

Voici un scénario qui vous plongera dans le Paris des Années 20 et qui entraînera vos investigateurs dans les corridors du temps pour les faire remonter jusqu'au... Moyen-âge. Il est recommandé de se munir de l'extension "Les Années Folles", bien qu'elle ne soit pas absolument nécessaire pour jouer ce scénario.

Scénario Olivier Fèvre
Plans ...

Préambule

Introduction

Sur la Scène et dans les Couloirs de l'Histoire.

XII Siècle – Palestine

La Palestine est à cette époque sous la domination des croisés qui y ont créé le Royaume Latin de Jérusalem. Un Egyptien, Abdel-Razuk, exerçait alors la profession de guérisseur mais aussi, au-delà de cette couverture, certains pouvoirs que sa lignée détenait depuis plusieurs générations...

Il était aussi grand-prêtre d'Y'Golonac., au sein même de Jérusalem, et développait ce culte parmi les habitants de la ville. Pour l'encourager, le Grand Ancien lui assurait les services d'un groupe d'habitants des Sables qui vivaient dans la région. Ils attaquaient de riches caravanes dont Abdel-Razuk s'appropriait les biens.

D'autre part, fort de sa puissance personnelle et de ses connaissances en la matière, il instillait en une coupe de riche facture le pouvoir qui permettrait à son esprit d'y demeurer virtuellement vivant lorsque la mort s'emparerait de son corps ; Ceci dans l'espérance qu'il pourrait dans l'avenir le placer dans une nouvelle enveloppe corporelle. Cette coupe demeurait cachée dans son laboratoire secret, non loin du trésor qu'il accumulait.

Mais Abdel-Razuk fut dénoncé, puis arrêté par la milice de l'Ordre du Temple. Il fut finalement exécuté pour "Actes de sorcellerie et Commerce avec le Diable" : son trésor fut confisqué pour en rejoindre un autre : celui des Templiers.

1291-1300: France

Devant faire face aux Mamelouks qui reconquirent alors les dernières possessions latines, les Templiers se replient en France. Une partie du trésor est amené à la maison mère, le Temple de Paris, lieu de la résidence du Grand Maître. La coupe de l'Egyptien figure parmi toutes ces richesses.

13 octobre 1307

Le roi Philippe le Bel fait arrêter et condamner les Templiers comme hérétiques. Néanmoins, certains parviennent à s'échapper et, avec eux, le trésor se retrouve dispersé... La coupe demeure oubliée avec une petite partie du trésor en un endroit aujourd'hui perdu...

5 mai 1921 : Paris

Abdel-Razuk, qui, depuis de nombreux siècles accumule l'énergie spirituelle que lui procure le lieu de culte sous lequel la coupe se trouve, parvient enfin à entrer en contact para-mental avec Oswald Petersen. Celui-ci est un grand médium, néanmoins discret

quant à ses vastes facultés, et il s'exerce, ce soir-là à la pratique d'une autohypnose spiritique, visant à entrer, seul, en contact avec son guide spirituel. Mais c'est avec Abdel-Razuk que le lien se crée. Ce dernier lui donne les informations de l'annexe I et lui jure de partager ses connaissances avec lui s'il lui procure un nouveau corps et les éléments qui lui permettront de s'y fixer. Après que Petersen ait accepté, Abdel-Razuk lui indique de quelle façon il devra procéder pour retrouver la coupe...

... et c'est là qu'interviennent vos Investigateurs...

Prise de Contact

10 Mai 1921 (mardi)

Paris : 5 rue Faraday - 17ème.

Oswald Petersen accueille chez lui 5 personnes parmi celles qui depuis longtemps désirent participer avec lui à une séance de spiritisme. Après une petite collation et quelques échanges d'idées sur le sujet, Petersen met en Œuvre les préparatifs nécessaires au bon déroulement de la séance. Tous boiront un thé aromatisé destiné à préparer les invités à une plus grande disponibilité d'esprit. Ceci est vrai, mais Petersen y a en plus mélangé un narcotique destiné à endormir les corps des investigateurs lorsque l'échange avec les esprits des bâtisseurs de la crypte secrète se sera opéré : il ne veut pas que ces derniers, en demeurant conscients, puissent s'avérer belliqueux...

L'Echange (généralités)

"De même que la matière peut voyager dans l'espace, l'esprit peut se mouvoir dans ce que l'on nomme le temps : ce dernier n'ayant pas d'emprise sur le premier, il ne peut avoir d'effet restrictif sur lui. Le rapprochement ultime matière-esprit, appelé aboutissement ou consécration, n'aura de réalité que lorsque le temps et l'espace se confondront, c'est-à-dire qu'aucune limite ne les séparera et que chacun d'eux contiendra l'autre. Un jour, peut-être, l'humanité parviendra-t-elle à cette consécration... Mais de moyen d'y parvenir, aujourd'hui, je n'en connais pas... (...)"

Abraham Sabilevsky in l'Ame.

L'Esprit & la Matière.

Abdel Razuk, grand maître de l'Occultisme, a décelé les effluves spirituo-résiduelles, comparables à des empreintes laissées par le passage d'un homme, et détient ainsi, en quelque sorte, les coordonnées temporelles des bâtisseurs de la crypte secrète (on peut se déplacer dans l'espace mais laisser en un endroit précis,

des traces précises). Aussi, par l'intermédiaire de Petersen qui établira le contact, Abdel-Razuk va guider les esprits des Investigateurs, à travers le temps, jusqu'à cette date, et les substituer à ceux des maçons dans leur corps. Cet échange n'est néanmoins que temporaire car pour fixer un esprit à un nouveau corps, ce dernier doit ingérer la concoction dont Abdel-Razuk avait découvert la formule avant sa mon. Ensuite il doit guider les esprits des maçons dans les corps des investigateurs qui seront endormis sous l'effet du narcotique.

L'échange (déroulement pratique)

Avant la prise en charge par Abdel-Razuk de l'esprit des investigateurs, Petersen doit établir le contact. Le thé aidant, leurs corps se détendent peu à peu et ils sont progressivement plus ouverts à l'effort spirituel nécessaire à l'expérience pour laquelle ils sont venus. Bien que leurs esprits demeurent éveillés, aidés en cela par Petersen qui les soutient, leurs corps finissent par sombrer dans un sommeil profond, résultat de la drogue ingérée qui était contenue dans le thé. Si jamais l'un des investigateurs avait refusé de boire le thé proposé, il se serait vu interdire de participer à la séance car "seul ce thé d'origine orientale permet une totale ouverture aux phénomènes de communication occulte." Par ailleurs, Petersen aura bu lui aussi le thé (il a absorbé auparavant de quoi contrecarrer les effets de la drogue).

Après être entré en contact avec Abdel-Razuk qui l'aura aidé dans cet effort pour établir le lien, l'Egyptien va "prendre en charge" les esprits des investigateurs et les faire glisser jusqu'à l'époque qui correspond aux empreintes spirituelles qu'il a captées. Les investigateurs ressentiront ce glissement comme une totale perte de leurs sens qui sont remplacés par un sentiment de concevoir l'univers extérieur, sans pourtant jamais l'appréhender dans sa plénitude. Ils auront l'impression d'être en dehors de l'espace, de pouvoir le saisir, le comprendre, mais qu'à chaque tentative il se dérobe à eux. Puis ce sera le noir...

