Résumé du chapitre XXIII – Le monastère

Après avoir rencontré un ménestrel aussi extravagant que mauvais chanteur, l'équipe refuse de payer pour obtenir des informations et reprend sa route. Mais Lucy ressent une étrange impression : quelque chose l'attend au monastère. Elle évoque également Céleste et une mystérieuse cloche qui sonnerait treize fois.

Le groupe décide donc de retourner au monastère. Sur place, les soupçons de Boromir concernant les gargouilles et les espions du Vatican persistent. Mais une découverte bien plus inquiétante les attend : tous les moines ont mystérieusement disparu pendant la nuit.

En explorant les lieux, l'équipe découvre un avertissement inscrit sur un mur : « NE PAS RESTER APRÈS LA TREIZIÈME ». Dans le bureau du Père supérieur, elle trouve une lettre du Vatican ordonnant l'évacuation du monastère avant la quatrième heure du matin et interdisant d'y revenir avant que la treizième cloche ait sonné treize fois.

Une première sonnerie retentit. Le groupe comprend qu'il doit découvrir ce qui est arrivé aux moines et empêcher la mystérieuse troisième cloche de sonner.

#1

Le crucifix fissuré portant le nom de Lucy se met à vibrer. En le touchant, elle découvre une vision du passé : des Templiers enterrent un personnage important sous les fondations du futur Jordan Collège. Un mystérieux sage lui révèle que Lucy et Sélène possèdent les clés permettant d'ouvrir son tombeau.

Un moine annonce ensuite l'arrivée imminente du Père Vittorio. Celui-ci reconnaît le crucifix et révèle un secret historique : le pape Henry II a réellement existé, mais son pontificat a volontairement été effacé des archives officielles.

Le Jordan Collège aurait été construit au-dessus de son tombeau. Le crucifix, fabriqué sur ordre du pape, permettrait d'en ouvrir l'accès et réagirait à certaines personnes, notamment Lucy et Céleste.

Mais Vittorio révèle une information encore plus inquiétante : le Templier enterré sous le collège n'aurait peut-être pas été placé là pour protéger le tombeau, mais pour empêcher quelque chose d'en sortir.

L'équipe doit retourner au Jordan Collège pour découvrir ce qui est prisonnier sous le tombeau.

#2

En l'absence du crucifix dans l'inventaire, le Burgrave apparaît mystérieusement et remet à l'équipe un sac contenant le crucifix fissuré gravé au nom de Lucy.

Lorsque Lucy touche l'objet, elle reçoit une vision : elle observe depuis une montagne une procession de Templiers transportant un cercueil jusqu'à un tombeau creusé sur le chantier du futur Jordan Collège.

La suite rejoint les événements du #1 : le Père Vittorio arrive au monastère, révèle l'existence oubliée du pape Henry II et explique le rôle du crucifix dans l'ouverture de son tombeau.

Il confirme également que Lucy et Céleste semblent liées à cette mystérieuse histoire et que le Templier enterré pourrait avoir été chargé de maintenir prisonnière une menace inconnue.

L'équipe doit désormais retourner au Jordan Collège pour découvrir la vérité.

#3

Le Père Vittorio remet à Lucy un mystérieux objet : le Talisman du Théier, une création vieille d'environ 2 000 ans attribuée à une sorcière.

Lorsque Lucy le touche, le talisman s'illumine et déclenche une puissante manifestation magique. Il semble réagir particulièrement à elle et provoque une amélioration temporaire des perceptions et de la coordination de toute l'équipe.

Lucy ressent également qu'une partie de ses souvenirs vient de se remettre en place. Une nouvelle vision lui montre une silhouette blanche dans une forêt, tandis qu'une voix mystérieuse semble lui adresser un message.

Vittorio explique que le talisman provient de la Forêt Interdite et qu'il possède des pouvoirs de protection, de perception et de guérison.

Cependant, il ignore pourquoi Lucy réagit aussi fortement à cet objet.

L'activation du talisman semble avoir alerté quelqu'un dans le monastère.

L'équipe doit quitter les lieux avant que cette mystérieuse présence ne découvre davantage de choses.

Direction finale : chapitre 6.

Table des matières

I 3

II 5

#1 6

#2 9

#3 11

#4 13

#5 14

#6 17

#7 17

Notes 19

Chapitre 6



Idées 1

I
Le trajet 2

Juste avant votre départ Frère Luc vous souhaite bonne chance.

Vous partez donc pour le chemin dans la forêt jusqu'au Jordan Collège. Mais ce chemin est semé d'embuches.

Au détour d'un carrefour, vous croisé un personnage que vous reconnaissez à son costume violet beaucoup trop voyant.

Il porte son immense chapeau violet à plume, légèrement de travers.

Vous alliez lui dire de partir quand le Père Vittorio lui adresse la parole. Le ménestrel vous donne une potion 3 qui sert à ... rien d'utile.

N'oubliez pas de la mettre dans votre inventaire.

Cette étrange potion est conservée dans une petite fiole en verre légèrement bosselée comme un ballon, fermée par un bouchon maintenu par une ficelle rouge.

Son liquide, d'une couleur violacée, produit de minuscules bulles qui remontent à la surface sans jamais éclater.

Une étiquette porte une inscription manuscrite :

À consommer uniquement en cas de nécessité absolue...

Vous quittez le ménestrel et continuez votre chemin. Un peu plus loin, Boromir se pose encore la question : une potion à ne boire qu'en cas de nécessité absolue. Ça veut dire quoi ? C'est une arnaque et cette potion va me transformer en… sa réflexion est interrompue.

Le Burgrave apparait et donne au Père Vittorio un parchemin avant de disparaitre dans sa fumée légendaire.

Le parchemin, écrit en latin, indique une obscure prophétie de l'an 1000…

"Anno Domini M, cum tertia decima campana tredecies sonuerit,

Sepultus Rex iterum vigilabit.

Sub terra sancta, ubi lapides nomen Dei portant,

Dormit veritas quam homines oblivisci maluerunt.

Tredecim sedes, tredecim umbrae, unum solium.

Qui mortem aperiet, vitam damnabit.

Duo sanguine iuncti, sed fato separati,

Unam portam aperient, alteram claudant.

Cum ignis niger caelum devoraverit,

Lux falsa viam veritatis monstrabit.

Et nomen quod deletum est, iterum pronuntiabitur.

