



Le Sacrifice

Scénario Vampire écrit par Pascal Rivière et illustré par Ghislain Thiery

*« Recherchez l'Éternel et sa force,
cherchez continuellement sa face*

*Souvenez-vous de ses œuvres merveilleuses qu'il a faites,
de ses prodiges, et des jugements de sa bouche... »*

Psaume 105

Cette intrigue se déroule à Chicago, avant l'attaque des garous et la mort de Lodin. Il est nécessaire de disposer du supplément **Chicago by night**.

PREMIERE NUIT, 1ERE VICTIME

Les personnages sont des vampires de la 8e ou de la 9e génération. Ces anciens sont les agents d'un justicar ventru nommé **Guillaume Basker**. Basker fut de son vivant – au XVe siècle – un noble et un franciscain anglais qui appartient à l'inquisition. Lors du conflit qui, au temps des hérésies, opposa la papauté aux franciscains qui défendaient la pauvreté et l'humilité, il fut disgracié et encourut les foudres de l'Inquisition, menacé d'hérésie à l'instar de son ordre. L'histoire perd ici trace de Basker : c'est alors qu'il fut étreint.

Malgré son appartenance au clan Ventru, Basker emploie des méthodes peu conventionnelles, mais extrêmement efficaces. Il est à la tête d'une organisation justicar de plusieurs centaines d'agents et – efficace, moderne et ouvert d'esprit – il emploie à cet effet des vampires de clans différents, sélectionnés par ses soins pour leurs talents. Aussi, les personnages peuvent-ils appartenir aux autres clans de la Camarilla – à l'exception de l'un d'eux qui sera Ventru, représentant ainsi le clan de Basker. Il est cependant nécessaire pour la bonne conduite de l'intrigue qu'aucun d'entre eux ne soit Tremere.

Voici les faits, relatés dans le dossier remis aux personnages. Un émissaire tremere, **Charles Guermant**, venu de Vienne, est détruit à Chicago. Il est Français. Il a trouvé la mort dans le musée d'art contemporain de Chicago – qui est un élyseum. Les gardes humains ont été tués et les cassettes vidéo de surveillance volées.

Le meurtre a été commis dans la salle n° 113, au 3e étage. La victime portait sur elle la carte d'un bar appelé – en français – le **Juste pour vous**.

Naturellement, le dossier contient une photo de la victime, jeune homme élégant et souriant, laissant une impression aristocratique.

Les personnages sont éveillés au début de la nuit à l'aéroport de Chicago où leur avion vient d'atterrir. Ils émergent de coffres capitonnés, accueillis par le staff de **Lodin**. Conduits vers un hélicoptère, ils font la connaissance de **Brian Donahue**, une goule du prince. Jeune homme en costume cravate, attaché-case et lunettes à monture d'argent, il est doté d'un sourire commercial indéfectible : on dirait un golden boy.

Le hurlement des pales de l'hélicoptère est assourdissant et Donahue attendra pour se présenter d'être dans l'appareil – qui survole déjà la « seconde cité ». Donahue est l'agent de communication du prince. Alloué à leur service, il a pour mission de leur apporter son aide. Il leur donne immédiatement son numéro de téléphone sur une carte de visite marbrée du meilleur goût. Donahue ne perd jamais la face, ni son sourire. Il se pliera en quatre pour les personnages et se tient à leur disposition pour quoi que ce soit. Il est susceptible d'obtenir un véhicule de la marque demandée, un renseignement précieux ou un rendez-vous avec presque n'importe quel caïnite de la société officielle.

Toutefois, sa fidélité revient d'abord, naturellement, au prince – qu'il informera s'il le peut, sans toutefois commettre la maladresse d'espionner les justicars, ce qui serait une magistrale erreur diplomatique vis-à-vis du Conclave. On prend leur présence et leur enquête très au sérieux – et c'est un euphémisme.

L'hélicoptère atterrit sur le toit d'un building. Lodin les accueille.

◆ Lodin et Nicolaï

Voici ce que les personnages apprendront de leurs entretiens avec Lodin puis avec Nicolaï, primogène tremere, s'ils demandent à voir ce dernier.

Guermant est arrivé il y a trois nuits. Il s'est rendu d'abord chez Lodin, l'a salué poliment et a indiqué qu'il se trouvait dans la cité du prince pour rencontrer Nicolaï. Il est arrivé chez Lodin à 22h30, recueilli à l'aéroport une demi-heure plus tôt par les agents du prince. Il a quitté Lodin à 23h30, a usé d'une voiture et d'un chauffeur mis à disposition par la « municipalité » et s'est rendu chez Nicolaï. Arrivé là-bas, il a pris congé des agents du prince et a décliné l'offre de recevoir un repaire pour la nuit.

D'après Nicolaï – qui les reçoit dans le salon poussiéreux et vieillot d'un hôtel particulier, il l'a quitté à une heure du matin. Il n'a pas demandé de véhicule ou de repaire au primogène – qui pensait que Lodin s'en était chargé. On perd toute trace à ce moment de Charles Guermant. On retrouvera le lendemain soir ses cendres et ses vêtements – identifiés par Lodin et par Nicolaï – au musée. Guermant et les gardiens des étages, du hall d'entrée et de la salle de vidéo-surveillance ont été tués entre une heure et deux heures du matin.

Nicolaï assène que les affaires du clan n'ont rien à voir avec l'assassinat qui est un simple fait du hasard. Guermant et lui ont parlé de choses et d'autres, ce dernier prétendant désirer visiter la cité – ce qui est véridique, Nicolaï ne ment pas. Le primogène ne tolère pas que sa parole soit mise en doute et clôt la discussion en déclarant refuser de reconnaître l'autorité des personnages, simples agents d'un justicar qui devrait être tremere au vu de l'identité de la victime.

