



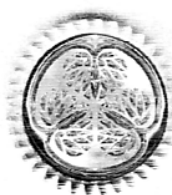
LA DAME DE



N° 9

HEURES

Supplément N° 9 pour NEPHILIM
Le Midi du Corps



MULTISIM



CRÉDITS

RÉDACTION

Stéphane Marsan
Frédéric Weil

IDÉE ORIGINALE

Cyrille Daujean et Stéphane Marsan

COUVERTURE

Franck Achard

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Julien Delval

MAQUETTE ET CONCEPTION GRAPHIQUE

Cyrille Daujean

Pour Anouk, la Belle éveillée, et le lutin qu'elle porte.

REMERCIEMENTS

Un immense merci à Fabrice Borio, Julien Kostreche et Sébastien Pennes pour leur aide précieuse à la documentation et à la mise en place de cette aventure. Et pour nous, l'aventure ne fait que commencer...

Olivier Chapron et Stéphane Saintrais, compagnons et questeurs.

Thanx to Jean-Luc «est-ce que ça t'calme ?» Bizien à qui je dois tant de plaisir. Ludiquement et humainement.

Merci à la Dame de Onze Heures, plus innocente et plus belle qu'on a bien voulu le laisser entendre dans cet écrit.

Enfin, à Léa, fée clochette qui ne montre ses ailes qu'à ceux qui la font rire ou qui ont un gros chien aveugle et très gentil...

Pour finir, merci à Alexandre et son jaja qui débouche la tuyauterie et qui doit rendre aveugle à la longue.

SOMMAIRE

INTRODUCTION

p. 4

DÉCORS

- Naples
- Capri : l'île
- Capri : la ville
- Plan général de l'île

p. 6
p. 6
p. 7
p. 10
p. 10

PERSONNAGES

- La Dame de onze heures
- Le daïmon

LES TEMPLIERS

- Chevalier Sublime, François-Michel, Comte de Brabant
- Frère Chevalier, Marc-Henri, Baron de Montpezat
- Les Frères Chevaliers du Christ
- Les Sept Prétendants Italiens

Ceux qui vont mourir

Ceux qui sont en sursis

LES MYSTÈRES

- Jack Evangelista, Alias Black Biz
- Takishi
- Peter Lustiger
- Linda Frettuti
- Nicolas
- Tzian
- Gabriele Sottomano

p. 13
p. 14
p. 17
p. 19
p. 23
p. 24
p. 25
p. 25
p. 26
p. 27
p. 28
p. 32
p. 34
p. 36
p. 39
p. 41
p. 43
p. 44

PRÉLUDE

Synopsis

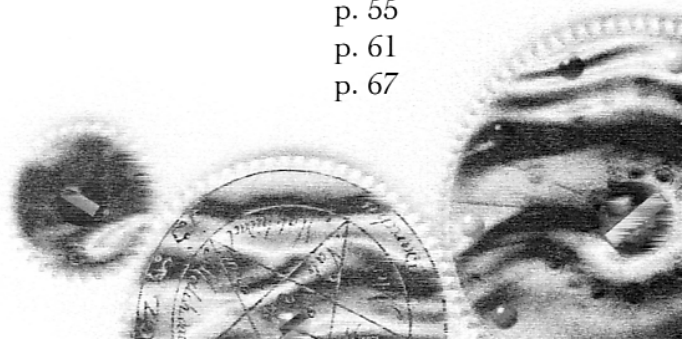
p. 46
p. 48

SCÉNARIO

- I. L'éveil de la dame
- II. Voir Capri et mourir
- La série Meurtrière, Symbolique et déroulement
- III. La descente aux enfers
- IV. Les Portes de l'Hadès

p. 50
p. 50
p. 53
p. 55
p. 61
p. 67

FIN





INTRODUCTION

A lors que l'Atlantide sombra vers le Grand Nulle Part après la chute de la puissante météorite d'orichalque, plusieurs morceaux de cette terre foudroyée furent arrachés et flottèrent pendant plusieurs siècles sur des courants de champs magiques avant de se fixer, de se cristalliser en plusieurs endroits. Ce fut le cas de ce qui deviendra plus tard l'île de Capri. Cette île avait comme particularité d'être le focus de plusieurs champs magiques dont un morceau d'orichalque. C'est pour cette raison qu'elle se fixa près d'un endroit où effleurait le mystérieux Hadès, l'énorme enfer souterrain causé par la chute de la météorite. Capri devint alors une porte secrète de cet Hadès. Depuis le début de l'humanité, cette île fut habitée car son influence magique se faisait ressentir. C'est ainsi que des épisodes des terribles Guerres élémentaires se déroulèrent sur ce morceau perdu de l'Atlantide. Les combattants symboliques y laissèrent des reliques précieuses qui intéressèrent beaucoup plus tard des humains initiés. C'est ainsi qu'Auguste le premier des empereurs romains choisit cette île pour y faire construire une villa initiatique. Il souhaitait approcher l'immortalité élémentaire des Nephilim. Mais il mourut avant de pouvoir vraiment terminer son projet occulte. Son successeur, Tibère, un homme secret et violent tenta alors de mener jusqu'au bout le projet de devenir immortel en volant aux

Nephilim leurs secrets. Il devint alors initié des Mystères. De part sa ruse et sa grande intelligence des choses cachées, il fut très rapidement au fait des principaux secrets Nephilim. Il va alors utiliser les puissants artefacts des Mystères pour vaincre les germains et d'autres ennemis. Mais un projet plus ambitieux le motive, celui de vaincre la mort. Pour ceci, aiguillé par le savoir obscur des Mystères, il fit construire sur une terre appropriée (c'est-à-dire déjà enchantée comme l'île de Capri) plusieurs demeures ésotériques où il y pratiqua la torture et s'adonna à des plaisirs érotiques et sadiques particulièrement tordus afin de retirer à des Nephilim captifs leurs Ka-éléments. Il fit construire douze palais correspondant aux douze heures de la journée romaine (A Rome, le jour était découpé en douzes veilles de deux heures chacune). A chaque heure de la journée, il se rendait dans l'un de ses palais afin d'y pratiquer un jeu sadique différent. Au fur et mesure de l'avancée de ses recherches occultes, Tibère s'aperçut qu'il pouvait devenir le nouvel Orphée pour les Mystères. Il décida alors de retrouver les morceaux épars des tablettes orphiques. Cela lui prit de nombreuses années mais accrut fortement sa puissance et sa noirceur d'âme. Des Nephilim courageux essayèrent alors de s'opposer à lui. L'une d'entre elle, Daedalia décide de prendre Tibère à son propre jeu et de lui tendre un piège sur les conseils de son Arcane (la même que



le Nephilim qu'elle rencontrera plus tard dans sa deuxième époque d'incarnation). Elle va pendant de nombreuses années se faire passer pour une incarnation d'Eurydice, celle qui donne le savoir ésotérique à Orphée. Après une longue poursuite, elle se laissera capturer par les hommes de Tibère afin de pouvoir le rencontrer et l'éliminer par un sort particulièrement puissant. Mais sur l'île, Daedalia est d'abord torturée avant d'être amenée dans la 11ème villa de Tibère, la villa Jovis. Elle réussit alors à se libérer et un combat magique s'engage entre l'empereur et la courageuse Nephilim. Ce combat se termine par une victoire à la Pyrrhus pour Daedalia. Blessée et affaiblie, celle-ci arrive quand même à se saisir d'une grande partie des fragments orphiques et à les lire. Les autres membres des Mystères l'interceptèrent à ce moment et tuèrent son simulacre. Elle dut retourner dans sa stase. Auparavant, elle put détruire une bonne partie de ces fragments des tablettes orphiques. Un rude coup était porté aux Mystères qui jurèrent alors de se venger à leur manière de ce Nephilim. Ils forment alors un groupe de surveillance chargé de retrouver à travers les siècles ce Nephilim.

Plusieurs siècles plus tard, durant une période d'incarnation d'un des Nephilim qui vont participer à cette aventure, la stase de Daedalia est déplacée. L'elfe s'incarne de nouveau. De suite, elle retrouve le Refuge de l'Arcane pour y délivrer son savoir occulte sur les Mystères. Elle y rencontre brièvement le Nephilim, sympathise grandement (développant un sentiment proche de l'amour, une «fusion», une «fulgurance amoureuse» pour un quêteur de l'Atalante fugitive) mais disparaît avant de pouvoir livrer son secret. Le Refuge est alors détruit par un groupe très puissant des Mystères. En effet, ceux-ci, grâce à leur surveillance multiséculaire, ont retrouvé la trace de l'elfe et ont décidé de la capturer pour la conduire en Hadès afin de lui voler ses connaissances occultes. Là, après une cérémo-

nie très cruelle, ils la dépossèdent de ses souvenirs et l'emprisonnent dans un sommeil magique. Pendant plusieurs générations, ils l'obligent à changer de corps préparant une vraie vengeance, celle qui fera que par l'ironie du sort, elle deviendra l'agent direct des Mystères. Ce sort tourne bientôt en faveur des Mystères. En effet vers la fin du XXème siècle, les cours des Titans décident de lancer l'opération de la Nouvelle Eurydice. Il s'agit pour eux de mettre à la vue de tous les Mystères les signes qui prouvent que l'heure de la Grande Alliance est bientôt venue. Il leur faut pour cela une messagère occulte et magique. C'est tout naturellement qu'ils choisissent Daedalia, emprisonnée dans sa lente agonie onirique. Durant une deuxième cérémonie particulièrement cruelle, ils l'obligent à devenir l'hôte d'un Daïmon qui deviendra le vrai messenger des Mystères. Ils décident alors de commencer leur opération par l'île sacrée de Capri, ancien siège d'un puissant d'entre les puissants parmi les mystes, Tibère. Mais ce n'est sans compter la ténacité de Daedalia qui à peine réincarnée et arrivée à la surface de ce nouveau monde va chercher à rentrer en contact avec son Arcane pour qu'ils retrouvent son ancien amour, l'un de nos Nephilim aventureux.



DÉCORS

• NAPLES

Située dans la magnifique baie de Naples, aux pieds du Vesuve, Naples est l'une des plus grandes villes d'Italie. Célèbre pour son charme naturel, son vieux quartier populaire, son port vivant, la ville souffre maintenant d'une surpopulation et d'une réputation sinistre. En effet, la Camora, l'équivalent napolitain de la Mafia sicilienne a pris largement pied dans la ville, y instaurant des systèmes de racket et de protections. Le centre-ville, très dégradé, abîmé, souvent considéré comme sale par les touristes est un endroit peu sûr. La pauvreté est très présente par le biais de bandes d'enfants dépenaillés courant dans les rues étroites, sautant quatre à quatre les marches des passages escarpés et des ruelles sombres, empuanties par les détritux qui jonchent les pavés.

Cet emprise permanente de la Camora a obligé les autorités italiennes de prendre des mesures anti-terroristes drastiques. L'aéroport ainsi que les lieux publics de passage comme les gares sont particulièrement surveillés (POT de sûreté 17). Il est quasi-impossible de faire passer une arme en fraude. Les visiteurs sont plusieurs fois fouillés à leur débarquement dans l'aéroport. Des Nephilim trop peu respectueux de ces mesures de sécurité risquent rapidement de se trouver au sol avec

plusieurs pistolets mitrailleurs Ingram pointés sur eux. En effet ces armes dangereuses équippent en standard toutes les patrouilles des carabinieri, les gendarmes italiens.

La ville souvent reconstruite et en partie détruite après la seconde guerre mondiale n'a gardé que peu de souvenirs et de ruines de son passé pourtant fort riche. Seul le Grand Musée de Naples possède une collection impressionnante d'objets et de mosaïques gréco-romaines venant de Pompei rappelant ainsi la présence majestueuse mais toujours menaçante du Vesuve. Le musée possède une bibliothèque privée où seuls des universitaires accrédités peuvent pénétrer. Là, de vieux manuscrits en latin et en bas-latin peuvent être parcourus. Cette bibliothèque possède un POT d'information occulte de 15

Si les Nephilim cherchent des informations à Naples et pour peu qu'ils pratiquent l'italien, ils peuvent orienter leurs recherches dans plusieurs lieux. Ils peuvent ainsi utiliser les facilités de la grande bibliothèque centrale de Naples. C'est un grand bâtiment construit à la fin du 17ème siècle de style rococo se trouvant en hauteur près des villas. Cette bibliothèque leur permettra de trouver des informations sur l'histoire de Naples et de Capri. Mais dès qu'ils chercheront des renseignements occultes, ils ne trouveront que peu de choses. Cette bibliothèque possède un POT d'information occulte de 3.



La liaison Naples-Capri est assurée principalement par deux modes de transports : le bateau et l'hydrofoil. La traversée en bateau prend entre 1 h 20 et 2 h et celle en hydrofoil 30 mn mais le voyage n'est pas très agréable vu l'exiguïté de la cabine de passager.

CAPRI

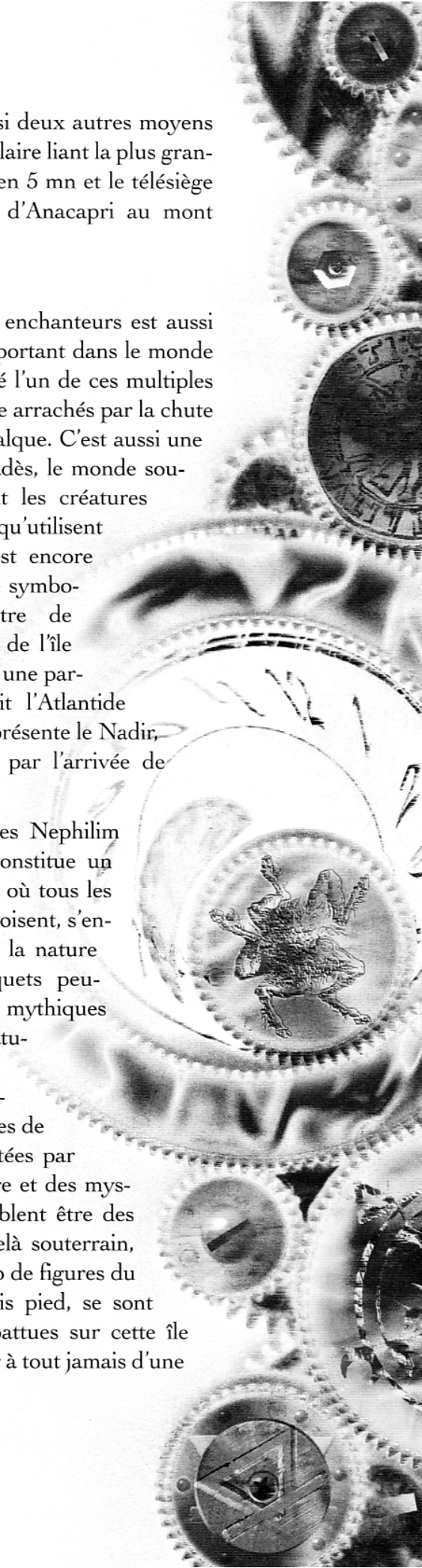
Capri est une petite île de 6 km de long et environ 3 km de large, au relief accidenté, située dans la baie de Naples dans le prolongement de la presqu'île de Sorrente. Elle est constituée de deux monts calcaires séparée par une cuvette où se trouvent deux grandes plages l'une au Nord, l'autre au Sud de l'île. La principale ville Capri se love entre deux collines près de la plage du Sud et le deuxième village Anacapri se situe sur un plateau au centre de l'île.

Au delà des clichés chantés, Capri constitue pour l'œil un enchantement presque parfait. Les haute falaises crayeuses qui bordent presque toutes l'île illuminent par leur blancheur l'eau pure et bleue de la baie de Naples. Les flancs escarpés de Capri cha-toient sous les rayons d'un soleil omniprés-ent. De nombreuses grottes s'ouvrent à la Méditerranée, découvrant aux curieux des paysages magiques où les couleurs se voient diffractées par les concrétions calcaires. Ainsi, les habitants de Capri parlent des grottes bleues, rouges ou vertes. Les citron-niers, les oliviers, les baies sauvages, la lavan-de, le thym et le romarin parfument l'air, embaumant tous les souvenirs heureux ou bien mélancoliques qui habitent les trop nombreux touristes venant se reposer dans cette île enchantée. Les routes de l'île sont très étroites et escarpées donc dange-reuses. Peu de voitures circulent sur l'île et les insulaires préfèrent utiliser des petits bus conduits témérairement par des chauffeurs ayant dépassé depuis longtemps l'âge de la

retraite. L'île offre aussi deux autres moyens de transports, le funiculaire liant la plus gran-de des plages à Capri en 5 mn et le télésiège amenant les touristes d'Anacapri au mont Solaro en 12 mn.

Capri sous ses dehors enchanteurs est aussi un lieu occulte très important dans le monde de Nephilim. L'île a été l'un de ces multiples morceaux de l'Atlantide arrachés par la chute de la météorite d'orichalque. C'est aussi une porte secrète vers l'Hadès, le monde sou-terrain où se trouvent les créatures magique d'orichalque qu'utilisent les Mystères. Capri est encore aujourd'hui un résumé symbo-lique et figé du désastre de l'Atlantide. L'extérieur de l'île pourrait être assimilé à une par-tie du paradis qu'était l'Atlantide alors que l'intérieur représente le Nadir, le centre négatif créé par l'arrivée de l'orichalque.