*Vae illis qui tertiam decimam horam exspectabunt."*4

Annotation lisible au dos du parchemin

« Ce texte ne doit jamais être lu à haute voix dans l'enceinte du Collège. Le pape Henry II en avait ordonné la destruction. Trois exemplaires furent néanmoins conservés. L'un repose sous le Jordan Collège. Le second fut confié au Prieuré de Sion. Quant au troisième... nul ne sait ce qu'il est devenu. »

- Super un parchemin qui indique une prophétie a disparu… Et en plus il ne doit pas être lu à haute voix… Il ne manquait plus que ça… Le Prieuré de Sion, encore des espions… je vous l'avez dit on est surveillé. Murmure Boromir.

- Le Prieuré de Sion ? demande Lucy.

- Le Prieuré de Sion, je les croyais disparus dans les entrailles du temps… déclare le Père Vittorio.

- Ils sont toujours vivant et ne veulent pas que Lucy retrouve la mémoire…

Au fil des siècles, ses membres auraient infiltré différentes institutions religieuses afin de protéger trois choses :

- La vérité sur Jésus-Christ et une éventuelle descendance.
- Les connaissances magiques du pape Henry II, notamment celles transmises au Jordan Collège.
- La prophétie de Toutenkermese, dont l'accomplissement pourrait provoquer une catastrophe.

Le Vatican considère le Prieuré comme une organisation dissidente. Pourtant, certains papes auraient secrètement collaboré avec lui.

Le dernier Sage du Jordan Collège est un survivant. Il a survécu à la guerre et a dû s'exiler. De retour au collège, il a découvert la Guilde des marchands.

Vous arrivez devant l'entrée du Jordan Collège. Il vous interpelle et vous dit que les Marchands ont réveillé un démon oublié : le Démon du Pape Oublié. Il donne au père un sac de toile fermé :

- Ceci n'et à ouvrir que si vous trouvez Henry II

Le Père Vittorio acquiesce et range le sac 5.

N'oublie pas de le mettre dans l'inventaire.

Vous entrez dans le Jordan Collège au II.

II

Le tombeau du Pape oublié

Vous êtes de nouveau au Jordan Collège.

La cour centrale, que vous avez connue animée par les rassemblements des étudiants et des professeurs, est aujourd'hui méconnaissable.

Des dizaines d'étals ont envahi les lieux. Marchands ambulants, colporteurs, trafiquants d'import-export d'objets magiques et autres commerçants sans scrupules de la Guilde se disputent les meilleurs emplacements.

Des cris fusent de toutes parts :

- Deux potions achetées, la troisième offerte ! Et cette fois, je vous garantis qu'elles ne sont pas périmées !

- Approchez ! Reliques anciennes, bijoux enchantés et parchemins authentiques ! Prix spécial pour les membres du clergé !

- Hé ! Vous ! Oui, vous avec votre tête de guerrier nordique ! Ça vous intéresserait une armure qui repousse les flèches ?

Boromir regarde le marchand d'un air soupçonneux.

- Une armure qui repousse les flèches ? Et qui repousse les espions, elle aussi ?

Le marchand reste silencieux quelques secondes avant de répondre :

- Euh… Ça dépend du modèle.

Boromir écourte l'échange car vous n'êtes pas là pour faire du shopping.

Votre objectif est autrement plus sérieux : retrouver le tombeau d'Henry II, ce Pape dont l'existence même semble avoir été effacée des archives officielles du Vatican.

Un Pape oublié. Un homme dont le pontificat aurait pourtant marqué l'histoire de l'Église et qui aurait fondé le Jordan Collège, première école chrétienne consacrée à l'étude de la magie.

Mais pourquoi avoir fait disparaître jusqu'à son nom ?

Et surtout, pourquoi aurait-on construit cette école sur son tombeau ?

- Il faudrait peut-être commencer par les archives, suggère Jeff. Un tombeau ne disparaît pas comme ça.

- Sauf si quelqu'un a décidé de le faire disparaître, répond Rikki.

Lucy, qui n'avait presque rien dit depuis votre arrivée, s'approche d'un vieux mur de pierre. Elle semble intriguée par une inscription à moitié dissimulée derrière une tenture de marchand.

- Attendez… Regardez ça.

Vous vous approchez.

Sous la poussière, quelques lettres latines sont encore visibles. Grinder sort un mouchoir et nettoie délicatement la pierre.

L'inscription apparaît progressivement :

HIC REQUIESCIT QUI NOMEN SUUM DEO REDDIDIT.

- Quelqu'un sait ce que ça veut dire ? demande Fidget.

- « Ici repose celui qui a rendu son nom à Dieu », traduit Lucy à voix basse.

- Charmant, marmonne Boromir. Un mort sans nom. C'est exactement le genre de chose qui attire les ennuis.

Soudain, un marchand de la Guilde intervient derrière vous.

- Vous devriez éviter de toucher à cette pierre.

Vous vous retournez. Un homme d'une cinquantaine d'années, vêtu d'un long manteau brun orné de l'emblème de la Guilde, vous observe avec un sourire peu rassurant.

- Pourquoi cela ? demande 47.

- Parce que cette partie du collège n'est pas ouverte au public. Et parce que les anciennes fondations ne présentent aucun intérêt commercial.

- Nous ne sommes pas des touristes, réplique Jeff.

L'homme examine successivement chacun d'entre vous. Son regard s'arrête un instant sur le Père Vittorio.

- Ah… Je comprends mieux. Vous cherchez donc le tombeau.

Un silence s'installe.

- Vous savez où il se trouve ? demande Sélène.

Le marchand esquisse un sourire.

- Disons que la Guilde connaît certaines choses que même le Vatican a préféré oublier.

Il se penche légèrement vers vous.

- Mais avant de vous aider, j'aimerais savoir une chose : que comptez-vous faire si vous découvrez que le Pape Henry II n'a pas simplement été effacé de l'Histoire… mais qu'il a été volontairement enfermé sous ce collège pour empêcher quelque chose de sortir ?

Lucy recule brusquement.

Une voix résonne dans sa tête. Une voix ancienne, presque familière :

« Ne réveillez pas celui qui veille sous la pierre. Céleste est la clé. »

Lucy porte les mains à ses tempes.

- Il faut trouver le tombeau… Maintenant !