Lodin, pour sa part, est furieux. Un elyseum a été violé et un ancien a été tué dans sa cité. Il a immédiatement fait appel à l'institution justicar du Conclave, qui lui a ordonné de suspendre les recherches et de déléguer à cet effet tout pouvoir et moyens aux agents de Basker.

Lodin est également enragé à l'idée que ce soit Basker qui soit chargé de l'affaire – il n'aime pas ses méthodes « fantaisistes » et n'apprécie pas que Basker ne se soit pas déplacé lui-même... Il recevra froidement les agents de Basker.

◆ Le Juste pour vous

Le Juste pour vous est un jazz bar soft et luxueux. La cravate est obligatoire et la sélection musicale sûre, oscillant entre les standards de Billie Holiday ou de Charlie Parker

Le barman



© Ghislain Thiery



et le modern jazz.

Il est secrètement la propriété de **Julien de Stahl**, un cainite très ancien, puissant, et totalement incognito dans la société vampirique de Chicago où personne ne connaît ce membre de l'Inconnu, sauf **Annabelle Treabel**, mais uniquement de réputation car il fut un peintre « mineur » gravitant dans les salons parisiens du début du siècle. Annabelle connaissait d'ailleurs Guermant, critique d'art, à la même époque (le début du XXe siècle) et au même lieu (Paris). Elle lui a demandé il y a cinq ans de sélectionner quelques toiles d'art moderne pour le musée. L'une d'elle est le Sans titre de De Stahl, exposée salle n° 113.

Précisons ici immédiatement que, en fait, Guermant est un excellent ami de De Stahl et c'est ce dernier à qui il est venu rendre visite à Chicago – pas simplement pour le plaisir de revoir son ami mais pour lui remettre quelques renseignements importants (voir plus loin).

Julien de Stahl domine par la possession la propriétaire officielle de ce bar, Éléonore Blair, une magnifique jeune femme. Le Juste pour vous lui sert parfois de refuge, parmi d'autres lieux très sûrs. Le barman, qui travaille depuis l'ouverture du bar, il y a cinq ans, ne parlera que s'il est dominé. Si on lui présente une photo de Guermant, il a vu Charles avec un individu de la description de Julien – qu'il présentera comme un ami de Mme Blair.

Traitez Julien de Stahl à la façon d'un Lestat. Il est puissant, arrogant, et surgit toujours quand vous ne l'attendez pas. Ce toréador est spirituel et menaçant, terriblement séduisant, et de toute façon beaucoup plus puissant que les personnages, qu'il n'a absolument pas envie d'aider, du moins jusqu'à l'épisode de la mort de Basker – voir plus loin.

Il n'apprécie pas que les personnages viennent dans son bar et interrogent ses employés. Il ressentira la présence des personnages et avertira mentalement Blair. Il ne reconnaît pas l'autorité des personnages, pas plus que celle d'une autorité quelconque en général. Il n'apparaîtra que si les personnages vont trop loin, et ce hors du bar, sauf s'il ne peut résister aux attraits de jeunes femmes vampires désirables dont il voudra faire la connaissance, sans rien révéler de lui, et en tâchant de leur tirer les vers du nez.

Dans le premier cas, il sera narquois, insolent, et sûr de lui, surgissant en déclarant « *J'aimerais savoir ce que vous cherchez* ». Il se présente sous le nom d'emprunt de *Christian de Reyssac*. Si les personnages font preuve de tact et de talent, il lâchera que lui et la victime avaient parlé de Julien de Stahl. Plus précisément ? Il sourit d'un air carnassier et réplique « *Cela, c'est un secret* ». S'il le faut, il les cloue sur place par domination. Inutile de faire de jets – son père lui a prodigué un sang de cinquième génération il y a mille ans, qu'il a su faire fructifier.

Bien sûr, des recherches en histoire de l'art sur Julien de Stahl feront apparaître le portrait du prétendu Christian de Reyssac.

♦ Au musée

Au musée, de nouveaux gardes accueillent les agents justicars. Il y en a plusieurs au hall d'accueil et un par étage. Le garde du 3e les salue et les guide vers la 113 avant de reprendre son poste à l'entrée de l'étage.

La Salle n° 113 contient quelques petits tableaux français du début du XXe siècle – assez anodins selon un Toréador – et une gigantesque toile des plus remarquables : le Sans titre de Julien de Stahl (1904). Cette toile abstraite représente une explosion de formes géométriques sombres et rouges prises dans la trame d'un mouvement étourdissant, semblant s'écrouler alors même qu'il tente de se construire. Un Yeux du chaos révélera les thèmes de la nuit, du sang et de la passion : c'est tout simplement une ode au vampirisme.

À moins d'user d'auspex ou du pouvoir précédemment cité, ils ne remarqueront pas tout de suite qu'une forme est cachée dans l'ombre. Et si l'un d'eux revient vers l'escalier ou vers l'ascenseur, à l'entrée de l'étage, il constatera que le vigile s'est affaissé sur un banc. Il semble dormir. En réalité, sa nuque est brisée...

Dans la 113, bientôt, une forme sort d'un coin ombragé du mur. C'est une jeune femme, habillée d'une jupe et d'un haut de cuir, de bas résille déchirés et de rangers noirs et cloutées. Elle porte un masque de porcelaine blanche sur lequel des larmes de sang ont été peintes. Elle semble être dans un état second, comme si elle était droguée.



