui parle donc du Dragon rouge et du véritable Grand Grimoire) fait état, dans un encart, de rumeurs concernant l'existence du Grimoire Rouge de Babylonie. Le texte raconte que - selon la légende- deux des trois exemplaires auraient brûlé lors du grand incendie de Londres en 1666.

L'homme du métro

L'homme noir ne sait pas où se trouve le livre mais il sait qu'il existe encore -au moins- un exemplaire. Il sait qu'un homme cherche cette relique, un trafiquant d'objets d'arts, appelé Eye mais c'est tout, il ne pourra leur fournir aucune information supplémentaire.

Si vous estimez que vos joueurs se reposent trop sur l'homme du métro, faîtes-le déménager dans un autre endroit de la ville ou faîtes-le disparaître quelques temps (le tuer serait un peu radical, d'autant qu'il peut toujours vous rendre un sacré service dans le futur, si les PJ's ont loupé quelque chose d'important par exemple).

Les Cauchemars

Si les PJs cherchent à se rendre aux Cauchemars, faites directement intervenir la scène 54 « par-delà le mur du sommeil ». Les personnages ne pourront se rendre dans la boîte de nuit onirique cette nuit-ci.

Joshua et l'hôtel aux Oubliés

Depuis l'enterrement de Sway (auquel les PJs ont assisté ou pas), Joshua a pris ses marques et dirige maintenant d'une main de maître l'hôtel aux Oubliés. Il a déjà entendu parler du livre que recherche les Voleurs d'âmes mais il croyait que c'était une légende. Il pourra dire aux PJs qu'à sa connaissance Rishel est un amateur éclairé d'arts ésotériques. Peut-être a-t-il en sa possession ce fameux ouvrage... Il n'en sait pas plus.

Necropolis

Les PJs souhaiteront sûrement se rendre dans une boutique spécialisée (occulte donc) pour voir si le livre y est disponible ou s'ils peuvent apprendre quelque chose d'intéressant par un vendeur.

L'Oeuf et la Plume, l'ancienne boutique de Roberta Nimer, après être restée quelques semaines fermées, vient de rouvrir sous un nouveau nom : Necropolis. La boutique est tenue par un jeune homme Xander Gregory, d'à peu près 25 ans pour 1m70, aux cheveux courts châtain clair. Il pourra apprendre aux personnages que la boutique a été achetée par un riche homme d'affaires (Nimitz Rishel). Xander au chômage depuis plusieurs mois, a décidé de répondre à l'annonce de recherche d'un vendeur qui était collée sur la vitre.

Il est le responsable des lieux et sa première action a été de rebaptiser l'endroit en quelque chose de « plus cool ». Il est toujours posté derrière son ordinateur portable sur lequel il tente d'écrire un roman (« Mais je sèche toujours au bout d'une dizaine de pages »). Il ne connaît pas le moins du monde Roberta Nimer, la précédente gérante. Il vit dorénavant à l'étage supérieur.

Il connaît très bien le Dragon Rouge, moins le véritable Grand Grimoire de 1251 mais pas du tout le Grimoire Rouge de Babylone. Il ne soupçonne pas son existence. Par contre, il veut bien faire tout son possible pour le retrouver. Il donne sa carte aux personnages et leur demande un n° de téléphone pour les joindre, au cas où ses recherches seraient fructueuses.

De la même manière que Joshua, Xander pourra parler de la collection d'objets d'art occulte de Rishel aux personnages.

Conseils, notes, remarques

L'e-mail indiqué sur la carte est une adresse valide où vous (ou vos joueurs) pouvez me contacter pour rendre le Syndrome de Babylone, un peu plus « interactif ».

Si l'un des PJs cherchent la mouche envers Xander, pour savoir pourquoi une telle adresse mail, il dira « qu'au lycée, je signais mes dessins par les trois dernières lettres de mon nom Yro mais un de mes potes l'a mal lu et m'a appelé Yno. Depuis ça ne me quitte plus, c'est un surnom... et pour 2012, c'est une vieille prophétie précolombienne sur la fin du monde... »



Nimitz Rishel

En se renseignant à droite et à gauche, les personnages apprendront que le riche homme d'affaires, du haut de ses 54 ans, possède une importante collection de vieux ouvrages et de sculptures occultes.

Il vit enfermé chez lui depuis l'attaque ayant eu lieu dans sa demeure il y a trois mois. Si les PJs ne font que lui téléphoner Brekovic, son majordome, répondra à sa place. Rishel n'acceptera de s'entretenir avec eux que s'ils expliquent vouloir parler de sa collection ou du Grimoire Rouge de Babylone. Il ne veut plus parler ni penser à l'attaque du mois de mars.

Suivant le déroulement de la soirée Plus vrai que nature, les PJs peuvent avoir plus ou moins longuement parlés à Rishel. Peut-être les reconnaîtra-t-il s'ils se rencontrent (ce détail n'échappera pas à Brekovic en tout cas). En les voyant, il sera d'abord étonné, un peu angoissé (il se remémore le massacre : deux personnes tuées et une dizaine de blessées).

Une fois la surprise passée et si les Voleurs d'âmes le souhaitent, il acceptera d'en parler : Il sait que la police a arrêté un des terroristes. Il n'a que peu parlé. Il faisait parti d'un groupe paramilitaire américain, d'une milice fascisante engagée par un inconnu surnommé « le Légiste » et qui souhaitait enlever Verner. Celui-ci était sensé connaître l'endroit où se trouvait un objet qu'ils devaient détruire. Verner a disparu (ainsi que son assistante, suivant les évènements s'étant déroulé dans le précédent scénario) et cet homme arrêté a été retrouvé battu à mort dans sa cellule.

Il connaît parfaitement l'existence du Grimoire Rouge de Babylone et le recherche ardemment lui aussi. Ceci afin de compléter sa collection de livres occultes.

« Ce livre sera ma plus belle pièce. »

Malheureusement, il ne pourra pas renseigner d'avantage les personnages que ce qu'ils ont déjà appris de Cobain, mis à part un détail : on raconte –ce n'a bien sûr pas été vérifié- que le livre contiendrait les formules permettant de lier et de pactiser avec des êtres vivants. De plus, le livre contiendrait aussi la Carmina permettant de casser un pacte et de briser un lien esclave/maître...