Vous n'avez même pas le temps de réfléchir que vous êtes transporté au #1

#1

L'espion du Pape et le passage oublié

Le marchand observe Lucy avec une attention toute particulière. Son sourire commercial disparaît progressivement.

- Je vois que nous avons affaire à des personnes qui savent poser les bonnes questions… et qui ignorent encore à quel point certaines réponses peuvent être dangereuses.

Le Père Vittorio s'avance.

- Vous semblez en savoir beaucoup sur le Jordan Collège. Qui êtes-vous exactement ?

L'homme regarde autour de lui avant de répondre à voix basse :

- Mon nom importe peu. Disons simplement que je ne suis pas tout à fait le marchand que je prétends être.

Il ouvre discrètement son manteau et dévoile une petite croix métallique portant un insigne du Vatican.

- Je suis un agent de renseignement du Saint-Siège. Ma couverture au sein de la Guilde me permet de surveiller les activités de ses membres et de recueillir des informations sur ce qui se passe ici.

Boromir se redresse immédiatement.

- Je le savais ! La Guilde est infiltrée par le Vatican ! Et les moines aussi ! Tout le monde espionne tout le monde !

- Calmez-vous, Boromir, soupire Vittorio. Pour une fois, vous aviez raison.

L'espion reprend :

- Nous surveillons depuis plusieurs années les mouvements autour des anciennes fondations du collège. Certains membres de la Guilde ont découvert des passages souterrains. Ils ignorent ce qu'ils renferment, mais ils cherchent à les exploiter.

- Et le tombeau d'Henry II ? demande 47.

- Il existe. J'en ai la certitude. Mais je ne connais pas son emplacement exact.

L'espion donne au Père Vittorio un parchemin qui semble soudain préoccupé.

- Mes amis, je suis désolé. Une affaire urgente réclame mon attention. Je dois absolument m'en occuper personnellement.

Il se tourne vers l'espion.

- Conduisez-les sous le collège. Et surtout, ne les laissez pas prendre de risques inutiles.

Puis, s'adressant à vous :

- Je vous retrouverai dès que possible. Et méfiez-vous de ce que vous pourriez découvrir. Le passé de ce lieu est bien plus dangereux que vous ne l'imaginez.

Vittorio disparaît dans la foule.

L'espion vous entraîne derrière plusieurs étals, jusqu'à une petite porte en bois dissimulée dans un ancien renfoncement du mur.

- Par ici. Faites attention aux marches.

Vous descendez un escalier étroit, taillé directement dans la pierre. L'air devient rapidement humide et froid. Les bruits de la cour centrale s'éloignent jusqu'à disparaître complètement.

Au bas de l'escalier, un réseau de couloirs souterrains s'étend devant vous.

Des torches fixées aux murs éclairent difficilement les lieux. Vous apercevez des niches vides, quelques vieux tonneaux et des caisses portant encore les inscriptions de l'ancien collège.

- Ces galeries servaient probablement aux réserves explique l'espion. Mais certaines sont beaucoup plus anciennes que le bâtiment lui-même.

Grinder examine une inscription gravée dans la pierre.

- Regardez. Ce symbole ressemble à celui que nous avons découvert sur le crucifix.

Lucy s'approche. Elle reconnaît immédiatement le motif.

- C'est le même…

Vous poursuivez votre exploration pendant plusieurs minutes. Le couloir débouche finalement sur une impasse.

Devant vous se dresse un immense mur de pierre noire.

Contrairement aux autres parois, celui-ci est parfaitement lisse. Aucun joint, aucune ouverture, aucune poignée.

En son centre, une inscription latine est gravée dans la pierre :

MEMORIA NON MORITUR. SANGUIS REVELAT VERITATEM.

- « La mémoire ne meurt pas. Le sang révèle la vérité », traduit Lucy.

L'espion s'approche du mur.

- C'est ici que nos recherches s'arrêtent. Nous avons essayé de trouver un mécanisme, mais sans succès.

Lucy reste immobile devant l'inscription.

Soudain, le crucifix que vous avez découvert précédemment se met à vibrer dans votre sac.

Lucy pousse un cri.

- Non… Pas encore…

Elle ferme les yeux.

Le sous-sol disparaît.

Lucy se retrouve dans une immense salle circulaire, éclairée par des dizaines de bougies. Les murs sont couverts de fresques représentant des anges, des symboles religieux et d'étranges constellations.

Au centre de la pièce se trouve un tombeau de pierre blanche.

Une inscription indique :

HENRICUS II – PONTIFEX MEMORIAE.

Un homme vêtu des habits pontificaux se tient devant le tombeau. Son visage est marqué par la fatigue.

Il s'adresse à plusieurs religieux réunis autour de lui.

- Ce tombeau ne doit jamais être ouvert par ceux qui recherchent le pouvoir. Ce que nous avons découvert au Jordan Collège dépasse notre compréhension. La magie n'est pas seulement un don. Elle est aussi une porte.

Un religieux s'avance.

- Et les deux enfants, Saint-Père ? Que devons-nous faire d'elles ?

Le Pape Henry II baisse les yeux.

- Les séparer était une nécessité. Leur lien est trop puissant. Lucy et Céleste portent chacune une partie de ce qui permettra de retrouver la mémoire du collège.

Une femme apparaît alors au fond de la salle.

C'est Céleste.

Elle semble avoir le même âge que Lucy, mais ses cheveux blancs sont traversés d'une mèche noire.

Elle court vers le tombeau.

- Lucy ! Ne les laisse pas m'emmener !

Henry II se retourne brusquement.

- Il ne faut surtout pas qu'elles soient réunies avant que la treizième cloche ait sonné !

La vision change.

Lucy aperçoit maintenant Céleste enfermée derrière une immense porte métallique. Elle frappe contre la paroi et tend la main vers sa sœur.

- Lucy ! Écoute-moi ! Le tombeau n'est pas une tombe… C'est une prison !

Une seconde voix, beaucoup plus grave, résonne derrière Céleste :

- Lorsque les deux sœurs seront réunies, celui qui a été oublié retrouvera son nom… et la porte s'ouvrira.

Puis tout devient noir.

Lucy revient brutalement à elle. Elle manque de tomber et Sélène la rattrape.

- Lucy ! Qu'est-ce qui t'arrive ? demande 47.

Lucy respire difficilement.

- J'ai vu Henry II… Il était là, devant son tombeau. J'ai vu Céleste aussi !