Toutefois, un auspex et un arrêt sur image feront découvrir une silhouette floue sur l'écran, juste avant l'arrivée des déments. Affinée, elle présente un homme en tunique blanche, pied nu. Il porte une barbe et des cheveux clairs, semble auréolé de lumière, et du sang tombe de ses mains, écartées et paumes ouvertes.

NOTE POUR LE MAITRE DE JEU : PREMIERES EXPLICATIONS

Cette intrigue met en scène un mathusalem qui se prend pour un saint religieux et pour un envoyé de Dieu. La vérité, c'est qu'il l'est un peu... Les détails de l'affaire vous seront révélés plus loin.

Un auspex révèle une vampire ; cependant, il y a quelque chose d'autre d'inexplicable et de lumineux en elle, qui semble la diriger comme une marionnette. Elle est incapable de dire un mot et sort de son dos un rasoir ensanglanté. À ce moment, de la salle voisine – 114 –, une dizaine d'individus surgissent. Pour précision, sachez ici qu'ils viennent d'apparaître dans la 114 où ils n'étaient pas précédemment, transportés par magie.

Ils portent tous des masques grotesques et métalliques en accord avec leur tenue qui évoque le croisement d'un défilé S.M. et d'un groupe trash ou gothic. Ils hurlent, ricanent, et brandissent des couteaux de boucher, des haches ou des coupe-coupe. Les anarchs attaquent... Ils sont déments et agissent comme en frénésie. Il est préférable pour nos investigateurs surpris de fuir.

Si l'un des agresseurs est capturé ou dominé, il entrera en combustion spontanée et le premier hurlera une parole en langue étrangère – jet en linguistique à 9 pour reconnaître de l'araméen. Une traduction auprès d'un universitaire spécialisé en langues anciennes révélera : « *je suis le corps du Christ* ».

L'arrivée des secours précipitera les agresseurs par les fenêtres, qui tombés du 3e se relèveront toutefois et disparaîtront dans la nuit.

La vidéo surveillance montrera qu'ils apparaissent en plein milieu de la salle 114.

Sachez d'abord ici que Guermant est venu voir de Stahl, son vieil ami. Charles est inquiet. Ses recherches sur un livre aussi précieux et légendaire que le Livre de Nod – qui est appelé « *Le 13e disciple* » – lui suggèrent l'existence d'une menace régnant sur la société caïnite. De Stahl est non seulement son ami, mais il est également puissant. Guermant a peur de disparaître. Il décide de faire de Julien l'héritier de son savoir. Cependant, son toréador d'ami prend les choses à la légère et se moque gentiment de lui – non sans tenter de le rassurer. Julien ne va prêter qu'une oreille distraite aux élucubrations de Charles – traitant d'un vampire antédiluvien qui aurait été le 13e disciple du Christ et le détenteur du propre sang du messie. Il accueille Guermant au Juste pour vous et lui fixe rendez-vous pour le lendemain – le convaincant de prendre du repos pour mieux s'expliquer. Mais Charles, à la nuit prochaine, va faire l'erreur de s'éloigner – pour revoir le Sans titre qu'il adore d'autant plus qu'il lui rappelle une époque plus heureuse. Il sera assassiné dans la 113, face au tableau.

Ses assassins sont les mêmes qui s'attaqueront aux personnages. En quelque sorte, ils sont liés à cet endroit et apparaîtront pour tuer tout vampire lié au Sans titre, c'est-à-dire au tandem De Stahl-Guermant.

Précisons que Guermant a eu tout loisir de l'étudier sans subir de pressions hiérarchiques car il est habilement parvenu à convaincre ses autorités que ce livre n'était pas fondamental.

Anticipons en révélant que Julien n'est pas étranger au fait que « Le 13e disciple » soit entre les mains de Guermant et de la fondation tremere. En effet, c'est Julien qui a arraché ce livre en 1943 des mains d'un vampire nazi, à Paris, et qui l'a remis à Guermant dans la précipitation des événements qui liaient Julien de Stahl à la résistance – voir plus loin. Le Sans titre est la seule piste dont le saint dispose pour retrouver De Stahl, Guermant et « le 13e disciple » qu'il recherche ardemment.

« Le 13e disciple » est évidemment l'ouvrage qui révèle toute cette cabale, ainsi que des secrets anciens et périlleux pour ses détenteurs, soit l'histoire de la confrontation de Jacob – 13e disciple du Christ, devenu vampire par la condamnation directe de Dieu et prince de l'une des premières cités –

et d'un grand prêtre juif devenu à la fois vampire – du fait de l'étreinte que lui administra Jacob – et instrument d'un second châtimement divin, celui qui allait précipiter à terre et dans les flammes la cité dont Jacob devint plus tard le prince.

Le premier objectif de ce « grand prêtre vampire qui se prend pour un saint » est de retrouver Jacob tombé en torpeur et de le détruire à tout jamais. Précisons immédiatement que le corps de Jacob est protégé par une secte ancestrale désormais réduite à un seul individu, du moins jusqu'à la prochaine nuit puisqu'il va être la seconde victime du saint...

Son second objectif est de réduire en cendres toute cité dirigée par un « démon », soit par un vampire. C'est-à-dire toutes les mégapoles du monde.

SECONDE NUIT, DEUXIEME VICTIME

Le repaire des personnages est un palace réservé pour eux seuls au motif d'un colloque sur l'astrophysique. Il pullule de gardes du corps. Donahue est installé sur place, à disposition, à l'étage en-dessous de celui des agents justicars. Ces derniers bénéficient de somptueuses suites équipées du dernier cri en matière d'équipement informatique et de surveillance.

