
Les terres de KERNOS

Scénario Kult

Ecrit par David Hogg

Le Messie de Qoumrân

Lorsque le D miurge abandonna son oeuvre, il scella la citadelle et  rigea autour d'elle des Portes Invisibles destin es   prot ger ses secrets. Puis, il condamna ces portes   l'aides de sept serrures ferm es par sept clefs. (..) La l gende affirme que le D miurge est entr  dans notre prison alors qu'il voyageait vers le N ant. Il aurait perdu les clefs lune apr s l'autre au cours de son p riple. (..)Les clefs (..) repr sentent les sept facettes du D miurge. Ce sont autant de parcelle d' nergie divine qui ont  t  utilis  lors de la cr ation de la Machine. (..) On retrouve leur trace tout au long de l'histoire de l'humanit  (..). Il arrive aussi qu'elles s'incarnent dans des personnes vivantes, devenant partie int grante de leur  me immortelle...

Livre des r gles

Chapitre 29 - Le Dernier Cycle

Prologue

Lorsque le D miurge eut achev  son oeuvre et emprisonn  l'humanit  dans l'Elys e, les remords commenc rent   l'assaillir. Ses remords engendr rent la premi re clef. Celle-ci fusionna avec une  me qui s'incarna dans le corps d'un homme aux alentours de 100 Av. J sus Christ. Conscient de sa nature, l'homme pr cha et enseigna la v rit    ceux qui voulaient bien l'entendre. Rapidement, il attira une foule nombreuse venue de toute la Palestine et fonda ainsi la Nouvelle Alliance plus connue aujourd'hui sous le nom de secte des Ess niens. A travers les textes qui nous sont parvenus, on ne conna t pas grand chose de l'identit  de cet homme si ce n'est que ses disciples le d sign rent sous le titre de Ma tre de Justice ou de L gislateur. Son minist re

et le d veloppement de la secte se poursuivirent tout au long des r gnes d'Alexandre Jann e (103-76 Av. J.C) et d'Alexandra (76-67Av. J.C.). Pendant cette p riode, le Ma tre de Justice pr parait les Ess niens   affronter la V ritable R alit  qui serait r v l e le jour ou il devait appeler   lui les autres clefs, p n trer dans la Citadelle du D miurge et briser l'illusion. C'est alors que Chokma d cida de d truire la secte et d' liminer le Ma tre de Justice. Il chargea son plus fid le Lict ur d' radiquer la menace que repr sentait les Ess niens. Sous l'apparence d'Hyrkan 11, fils d'Alexandre Jann e, il pers cuta la secte des Ess niens et fit ex cuter le Ma tre de Justice. Les survivants de la secte se r fugi rent   Damas. Apr s la disparition d'Hyrkan II (Grand Pr tre de 63   30 Av. J.C), les Ess niens revinrent s'installer en Jud e, plus pr cis ment sur le site de Quirbet Qoumran.

L' me du Ma tre de Justice erra pendant quelque temps puis revint sur Terre sous l'identit  du Christ. La premi re r action de J sus fut de retourner chez les Ess niens. Mais les membres de Qoumran, corrompus par les agents de Chokmah ne reconnurent pas le Messie comme la r incarnation du Ma tre. Seulement, une infime partie de la secte (parmi eux: Jean le Baptiste) d cid rent de suivre le Christ. Alors le Messie commença   parcourir la Palestine dans le dessein de rallier de nouveaux disciples. En chemin, il rencontra MarieMadeleine et l' pousa. Mais Chokmah, comme au temps du Ma tre Justice, envoya son Lict ur pour contrer le Christ. Cette fois-ci, le Lict ur endossa l'identit  de Paul. Avec la complicit  des Pr tres de l' poque, il fit arr ter le Christ et le fit condamner   la crucifixion. Pendant que J sus agonisait sur la croix, Paul pr para un puissant sortil ge. Le mal fice invoqu  lui permit de capturer l' me du messie lorsqu'elle quitta son corps. De cette mani re, la clef ne put

se réincarner et resta sous l'emprise de Chokmah. Après la disparition de Jésus, Paul pourchassa les premiers chrétiens. Mais la Parole du Christ devint si populaire, que le nombre de chrétiens allait en croissant. Paul changea de tactique. Il feignit de se convertir et pervertit l'enseignement de Jésus. Puis, il confia la clé, (l'âme de Jésus emprisonnée dans le corps d'un animal fantastique ; un agneau possédant sept yeux et sept cornes) à Pierre. Pierre partit à Rome et devint le premier Pape. Mais l'âme du Messie utilisa ses dernières ressources pour apparaître en songe à Marie Madeleine. Jésus lui révéla un rituel magique destiné à le libérer de l'ensorcellement de Paul. Avec l'aide des dissidents Esséniens elle retranscrit son rêve, le message de son époux et le rituel de résurrection sur un parchemin. Comme elle était poursuivie par les sbires de Paul et Chokmah, elle le dissimula dans les grottes de Qoumran parmi les autres parchemins Esséniens. Elle comptait le récupérer plus tard, mais elle mourut avant d'en avoir la possibilité. Le parchemin fut perdu jusqu'en 1947 où Mohamed Ed Dib, un jeune bédouin recherchant une brebis égarée découvrit les premiers manuscrits de la mer morte.

Des bédouins qui revinrent visiter les grottes de Qoumran à plusieurs reprises, les parchemins passèrent finalement aux mains des scientifiques. En 1954, l'état d'Israël acheta les rouleaux possédés par le couvent de Saint-Marc de Jérusalem. Mais le fourgon blindé qui les transportait à l'université hébraïque de Jérusalem fut attaqué par des terroristes palestiniens et plusieurs lots de parchemins disparurent. C'est alors que le capitaine David Zellenberg des services secret israéliens fut chargé de les retrouver. Le premier des écrits que Zellenberg recouvra fut celui de Marie-Madeleine. Sa soeur, professeur d'histoire ancienne à l'université des sciences humaines de Jérusalem en profita pour tenter de le traduire. Elle ne réussit à décrypter qu'une petite partie du texte et ce qu'elle découvrit l'effraya. Elle en fit part à son frère qui après avoir été visité par l'esprit de Marie-Madeleine, décida de ne pas le restituer. David Zellenberg garda le parchemin pendant plus de trente ans jusqu'à ce qu'il rencontra Martin Weiss un journaliste français venu enquêter sur la secte de Qoumran.