- Ta sœur ? demande Jeff.

Lucy acquiesce.

- Ils nous ont séparées volontairement. Henry II savait que nous étions liées. Il disait que nous portions chacune une partie de la mémoire du Jordan Collège.

L'espion devient livide.

- Vous avez dit… que le Pape Henry II était devant son tombeau ?

- Oui. Mais ce n'est pas tout, répond Lucy. Céleste est peut-être enfermée quelque part. Et elle m'a dit que le tombeau n'était pas une tombe… mais une prison.

Boromir recule de quelques pas.

- Une prison sous une école de magie abandonnée, surveillée par des marchands, des moines et des espions du Vatican… Je savais que cette histoire finirait mal.

L'espion observe maintenant le mur noir.

- Il semblerait que nous ayons sous-estimé ce que le Vatican cherchait réellement à protéger.

À cet instant, trois coups sourds retentissent derrière la pierre.

BOUM… BOUM… BOUM…

Puis une voix étouffée prononce quelques mots en latin.

Le crucifix se met à vibrer de nouveau.

Sur le mur, une nouvelle inscription apparaît lentement, comme si la pierre se mettait à transpirer de l'encre :

DUAE SORORES. UNUM SIGILLUM.

- « Deux sœurs. Un seul sceau », murmure Lucy.

Et soudain, une question s'impose à vous : si le tombeau est une prison, qui ou quoi Henry II a-t-il voulu enfermer ?

Le bruit vous conduit au #2

#2

La salle des treize

Soudain, un grondement sourd résonne dans les profondeurs du Jordan Collège.

Le mur de pierre noire se met à trembler. De fines fissures apparaissent autour de l'inscription latine. Le crucifix que vous transportez se met à vibrer de plus en plus fort, tandis que les lettres gravées s'illuminent d'une étrange lueur dorée.

- Reculez ! crie l'espion.

Vous faites quelques pas en arrière.

Dans un bruit sourd, presque comparable à celui d'une immense porte de pierre que l'on aurait oubliée pendant des siècles, le mur commence à s'ouvrir.

Un souffle d'air froid vous fouette le visage. Une odeur de poussière, de vieux parchemin et de cire ancienne s'échappe de l'ouverture.

Derrière le mur se dévoile une vaste salle rectangulaire.

Vous restez quelques instants sans voix.

Au centre de la pièce trône une immense table ronde taillée dans une pierre sombre. Treize fauteuils de pierre, richement sculptés, l'entourent. Chacun porte sur son dossier un symbole différent : une croix, une épée, un livre, une étoile, un serpent, un soleil et d'autres signes dont vous ignorez la signification.

- Treize fauteuils… murmure Jeff. Ça ressemble à une salle de conseil.

- Un conseil de sorciers ? demande Fidget.

- Ou une assemblée secrète du Vatican, répond l'espion.

Boromir s'approche prudemment de la table.

- Treize personnes réunies dans une pièce souterraine. Je ne sais pas pourquoi, mais je n'aime pas du tout cette configuration.

Les murs sont entièrement recouverts d'immenses étagères en bois sombre. Elles croulent sous le poids des archives, des parchemins roulés, des livres reliés de cuir, des boîtes métalliques et d'innombrables objets étranges.

Certains semblent avoir été déposés là il y a quelques années seulement. D'autres portent les marques évidentes de plusieurs siècles.

Vous apercevez notamment :

- Des dizaines de registres pontificaux
- Des parchemins couverts d'écritures latines et de symboles magiques.
- Des fioles contenant des liquides de couleurs différentes, certaines encore lumineuses.
- Une collection de crucifix, de reliques et d'objets religieux.
- Des cartes anciennes représentant le Jordan Collège avant sa destruction.
- Plusieurs coffrets portant le sceau personnel d'Henry II.

Lucy s'avance lentement dans la salle.

- C'est ici… Je reconnais cet endroit.

- Tu es déjà venue ? demande Sélène.

- Non. Enfin… pas consciemment.

Elle pose la main sur le dossier de l'un des treize fauteuils. Une inscription apparaît sous ses doigts :

MEMORIA – GARDIEN DE LA MÉMOIRE.

Elle examine ensuite les autres sièges.

- Regardez ! Chaque fauteuil possède un titre.

L'espion sort une petite lampe et éclaire les inscriptions.

Vous découvrez les treize fonctions :

1. PONTIFEX – Le gardien de la foi.
2. MEMORIA – Le gardien de la mémoire.
3. SAPIENTIA – Le gardien du savoir.
4. ARCANA – Le gardien des secrets.
5. VITA – Le gardien de la vie.
6. MORTIS – Le gardien de la mort.
7. TEMPUS – Le gardien du temps.
8. LUX – Le gardien de la lumière.
9. UMBRA – Le gardien des ténèbres.

10. NEXUS – Le gardien des liens.
11. SIGILLUM – Le gardien des sceaux.
12. VERITAS – Le gardien de la vérité.
13. ABSENS – Celui qui ne doit pas être nommé.

Un silence pesant s'installe.

- ABSENS… Celui qui est absent ? traduit Rikki.

- Ou celui dont on ne doit pas prononcer le nom, corrige Lucy.

L'espion paraît profondément troublé.

- Je n'ai jamais entendu parler de ce conseil. Pourtant, je travaille pour le Vatican depuis plus de vingt ans.

Grinder découvre alors une plaque de métal fixée au centre de la table. Elle porte une inscription :

CONCILIUM XIII 6

- « Conseil des treize. », traduit-il.

- Jamais entendu parler, l'espion qui vous accompagne à l'air pommé.

Lucy s'approche de vous.

- Je crois que nous devons comprendre ce qui s'est passé ici avant de toucher à quoi que ce soit.

Elle désigne une étagère située derrière le fauteuil ABSENS.

Un énorme registre noir y repose, fermé par deux attaches métalliques. Sur sa couverture, une inscription dorée attire immédiatement votre attention :

CONSEIL D'HENRY II – ANNÉE 995.

Lucy murmure :

- C'est là que nous trouverons la vérité sur Céleste.