À leur réveil, Donahue leur apprend qu'un surprenant colis a été adressé à l'administration du prince. Il contient une cassette vidéo et le CD tiré d'une caméra numérique.

La cassette est celle qui fut volée au muséum. Elle montre la mort de Charles Guermant, l'arrivée dans la salle 113 de leurs agresseurs de la veille et la décapitation de Guermant.

Meurtre au muséum



© Ghislain Thiery

Le CD est le film de l'exécution de la seconde victime. Un anarchiste tient la caméra d'abord en gros plan sur son visage hilare. Il déclame d'un ton sentencieux : « *Il est un temps pour toute chose, sinon pour la mort. Il faut rendre à Dieu ce qui lui revient.* » – la première partie de la phrase n'a aucune importance, le caméraman commentateur est camé ; la seconde est plus intéressante.

La scène, éprouvante, se passe dans un bureau. Les murs sont recouverts de rayonnages et de livres. Le bureau sur lequel trône un ordinateur, est recouvert de papiers et de sang. Un vieillard est torturé puis égorgé par les anarchistes. On voit également que l'un d'eux prend un livre sur la bibliothèque.

Un agrandissement révèle sur la tranche le titre de ce livre dont la couverture est en cuir : « Le 13e disciple ». Des recherches permettront de découvrir – grâce à la base de données du Conclave – qu’il s’agit d’un livre interdit aux humains car il traiterait de l’une des premières cités. À part cela, on n’en sait rien. Il est presque aussi légendaire que le livre de Nod, mais bien moins connu. Cet ouvrage est top secret : un règlement impose à d’éventuels investigateurs au service du Conclave d’avertir immédiatement leur supérieur, ici Basker – toujours disponible par téléphone ou par Internet et plus que disposé à conseiller ses agents, sans omettre une éventuelle touche d’humour.

L’annonce sonne comme un coup de tonnerre pour Guillaume Basker. Il décide immédiatement de se rendre en personne à Chicago et demande aux personnages de se tenir prêts à l’accueillir à l’aéroport dès qu’il aura trouvé un vol et clos une affaire en cours.

Le secrétariat de Basker appelle 15 minutes plus tard : l’avion arrivera à 3 heures du matin. Les services de Lodin sont avertis mais Basker insiste pour que l’un d’eux au moins soit présent.

Une psychométrie opérée sur le colis montre un jeune humain habillé black metal mettant l’enveloppe dans une boîte aux lettres – de poste restante adressée à l’administration du prince, leur apprend Donahue.

Donahue a ordonné des recherches sur la victime. Elle se nomme Gabriel Waltzman. Cet architecte à la retraite est un rescapé d’Auschwitz.

Donahue pourra donner les clés de la maison aux personnages et des papiers officiels permettant aux policiers qui en gardent l’entrée de leur laisser le passage en toute légalité. L’affaire est tue auprès des services judiciaires et des médias.

Là-bas, dans le bureau, ils remarqueront une gravure représentant Babel ; la chute d’une météorite sur la cité est surmontée du visage divin suspendu dans le ciel.

Le disque dur de l’ordinateur et les manuscrits étalés sur le bureau indiquent que la victime était en train d’écrire un livre. Il leur faudra travailler ou faire travailler ces notes. Voici ce qu’ils apprendront de cet ouvrage ardu. Le titre

devait être : « **Babel et la cité originelle.**

Anthropologie religieuse de l’utopie urbaine. »

Le mythe de Babel relevait manifestement pour Waltzman d’une obsession. Une note de synthèse conçue par l’auteur résume l’ouvrage.

« Je prends pour point de départ le mythe de la société africaine dogon, étudiée par l’anthropologue français, Marcel Griaule – dans un livre appelé « Dieu d’eau » – en lui donnant une vertu exemplaire. La maison dogon est à la fois une représentation et l’image réelle – incarnée – de l’organisation cosmique.

L’architecturation de l’ordre social est créée à l’image de l’ordre cosmique, de la création divine ; d’où l’obsession fondatrice de l’architecture : créer la cité de Dieu, soit la

réplique matérielle et humaine du modèle originel de l’organisation du monde, de la vie et de l’univers. Waltzman met en relation l’architecture sacrée dogon avec la cité idéale de Platon – réplique du monde modèle original de l’esprit – et les modèles utopiques successifs de l’Utopia de Thomas More et des phalanstères de Fourier – remarquant ici qu’au passage de la modernité, le modèle religieux idéal





subit le passage de la raison et de la rationalisation des figures : l'idéal n'est plus religieux, il est rationnel et donc, puisque lié à la collectivité, le sacré religieux prend dans sa modernité la forme du mythe idéologique. Waltzman passe rapidement en revue le marxisme, le modèle collectif russe, l'intérêt de Lénine pour les utopistes, une influence selon Waltzman non pas marginale mais prédominante, et l'exacerbation faite par Staline de la question du tyran, du maître de la cité et du dirigeant visionnaire – quasi-messianique – d'une cité-monde et d'un homme ramené à lui-même dans la réunion – le religio – et la ressemblance.