Introduction

Martin Weiss, journaliste à l'indépendant se rend en Israël pour un reportage sur la secte des Esséniens. De retour au Pays, il appelle Philippe Langlois, son rédacteur en chef et précise que pour mener à terme son enquête, il doit partir pour Rome. Il promet un article qui sera une véritable révélation et précise qu'il pense même écrire un livre sur le sujet. Mais voilà, Martin ne se rendra jamais à Rome car il sera assassiné. Puisque la police piétine, les Pjs sont engagés par Philippe Langlois, pour mener l'enquête sur l'assassinat de Martin Weiss.

L'enquête

Le scénario débute dans le bureau de Langlois ou les Pjs prennent connaissance de leur mission. Langlois précise que l'enquête de la police à été dirigé par l'inspecteur Manuel Di Fabio. Ils peuvent compter sur sa coopération en indiquant qu'ils viennent de la part de Langlois. Le rédacteur en chef de l'indépendant à rendu de nombreux services à la police et est en très bons termes avec Di Fabio. En ce qui concerne Martin Weiss, Langlois le considérait comme un ami et le connaissait depuis plus de 10 ans. Langlois suppose que le journaliste avait mis le doigt sur quelque chose d'explosif. Lors de leur dernière conversation téléphonique, Langlois avait constaté que Weiss était nerveux, presque hystérique. Martin n'a rien voulu dire de plus si ce n'est qu'il devait absolument se rendre à Rome Après avoir rencontré le père Jérémie Harter. Jérémie Harter est un jésuite, professeur en théologie ayant une spécialité : la secte de Qoumrân et les parchemins de la mer Morte. Les Pjs obtiennent facilement son adresse.

La vieille femme

Tout au long de l'aventure, une vieille femme habillée en noir apparaît fortuitement aux Pjs qui ont réussi un jet d'EGO -5. Le temps de l'apercevoir, de tourner la tête ou de cligner des yeux, la vieille femme aura disparue. Placez la vieille femme dans une foule de badauds, au coin

d'une rue alors que les Pjs sont en voiture... Faites la traverser la salle d'un restaurant pendant que les Pjs prennent leur repas. Les occasions de rencontrer la vieille femme doivent être nombreuses mais assez espacées. Vos Pjs doivent avoir le sentiment d'être suivi par cette femme. Le couronnement de ces insaisissables manifestations aura lieu une nuit. Pendant le sommeil des Pjs elle leur apparaît dans un songe et tente de communiquer avec eux.

Que fait la police ?

Les Pjs désireront probablement rencontrer l'inspecteur Di Fabio. ils le trouvent à son bureau du commissariat central. Di Fabio répond à toutes les questions des Pjs mais se montre fort désagréable. Visiblement, l'inspecteur est frustré de ne pas avoir de pistes sérieuses concernant le meurtrier de Weiss. Le dossier de Weiss n'apporte que peu d'indices aux Pjs. Le seul élément qui risque d'attirer l'attention des Pjs est une petite clé de cadenas retrouvée sur Weiss. Si l'inspecteur en parle, il refusera de la remettre aux Pjs.

Voici les informations que les Pjs sont susceptible d'obtenir auprès de Di Fabio :

L'examen médical du cadavre de Weiss a révélé que ce dernier a subi de nombreuses blessures avant de succomber à un coup mortel. Le torse du défunt présente des lacérations profondes d'un demi centimètre. les avants bras et les poignets tout comme les côtes ont été brisés. Le meurtrier a ensuite égorgé sa victime. Le crime a probablement eu lieu entre 19h00 et 20h00. Tous ces éléments ainsi que le désordre dans lequel l'appartement de la victime a été trouvé laisse croire que l'assassin a torturé Martin Weiss afin d'obtenir des informations. Comme le journaliste n'a pas parlé, le meurtrier l'a éliminé et a fouillé l'appartement. L'enquête menée auprès du voisinage n'a rien donné. Avant de torturer sa victime, le meurtrier a allumé la chaîne hifi et mis le volume à fond. Le voisinage a bien été surpris du vacarme émanant de l'appartement de Martin Weiss, mais n'a à aucun moment supposé que ce dernier était en train de se faire agressé. Au bout de deux heures, Monsieur Franck Lacalle (Voisin de gauche) s'est rendu à l'appartement de Weiss pour se plaindre du bruit. C'est à ce moment qu'il

a découvert le cadavre du journaliste et prévenu la police.

Jeremie Harter

Jérémie Harter est un homme d'une soixantaine d'années au physique de patriarche. Grand, le crâne dégarni, arborant une longue barbe blanche et une paire de lunettes rondes, il dégage un sentiment de sagesse profonde. Harter reçoit les Pjs dans son appartement privé. Le jésuite explique que Weiss est venu le trouver avec une foule de questions sur les Esséniens et les parchemins de la mer morte. Mais ce qui lui tenait le plus à cœur, c'était de savoir si quelque part on possédait une description physique d'Hyrkan 11, le Grand prêtre de Jérusalem qui vécut en l'an 63 AJC. Harter affirma qu'aucun document historique connu à ce jour ne pouvait le renseigner sur un tel sujet. Déçu, Martin Weiss passa à autre chose et interrogea Jérémie Harter sur un manuscrit attribué à Léonard de Vinci, le « de Arcanum Metropoli ». Harter répondit qu'à ce jour, il n'existait aucune preuve confirmant l'existence d'un tel ouvrage. Selon lui, Léonard de Vinci n'a jamais écrit ce livre. En dernier lieu, Weiss avait confié au prêtre qu'il avait découvert un parchemin de la mer morte qui ne figure sur aucune liste officielle. Avec l'aide d'un traducteur, il avait commencé à déchiffrer le parchemin en Israël. A présent, il souhaitait achever la traduction. C'est pourquoi, il a demandé au jésuite l'adresse d'un homme sûr capable de traduire l'hébreu. Jérémie Harter lui a donné l'adresse d'Ahmed en échange d'un droit de regard sur le vieux parchemin. A coup sûr, Les Pjs poseront de nombreuses questions sur les Esséniens au Père Harter. Utiliser pleinement le personnage du Jésuite pour renseigner au maximum vos joueurs. Harter est une véritable mine d'informations et se fera un immense plaisir de partager ses connaissances. Mais son savoir ne concerne que les éléments retenus par l'histoire officielle (aide de jeu N°1). En aucun cas, vous ne devez dévoiler le mystère de la clef et du Messie.