- Attendez ! Si ces archives ont été cachées pendant des siècles, il y a probablement une raison. Et si le Vatican ignore lui-même l'existence de cette salle, je préfère ne pas imaginer ce que nous allons découvrir. Et Henry II est mort depuis longtemps donc en 995 c'est impossible…

Tu n'écoutes pas l'espion et tu prends le livre

Vous trouvez un compte rendu de réunion datant du 31 Décembre 995. Tu lis la dernière page écrit en latin :

" Ainsi la volonté d'Henry II est faite. Lucy et Céleste ont été séparées et leurs mémoires effacées. Ainsi la protection du sceau est complète. Prochaine réunion le 31 Décembre 996."

Et là tout le monde se fige… Henry II aurait créé un conseil qui même continue après sa mort…

Vous avez le choix : rester dans cette salle et voir ce qu'il se passe au #3 ou retourner sur la place des marchands au #4.

#3

Titre ?

Jeff et Rikki commencent à examiner les registres rangés sur les premières étagères.

La plupart concernent des nominations d'évêques, des correspondances diplomatiques et des décisions pontificales. Mais certains registres présentent des anomalies.

Jeff en ouvre un particulièrement ancien.

- Regardez ça ! Il y a une liste de papes, mais certaines pages ont été arrachées.

Rikki se penche au-dessus de son épaule.

- Et pourquoi certains noms sont-ils barrés ?

Après quelques minutes, ils découvrent plusieurs références à un mystérieux pontificat : celui d'Henry II.

Son nom apparaît dans des documents confidentiels, accompagné de dates, de numéros de dossiers et d'une mention étrange :

PONTIFICATUM HENRICI II – CLASSIFICATIO XIII – NE APERIATUR.

Jeff tente de traduire :

- Pontificat d'Henry II… Classification treize… Ne pas ouvrir.
- Charmant, répond Rikki. J'adore les archives qui nous interdisent de les lire.

De leur côté, Lucy et Sélène examinent les parchemins couverts de symboles.

Lucy ressent soudain une étrange sensation. Un léger bourdonnement résonne dans sa tête lorsqu'elle approche sa main d'un rouleau fermé par un cordon rouge.

- Celui-ci… Je crois que je dois le lire.
- Lucy, attends ! intervient Sélène.

Mais le parchemin se déroule presque tout seul.

L'écriture latine est ancienne. Certaines phrases sont accompagnées de dessins représentant treize silhouettes disposées autour d'un tombeau.

Lucy reconnaît quelques mots :

Mortuus non est. Dormit sub lapide. Cum tertia decima campana sonuerit…

Elle s'interrompt.

- Le mort n'est pas mort. Il dort sous la pierre. Lorsque la treizième cloche aura sonné…
- La treizième cloche ? demande Sélène.

L'espion qui vous accompagne se retourne brusquement.

- Vous avez dit quoi ?

Lucy lui montre le parchemin.

- Continuez vos recherches. Moi je dois remonter à la surface. Si les Marchands voit que je suis absent trop longtemps ils risquent de s'inquiéter…

L'espion sort de la salle :

- Si vous avez besoins vous savez où me trouver…

Fidget et Grinder se sont installés devant une collection de petites fioles.

Chacune contient un liquide différent : violet, vert, bleu, rouge ou noir. Certaines émettent une faible lumière tandis que d'autres semblent contenir une fumée vivante.

- Je crois que celle-ci est une potion de soin, annonce Fidget.
- Et comment tu le sais ? demande Grinder.
- Elle est verte. C'est généralement bon signe.
- Tu sais que le poison aussi peut être vert ?

Fidget repose immédiatement la fiole.

Grinder découvre alors une petite étiquette sous un flacon noir :

EXPERIMENTUM XIII — AD MEMORIAM RESTITUENDAM.

- Une expérience destinée à restituer la mémoire…

Tous les regards se tournent vers Lucy.

- Vous pensez que cela pourrait m'aider ? demande-t-elle.
- Je ne sais pas, je te déconseille fortement d'avaler quoi que ce soit avant que nous sachions ce que contient cette fiole.

Boromir et 47 se dirigent vers les coffrets portant le sceau personnel du pape oublié.

Il y en a cinq, de tailles différentes. Tous sont fermés, mais aucun ne semble posséder de serrure classique.

Sur chacun figure une inscription :

- Fides — La Foi.
- Scientia — La Connaissance.
- Potestas — Le Pouvoir.
- Memoria — La Mémoire.
- Aeternitas — L'Éternité.

- Cinq coffrets, cinq secrets, constate 47.

Boromir examine les sceaux.

- Ou cinq pièges. Je propose de ne rien ouvrir avant d'avoir vérifié qu'ils ne sont pas piégés.

Il sort un petit couteau et tente de glisser sa lame sous le couvercle du premier coffret.

Un déclic retentit.

Boromir recule immédiatement.

- JE LE SAVAIS !

Mais rien ne se produit.

Après quelques secondes, le coffret s'entrouvre de lui-même. À l'intérieur repose une petite clef en argent et un morceau de parchemin.

Sur celui-ci, une phrase est inscrite :

Unus aperit omnia. Sed omnia aperire non debet.

Jeff traduit à voix haute :

- Une seule ouvre tout. Mais tout ne doit pas être ouvert.

Vous ouvrez les quatre autres coffres vous disposez maintenant de 5 clefs 7. N'oubliez pas de les ajouter à votre inventaire.

Pendant que les autres poursuivent leurs recherches, vous remarquez quelque chose d'étrange sous la table ronde.

Une petite plaque métallique est dissimulée dans le socle central. Elle porte treize emplacements circulaires, dont douze sont occupés par de petites pierres gravées.

Le treizième emplacement est vide.

Vous passez les doigts sur la plaque et découvrez une inscription presque effacée :

Quando XIII reunientur, memoria redibit.

- Lorsque les treize seront réunis, la mémoire reviendra…

Il regarde Lucy, puis les treize fauteuils.

- Je commence à croire que cette salle n'était pas simplement un lieu de réunion. C'était probablement le cœur d'une organisation chargée de protéger quelque chose. Ou quelqu'un.

Lucy s'approche à son tour de la plaque.

À peine pose-t-elle la main dessus qu'un léger tremblement parcourt la pièce.

Les treize fauteuils émettent simultanément un bruit sourd.

Sur le dossier du fauteuil portant le symbole du livre, une inscription jusque-là invisible apparaît progressivement.

LUCIA — CUSTOS MEMORIAE.

Lucy recule, pâle comme un linge.

- Pourquoi mon nom est-il écrit ici ?

Personne ne répond.