« Brekovic s'est chargé de mettre la main sur un homme capable de me trouver cette précieuse relique : un trafiquant d'objets d'art, digne de confiance, autant qu'un homme de cette morale puisse l'être, l'un des meilleurs -si ce n'est le meilleur de LA-. »

Nimitz ne sait absolument pas à quoi ressemble l'homme mais une entrevue avec le majordome pourra éclairer les personnages.

L'homme se fait appeler « Eye ». Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années, grand, maigre, aux cheveux longs blancs, portant une fine mais longue cicatrice -due à un coup de couteau partiellement évité-sous l'œil droit.

Il y a quasiment 6 mois, Brekovic a fait quelques antiquaires et des librairies ésotériques pour savoir si quelqu'un savait où trouver le Grimoire Rouge de Babylone. Tous lui ont répondu qu'ils ne connaissaient pas ce livre ou qu'ils ne savaient pas où le trouver. Cependant, un soir il a reçu un coup de fil d'Eye qui lui a dit qu'il était son homme et qu'il acceptait de rechercher le livre pour son compte. Ils se sont rencontrés et ont conclu l'affaire.

Eye a le numéro de mobile de Brekovic et s'est engagé à appeler le majordome une fois par mois. La dernière fois qu'ils se sont parlés, il y a dix jours, le trafiquant a précisé qu'il était sur une piste très sérieuse et qu'il aurait prochainement de bonnes nouvelles, mais il ne voulait pas en dire plus tant que ce n'était pas « assuré ».

Conseils, notes, remarques

À moins que vous ne le souhaitiez, il est peu probable que les informations ici présentées puissent toutes être trouvées lors de la première journée. Idéalement cette phase d'enquête devrait s'étendre sur deux ou trois journées. Ainsi toutes les scènes suivantes jusqu'au coup de téléphone de Cobain devraient pouvoir s'intégrer à ces quelques journées de recherches. Le scénario paraîtra d'autant plus ouvert.

Si pour une raison ou pour une autre, les personnages ne rencontrent pas Rishel ou ne sont pas au courant de l'existence d'Eye, Xander leur téléphonera pour leur dévoiler l'information (un mélange entre ce que dit l'homme du métro, Nimitz Rishel et Brekovic). Il a passé des coups de fil un peu partout et sait qu'Eye cherche la relique...

53. EYE PUT A SPOON ON YOU

Pour retrouver la trace d'Eye, les personnages vont devoir, de la même manière que Brekovic, faire le tour des magasins d'antiquités et des librairies ésotériques.

Quelques noms de boutiques et de leurs tenanciers : The Golden Dusk (Lady Hildegarde), The Crowley's Bookshop (Carl Sheffer), Welcome Eliphas (Monsieur Levi), All You Want (Renato), The Black Library (Meg Vishenski), The Arcanum (Dark Major), A Shop of my Owl (Leonard Candleless)...

L'homme est passé dans quasiment toutes celles existantes. Il est connu dans le milieu comme « un chercheur d'objets rares ». Certains vendeurs savent où habite l'homme mais personne ne le connaît personnellement, il reste toujours assez « mystérieux ».

Dans les boutiques où on ne le connaît pas, il a précisé rechercher le Grimoire Rouge de Babylone et il

a laissé un papier où il a écrit son nom et son numéro de téléphone (il est cependant injoignable). La personne qui fournira le papier aux personnages (Eye + 212-405-9156) leur fera remarquer que son écriture est quasiment illisible « il écrit mal comme tous les gauchers ! » (si les PJs n'obtiennent pas ce papier ce n'est pas grave, c'est un détail).

Si les personnages sont parvenus à récupérer l'adresse d'Eye, retrouver son appartement exact est une formalité. Le concierge de l'insalubre immeuble (5 étages pour 30 appartements), la casquette vissée sur le crâne, la moustache épaisse, moyennant quelques billets indiquera sans aucun problème l'appartement n°7 au second étage si on lui fait la description d'Eye. Un rapide coup d'œil sur les boîtes aux lettres indiquera que seule celle de Robert Masshock, appartement n°7, n'a pas été vidée depuis plusieurs jours.

La porte d'entrée est close mais n'est pas pour autant fermée à clef.

L'appartement d'Eye est crasseux, sale : un vrai dépotoir. L'air vicié est épouvantable. L'odeur d'un oiseau mort qu'il avait vu enfant se rappelle aux souvenirs de l'un des personnages. Un bourdonnement de mouches se fait entendre dans la salle de bain. Le trafiquant s'y trouve, assis sur le carrelage glacé, refroidi. Il fixe un angle de mur, les yeux vides. La bave a coulé puis séché le long de sa gorge et de son marcel. Une seringue est encore plantée dans son bras gauche, la courroie à peine desserrée. Son corps putréfié est couvert de plaques (verdâtres). Face à lui, sur une petite desserte, se trouve sa cuillère noircie et tout son matériel à héroïne. Il est visiblement mort depuis plusieurs jours.

Un personnage avec un tant soit peu de jugeote remarquera qu'Eye s'est piqué le bras gauche alors qu'il est gaucher (un gaucher se pique normalement le bras droit, à moins que le bras droit soit un vrai gruyère, ce qui n'est pas le cas ici...).

Dans son salon, sur le canapé, les PJs pourront trouver le téléphone portable du trafiquant. La mémoire du mobile a été complètement effacée : aucun numéro en mémoire, aucun message, pas de dernier appel. Il est vide. Même en fouillant soigneusement, les personnages ne trouvent rien concernant le Grimoire Rouge de Babylone. Certains carnets de notes ont leurs pages arrachées mais toutes les poubelles (celle sous son « bureau » et celle se trouvant dans la cuisine) sont vides.

Bien évidemment il n'y a pas de trace du fameux livre. C'est une impasse.

54. PAR-DELA LE MUR DU SOMMEIL

Quel que soit l'état d'avancement des recherches des personnages, cette scène doit s'insérer dès que les personnages vont se coucher. Il s'agit d'une scène de rêve « interactif » (où les personnages sont libres de leurs paroles et en partie de leurs mouvements).