Ahmed

(remettre au Pjs l'aide de Jeu N°2)

Une fois en possession de l'adresse d'Ahmed, nul doute que les Pjs souhaiteront lui rendre visite. Ahmed est un vieil arabe habitant un petit deux pièce d'un quartier mal famé de la ville. Alors que les Pjs sortent de l'ascenseur, ils entendent un hurlement de terreur qui provient de l'appartement d'Ahmed. Ils arrivent juste au moment où Ahmed est agressé par un homme qui lui réclame le parchemin. Lorsque les Pjs somment l'agresseur de se rendre, il se retourne et apparaît sous sa véritable forme, celle d'un Serf. Profitant de l'effet de surprise, le Serf charge les Pjs. Une fois mort, le Serf reprend son apparence humaine. Une fouille du cadavre permet aux Pjs de savoir qu'il est descendu dans un hôtel du centre ville sous l'identité de Gian Franco Peducci.

Après s'être remis de ses émotions, Ahmed remercie ses sauveurs et répond à leurs questions. Il a effectivement reçu la visite de Martin Weiss. Le journaliste lui a bien remis un vieux parchemin à traduire. Le vieil arabe vient juste de s'acquitter de sa tâche et si les Pjs lui demande, il leur donne le parchemin et la traduction. Les Pjs découvrent que le manuscrit a été écrit par Marie-Madeleine ainsi que de nombreuses informations sur la véritable nature du Christ et son lien avec les Esséniens. Ahmed explique également que Martin Weiss souhaitait se rendre à Rome pour deux raisons. Il comptait découvrir un exemplaire du « de Arcanum Metropoli » dans la bibliothèque secrète du Vatican. Weiss pensait également trouver une preuve qu'Hyrkan II (le Grand menteur), l'Apôtre St Paul et le Cardinal Giovanni Cataldi (proche collaborateur du Pape) ne forment qu'une seule et même personne, un Licteur autrefois au service de Chokhmah. Ahmed indique au Pjs que Martin Weiss lui avait laissé pour consigne de déposer le manuscrit et sa traduction dans un coffre de La Banque Nationale. Il serait intéressant pour les Pjs de vérifier le contenu du coffre car d'après Ahmed, le journaliste y avait déposé la première partie de ses notes.

Les notes de Martin Weiss

(remettre aux Pjs l'aide de Jeu N°3)

Avec l'aide de Phillippe Langlois et des Avocats du Journal, les Pjs obtiennent l'autorisation de vider le coffre de Martin Weiss. Le coffre renferme une petite caissette fermée par un cadenas. C'est l'inspecteur Di Fabio qui détient la clé du cadenas. Une fois que les Pjs l'auront récupérée, ils pourront ouvrir la caissette et parcourir les notes de Martin Weiss. Grâce à elles, les Pjs découvrent comment Weiss est entré en possession du parchemin de Marie-Madeleine ainsi que la manière dont il a découvert l'existence du Démiurge et de l'illusion maintenant en captivité l'humanité.

L'agent de Giovanni Cataldi

La fouille du Serf qui a agressé Ahmed conduit les personnages jusqu'à la chambre N°33 de l'hôtel « Le Vieux Relais ». La visite des lieux permet de dénicher une mallette au contenu des plus intéressants. Elle renferme un fusil à lunette Dragunov SVD, une lunette de visée, une lunette à infra rouge, un poignard de combat et un dossier complet sur Martin Weiss. Les Pjs découvrent aussi plusieurs passeports et cartes de crédits. Alors que les Pjs poursuivent leur recherche, le téléphone sonne. Si l'un des Pjs décroche et se fait passer pour Gian Franco Peducci (le Serf), il aura le plaisir de dialoguer un certain temps avec le Cardinal Cataldi. Cataldi téléphone pour vérifier si son agent a accompli sa mission et s'il a retrouvé le parchemin. Mais le Cardinal ne sera pas dupe pendant un long moment. Dès qu'il comprend que ce n'est Peducci qui est au bout du fil, il raccroche en invectivant son interlocuteur.

Le rêve

(remettre l'aide de jeu N°3)

Le temps à autre vos Pjs doivent bien se reposer. Une nuit, ils rêvent de la vieillesse. Elle les poursuit depuis le début de l'aventure. Elle apparaît au centre d'un vortex. Le visage grimaçant, elle lutte contre le tourbillon qui tente de l'emporter. Dans un ultime effort elle hurle la phrase suivante : « le livre des prophéties de Jean... 5/1 à 7 Noooooon ! ! » Le cyclone aspire la vieille

femme et les Pjs se réveillent en sueur. Les Pjs seront probablement troublés par l'intensité du cauchemar et le message que la vieille femme leur a transmis. Avec un minimum de perspicacités, ils déduiront que le livre des prophéties de Jean est L'apocalypse du Nouveau Testament. Ils n'auront plus qu'à trouver les références indiquées par la vieille femme. Elles désignent successivement le N° du chapitre et les versets à consulter. Vous pourrez leur remettre l'aide de Jeu N°4. Ils leur appartiendra de découvrir l'explication du message.