Il est important que les Nephilim ressentent que l'île constitue un vrai creuset ésotérique où tous les champs magiques se croisent, s'en-tremêlent pour rendre la nature fantastique. Les bosquets peu-vent ainsi abriter les mythiques faunes. Les sources natu-relles coulent et chan-tent d'une voix cristalli-ne. Les ruines, couvertes de lierre sont encore hantées par les turpitudes de Tibère et des mys-tères. Les grottes semblent être des portes vers un haut-delà souterrain, l'Hadès des grecs. Trop de figures du monde occulte ont pris pied, se sont rencontrées, se sont battues sur cette île pour ne pas la marquer à tout jamais d'une empreinte ésotérique.



L'île habrite plusieurs lieux occultes très intéressants que les Nephilim seront amenés à visiter. Chaque description est suivi de renseignements occultes qui pourront être rattachés à l'intrigue principale de la dame de onze heure.

• L'ÎLE

• LA GROTTE AZZURA

La grotte se trouve au Nord-Ouest de l'île. Après une navigation d'environ un quart d'heure à partir de Marine Grande dans une barque pouvant contenir 10 personnes, les visiteurs arrivent devant la grotte grande d'environ 50 mètres. L'eau y est bleue transparent

et le soleil reflété par le sable blanc du fond de la grotte illumine d'un azur féérique les parois et la voûte de la grotte. Si les Nephilim passent en vision-Ka, ils sentiront ici que le champ magique de l'eau est très présent. Il est certain que durant les conjonctions adéquates, des plexus d'eau se forment à cet endroit.

Les nautoniers s'amuseent souvent à raconter des histoires pour effrayer les touristes. Ainsi lorsqu'ils pénètrent dans la grotte, ils narrent la légende de Charon, le passeur des âmes dans la mythologie grecque. Cette grotte serait l'entrée vers l'Hadès ou Charon attend les âmes des mortels pour les conduire vers le monde souterrain. Ces âmes pour accomplir le dernier voyage doivent lui donner l'obole,



une pièce d'argent. Certaines nuits, des pêcheurs disent avoir vu une forme encapuchonnée menant une barque. Il faut dans ce cas lancer une pièce d'argent dans la grotte pour conjurer ce mauvais présage. Et les touristes sont invités à faire de même. Ainsi lorsque l'on se penche et que l'on examine attentivement l'eau de la grotte, on peut voir miroiter au fond des milliers de pièces.

Cette légende ne fait que véhiculer le lointain souvenir de la véritable entrée de l'Hadès (voir château de Barberousse).

• LE CHÂTEAU DE BARBEROUSSE

A 40mn à pied d'Anacapri, on peut trouver sur un piton rocher les restes d'une vieille forteresse byzantine qui fut prise par le pirate algérien Barberousse. Il n'en reste plus qu'une vieille tour à moitié en ruine et brûlée. En effet le château fut incendié pendant sa capture et reçut plusieurs fois la foudre depuis. Si les Nephilim enquêtent un peu dans Anacapri sur cette ruine. Ils pourront apprendre auprès de vieux que le château est considéré comme hanté par un «esprit du feu», un djinn que le terrible pirate Barberousse aurait laissé en signe de punition après le sac de l'île. Le sentier très accidenté mène à la tour dont l'ombre des charpentes brûlées forment des signes mystérieux sur le sol. Cette tour envahie par le lierre et le thym semble avoir possédé trois étages. Une trappe facilement visible permet d'accéder à un couloir sombre qui lui-même donne sur un souterrain qui amène les Nephilim à une petite crique. En face se trouve le rocher du pirate ou se trouve la véritable entrée de l'Hadès.

Si les Nephilim utilisent leurs vision-Ka, ils s'apercevront que ce lieu est très chargé en champ magique de feu.

• LA VILLA JOVIS

Située à 1 heure de marche de Capri, près de la mer, la villa Jovis est l'un de lieux les plus visités de toute l'île.

Elle constitue le lieu le plus important des constructions exotériques de Tibère. Il fit bâtir 12 palais sur toute l'île afin d'y assouvir ces vices et ses expériences occultes. La villa Jovis fût un immense complexe de bâtiments rectangulaires couverts de fresques licencieuses montrant des scènes de torture et érotiques. Des temples aux dimensions réduites mais empreints d'un imaginaire lunaire furent élevés au centre de ce complexe. Tout ce qui reste aujourd'hui, ce sont des murs en ruines où l'on peut voir des morceaux de fresques contenant encore des scènes de violence et de sadisme. Quelques piliers écroulés au milieu des oliviers rendent le décor moins triste. Les archéologues ont encore dégagé quatre immenses citernes dont ils n'arrivent pas à déterminer réellement l'usage.

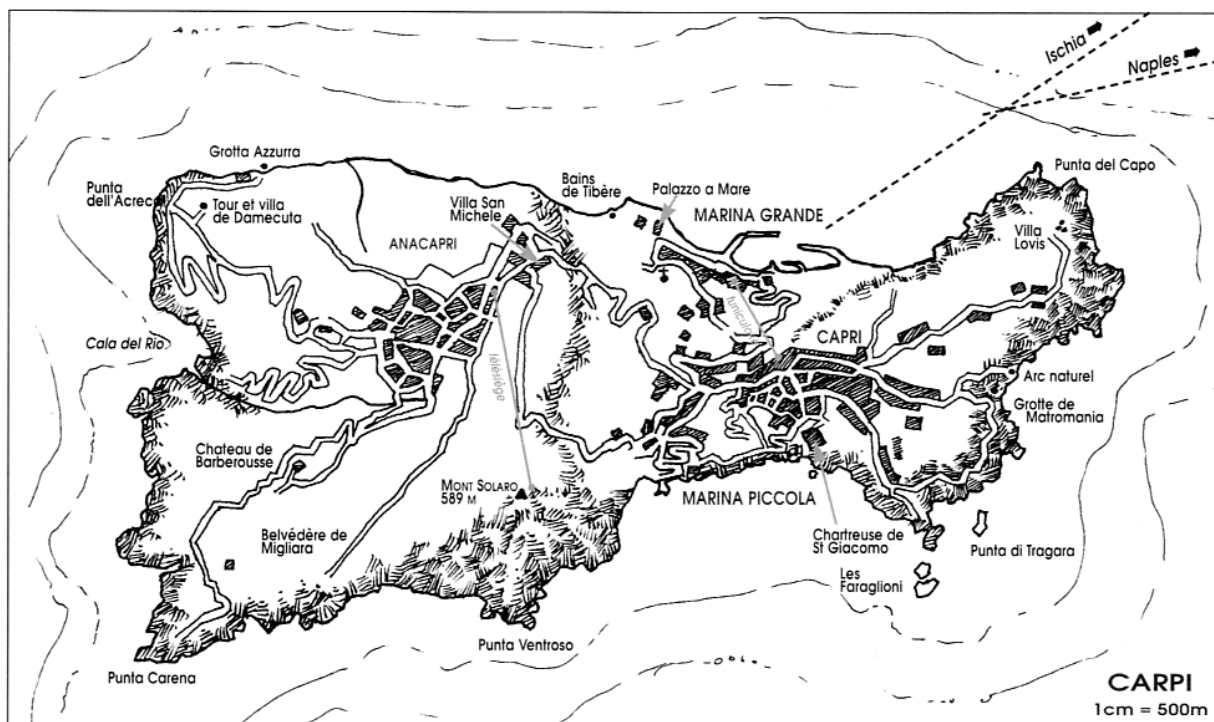
• LE PHARE

Près des ruines de la villa, les visiteurs sortant des sentiers battus peuvent tomber sur les ruines de l'ancien phare de l'île élevé en premier par Auguste. Ce phare peut évoquer des souvenirs à la Dame de onze heures.

• LA VILLA SAN MICHELE

Située au Nord d'Anacapri, cette villa a été construite par Axel Munthe, écrivain précieux et homosexuel donc rejeté par la société de l'époque. Très riche, Munthe est venu finir ces jours dans l'île et y a construit





une magnifique villa avec un jardin fameux pour sa grâce et sa douceur. Il est certain que le poète tourmenté fut inspiré par les lieux mystiques de l'île. Le jardin semble être un escalier mystique de verdure qui descend vers la mer le long d'une falaise très accidentée.

CAPRI : LA VILLE

Capri est une petite ville d'environ 8000 habitants. Composée de petites maisons blanches aux toits plats ou bien recouvertes de tuiles, Capri offre aux visiteurs le cadre idéal pour les vacances. Sorte de médina miniature, toute la vie de cette ville se concentre sur la place Umberto, grand lieu de rencontres mondaines et réjouissantes. Tout autour de la place et dans la ville même, des minuscules ruelles souvent couvertes, toujours tordues et pavées permettent des promenades et des échappées vers une Italie idéale. Les Nephilim pourront y croiser des touristes forts nombreux quelque soit la saison, des vendeurs de souvenirs ainsi que des boutiquiers sur le pas de leur échoppe comme des

antiquaires ou des artisans ajoutant par leur devanture quelques touches de couleur à la ville blanche. De nombreuses maisons entourent Capri, moins serrées, plus ombragées par des tonnelles et de très nombreux citronniers.

• LA PLACE QUISISANA ET L'HÔTEL DU MÊME NOM

Près de la grande place centrale d'Umberto, se trouve la place Quasisana. Cette place est célèbre pour l'arbre qui s'y trouve au centre. Il s'agit d'un chêne multiséculaire qui porte le nom de «Matro». Selon une légende très répandue, ce chêne aurait été planté par Auguste lui-même afin qu'il soutienne par ses racines l'île dans son entier. De fait, on dit que ses racines s'étendent sous toute l'île, formant ainsi une sorte de squelette de bois. La plus grosse des racines irait jusqu'à la grotte de Matromania, l'ancien lieu dédié à Magna Mater, la terrible Cybèle, maîtresse de la terre. Il est dit aussi que lorsque le chêne mourra, l'île sombrera pour aller tout droit vers les enfers.

Si les Nephilim passent en vision-Ka, ils s'apercevront que les champs magiques de la

Terre sont assez présents à cet endroit. D'ailleurs, la végétation comme les lierres et les citronniers est très présente sur tous les bâtiments tout autour de la place.

L'hôtel Quisisana, couvert d'une magnifique glycine, est l'un des hôtels les plus importants de l'île. Près de 150 chambres souvent réservées plusieurs mois à l'avance permettent aux touristes les plus fortunés de se reposer en toute tranquillité. Le personnel est poli mais assez hautain.

• LA LIBRAIRIE «TIBÈRE»

Si les Nephilim recherchent des informations sur l'île, Tibère et autres personnages intéressants, ils pourront trouver en cherchant bien dans les ruelles sinueuses de Capri une petite librairie très attachante dont le propriétaire est affable et accueillant. Après avoir descendu quelques marches d'un passage ombragée par une tonnelle, les Nephilim peuvent trouver la librairie dans un patio. La porte en bois ouvragé donne sur un vrai capharnaüm. Les livres sont rangés sur des tables, des étagères, en pile sur le sol en pierre. Dès que l'on lève les yeux, on remarque tout de suite la silhouette longiligne du libraire Fransceco Ligni. Revêtu de pantalons de velours élimés, le visage encadré par une fine barbe blanche, les cheveux emmêlés, Fransceco se dirige vers les clients avec un large sourire tenant dans une main gracieuse ses lorgnons antédiluviens. Il sera prêt à répondre à toutes les questions que pourront lui poser les Nephilim. Sa librairie est la seule de l'île à regrouper de nombreux ouvrages sur Tibère et la période gréco-romaine de Capri. Cette librairie possède un POT d'information occulte de 14.

• LE CAFÉ «MARINA PICCOLA»

C'est un café typique de l'île. Des parasols bariolés ornent la terrasse. Les deux serveurs sont habillés à la napolitaine (canotier, ceinture rouge et chemise blanche à dentelle). Ils

sont empressés et très charmeurs dès qu'ils doivent servir le sexe faible. On peut y déguster en toute tranquillité la spécialité de l'île, le célèbre limoncello, une liqueur de citron tirée des citronniers de Capri. Le patron Gusieppe Alano est un ancien de la Camora qui a été forcé de prendre sa retraite. Il est très peu bavard et souvent négligé contrairement à son personnel qu'il tient d'une main de fer. Sa seule faiblesse est son attirance pour l'argent. Si les Nephilim l'interrogent sur les événements auxquels ils assistent, il pourra leur parler contre monnaie sonnante et trébuchante de l'arrivée en masse de plusieurs individus louches qu'ils soupçonnent être de la Mafia. Ils portent tous des costumes sombres et des lunettes de soleil et portent souvent des étuis à clarinette. Seule une ancienne et illogique solidarité envers la Camora peut lui faire dire ceci (secrètement, il craint que ces individus ne soient que des tueurs à la solde de la Camora et qu'ils le recherchent pour le tuer).

• ANACAPRI

Version miniature de Capri, cette toute petite ville aux maisons blanches et aux rues ombragées sert de carrefour aux touristes qui viennent visiter le mont Solaro ou bien la villa San Michele. Au détours de certaines rues, on peut y trouver des maisons de style oriental rappelant les invasions barbaresques très nombreuses dans la région. Le village est aussi visité pour son église que l'on peut trouver au centre sur une petite place charmante. Le télésiège menant au mont Solaro prend son départ d'une rue très proche de la place centrale d'Anacapri.

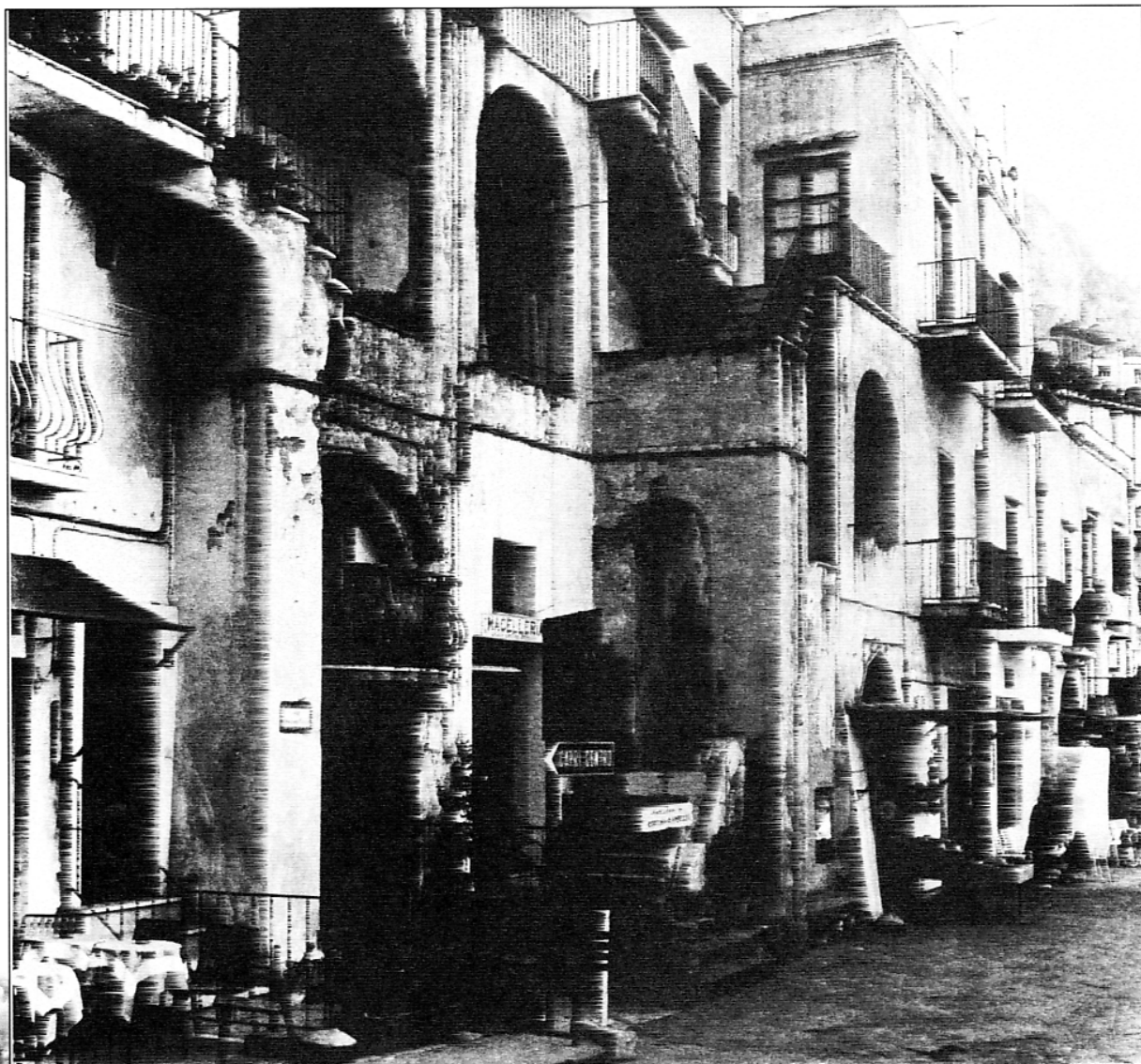
• L'ÉGLISE SAN MICHELE ET SON CIMETIERRE