Il fait complètement noir au début, puis de la lumière ; une lumière chaude, chaleureuse, commence à pénétrer dans la pièce par une des fenêtres grandes ouvertes. L'intérieur est encore noir mais dehors, le soleil donne. Il fait beau. L'atmosphère est apaisante.

Il n'y a pas d'autre pièce dans cet endroit. Il n'y a qu'une porte et deux fenêtres donnant dans la lumière.

Un frigidaire sale, rouillé, est le seul meuble de la maisonnette. Sur sa porte est collé un post-it sur lequel est écrit « Semhamphoras » (le « Nom Explicite » ou « Tetragrammaton »). À l'intérieur sont entreposés des centaines d'œufs blancs, peut-être des milliers, sans coquilles prêts à être mangé.

Dehors ils découvrent un paysage fait de soleil et de ciel bleu azur, de désert et de petites montagnes à perte de vue, d'une vieille route à moitié ensablée, de poteaux télégraphiques suivant cette route et de bottes d'herbes séchées s'envolant avec le vent... Les personnages voient cet endroit en couleur.

Quand ils franchissent le pas de la porte pour s'y rendre, de derrière eux, de l'intérieur de la cabane, proviennent quelques phrases : « Il respire ! Il n'est pas mort... On peut pas le laisser comme ça... Il faut l'emmener à l'hôpital ! » Les voix leurs sont familières mais ils ne parviennent pas à les reconnaître.

Sur le bord de la route, un corbeau aux yeux rougeoyants a le bec rempli de mouches, qu'il tente tant bien que mal de refermer sous le nombre de bourdonnements.

Un panneau routier se trouve sur le bord de la route à quelques centaines de mètres. Les PJs ne peuvent lire le numéro de la route d'ici. Mais en s'efforçant à le faire, le panneau se rapproche très rapidement d'eux. 666. C'est le numéro indiqué sur le panneau.

« C'est l'un des chemins qui mène au Mal. »

Pieds Fourchus surgit du dos des personnages. Il parle lentement, doucement et commence à marcher tranquillement le long de la route. Un hibou est posé sur son épaule. La patte gauche de l'animal a été amputée.

« Depuis que vous avez ôté la vie au petit Samuel, pensez-vous avoir mérité de retrouver vos âmes ? » (Si les personnages ont commis d'autres assassinats depuis le premier épisode en plus du sien, il les énumère).

« Vous devrez payer un jour ou l'autre pour vos actes. Chaque action parle pour vous. Vous ne pouvez revenir en arrière et les effacez mais vous pouvez essayer que demain ne soit pas comme hier. » Le hibou se met alors à crier, un cri fort, puissant mais court.

« Je ne vous fais pas la morale, j'ai fais bien pire. Je vous pose juste la question... Est-ce que ça en vaut la peine ? » La vision des personnages redévient normale, en noir et blanc.

Il les regarde et leur dit, le visage vide de toute expression ou émotion : « Il ne vous reste que quelques heures avant d'affronter vos responsabilités, les conséquences. »

Ils marchent depuis longtemps, peut-être plusieurs heures quand, finalement, sans dire un mot, l'ancien gobelin s'arrête. Il regarde les personnages, la mine sombre, et indique du doigt, derrière lui, une vieille bâtisse en bordure de route, qui ne se trouvait pas là quelques secondes auparavant.

« Rien n'est éternel, toute chose à une fin. Ne l'oubliez pas. » Le hibou décolle de l'épaule de Pieds Crochus et prend son envol vers la vieille bâtisse.

55. UN ETRANGE ARTICLE

Au réveil de leurs sommeils agités, les personnages remarqueront un article présent dans le Wings. Certains des PJs sont abonnés à ce journal ou l'un d'entre eux le reçoit dans sa boîte aux lettres par erreur (le facteur s'est trompé de boîte et le PJ l'a reçu à la place de son voisin). Il suffit que l'un des PJs lise l'article pour que les autres soient prévenus de sa part.

Le syndrome de Babylone La folie progresse

Comme nous le révélions dans notre numéro d'août 2002, un mal insidieux frappe certains de nos concitoyens, victimes du "syndrome de Babylone". De plus en plus fréquemment, la police est contrainte d'enquêter sur des crimes ou des cérémonies rituelles commis par des illuminés prétendant agir par devoir ou par obligation. Ils affirment être les incarnations de divinités oubliées de l'Histoire et liées à la période babylonienne. Du jour au lendemain, leur mission se révèle à eux, sans qu'aucun ne semble prédisposé à y croire. Tous sont obsédés par un symbole particulier, un pentacle appelé Tetragrammaton ("le nom sacré de dieu" en hébreu). Aucun psychiatre n'est parvenu à en déterminer la raison précise mais le plus inquiétant reste encore que ce dérangement mental progresse, prolifère et ne semble pas prêt de s'arrêter. *V.F.



En regardant l'Ours (mentions légales et récapitulatif des collaborateurs de ce numéro) en bas du sommaire, la seule personne portant les initiales V.F. est Verane Fibonacci.

Dans les dernières pages du journal se trouve une affiche récapitulative des enfants disparus dans l'état ces dernières années dont Samuel, il y a 9 mois...

The Wings

Le Wings est un mensuel, couverture couleur et intérieur noir et blanc, au format 21,5 x 27,5 pour 96 pages. C'est un magazine « culturel » qui traite essentiellement des faits divers, d'art, d'ésotérisme, de lectures, de cinéma et de musique.

Existant depuis 1908, le journal a connu des hauts et des bas... À ses débuts, hebdomadaire, il est par la suite devenu mensuel pour prendre un rythme bimensuel jusqu'au milieu des années 90, où il est redevenu mensuel. Le journal appartient à la famille Rishel depuis sa création (il est donc actuellement la possession de Nimitz Rishel).

Il est disponible sur toute la côte ouest des Etats-Unis mais est principalement lu en Californie, au

Nevada et à Washington. Les locaux du journal se situent dans le quartier des affaires de la ville, au cœur de la cité.