Rencontre avec un fantôme

En parcourant les notes de Martin Weiss, les Pjs remarquent que le journaliste a également eu à faire aux apparitions de la vieille femme. Avec l'aide de David Zellenberg (l'homme qui lui a remis le manuscrit), il a rencontré un médium qui lui a permis de communiquer avec l'esprit de la vieille femme. Il a ainsi découvert que cette femme était Marie-Madeleine. Vos Pjs souhaiteront sûrement tenter la même expérience. Arrangez une rencontre avec un médium. Philippe Langlois peut leur donner l'adresse de Vincent De Royan, un excellent médium. Organisez une séance de spiritisme riche en sensations. Selon votre envie, l'esprit de Marie-Madeleine peut se matérialiser sous une forme fantomatique ou parler par le truchement du médium. Marie-Madeleine raconte l'histoire de la clef (référez-vous au prologue historique relater au début du scénario) et confirme aux Pjs que le cardinal Cataldi est un Licteur. C'est, bien Cataldi qui sous le visage de l'Apôtre Paul (surnommé le Grand Menteur ou le Prêtre Impie) a fait condamner Jésus à la crucifixion et s'est emparé de son âme. Avant de les quitter, Marie-Madeleine exhorte les Pjs à retrouver les descendants des Esséniens. Plusieurs membres de la secte de Qoumrân avait quitté l'ordre de la nouvelle alliance et ses descendants continuent de rechercher l'âme du Christ, la première clé.

Les Esséniens

Les Esséniens ne sont pas inactifs. Depuis le début de l'enquête, ils surveillent discrètement les Pjs. lorsqu'ils jugent que nos investigateurs ont suffisamment progressé, Ils décident de les rencontrer. Ioannes, le chef de la secte téléphone tout simplement aux Pjs et leur propose un rendez-vous. Si vos Pjs sont méfiants, ils demanderont sûrement à Ioannes une preuve de son appartenance à la secte de Qoumran. Ioannes exhibera un tatouage dont le dessin figure dans les notes de Weiss. Le journaliste avait remarqué un tel tatouage sur la poitrine d'un homme qui lui avait sauvé la vie lors d'un attentat perpétré par des agents de Cataldi. Ioannes explique qu'il a souhaité rencontrer les Pjs car ils détiennent le parchemin de Marie-Madeleine. Pour les Esséniens ce parchemin est de la plus haute importance parce qu'y figure le rituel de résurrection. Grâce à ce sortilège, les Esséniens espèrent bien libérer le Messie. Plutôt que de récupérer le manuscrit, Ioannes propose aux Pjs de retrouver le Christ et de le délivrer. Pour les convaincre, il expose la légende des sept clés qui ouvrent les portes de la citadelle du Démiurge. Le Christ, qui est l'incarnation de la première clé, détient le pouvoir d'appeler à lui les autres clés. Il pourra ainsi pénétrer dans la citadelle du Démiurge, assimiler ses secrets et briser l'illusion qui retient prisonnier l'humanité. Bien sûr, retrouver le Christ ne sera pas une mince affaire. D'après les renseignements de Ioannes, le Messie doit être enfermé quelque part à Rome. En effet, la légende raconte qu'une fois en possession de l'âme du Christ, l'Apôtre Paul la confia à son ami Pierre. Pierre se rendit à Rome et devint le premier Pape. Il y a donc de forte chance que le Christ soit retenu captif à Rome. Lorsque les Pjs acceptent d'aider les gens de Qoumran, Ioannes leur remet un poignard sacrificiel qu'il devront utiliser lors du rituel magique. Une fois les paroles magiques prononcées, ils devront égorger l'animal dans lequel l'âme du Christ a été enfermée. A Rome les Pjs devront joindre Claudio Belpo, le représentant de Qoumran sur place.

Le Cardinal Cataidi

Depuis que son Serf a été éliminé, Cataidi remue ciel et terre pour retrouver le manuscrit. L'efficacité de son réseau d'informations lui a permis de savoir que les Pjs collaborent à présent avec les Esséniens. Mis au courant des faits et gestes des Pjs il sait qu'ils vont débarquer à Rome. Il décide de les attendre à l'aéroport. Il les invite à dîner dans le plus grand restaurant de la ville en espérant que le temps d'un repas, son art de la diplomatie persuadera les Pjs d'abandonner leur quête. Evidemment, vos joueurs seront méfiants, mais la curiosité devrait l'emporter. Si jamais les Pjs déclinent l'invitation du Cardinal, ce dernier se rend en personne à leur hôtel pour leur parler. Le discours de Cataidi est simple. Il demande aux Pjs de renoncer, de lui remettre le parchemin et la dague sacrificielle car s'il délivrait le Christ, il ne sauverait en rien l'humanité. En effet, une fois libre, le Christ brisera probablement l'illusion qui maintient en captivité l'humanité. Mais la majeure partie des gens ne sont pas prêts à affronter la Vraie Réalité. Leurs âmes sombreront dans la folie, se disloqueront et finiront par être engloutie par Achlis, le Néant Originel. En libérant le Christ, les Pjs condamnent la quasi totalité de l'humanité à disparaître. Cataidi poursuit son allocution en soulignant que les Esséniens sont indifférents au sort qui attend le reste du monde. Leur formation les a préparés à contempler la Réalité, peu importe à leur yeux la destruction de million d'âmes.

Si vos Pjs ont déjà eu à faire à des Licteurs, il savent qu'ils sont plutôt retors et que tout ce que vient de dire Cataidi est sans doute qu'un tissu de mensonges. Malgré tout, le discours de Cataidi est cohérent. Et si pour une fois un Licteur disait la vérité? Vos joueurs seront certainement dans le doute et demanderont vraisemblablement quelques explications à Claudio Belpo.