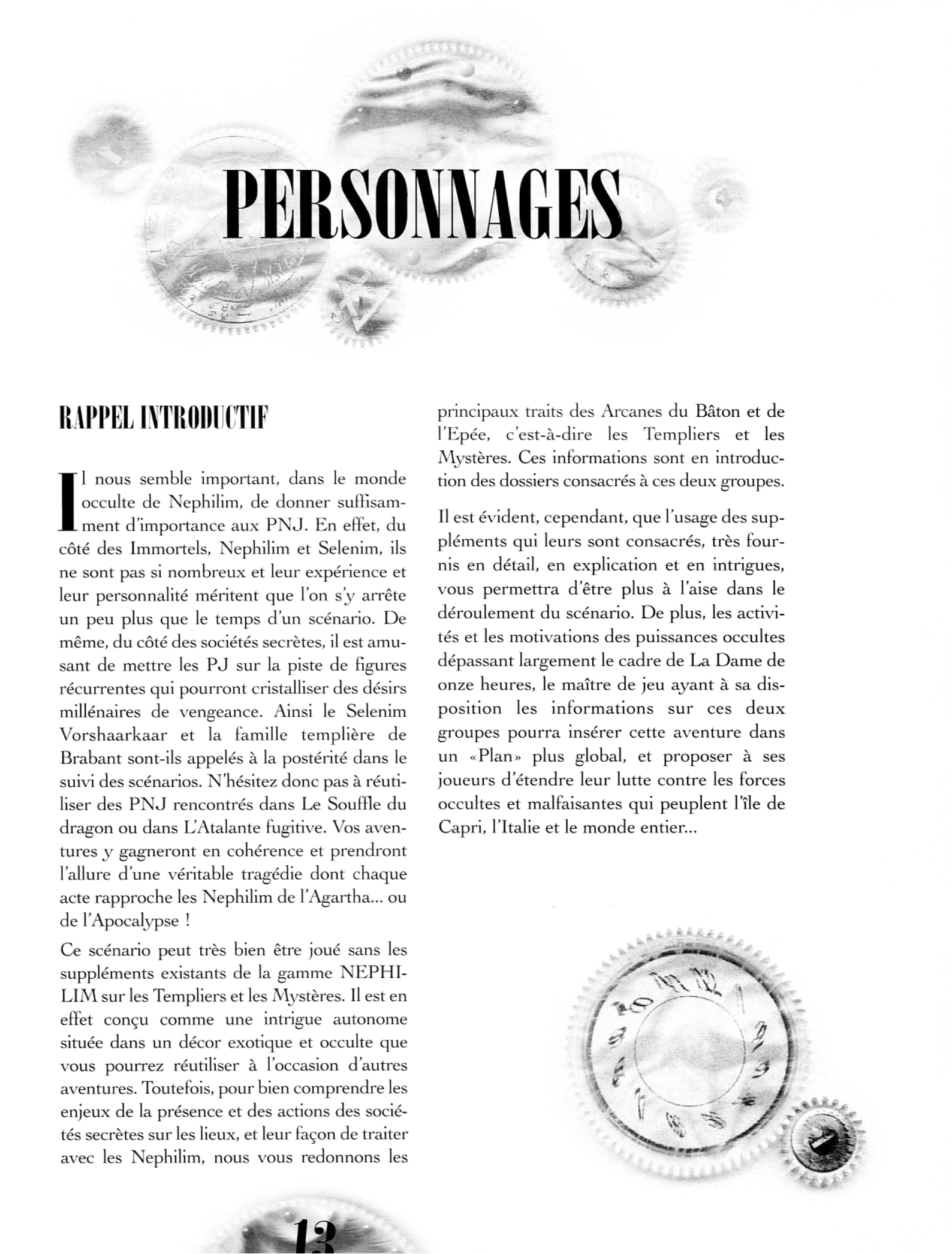
L'église San Michele, baroque de facture est très célèbre pour posséder un grand pavement napolitain représentant Adam et Eve chassés du Paradis. Il est dit que ce pavement aurait été fait d'après un tableau de Sol Mena lui-même inspiré d'une fresque maintenant détruite d'une des 12 villas de Tibère. Il est clair ici que l'on peut voir en cette église l'influence des Mystères. L'église est ornée aussi de vitraux montés durant le 18ème siècle et narrant la genèse et le Déluge. Certains

Nephilim expérimentés pourront y repérer des allusions occultes à l'Atlantide.

Le cimetière de l'église est entouré de hautes grilles de métal rouillé. Des tombes et des caveaux souvent très anciens abritent les ancêtres de nombreux familles de Capri. Certaines tombes ont vu leur marques effacées par le temps ou bien par la main de l'homme (signe de luttes anciennes entre les Templiers et les Mystères).

Le cimetière est aussi un endroit propice à la formation de plexus de champ magique de Lune.





PERSONNAGES

RAPPEL INTRODUCTIF

Il nous semble important, dans le monde occulte de Nephilim, de donner suffisamment d'importance aux PNJ. En effet, du côté des Immortels, Nephilim et Selenim, ils ne sont pas si nombreux et leur expérience et leur personnalité méritent que l'on s'y arrête un peu plus que le temps d'un scénario. De même, du côté des sociétés secrètes, il est amusant de mettre les PJ sur la piste de figures récurrentes qui pourront cristalliser des désirs millénaires de vengeance. Ainsi le Selenim Vorshaarkaar et la famille templière de Brabant sont-ils appelés à la postérité dans le suivi des scénarios. N'hésitez donc pas à réutiliser des PNJ rencontrés dans *Le Souffle du dragon* ou dans *L'Atalante fugitive*. Vos aventures y gagneront en cohérence et prendront l'allure d'une véritable tragédie dont chaque acte rapproche les Nephilim de l'Agartha... ou de l'Apocalypse !

Ce scénario peut très bien être joué sans les suppléments existants de la gamme NEPHILIM sur les Templiers et les Mystères. Il est en effet conçu comme une intrigue autonome située dans un décor exotique et occulte que vous pourrez réutiliser à l'occasion d'autres aventures. Toutefois, pour bien comprendre les enjeux de la présence et des actions des sociétés secrètes sur les lieux, et leur façon de traiter avec les Nephilim, nous vous redonnons les

principaux traits des Arcanes du Bâton et de l'Épée, c'est-à-dire les Templiers et les Mystères. Ces informations sont en introduction des dossiers consacrés à ces deux groupes.

Il est évident, cependant, que l'usage des suppléments qui leurs sont consacrés, très fournis en détail, en explication et en intrigues, vous permettra d'être plus à l'aise dans le déroulement du scénario. De plus, les activités et les motivations des puissances occultes dépassant largement le cadre de *La Dame de onze heures*, le maître de jeu ayant à sa disposition les informations sur ces deux groupes pourra insérer cette aventure dans un «Plan» plus global, et proposer à ses joueurs d'étendre leur lutte contre les forces occultes et malfaisantes qui peuplent l'île de Capri, l'Italie et le monde entier...

LA DAME DE ONZE HEURES

DAEDALIA

Elfe

Arcane (identique à l'arcane du Nephilim qui l'a rencontré durant une époque d'incarnation).



CARACTÉRISTIQUES :

KA 9

Feu 5

Air 4

Terre 9

Eau 2

Lune 7

FOR 12

CONS 18

INT 19

DEX 14

CHA 15

Points de vie : 18

Actions : 3

COMPÉTENCES :

Il ne lui reste que très peu de souvenirs précis de ce qu'elle sait faire. Elle n'arrive qu'à parler le français et un peu d'italien qu'elle arrive à retrouver dans la mémoire de son simulacre actuel.

TALENTS OCCULTES :

(lorsqu'elle retrouve ses souvenirs) :

SORCELLERIE

Basse magie 90%

Haute magie 75%

KABBALE

sceaux 20%

STASE

Tableau romain

Feu 10

Air 20

Terre 40

Eau 20

Lune 10

Khaiba : 15%

INCARNATIONS :

Rome impériale

Une incarnation de votre choix

DESCRIPTION :

La Dame de onze heures est le nom que les Mystères ont inscrit dans le pentacle de ce Nephilim au cours de la cérémonie d'introduction du Daïmon en elle. Son véritable nom est Daedalia, et c'est une elfe. Le féminin est lié au fait que ce Nephilim a eu l'habitude de s'incarner dans des simulacres féminins. Le simulacre actuel de Daedalia est une prêtresse d'Isis descendue en Hadès il y a quelques années et dans laquelle Daedalia a été incarnée de force une nouvelle fois sous la menace des Daïmons. Elle est âgée d'une trentaine d'années.

Elle est brune, ses cheveux longs qui tombent en boucles sur ses épaules ont la couleur des feuilles mortes qui jonchent les jardins à l'automne. Dans ses yeux en amande scintille une pupille ambrée, comme deux joyaux fins enchâssés dans son visage doux et effilé. Ses oreilles pointent légèrement à travers sa chevelure, ce qui lui donne l'apparence d'une petite créature féérique échappée d'un bois enchanté. Mais la captivité et les troubles psychiques dont elle souffre voilent le regard de Daedalia et son visage n'exprime plus la gaieté d'antan. Elle a dû perdre un peu de sa pureté élémentaire dans cette tragédie. Mais son corps est fin, ses doigts longs et agiles.

Malgré son amnésie, Daedalia sait faire preuve d'un grand courage. Bien qu'elle ne s'en souvienne pas, son combat acharné contre Tibère et ses sbires a forgé en elle une personnalité guerrière qu'on ne pouvait prévoir. Elle évoque à présent les elfes guerriers, dont la loyauté n'a d'égale que la patience et le sang-froid.

L'un des traits de sa personnalité les plus étranges est la phobie qu'elle éprouve vis à vis des caves et des souterrains, et d'une façon générale de tous les lieux fermés et placés

sous terre. Cette phobie est bien sûr la conséquence de son séjour en Hadès, mais comme son amnésie ne lui permet pas de l'exprimer et de s'en décharger, sa crainte semble véritablement contredire sa nature de Faërim. Les Nephilim ne manqueront de s'en apercevoir. Cette tare rendra particulièrement délicates les opérations dans les dédales de grottes dans la deuxième phase : Descente aux enfers.

HISTOIRE :

L'existence de Daedalia a pris un tour tragique et superbe à la fois quand elle a décidé de s'engager dans une lutte de tous les instants contre les Mystères d'Isis. En effet, lorsque son Arcane a appris la présence dans les grottes sous-marines de Capri de vestiges atlantes, et l'arrivée concomitante des Mystères sur les lieux, il a fallu obtempérer pour déclarer la guerre à ce qui devenait une base de tout premier choix pour la plus puissante société secrète implantée à Rome : les Mystères d'Isis.

Daedalia résolut de se rendre sur l'île où Tibère venait de s'installer et l'histoire occulte a gardé les traces et les témoignages de ce duel. Elle commence par mettre en place une mission d'espionnage très risquée. Sachant que Tibère se prenait pour Orphée, et convoitait le savoir orphique, elle décida de jouer sur les tendances de cet illuminé et de se faire passer pour Eurydice elle-même. De cette façon elle se laissa capturer et entreprit d'instruire Tibère d'une doctrine ésotérique approximative. Mais bientôt le



secret s'épuisa, et une guerre ouverte s'ouvrit entre eux. Dès lors Daedalia fut vouée à la clandestinité pour échapper aux griffes des mystes.

D'abord Tibère réussit à se procurer la stase de l'elfe. L'empereur avait en effet acquis un tableau d'un célèbre peintre attique du IV^{ème} siècle av. J. C. : Parrhasius. Cet artiste fut décrit par Ovide comme "l'ami du luxe et du plaisir". Le tableau représentait en effet Atalante dans une scène érotique et avait été payé 60.000 sesterces, une très forte somme, mais officiellement on annonça que Tibère l'avait confisqué pour outrages aux bonnes moeurs. En vérité est qu'il s'agissait de la stase de Daedalia, acquise par Tibère pour les Mystères d'Isis afin de la faire chanter et la menacer.

Cette tactique se révéla payante, car Daedalia fut obligée de venir dans la villa Jovis, le pire repaire de Tibère où un piège était tendu à son intention. C'était la villa de la onzième heure, dans laquelle elle fut capturée. Sous la villa se trouvait alors des geôles où l'empereur décadent enfermait ses pires ennemis avant de les conduire au «saut de Tibère», la falaise de 292 mètres du haut de laquelle il les précipitait dans la mer en furie s'écrasant sur les récifs de Capri. Mais heureusement Daedalia échappa à cet horrible sort, car elle parvint à s'évader en déployant des prouesses magiques pour se concilier les champs magiques qui soutenaient les fondations de la bâtisse. Mais avant elle laissa des inscriptions dans la pierre pour témoigner des supplices dont elle avait été témoin, et pour indiquer à de futurs prisonniers Nephilim les moyens de s'en sortir malgré la menace des mystes.

Enfin, le combat final se tint dans le phare de Capri, où Tibère aimait à se percher pour contempler les étoiles. Au sommet de l'édifice eu lieu un effroyable duel,

Daedalia puisant dans ses ressources de sorcière pour contrer les reliques que Tibère avait récupérées dans les entrailles de l'île. Au terme du combat, la stature du bâtiment ne put plus résister et sombra dans l'océan. C'était deux jours avant la mort de Tibère.

La dernière nuit, Daedalia savait que Tibère ne nourrissait plus du tout le désir de la capturer vivante pour lui faire avouer ses connaissances ésotériques. Il s'apprêtait à vider sa stase pour réduire l'elfe à une atroce agonie. Daedalia s'introduisit de nuit dans la villa de Tibère et lança un sort fatal sur son ennemi : un sortilège d'étouffement progressif qui condamna l'empereur à une mort convulsive dont toutes les apparences étaient celles de l'empoisonnement. Puis elle fouilla ses archives occultes avant de les détruire. Les mystes arrivant sur les lieux après que le crime ait été perpétré la tuèrent sans une hésitation. Daedalia rentra dans sa stase. Mais la légende de la nouvelle Eurydice survécut à cet événement, corroborant l'idée qu'Orphée avait été massacré par les ménades pour avoir jeter les yeux sur Eurydice. Le mythe se répétait.

Il n'en fallut pas plus aux Mystères pour se promettre de remettre la main sur cette elfe qui en savait tant pour le salut des servants de l'Épée. Bien des siècles plus tard, quand Daedalia se réveilla et fit la rencontre de l'un des PJ, les mystes eurent tôt fait de la retrouver et de l'enlever, cette fois pour mettre en route le plan de La Dame de onze heures. En Hadès ils la placèrent dans un lourd sommeil magique, le temps de pratiquer sur elle les libations d'Isis pour s'emparer de ses souvenirs. Puis, la forçant à changer de simulacre lorsque le précédent venait à mourir, ils la gardèrent jusqu'à nos jours, où ils l'éveillèrent pour lui accoler un Daïmon, destiné à faire signe aux Mystères de la surface que la nouvelle Eurydice était revenue.



LE DAÏMON

Orichalque 40

FOR 8

CONS 8

INT 8

Actions 3

Mvmt 10 m/s

Les Daïmons sont des créatures que normalement vos Nephilim n'ont jamais rencontrés. Ce sont des effets Dragon d'orichalque qui sont nés de la météorite venue de Saturne. Celle-ci s'est enfoncée dans les profondeurs de la terre, et son arrivée a provoqué une onde de choc qui a creusé un gigantesque dédale souterrain, composé d'immenses salles, des cavernes dont l'atmosphère est remplie des effluves mortels pour les êtres-Ka : l'orichalque. C'est d'ailleurs sur la météorite que Prométhée est enchaîné, entouré des Titans, qui sont les fondateurs des Mystères, les tout premiers humains à avoir profité de l'enseignement magique de Prométhée. Dans ce monde confiné loin de la surface, la saturation d'orichalque a suscité l'animation de créatures magiques, semblables dans leur nature et leur comportement aux effets Dragon des champs magiques de la surface. A ceci près qu'ils fonctionnent d'une façon différente.

En effet, ils sont attirés par les Ka-éléments qu'ils dévorent, poussés en cela par leur instinct de destruction, l'orichalque étant poussé à disperser le Ka comme matière et anti-matière. Mais à mesure qu'ils entrent en contact avec le Ka, les Daïmons se dissolvent, car l'orichalque à l'état volatile qui les compose est lui-même désintégré par la Ka. Le résultat de cette alchimie particulière est la production de terres rares, que les sociétés

secrètes utilisent pour constituer des artefacts comme les homon-cules, par exemple.

En principe les Daïmons ne peuvent pas sortir de l'Hadès car ils sont trop primaires pour trouver seuls la sortie. En effet, le dessin hautement ésotérique des passages entre l'Hadès et la surface ne peut être décrypté que par les plus grands initiés, à savoir les initiés du 7ème degré des Mystères et les Nephilim (et pourquoi pas les templiers du 3ème degré, mais ils n'en ont pas encore eu l'occasion). Donc les Daïmons ne peuvent s'échapper de leur prison obscure qu'en utilisant un véhicule dans lequel ils se nichent.