Un coup de téléphone à l'une des trois secrétaires (Cilia) du journal permettra de savoir que Verane Fibonacci ne possède pas de bureau au sein du journal et qu'elle travaille en tant que pigiste. S'ils le souhaitent, les PJs pourront ainsi obtenir l'e-mail ou le n° de téléphone de la jeune femme. Aucune autre information ne sera ainsi transmise.

56. VERANE FIBONACCI

S'ils la contactent par e-mail ou par téléphone, improvisez le message en fonction de ce qu'ont écrits ou dits les personnages mais Verane devra en partie répondre quelque chose comme « Vous êtes les Voleurs d'âmes ? » (ce qui devrait passablement surprendre les personnages).

Elle est toute disposée à rencontrer les personnages en terrain « neutre »... au Lairman par exemple. Elle semble même impatiente.

Quand les Voleurs d'âmes arrivent au bar, La jeune femme est déjà assise à une table. Il fait chaud et le Lairman est infesté de mouches. Verane fume des cigarettes de la même marque (Teufel) que celle fumée par Cobain.

C'est une jeune femme d'origine italienne de 23 ans, brune, les cheveux raides mi-longs, les yeux (noisettes), de taille moyenne. Elle est charmante, énergique, franche et casse-cou. Les personnages la reconnaîtront peut-être car c'est elle qui discutait avec John Doe/Cobain durant la soirée « Plus vrai que nature ». Elle était accompagnée par son photographe Marcos Vineyard, décédé alors.

Si les personnages lui demandent des informations sur l'attaque ayant eu lieu au Rishel Manor, elle leur dira sensiblement la même chose que ce que Nimitz Rishel a pu leur dévoiler.

Elle a rencontré pour la première fois le messager des Anciens, il a 9 mois, dans les archives de la bibliothèque. Elle était empêtrée dans les vieux journaux du début du siècle quand elle l'a vu débarquer. Il cherchait de vieux exemplaires du Wings. Il avait un air « bizarre ». Une fois partie, elle l'a suivi et a enquêté sur lui.

Elle a découvert que John Doe et l'ancien reporter du Wings, Garwin Cobain, n'était qu'une seule et même personne. Elle a été chez lui pour lui parler, pour savoir de quoi il en retournait véritablement.

« J'étais étonnée qu'il accepte aussi facilement. Il voulait se confier, raconter sa vie, son histoire. Je suis revenue avec mon ordinateur et j'ai commencé à prendre en notes le récit de sa vie et de sa non-vie.

Je me voyais comme dans « Entretien avec un Vampire », moi, la journaliste, écoutant le non-mort racontant sa vie, comme s'il voulait que quelqu'un mette par écrit son histoire avant... avant de disparaître. »

« Vous travaillez pour les Anciens. Je le sais. Il m'a tout raconté. Je sais que Garwin Cobain a donné son âme éternelle pour servir les anciens, pour devenir leur messager, pour se venger de la créature infernale appelée Samaël. Un humain pervers qui assassinait des victimes du syndrome de Babylone. Je sais qu'une fois mort et réincarné, Cobain sera encore et toujours sous leurs jougs et ce jusqu'à la fin des temps... »

Je sais que toutes les victimes du syndrome de Babylone sont obnubilées par les Tetragrammaton et que tous font des rêves prophétiques, des visions du passé, des visions du futur.

Cobain m'a aussi expliqué que le syndrome de Babylone était en rapport avec des croyances datant de l'époque babylonienne, des rituels pratiqués durant cette période et dont l'Histoire n'a pas gardé trace... »

« Ce que je sais moins, par contre, c'est le rôle précis qu'ont les Voleurs d'âmes au sein de ces croyances... »

Verane aimerait, de la même façon qu'elle le fait pour Cobain, écrire leurs histoires, leurs réflexions... Dans tous les cas, elle s'engage à ne rien dévoiler de ce qu'elle sait avant qu'ils aient... disparus.

S'ils acceptent d'office, elle les contactera sous peu pour commencer leur entretien. S'ils refusent, elle montrera sa déception mais ne s'avouera pas vaincue (elle reviendra à la charge plus tard).

Elle leur donne son numéro de téléphone (si les PJs ne l'ont pas) et, quelles que soient leurs réponses, les laisse réfléchir à sa proposition.

57. LE MONDE EST PETIT

Cette scène est totalement facultative, elle peut sans aucun problème être zappée si vous le souhaitez. Elle n'a pour but que d'animer le décor autour des PJs.

Au Lairman, la serveuse habituelle, la blonde, Cerrydwen, n'est pas là. Le cuistot pourra apprendre aux personnages qu'elle ne travaille plus ici. Sa sœur est morte il y a peu et elle a décidé de reprendre le magasin que celle-ci tenait avant de décéder, une boutique « de hippies ».

Cerrydwen est la sœur cadette de Sharmaine Sinclair, la jeune femme qu'ont pu croiser les personnages lors de l'exposition de Verner au Rishel Manor (cf. épisode 03 scène 44 : Plus vrai que nature). Dorénavant, elle s'occupe avec deux autres jeunes femmes (Melissa et Lili) d'un magasin new-age dans le centre-ville.

Le magasin est relativement petit mais des miroirs et des glaces astucieusement placées rendent la pièce plus vaste qu'elle ne l'est véritablement. Une odeur d'encens flotte dans l'échoppe. Il y a beaucoup de bijoux en vitrine (et les couleurs sont nombreuses et variées) : bracelets tressés, boucles d'oreilles, perles colorées, bagues argentées, pendentifs (jaunes et violets), vêtements en toile, etc.

58. RING

« *Damnum minatum ac malum seculum* »

Dès que les PJs ont terminé leur entretien avec Verane ou dès qu'ils viennent de découvrir le corps d'Eye (pour résumer, quant ils ont fait le tour de leurs pistes), le téléphone d'un des personnages se met à sonner. L'albinos est au bout du fil.

Il leur demande où ils en sont de leurs recherches sur le Grimoire Rouge de Babylone. Il se doute cependant que les personnages n'ont pas pu le trouver en aussi peu de temps. « Bon... ce n'est pas grave... »

Il ne leur téléphone pas pour cette raison :

« La clef pour entrer chez moi se trouve sous le paillasson. Vous avez des choses à y récupérer mais je ne peux pas vous aider. Tout est expliqué là-bas. Bonne chance et... merci. » Il raccroche directement.