Le transfert se sera opéré, ils sont maintenant dans la peau des maçons qui viennent de terminer la construction de la crypte...

La crypte

L'histoire

L'église St-Merri. Bâtie au XII ème siècle, fut choisie par les Templiers, à la fin du XIII ème, comme lieu de prédilection pour abriter l'une de leurs caches...

De nombreux avantages d'ordre pratique, tel un plan lui attribuant une entrée secrète,



contribuèrent au choix de son emplacement en plein cœur de Paris, non loin de la Seine. Un ancien couloir secret situé dans l'épaisseur du mur principal, et dont l'entrée se trouve au niveau supérieur de l'église, fut installé dès son édification. Il devait, après s'être enfoncé dans les soubassements de Paris, relier St-Merri à l'église St Gervais St Protais, qui se situe aux abords des quais de la Seine. Les travaux furent néanmoins interrompus, le terrain en profondeur ne s'y prêtant guère.

Un plan fut par ailleurs conservé et découvert par un descendant de l'architecte qui l'échangea en paiement d'une dette. Il parvint ainsi, finalement, jusqu'à l'archiviste du Temple qui fit part de son existence au Grand Maître de l'époque. François de Lorient. Ce dernier commandita alors, à un franc-maçon lié à l'ordre, la construction de la crypte. Malheureusement pour lui et ses compagnons, l'un des soldats de Dieu prit sur lui de les faire exécuter lorsque les travaux furent terminés, afin que le secret fût conservé...

C'est ce qui arriva, et les investigateurs en seront les témoins privilégiés... 6 siècles plus tard.

Le Futur a rejoint le Passé : Périple Médiéval

Les investigateurs cependant n'auront pas le sentiment d'être maîtres de leurs mouvements, ou plutôt de ceux du corps dont ils sont locataires. Pour en prendre conscience, ils devront vouloir agir physiquement (comme ouvrir les yeux par exemple).

Note : le Gardien des Arcanes jugera maintenant s'il doit ou non isoler chacun des joueurs afin que les investigateurs ne sachent pas qu'ils sont réunis alors qu'ils ne voient autour d'eux que des étrangers ; d'autre part, chacun doit découvrir qu'il a changé non seulement de lieu, mais aussi de corps, sans que cela soit révélé tout de suite aux autres. La réunion des joueurs pourra alors avoir lieu soit par petits groupes, soit une fois que tous auront conscience de la situation.

Si un investigateur venait à parler, il devra le faire par l'intermédiaire du Gardien qui se fera son écho et recueillera les réactions des autres pour gérer la scène. Après avoir ouvert les yeux, les investigateurs découvriront progressivement les éléments suivants : ils se trouvent avec d'autres individus dans une salle voûtée aux dimensions moyennes, et vide. Les autres personnes sont vêtues de tuniques d'aspect sobre et solide mais néanmoins austère. Elles portent aussi des braies de toile fine et des souliers de cuir. Quelques outils sont éparpillés sur le sol (ciseaux à pierre, masses, pioches...) ainsi que quelques gravas auprès desquels se trouvent une pelle et deux seaux. Il y a deux cruches en terre cuite près d'une paroi. La salle, éclairée par des lanternes accrochées à des torchères disposées sur les murs, ne comporte aucun mobilier. La seule issue est une porte de chêne, barrée de métal. Dans le mur opposé à la porte se situe une alcôve d'environ deux mètres de haut, au fond de laquelle se dresse une table en pierre. Sa profondeur n'excède pas un mètre et la largeur de la table est de 40 cm.

L'esprit de chacun des investigateurs ayant participé à la séance se retrouve dans l'une des six personnes présentes dans cette salle. Est-il besoin de préciser que les investigateurs ne s'apercevront qu'ils ont changé de corps qu'après s'être examinés eux-mêmes, La révélation de ce fait leur fera perdre SAN : o / ld4

Toutes leurs caractéristiques mentales sont les mêmes que celles d'avant le transfert. Aucun souvenir résiduel du légitime propriétaire du corps ne demeure. Aussi va-t-il être difficile de le "manœuvrer", c'est-à-dire d'agir efficacement pour tout ce qui concerne les activités physiques et manuelles, de même que pour la prononciation des mots...

L'un au moins des individus n'ayant pas subi le transfert sera Germain le Montois, le Maître Maçon chargé de la construction de la crypte. Lorsqu'il s'adressera à ses compagnons, notamment pour leur dire de ramasser les gravats et récupérer leurs outils pour le départ, les investigateurs n'y comprendront quasiment rien...

En effet, outre la différence existant entre le Français médiéval et contemporain, l'accent employé à l'époque rend le dialogue extrêmement difficile. Seul un langage posé, composé de mots simples et bien articulés, permettra quelque échange. Ne pas oublier que les investigateurs ont en plus des problèmes d'expression dus à l'utilisation d'un corps qui leur est étranger...

Quoi qu'il se passe. Germain finira par emprunter la porte et par faire signe aux investigateurs de le suivre, après avoir vidé la salle de tout ce qu'elle contenait. Il se munira d'une lanterne et les investigateurs se répartiront les autres.

Ils s'engagent alors dans un couloir étroit (1 m de large sur 2m de haut) qui finit par aboutir à un escalier montant, d'abord étroit, puis se courbant vers la droite (cf. plan).

Après 77 marches, il s'interrompt et le couloir continue, épousant la forme de l'escalier d'accès au premier niveau de l'église, pour ensuite longer le mur du fond de l'étage et aboutir à l'envers du passage secret qui s'ouvre sur la partie circulaire, parallèle à l'escalier d'accès (N.D.L.C. : damned ! Je relis : après 77 marches...). Germain aura pour cela appuyé sur une pierre de couleur différente, à droite de la porte. Une fois que tout le monde aura franchi le seuil du passage. Germain appuiera simultanément sur deux des motifs de la frise décorative du mur, verrouillant ainsi le passage secret, maintenant indécélable (jet TOC pour pouvoir par la suite se souvenir des motifs mobiles). Il se dirigera ensuite vers l'escalier circulaire, passant derrière deux bancs richement sculptés dans le bois et qui font face au chœur de l'église éclairé faiblement par la lueur des lanternes. On parvient néanmoins à distinguer des rangées de bancs alignés dans la nef. Il fait nuit : aucune lumière extérieure ne pénètre dans l'église. La descente par l'escalier se fera sans problème, mais une fois franchie la dernière marche...

Caprice de la Destinée : la Mort était au Rendez-vous...

Tout se passe très vite : un nombre

indéterminé de spadassins employés par le Templier se jettent sur les maçons et les exécutent à coups d'armes blanches. Le métier de leurs assassins et la maladresse de leur propre corps font que les investigateurs, ou plutôt les corps qu'ils occupent, vont rapidement rendre l'âme

La quête Réunion & Révélation

Les esprits étant libérés, ils n'auront d'autres choix que de réintégrer leurs corps légitimes. C'est ainsi que les investigateurs réuniront leurs corps et leurs esprits, chassant par la même occasion les intrus qui n'y auront pas été fixés. Quant au devenir de l'âme de ces derniers c'est à chacun de s'interroger sur ce qu'il en est.