Ce moyen de transport leur est donné par les mystes qui descendent en Hadès pour y recevoir leur initiation suprême. Les Daïmons pénètrent le Ka-Soleil du porteur, seul Ka que l'orichalque ne dissout pas, et le possède ainsi pour remonter à la surface. Ce procédé permet aux Mystères de récupérer peu à peu des Daïmons qu'ils tentent de maîtriser et qui se révèlent par nature des armes redoutables



contre les Nephilim : des machines d'orichalque vivantes et mouvantes.

La capacité de déplacement d'un Daïmon porté par un Ka-Soleil en surface est très réduite. Tout au plus peut-il s'éloigner du Ka-Soleil de l'humain dans une zone de quelques centaines de mètres et à condition qu'il puisse prendre prise à un autre Ka-soleil suffisamment puissant pour cela. Leur intelligence est en général plus importante qu'un effet Dragon élémentaire, car les Mystères de l'Hadès les sélectionnent pour les "programmer" et leur fixer une mission précise. En bas, les Daïmons forment des légions et des cours, au service des Titans endormis. C'est dans cette ambiance de folie et de mort que Daedalia a été plongée avant de perdre la mémoire.

Le Daïmon que ramène malgré elle la Dame à Capri est donc caché dans son Ka-Soleil. Il n'en sort que pour provoquer les accidents des templiers. Mais il a également terriblement faim de Ka, qui bien qu'il ne lui soit pas nécessaire pour survivre, suscite chez lui un désir impérieux inscrit dans sa nature même. Pour cela, il a le choix entre puiser à une source vive de Ka-élément (un Nephilim) ou à un réservoir plus ou moins chargé (un Plexus ou un Nexus). Pour les besoins de sa mission et de l'intrigue, la Daïmon ne s'attaquera pas en priorité aux Nephilim, surtout pas à la Dame qui le porte, ni aux PJ dont la méfiance s'éveillerait beaucoup trop vite et mettrait en péril la Dame considérée alors comme une traîtresse et un danger. Le Daïmon aura donc pour apaiser sa faim de champ magique une source de Ka-Lune : la villa Jovis, dont l'orientation astrologique en fait un dispositif de concentration du Ka-

Lune (qui n'a pas été étranger à la folie de Tibère qui habitait la villa). La Dame sera donc poussée de façon inconscien-

te à se diriger souvent aux alentours de la villa afin que le Daïmon se nourrisse. Les conséquences du processus seront la baisse de la charge de Ka-Lune (dont les PJ pourront s'apercevoir lors d'une deuxième vision-Ka) et sa production de terres rares, cet étrange sable noir et luisant en vision-Ka saupoudrant les ruines de la villa Jovis après le passage du Daïmon.

Notez que si les PJ empêchaient, par exemple, la Dame de s'y rendre, cela ne poserait pas beaucoup de problèmes, car le Daïmon peut survivre sans cela. En revanche, il sera particulièrement désireux de faire payer aux PJ leur brimade, en s'attaquant à leur pentacle le moment venu avec une agressivité redoublée (dans les souterrains du rocher du pirate). En termes de règles, le Daïmon a, comme une épée d'orichalque, un POT à opposer au Ka du Nephilim. Les dommages magiques sont les mêmes que ceux indiqués dans les règles (POT ou POT divisé par 2 selon la réussite du jet d'opposition). Seules les attaques magiques peuvent détruire le Daïmon, car elles permettent de projeter des champs magiques concentrés sur lui, ce qui provoque une dissolution réciproque du Ka et de l'orichalque. On peut estimer que les créatures de Kabbale font partie de ces offensives de pure magie.

En ce qui concerne l'apparence du Daïmon, uniquement visible en vision-Ka, vous êtes libres de la modeler à votre guide. et ce pour une raison bien simple : sur le plan ésotérique et symbolique, les Daïmons sont la représentation de la lutte des humains contre les Nephilim, c'est-à-dire de l'alliance du Ka-Soleil et de l'orichalque qui s'oppose à celle du Ka-Soleil et des Ka-éléments, qui est l'Agartha. Ainsi, les Daïmons sont comme la production de la vengeance et de l'hostilité

des humains contre les Nephilim. En théorie, leur apparence se conforme donc aux circonstances de leur alliance. En général, ces sont des formes assez vagues, des effets Dragon constitués d'une substance gazeuse noire et visqueuse, qui grésille au contact du Ka. On peut imaginer aussi quelque chose comme un trou noir, où toute matière est aspirée, s'invertit et se désintègre. Comme les atomes, les parcelles de Ka s'y trouve désagrégée dans un fondu au noir. Pour le dire

clairement, c'est le cauchemar vivant du Nephilim : la rune dangereuse gravée sur la lame d'une épée devient une créature mouvante. Étant données les conditions d'arrivée du Daïmon à la surface et sa complicité avec la Dame, le mieux serait encore de lui donner un peu l'allure de celle-ci : une sorte de double spectral et malfaisant, contrastant radicalement avec l'apparence frêle et douce de Daedalia.

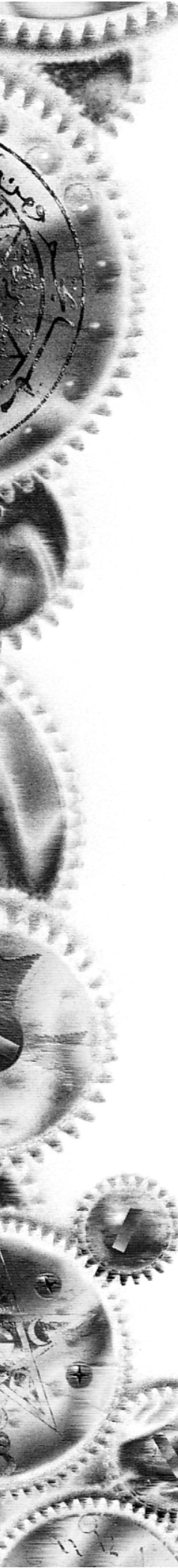
LES TEMPLIERS ✚

Les Templiers sont les plus farouches ennemis des Nephilim. Cette société secrète appartiennent à l'Arcane mineure du Bâton, qu'elle domine par son ampleur, son histoire et son acharnement à se rendre maître du monde occulte. Le Bâton représente la force, la violence, mais les serviteurs du Temple n'en reste pas là : ce sont aussi des maîtres en dissimulation et en manipulation. Ils se sont formés quelques mille ans avant l'incident Jésus, en Egypte où Akhénoton venait de sonner la révolte des Nephilim contre le Compromis qui les flouait. Leurs symboles et leurs rituels puisent loin dans les sables du temps, et à leur origine se trouve Tubalcaan, leur Guide mythique semi-divin, l'initiateur mythique du Temple et grand manieur du bâton.

Leur discipline et leur organisation pyramidale leur ont permis de se répandre secrètement en Europe et au Moyen-Orient. Les Templiers ont alors stabilisé leurs structures autour du même objectif : la suppression des Nephilim et la domination du monde par l'accomplissement de leur mystérieux Grand Plan. Dés le Moyen Age et surtout au cours des Croisades, les différentes obédiences qua-

drillent le monde en espérant le contrôler. Mais au XIVème siècle, l'Ordre est devenu trop puissant : le Pape Clément V et le roi de France Philippe II, assisté des forces clandestines des Nephilim éveillés et désireux de mettre fin aux exactions des fidèles de Tubalcaan, démantèlent les commanderies et jettent bon nombre de petites obédiences aux oubliettes de l'Histoire.

Mais le Grand Plan n'est pas mort pour autant, et dans les siècles qui suivent les Templiers ont réussi à réorganiser leur Ordre millénaire, à s'insérer dans les rouages d'une société en pleine évolution, et ont évolué eux aussi. Parvenant à conjuguer leur décorum féodal et les enjeux du monde contemporain, à l'arrivée des temps modernes, les Templiers se sont reformés dans le cadre d'une structure plus efficace mais plus complexe, et depuis le XIXème siècle préparent l'achèvement du



Grand Plan prévu pour la fin de notre ère.
L'Apocalypse est proche...

LE BAILLIAGE ITALIEN

La toile d'araignée du Temple sur le monde, le réseau fin et clandestin de ses contacts et de ces bases implantées a pourtant subi de sérieux accrocs après la dissolution de l'Ordre au XIV^{ème} siècle. Tel fut le cas du bailliage italien. Le Temple a toujours eu du mal à s'implanter en Italie. La concurrence avec les sociétés secrètes initiatiques, surgies de la nuit des temps, et plus connues sous le nom génériques des «Mystères», fut très rude. Il y a à cela plusieurs raisons. Premièrement, non seulement ces confréries antiques connaissaient mieux le territoire de la péninsule pour y avoir régné durant l'Empire romain, et possédaient des armes magiques héritées de Prométhée lui-même. Deuxièmement, elle séduisaient plus les descendants de l'Empire, habitués à leurs rites ancestraux et peu enclins à rentrer dans la symbolique chevaleresque des serviteurs du Temple. Enfin, l'organisation féodale du Temple s'adaptait mal à l'influence du Pape et à la structure commerçante de pays comme la Vénétie et la Lombardie. De fait, les Templiers ne purent asseoir un réel pouvoir et le bailliage italien ne fut constitué que de multiples obédiences, mal organisées, minuscules et divisées.

Au XIV^{ème} siècle, l'offensive des Immortels et de leurs alliés balaie ces obédiences comme un ouragan souffle une allumette. Heure de gloire et de revanche pour les Nephilim qui trouve dans l'odeur des bûchers et la clameur des soldats la satisfaction de renverser le Temple sur une grande échelle et d'éloigner le spectre de leur domination mondiale.

En effet, sur la péninsule ne subsiste au début du XV^{ème} siècle qu'une poignée de chevalier serrants conservant des

rituels et des formules dont ils ne comprennent plus le sens. Hélas, la flamme, si faible soit-elle avait survécu, et le Temple s'en servira pour relancer son effort sur le territoire occulte au long des siècles à venir.

Depuis, en effet, le Temple a été rebâti. Les chevaliers se sont adaptés au modernisme et ont repris et étendu leur puissance tentaculaire au monde entier. Mais le bailliage italien semble définitivement perdu. D'autant plus qu'entre temps, d'autres forces se sont éveillées. Les étranges rose-croix sont nés, développant des pouvoirs inédits que nulle société ne connaît véritablement, et les l'Arcane des Deniers a construit son propre plan. Et surtout, les Mystères sont sortis de leur léthargie millénaire, et son bien décidés à reprendre possession de ce territoire d'élection qu'était l'Italie antique, et à mettre fin à toutes les prétentions templières.

Mais tout n'est pas perdu pour les fidèles de Tubalcaan. Au coeur de la question italienne dans l'Ordre du Temple, se trouve l'Ordre des Chevaliers du Christ.

L'ORDRE DES CHEVALIERS DU CHRIST

Cette obédience est une des plus chevaleresques de l'Ordre. Elle s'est développée rapidement au Moyen Age, installée dans la croyance que l'organisation féodale durerait éternellement, et que leurs rituels et leur emprise sur la société se perpétuerait à jamais. Contrairement à d'autres obédiences, la violence n'est pas la seule priorité des Chevaliers du Christ. Ceux-ci sont en effet issus de grandes familles aristocratiques, pour qui l'histoire, la tradition et la perdurance des anciens rites sont plus utiles au Grand Plan que l'informatique et les chars

d'assaut. L'obédience a acquis au cours des siècles une notoriété et un respect profond parmi les Templiers, pour avoir conservé les vieux sceaux du Temple. Ces Chevaliers se targuent donc d'être les plus authentiques. Aujourd'hui encore, leurs rites se déroulent dans des cadres uniquement médiévaux, caves voûtées, châteaux, tours crénelées, éclairés de flambeaux qui font rutiler les armes polies et les armures patinées. Les discours sont toujours prononcés en latin, comme au temps bénis du XIIIème, avant que les Templiers ne soient précipités dans la chute. C'est pour les Chevaliers du Christ la meilleure façon de perpétuer le souvenir de leurs temps glorieux et de préparer les nouveaux. Les plus puristes d'entre eux préfèrent gifler un ennemi et le provoquer en duel plutôt que charger un commando suréquipé de l'éliminer.

L'obédience de l'Ordre des Chevaliers du Christ est avant tout répandue dans la baillages français, anglais et écossais, mais on leur attribue fréquemment la perte du bailliage italien. Les Chevaliers du Christ était en effet à l'époque les plus nombreux représentants de Tubalcaan en Europe occidentale et d'aucuns considèrent donc qu'il était de leur devoir de faire pleur possible pour rassembler et sauver les Templiers italiens. L'argument est un peu fallacieux mais il suffit à couvrir de honte les braves et loyaux chevaliers de l'une des plus grande et prestigieuse obédience médiévale.

LES BRABANT

Le Chevalier Sublime François-Michel, comte de Brabant a toujours rêvé d'effacer cette honte, pour préserver son honneur, redorer son blason et par amour de son Ordre. Lorsqu'il a atteint ce grade, l'un des plus hauts dans la hiérarchie des Chevaliers du Christ, il y a une dizaine d'années, il a tout mis en oeuvre pour y parvenir. Son ancêtre,

Angerand de Brabant, avait été anobli en 1099 par le Comte de Champagne dans les souterrains de Provins, en récompense de son exceptionnelle bravoure lors de la chute de Jérusalem qui mit un terme à la Croisade dont Brabant resta comme une grande figure. Angebrand de Brabant fut le premier templier de sa famille, il a élevé sa descendance dans l'obéissance aux préceptes de l'Ordre. Les Brabant ont toujours servi le Temple dans l'une ou l'autre de ses obédiences, et se sont fait remarquer par leur noblesse de coeur, leur esprit chevaleresque, et en particulier par leurs talents de chercheurs et d'archivistes. Leur manoir qui se trouve à Neuvielle sur Seine, au sud-est de Troyes, est une réserve de sceaux, de documents secrets et d'arbres généalogiques. François-Michel de Brabant, afin de reconstruire le bailliage italien, a appliqué l'honorable devise de son ancêtre :

«Point le bâton ne puise-t-il sa force dans le bois dont il est fait, point dans le bras qui anime son coup, mais dans l'esprit qui onques taille la branche et onques dirige la main.»

LA QUÊTE DU BAILLIAGE PERDU

C'est en analysant les archives des procès templiers et les vieux blasons que François-Michel de Brabant a retrouvé les noms des anciens templiers d'Italie. Au terme de plusieurs années de recherche, il a reconstitué les arbres généalogiques de ces serviteurs de l'Ordre, et a fini par retrouver les noms de plusieurs centaines de leurs actuels descendants. Parmi ceux-ci, certains



connaissaient à peine leur ancêtres glorieux, et la plupart ne se souciaient pas de leur titre et n'avaient que faire de leur origine. Certains appartenaient à la franc-maçonnerie, d'autres gardaient de vieilles reliques familiales, mais aucun ne se sentait investi d'une quelconque mission chevaleresque. Brabant leur a écrit, en a rencontré plusieurs et les a convaincus qu'un sang de héros coulait dans leurs veines, en dévoilant leur arbre généalogique et les hauts faits de leur ancêtre. Pour les autres italiens contactés, bien entendu, l'Ordre des Chevaliers du Christ a dû payer ou assassiner les plus réticents d'ente eux, car ils risquaient de révéler ce que Brabant leur avait implicitement appris du Temple actuel. Il ne restait plus qu'à organiser ces templiers potentiels.

Parmi eux, Brabant a sélectionné les sept hommes les plus riches et les plus influents. Chacun d'entre eux doit être adoubé par l'Ordre des Chevaliers du Christ et investi d'une mission : celle de reconstituer chacun une obédience templière en Italie, avec les autres descendants des templiers italiens et en utilisant leurs ressources et relations dans ce but. Ceci permettrait de conférer au bailliage italien ce qui lui avait manqué au XIV^{ème} siècle : une véritable structure féodale pyramidale. Au plus bas, les quidams de la rue, recrutés par les petits descendants, eux-mêmes vassaux des sept grands dignitaires, grands maîtres des obédiences. Ces sept obédiences demeurant sous la coupe de l'Ordre des Chevaliers du Christ.

Le Chevalier Sublime Comte de Brabant a donc convoqué ces sept personnalités pour la cérémonie d'adoubement, sur l'île de Capri, dans le golfe de Naples, en Italie. Ils sont accompagnés d'une cinquantaine de Chevaliers du Christ désireux d'assister enfin à la réunion du bailliage français et du tout nouveau bailliage italien. Capri n'a pas été choisie au hasard : située au milieu de la mer Méditerranée, l'île fut un lieu

essentiel de passage des croisés. Les templiers d'Italie y ont donc toujours été présents au temps des Croisades. Elle symbolise donc le retour à une époque vénérable où l'union des templiers de toute l'Europe avait permis la grande apogée des XIII-XIV^{ème} siècles.