Claudio Belpo

Claudio Belpo rejoint les Pjs le soir même de après arrivée à Rome. Placez cette rencontre après l'entrevue avec le Cardinal Cataldi. Ainsi, les Pjs qui sont encore troublés par les propos du Licteur, pourront questionner l'Essénien sur les

conséquences de la destruction de l'illusion. bien sûr, Belpo va à l'encontre de ce que Cataldi prétend. Selon lui, libérer le Christ est la seule solution permettant à l'humanité de s'affranchir de l'emprise du Démiurge. En aucun cas les âmes des mortels risquent de se dissoudre dans Achliss. Il est clair que Cataldi cherche à les effrayer avec une fable bien pensée mais sans aucune vérité. Toujours d'après Belpo, les Licteurs n'ont qu'un seul but : rassembler les clés (en plus de l'âme du Christ, ils en possèdent déjà deux autres) afin de pénétrer dans la citadelle du Démiurge et de s'emparer de ses mystères. S'ils parviennent à leur fin, ils deviendront les maîtres incontestés de l'Illusion et régneront en tyran sur une humanité privée à jamais de son essence divine. Assurément, les Pjs seront tiraillés entre les deux versions. Mais les Esséniens détiennent un avantage primordial : ils sont humains. Il y a fort à parier que les Pjs préféreront accorder leur confiance à leurs semblables. Après avoir convaincu les Pjs, Cataldi passe à la suite. Il explique qu'il y a quelque temps, un Essénien s'est infiltré dans l'organisation vaticane avec pour but de localiser la prison du Messie. L'espion Essénien à accompli sa mission avec succès. D'après ses indications, le Messie est retenu captif dans une galerie secrète des catacombes de Saint Sébastien. Belpo vient juste de recevoir un plan des catacombes sur lequel est tracé le chemin à suivre pour parvenir à la geôle du Christ.

Sauvons le Sauveur

L'entrée des catacombes est située à l'intérieur de l'Eglise de Saint Sébastien. Si vos joueurs agissent pendant la nuit, ils sont obligés de forcer la porte d'entrée. L'église est en forme de croix latine. La nef est vaste et soutenue par une rangée de colonnes de marbre. Dans le cœur de l'église, les Pjs peuvent contempler une superbe statue du saint et un autel finement travaillé dont la base est une sculpture représentant la sainte scène. La partie droite du transept (partie transversale formant le bras de la croix) abrite une niche où reposent les reliques du saint. La gauche donne sur l'ouverture des catacombes.

Munis du plan, les Pjs n'auront aucun mal à se déplacer à travers un dédale de couloirs. Mais, l'exploration de catacombes vieilles de deux mille

ans n'est pas une promenade de santé. Inquiétez vos joueurs en leur décrivant les parois de crâne et d'ossements humains. Insistez sur la raréfaction de l'air et l'odeur persistante de moisissure. Après une vingtaine de minutes, ils trouvent la galerie menant au Messie. Celle-ci débouche sur une salle circulaire. Au centre, un enclos dans lequel se trouve un agneau arborant sept cornes et sept yeux. Evidemment, il n'est pas seul. Deux féroces Serfs gardent la salle et en défendront l'accès jusqu'à la mort. Lorsque les Pjs auront réglé leur compte aux Serfs, la cérémonie de résurrection pourra commencer. Après avoir lu le sortilège de résurrection, un des Pjs doit égorger l'agneau avec la dague que lui a remis Ioannes. C'est à ce moment là qu'apparaît Cataldi. Il n'a plus rien d'humain et les Pjs peuvent contempler avec horreur le Licteur sous sa véritable apparence. Cataldi tente une dernière fois de convaincre les Pjs de ne pas sacrifier l'agneau. Il réitère le discours qu'il a tenu au Pjs lors de leur premier entretien. Il rappelle aux Pjs que libérer la clé c'est provoquer la destruction de l'humanité. Belpo ne reste pas inactif. Il exhorte les Pjs à ne pas ce laisser séduire par le discours mensonger du Licteur. Sacrifier l'agneau est la seule solution permettant aux hommes de redevenir des êtres sources, des Eveillés.

Qui dit vrai ? comment vont réagir vos Pjs ? lorsque j'ai joué ce scénario et que mes joueurs sont arrivés à ce stade, le groupe s'est divisé. Mais le joueur en possession de la dague a choisi d'immoler l'agneau. C'est ainsi qu'il a découvert que même les méchants peuvent parfois dire la vérité.

Conclusion(s)

L'histoire peut en avoir deux différentes: Dans un premier cas, les Pjs retiennent la version de Cataldi et refusent de tuer l'agneau. L'Essénien est contraint d'agir. Il tente de récupérer le couteau sacrificiel en se jetant sur le Pj qui le détient. Les Pjs n'ont aucun mal à le maîtriser. Cataldi les remercie de leur confiance en leur assurant qu'ils ont fait le bon choix. Vos joueurs pourront tranquillement repartir. Le monde qu'ils connaissent n'est pas près de s'effondrer et les Esséniens auront définitivement perdu toute chance de déclencher l'Apocalypse qui leur permettrait de s'éveiller.

Dans un second cas, vos joueurs font confiance à Belpo et immolent l'agneau. dans un halo de lumière aveuglante surgissant de la gorge tranchée de l'animal, le Christ se matérialise sous leurs yeux. Il remercie chaleureusement les Pjs. Il peut à présent appeler les autres clefs et pénétrer dans la Citadelle du Démiurge. Vos joueurs ne résisteront pas à l'envie de lui demander si l'effondrement de l'Illusion représente un risque pour l'humanité. Le Messie leur confirme que les humains qui n'auront pas été préparés à contempler la Véritable Réalité seront emportés par le Néant Originel. C'est pourquoi, Jésus conseille aux Pjs de poursuivre leur parcours sur la voie de l'Eveil. Ils disposent d'encore un peu de temps, car assimiler les secrets du Démiurge nécessite encore quelques années(une 20' environs). Si cela peut permettre à vos joueurs de sauver leurs âmes, leur conscience ne sera pas libérée du remords d'avoir condamné la majeure partie de l'humanité (à noter dans les sombres secrets perte de 10 pts d'équilibre mental).