L'Utopia est une figure de l'alternance et de l'alternative : c'est un modèle de transformation systématique qui est en rupture avec les formes établies, institutionnalisées – étendues à tous les niveaux du comportement des hommes et nécessairement gagnés par une composante religieuse/politique... La concrétisation la voue à l'échec, et à un échec exacerbé au XXe siècle par les tendances homogénéisatrices – qui cristallisent et figent – de l'idéologie ... Mais bien plus que cela, si toute création culturelle est compensation de la mort et de son domaine, soit un acte divin conçu par l'homme comme réplique au modèle original et appel réduit, votif, et respectueux à l'éternité, la cité utopique, en devenant fait immédiat, réel et constant de l'œuvre de création, constitue le sacrilège absolu : elle est un rapt de démiurgie, un vol profane, un crime de lèse-divinité, un acte non seulement impossible mais inacceptable en fin dernière...

La cité utopique doit être soumise, pour être fidèle au modèle divin original, au mouvement, à l'échelle humaine, des règles du cosmos ; la création, la destruction et la refondation de ses points de fixation matérielle est nécessaire. Ce qui matériellement, est impossible. La cité idéale est donc une allégorie, la constitution symbolique d'une vision de l'homme achevé, d'une image de l'esprit reconquis, une figure idéale du pouvoir et le mobile même de la stimulation de l'intelligence et de l'imagination qui a obsédé les philosophes, les alchimistes, les scientifiques et les idéologues, mais dans une visée gravement appauvrie et historiquement dramatique... »

Les notes s'arrêtent ici, le livre demeure inachevé...

NOTES POUR LE MAITRE DE JEU :

Waltzman explique que la cité humaine idéale doit être une réplique d'un cosmos, c'est-à-dire de la cité-monde conçue par Dieu. Les utopistes qui avaient une pensée religieuse puis, les idéologues qui avaient une conceptualisation à la fois héritée du dogme religieux et scientifique-politique, cherchèrent à recréer ce modèle parfait.

Mais pour Waltzman, ce qui caractérise cette perfection, cette cité-monde divine, c'est le mouvement. Il est impossible qu'une cité soit évolutive, du fait de son assise matérielle. Aussi, la cité idéale est à comprendre comme une image, une allégorie, un symbole de l'esprit humain, d'un système soumis au changement rapide à l'instar d'un cosmos en perpétuelle transformation. L'erreur des utopistes consiste en la fixation de ce qui devrait évoluer rapidement : d'où l'échec des utopies urbaines.

Quel intérêt pour le scénario ? Qu'est-ce que les joueurs doivent en comprendre ? Qu'une cité est vouée à sa destruction, à l'instar de Babel, dès lors, qu'arrogante, elle a vocation à l'exemplarité. Aussi en est-il pour son prince. Notre intrigue vise ici aussi bien Jacob que Lodin et tous les princes vampires, menacés par le saint, bras destructeur du divin enragé par l'arrogance du prince, de l'architecte, et de l'utopiste.

Concernant le contenu du « 13e disciple », il devient ici nécessaire d'être assisté par un universitaire. Lodin ou Basker pourront arranger un rendez-vous avec Critias, le primogène brujah de Chicago. Basker entretient des relations amicales avec le justicar. Il croit savoir que Critias est peut-être particulièrement en disposition de savoir quelque chose sur « le 13e » – comme on l'appelle entre érudits.

Critias les accueillera dans un bureau de l'université de Chicago. Il se montrera chaleureux et paternaliste avec les « élèves de Guillaume ». Comprenez ici que Guillaume et Critias ont eu quelques échanges très vifs, et que, s'ils se respectent, ils se détestent également l'un l'autre – effet de la tension existant entre les interprétations entre Ventru et Brujah, la vérité étant que la plus académique des deux est en réalité celle de Critias. Critias ne s'économisera toutefois pas une occasion supplémentaire de briller – ce que Basker a évidemment anticipé.

En quoi Critias serait-il susceptible d'être bien placé pour parler du « 13e » ?

Un lien existerait entre le « 13e » et les manuscrits de la mer Morte, ce prétendu évangile apocryphe trouvé à la seconde moitié du XXe siècle en Palestine et qui émeut depuis religieux, archéologues et occultistes – pour des raisons divergentes.



Pour Critias, ce lien est à la fois prétendu et inconnu, donc critiquable et sans doute infondé.

Critias fera bien sûr un rappel succinct des événements. Des grottes proches des ruines de Qumrân furent découvertes en 1947 par des bédouins. On y trouva 15 000 fragments qui furent recueillis peu à peu jusqu'en 1958 par le musée archéologique de Palestine. Ils furent alors étudiés par un comité archéologique de sept membres – dont trois prêtres catholiques – issus des écoles françaises, anglaises et palestiniennes. Des crises successives contraignirent d'attendre le début des années 90 pour qu'une première publication soit conduite par deux archéologues : Eisenman et Wise. Une polémique s'en suivit. Les auteurs dénoncèrent l'existence de sources occultées et cachées par le Vatican ; de même, la fureur de l'institution papale s'abattit contre l'interprétation des deux chercheurs. Remarquons au passage – fait Critias – que les ésotéristes s'accaparèrent les recherches et produisirent les élucubrations les plus diverses – on parla évidemment d'extraterrestres.

Comprenez ici qu'il ne s'agissait pas simplement de traduire mais d'interpréter le sens de ces écritures anciennes – faites par des individus ayant des schèmes d'interprétation du monde totalement étrangers aux nôtres.

D'après Eisenman et Wise, la secte des zélotes esséniens de Qumrân dont fit partie un jeune chef religieux fanatique – le Christ – était un groupe d'extrémistes religieux, populistes, xénophobes et violents, les représentants d'une faction religieuse populaire et exaltée opposée à l'occupant romain et aux chefs religieux qui collaborèrent avec l'envahisseur à dessein de calmer les populations, d'éviter les bains de sang et d'asseoir leur propre pouvoir. Le mouvement chrétien primitif proclamait donc la valeur de la guerre sainte apocalyptique, consacrait la pureté parfaite, le zèle pour la loi, et préparait l'entraînement et la levée de troupes de choc messianiques.