4^{ème} étage, appartement 7

L'appartement sent les vieux livres et le renfermé. Les rideaux (pourpres) tirés rendent la pièce très sombre. Sur une table basse se trouve une chemise (à documents) sur laquelle est posée un carnet ainsi que l'artefact que leur avaient remis les Anciens il y a 9 mois. Une toge noire soigneusement pliée est posée à côté. Mis à part ce qui se trouve sur cette table, l'appartement ne contient aucune autre information d'intérêt pour les Voleurs d'âmes.

Le tube de plastique est enroulé dans un morceau de tissu blanc.

La chemise contient de nombreux clichés, des photos prises par Cobain. Elles montrent le campement des Samaélites incendié, la longue procession de caravanes et de pick-ups cheminant à travers le désert de Sonora, puis sur les routes des Etats-Unis ainsi qu'une photo d'une vieille bâisse où ils ont élu domicile (la vieille mansarde que les PJs ont vus en rêve). Les photos indiquent que les effectifs de la communauté sont plus importants qu'en septembre dernier. La dernière des photos ne fait aucun doute : Shawnda est enceinte.

Suivant les actions des PJs durant l'épisode #01, le carnet ne contient pas les mêmes textes (voir l'annexe). S'ils sont parvenus à récupérer la bible des Samaélites, ce carnet est plus récent et ne contient que des notes datant des 9 derniers mois. A l'inverse, s'ils n'ont pas récupéré le grimoire, il s'agit de celui-ci, annoté, des dernières réflexions de Shawnda, la dirigeante du groupe...

Une feuille et une carte de l'Utah ont été placées dans les pages de la bible des Samaélites. La carte indique un endroit sur la route 666. La feuille est couverte de traits fins mais en y regardant de plus près, avec une loupe, ce mors se révèle être des mots et des phrases. Les diverses notes illisibles de Cobain le prouvent, il écrit très petit (de véritables pattes de mouches...).

Le texte est laconique :

« Shawnda est enceinte. D'ici peu, elle mettra au monde la Bête. Les Anciens souhaitent récupérer l'âme

de la dirigeante des Samaélites ainsi que celle de la Bête... Dans tous les cas, débarrassez-vous-en. Par tous les moyens. »

59. SA ROUTE

Triple 6 is evil. Everyone dies on that highway.

- *Un conducteur ivre arrêté sur la route 666 [USA Today]*

Pour se rendre au plus proche de l'endroit indiqué sur la carte par Cobain, les PJs peuvent choisir le mode de transport qu'ils souhaitent (le final ne va pas commencer sans eux de toute façon). Néanmoins, même s'ils décident de prendre l'avion, ils seront quittes pour une location de voiture et une bonne heure de route...

La route 666 se trouve entre Gallup au Nouveau-Mexique et Monticello dans l'Utah (il s'agit de la sixième voie de la route 66). C'est une route étroite et sinuose de près de 300 kilomètres (à environ 900 bornes de L.A.). Elle est surnommée « l'Autoroute du Diable » par les autochtones et ceux qui l'empruntent. Les légendes à son propos sont nombreuses : meurtres sataniques, sacrifices d'animaux, rituels païens, phénomènes surnaturels, apparitions d'ovnis, accidents anormalement nombreux, etc.

Une demi-heure avant d'arriver au point indiqué sur la carte, le PJ conducteur apercevra une très jolie jeune femme se trouvant sur le bord de la route.

C'est une magnifique blonde aux cheveux longs, aux yeux clairs, habillée d'une sorte de tenue de soirée noire et déchirée ainsi que d'un sac à main aux anses décousues. Elle fait visiblement du stop et semble affolée. Son rimmel a coulé et ses larmes ont assombri le contour de ses yeux. Du sang perle à sa bouche. Elle porte un collier autour du coup où est écrit ALLELUIA (qui-dit-elle- est aussi son prénom).

Si les personnages la prennent en stop, une fois montée en voiture, elle expliquera s'être faite tabasser par un groupe de dégénérés habitant dans le coin. Elle raconte alors que les 4 hommes habillés de noir la poursuivant n'arrêtaient pas de répéter : « Car Elle aura faim, une faim inextinguible. Car Elle aura soif de sang, du sang des singes qui marchent ».

« Ils m'ont dit que ce n'était plus qu'une question d'heures, le prochain soleil verra la naissance d'une nouvelle vie. »

Une fois arrivé en vue de la maison, les yeux révulsés, comme une furie, elle cherchera à massacrer tous les occupants du véhicule (elle possède un long couteau effilé dans son sac à main). C'est une sataniste, une fanatique. Elle ne cherche ici qu'une seule chose : être celle qui aura fait la plus belle des offrandes à la Mère de la Bête et à la Bête, elle-même.

Elle n'est pas seule sur la route. Dans toute la région, des Samaélites seuls ou à plusieurs agressent les routiers et les personnes habitants dans les environs.

À 250 mètres de la maison se trouve un barrage autoroutier où attendent 2 beaux et virils policiers (il en faut pour tous les goûts) et une voiture aux couleurs du

Conté. Ces deux flics sont des faux. Les vrais ont été assassinés et deux Samaélites ont pris leurs places. Le dos des 2 chemises portent la trace de coups de couteau ainsi qu'une traînée de sang (ce qui peut facilement mettre la puce à l'oreille des PJs s'ils les voient). Ils filtrent les passants et les éventuels « vrais » policiers. Ils ne s'acharnent pas sur tous les routiers et ne s'attaquent qu'aux petits groupes (2 personnes maximum). Suivant leur nombre, ils essayeront de passer les menottes aux PJs (pour conduite en état d'ivresse ou pour excès de vitesse –quand bien même le conducteur aurait respecté les limites). Si les personnages résistent d'une manière ou d'une autre, les deux Samaélites se montreront beaucoup plus violents...