Leurs corps ayant été endormis par une drogue, les investigateurs mettront quelques temps avant de se réveiller. Ils s'apercevront alors qu'ils sont maintenant totalement redevenus eux-mêmes, en quasi pleine possession de leurs moyens. Si l'un d'eux regarde sa montre à gousset, il est 11 h 47.

Les investigateurs ne manqueront pas de poser des questions sur ce qui s'est passé et c'est avec une bonne volonté évidente que Oswald Petersen leur présentera l'affaire : il leur dira la vérité sur la façon dont il est entré en contact avec Abdel-Razuk lors de son exercice d'auto hypnose spiritique. Leurs échanges d'informations se font par transmission de "signifiés" sur lesquels le cerveau colle par la suite les équivalents linguistiques. Ils ont ainsi pu communiquer sans contrainte de langage. Petersen narrera alors l'histoire d'Abdel-Razuk qu'il détient de l'Égyptien (rappelons que le médium ne sait rien de ce qui concerne le culte voué par le sorcier à Y'Golona). Il présentera ensuite le résultat de ses recherches, c'est-à-dire ce qu'il estime avoir dû se passer après la mort d'Abdel-Razuk (cf éléments historiques de l'introduction). Et enfin, il apprendra aux investigateurs certaines des informations que l'Égyptien lui a transmises concernant sa situation actuelle (annexe I)

A la question : "Que s'est-il passé lors de la séance de spiritisme ?". Il expliquera encore la vérité sur son déroulement : la prise de contact, la prise en charge par Abdel-Razuk de l'esprit des investigateurs et leur retour dans leurs corps endormis par la drogue, nécessaire pour avoir une idée de la localisation de la coupe, et que s'il fait tout cela, c'est afin de détruire ajamais l'esprit du Sorcier dont la puissance semble croître sans cesse.

Il demandera enfin ce qui s'est passé lorsqu'ils possédaient le corps des maçons car il n'en a aucune idée. Si les investigateurs acceptent de l'aider. Petersen leur apprendra par ailleurs que au cours des années passées, à l'occasion du développement de ses travaux sur la véritable essence de l'Esprit, il en est venu à s'intéresser, puis à se spécialiser dans les multiples formes que prenait l'Occulte dans l'ancienne civilisation égyptienne, et notamment le principe du Ka, ce fondement de l'Être qui survivrait à la mon physique du corps. Il s'est donc initié au hiératique et au démotique qui sont les



écritures cursives des hiéroglyphes de l'ancienne Egypte, et il les maîtrise maintenant relativement bien. Grâce à cette connaissance de la langue, il a pu travailler directement sur des copies de textes. C'est ainsi qu'il a découvert, deux ans auparavant, un traité sur ce qu'il a appelé l'Annihilation Ethérale du Ka, et qui permettrait de faire encourir une monie spirituelle du Ka. Similaire à la mort physique du corps. Petersen se propose donc de concocter la préparation des composants et, une fois la coupe retrouvée, il opérera la cérémonie et déclamera l'incantation nécessaire. Il ne sait si cela pourra marcher mais cela vaudrait le coup d'être tenté, au vu du sérieux du reste du texte contenant le rituel.

Mais pour cela, il lui faudrait un dernier élément qu'il n'a pu se procurer : de la poudre de momie ancienne. Il pense qu'il serait peut-être possible de trouver cette "matière première" chez un antiquaire du nom d'Azzoul-ben-Rhaffa dont le magasin se situe dans le quartier de Montmartre. Il fait certainement du trafic et en utilisant les bons moyens, on doit pouvoir l'amener à fournir ce dont on a besoin... Il conseille aux investigateurs d'entreprendre cette démarche avant tout car il serait étonnant que l'Arabe n'ait pas besoin d'un délai pour honorer cette commande. Enfin, il expliquera que lors de la découverte de la coupe, il faudra absolument ne pas la toucher, ni même la déplacer, pour ne pas risquer que Abdel-Razuk entre en possession du corps de l'un des investigateurs. Il faudra attendre que lui-même soit présent et il pratiquera le rituel à l'endroit même où se situera la coupe.

Note : on l'aura compris, la concoction que Peterson se propose de préparer est celle dont la formule lui fut transmise par Abdel-Razuk afin qu'il puisse fixer son esprit au corps de la victime qu'il va tenter de posséder. Petersen prévoit que ce sera l'un des investigateurs présents à la cérémonie mais ce qu'il ne sait pas, c'est que c'est son propre corps que l'Egyptien a décidé de posséder afin de profiter des capacités spirituelles du médium...

Azzoul-ben-Rhaffa

L'échoppe de ce sinistre antiquaire se situe en plein cœur de Montmartre. Vue de l'extérieur, elle est d'aspect insignifiant et rares sont les passants qui jettent un œil autre que dédaigneux vers la vitrine. A l'intérieur, il s'agit d'une petite boutique bigarrée aux nombreux bibelots aussi hétéroclites qu'exotiques et dont l'ordonnance ne laisse pas de faire penser à quelque souk arabe. C'est d'ailleurs un personnage basané, coiffé d'un chapeau à l'origine indéterminée et vêtu d'une veste de velours pourpre qui accueillera nos investigateurs avec force salamaecs et un discours d'une obséquiosité affligeante. Ce n'est que si l'un des investigateurs montre à Rhaffa que ce qu'il propose aux visiteurs de sa boutique n'est que pâles copies et toc (jet archéologie) que l'Arabe leur proposera de pénétrer dans son arrière-boutique. En effet, explique-t-il alors, il a l'habitude de travailler avec de véritables collectionneurs et connaisseurs et il ne veut pas perdre de temps avec le menu fretin que sont les touristes en quête de souvenirs...

Quand à la réserve en question, c'est une véritable caverne d'Ali Baba... et c'est ainsi que les investigateurs se trouveront devant un spectacle dont l'authenticité ne fait pas de doute, inutile d'être spécialiste pour s'en rendre compte : masques mauritaniens, vasques indiennes, armes de tous les continents, têtes réduites sud-américaines, crânes à la prognocité surprenante, multiples statuets exotiques dont certaines présentent des postures "intéressantes" ou diverses déités inconnues, des objets usuels magnifiquement ouvragés, ainsi que de nombreuses autres curiosités. Lorsque les investigateurs auront appris à Azzoul-ben-Rhaffa ce qu'ils sont venus lui acheter, il regrettera de ne pouvoir le leur fournir pour ne pas se trouver dans l'illégalité. Pourtant, un jet discussion lui fera avouer finalement que parfois il parvient à contenter des clients comme eux, mais à titre exceptionnel. Il estime que cela leur coûtera la colossale somme de 50 000 francs, somme que bien sûr les investigateurs ne pourront réunir. Mais rappelons que la coupe représente une partie du Trésor entreposé dans la crypte et que le reste vaut très largement la somme demandée. Il restera donc aux investigateurs à se munir de quelques-uns de ces objets de grande valeur et à les échanger contre la momie. Quant au délai que l'Arabe demandera pour se la procurer, il sera de trois jours ("peut-être l'un de mes amis fournisseur en a-t-il en réserve..."). Si l'un des investigateurs désire marchander, il lui faudra réussir un jet discussion à 20 ti de son propre score pour abaisser le prix à 45 000 francs (n'oublions pas que Rhaffa est un professionnel et de plus habitué au marchandage...).