L'adoubement d'une Frère est la plus belle cérémonie de l'Ordre, mais celle-ci surpasse la simple bienvenue : c'est le début d'une nouvelle ère dans l'histoire des Chevaliers du Christ. Personne ne doit la contrecarrer. Les cinquante templiers français seront donc extrêmement prudents dès leur arrivée sur Capri. Ils feront tout pour ne pas se faire remarquer : ils logeront séparément, d'abord loin de Capri en attendant le moment de la cérémonie. Ils ne viendront sur l'île qu'à partir de l'instant où des incidents se produiront, mettant fâcheusement en question la possibilité de s'installer en ces lieux. Ces incidents, vous les découvrirez dans le scénario lui-même : il est clair que, dès le premier meurtre, nombre de ces templiers prudemment écartés de l'île devront se rendre sur l'île et commenceront leur enquête et mettront en place des dispositifs de défense dont les PJ Nephilim seront les premières victimes...

Quant aux futurs adoubés italiens, au contraire, la perspective de devenir Grand Maître les plonge dans une extase sans bornes. Ils déambuleront sur les sites archéologiques et touristiques de Capri en pensant à l'époque de l'apogée templière médiévale et se montreront assez insouciants. Car dans leur ombre découpée sur le sol brûlé de soleil, se trament des intrigues venues des profondeurs, dont ils périront avant même de goûter à la félicité de l'adoubement...



CHEVALIER SUBLIME

FRANÇOIS-MICHEL, COMTE DE BRABANT

CARACTÉRISTIQUES :

FOR 8
CON 11
DEX 13
INT 18
CHA 17
Ka-Soleil 32

Actions : 3

Modif. dommages : 0

COMPÉTENCES :

SOC / Adaptation 50% Corruption 80%

TEC / Héraldique 90%

PER / Psychologie 85% Observer 50%

REL / Catholique 90%

OCC / Connaissance de l'Ordre 85%
Connaissance des Nephilim 40%

COMM / S'informer 120% Éloquence 70%
Convaincre 80%

SCI / Histoire médiévale 75% Histoire de la
noblesse française 90%

CULT / LEP Italien 40% Latin 60%
Enochéen 10% Anglais 50%

Armes : Brabant ne porte généralement aucune arme, car sa simple présence trouble son esprit rationnel. Bien que comme tout templier qui se respecte il ait bénéficié dans sa jeunesse de l'éducation martiale qui s'impose aux dignitaires de la haute, il préfère laisser cette besogne à ses sbires. Il a dépassé l'âge aussi. En costume de cérémonie, il porte le traditionnel bâton de Tubalcaan dévolu aux Chevaliers Sublimes.

Armure : Aucune. Mais sa garde la remplace avantageusement : elle, elle voit et elle tue.

DESCRIPTION :

Il a 55 ans. Malgré ses connaissances et son ascendance, le Comte François-Michel de Brabant est d'une apparence tout à fait insignifiante, ce qui lui ouvre somme toute de nombreuses portes dans tous les milieux. Sa taille moyenne contraste avec ses étonnantes capacités à discourir et son charisme puise directement dans son savoir et son habileté à écraser son interlocuteur de son

orgueil. Il parle lentement avec une voix calme, fluette et soufflante d'érudit. Ses cheveux noirs entourent une calvitie bien avancée, et des petites rides couvrent son front. Toutefois, l'interlocuteur attentif peut apercevoir un éclat d'astuce et de mystère dans son regard.

FRÈRE CHEVALIER MARC-HENRI, BARON DE MONTPEZAT



CARACTÉRISTIQUES :

FOR 14
CON 14
INT 15
DEX 17
CHA 11
Ka-Soleil 27

Actions : 4

Modif. dommages : +1d4

COMPÉTENCES :

EXT / Orientation 40%
SOC / Corruption 50%
ATH / Courir 35% Equitation 40% Nager 50%
COMB / Esquive 30% Epée à 1 main 60%
Arbalète 55%

Il y a peu de chances que les PJ le croisent avant la cérémonie d'adoubement car il reste en permanence dans un petit hôtel discret de Naples, très bien protégé par une garde personnelle assortie de quelques recrues mafieuses.

OCC / Connaissance des Templiers 65%
Connaissance des Nephilim 20%

PER / Ecouter 40% Observer 40%
Psychologie 35%

COMM / S'informer 45%

DISC / Filature 70%

CULT / LEP Italien 55% Latin 30%

Armes : une épée longue rétractable qu'il porte dans une poche de son imperméable.
Dégâts : 1d8 + 1d4.

Armure : un gilet de cuir renforcé sous ses vêtements (POT 4).

DESCRIPTION :

Il a 43 ans. Sa grande taille et ses épaules larges lui confèrent un certain avantage sur son prochain en termes de musculature. Mais sa corpulence épaisse et son visage

bouffi et rougeaud lui donnent une apparence plus bête qu'il ne l'est en réalité. Derrière cette façade de camionneur imbécile se cache une réelle cruauté, qui ne transparaît que dans les moments critiques.

C'est l'un des plus énergiques et pragmatiques templiers présents sur l'île de Capri. C'est à lui que les PJ auront affaire au cours de leur enquête. En effet, ses investigations parallèles, qu'il mène avec une demi-douzaine de Frères, lui feront suivre les mêmes pistes qu'eux, en ce qui concerne la Dame,

les Mystères et les meurtres des dignitaires templiers italiens. Montpezat est aussi celui qui organisera le cas échéant une attaque surprise contre les Nephilim, à partir du moment où il les aura identifiés et quant il les jugera un peu trop encombrant sur une île à l'actualité déjà passablement énigmatique. Pourtant, par crainte de la police, de la tension générale due aux meurtres et pour éviter de gâcher le déroulement de la cérémonie, il affrontera ces singuliers suspects que sont les PJ de manière très discrète, en prenant toutes les précautions possibles.

LES FRÈRES CHEVALIERS DU CHRIST

DESCRIPTION :

Physiquement, ils sont de tout type, avec un air supérieur et noble qui transcrit leur éducation aristocratique. Ces noblaillons ne peuvent s'empêcher de porter à l'auriculaire la bague aux armes de leur famille (Brabant a eu peine à les convaincre de cacher tous leurs symboles templiers).

Ils sont parmi les plus gradés puisqu'ils ont été conviés à participer à la cérémonie d'adoubement. Ce ne sont donc pas des brutes sanguinaires comme malheureusement on en trouve

souvent dans les rangs les plus bas de certaines obédiences, mais des gentlemen racés à l'esprit chevaleresque. Ils ont peu de goût pour les armes à feu. Avant d'attaquer les Nephilim qui ressembleront vite à de dangereux suspects, ils chercheront à leur tirer des informations avec ruse et diplomatie : ils se feront passer pour des journalistes, ou les suivront discrètement.

Leurs caractéristiques sont les mêmes que Montpezat.

LES SEPT PRÉTENDANTS ITALIENS

Ce sont les sept futurs Grands Maîtres du bailliage italien. Dans le cours de cette aventure, ils se divisent en deux groupes. Le premier concerne ceux qui vont trouver la mort sur l'île de Capri. Ces quatre-là sont prévus, mais

il se peut que vos PJ traînent un peu dans l'enquête et que vous ayez besoin de quelques prétendants templiers italiens supplémentaires à estourbir : ils vous attendent dans le deuxième groupe.

CEUX QUI VONT MOURIR +

ANASTAZIO VICENTE DI TRATTA

Ce vieil aristocrate vénitien est âgé de 65 ans. Il possède de nombreux palais à Venise et est considéré comme un éminent citoyen de la ville lacustre. Ses accointances avec les milieux de l'art lui ont donné une image de mécène qui sert déjà à masquer les recherches archéologiques et d'histoire de l'art que les Templiers n'ont pas attendu l'adoubement pour faire à Venise. Il se peut que vos PJ ait déjà entendu parler de quelques intrigues remontant au XVIème et qui resurgissent de nos jours du côté de la place San Marco.

Brabant pense lui confier la commanderie du Tyrol et de Vénétie.

(tué dans la grotte Azzura)

GIORGIO HAZELA

A 35 ans, c'est un talentueux présentateur TV dont la popularité va grandissante grâce à l'alliance qu'il incarne, de l'intelligence des problèmes actuels qu'il traite dans ses émissions d'informations, et le charisme divertissant qu'il exhibe dans des jeux crétiens. Son sourire émaillé est célèbre dans toute l'Italie.

Il doit prendre la tête de la commanderie de Calabre.

(tué sur la place Quisisana)

SALVATORE DIPESSO

Ce Sicilien de 52 ans est un affairiste sans aucun scrupule. Il a fait une énorme fortune en s'alliant avec les milieux mafieux de son pays. Il ne cherche d'ailleurs pas du tout à le cacher, pour lui l'arrivisme est une qualité qui s'affiche. de même que ses bijoux de platine et sa limousine de 7 mètres de long. Sa voix éraillée lui sied à merveille.

La commanderie de Naples et des Deux-Siciles lui est destiné.

(tué dans le télésiège du Mont Solaro)

CARDINAL STEFANO SULSERIO

Cet homme d'Eglise romain est âgé de 60 ans. Il ne quitte jamais son vêtement sacerdotal, et se montre toujours très attaché au comportement quasi-diplomatique qui règne au Vatican. Ses fins cheveux blancs encadrent un visage paisible et détaché. Le Cardinal est plutôt avare de paroles. Avare de tout, d'ailleurs.

Il convoite la commanderie de Lazio, de Rome et du Vatican.

(suicidé dans le cimetière de l'Eglise San Michele)

CEUX QUI SONT EN SURSIS



GIULANO CAPELLI

Cet historien de 40 ans est le recteur de l'Université de Florence. Rien de moins. Cette grande figure de l'intelligentsia italienne s'est manifestée dès les années 70, en prenant des positions radicalement gauchistes, avant d'effectuer un rétablissement spectaculaire au cours des années 80, reniant en bloc toutes ses positions pour profiter des subsides gouvernementaux quand il le fallait. Son opportunisme l'a donc fatalement écarté des autres universitaires, ce qui devrait permettre aux Templiers d'exercer tranquillement leurs recherches livresques dans les «enfers» des bibliothèques occultes de la péninsule. A part ça, il a la barbe blonde et broussailleuse qui convient à un professeur d'histoire.

On lui réserve la commanderie de Toscane.

DOMENICO CASSABRETTI

Ce juge milanais a 50 ans. Il a des cheveux poivre et sel, des petites lunettes rondes à monture d'or. Plutôt bel homme il ajoute à sa distinction naturelle une mâchoire carrée qui lui donne une respectabilité de fait, forgée au contact des bandits de la pire espèce. Son charisme est donc autoritaire et son grande éloquence lui permet de régler tous les problèmes qui se posent à lui dans la vie courante. Certains le soupçonnent de s'en servir pour obtenir des facilités pas très légales...

Il s'intéresse à la commanderie d'Aoste, de Lombardie et de Ligurie.

GIUSEPPE VITTERONE

Cet homme politique de 45 ans est prêt à tout pour gravir les échelons du pouvoir italien. Il a formé des alliances officielles avec les partis de droite et les puissantes sociétés médiatiques qui inondent le pays de propagande rétrograde. Et des alliances occultes avec des branches néo-fascistes qui rêvent de hisser de nouveau la bannière noire sur l'Italie nettoyée de sa «gangrène communiste». Il voit donc tout de suite vu dans le Temple la possibilité de servir ses buts politiques, et d'étayer ses vues idéologiques grâce aux tendances royalistes et fascistes de l'Ordre.

Il brigue la commanderie des Pouilles et des Marches.



LES MYSTÈRES



Les Mystères furent les toutes premières sociétés secrètes humaines. Ce sont des confréries initiatiques, qui placent leur enseignement ésotérique dans la transformation spirituelle du candidat, qui passe donc par différentes étapes avant d'obtenir la maîtrise de la théorie et des arts magiques (connaissance des mythes Nephilim et usage des artefacts). C'est pourquoi leur Arcane est celui de l'Épée qui symbolise l'esprit. Les membres des Mystères sont appelés des mystes.

Ils se sont constitués sous l'égide de Prométhée dès la chute de l'Atlantide. Selon leurs mythes, leurs fondateurs quittèrent l'Eden portés par les vagues du Déluge et établirent les civilisations préhistoriques et antiques grâce aux puissances magiques récoltées dans les ruines de l'Atlantide. Ils faillirent exterminer les Nephilim grâce aux armes d'orichalque et ne furent stoppées que par les Selenim. Enfin, ils se scindèrent en cinq groupes, semblables aux cinq fleuves de la Tradition qui coulent dans le monde souterrain : l'Hadès. Les cinq Mystères pensent que leurs cinq guides, leur fondateurs semi-divins, qu'ils nomment les Titans sont prisonniers sous la terre, en compagnie de Prométhée, enchaîné à la météorite d'orichalque par les Nephilim en signe de vengeance.

Les Mystères vécurent leur apogée, leur «Age d'Or», dans la plus haute Antiquité, avant que les grandes civilisations ne déclinent et ne prennent fin avec le début de l'ère chrétienne. Ils furent victimes des Templiers, mouvement de sécession qui retourna contre eux leurs plus puissantes armes pour prendre le pouvoir par la force, tandis que les Mystères privilégiaient l'influence sur l'esprit des peuples. Puis la perte de la

conscience du sacré et des rites ancestraux éloigna les hommes des pratiques rituelles que les Mystères leur proposait dans l'ombre des bois dédiés aux puissances nocturnes et souterraines, et des cavernes aux flancs gravés de signes mystérieux. Aux alentours de l'an 0 les Mystères disparaissent.

Mais tout au long de l'histoire ils perpétuèrent leurs rites interdits, voyagèrent dans les interstices du monde profane, et recommencèrent à embrigader les érudits pour fonder de nouvelles communautés. Ils cherchent désormais des ouvertures vers l'Hadès pour y envoyer leurs plus grands prêtres. Car c'est en bas que se trouvent les derniers secrets : il faut boire à l'eau des fleuves mystiques pour accéder aux connaissances qui permettront l'avènement des Mystères sur Terre, à la fin de ce siècle : le nouveau Déluge, l'Age Noir de la destruction qui fera place au nouvel Age d'Or.

LES MYSTÈRES D'ISIS

Parmi les cinq Mystères, qui se situent chacun par rapport à une orientation géographique et cosmologique (Orient, Occident etc.), les Mystères du Zénith privilégient le culte ancien et très célèbre de la déesse Isis, apparus vers 4000 av. J.-C. Le culte d'Isis fut très courant dans l'Antiquité et s'exporta des rives du Nil jusqu'aux palais de Rome en passant par les collines grecques. Mais les Mystères d'Isis ne s'arrêtent pas à la vénération d'une déesse emblématique : ils savent que la belle déesse blanche n'est qu'une interprétation tardive du Titan du Zénith, l'un des fondateurs des Mystères, dont elle s'est appropriée les traits. Les caractéristiques

dogmatiques du Zénith sont en effet la clarté, les soins, les connaissances livresques, et surtout le temps, vécu comme oublié (de la vie profane, antérieure à l'initiation) et souvenir (des mythes ancestraux qui véhiculent la légende des Nephilim).

En cultivant tout l'aspect ésotérique du culte d'Isis, les Mystères du Zénith ont retrouvé l'essence de la magie promise aux humains par la trahison de Prométhée. Ils ont inventé les stases, fabriqué des artefacts pour sacrifier les Nephilim. Isis est la Donneuse de vie, mais elle règne sur les flots de l'existence qui conduisent irrémédiablement à la mort. Comme tous les mystes, ceux du Zénith désirent devenir immortels, échapper au cours inexorablement du fleuve du temps. Pour cela il faut accéder aux ultimes échelons de la confrérie, et soulever le dernier voile initiatique.

LA NOUVELLE EURYDICE

Les Mystères, qui sont en quête d'issues vers l'Hadès afin d'y nouer des contacts avec les puissances qui y résident, hautement nocives pour les Nephilim (les Daïmons, voir plus loin) sont dans l'attente de signes venus d'en bas, qui leur signifieraient l'avènement d'un objet ou d'un être qui les aideraient dans leurs travaux occultes. Les mystes cultivent en ce sens le souvenir d'Orphée, qui le premier d'entre eux descendit en Hadès en réponse à l'appel des Titans et revint avec la sagesse incarnée en une femme enchantresse : Eurydice. Malheureusement, Orphée voulut la regarder trop tôt et en périt.

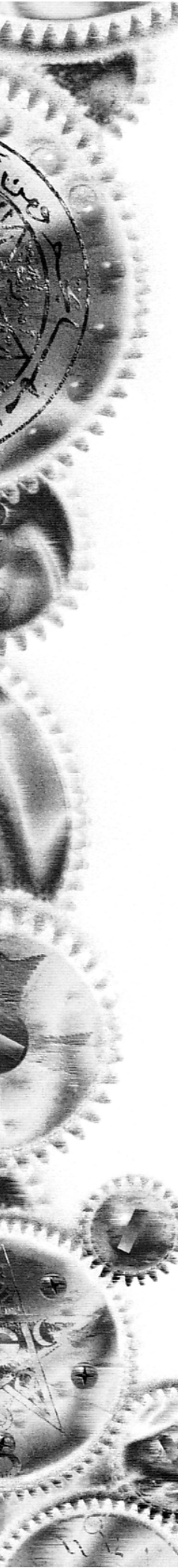
Pourtant, il est dit qu'une nouvelle Eurydice reviendra des Enfers, porteuse de grands bienfaits pour les mystes, et qu'elle illuminera les Mystères de ses secrets révélés. C'est l'un des nombreux mythes qui animent encore les confréries de Mystères, qui survivent en ce monde technologique et matérialiste par la force de leurs légendes ancestrales et la foi en

un Age d'Or à venir qui leur rende leur magnificence perdue. Métaphoriquement, il est dit que la messagère des Titans viendra juste avant l'heure fatidique de l'Apocalypse, afin de préparer le coup fatal. Avant la dernière heure de cette ère, le Minuit du monde profane, viendra la Dame de onze heures.