60. LA MAISON PERDUE

*Descend into hysteria, chaos of mankind, but who is listening
To the voice of hatred, tortured souls lost so completely lost
Weakened in the concept of decline, deception
Are we alive or just breathing?
Don't close your eyes, see the images
The skies weep tonight, our bodies washed away
I am waiting for you, deliverance
The sun falls through the clouds, hear me cry
« Just barely breathing » [killswitch engage]*

Le terrain est sec et désertique. Quelques touffes d'herbes brûlées et séchées rompent la monotonie du paysage. La vieille maison perdue dans le désert se situe à une centaine de mètres de la route. Elle est entourée, de part et d'autre de la chaussée, par de nombreuses caravanes (une trentaine) et voitures (une vingtaine), mais aussi par des campements de fortune (une trentaine). Une dizaine de chiens galeux traîne dans les parages.

Des personnes étrangères au culte de Samaël se sont jointes au groupe. Plus ou moins satanistes, tous sont attirés par l'annonce de l'arrivée de la Bête et ils entendent bien assister à son avènement.

La seule condition requise pour être accepté par les Samaélites (et pour recevoir la toge réglementaire) et d'amener avec soi une offrande morte ou vive (les morts serviront de nourriture, les vivants de réserves de sang frais lorsque que naîtra la Bête).

Une centaine de sectateurs vont et viennent sur tous le domaine (aller et retour entre leur mobil-home/campement et le « temple de Samaël »).

Deux Samaélites gardent l'entrée du Samash. Ils accueillent les sectateurs en devenir avec leurs sacrifices et les conduisent aux sous-sols pour les mettre avec les autres.

Entrer dans le Samash

Les PJs vont devoir établir un plan pour pénétrer à l'intérieur de la maison et approcher la mère de la Bête. La manière la plus évidente d'y parvenir (pas forcément la plus simple) est d'amener le corps d'un sectateur (Alléluia ou l'un des vingt Samaélites trop occupés à regarder une émission de real-TV dans sa caravane pour entendre les PJs arriver) et de l'offrir en sacrifice à

l'entrée pour devenir « membre » ou d'entrer simplement avec la toge noire remise par Cobain (auquel cas une seule personne peut rentrer). Les Voleurs d'âmes peuvent aussi mettre K.O. quelques sectateurs et leur prendre leurs toges noires (frappés du logo Tetragrammaton).

Bien sur vous devez aussi gérer les événements en fonction de ce qu'ont fait les voleurs d'âmes durant le final du premier épisode : se sont-ils fait prendre ? Dans ce cas un des Samaélites les reconnaîtra. Peut-être pas sur le coup mais plus tard, au moment opportun.

Sous-sol, rez-de-chaussée et grenier

La maison, le Samash, se compose de trois zones distinctes : le sous-sol, le rez-de-chaussée et le grenier.

Le sous-sol est une grande cave fraîche et profonde avec plusieurs alcôves (imaginez une cave à vin). Quelques portes fermées mènent au cellier (eaux et vivres pour la communauté, pour près d'une semaine encore). Sur une étagère sont posées des dizaines de toges noires prêtent à être portées. Un coin fait office de véritable charnier : une quinzaine de corps humains et une dizaine de cadavres d'animaux sont entassés (ils seront la nourriture). Les mouches s'agglutinent sur l'amoncellement de corps. Une vingtaine de personnes sont, quant à elles, attachées avec des liens de fortunes (cordes et fils de fer), attendant d'être sacrifiées pour apaiser la soif de Celle Qui N'est Pas Encore Née. La plupart sont inconscients mais certains pourront parler aux PJs, expliquant qu'ils vivaient dans la région et qu'ils se sont fait kidnapper ou qu'ils se sont fait arrêter par de faux-policiers aux bords de la route :

« Tous ça, c'est Sa faute. C'est Sa route. »

Il est tout à fait possible suivant la tournure des événements que les Voleurs d'âmes soient capturés et fassent parti de ces personnes en sursis (qu'ils considèrent ça comme une seconde chance, s'ils se sont fait attraper...)

5 pièces composent le rez-de-chaussée : une salle commune, une pièce servant anciennement de chambre, une cuisine, une salle d'eau et un débarras. Un grand couloir coudé conduit à toutes les pièces à l'exception de la « chambre » (auquel on accède par la salle principale : la salle commune). Dans la cuisine se trouve une porte menant à l'arrière de la maison.

La maison étant considérée comme un temple, un lieu sacré de recueillement et de célébration donc, les va-et-vient intempestifs et les squatters ne sont pas les bienvenus. Un Samaélite garde l'entrée menant au sous-sol tandis qu'un autre fait de même pour la porte menant au grenier.

Le grenier a quant à lui été aménagé pour que la Mère de la Bête, Shawnda, s'y trouve à son aise. Son visage est émacié, son corps fragile. Assise sur un lit de fortune, entourée de multiples oreillers, elle arbore un gigantesque tatouage, un Tetragrammaton, sur toute la surface de son ventre énorme, rond et tendu. Elle délire la plupart du temps, à moitié consciente, parlant avec

son enfant à voix haute, transpirant anormalement en proie à la fièvre.

Des bougies sont disposées un peu partout pour faire la lumière sur ce lieu de ténèbres. Des cartons et de grandes caisses sont éparpillées un peu partout dans la salle. Mis à part à l'heure des repas, la dirigeante des Samaélites reste seule dans ce grenier où résonne un bourdonnement continu.

Que faire ?

Tout est possible dans ce final. Il n'existe pas de mauvaises manières de procéder (mis à part mettre le feu à la maison en laissant sciemment la vingtaine d'innocents se trouvant dans le sous-sol brûler).

Ce final peut être « froid et direct », si les Voleurs d'âmes parviennent seuls au grenier et assassinent brutalement la dirigeante des Samaélites, ou au contraire, totalement horrifique, s'ils décident de se cacher dans le grenier, derrière des caisses en attendant la naissance qui ne tardera pas...

Seuls les vrais Samaélites sont présents lors de la naissance (c'est à dire une trentaine de personnes). La cérémonie se déroule dans le plus grand silence, à peine troublé par les bourdonnements des mouches et les gémissements étouffés de Shawnda. Du vagin dilaté sort deux petites mains d'enfant, la tête puis le reste du corps suivent. La Bête sort sans aide, seule. Comme l'avait prédit sa mère, c'est une petite fille. Elle semble tout à fait normale et ne possède aucun signe particulier. Les mouches tourbillonnent et célèbrent celle qu'elles attendaient : la Bête incarnée.