"Nos pères avaient un Paris de pierre..."

Victor Hugo in Notre Dame de Paris

En principe, si les investigateurs tiennent bien compte de l'ensemble des informations données par Abdel-Razuk et que Petersen leur a transmises, ils devraient finir par circonscrire la zone de recherche au Paris intra-muros ("rayon proche du grand Temple environ 1 heure") de l'époque. Les "effluves spirituelles cycliques" doivent faire penser à un lieu de culte (elles correspondent en fait aux diverses messes qui se déroulent dans l'église St Merri depuis son édification). Le fait que l'émission de ces effluves continue encore prouve qu'il s'agit d'un bâtiment encore existant aujourd'hui. Il était de plus déjà existant lors de la fuite des templiers, donc en 1307.

Tous ces éléments utilisés au maximum réduiront les recherches (jet bibliothèque fonction de la précision des informations recherchées ainsi que les ouvrages consultés) à la liste des monuments de l'Annexe II. Quant à la visite proprement dite des monuments, vous pourrez vous aider des éléments de visite donnés dans l'excellent Guide du Paris des Années 20. Mais ce n'est qu'en l'église de St Merri que les investigateurs retrouveront le décor qu'ils recherchent. L'église de St Merri est enchâssée dans un quartier populaire et seuls deux côtés du bâtiment demeurent visibles. Elle est construite dans le plus pur style gothique : arcs brisés (ogives) et voûtes sur croisées d'ogives s'entremêlent en de savants agencements tandis que de majestueux piliers soutiennent l'édifice. On y

accède par le porche composé de 3 grandes portes massives. Après avoir passé le hall d'accès, on parvient à la nef éclairée par la faible lumière dispensée par les vitraux multicolores. Les collatéraux sont quant à eux parsemés de statuets, trons, présentoirs de cierges, ex-voto... Une fois la nef traversée, on accède à la croisée du transept d'où l'on peut maintenant distinguer une bonne partie de l'église : le chœur, à l'extrémité duquel cinq absidioles rayonnent de l'éclat de magnifiques vitraux, le transept -dont la partie droite est dédiée à St Merri - qui donne sur 5 portes :

Porte A : donne accès à une réserve où sont entreposés quelques bancs et chaises, ainsi que des cierges et des livres de messe. Elle conduit à un escalier circulaire montant vers le niveau supérieur.

Porte B : sacristie. Là se trouvent tous les accessoires nécessaires à l'office. Une autre porte située en face de la première donne accès au presbytère après avoir traversé une minuscule cours. La porte n'est pas fermée quand le prêtre dit sa messe journalière ou quand il confesse quelqu'un. Il a toujours la clé sur lui.

Porte C : accès à la chapelle souterraine. Est condamnée car l'escalier et sa voûte sont très dangereux et en voie de s'effondrer.

Porte D : escalier menant au niveau supérieur. **Porte E** : porche annexe maintenant condamné. Toutes les portes sont fermées à clé et le trousseau est dans un tiroir de la sacristie. Toutes les parties Nord et Est de l'église sont entourées de bâtiments divers. Seul un étroit passage sépare les murs de ces bâtiments de l'église. Au Nord-Ouest, le presbytère permet d'accéder par une étroite cour à la sacristie. Entre les deux se trouve une salle de réunion paroissiale.

La seule vision de la nef ne suffira pas aux investigateurs pour reconnaître l'église qu'ils auront vue six siècles plus tôt. Les bancs ne sont plus les mêmes, le décor non plus et surtout, il faisait très sombre lors de leur première visite. A l'entrée droite de la nef se situe une poutre derrière laquelle un escalier mène à l'étage supérieur. Là, les investigateurs pourront reconnaître les lieux, à part les grandes orgues qui maintenant occupent l'étage. Quant au recoin circulaire où se trouve le passage secret, il est encombré de prie-Dieu entreposés çà et là sans le moindre ordre. Il faudra les dégager (attention au bruit !) pour accéder au passage secret. Si aucun des investigateurs ne se souvient de quelle manière on actionne le passage secret, un jet TOC - 501 sera nécessaire pour retrouver les deux motifs où appuyer. Sinon, aucun problème : le panneau s'entrouvre et il suffit de l'aider pour libérer le passage...

La Crypte du Temps

Les investigateurs sont maintenant proches du but. Il est à espérer qu'ils se seront munis de cierges ou de quelque autre moyen d'éclairage car le couloir est plongé dans une profonde obscurité. Dès que le passage se sera ouvert, ce sera un air lourd et quelque peu vicié qui se dégagera de l'issue close depuis tant de siècles. Cette odeur pénétrante, les investigateurs la respireront tout au long de leur progression mais après quelques temps, ils s'y habitueront. Le



couloir s'enfonce dans la paroi du mur pour aboutir au contournement de l'escalier circulaire. Ensuite, il s'enfonce tout droit, étroit et raide de ses 77 marches ne présentant nulle trace d'usure, contrairement à l'escalier circulaire que les investigateurs viendront d'emprunter. Après une interminable descente, le couloir redevient horizontal et s'enfonce toujours dans l'oppressante obscurité...

Au bout, une lourde porte renforcée obstrue le passage (elle est fermée, mais pas à clé). Contre la porte, maintenue par deux pointes quelque peu oxydées, est placardé un parchemin écrit en latin (cf annexe VI). Si le premier des investigateurs désire ouvrir la porte (on ne peut se doubler dans cet étroit couloir), il se rendra compte que "quelque chose" derrière elle empêche son ouverture normale. De plus, une lourde pestilence s'abattra sur lui dès la porte entrouverte, nauséabonde odeur indéchiffrable que ses compagnons décèleront eux aussi très vite. Fin entrouvrant encore la pêne, un cliquetis se fera entendre dans la crypte. Ce n'est qu'une fois la pêne totalement ouverte que les investigateurs découvriront avec horreur (SAN 0/1d3) quel fut leur obstacle : un cadavre totalement desséché et sinistrement affalé sur les 3 marches en deçà de la pêne. Lorsque la porte l'aura repoussé, il se sera macabrement affalé sur les marches, se disloquant quelque peu et produisant le son irrévérencieux de lugubres entrechoquements. Il est vêtu d'une tunique qui fut blanche passée au-dessus d'un haubert aux mailles ternies : une épée reste fixée à la large ceinture qui n'enserme plus maintenant le cadavre, tant sa maigreur est prononcée. La tête, appuyée au mur dans une posture grotesque, semble regarder ces êtres d'un autre temps, venus le déranger en son ultime demeure, son tombeau. Ce crâne à la peau parcheminée, aux rares cheveux épars les observe. Le mouvement des sources de lumière crée dans les orbites, maintenant vides de toute vie. Un jeu d'ombres troublant, semblant donner à ce témoin du passé le don incroyable du regard post mortem. En examinant le corps, on constate qu'il enserme de sa main droite une dague plongée dans son torse...