Puis, dans le silence de la salle, une voix métallique résonne quelque part derrière les étagères :

- Le treizième membre est de retour.

Vous avez le choix : suivre la clef Fides au #5. Si vous préférez suivre la clef Scientia au #6. Sinon la clef Potestas au #7.

#4

La Guilde des Marchands

Vous quittez la salle secrète du Concilium XIII et reprenez le chemin de la sortie du Jordan Collège.

Après quelques minutes de marche, vous débouchez sur la place centrale, toujours envahie par les marchands de la Guilde. L'agitation est à son comble. Des commerçants interpellent les passants, des charrettes chargées de marchandises circulent entre les étals et plusieurs individus négocient bruyamment le prix d'objets dont l'utilité reste parfois très discutable.

À votre passage, quelques marchands vous observent avec insistance. L'un d'eux semble même vous reconnaître et échange discrètement quelques mots avec son voisin.

- Décidément, cette Guilde est partout ! marmonne Boromir.

- Essayons de ne pas attirer l'attention, répond Jeff. Nous avons déjà assez de problèmes comme ça !

Vous traversez la place sans vous arrêter. Au loin, derrière les dernières échoppes, se dessine la silhouette de la vieille chapelle du Jordan Collège.

Contrairement au reste de l'établissement, elle semble avoir été relativement épargnée par les ravages de la Guerre. Ses portes de bois sont entrouvertes et une étrange lumière filtre à travers les vitraux poussiéreux.

Lucy ralentit soudainement.

- Je connais cet endroit… Enfin… j'ai l'impression de le connaître.

Elle porte une main à sa tête, comme si un souvenir tentait de refaire surface.

- Peut-être que nous trouverons des réponses à l'intérieur, suggère Sélène.

Vous poussez les lourdes portes et pénétrez dans la chapelle.

Derrière vous, le brouhaha des marchands s'estompe progressivement, laissant place à un silence presque surnaturel.

Vous pénétrez dans la vieille chapelle du Jordan Collège.

L'intérieur est plongé dans une pénombre presque totale. Quelques rayons de lumière traversent les vitraux poussiéreux, projetant des reflets colorés sur les dalles de pierre. Les bancs en bois, rongés par le temps, sont disposés en deux rangées face à un autel de marbre blanc fissuré.

Derrière celui-ci, une immense croix de pierre domine la pièce. À ses pieds, plusieurs chandeliers sont encore en place, certains contenant des restes de cierges à moitié consumés.

Sur les murs, vous remarquez des fresques anciennes représentant des religieux, des chevaliers et d'étranges créatures ailées. Plusieurs visages ont été volontairement effacés. Au-dessus de l'autel, une inscription latine, presque illisible, semble avoir été gravée dans la pierre : « Fides, Scientia, Potestas… »

- Encore ces trois mots ! remarque Jeff.

Lucy s'avance de quelques pas. Son regard est attiré par une dalle différente des autres, située juste devant l'autel.

- Attendez… Je crois que…

Elle n'a pas le temps de terminer sa phrase.

Soudain, un grondement sourd fait trembler toute la chapelle. Les vitraux se mettent à vibrer et les flammes des chandeliers s'allongent démesurément avant de devenir noires.

Une odeur de soufre envahit l'atmosphère.

- Qu'est-ce que c'est encore que cette histoire ?! hurle Boromir.

Sur le mur du fond, les fresques se mettent à saigner une étrange substance noire. Une voix grave et caverneuse résonne alors dans toute la chapelle.

Lucy pousse un cri. Une marque sombre apparaît sur le sol, dessinant un immense symbole circulaire entouré de caractères inconnus.

Des murmures incompréhensibles.

Avant même que vous puissiez réagir, une lumière noire jaillit du symbole et enveloppe toute l'équipe.

Vous tentez de vous agripper aux bancs, aux colonnes, à tout ce qui pourrait vous retenir. En vain.

Les murs semblent se déformer. L'autel disparaît dans un tourbillon d'ombres. Les voix de vos compagnons deviennent lointaines. Puis, plus rien.

Lorsque vous reprenez vos esprits, la chapelle a disparu. Vous avez été transportés ailleurs… À une autre époque ? Dans un autre lieu ?

Une seule certitude demeure : votre aventure n'est pas terminée.
Rendez-vous au chapitre 9.

#5

La clef Fides. 8

Vous prenez la clef Fides dans vos mains. Le coffret FIDES s'ouvre tout seul.

À l'intérieur repose un petit crucifix en métal noir, accompagné d'un parchemin soigneusement roulé.

Lucy pâlit en apercevant le symbole gravé au dos du crucifix.

- Par tous les saints… Ce symbole appartient au Pape Henry II !

Tu hésites un instant avant d'ajouter :

- Je crois que nous venons de découvrir quelque chose que le Vatican aurait préféré garder secret…

Le plan vous indique la chapelle principale du Jordan Collège.

Vous décidez d'y aller.

Vous traversez la place sans vous arrêter. Au loin, derrière les dernières échoppes, se dessine la silhouette de la vieille chapelle du Jordan Collège.

Contrairement au reste de l'établissement, elle semble avoir été relativement épargnée par les ravages de la Guerre. Ses portes de bois sont entrouvertes et une étrange lumière filtre à travers les vitraux poussiéreux.

Lucy ralentit soudainement.

- Je connais cet endroit… Enfin… j'ai l'impression de le connaître.

Elle porte une main à sa tête, comme si un souvenir tentait de refaire surface.

- Peut-être que nous trouverons des réponses à l'intérieur, suggère Sélène.

Vous poussez les lourdes portes et pénétrez dans la chapelle.

Derrière vous, le brouhaha des marchands s'estompe progressivement, laissant place à un silence presque surnaturel.

Vous pénétrez dans la vieille chapelle du Jordan Collège.

L'intérieur est plongé dans une pénombre presque totale. Quelques rayons de lumière traversent les vitraux poussiéreux, projetant des reflets

colorés sur les dalles de pierre. Les bancs en bois, rongés par le temps, sont disposés en deux rangées face à un autel de marbre blanc fissuré.

Derrière celui-ci, une immense croix de pierre domine la pièce. À ses pieds, plusieurs chandeliers sont encore en place, certains contenant des restes de cierges à moitié consumés.