Tant que la Bête n'est pas sortie du ventre de sa mère, tant qu'elle n'est pas née, elle ne possède pas d'âme, les tentatives de césarienne avant l'heure (si vos PJs optent pour l'option « boucherie ») se solderont automatiquement par un échec.

Si les personnages en viennent à manger une parcelle de l'âme de Shawnda (un œuf dont la base est noircie) il ne se passera rien de particulier sur le moment. Quelques minutes plus tard, un peu de sang s'écoulera de leurs narines/oreilles/bouches/yeux mais sans « grandes conséquences »... Dans le futur par contre, certains des Samaélites restants seront attirés par les PJs qu'ils considéreront et proclameront comme leurs dirigeants (ils les harcèleront et commettront des meurtres pour eux). Les Voleurs d'âmes seront –de plus– victimes de temps à autre par des visions où les mouches tiennent une place importante.

Pour la Bête (dont l'âme est un œuf immaculé) mis à part les écoulements de sang rien de particulier ne se produira. Par contre si Shawnda n'est pas morte, elle se mettra à la recherche de l'âme de sa fille et lancera ses Samaélites à la poursuite des personnages...

L'assaut

À la tombée de la nuit (lors de la naissance ou au moment où vous l'estimez propice), Le FBI et l'ATF chargent à l'intérieur de la maison des Samaélites. « Comment ? » et « Pourquoi sont-ils là ? » reste un mystère.

La confrontation sanglante débute : les dégénérés et les Samaélites brandissent des armes de fortune

(fourches, couteaux, fusils de chasse, barres de fer, planches de bois et morceaux de verre) et s'en vont affronter les forces gouvernementales ; elles qui, dans un premier temps, visent chirurgicalement puis, devant le nombre, par saccades et rafales...

Les couleurs

D'un seul coup, sans prévenir, sans qu'il se produise quelque chose de particulier, les Voleurs d'âmes se mettent à voir normalement. Désorientés, les couleurs les agressent quelques secondes durant... Puis la folie ambiante les rappelle à elle.

Improvisez en fonction de la situation et des actions des personnages mais faites leur bien ressentir l'atmosphère « folle furieuse » entre les agents gouvernementaux, les satanistes dégénérés, les innocents kidnappés qui tentent de s'enfuir et les Samaélites en transe. Des personnes sortent de n'importe où et les mouches volent dans tous les sens...

Du sang, du rouge, partout. En grande quantité.

Le doberman mort

Dans la tourmente de la scène, le doberman mort vient à la rencontre des Voleurs d'âmes. Il a surgi d'une porte de la bâtie (la plus proche des personnages selon l'endroit où ils se trouvent). Dès qu'il a compris que les PJs l'ont vu, il s'en retourne vers le puits noir et les attend.

Les coups de feu et les hurlements enflent...

Conseils, notes, remarques

Enregistrez les moindres faits et gestes des personnages, durant cette scène, dans la maison. Notez s'ils touchent des objets (s'ils laissent leurs empreintes pour résumer) s'ils utilisent une arme à feu et si l'un des agents spéciaux a le temps d'identifier l'un d'entre eux avant qu'ils ne disparaissent avec le guide des Anciens...

Si les Voleurs d'âmes décident pour d'obscures raisons de ne pas suivre le chien mort, ils devront s'enfuir en évitant les hordes enragées de Samaélites et les balles des hommes en noirs (autant dire une mission quasi-impossible). Ce n'est que rentrés au bercail, que l'un d'entre eux trouvera le guide des Anciens chez lui, attendant tranquillement son arrivé.

61. BONNE NUIT

*Daylight awake to a puppet world
No strings attach to this body of mine
Folding crumbling withering oh well
The punished pushed along the line
All my actions, all my moves
A life all mine to lose*

*The crown of my work
A life all mine to lose
A life all mine
Is what I choose
At the end of my days
« A life all mine » [the gathering]*

Le doberman mort avance dans le couloir infini menant à l'antre des Anciens. La marche est longue et semble sans fin. Le chien trotte et se retourne de temps à autres pour voir si les Voleurs d'âmes le suivent toujours. Le couloir sent toujours aussi mauvais mais il n'est plus aussi sombre.

Les néons jaunâtres, sales, agressent les yeux des personnages. L'eau verdâtre, saumâtre, dégoûte les voleurs d'âmes. Ils sont perturbés par leur nouvelle capacité à voir « normalement ».

La porte menant aux Sept est ouverte et le chien noir entre à l'intérieur. Derrière la table, les sept chaises sont vides. La nappe pourpre a été déchirée et traînée sur le sol. La porte au fond de la salle, celle menant à la collection d'âmes des Anciens, est grande ouverte. L'entrepôt est complètement désert. Il ne reste que des étagères vides et abandonnées.

Les Anciens ne sont plus là mais leur messager, Cobain, se trouve au sol, grièvement blessé, laissé pour mort. Ses habits sont en lambeaux. Son corps porte d'innombrables traces de griffures. Il a beaucoup saigné (tellement de rouge !). Son visage a été écorché en de multiples endroits. Ses cheveux sont devenus totalement blancs.

Il respire. Il n'est pas mort. Il est inconscient, dans le coma.

Les personnages peuvent l'emmener à l'hôpital ou le laisser mourir, mais dans tous les cas, il survivra (ne le dites pas aux PJs...).

Si les personnages l'assassinent sciemment (avec une arme à feu, un couteau ou en l'étouffant), ils sont pris d'un violent spasme, tombent au sol et se mettent à vomir. Du sang s'écoule de tous leurs orifices et ils meurent, les yeux révulsés...

Une mouche vient se poser près d'eux.

FIN DE LA PREMIERE PARTIE

62. APPENDICES

Voici quelques conseils musicaux, issus de la partie test, pour rythmer ce scénario :

Albums et titres utilisés :

- * Gattaca soundtrack
- * Donnie Darko soundtrack
- * Les Rivières Pourpres soundtrack
- * The Gathering, Souvenirs

+ Tool – (-) Ions

+ Filter – The 4th

+ Vorace (Ravenous) soundtrack -- Saveoursoulissa

+ Collapse – How is it behind the door ?