Une fois leur regard détaché de ce macabre spectacle, les investigateurs pourront contempler ce que recèle la crypte. Mais avant tout, l'intensité de l'odeur est telle qu'ils devront se couvrir le nez et la bouche. La première chose qui attirera leur regard sera sans doute la table située contre le mur du fond. Elle est recouverte d'un amoncellement d'objets richement ouvragés et d'une valeur apparemment inestimable... Mais nous y reviendrons plus tard...

Le reste de la pièce a lui aussi changé : contre le mur de gauche se trouve un râtelier occupé par diverses armes (lances, épées, masses, arbalètes) ; à côté, une table avec trois chaises et contre le mur du côté de l'entrée, trois tonneaux remplis d'une eau croupie, de fruits secs et de choses auxquelles on ne saurait attribuer un nom. Dans un coin, de nombreuses torches sont entassées. Au centre de la salle, trois las de gravats se sont accumulés sur le sol : ils sont situés en-dessous d'orifices, sans doute un système de ventilation, pratiqués dans la voûte et que le temps a fini par obstruer. Six torchères sont réparties sur les murs. Enfin,

dans l'alcôve et sur l'autel, on peut découvrir, disposés sur un napperon de fine dentelle, un crucifix, une statue de la vierge et un tabernacle fermé. Celui-ci recèle un magnifique calice vermeil et agate, ouvragé avec magnificence et rehaussé de multiples pierres précieuses multicolores. C'est la coupe contenant l'esprit d'Abdel-Razuk. Coupe qui fut utilisée par les templiers lors de certains offices.

Quant au trésor étalé sur la table non loin de l'alcôve, il rayonne de cette beauté que même le temps ne parvient pas à altérer. Il se compose de coupes, chandeliers et vases en or magnifiquement ciselés : un plateau d'argent aux poignées de nacre brille de mille feux : un splendide miroir ovale au cadre incrusté de joyaux étincelle de splendeur : un coffret d'ébène à la sculpture sans pareil et aux ferrures d'or laisse présager un contenu des plus précieux : enfin, une dague en acier dont le manche et la garde ont été ouvrés d'or, d'argent et de bronze, représentant un dragon enlaçant quelque monstre marin, repose sur un présentoir, lui aussi magnifique. Sur la lame est écrit, en caractères stylisés, le mot Léviathan. *Un jet de Connaissance* révélera qu'il s'agit de l'un des monstres du chaos, créature marine citée souvent dans la Bible en compagnie de Rahab et Behemoth. Mais ceci est une autre histoire et n'apportera rien aux investigateurs en ce qui concerne leur affaire...

Si les investigateurs s'intéressent au coffret qui n'est pas fermé à clé, ils y découvriront une pierre d'un noir profond, entièrement vitreuse, qui n'est autre que de l'obsidienne (*jet géologie*). Elle est solidement maintenue dans la boîte par un écran de velours. Les investigateurs ont en face d'eux la pierre d'Argapial (cf **annexe IV**)...

Le message d'Argapial. Situé à l'intérieur du couvercle, constitue l'**annexe V**.

Quatrième partie :

"Il est des lieux où souffle l'esprit..."

Aristide Briand – *Une Colline inspirée*

Métempsychose chose et rituel

Il faut bien le comprendre, l'intérêt d'Abdel-Razuk est de pouvoir définitivement recouvrer un nouveau corps. C'est pourquoi il ne (entera rien qui puisse remettre en question l'exécution du rituel avec Oswald Pclerscn. Néanmoins, si jamais l'un des investigateurs ne suit pas les recommandations du médium et louche à la coupe en vue de la sortir de la crypte, l'Égyptien opérera immédiatement l'échange avec son esprit, le temps de la lui faire redéposer à sa place dans son tabernacle. L'esprit de l'investigateur se sera momentanément retrouvé dans la coupe, inconscient. Une fois retourné à sa place, il ne se souviendra de rien depuis qu'il aura saisi la coupe. Si jamais l'ensemble des investigateurs ourdisait un plan commun pour sortir la coupe de la crypte. Abdel-Razuk prendrait possession successivement de chacun d'eux et les ferait se battre entre eux.

Lorsque les investigateurs auront fourni à

Petersen la momie acquise chez Azzoul-ben-Rhaffa, celle-ci, de petite taille, aura été enveloppée dans du tissu puis enfermée dans une malle. Le médium préparera la concoction selon les instructions d'Abdel-Razuk et réduira la momie en poudre. Il sera alors prêt à entreprendre le rituel.

Celui-ci se déroulera bien entendu dans la crypte et de la manière suivante : pour simuler l'exécution du rituel égyptien qui est, rappelons-le totalement factice. Petersen versera la concoction dans la coupe tout en psalmodiant quelques phrases en égyptien qui, en fait, ne signifient rien. Tout se déroulera à la lueur des chandeliers supposées savamment disposées. Puis le médium prendra de pleines poignées de poudre de momie qu'il éparpillera dans toute la crypte. Quand il n'en restera qu'une, il la saupoudrera dans la coupe, concluant ainsi la vraie préparation nécessaire à la fixation de l'esprit de l'Égyptien dans un nouveau corps. Il était convenu qu'alors Abdel-Razuk prendrait possession du corps de l'un des investigateurs, mais ce que le sorcier fera en réalité sera de s'insinuer dans le corps de Petersen, opérant l'échange avec son esprit qui intégrera la coupe. Si l'un des investigateurs a précisé qu'il observait l'expression du médium, tirer secrètement un jet de psychologie pour lui : en cas de réussite, il dénotera un sursaut furtif. Un changement fugace dans l'attitude de Petersen.

Maintenant, le corps du médium est définitivement devenu celui d'Abdel-Razuk.

Portail et invitation au sacrifice

L'Égyptien comptera sur le fait que l'échange d'esprit s'est fait sans témoin. Il est d'ailleurs à noter que de même qu'un esprit non fixé dans un corps ne peut y demeurer longtemps, celui de Petersen ne pourra pas rester longtemps dans la coupe. La fixation impliquant la mise en phase d'un corps avec l'esprit, l'ancienne enveloppe physique de Petersen lui est dorénavant aussi étrangère que n'importe quelle autre. La mon du corps de l'Égyptien huit siècles plus tôt signifie l'évasion de l'esprit de Petersen dans les hautes sphères éthérales... où en quelque autre endroit que vous concevez...

Il est maintenant temps de révéler l'ultime plan du sorcier égyptien Abdel-Razuk ; durant les nombreux siècles où il demeura enfermé dans la coupe, il accumula une puissance extrêmement importante. Il put ainsi enfin entreprendre l'exécution d'un sort qu'il ne pouvait jeter alors qu'il était à Jérusalem, faute de pouvoir, mais qu'il détenait pourtant de source ancestrale. Ce sort est celui de la création d'un portail... Comme il l'avait justement révélé à Petersen. L'Égyptien pouvait agir spirituellement dans la zone circonscrite à la crypte.