La venue de cette envoyée est bien énigmatique, et les mystes eux-mêmes ne savent pas en quoi elle consistera. (Vous le savez, vous, si vous avez lu le dossier sur la Dame et le Daïmon.) Tout ce qu'ils savent, c'est que depuis les années 20, les signes de l'Alliance s'accumulent. L'Alliance, c'est la promesse que les Mystères ne resteront pas désunis éternellement, et que l'Apocalypse n'aura pas lieu sans que les Fleuves se mêlent, sans que les cinq branches de l'étoile ne se réunissent. Ainsi, malgré leur différends, leur concurrence parfois, et en tout cas leur ignorance mutuelle, les cinq Mystères guettent les signes qui les pousseront à se réunir. C'est là la signification de l'Alliance.

L'ALLIANCE À CAPRI

C'est justement l'Alliance qui va se manifester à Capri dans le cadre de cette aventure. Lorsque, au fur et à mesure des meurtres de templiers les articles vont faire état de la présence d'une alliance dans la bouche des cadavres, les mystes vont prendre conscience que ce signe leur est destiné. Ils ne savent pas pourquoi ni comment, mais leur esprit est beaucoup plus tourné vers l'éventualité du surnaturel et de manifestations énigmatiques que les tem-



pliers, plus ambitieux, plus pragmatiques. Ils vont donc réagir assez rapidement.

Les Mystères d'Isis, toujours les mieux informés de l'Arcane de l'Épée, sont les premiers à intervenir. Pourquoi ? Deux raisons : ils disposent d'une bonne implantation en Italie, grâce à la Chapelle Aura (Les Mystères p. 54) qui a établi une excellente emprise sur les médias, et qui constitue au bout du compte une sorte d'agence de presse pirate, qui filtre les informations avant de les redistribuer sur les agences officielles. Ainsi sont-ils aux premières loges pour saisir la nouvelle de la présence de l'alliance dans la bouche du mort.

La deuxième raison est ésotérique et tient aux pratiques spécifiques des Mystères du Zénith. Depuis la nuit des temps, ils ont en effet construit leur doctrine et leurs sacrifices sur le thème du temps. Aidés en cela par le terrifiant pouvoir de leur fleuve de prédilection, le Léthé, qui selon la légende efface les souvenirs des morts lorsqu'ils pénètrent en Enfer, et les charrient à travers les paysages lugubres de l'Hadès. Les mystes d'Isis ont appris de la même façon à utiliser l'eau du Léthé récoltée en Hadès par les initiés du 7ème voile (le plus élevé) pour voler les souvenirs des Nephilim : ceux-ci deviennent amnésiques, et leurs connaissances si précieuses sont récupérées dans des récipients avec l'eau qui les a baignés. Ces vases pleins d'eau et de mémoire sont ensuite conservés dans des bibliothèques spéciales, en surface ou en Hadès, pour être absorbés par les grands prêtres qui s'approprient ainsi les connaissances des Nephilim.

C'est précisément ce qui est arrivé à Daedalia. Dans les archives d'Alexandria, la monumentale banque de données ésotérique mise en place par le Zénith, les mystes qui s'activent sans relâche dans

les couloirs de la ruche ont gardé trace des frasques de Tibère, du combat qui opposa la courageuse Elfe aux mystes du golfe de Naples et de l'enlèvement de Daedalia lors de sa précédente incarnation. Ils savent obscurément que des intrigues se trament dans le royaume d'Hadès à partir de leurs activités passées, et qu'un jour Daedalia, disparue dans les profondeurs, reviendra chargée d'un message pour eux.

Ainsi, lorsque le signe de l'alliance apparaît dans l'actualité, ils n'ont pas de mal à faire des liaisons hâtives, et sont bien décidés à devancer les autres Mystères. Les hautes instances envoient dès lors sur les lieux une équipe de cinq mystes, un groupe synthétisant les qualités des différentes factions du Zénith, des envoyés de Chapelles aux capacités spécifiques. Ce groupe est baptisé le Pentamyste.

LES ENQUÊTES DU PENTAMYTE

Avant de décrire les personnages qui composent cette équipe, examinons leurs buts et leur comportement. En premier lieu, comprendre les tenants et les aboutissants de cette mise en scène. Qui accomplit les meurtres ? Qui fait en sorte que l'alliance soit placée ainsi, en signe ostentatoire visant à alerter les Mystères sur la situation ? Quels sont les enjeux qui se cachent derrière tout cela ? Ils n'auront alors de cesse de retrouver les marques subsistant sur Capri des événements antiques, la lutte entre Tibère et Daedalia. Et par-dessus tout, l'origine de la Dame : l'issue de l'Hadès. Car ces ouvertures sont très rares et presque impossible à découvrir. L'occasion est trop belle pour les mystes parcourant Capri : il faut trouver la porte par laquelle la Dame est revenue. Dans ce but, leurs investigations vont vite coïncider avec l'observation des manigances templières, et aussi des meurtres, car

le Daïmon qui tue ne le fait pas par hasard : il montre la voie vers le cadeau qu'il apporte aux mystes : une nouvelle entrée de l'Hadès. Qui se trouve (qui l'eût cru ?) au lieu même de la cérémonie d'adoubement : le rocher de Barberousse.

Deuxièmement, ils vont avoir affaire aux templiers présents pour leur cérémonie. De même que les PJ Nephilim, ils mettront quelque temps à les repérer car ils n'arborent pas leur nature au grand jour, et surtout ils sont partout sur l'île : or plus une faction occulte est nombreuse, plus elle est disséminée dans tous les creux du décor, moins elle est soupçonnable : ce serait trop gros qu'il y ait cinquante templiers sur une si petite île et dans ses alentours ! C'est aussi là-dessus que jouent les Chevaliers du Christ. Bien qu'ils aient été loin de prévoir l'intervention des Mystères...

Ainsi lorsque les mystes auront établi la présence des templiers sur Capri, ils mèneront leur enquête, à l'instar des PJ, pour déterminer la raison de leur présence. Et quand ils auront compris, leur réflexe sera de détruire les templiers et leur belle cérémonie. C'est la vengeance ancestrale qui parle, celle des

mystes assassinés par leurs frères d'Arcane, dévoyés par Tubalcaan. «Les porteurs du Bâton périront par l'Épée» : l'adage doit être respecté.

Enfin, dans la deuxième phase du scénario, lorsque la cérémonie aura été défaite par les mystes, ceux-ci n'auront plus qu'un seul objectif : descendre dans les profondeurs du rocher à la recherche de l'embouchure de l'Hadès. Ils seront aidés en cela par leur équipement et leurs connaissances directement axés sur ce genre de mission. De plus, ils seront confrontés aux Nephilim qui entreprendront eux aussi la descente dans les mêmes circonstances. A ceci près que les PJ ne bénéficieront pas de la même préparation. Des relations étranges se noueront dans les cavernes humides et les escaliers taillés dans le roc, fondées sur les buts de ces acteurs si différents qui se rejoignent dans l'adversité. Pour bien comprendre les actions des membres du Pentamyste, passons aux présentations.



JACK EVANGELISTA

ALIAS «BLACK BIZ»

GRACIEUX HÉRITIER DU FOULARD ANCESTRAL
ADEPTE CARAPACE DES DÉVÔTS FOUISSEURS



CARACTÉRISTIQUES :

FOR 17
CONS 18
DEX 13
INT 15
CHA 13
Ka-Soleil 19

Actions : 3

Modif. dommages : +1d6

Points de vie : 18

COMPÉTENCES :

TEC / Explosifs 70%

PER / Psychologie 50% Observer 80%

REL / Vaudou 90%

OCC / Connaissance des Mystères 60%
Connaissance des Nephilim 40%

COMM / Râler 90%

SCI / Physique 50%, Chimie 70%

CULT / LEP Latin 50%, Egyptien 30%

COMB / Poings 90%, Matraque 70%,
Tête 70%

ATHL / Escalader 80%, courir 80%, Nager
80%, sauter 75%

Armes

bâtons de dynamite

matraque

(marquée du tag des "Wrestling Daemons")

Dommmages

40 de POT

1D6

Armure : aucune.

DESCRIPTION :

Il a 27 ans. C'est un noir américain, plus précisément un métis originaire des Antilles anglaises. Grand (2 mètres 15) et imposant, il arbore une face qui n'est même pas de la belle couleur d'ébène propre aux natifs des tropiques, mais brun-grisâtre, comme une pleine lune qui tournerait au cauchemar, assombrie par de lourds nuages menaçants. Des joues énormes flanquant un visage rond et impassible. Dur, même. Sous ses cheveux ras, drus et noirs, des lunettes opaques aux formes design cachent complètement ses yeux, comme si elles étaient incrustées dans le bois de sa figure. Il n'ouvre presque jamais la bouche, garnie d'une puissante mâchoire dont les dents éclatantes ressemblent à des crocs d'ivoire enchâssés dans la tête d'une statue

africaine. Une sorte de démon tabou que ce Black Biz. Mais il compense son mutisme par une impression massive immédiatement convaincante. Pour tout dire, sa musculature est phénoménale, et sa carrure lui donne l'air d'une monture de guerre caparaçonnée. D'ailleurs son attaque favorite est la charge.

Ses gestes sont lents, précis, comme mesurés à l'avance, et l'on dirait qu'il calcule les possibilités de ses déplacements dans l'espace avant de les accomplir. Les mains de Black Biz sont larges comme des gants de base-ball, ce qui lui rend très difficile de tirer avec une arme à feu. Il leur préfère largement les armes de contact et les explosifs. C'est amoureusement qu'il concocte paquets de plastic et détonateur. Il aime par dessus tout le danger que représentent ces manipulations minutieuses, où la moindre erreur emporte son auteur comme un fétu de paille.

A part cela, et on ne peut que s'en féliciter, Black Biz est très calme. Sobre, de bon goût : pull noir, pantalon militaire muni de nombreuses poches, rangiers. Sous ses vêtements, il est couvert de tatouages initiatiques, dont une partie tient aux rites de son pays d'origine, et aux guerres de gangs, et l'autre aux cérémonies rituelles de passage des Mystères (cartouches de hiéroglyphes, dessin d'Isis en majesté...).

HISTOIRE :

Black Biz a rejoint les Mystères à la fin de son adolescence, quand sa fascination pour les belles lettres s'est heurtée au racisme et à la ségrégation : il s'est vu interdire d'accéder aux études universitaires dont il rêvait du fait de son milieu d'origine, essentiellement composé de paysans et de trafiquants. A cette époque, il appartenait à une gang nommé les "Wrestling Daemons". Il a alors laisser parler son caractère naturellement taciturne et s'est muré dans un refus en bloc de toute forme sociale. il s'est alors tourné vers les cultes

anciens, considérés comme les gages d'une tradition illustre que la société actuelle élimine, et a accueilli la doctrine des Mystères avec reconnaissance, en la personne de Takishi.

Celui-ci passait dans cette région après avoir quitté sa Thaïlande d'origine, et venait de rejoindre l'Ordre des Ailes Fatales. Il se trouvait en quête de nouvelles recrues et au cours d'une discussion dans un rade portuaire avec Black Biz, l'a convaincu de partir avec lui et de suivre sous sa direction la voie des Mystères. Deux aspects ont particulièrement séduit l'antillais : l'attention portée aux connaissances livresques, aux écritures et aux documents savants en tout genre (manière pour lui de cultiver son penchant littéraire), et la discipline martiale qui règne dans certaines Chapelles dont les fameux Dévots Fouisseurs que Black Biz a rejoint. Cette Chapelle s'efforce de trouver des portes vers l'Hadès et adorent le scarabée Khreper qui creuse le sol vers l'au-delà.

COMPORTEMENT :

Black Biz n'est pas un causeur et la diplomatie n'est pas son fort. De fait, la trahison non plus. Dans toutes ses relations avec les Nephilim, il se montrera franc mais discret, attendant patiemment qu'ils passent à sa portée. Puis il se jettera sur eux comme une bête, un fauve sans scrupules et sans la moindre hésitation. Il sera bien ardu de venir à bout d'un pareil lutteur. Mais Black Biz n'est pas fou, si le combat ne tourne pas à son avantage, il choisira le repli stratégique, le temps que se présente une situation favorable à un nouvel assaut.

TAKISHI

SEIGNEUR ILLUMINÉ À LA CUIRASSE DENTELÉE PLUME POIGNARD SEIGNEUR DES AILES DE DIAMANT



CARACTÉRISTIQUES :

FOR 13
CON 15
DEX 19
INT 18
CHA 17
Ka-Soleil 25

Actions : 3
Modif. dommages : +1d4

Points de vie : 15

COMPÉTENCES :

SOC / Corruption 80%, Contacts 80%,
Piston 40%

TECH / Torture 65%, Planification 50%,
Comptabilité truquée 60%

PER / Psychologie 70%, Observer 80%

OCC / Connaissance des Mystères 60%
Connaissance des Nephilim 30%, Alchimie 30%

DISC / Depl. silencieux 50%, Filature 50%

COMM / S'informer 80%, Leadership
50%, Marchander 70%

CULT / LEP Latin 50%, Égyptien 30%,
34

Anglais 90%

COMB / Dague 90%, Shuriken 70%

ATHL / Nager 80%, Sauter 75%,
Acrobaties 50%

Armes

stylet empoisonné

Dommages

1d4 + poison
(POT 12)

Armure : gilet noir recouvert d'écailles :
POT 5

DESCRIPTION :

A 38 ans, Takishi est un grand asiatique osseux, au visage creusé et émacié. Ses paupières mi-closes ne laissent pas voir son regard profondément cruel. Nulle émotion ne passe sur cette face qui semble en avoir trop vu, de Bangkok à New-York, de règlements de compte dans les beaux quartiers en tortures rituelles traditionnelles dans les bas-fonds. Nul sentiment, si ce n'est la satisfaction qu'il goûte dans l'exercice d'un autoritarisme sans concession. Sa peau jaune terne a blanchi depuis son départ de Thaïlande. Ses acolytes des Mystères prennent ce signe comme une faveur d'Isis, dont la blancheur est symbole de pureté. Ses mains

EQUIPEMENT STANDARD DES MYSTES :

un sac de cuir en bandoulière ou un sac à dos, avec :

- | | | |
|--------------------|------------------------------|-----------------------|
| • corde | • encre de chine et plume | • gourde |
| • mousquetons | d'ibis | • lampe torche |
| • petit piolet | • carte de Capri avec men- | • briquet tempête |
| • couteau | tion des réseaux souterrains | • masque respiratoire |
| • liasse de papier | • biscuits militaires, | |

sont fines, ses doigts acérés comme les serres d'un rapace famélique. Il s'habille en général à la façon d'un homme d'affaire, costume trois pièces et cravate assortie, chaussures rutilantes et gourmète. Mais lorsqu'il se déplace pour une mission, Takishi change tout à fait d'apparence. une discipline de fer qu'il a subie avant de l'enseigner, au sein de l'Ordre des Ailes Fatales, lui a permis de savoir changer comme cela, à volonté et sur-le-champ, d'apparence, d'identité. Le mafioso oriental et raffiné devient un baroudeur. Il revêt alors un manteau de toile beige, qu'il harnache sur ses épaules à la façon d'une cape, avec de lourds revers où il cache des petits accessoires (un stylet par exemple). Dessous, un gilet noir, et autour du cou, un bandana orange fade.

C'est un homme froid, statique, qui peut rester des heures dans la même position, à regarder sa proie avec délectation. Ses petits yeux perçants brillent d'un éclat intense lorsque l'idée d'une mission lui est proposée par sa hiérarchie. Non qu'il aime tuer, mais les desseins des grands prêtres sont indiscutables, question d'honneur. Et l'objectif suprême prévaut sur toute considération.

HISTOIRE :

Takishi est thaïlandais. Il a commencé sa carrière dans les affaires avant de verser dans le grand banditisme et le trafic international : le commerce des pierres précieuses se révèle bien plus juteux lorsqu'on passe dans l'illéga-

lité. Takishi a appartenu quelques années à la secte du " Maï pen raï ", la société secrète qui rassemble les trafiquants de gemmes d'Asie du sud-est (pour en savoir plus, voir Les yeux d'Esmeralda Casus Belli HS 12). Mais une vendetta dirigée contre lui a fini par le dégoûter des rubis et des émeraudes. En effet, il fut grièvement blessé après une tentative d'assassinat et n'échappa à la mort que grâce à l'intervention d'un initié d'Isis : celui-ci le sauva en usant du Souffle de vie, une substance miraculeuse réservée aux servants de la déesse. En échange, il lui demanda de rejoindre les Mystères. Ce qui Takishi, son honneur étant engagé, fit sans protester, bien content d'échapper à ses tueurs et d'intégrer une organisation occulte bien plus ancienne et étendue.