Sur les murs, vous remarquez des fresques anciennes représentant des religieux, des chevaliers et d'étranges créatures ailées. Plusieurs visages ont été volontairement effacés. Au-dessus de l'autel, une inscription latine, presque illisible, semble avoir été gravée dans la pierre : « Fides, Scientia, Potestas… »

- Encore ces trois mots ! remarque Jeff.

Lucy s'avance de quelques pas. Son regard est attiré par une dalle différente des autres, située juste devant l'autel.

- Attendez… Je crois que…

Elle n'a pas le temps de terminer sa phrase.

La clef que vous avez récupérée se met à vibrer dans votre main. D'abord faiblement, puis de plus en plus fort. Une étrange lueur apparaît sur ses gravures, révélant des inscriptions latines que vous n'aviez pas remarquées jusqu'alors.

- Euh… Vous voyez ce que je vois ? demande Jeff.

La clef semble soudain s'animer. Elle tire sur votre main, comme si une force invisible cherchait à vous guider vers le fond de la chapelle.

Vous résistez quelques instants, mais la traction devient irrésistible. La clef vous entraîne jusqu'à un vieux pilier de pierre, derrière lequel se trouve une petite serrure dissimulée sous une couche de poussière.

- Je crois qu'elle a trouvé sa destination… murmure Lucy.

Boromir s'approche prudemment, sa main posée sur la garde de son arme.

- Méfiez-vous. Dans cet endroit, rien n'est jamais aussi simple qu'il y paraît.

La clef s'immobilise brusquement, parfaitement alignée avec la serrure.

Un déclic retentit.

Puis, quelque part sous vos pieds, un mécanisme ancien se met en marche. Les murs tremblent, les bougies s'éteignent les unes après les autres et une voix lointaine semble murmurer quelques mots dans une langue oubliée et le mur s'ouvre en deux sur l'entrée d'un tunnel.

Le mécanisme s'arrête enfin dans un grondement sourd. Devant vous, une partie du sol de la chapelle s'est dérobée, dévoilant un escalier étroit qui s'enfonce dans les profondeurs du Jordan Collège.

- Un passage secret sous une chapelle… Voilà qui est rassurant, marmonne Jeff.

Vous descendez prudemment les marches de pierre. L'air devient rapidement glacial et une odeur de terre humide, mêlée à celle de vieux parchemins brûlés, envahit vos narines. Les murs sont couverts d'inscriptions latines, certaines presque effacées, d'autres encore étrangement lumineuses.

Après plusieurs minutes de marche, le tunnel débouche sur une immense salle souterraine.

Vous découvrez une pièce circulaire, soutenue par treize piliers de pierre noire. Au centre se trouve un autel massif sur lequel repose un livre ancien, maintenu fermé par deux chaînes métalliques. Derrière lui, une fresque représente un pape vêtu d'une longue soutane blanche. Son visage a été volontairement martelé.

Au-dessus de la fresque, une inscription attire votre attention :

« TOUTENKERMES — LA MALÉDICTION DU PAPE OUBLIÉ »

Lucy s'approche lentement de l'autel. À mesure qu'elle avance, le crucifix qu'elle porte autour du cou se met à vibrer.

- Je connais cet endroit… Enfin, j'ai l'impression de le connaître, murmure-t-elle.

Sélène remarque alors plusieurs symboles gravés sur le sol. Ils forment un cercle autour de l'autel, comme s'ils avaient été tracés pour contenir quelque chose.

Sur l'un des piliers, une inscription latine a été gravée en lettres profondes. Boromir tente de la déchiffrer avec l'aide de Fidget :

« Lorsque le nom du Pape sera prononcé, lorsque son tombeau sera profané et lorsque les treize sceaux seront brisés, le démon retrouvera sa liberté. Alors, les vivants oublieront leur passé, les morts réclameront leur dû et le monde sombrera dans les ténèbres. »

Un silence pesant s'installe.

- Attendez… intervient Grinder. Vous êtes en train de nous dire que cette malédiction est liée au Pape Henry II ?

À cet instant, le livre posé sur l'autel s'ouvre tout seul. Ses pages jaunies se tournent rapidement avant de s'arrêter sur une illustration terrifiante : une silhouette démoniaque portant une couronne pontificale.

Sous le dessin, quelques mots apparaissent progressivement, comme écrits par une main invisible :

« TREIZIÈME CLOCCHE. TREIZIÈME ÂME. TREIZIÈME SACRIFICE. »

Une violente secousse traverse la salle. Les treize piliers s'illuminent simultanément et une voix grave résonne dans les profondeurs :

- VOUS AVEZ RÉVEILLÉ CE QUI AURAIT DÛ RESTER OUBLIÉ…

Lucy recule brusquement. Elle vient d'apercevoir, dans le reflet de l'autel, une jeune fille aux cheveux blancs traversant la salle.

- Céleste… souffle-t-elle.

Mais lorsqu'elle se retourne, il n'y a personne.

La malédiction de Toutenkermes n'est pas simplement un sortilège ancien. C'est une prison magique dont les treize sceaux maintiennent enfermé le démon du Pape Oublié. Et votre arrivée semble avoir déclenché le début de son réveil.

Vous retournez à la surface. Le brouhaha de la place centrale a cessé. La Guilde des Marchands ? Seul reste quelques bandeaux.

- vous êtes ?

Vous vous tournez vers l'homme qui vous a interpellé.

- des visiteurs...

- il est 22h vous devriez faire attention à la nuit. Les marchands reviennent demain à 7h.

Vous acquiescez puis vous trouvez un endroit où passer la nuit.

Vous passez la nuit au III.

#6

La clef Scientia 9

Vous prenez la clef Sientia et le coffret Scientia s'ouvre tout seul.
À l'intérieur repose un petit crucifix en métal noir, accompagné d'un parchemin soigneusement roulé.
Lucy pâlit en apercevant le symbole gravé au dos du crucifix.
Par tous les saints… Ce symbole appartient au Pape Henry II !
Tu hésites un instant avant d'ajouter :

- Je crois que nous venons de découvrir quelque chose que le Vatican aurait préféré garder secret…

Le plan vous indique la bibliothèque principale du Jordan Collège.

Vous décidez d'y aller.
- Dialogues -

Vous retraversez la place centrale occupée par la Guilde des Marchands. Vous arrivez à la chapelle principale du Jordan Collège.