C'est donc ici qu'il créa son portail, et plus exactement au fond de la niche. Son plan, une fois un corps recouvré, est de rejoindre la cité de Yargoth'Na'h où réside le maléfique Y'Golonac et d'y entraîner les investigateurs comme premiers des nouveaux sacrifiés au Grand Ancien. Il va donc, sous les traits de Petersen, déclencher l'ouverture du portail déjà créé et jouant le rôle du médium, se précipiter à travers le passage en criant : « *Mon dieu, je le sens, il s'enfuit par là ! Vite ! Venez !* »



Puis il disparaîtra...

Si les investigateurs décident de ne pas le suivre, on peut considérer qu'ils ont échoué dans le sens où ils ne peuvent maintenant plus empêcher l'Égyptien de développer le culte d'Y'Golonnac au sein même de Paris puisqu'il reviendra dans la ville et s'installera dans les catacombes. Mais en contrepartie, ils auront conservé une sérieuse option sur leur existence, ce qui est tout de même un bien. Dans le cas contraire, voici la suite des événements...

Yargoth'Na'h : cité de la désolation

Comment décrire une cité engendrée sans que nulle conception humaine y ait pris part? Comment dépeindre l'inimaginable?... Cette cité n'est que ruines, ou du moins l'imagine-t-on ainsi. Elle a pour cieus une immense caverne si vaste que l'œil ne porte pas jusqu'à ses extrémités. Une voûte haute de plusieurs centaines de mètres surplombe ce fantastique chaos de pierres. De majestueux piliers aux angles inattendus semblent soutenir les derniers reliquats d'une architecture inconcevable. Tout semble avoir été construit suivant une géométrie aux axiomes défiant toute cohérence. Il est impossible de déceler des parallèles, aucune courbe n'est régulière.

Tout n'est que déraison...

L'arrivée des investigateurs, après qu'ils aient franchi le portail, se fera sur une dalle polyédrique dont la surface est couverte de stries irrégulières (le passage leur coûtera 3 points de SAN). Alors le spectacle de la cité s'ouvrira aux yeux incrédules des nouveaux venus. Si un jet d'idée est réussi les investigateurs conçoivent que tout ceci est inconcevable. Dans ce cas, un jet de SAN est requis : SAN : 1d2 / 1d6. Sinon, leur esprit se ferme à toute tentative de compréhension : SAN : 1.

Si les investigateurs ont suivi Abdel-Razuk à moins de trente secondes de sa traversée du portail, ils le verront enjamber les rochers épars qui le séparent d'un vaste bâtiment encore dressé. Si l'un des investigateurs s'interroge sur l'origine de la lumière, il s'apercevra qu'il n'y en a pas. Il voit... Simplement, il voit...

Les investigateurs pourront errer quelques minutes s'ils le désirent car, dans tous les cas, le retour est impossible par là où ils sont venus (l'Égyptien prévoit de créer un autre portail de retour). Puis la terre se mettra à trembler...

Ultime bataille d'un irréel combat

Alors, près d'une tour inclinée à demi-éboulée se dressera un être aussi étrange que le décor qui l'entoure. Ce pourrait être un homme s'il n'en avait deux fois la taille et trois fois le volume. Toul n'est que bouffissures flasques, vibrant au rythme des mouvements du corps. Les formes semblent onduler en d'écurantes vagues de chair débordante. La peau semble irradier une leur fascinante comme si elle contenait une énergie propre à dévaster un continent.

Non loin de là, sur une gigantesque ruine, les investigateurs verront le corps de Petersen pris de convulsions, qui ne seront en fait que les fols accompagnements du rite dément dont éclatera le sorcier.

Mais le regard des investigateurs sera à nouveau attiré par la créature gigantesque qui se dressera de toute sa grotesque masse. Brandissant ses mains ouvertes, Y'Golonnac, puisque tel est-il, poussera un cri d'une force incroyable, un rugissement aigu d'une horreur à vous glacer le sang. Mais le ton s'élèvera encore jusqu'à atteindre un assourdissant contre-ut dévastateur, saisissant tant par sa force que par son imprégnation sur l'esprit. Les investigateurs, les mains enserrant leur tête, souffriront le martyre tant physique que psychique : PV : 1 pt SAN: 0 / 1d2

Puis tout s'arrêtera... du moins pour un instant.

Car des ruines environnantes surgiront des créatures humanoïdes d'une incroyable monstrosité : deux immenses yeux globuleux surmontent un faciès repoussant et d'incroyables oreilles au pavillon démesuré. Leur peau, d'une horrible rugosité, semble leur conférer une résistance absolue à tout ce qui pourrait les atteindre. A l'extrémité de leur bras émaciés, ils brandissent deux immenses pattes griffues, suggérant ainsi de quelle monstrueuse manière les investigateurs vont passer de vie à trépas. Seul réconfort dans ce spectacle hallucinant, les créatures semblent se mouvoir avec une grande lenteur.

Techniquement, les Habitants des Sables (cf livret de règles) arriveront un par un tous les deux rounds sur les investigateurs. Leur vue nécessitera un jet de SAN 0/1d6, et ils se serviront de leurs griffes pour attaquer. Ils viennent de toutes les directions et encerclent les investigateurs.

Quand tout semblera perdu (au Gardien de juger quand ils seront au plus mal sans toutefois être trop sévère...) il restera un espoir dont les investigateurs sont inconscients. Il faudra néanmoins pour cela que l'un des investigateurs ait touché la pierre d'Argapial pour que se soit créé le contact avec Nodens. C'est lui en effet qui viendra au secours des investigateurs, ou plus exactement s'opposera à Y'Golonnac et ses créatures pour, on le devine, le plus grand soulagement de ceux qui paraissaient condamnés...

Le Dieu Très Ancien apparaîtra dans une immense conque marine traînée par deux fantasques chevaux dont la partie postérieure n'est autre qu'une souple nageoire caudale. Nodens, quant à lui, se présentera sous les traits d'un vieillard sans âge, à la fois imposant et râblé, dégageant une aura magnifique de puissance et une profonde sérénité. L'investigateur ayant touché la pierre reconnaîtra le visage qui s'était imprimé en lui. Aux côtés de Nodens apparaîtront soudain une douzaine de sombres créatures ailées, que je ne saurais dépeindre aussi bien que le génial visionnaire que fut Lovecraft, prophète tourmenté des manifestations du Mythe :

"Noires choses repoussantes et grotesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensiles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. (...) Elles n'étaient capables que de saisir, de

voler et de pincer, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit."