Quel rapport avec Critias ? Vous vous doutez que ces textes contenaient autre chose et qu'il est étrange qu'il fallu attendre 10 ans pour recueillir ces fragments. Un comité d'experts vampiriques se pencha dès 1950 – soit trois ans après la découverte – sur les tablettes. Tout ce qui fit mention aux caïnites disparut.

Ces brèches, bien sûr, ralentirent les travaux des chercheurs humains qui se penchèrent ultérieurement sur ces écrits parfois bien incohérents – ici Critias a l'air d'être très satisfait...

— Je peux vous assurer d'une chose cependant : ces textes sont imprécis, et notre interprétation peut prêter à confusion. Si les esséniens connaissaient l'existence des enfants de Caïn, il semble que certains les réservaient aux flammes, alors que d'autres leur vouaient un culte, espérant d'eux un mouvement contre l'envahisseur.

— En ce qui concerne « le 13e », je peux vous dire que l'on suppose trois choses :

— D'abord qu'il traite d'une ville utopique, d'un prince éclairé, retiré à ses parents et formé dès sa naissance par une assemblée de sages désignés « par la gloire et par le peuple, et au nom de Dieu » – vous voyez le rapport avec les esséniens ?

— Ensuite, que les nazis furent à la recherche du livre pendant la seconde guerre mondiale pour des causes d'ésotérisme – stupides, bien sûr. Ce livre précieux ne recueille aucun savoir surnaturel, je le suspecte plutôt d'être l'un des premiers traités de philosophie politique de l'histoire du monde, probablement écrit autour de l'an zéro, tenu au secret du fait d'un lien inconnu, et caché par l'inconnu qui serait chagriné de voir révélé ainsi l'existence et, peut-être, la condition de certains des plus âgés.

— Enfin, il traiterait de la chute d'une cité, d'un épouvantable désastre, de la mort de son prince humain, de désunion et de conflits, et de l'avènement d'un nouveau prince, vampirique, transformant cette ville ou ce royaume en « cité de la nuit » ».

À 3 heures du matin, l'avion de Basker entre en approche... s'enflamme brusquement et s'écrase sur la cité, faisant des centaines de victimes !

Ce soir-là, de nombreux illuminés déclareront avoir vu le visage de dieu, du Christ ou de la sainte Vierge dans les nuages. D'autres ont vu une lumière bienfaisante à l'instar d'une aurore boréale et d'autres encore un cercle solaire éblouissant fendu d'une croix.

TROISIEME NUIT, APOCALYPSE

Au début de cette troisième nuit, ils reçoivent deux invitations : la première émane de Julien de Stahl et la seconde de « celui qu'ils cherchent ».

◆ Julien parle

Alarmé par le crash, Julien décide d'appeler les personnages, de leur apprendre ce qu'il sait et de leur remettre les documents que Charles Guermant lui remit.

Il leur donne par exemple rendez-vous au Juste pour vous.

De Stahl leur parle de lui et de Charles, jeunes esthètes idéalistes contemporains de Debussy et de Proust. Brodez et faites classe.

Au début des années 40, lors de l'occupation, bien que vampires, ils rejoignent la résistance française. Lors d'une opération, ils arrachent par hasard « le 13e disciple » à un vampire nazi.

Julien ne s'intéressera pas à la suite des événements, mais son ami obtient des renseignements sur le livre ; il va les remettre à Julien lors de leur dernier rendez-vous.

Jacob fut d'après les auteurs du livre antique le disciple préféré du Christ – une véritable passion affective les lia. Le Christ fit à Jacob la « promesse de vie éternelle ». Aussi, Jacob fut-il invité à boire le sang du fils de Dieu. Maudit par Dieu, Jacob devient vampire, et le Christ fut condamné à achever son séjour terrestre, offert en sacrifice aux hommes.

Ce témoignage constitue l'essentiel de ce que contient l'évangile de Qumrân, écrit de la main même du Christ, comme un testament et un témoignage de sa douleur, avant son exécution.

Mais « le 13e disciple » contient également des textes plus tardifs, ultérieurs à l'exécution du Christ. Jacob, le disciple maudit qui a bu le sang du Christ, devient le détenteur de l'évangile de Qumrân, écrit de la main même du Christ.

Il fuit Jérusalem, et s'intègre plus tard à la société des caïnites, masquant l'origine unique et extraordinaire de son vampirisme. La force de son sang en fait rapidement un chef implacable.

Il semble qu'une histoire d'amour tragique le lie à une mortelle de noble naissance, probablement une femme mortelle de haute naissance issue de la tribu de Joseph qui lui fut envoyée pour calmer sa fureur. Elle parvient à le séduire. La nuit même, elle-même et toute son escorte sont étreints. Ils sont les premiers enfants du prince et l'amour qu'il tire de la jeune femme éveille en lui un autre désir.

« Vous êtes mon sang et, disciples, Vous serez la parole de ma chair. Mon Verbe est l'immortalité. Pour tous les hommes. Vous m'avez fait concevoir ma vocation. Je vais l'annoncer à tous mes fidèles. »

Mais la cité est ébranlée par ces propos hérétiques. La rébellion éclate contre les immortels. Jacob la mate impitoyablement. Les vampires et les humains soulevés sont détruits et tués. Mais le grand prêtre du temple, instigateur de la révolte, appelle à la malédiction de Dieu et maudit le prince. Le prince l'étreint et lui transmet en retour sa propre malédiction. Mais la cité est brûlée par la colère de Dieu – le feu tombe du ciel et la consume.