LES PNJS

Ne sont dotés de caractéristiques chiffrées que les Pnjs pouvant être amenés à jouer un rôle d'agresseur vis à vis des Pjs. Les autres Pnjs sont simplement décrits.

Philippe Langlois

Physique : Cheveux bruns coiffé en arrière; yeux marron ; visage carré ; taille moyenne

Le rédacteur en chef du journal l'indépendant, est un homme âgé d'une cinquantaine d'années. Raffiné et distingué, c'est un homme posé qui s'adresse aux Pjs avec déférence. Philippe Langlois considérait Martin Weiss plus comme un ami que comme un employé. Affecté par le meurtre de ce dernier, il engage les Pjs pour découvrir qui l'a assassiné et pourquoi.

Inspecteur Manuel Di Fabio

Physique: Cheveux bruns bouclés; yeux noirs ; visage ovale; petite taille

Voilà cinq ans que ce brave inspecteur essaie vainement de devenir commissaire. Hélas, toutes ses tentatives pour réussir à décrocher cette promotion se sont soldés par des échecs. Avec le temps, Di Fabio est devenu taciturne et agressif. Lorsqu'une de ses enquêtes piétine, tout le commissariat s'arrange pour ne pas avoir à faire à lui. Lorsque les Pjs le questionneront sur l'affaire Martin Weiss, ils devront supporter la mauvaise humeur de l'inspecteur. D'ailleurs, si la police n'était pas redevable des nombreux services rendus par Langlois, il ne fait aucun doute qu'il enverrait les Pjs sur les roses.

Le fantôme de Marie-Madeleine

Physique: seul son visage long, ridé et d'un extrême pâleur est visible. Ses cheveux sont dissimulés par un foulard noir ne laissant s'échapper que quelques mèches grises. Elle est trapue et vêtue d'une ample robe noire.

Lorsque Marie Madeleine est morte, son âme fortement attachée à son époux, Jésus Christ a refusé de s'incarner dans un autre corps. Depuis, elle n'a qu'un seul objectif : trouver un moyen de libérer l'âme de son époux. Elle utilisera les Pjs dans ce but.

Jérémie Harter

Physique : Grand et à l'embonpoint prononcé; chauve; visage rond agrémenté d'une longue barbe blanche; yeux bleu ciel ; il porte une paire de lunettes rondes.

Jérémie Harter est un Jésuite. Il enseigne la théologie à l'Université et est un expert reconnu en ce qui concerne les parchemins de la mer Morte et la secte de Qoumrân. Bien sûr, ses connaissances ne concernent que ce que l'histoire officielle a retenu.

Les serfs (Gian Franco Peducci et les Serfs gardien du Christ)

Lorsqu'ils endossent leur véritable identité les Serfs ont un aspect terrifiant comme toutes les créatures de Métropolis. Ils ont été créés pour servir les Lictes et leurs obéir aveuglément.

TYPE DE PNJ Peducci - Serf	AGILITE 16	FORCE 20	CONSTITION 20	APPARENCE 3
ENDURANCE 96	EGO 6	CHARISME 6	PERCEPTION 16	EDUCATION 0
BS 7	BIL 6	BG 4	BM 1	
BONUS INIT 4	BONUS DOM 4	ARME A FEU 15	CORP A CORP 17	ACTIONS 3
ARMES Beretta 92f Griffes* Morsures*	CHARGE 15 - -	RECHARGE 2 - -	PORTEE 30 m - -	DOMMAGES 0 -4 -5

*Armes naturelles uniquement lorsque le Serf apparaît sous sa véritable forme
Modificateur au jet de terreur = -3

Ahmed le traducteur

Physique: Grand ; maigre et osseux il est vêtu d'une vieille djellaba aux couleurs passée; il a le visage mangé par une barbe hirsute. Ahmed est vieil Arabe érudit qui dans sa jeunesse a côtoyé de nombreux scientifiques. Il a lui même participé à la traduction de certains écrits Esséniens. Aujourd'hui, il vit en reclus et son voisinage le prend pour un vieux fou superstitieux qui passe son temps à fumer du cannabis.

Ioannes

Physique : Trapu et courtaud ; Yeux marrons et cheveux bruns. Il porte une longue barbe. Ioannes est le chef spirituel de la secte de Qoumrân. Il est en fait la réincarnation de Jean le Baptiste. Calme et patient il s'adressera aux Pjs avec lenteur et une voix chaleureuse. Comme tous les membres de sa secte, il n'a qu'un but, libérer le Christ afin de provoquer l'Apocalypse afin de briser l'Illusion.

Claudio Belpo

Physique : Petit; cheveux bruns et yeux gris. Claudio Belpo est responsable de la branche Essénienne basée à Rome. C'est un homme rusé et très éloquent.

Le Cardinal Giovanni Cataldi

Physique : Mince ; de grande taille au visage triangulaire et aux yeux sombres ; son regard est celui d'un homme lasse.

Le cardinal Cataldi a été autrefois le plus puissant Licteur de Chokmah. Les plus prestigieuses identité qu'il a endossé furent celle d'Hyrchan II et de Saint Paul. Il est responsable de la captivité du Christ. Aujourd'hui son maître à disparu et il se retrouve bien seul pour porter le fardeau que représente la première clef. Il ne peut contrôler le pouvoir de la clef mais il peut au moins l'empêcher de se briser l'Illusion. Cataldi sait que la disparition de l'Illusion marquera la fin des Licteurs.

TYPE DE PNJ Cataldi - Licteur	AGILITE 30	FORCE 40	CONSTITION 40	APPARENCE 12 (2)
ENDURANCE 185	EGO 35	CHARISME 25	PERCEPTION 30	EDUCATION 45
BS 9	BIL 8	BG 6	BM 2	
BONUS INIT 10	BONUS DOM 8	ARME A FEU 20	CORPS A CORPS 23	ACTIONS 5
ARMES Griffes* Morsures*	CHARGE - -	RECHARGE - -	PORTEE - -	DOMMAGES -4 -5

Armes naturelles uniquement lorsque il apparait sous sa véritable forme.