Il s'est donc reconverti au profit d'une occupation moins lucrative matériellement mais plus dynamique : la discipline martiale, l'apprentissage des arts du combat au sein des Chevaliers de l'Ordre des Ailes Fatales, Chapelle des Mystères du Zénith composée d'espions et de tueurs d'élite, comparables à des ninjas. Ses qualités le tournèrent rapidement vers l'espionnage et la stratégie. Dans le

cadre de cette mission, par exemple, Takishi a tenu à planifier les opérations sur Capri : observation, déplacements secrets, attaque des Templiers au moment crucial, repli dans les cavernes, recherche de l'issue de l'Hadès.

COMPORTEMENT :

Takishi est un infâme fourbe. sa conception de l'honneur ne concerne que lui et ceux à qui il

doit beaucoup (la vie, par exemple). Mais ses ennemis ne méritent que la mort, ou pire si possible. C'est ainsi que vis à vis des Nephilim, il est prêt à toutes les astuces pour leur faire croire en une attitude loyale pour mieux les frapper en traître. Chaque poignée de main de sa part est potentiellement empoisonnée.

PETER LUSTIGER

**GRACIEUX HÉRITIER DU FOULARD ANCESTRAL
MAÎTRE RÉCOLTEUR DE LA COMPAGNIE
DE BYBLOS**



CARACTÉRISTIQUES :

FOR 9

CON 10

DEX 11

INT 18

CHA 17

Ka-Soleil 35

Actions : 2

Modif. dommages : 0

Points de vie : 10

COMPÉTENCES :

TECH / Informatique 50%

PER / Observer 60%

OCC / Conn de : Alchimie 65%, Kabbale 70%, Sorcellerie 60%, Astrologie 65%, Mystères 65%, Templiers 40%, Rose-croix 60%, Synarchie 50%, Graal 65%, Agartha 30%

COMM / S'informer 120%, Enseigner 80%

CULT / LEP Latin 100%, Grec ancien 80%, Hébreu 75%, Akkadien 60%, Ancien Égyptien 30%, Français 85%, Anglais 60%, Russe 65%, Inuit 50%, Sioux 50%, Histoire 90%, Géographie 90%, Ethnologie 60%, linguistique 50%

COMB / Esquiver 40%, Pistolet 25%

ATHL / Nager 90%

Armes : un pistolet 32 dont il n'osera se servir qu'en cas de nécessité absolue (à savoir, sauver sa vie ou ses carnets).

Armes	Dommages
Pistolet 32	1D8

Armure : des carnets pleins les poches qui peuvent ralentir un coup ou une balle : POT 1.

DESCRIPTION :

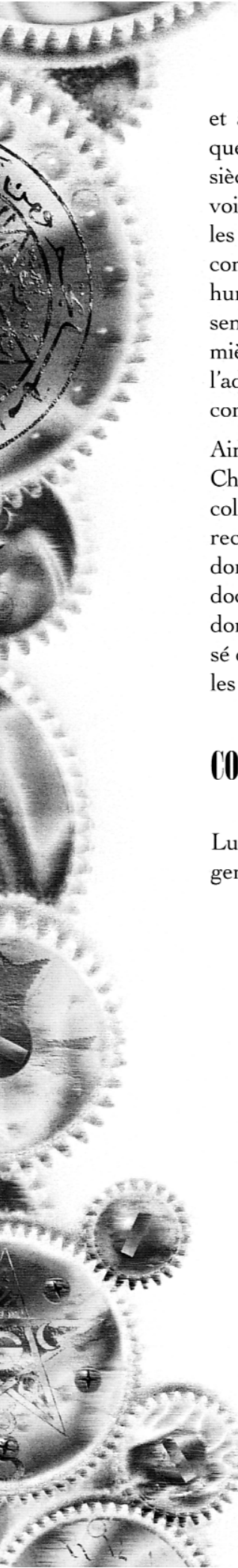
Lustiger est un homme frêle et de taille moyenne, qui n'a pas pu profiter de l'entraînement drastique qui forme la plupart des mystes, car il a été orienté dès son entrée dans les Mystères à des tâches purement intellectuelles. On lit sur son visage ce manque de soleil propre aux grands lecteurs qui ont vécu des années, dirait-on, à l'ombre du livre que leurs yeux fébriles parcouraient sans cesse, comme d'autres parcourent le monde, un bâton de pèlerin à la main. Inlassable arpenteur de pages, donc, Lustiger a un visage pâlot, aux joues creuses, le crâne dégarni, les cheveux en arrière, sur les côtés, plats et gris. Il porte toujours un chandail à col roulé, car il est fort frileux, et un pardessus dont les poches sont lourdes de carnets de notes, et de traductions en cours...

De prime abord, il a l'air quelque peu maladif, mais n'en est rien. Il jouit au contraire de ses pleines facultés. derrière ses lunettes rondes cerclées de jade, son regard est vif et rapide : très observateur, Lustiger jauge un individu comme il apprécie la reliure d'un ouvrage, la qualité d'un texte, ou la finesse d'une calligra-

phie. Par petits coups d'oeils dans tous les sens, il mesure la gestuelle de son interlocuteur, et se montre très circonspect à son égard. Assez timide au demeurant, Lustiger a gagné pas mal d'assurance quand il s'est rendu compte du pouvoir que lui conférait sa vaste culture. A cause de son savoir impressionnant et du fait de la position particulière d'Alexandria au sein des Mystères, Lustiger est très respecté, et on ne discute pas ses décisions car on sait que ses paroles ont été mûrement réfléchies. Les autres membres de l'équipe des mystes lui répondent toujours : " Jawohl, Herr Lustiger ".

HISTOIRE :

Agé de 44 ans, Peter Lustiger fut un intellectuel et un chercheur adulé de toute la communauté universitaire européenne avant de mourir étrangement dans un accident dont les circonstances n'ont jamais vraiment été élucidées. Enfin, de " mourir "... disons que son arrivée dans les Mystères s'est traduite par une disparition totale du devant de la scène, car il désirait trancher radicalement avec son ancienne vie. En effet, Lustiger a passé sa vie à travailler dans des bibliothèques, sur des sujets aussi divers que les poteries gravées du Venezuela et les représentations cosmologiques dans les tableaux de Vermeer. Amassant une foule de documents hétéroclites, il s'est constitué durant des décennies une double réputation : celle, flatteuse, d'un scientifique consciencieux pour lequel nul domaine n'est indéfrichable, et celle, plus douteuse, d'un farfrelu s'obstinant à trouver des liens entre toutes les grandes civilisations,



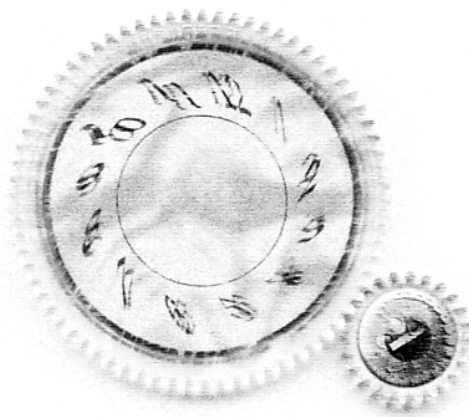
et à valoriser des sources aussi peu fiables que les écrits d'un poète illuminé du XIV^{ème} siècle sur les origines du monde. Seulement voilà, ce faisant, Lustiger a fini par dégager les grandes lignes du mythe Nephilim et ses conséquences dans les activités et l'histoire humaine. devant l'émergence de cette présence diffuse et menaçante (croit-il) sa première réaction a été la panique et la seconde l'adhésion aux Mystères qui l'avaient déjà contacté.

Ainsi Lustiger appartient-il désormais à la Chapelle Alexandria, dont la mission est de collecter tous les textes ésotériques afin de reconstituer la bibliothèque d'Alexandrie dont les fonds contenaient la somme de la doctrine occulte permettant aux humains de dominer les champs magiques. Il est spécialisé dans l'histoire méditerranéenne et cherche les fragments de l'Atlantide.

COMPORTEMENT :

Lustiger n'a qu'une seule arme : son intelligence. Sa culture phénoménale est l'unique

atout qui pourra surprendre, séduire ou inquiéter un Nephilim. Reste à savoir ce que sera la réaction de l'immortel : la peur et l'urgence de faire disparaître un occultiste qui en sait trop ? Ou la prise de conscience de tout le chemin parcouru par ce petit docteur et qui aiderait un Nephilim sur la route de l'Agartha ? Car il est clair que Lustiger a contemplé de nombreux focus, dont il n'a certes pas imaginé toutes les vertus, mais auxquels il a accès facilement. Son comportement sera d'abord celui, anodin et l'air de rien, d'un professeur égaré sur la piste d'un obscur secret, sorte de Tournesol des profondeurs. Puis, se sentant découvert, il jouera franc jeu (si on peut dire) avec les PJ, proposant un marché fondé sur l'échange de leurs savoirs. Le chantage peut marcher également : " si je venais à disparaître, toutes mes notes seraient publiées, et alors craignez pour la survie de votre race... " N'hésitez pas alors à prêter à Lustiger de grandes connaissances dont la moitié se révéleront fausses ou périmées. Mais c'est cela aussi, l'occultisme...





LINDA FRETTUTI

GRACIEUSE HÉRITIÈRE DU FOULARD ANCESTRAL PORTE-PAROLE MYSTIQUE DE LA CHAPELLE AURA

CARACTÉRISTIQUES :

FOR 11
CON 15
DEX 13
INT 15
CHA 18
Ka-Soleil 17

Actions : 3
Modif. dommages : 0

Points de vie : 15

COMPÉTENCES :

SOC / Contacts 40%, Savoir-faire 60%
PER / Psychologie 70% Observer 70%,
Écouter 50%
OCC / Connaissance des Mystères 30%
Connaissance des Nephilim 10%, Astrologie
50%
COMM / S'informer 80%, Baratin 90%, Élo-
quence 60%
CULT / LEP Anglais 90% Français 80%
Espagnol 80% Russe 60%
ATHL / Nager 80% Sauter 75% Acro-
baties 50%

Arme : un fouet (lanière de cuir
lardée de minuscules broches
métalliques) : dégâts 2d4.

Armure : aucune.

DESCRIPTION :

Du haut de ses 24 ans, cette jeune femme pétillante et légère comme un champagne de qualité impressionne son interlocuteur par son dynamisme, son absence totale de timidité et son bavardage incessant. Elle est brune, ses cheveux ondulés entourant son visage et tombant sur sa nuque en une belle crinière bouclée. Contrairement aux autres mystes de l'équipe, elle est très fraîche, et sa figure n'est pas marquée de stigmates de violence ou de phobies diverses. Ses lèvres roses, sa joue nacrée, ses yeux brillants ne font pas d'elle une femme fatale, mais une fille en fleur épanouie et qui se révèle bien vite très attachante. Sa voix douce et chantante est empreinte de cet accent italien délicat et enjoué propre à ceux qui ont pleinement profité du soleil et



des parfums de la péninsule. de fait, son charisme est typiquement méditerranéen, c'est celui d'une femme vivante et affirmée, qui ne s'embarrasse pas de manières. Plutôt mince, Linda est en général vêtue d'une large jupe plissée couverte de motifs fleuris et d'un innocent corsage. Mais dans cette aventure, elle a troqué le style romantique et gai pour un habit comparable à celui des autres : manteau, foulard, chapeau digne d'un aventurier de l'entre-deux-guerres.

HISTOIRE :

D'origine italienne, rien ne prédestinait Linda à devenir membre d'une société secrète. Mais les Mystères ont la particularité de constituer des communautés mixtes où chacun peut trouver sa voie vers la spiritualité et l'action occulte. Linda est de celles qui s'enorgueillissent que les sociétés initiatiques de l'Arcane de l'Épée accueille ses pareilles, et n'en a que plus de haine envers les Templiers, qu'elle considère comme machistes et fascistes et qui ont hérité de leurs ancêtres croisés l'idée que la femme est un butin dont la saine camaraderie virile peut se passer.

En effet, Linda faisait des études de langues et se préparait à occuper un poste intéressant d'interprétariat dans un organisme du type UNESCO, quand son père a trouvé la mort par hasard, sur la côte d'azur, sous la main d'un Chevalier du Temple. Il s'agissait d'éliminer des témoins gênants qui avaient aperçu un combat entre Templiers et Nephilim, et le Chevalier a eu la main lourde en perpétrant un véritable massacre qui en définitive a fait plus de tort à sa faction occulte qu'il ne l'a protégée : le poste de garde impliqué a dû disparaître. La jeune femme a été traumatisée par ce meurtre, qui la laissait orpheline, sa mère étant décédée quand elle n'était encore qu'une enfant. Devant les lenteurs de la justice, elle a mené sa petite enquête,

juste assez loin pour apercevoir la responsabilité d'une organisation occulte dont le symbole était la croix pattée.

Les Mystères d'Isis, toujours prompts à profiter de telles circonstances, l'ont contactée au milieu de sa détresse et l'ont enrôlée. De plus, ses qualités allaient de pair avec un trait caractéristique d'Isis : le don des langues, car il est dit que la déesse est à l'origine de tous les langages du monde. Linda parle en effet couramment anglais, français, allemand, russe, espagnol, en plus de son italien maternel. Elle appartient maintenant à la Chapelle Aura, qui tente d'implanter son influence médiatique dans la péninsule et de contrôler les informations. Ses talents de " communicatrice " y sont d'une grande utilité.

COMPORTEMENT :

Linda n'est pas une guerrière, à moins qu'elle n'ait d'autre choix. Au contraire, elle fera tout pour convaincre son interlocuteur, en l'inondant dans un baratin aussi charmant qu'efficace. Son thème favori est la haine des Templiers, point sur lequel les Nephilim ne pourront que tomber d'accord avec elle. Elle est prêt à toutes les alliances pour acquérir des renseignements sur eux (car les Mystères connaissent de nos jours fort peu leur organisation moderne), échanger des moyens de lutte, provoquer leur chute d'une façon ou d'une autre... Sa vindicte personnelle pourra même prendre le pas sur les ordres de ses supérieurs. Ceci dit, son but premier est finalement, comme ses compagnons, de trouver l'entrée de l'Hadès, et pour cela son souci est de lier amitié avec un Nephilim dans un pacte d'aide mutuelle.



NICOLAS

CARACTÉRISTIQUES :

FOR 7
CON 9
DEX 18
INT 12
CHA 7
Ka-Soleil 9

Actions : 3

Modif. dommages : -1D4

Points de vie : 9

COMPÉTENCES :

SOC / Agacer 75%

PER / Observer 70%, Écouter 60% Sentir 50%

DISC / Dissimulation 75%, Filature 40%

ATHL / Grimper 75%

Armes : une fronde, un chewing-gum mâché pendant huit heures.

Armure : aucune.

DESCRIPTION :

Il a 12 ans et n'est pas encore initié aux Mystères. Sa frimousse est couverte de tâche de rousseur qui parsèment ses joues rebondies comme autant de petits confettis. Son nez mutin et son regard insolent lui donne un air très enjoué. Nicolas rit facilement, il est d'un naturel joyeux que la compagnie des mystes n'a pas encore terni. Une casquette aux couleurs des Chicago Bulls recouvre ses cheveux blonds comme les blés, mais des mèches sauvages et dorées s'échappent du couvre-chef pour rayonner au dessus de son front et tomber sur ses yeux.

Il porte un jean usé et déchiré aux genoux, une chemise de cow-boy, un blouson en jean noirâtre, et surtout le bandana dont il ne sépare jamais. Plutôt agile, il est capable de grimper un peu partout (surtout dans les arbres) et se planquer dans les buissons et les caves. Il adore ce genre de cachette. C'est un peu une façon de laisser parler son malaise d'avoir été précipité dans un monde de grands trop vite, et de grands complètement illuminés.

HISTOIRE :

La présence d'un enfant dans un groupe d'initiés de sociétés secrètes n'étonnera pas ceux qui savent l'importance que les Mystères accordent aux enfants, et particulièrement les servants d'Isis. En effet, les enfants sont considérés comme les plus proches de la vérité originelle, ils n'ont pas encore été pervertis par la vie profane et sont plus aptes à écouter la voix de la déesse que les adultes. Dans les temples dédiés à Isis, on les considérait (et on les traite toujours, dans la clandestinité occulte) comme des oracles, dont la moindre intuition est notée et interprétée. Souvent la provenance des enfants dans les confréries de Mystères est accidentelle : c'est souvent un gamin abandonné, fugueur qui est recueilli par une Chapelle Source (échelon de base de la hiérarchie, qui embrigade les futurs mystes avant de les faire passer dans une Chapelle supérieure où ils deviendront pleinement actifs). Ou alors les enfants des mystes eux-mêmes, dont il n'est pas question qu'ils quittent la communauté. Enfin, et c'est le cas de Nicolas, ils sont dans une institution contrôlée par les Mystères. Les Mystères accordent en effet une attention importante aux écoles et aux pensions, où ils peuvent éduquer des recrues et les convertir dès le plus jeune âge. Le hasard a placé Nicolas dans la pension des Soeurs Immaculées, à Lyon, qui est une Chapelle Source des Mystères du Zénith.

De là à le faire participer à une mission comme celle-ci, il y a un pas. Mais justement, les mystes ont considéré que l'événement était suffisamment important pour que la présence d'un enfant soit utile, d'abord pour lui car il sera confronté à ses activités futures comme agent des Mystères, et ensuite pour la mission elle-même, car ses intuitions et ses réactions sont très écoutées.