Playlist détaillée :

50. Toc, toc, toc

- * Gattaca soundtrack :
 - piste 01, The morrow (3.13)
 - piste 05, The arrival (3.53)

51. Au centre du terrain vague

- * Donnie Darko soundtrack :
 - pistes 13 à 16 - boucle
 - pistes 05 à 10

52. Recherches & Développements

- * Les Rivières Pourpres soundtrack – en boucle

53. Eye put a spoon on you

- * Les Rivières Pourpres soundtrack – en boucle
- * Tool - (-) Ions (4.01) - en boucle

54. Par-delà le mur du sommeil

- * Gattaca soundtrack :
 - piste 22, The other side (3.44)
 - piste 23, The departure (3.51) – en boucle

55. Un étrange article

- * Donnie Darko soundtrack :
 - pistes 01 à 03
 - pistes 05 à 10

56. Verane Fibonacci

- * The Gathering, Souvenirs :
 - piste 01, These good people (5.55)
 - piste 06, We just stopped breathing (6.46)
 - piste 08, Golden grounds (4.52)

57. Le monde est petit

- * The Gathering, Souvenirs :
 - piste 02, Even the spirits are afraid (5.09)
 - piste 05, Souvenirs (6.06)

58. Ring

- * Donnie Darko soundtrack :
 - pistes 05 à 10

59. Sa route

- * Filter – The 4th (8.05)

60. La maison perdue

- * Vorace soundtrack -- Saveoursoulissa (8.38)
- * Collapse – How is it behind the door ? (3.50)

61. Bonne nuit

- * Gattaca soundtrack :
 - piste 22, The other side (3.44)
 - piste 23, The departure (3.51) – en boucle

LA BIBLE DES SAMAËLITES

La bible de la congrégation est un épais journal d'aspect ancien, tenu par chaque descendant de Samaël jusqu'à Shawnda, dernière descendante de l'incarnation humaine de Samaël. Le grimoire raconte le déroulement des événements qui ont abouti au jour de la résurrection de Samaël. De nombreuses pages sont tachées par divers liquides ce qui rend la lecture longue et pénible.

La première personne à avoir écrit dans ce livre est Samaël lui-même, ses propos sont relativement sains et non dépourvu d'humanité contrairement à ce que l'on pourrait croire et cela même s'il reste souvent évasif. Il raconte comment il est devenu ce qu'il est. Comment à l'agonie, des mouches sont venues manger dans ses blessures et pondre dans son corps. Il explique les avoir entendu chuchoter dans sa tête et ensuite, être revenu à la vie avec le don de les contrôler.

Plusieurs Tetragrammatons parsèment les pages.

Un passage du livre explique que lorsque les enfants ont tué Samaël, sa tête est tombée et ils se sont enfuis. Les Samaëlites ont fait de même mais ils ont - quant à eux - emporté la relique de leur maître. Cette tête, la tête de Samaël, les Samaëlites la nomment Belzébuth. Il semblerait d'ailleurs, ce n'est pas très clair, que c'est cette relique qui ait informé ses suivants de l'endroit où vivaient les enfants. Ils se sont alors vengés en mettant le feu à l'orphelinat St-Martin.

Une entrée date d'il y a précisément neuf mois (le jour où les Anciens ont appelés pour la première fois les futurs Voleurs d'âmes). Ecrite par Shawnda, elle se termine ainsi : « Les mouches m'ont parlées. Elles sont sorties en grand nombre de sa bouche. Elles m'ont dit : loué soit notre seigneur car maintenant il est l'heure pour lui de revenir. Répand nos louanges car La Bête arrive ».

Un article découpé a été glissé à cette page. Il s'agit d'un entrefilet provenant d'un tabloïd spécialisé « phénomène de foire » qui fait état de l'histoire du petit Samuel :

Samuel est un orphelin de douze ans surnommé « Mouche » par ces camarades parce qu'il les attire dès qu'il sort à l'air libre. Ce garçon ne peut pas sortir dans la cour de l'orphelinat St-Louis où il vit car le nombre de mouches s'agglutinant autour de lui est tellement important qu'elles l'empêchent de respirer et leur bourdonnement commun tend à le rendre sourd.

Shawnda précise ensuite que l'enfant est la nouvelle incarnation de Samaël. Ce n'est pas une coïncidence. Elle va donc réaliser le rituel qui permet à Samaël de prendre possession de son enveloppe charnelle.

La dirigeante des Samaëlites explique que Samuel, l'incarnation humaine du Seigneur des Mouches, l'a fécondée sur l'autel des mouches.

Dès le second mois, Shawnda raconte qu'elle entend une voix, celle de la Bête, de l'enfant de Samaël, qu'elle porte en son sein. L'enfant lui intime l'ordre de se rendre plus au nord du lieu où ils se trouvent actuellement, dans le Samash, le temple du soleil babylonien...

Le Samash se révèle être une vieille bâtie aux bords de la route du Malin. La maison appartenait à un vieux couple de fermiers que Shawnda confesse avoir fait assassiner pour s'en servir afin de consacrer le lieu pour Samaël et la Bête.

Quelques temps plus tard, Shawnda confie avoir dessinée « la voie » pour Sa venue. Elle prétend que la Bête sera une femelle qu'elle souhaite nommer Lilith.

« Celle Qui N'est Pas Encore Née attire inconsciemment tous les esprits sensibles à sa venue. Ceux qui le souhaitent pourront entrer dans nos rangs mais ils devront Lui faire une offrande -morte ou vive- : homme, femme ou enfant. Les morts, la nourriture, devront apaiser la faim de la Bête ; les vivants, la boisson, devront apaiser la soif de la Bête.

Car Elle aura faim, une faim inextinguible. Car Elle aura soif de sang, du sang des singes qui marchent. »

La dernière entrée date d'il y a une semaine :

« Bientôt nous vengerons notre Père. Une fois née, nous serons fin prêt à affronter la bête aux sept têtes, aux sept couronnes et aux dix cornes. »