Modificateur au jet de terreur : -5

LES AIDES DE JEU

Aide de Jeu N°1

RENSEIGNEMENTS HISTORIQUES SUR LES ESSENIENS

Cette liste est destinée aux Maîtres du Jeu. Il pourra l'utiliser pour renseigner les joueurs sur le sujet par le biais du Père Jérémie Harter.

- *Définition* : Secte juive créée au 2^e siècle avant Jésus Christ et qui s'est éteinte au 1^{er} siècle de notre ère. Les parchemins de la mer Morte découverts dans des grottes proche du site archéologique de Quirbet Qoumrân attestent qu'une communauté Essénienne a occupé ce lieu.
- Les parchemins de la mer Morte furent découverts en 1947 par Mohamed Ed Dib, un jeune bédouin parti à la recherche d'une brebis égarée.
- Les Esséniens appelaient leur secte : La nouvelle Alliance. Les membres de la communauté s'appelaient : Les Fils de la Lumière.
- La secte a été fondée par un homme dont l'identité reste inconnue. On sait que ses fidèles le nommaient le Maître de Justice ou le Législateur. Le fait de bénéficier d'un titre aussi important que celui de Législateur, réservé dans les textes bibliques officiels à Moïse, souligne que les Esséniens tenaient en haute estime le fondateur de leur secte.
- D'après les théories retenues par les historiens, le Maître de Justice était : « Un prêtre ; réformateur zélé et d'un mysticisme ardent, adversaire résolu du sacerdoce officiel auquel il reprochait son mépris de la Loi et son impiété, il rompit avec le judaïsme officiel et avec le service du Temple qu'il considérait comme souillé, entraînant dans le schisme nombre de prêtre et de laïque. » (Les écrits Esséniens découverts près de la mer Morte - A. Dupont-Sommer)
- L'arrière plan historique: Lorsque Le Maître de Justice fonde la secte des Esséniens, Alexandre Jannée est roi d'Israël. A la mort d'Alexandre Jannée (76), Hyrcan 11, son fils aîné est nommé Grand Prêtre et la reine Alexandra, sa mère garde le pouvoir. A la mort d'Alexandra (67), Hyrcan II est nommé Roi d'Israël. Mais Aristobule 11, frère cadet d'Hyrcan II usurpe le trône. En 63, Pompée général romain envahit la Judée, s'empare de Jérusalem et réinstalle Hyrcan II sur le trône.
- Hyrcan II est considéré par les historiens comme étant le «Prêtre Impie» désigné par les écrits Esséniens. Il serait responsable de la persécution de la secte ayant lieu pendant son règne et de l'exécution du Maître de Justice. Dans mon scénario, l'appellation de Prêtre Impie a été remplacée par: Le Grand menteur.
- Persécuté par Hyrcan 11, les Esséniens se réfugièrent à Damas. C'est pendant cet exil qu'ils écrivirent un des parchemins de la mer morte connu sous le nom d'Écrit de Damas.
- Après Hyrcan, Les Esséniens reviennent s'installer en Judée, notamment à Quirbet Qoumrân. Cent ans plus tard, pendant la grande guerre Juive, les Esséniens quittent Qoumrân et cachent leurs livres sacrés dans des grottes voisines.
- Les relations entre le *Christianisme et l'Essénisme* : De nombreuses thèses, de plus en plus confirmées par les traductions des parchemins de la mer Morte, soutiennent que le Christianisme puiserait ses racines dans l'Essénisme. Les historiens étayaient leurs théories en s'appuyant sur les nombreuses analogies observées entre ses deux courants de pensées. Jean le Baptiste aurait fréquenté la secte de Qoumrân pendant un certain temps et ce serait inspiré du rituel de purification par l'eau pratiqué par les Esséniens pour concevoir le Baptême que nous connaissons.

Aide jeu N°2

TRADUCTION DU MANUSCRIT

[Longue liste énumérant les ascendants de l'auteur du manuscrit] Le dernier nom de la liste est celui de l'auteur. Il s'agit de Marie Madeleine.

Mon Epoux m'a visité. Son âme emprisonnée et torturée par le Grand menteur m'a demandée de témoigner.

Le Maître de Justice est revenu mais ils ne l'ont pas reconnu. Pourtant il leur a montré les signes et a tenté de leur expliquer sa vraie nature. Il est bien le Fils du Dieu mais pas de la façon dont le Grand Menteur et les faux disciples le raconte.

Lorsque le Dieu fut séduit par la Grande Tentatrice il créa l'illusion et l'humanité fut emprisonnée. Plus tard les remords rongèrent le Dieu. Le Dieu était Dieu car il avait asservi ses semblables. Les remords du Dieu engendrèrent une des sept clefs; la plus puissante, la plus importante. La clef s'incarna dans le Maître de Justice, mon Epoux. Mais le serviteur du Dieu veillait. Il envoya son plus fidèle agent, le Grand Menteur, pour détruire la clef.

Alors le Grand Menteur rechercha la complicité des prêtres officiels. Ensemble, ils complotèrent contre mon Epoux. Ils le firent arrêter et condamner à mourir sur la croix. Ainsi, le Grand Menteur put s'emparer de l'âme de mon Epoux et garder en son pouvoir la première clef.

Afin de masquer la vérité, Le grand Menteur et Chokmah son Maître, celui qui inspire les fausses religions, ont utilisé le Nom de mon Epoux et déformé son enseignement. Mais mon Epoux est venu et il m'a visité.

Mon Epoux est venu, mon Epoux m'a visité. A ses véritables disciples, ceux qui ont choisi de quitter la Nouvelle Alliance, et à moi-même, il a confié la mission de le libérer. Ainsi, lorsque le temps sera venu les fils de la lumière récupéreront ce qui leur a été volé.