HP. Lovecraft - A la recherche de Kadath

Après un round, les Maigres Bêtes de la Nuit seront sur les habitants des sables et un combat acharné qui paraîtra tant irréel que fantastique s'ensuivra. Certaines des créatures de Nodens tenteront de se saisir des investigateurs, pour les emporter hors du lieu de la bataille. S'il en est qui tentent de s'y opposer, ils seront délaissés et n'auront plus qu'à faire face au flot des habitants des sables et qui finalement va les submerger... Quant aux autres, ils s'élèveront dans les airs et seront déposés sur un promontoire rocheux, à une centaine de mètres de là. La vision des créatures ailées leur fera perdre SAN 1d4/0.

Pour ceux qui auront le bonheur de s'en sortir vivants, l'assurance que tout n'est jamais perdu et le fait que toute créature monstrueuse n'est pas nécessairement hostile les submergeront : SAN : +2d4.

Mais ce regain d'assurance risque bien de s'effondrer si les survivants persistent à regarder dans la direction d'Y'Golonnac. En effet, ils seront alors les spectateurs de la transformation du Grand Ancien en sa véritable forme qu'il aura décidé de revêtir pour lutter contre Nodens. Alors, la fantastique incandescence s'accroîtra et l'immonde créature se métamorphosera en un être plus grand mais dont la tête s'atrophiera jusqu'à disparaître. Il semblera rayonner d'une puissance inimaginable. Il écartera les bras, laissant alors apparaître deux bouches humides, dégoulinantes d'un liquide à l'effrayante viscosité, au centre même des paumes de ses mains. L'horreur sera à son comble et les investigateurs assistant à l'horrible spectacle s'en trouveront profondément choqués : SAN 1d20/1. Si toutefois un ou plusieurs investigateurs avaient précisé qu'ils refusaient de contempler plus avant la transformation, ils ne prendront que : SAN 1d6/0 pour les prémices de la métamorphose.

Tandis que le combat continuera de faire rage au niveau du sol, il se déroulera entre ces deux déités un fantastique combat psychique. En effet, Nodens va tenter de renvoyer Y'Golonnac d'où il vient, dans les profondeurs de la cité Yargoth'Na'h. Pour s'y opposer le Grand Ancien devra réussir un jet inférieur à 28 (son score en POU) sur le D100. S'il échoue, il se jettera vers le sol qui s'ouvrira en une vaste faille et qui avalera Y'Golonnac tel l'océan engloutissant le navire qui sombre. Sinon, Nodens ne pourra plus rien contre et refusant l'engagement physique, il décidera de s'en aller et il rappellera à lui ses Maigres Bêtes de la Nuit.

Dans les deux cas, il faudra que les investigateurs demandent expressément au Seigneur du Grand Abîme. Nodens, de les emmener s'ils veulent avoir une chance de survivre. Un jet d'Eloquence agrémenté d'un large bonus si le joueur y met une réelle bonne volonté fera réagir Nodens et envoyer aux investigateurs quelques-unes de ses créatures afin qu'elles les saisissent. Quant à lui, il se retirera de ce plan d'existence et il réintégrera son lieu de villégiature perpétuelle. Les Maigres Bêtes, quant à elles, s'envoleront jusqu'à un passage situé dans



l'immense voûte et qui remonte en une interminable ascension jusqu'à aboutir sur les pentes de l'une des montagnes de la chaîne de K'ouen-louen située au Tibet. Là, les créatures ailées déposeront leur fardeau avant d'être rappelées par le Seigneur du Grand Abîme...

En cas d'échec dans la tentative de persuader Nodens de les emporter, les investigateurs partageront le sort d'Abdel-Razuk et seront massacrés par les habitants des sables laissés libres d'agir à leur guise. Si Y'Golonac a résisté à Nodens, il fera capturer les survivants afin de se repaître lui-même de nos infortunés investigateurs de ses affreuses bouches dévastatrices. Alors le Grand Ancien encouragera Abdel-Razuk à reprendre son culte dans la capitale et pourquoi pas, bien au-delà...

Conclusion

"L'Esprit est le principe de la vie. La Matière en est l'élément fondamental"

Sra-Ma Ts'ien - Tibet

N'ayant pas le choix, les investigateurs descendront sans doute le versant qui s'offre à eux. Il fera jour, et après trois heures de progression, ils distingueront les parois austères des murs d'un monastère tibétain dont la construction à flanc de montagne semble tenir du miracle. Ils pourront y trouver refuge en attendant qu'un guide les aide à rejoindre un village en contrebas, première étape vers le retour à la civilisation.

Mais ceci est une autre histoire...



Annexes

I. Informations qu'Oswald Petersen détient d'Abdel-Razuk

Informations transmises aux investigateurs

- L'histoire d'Abdel-Razuk sauf ce qui concerne le culte d'Y Golonac. L'esprit d'Abdel-Razuk demeure semi-conscient, enfermé dans une coupe richement ouvragée, mêlée à une maigre partie du Trésor des Templiers.

- Il est conscient de ce qui se déroule aux proches abords de la coupe

- Il sait qu'elle fut déplacée du Grand Temple lors de l'arrestation des Templiers et ce dans un rayon proche (environ une heure : il avait encore quelque peu la notion du temps).

- Il tire l'énergie qu'il accumule d'effluves spirituels cycliques qu'il capte des abords de l'endroit où est entreposée la coupe.

- Il n'a pas été déplacé depuis et il a perdu la notion du temps.

Informations que Petersen ne transmettra pas aux investigateurs

- Abdel-Razuk avait établi une formule qui le libérerait définitivement de la coupe une fois concoctée et absorbée par son futur corps.

- Il a donné la liste des éléments nécessaires à Petersen.

- Il a offert à Petersen de partager, en échange de ses services, ses nombreuses connaissances occultes.

II. Monuments pouvant intéresser les joueurs après traitement de l'ensemble des informations données par Abdel-Razuk

1 Cathédrale Notre Dame de Paris. Fondée en 1163. Architecte : Maurice de Sully, évêque de Paris. Architecte du transept : Jean de Challes. Architecte de la façade occidentale : inconnu

2 Basilique du Sacré-Cœur et église de St Pierre de Montmartre

3 Eglise St Merri (78. rue st Martin)

4 Ste Chapelle de Paris. Située dans le palais de la Cité. Construite sous St Louis entre 1241 et 1248 par Pierre de Montereau.

5 Eglise St Gervais St Protais

6 Eglise St Germain des Prés (3. place St Germain des Prés). Construite en 558 sous le patronnage de Si Vincent.

III. Caractéristiques des PNJ

ABDEL-RAZUK - Egyptien

FOR 12 DEX 11 INT 18 Idée 90
CON 12 APP 14 POU 45 Chan. 95
TAI 13 SAN 55 EDU 17 Con. 85
Pts de Magie 45
Pts de SAN 0
Points de Vie 13

Compétences

Astronomie 65, Trouver Objet Caché 45, Linguistique 45, Lire/Ecrire Egyptien 95, Mythe de Cthulhu 45, Occultisme 55

Sorts

Ensorceler une Victime (p 12)

Domination (p 11)

Instiller la peur (p 13)

Le Seau d'Isis (p 16)

Invoquer la Brume de Releh (p 13)

Les références données sont celles de Fragments d'Epouvante - deuxième supplément de Cthulhu.