Les fidèles humains survivants ont retiré le corps de Jacob des décombres et fondé la secte des « fils de Jacob ».

Le grand prêtre devenu vampire les poursuit au long des siècles pour parachever la colère de Dieu. Son dessein serait de tuer son père, de lui voler le sang du Christ et d'achever la mission divine : la destruction de toute cité pécheresse gouvernée par les enfants de Caïn.

Pour Charles, l'enjeu était le suivant : où repose le corps du 13e disciple, caché par les descendants des « fils de Jacob » ? Que se passerait-il si la vampire qui le diabolisait recevait le sang du Christ ?

De Stahl les laisse sur ces révélations ou allégations délirantes.

◆ Nouvelle explication

Un antédiluvien devenu dément se prend pour un saint et croit incarner la volonté de Dieu ; il recherche le 13e disciple du Christ, Jacob, pour rendre à Dieu ce qui lui revient : son sang. Il a donc décidé dans sa folie de boire le sang du 13e disciple.



◆ Le Phénix s'embrase

Un jeune anarch vêtu de noir et dans un état second se rend dès la tombée de la nuit à l'hôtel particulier des personnages. Il avance d'un pas décidé, n'ayant que faire des ordres du service de sécurité et est abattu dans le hall d'entrée – de la suite des justicars qui s'éveillent, il est possible d'entendre des coups de feu.

Dans la poche du vampire se trouve une enveloppe sur laquelle il est écrit : « *Celui que vous cherchez vous accorde une rencontre à 23 heures au restaurant-routier le Phénix* ». L'écriture est masculine et tremblante.

Dans un resto-route à 10 kilomètres de Chicago, posé sur le bord de l'autoroute comme le reliquat d'un décor de road movies des seventies, alors que les personnages attendent dans une salle où il y a peu de clients – des routiers fatigués – le saint les reçoit, habillé d'une toge, auréolé de lumière.

Il apparaît – aux deux sens du terme – au détour du bâtiment et rentre dans la salle. Les humains ne semblent pas le voir. Il s'assoit parmi les justicars et prend la parole.

Il prétend désirer avertir le « *démon qui dirige cette nouvelle Gomorrhe* » de la présence du châtement ; il reviendra dès que ses pas l'éloigneront de sa nouvelle cible, New York.

Ils – les personnages – représenteront le meilleur témoignage du sort qu'il réserve à Lodin...

Sur ces mots, l'établissement prend entièrement feu, en commençant par l'entrée et par le plafond. Le saint se consume impassiblement, ses chairs brûlent, noircissent, se recroquevillent sur elles-mêmes, comme du papier, et tombent en cendres, parmi les flammes.

Les personnages devraient comprendre que les pompes à essence risquent d'exploser. Il y a également des humains bloqués dans le bâtiment.

Un jet de compétence doit nécessairement leur faire remarquer un véhicule qui démarre au quart de tour. Il s'agit des agents gothics du saint : la plaque d'immatriculation est visible et doit être notée. Si une course poursuite en voiture s'engage, elle finira dramatiquement pour les anarchs. Une tentative de filature discrète ne pourra pas réussir.

Le véhicule appartenait à une humaine. Sa photo révèle les traits du visage de la jeune femme vampire qui apparut au musée. Elle est actuellement portée disparue auprès des services de police.

Qui est-elle ? Léa Sardonnan est un jeune mannequin, domiciliée à Chicago. Elle vit avec sa co-locataire, une étudiante de droit, Helene Cunningham. C'est Helene qui a averti la police de la disparition de Léa.

Helene ne sait pas grand chose de sa co-locataire. Cette dernière vivant la nuit et dormant le jour. Helene, étudiante studieuse, avait peu d'atomes crochus avec Léa. Elle savait simplement que Léa était la fiancée d'un certain Bela Winthrop, un homme riche qui l'entretenait.

Une recherche révèle que Bela Winthrop est le fils d'un personnage célèbre, Demlik Winthrop, qui fut propriétaire d'une galerie d'art prestigieuse. Demlik est mort il y a plusieurs années, léguant sa fortune à son fils, qui la dilapida.

Une photo récente de Bela révèle qu'il a un hobby dans la vie : le mouvement rock gothic.

◆ Apparition d'outre-tombe

De retour à l'hôtel, à un moment ou à un autre, les justicars sont témoins d'un phénomène violent qui survient dans leur suite.

En effet, ils voient apparaître Charles Guermant lui-même, revenu des morts. Il apparaît parmi eux : ses yeux sont exorbités, il semble dans un état d'agitation avancé. C'est un fantôme. Il parle, mais aucun son ne sort de sa bouche. Il semble éperdu, tente de communiquer. Ses vêtements sont déchirés, ses cheveux ébouriffés. Pris de panique, il se précipite vers la porte, tourne les yeux derrière lui, semble pousser un hurlement, porte la main à son visage et s'écroule au sol, décapité. Il tombe en cendres.

Les cendres se matérialisent – le premier qui les touche est brûlé à la main. Une marque noircie naît de la brûlure. Les cendres, pour leur part, se dissipent. En dessous, le plancher est également brûlé ; on y perçoit une sorte de signe, difficile à identifier. Auspex ou Yeux du chaos permet de distinguer le visage d'un homme, dévoré par la souffrance. Ses yeux sont emplis de douleur et de compassion, son front est ensanglanté.