Voici le rite de résurrection

Celui qui accomplira ce rituel gravera dans sa chair, à l'aide de la dague sacrificielle le symbole de la croix. Sur le soi, il dessinera le signe du Dieu, l'oeil dans le triangle. Sur le signe du Dieu il laissera couler le sang de ses blessures et prononcera 3 fois l'incantation magique qui suit. Alors il pourra égorger l'agneau.

« Le fils de l'homme doit accomplir son oeuvre et briser les chaînes qui retiennent l'humanité en captivité. J'invoque le pouvoir de résurrection qui appartient à l'homme depuis qu'il est sorti d'Achliss et au nom de ce pouvoir j'ordonne à ton âme, ô ! fils de l'homme, de réintégrer le corps ressuscité du Christ Sauveur. »

Aide de Jeu N°3

LES NOTES DE MARTIN WEISS

(date) Le 10...

Aujourd'hui j'ai sympathisé avec David Zellenberg, le patron de la Rose des Sables. C'est un homme attachant qui souffre d'agoraphobie. il n'est plus sorti de son hôtel depuis + de 20 ans.

Le 13...

Zellenberg est vraiment impressionnant ! Depuis que je lui ai dit que je préparais un reportage sur les Esséniens, il m'a aidé à trouver de nombreuses adresses. Zellenberg est passionné par l'histoire de la secte de Qoumran et je suis ébahi par ses connaissances en la matière. J'ai l'impression que ce brave homme n'a pas toujours été hôtelier.

Le 15...

Depuis le premier jour de mon arrivée à Jérusalem, j'ai l'impression d'être suivi par une vieille femme habillée en noir. Elle apparaît et disparaît comme par enchantement. L'autre nuit, j'ai rêvé d'elle. elle me parlait dans une langue incompréhensible.

Le 16...

J'ai parler de la vieille femme à Zellenberg. Il n'a pas été surpris. Il a juste dit qu'elle m'avait choisi afin que la vérité soit révélée. Il est parti chercher un coffret et en a extrait un vieux manuscrit. D'après Zellenberg, il s'agit d'un parchemin appartenant aux écrits de Qoumran. Il n'a pas voulu m'expliquer comment il est entré en possession d'un tel document.

Le 17...

Grâce à Zellenberg, j'ai trouvé un traducteur.

Le 20...

Les premiers éléments de la traduction sont surprenants ! L'auteur du texte est Marie Madeleine. Il y a de nombreuses révélations sur son époux et ses rapports avec la secte de Qoumran. Marie Madeleine décrit un complot mené contre son époux par un individu qu'elle désigne comme le Grand menteur.

Le 21 ...

Malgré ma réticence, Zellenberg m'a présenté un des ses amis. Un médium s'appelant Samuel Haller. Ensemble nous avons contacté l'esprit de la vieille femme. J'ai ainsi découvert qu'il s'agissait de Marie-Madeleine. Elle prétend que son époux est toujours prisonnier du Grand menteur.

Le 22...

Zellenberg à été assassiné. Je dois récupérer le parchemin et repartir pour Paris.

Le 24...

Quelqu'un a tenté de me tuer. Je dois la vie sauve à un inconnu. Il s'est jeté sur moi... un coup de feu a retenti et c'est lui qui à été touché. Avant de mourir il a eu le temps de parler: cc vous devez trouver la clé et la libérer de l'emprise de Chokmah »

En déchirant la chemise de l'inconnu pour tenter de le soigner, j'ai vu un étrange tatouage sur son sein gauche

- Qui est Chokmah ?
- Que peut signifier ce mystérieux Tatouage ?
- Qui était l'individu qui m'a sauvé ?

Le 26...

J'ai peut-etre retrouvé l'identité du Graand menteur. D'après un vieux texte (auteur inconnu) Paul, avant sa conversion, était désigné par les premiers Chrétiens comme le Grand menteur ou le Prêtre Impie. Toujours d'après ce texte Paul et Pierre étaient très liés. Pierre avait-il la clé quand il est allé à Rome.

Le 28...

Grand menteur = Paul Licteur = Serviteur de Chokmah. Quelle est l'identité du Licteur aujourd'hui ? Chokmah = Archonte Serviteur du Démon.

Je dois à tout prix essayé de retrouver un exemplaire du de Arcanum Metropoli écrit par Léonard de Vinci.

Aide de Jeu N°4

EXTRAIT DE L'APOCALYPSE DE SAINT-JEAN
CHAPITRE 5 - VERSET 1 A 7

1 Puis, je vis dans la main droite de celui qui était assis sur le trône un livre écrit en dedans et en dehors, scellé de sept sceaux.

2 Et je vis un ange puissant, qui criait d'une voix forte : qui est digne d'ouvrir le livre, et d'en rompre les sceaux ?

3 Et personne dans le ciel, ni sur la terre, ni sous la terre, ne put ouvrir le livre ni le regarder.

4 Et je pleurais beaucoup de ce que personne ne fut trouvé digne d'ouvrir le livre ni de le regarder.

5 Et l'un des vieillards me dit: ne pleure point; voici, le lion de la tribu de Judas, le rejeton de David, a vaincu pour ouvrir le livre et ses sept sceaux.

6 Et je vis, au milieu du trône et des quatre être vivants et au milieu des vieillards, un Agneau qui était là comme immolé. Il avait sept cornes et sept yeux, qui sont les sept esprits de Dieu envoyés par toute la terre.

7 Il vint, et il prit le livre de la main droite de celui qui était assis sur le trône.

Explications de la prophétie de Jean (Uniquement destiné au MJ) Le livre dont parle Jean est une allégorie de la forteresse du Démiurge. On retrouve les sept sceaux qui condamne les sept portes de la Citadelle. Le lion de la tribu de Judas, le rejeton de David désigne le Christ (Jésus Christ est le descendant de David qui appartenait à la tribu de Judas). Ce renseignement peut être donné par un Pnj ayant des connaissances théologiques. L'agneau immolé possédant sept cornes et sept yeux est la forme physique sous laquelle l'âme du Christ a été emprisonné.