On remarquera que les caractéristiques physiques sont celles de Petersen. S'il arrivait qu'Abdel-Razuk se retrouve dans un autre corps, il faudra tenir compte des caractéristiques de ce dernier.

OSWALD PETERSEN - Français

Parapsychologue âgé de 47 ans

Adresse : 5, rue Faraday • Paris XVII.

FOR 12 DEX 11 INT 17 Idée 85
CON 12 APP 14 POU 18 Chan. 90
TAI 13 SAN 94 EDU 17 Conn. 85
Pts de Magie 18
Pts de SAN 85
Pts de Vie 13

Compétences

Trouver Objet Caché 45, Mythe de Cthulhu 5, Occultisme 75, Psychologie 30, Anthropologie 35, Archéologie 20, Astronomie 20, Bibliothèque 55, Histoire 35, Linguistique 25, Lire/Ecrire: Hiéroglyphes 55, Démotique 55



IV. La pierre d'Argapial

A la suite de l'utilisation de la coupe (dans laquelle se trouve contenu l'esprit d'Abdel-Razuk) lors d'offices religieux au sein de la communauté des Templiers, il s'avéra que certains d'entre eux se mirent à avoir une attitude sacrilège ou à professer des hérésies. Une enquête discrète fut ouverte, menée conjointement par un chevalier du Temple, Yvain de Troyes et un alchimiste lié aux activités des Templiers : Autostène Argapial. Ce dernier finit par découvrir ce que la coupe recelait. C'est ce moment qu'Abdel-Razuk choisit pour entrer en communication avec Argapial, mais ce ne fut qu'un bref contact car il n'avait pas encore eu le temps de concentrer une grande puissance. Il proposa le même marché qu'il fera plus tard à Petersen, mais il commit cette première fois l'erreur de parler de son attachement à YGolonac... qui n'était pas inconnu d'Argapial.

En effet, certains manuscrits en sa possession révélaient l'existence du mythe et il avait maintenant la preuve de la véracité des textes. Il conserva néanmoins ces révélations secrètes et décida de contrecarrer les agissements du sorcier. En attendant de trouver le moyen de détruire l'occupant de la coupe, il se servit de l'un des descriptifs d'une cérémonie contenu dans l'un de ses manuscrits pour concevoir la Pierre d'Argapial : il dirigea dans la pierre le pouvoir latent du son permettant de contacter le Dieu Très Ancien Nodens. Il espérait en effet que le dieu accepterait d'envoyer l'une de ses créatures pour détruire l'Egyptien s'il parvenait à posséder un nouveau corps (rappelons qu'Abdel-Razuk avait expliqué à l'alchimiste les mêmes choses qu'à Petersen). Mais connaissant les risques encourus lors d'une tentative de contact avec une divinité, il préférerait garder cette solution comme ultime secours. Aussi le sort ne se déclencherait-il que lorsque quelqu'un aurait pris en main la pierre, créant ainsi le lien avec le plan du dieu.

Argapial demanda donc à Yvain de Troyes, réfugié chez lui à la suite de la condamnation des Templiers par Philippe le Bel, d'aller déposer le coffret à côté de la coupe, dans la crypte. Ainsi, si quelqu'un survenait, risquant ainsi d'être possédé par Abdel-Razuk, il prendrait connaissance du pouvoir de la pierre. Le chevalier était l'un des rares à connaître l'existence de la cache, et c'est lui-même qui avait transporté le trésor et disposé la coupe dans le tabernacle entouré des symboles religieux, en la garde de Dieu. Il était donc tout indiqué pour entreprendre cette mission. Par la suite, il devait rejoindre d'autres Templiers et fuir le joug menaçant de Philippe le Bel...

Lorsqu'il arriva dans la crypte, le Templier fut pris de vertiges : Abdel-Razuk tentait de s'emparer de son corps, le temps de sortir et de savoir où il se trouvait, avant l'inévitable retour dans la coupe dû à la non-fixation du corps-esprit. Yvain déposa le coffret sur la table, puis, sentant que le sorcier confortait son emprise sur lui, il résolut de se donner la mort en se poignardant. Il s'effondra contre la porte, et l'Egyptien ne put le posséder.

Quant à Argapial, croyant que le Templier - poursuivi par les forces du roi - avait pris la

fuite, il continua ses recherches pour détruire lui-même l'esprit d'Abdel-Razuk.

Moins d'un an plus tard, la maladie l'ayant atteint et se sentant condamné, il voulut - afin de connaître la paix dans son ultime repos - vérifier que tout avait bien été entrepris. Il se rendit à la crypte mais ne put qu'entrouvrir la porte bloquée par le corps d'Yvain. Il rédigea alors le message qu'il fixa sur la porte (cf annexe VI). De retour chez lui, ses recherches n'ayant abouti à rien, il devait succomber trois semaines plus tard, après une longue agonie peuplée de rêves obscurs et d'une épouvantable emprise...

Mode d'action de la Pierre d'Argapial

Le sort se déclenche lorsqu'un individu entre en contact cutané avec la pierre. Cette action coûte un point de pouvoir définitif à la personne qui a pris en main la pierre. Cette personne sentira comme une décharge lui parcourir tout le corps et ses pensées converger inéluctablement vers un point situé au-delà du temps et de l'espace. Enfin, s'imprimera en lui la très fugitive image du visage d'un vieillard immensément âgé. Alors, tout s'évanouira pour laisser place au décor de l'endroit où il se trouve.

En fait, le contact se sera bien effectué, mais Nodens, constatant que celui qui l'appelle n'est pas seul, décide de ne pas y donner suite. Il ne le rompt pourtant pas totalement et une infime partie de son être reste "à l'écoute" de ce qui peut se passer.

Si toutefois l'investigateur s'avérait être seul lors de ce premier contact avec la pierre, le Gardien des Arcanes pourra éventuellement décider qu'une rencontre avec Nodens peut se produire... ce qui ne serait pas banal...

V. Le Message du Coffret

Toi qui as pénétré en ce lieu, sache quels sont les risques que tu encours...

Un être des plus maléfiques est contenu dans le calice situé dans le tabernacle, à la garde de Dieu.

Sache aussi que moi. Autostène Argapial ai œuvré afin de détruire ce mal qui ne demande qu'à ressurgir.

Si tu découvres ce message, c'est que nul n'est parvenu à l'annihiler et que le danger existe encore...

Puisse Dieu avoir mis entre les mains les moyens de cette destruction.

Sinon, cette pierre est le dernier recours, hélas incertain...

Prends-la en main sans crainte, elle est notre ultime chance pour que Quelqu'un nous vienne en aide.

Je ne peux t'en dire plus car crois-moi, c'est pour ton bien...

Dieu Te Protège...

Texte écrit en latin : jet lire le latin - avec un dictionnaire. + 30 %



VI. L'ultime Message d'Argapial

*Ce lieu recèle le Mal, n'y entre pas si tu ne
peux lutter...*

*Dieu fasse qu'Yvain repose en paix et que
le coffret soit à l'intérieur.*

Qu'il le donne la force de ne pas Faillir...

Texte écrit en latin : *jet lire le latin* - avec
un dictionnaire : + 30%