-Description de la bibliothèque principale. -
- La clef, effet de la clef, ce qu'elle ouvre -

#7

La clef Potestas 10

Vous prenez la clef et le coffret Potestas s'ouvre tout seul.

À l'intérieur repose un petit crucifix en métal noir, accompagné d'un parchemin soigneusement roulé.
Lucy pâlit en apercevant le symbole gravé au dos du crucifix.
- Par tous les saints… Ce symbole appartient au Pape Henry II !
Tu hésites un instant avant d'ajouter :
- Je crois que nous venons de découvrir quelque chose que le Vatican aurait préféré garder secret…
Le plan vous indique une salle du Jordan Collège.

Vous décidez d'y aller.
Vous retraversez la place centrale occupée par la Guilde des Marchands. Vous arrivez à la chapelle principale du Jordan Collège.

- Description de la salle. -
- La clef, effet de la clef, ce qu'elle ouvre -
- Game Over -

III

Notes

1 Piste narrative pour 47 et l'équipe : les deux êtres liés par le sang pourraient désigner Lucy et Céleste. Les treize sièges feraient directement référence au mystérieux CONCILIUM XIII. Quant au Pape enseveli, il pourrait s'agir du Pape oublié Henry II lui-même.
Le père Vittorio ne serait pas simplement un agent du Vatican. Il serait également l'un des derniers membres du Prieuré de Sion, chargé de retrouver Lucy et Céleste parce que leur lien magique constitue la clé d'une prophétie vieille de mille ans.

2 Précédent Chapitre 4, XXIII

3 Effet de la potion :
Celui qui boit cette potion ressent immédiatement une sensation étrange : il a soudainement l'impression d'avoir oublié quelque chose d'important. Il fouille ses poches, vérifie son équipement, regarde ses compagnons… mais impossible de se souvenir de ce qu'il cherchait.
L'effet dure exactement 13 secondes.
Et c'est tout.
Effets secondaires possibles :
* Un léger hoquet parfumé à la betterave.
* Les oreilles qui sifflent pendant 13 secondes.
* Une envie irrépressible de compter jusqu'à 13.
* La certitude absolue d'avoir accompli quelque chose d'extraordinaire.

Valeur marchande : prix négociable, mais fortement déconseillé de payer pour ça.
Note du fabricant : « Nous déclinons toute responsabilité si cette potion ne vous est d'aucune utilité. C'est précisément son objectif. »

4 **Traduction française**
En l'an de grâce 1000, lorsque la treizième cloche aura sonné treize fois,
Le Roi enseveli s'éveillera de nouveau.
Sous la terre sacrée, là où les pierres portent le nom de Dieu, repose une vérité que les hommes ont préféré oublier.
Treize sièges, treize ombres, un seul trône.
Celui qui ouvrira la mort condamnera la vie.
Deux êtres liés par le sang, mais séparés par le destin, ouvriront une porte et en fermeront une autre.
Lorsque le feu noir dévorera le ciel, une fausse lumière indiquera le chemin de la vérité.
Et le nom qui fut effacé sera prononcé de nouveau.
Malheur à ceux qui attendront la treizième heure.

5 Nom : Le Sac des Treize Sceaux
Ce petit sac de toile ancienne, d'une couleur brunâtre presque noire, semble avoir traversé plusieurs siècles sans jamais avoir été ouvert. Son ouverture est maintenue par un cordon rouge auquel sont attachés treize petits sceaux de cire noire.
Une inscription en latin est brodée sur le tissu :
« Quod oblivioni traditum est, mortem non timet. »
Le sac est étonnamment froid au toucher. Parfois, lorsque quelqu'un s'en approche, les treize sceaux semblent vibrer légèrement.
Utilité pour l'équipe
Le sac contient un objet que le dernier Sage du Jordan Collège a confié au Père Vittorio.
Mais une consigne très précise accompagne ce présent :
« Père Vittorio, vous ne devez surtout pas ouvrir ce sac avant d'avoir retrouvé Henry II. Ce qu'il contient ne doit être révélé qu'à celui qui connaît la véritable histoire du Pape Oublié. »
La possession du sac entraîne plusieurs conséquences intéressantes pour le jeu :
- Une protection mystérieuse : tant que le sac reste fermé, le démon ne peut pas localiser précisément l'équipe.
- Une menace permanente : les Marchands de la Guilde savent que le sac existe. Ils pourraient chercher à le récupérer par tous les moyens.

- Un objet encombrant : Boromir refuse catégoriquement de laisser le sac sans surveillance. Il soupçonne même que celui-ci puisse contenir un espion miniature.
- Un lien avec Lucy : lorsque Lucy approche du sac, elle entend une voix murmurer son prénom. Elle semble reconnaître cette voix sans savoir pourquoi.
- Un choix dangereux : ouvrir le sac avant d'avoir retrouvé Henry II pourrait briser l'un des treize sceaux et libérer une partie des pouvoirs du démon.

6 CONCILIUM XIII – Le Conseil des Treize
Le nom latin désigne l'assemblée secrète des treize gardiens du Jordan Collège, fondée sous le pontificat d'Henry II.
Ce conseil pourrait être à l'origine de la disparition officielle du Pape Henry II et du secret entourant son tombeau.
Son emblème pourrait être un cercle composé de douze symboles entourant un treizième symbole volontairement effacé.
Devise : Veritas sub lapide, memoria in aeternum. - « La vérité sous la pierre, la mémoire pour l'éternité. » -
Le treizième siège, ABSENS, aurait une particularité : il n'est pas destiné à un membre ordinaire du conseil, mais à celui dont l'identité doit rester inconnue.
Et si ce siège était réservé à Céleste ou à Lucy… ou à quelqu'un qui n'est pas encore né ?

7 -Fides : une chapelle souterraine où repose une relique interdite.
- Scientia : une bibliothèque secrète contenant les travaux originaux d'Henry II.
- Potestas : une salle des armes et des artefacts magiques du Concilium XIII.
- Memoria : une chambre capable de restituer les souvenirs perdus de Lucy… mais aussi ceux de Céleste.
- Aeternitas : la porte du tombeau d'Henry II, dont l'ouverture pourrait réveiller le Démon du Pape Oublié.

8 Fides : une chapelle souterraine où repose une relique interdite

9 Scientia : une bibliothèque secrète contenant les travaux originaux d'Henry II

10 Potestas : une salle des armes et des artefacts magiques du Concilium XIII