NOTE POUR LE MAITRE DE JEU

Que s'est-il passé ? Le spectre de Guermant est dominé par le saint qui tente de manœuvrer les personnages. La fameuse marque de brûlure noire est une sorte de marqueur magique qui permet au saint de localiser où se trouve celui qui la porte et de le rejoindre. Le saint attend des personnages qu'ils le conduisent au repaire de Jacob.

L'entrée de ce repaire se situe à la galerie d'art Winthrop. La galerie est vide et mise en vente par une agence. Elle recèle cependant une porte invisible qui mène à un chantry magique créé par la loge de mages qui sont les descendants de la secte des fidèles de Jacob. La porte est décelable par auspex, yeux du chaos... Le saint connaît le repaire mais la porte lui est magiquement close. Or la brûlure sur la main du personnage a une autre fonction magique : elle permettra au saint de plier l'espace et de rejoindre les personnages qui lui servent donc en réalité de moyen de passage.

◆ Chez Bela Winthrop

La résidence de Bela Winthrop est un véritable manoir, logé dans les quartiers riches de la banlieue de Chicago. Un gigantesque parc l'entoure.

Se rendre chez Winthrop invite à une découverte macabre qui permettra peut-être aux personnages de comprendre que les agents du saint sont des amis de Winthrop qui furent étreints et dominés. Winthrop n'a toutefois pas eu cette chance et a payé pour ses excès.

Dans le salon, son cadavre est pendu au lustre, nu, tête en bas. De vieux restes de bouteilles de champagne, des lignes et des sachets à moitié entamés de cocaïne témoignent de la dernière orgie de Winthrop.

Mais un invité a échappé au saint et a survécu, caché dans une armoire. Il est à moitié fou depuis qu'il a été témoin du massacre. Voici ses propos :

« *Le Christ a surgi dans le salon, alors que nous nous débauchions tous, vautrés dans l'alcool, dans la drogue et dans le sexe. Ses traits ont exprimé la tristesse et la colère : il les a tous punis - Bela en premier - moi j'ai pu fuir. Puis il leur a pardonné : le Christ a donné son sang et ils sont revenus à la vie, sauf Bela, condamné aux enfers...* »

◆ La galerie Winthrop

La secte des serviteurs humains du 13e disciple, « **les fils de Jacob** », a développé au long des



La Momie

siècles des pouvoirs magiques restreints et spécialisés dont on ne saura rien. Son dernier membre, Bela Winthrop, les a emportés dans la tombe. Toutefois, ils étaient susceptibles de créer un espace dans l'espace semblable à une « chanterie de mages ».

Dans la galerie désaffectée, la porte n'est pas visible pour un humain.

© Ghislain Thiery

Auspex et Yeux du chaos révèlent toutefois un encadrement faiblement lumineux. Il suffit de vouloir repousser le mur et de vouloir créer un passage pour actionner mentalement et magiquement l'ouverture.

Derrière, une vieille salle de réunion typique d'une loge secrète révèle sa table ronde et ses chaises. Toutes les chaises sauf une portent une toile de crêpe noire. En face, une plaque de cuivre porte date de naissance et date du décès du membre de la loge. Sauf celle de Demlik Winthrop diffère : personne n'a été là pour témoigner de sa fidélité à Jacob et de sa disparition.

Au fond de la salle de cérémonie, une porte conduit à un petit escalier qui descend sur une dizaine de marche et mène au « tombeau » de Jacob.

Dans la salle souterraine, un sarcophage est posé en dessous de la statue d'un homme.

Ici, les événements se précipitent, car le saint apparaît, et ne s'épargnera pas un discours lénifiant pour témoigner avec complaisance de sa supériorité.

« Enfin vous m'y avez conduit. Non que j'ignorais l'existence de cet endroit. Mais sa porte m'était fermée par un rituel. Il m'a fallu vous y conduire. Je n'ignorais pas que vous échapperiez aisément aux flammes. Si vous aviez été marqués là-bas, vous auriez compris. Il me fallait pouvoir vous retrouver plus loin – dans ce repaire que j'ignorais – et user d'un ersatz d'apparition pour porter ma marque et faire de vous mon cheval de Troie. Car celui qui porte la marque de Dieu l'emporte en tout lieu où il se rend. »

Il est inutile ici de proposer des caractéristiques à ce personnage surpuissant, susceptible de bouter le feu à qui il veut.

Si, alors que ses collègues justicars tentent d'empêcher le passage du saint, un personnage ouvre le sarcophage, il sera surpris : le sarcophage ne renferme que le corps anormalement momifié d'une femme.

Jacob est en réalité la statue. La femme est son aimée, en torpeur.

L'ouverture du tombeau met en branle Jacob.

Deux possibilités s'offrent à vous. Développez cette scène dramatique selon votre préférence – ou plus probablement au gré des réactions et idées des joueurs :

Jacob statufié pleure des larmes de sang, tentant de transmettre son sang aux justicars qui peuvent atteindre la statue et dont la puissance leur permettra d'affecter le saint.

Jacob s'extrait de son inertie et il se retourne contre le saint. Le feu jaillit de ses paumes et embrase le saint qui se consumera cette fois une fois pour toute, révélant un squelette et surtout une dentition dotée de crocs vampiriques.

Quoiqu'il se passe, au matin, les personnages se réveillent dans la crypte des « fils de Jacob », vide.

Dehors, le soleil brille. Ils sont redevenus humains.



© Ghislain Thiery