COMPORTEMENT :

Nicolas ne comprend pas tout. Il sait vaguement que ses compagnons le considèrent comme l'un des leurs, et qu'il fait un chouette voyage avec eux, mâtiné d'aventure et de suspens. Mais il ne saisit pas les enjeux réels de la mission. L'heure de son initiation n'est pas encore arrivée, et on ne lui a pas encore expliqué ce qu'est un Nephilim. De par son caractère, il sympathisera facilement avec n'importe qui, pourvu qu'il ne soit pas brutal. Avec un individu violent, s'instaurera un rapport de force où Nicolas exprimera son agressivité contenue. On peut dire que la meilleure chose que les Nephilim puissent faire, c'est le faire échapper à l'influence des Mystères. Nicolas deviendra pour eux un petit compagnon fidèle, serviable... mais terriblement turbulent.





TZIAN

GARDIEN DE LA BIBLIOTHÈQUE LUSTRALE

DESCRIPTION :

Bien difficile de donner un âge à cet individu : la cinquantaine ? Sous son chapeau à larges bords, bleu foncé et noir, et tout rapiécé, cet étrange personnage exhibe une longue figure effrayante, tout droit sortie d'un vilain cauchemar. Cette face mince s'orne d'un nez crochu et d'un regard absent, retiré dans une caverneuse obscurité malsaine qui n'a rien à envier aux salles démentielles de l'Hadès, qui est malheureusement amputé de moitié par un oeil de verre opaque et sale, sans pupille, qui bouche son orbite sous d'épais sourcils noirs. Une petite moustache fine et recourbée, digne d'un hidalgo qui serait tombé aux derniers degrés de la déchéance et de la cruauté, apporte une note paradoxale à ce visage sinistre. Pourtant le cynisme grinçant dont fait preuve Tzian barre sa figure d'une bouche mince et perpétuellement souriante, comme une cicatrice entretenue. Cela va de pair avec la plume piquée dans son chapeau qui se déplie comme un ruban sec et décoloré. Lorsqu'elle s'ouvre c'est pour laisser jaillir une voix aigre qui profère sans distinction amabilités hospitalières et insultes méprisantes. Il a un manteau à large manche, semblable à celui d'un maître de cérémonie d'opérette, sur lequel la poussière de l'Hadès s'est accumulée durant des décennies. Une cravate bouffante en satin du plus mauvais goût achève d'habiller ce trublion des profondeurs.

HISTOIRE :

Tzian était un myste qui a gravi les échelons de sa Chapelle à grande vitesse, pour parvenir de façon précoce au 7^e degré lui permettant enfin de descendre en Hadès. Son but était de devenir zénithécaire, c'est-à-dire gardien des archives des Mystères du Zénith. Ces archives d'un type très spécial sont constituées des souvenirs et des connaissances dérobées aux Nephilim lors des sacrifices d'Isis : les libations qui permettent d'effacer les souvenirs d'un immortel et de les récupérer dans des récipients, mêlés à l'eau du Léthé, le fleuve de l'Oubli. Mais cette activité, si elle représentait le summum de sa carrière de myste, s'est révélée bien ingrate. Seul, désespérément seul au plus profond des cavernes glacées de l'Hadès, Tzian a regardé s'évaporer le contenu de ses précieux vases pendant des années, impuissant. La compagnie des Daïmons qu'il ne voit même pas l'a rendu complètement fou.

GABRIELE SOTTOMANO

COMMISSAIRE DE POLICE

Sexe : Masculin

Age : 38 ans

Niveau Social : 12

Opportunité : 36%

Education : 13

Culture du XXème siècle : 39%

Famille : POT 12



CARACTÉRISTIQUES :

FOR 12

CON 9

INT 14

DEX 12

CHA 8

Ka-soleil 13

Actions : 3

Modif. dommages : 0

Points de vie : 9

COMPÉTENCES :

ATHL / Courir: 30%

COMB / Pistolet 50%

COM / Baratin 70%, S'informer 60%, Se faire obéir 80%

PER / Observer 40%, Psychologie 80%

SCI / Criminologie 30%,

SOC / Corruption 80%, Piston 70%

Armes : Un pistolet de calibre 32 : 50%,
1D8, 7/1/2, 20m/40m

POSSESSIONS :

Une Ford «Zebra 3», aux couleurs de celle de Starsky & Hutch.

DESCRIPTION :

De petite taille (1 mètre 68), mais de forte corpulence (90 kilos), Gabriele Sottomano n'a aucune notion de ce que sont des vêtements décents. Il se pense toujours à la dernière mode, mais cette dernière remonte en fait aux années 70. Sa corpulence, son manque d'exercice et la chaleur de l'été concourent à l'apparition de vastes auréoles aux aisselles de son veston râpé. Il passe son temps à s'éponger le front, néanmoins toujours trempé de sueur, en maugréant sans relâche contre la température excessive.

HISTOIRE :

Gabriele Sottomano est commissaire de police depuis maintenant cinq ans, après avoir gravi les échelons de la hiérarchie lentement mais scrupuleusement. Il a subi le poids de la hiérarchie pendant ses jeunes années en tant qu'inspecteur, et a une furieuse tendance à chercher à s'en venger sur ses nouveaux

subordonnés. Ses connaissances en matière de terrain se cantonne à ce qu'il a vu des séries américaines des années 70 et 80. Il ne comprend pas que ses inspecteurs ne soient pas sur le terrain 24 heures sur 24 et pire, osent le déranger pendant sa sieste quotidienne entre 13 heures et 16 heures.

COMPORTEMENT :

Parler distinctement semble par ailleurs un effort trop important pour lui. Il mâche ses mots et s'énerve à la moindre remarque à ce propos. Il est cependant assez intelligent, mais préfère le cacher en portant sa main à son front d'un air pensif et réfléchi. Il met à profit ces temps de latence que personne n'ose interrompre pour observer attentivement ses interlocuteurs et tenter de cerner leur psychologie.

Il ne prête aucune attention aux conventions élémentaires de la politesse et du respect d'autrui. Il interrompt les gens sans cesse, ne semble pas même écouter les réponses à ses questions, les reposant immédiatement sous une autre forme, tout aussi peu compréhensible.

C'est un maniaque de la paperasserie, car il est obsédé par sa progression dans hiérarchie et l'opinion que ses supérieurs ont de lui.

Rien, dans son service, ne peut être entrepris sans son aval. Cette se révèle en général assez payante, car la gabegie ambiante de son secteur est rapidement effacée lorsqu'il prend lui-même les choses en main.

Après trois assassinats, il se décide enfin à prendre les choses en main, et à cesser de mettre des bâtons dans les roues de ses inspecteurs. L'affaire est sérieuse. Il se fout complètement de la menace à l'ordre public, des malheureuses victimes et de leurs familles. Il ne tente de résoudre l'affaire que pour éviter de se faire sanctionner par la hiérarchie.

Il interroge tous les suspects potentiels, y compris et plus particulièrement les Nephilim. Ses questions sont torturées et incompréhensibles. Pour lui, la majorité des personnes qu'il aura interrogées seront suspectes. C'est la seule raison pour laquelle il n'arrêtera pas les Nephilim, craignant de remplir inutilement les cellules de détention provisoire de son petit commissariat.





PRÉLUDE

**Mon automne éternel, ô ma saison mentale,
Les mains coupées des amantes d'antan jonchent ton sol.
Mon épouse me suit, c'est mon ombre fatale,
Les colombes ce soir prennent leur dernier vol.**

GUILLAUME APOLLINAIRE

Ce prélude littéraire se veut une plongée en apnée dans le monde mystérieux des agents de l'Hadès. Il est fait pour donner un ton général au scénario ainsi qu'à votre lecture. A partir de l'énigmatique témoignage narratif d'une rencontre entre les Nephilim et des mystes, vous pouvez provoquer ce même type de rencontre entre vos Nephilim et les mystes avant de commencer cette aventure. A votre guise, vous pouvez le leur raconter comme s'ils le vivaient dans une sorte de rêve, ou le leur faire jouer dans un scénario précédent, ou bien en flashback introductif à l'aventure. Cette scène n'aura pas d'autre but que de leur faire comprendre un peu qui sont les mystes et dans quel sphère de l'occulte ils se meuvent (extatique et mystique, contrairement au pragmatisme templier) et de leur glisser en tête que des événements se préparent, liés à cette heure prémonitoire : onze heures. De cette façon, tous vos joueurs auront eu un contact avec les mystes, prélude à la résurgence des Mystères dont Capri va être le théâtre. Choisissez donc le site adéquat à l'ambiance que vous désirez développer, afin que les joueurs se laissent happer par une vision inattendue qui les suivra peut-être durant toute l'histoire ou qu'ils oublieront tout de suite, car elle n'a pas d'importance réelle dans la trame du scénario.

«**T**out commença par un beau soir d'été. La nuit d'août, chaude et veloutée, avait recouvert la ville, estompé ses bruits, dissimulé ses touristes. Une brise agréable passait sur les visages, soulevant gentiment les pans des chemisiers les plus légers. Des promeneurs, des amoureux sans doute, visitaient la ville par sa face nocturne. Leurs conversations lointaines, portées par le vent, s'effaçaient avec eux dans l'ombre accueillante. A la terrasse d'un café, les derniers verres se partageaient et les ser-

veurs s'apprétaient à plier boutique. Un doux vague à l'âme nous saisissait, moi, Cassiel, Nephilim aérien, et Cyrkhassia, ma compagne lunaire, dans ce climat indolent qui nous ramenait des impressions fugaces et nostalgiques. C'était le temps du souvenir. Nous étions le 17 août, les Nephilim marchaient sur la terre.

Nous profitons nous aussi des rues désertes et de la brise nocturne. Allions-nous d'un refuge à l'autre ? Feuilletter le grimoire que



j'avais débusqué à l'étal d'un bouquiniste ? Nous mesurer à l'épée pour entretenir la forme du simulacre et attiser le feu contre le feu, en prévoyance de combats à venir ? Echangions-nous simplement des anecdotes venues d'époques révolues, que nous avions vues tomber et disparaître ? Qui sait... Il ne m'en souvient. Pour l'heure, le destin nous attendait, tapi dans un coin du paysage urbain. Car le monde occulte qui semblait endormi, allait se réveiller pour nous envahir d'inquiétude et nous jeter dans l'aventure.

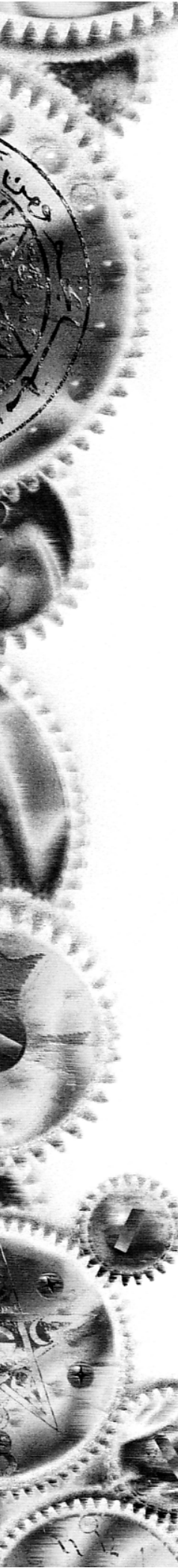
Il se passa un épisode impromptu, au détour d'une ruelle, au cœur de la ville. Mais toutefois à la façon d'une scène onirique, qui contredit le décor et s'y fond pourtant comme si de rien n'était. De tout ce qui se passa ce soir, les profanes ne virent rien, car certaines forces ne se lèvent que pour les yeux des initiés. Cela se passa dans un square, dont la verdure éclairée par les lampadaires habilement nichés dans les bosquets ressemblait à un lit d'herbe phosphorescente, et où les ruines éparses, les bancs de pierre et les arbres vénérables rappelaient le passé et sa présence silencieuse dans le monde moderne. Non loin, une place de marché, désertée à cette heure, était pourvue d'une fontaine, où les oiseaux venaient encore boire quelques gouttes de fraîcheur. Nous marchions, Cyrkhassia et moi, dans une ruelle pavée et ancienne, aux façades penchées qui s'écaillaient, et que n'éclairait qu'un réverbère noir et tordu.

Soudain, des sons inattendus parvinrent à nos oreilles : des notes de flute, des cliquetis de clochettes et la scansion d'un tambourin. Des voix faibles s'unirent pour envelopper la petite musique d'une mélopée gaie mais vague, celle de chanteurs fatigués par une soirée de fête. Bientôt, les accents aigres d'une fanfare antique brisèrent l'atmosphère calme et confinée, et une petite troupe apparut. Des mystes.

Surgirent alors lentement de la brume une vingtaine de personnes, hommes et femmes, vêtus à la mode antique mais de costumes disparates, aux couleurs dépareillées : toge déchirée, tunique froissée, couronnes de laurier de travers, une spartiate et pas l'autre, filles enroulées dans un drap de fortune... les femmes étaient outrageusement maquillées, les hommes passablement ivres. Leurs accessoires étaient aussi hétéroclites : bouquets de fleurs, bâtons, guirlandes, flambeaux, tambours, coupes de miel, bijoux variés... Il n'y avait pas de chef, la troupe se déplaçait en dansant lentement, sans but précis, comme le révélait le regard des mystes assemblés.

En effet, leurs yeux étaient vitreux, les pupilles dilatées, leurs sourires niais et leurs bras balants. Les femmes tenaient leur robe du bout des doigts et tournaient doucement sur elles-mêmes, faisant jouer leurs cheveux dénoués comme dans une valse en apesanteur. Les hommes fixaient des points invisibles, faisaient des gestes rituels dans l'espace, balayaient le décor du regard sans nous apercevoir. La compagnie prononçait des phrases vagues en des langues anciennes où je reconnus des bribes de latin et de grec. Cyrkhassia, maîtresse des illusions, nota que l'effet de l'aclool et de narcotiques n'était pas seul à l'origine de leur état, mais que c'était principalement une sorte d'extase religieuse qui possédait ces gens. Ils semblaient heureux, dit-elle, de savoir que quelque chose allait arriver, ils s'attendaient à une merveille miraculeuse.

Nous passâmes de longs instants à observer discrètement la troupe, et à



la suivre, bien qu'elle n'aille pas bien vite ni bien loin. Questionner les mystes ne servit pas à grand-chose : il fallut presque secouer et gifler ces individus pour les sortir de leur torpeur. Les réponses restèrent vagues, teintées de parfums étranges et ne révélant que des sentiments de plaisir, d'ivresse, de langueur aussi. Les mystes évoquaient le vent venu de nulle part, les étoiles que l'on voit briller au ciel comme un voile scintillant, et toute sorte de références poétiques issues de l'occultisme antique, paroles de culte noyées dans un brouillard d'hallucinations. Les antiques Mystères étaient de retour.

Puis, au bout d'un instant, la torpeur fit place à la rage, et sans réfléchir les égarés se jetèrent sur nous ! Le combat, comme la procession, fut quelque peu factice : nous sentîmes que l'enjeu était sans valeur, qu'il n'y avait rien à tirer d'un affrontement, sauf quelques méchantes blessures. Lorsque mon amie Onirim, en revanche, réussit par l'usage d'un

sort à forcer les barrières mentales d'un des mystes, pour sonder son esprit, elle eu confirmation qu'il appartenait à une Chapelle des Mystères, dont il avait soulevé le premier voile mais ne connaissait pas le nom, et qu'il était pleinement heureux car l'heure approchait, l'heure allait sonner... " Onze heures ".

Puis la procession disparut comme elle était venue, les mystes se dispersèrent, s'endormirent dans un coin, s'éparpillèrent dans la ville comme par enchantement, nous laissant perplexes. Tout était calme. Cyrkhassia et moi nous remîmes en route pour conter à Korpéliuth, le phénix, quelle étrange rencontre nous avions faite. Au-dessus des immeubles, une horloge fit retentir sa cloche : onze coups».

*Cassiel, adopté de la Papesse,
aspirant aux clés de cristal.*

Journal. Paris, 1896.

SYNOPSIS

Quelques siècles après que l'elfe Daedalia ait été enlevée et emmenée en Hadès pour y devenir la Dame de onze heures, elle est renvoyée à la surface. Les prêtres de l'Hadès lui ont accolé un Daïmon dont elle n'a pas conscience, et qui se cache dans le Ka-Soleil de son simulacre. Juillet 199... la Dame sort de l'issue de l'Hadès se trouvant dans les grottes souterraines de l'île de Capri. Elle parvient à la surface dans un état d'amnésie quasi-totale et, recueillie dans une maison de repos, contacte un Nephilim qu'elle avait connue lors de sa précédente incarnation (un des PJ) afin qu'il l'aide à lui rendre la mémoire. Les Nephilim

arrivent à Capri et commencent pour eux une quête du passé effacé de la Dame.

Ce passé est défini dans ces lieux, car la Dame sent confusément que Capri a été le théâtre de sa déchéance et va devenir rapidement le centre d'événements occultes de grande importance. La recherches des PJ passe par des sites célèbres pour leur valeur archéologique, mais aussi pour les instants que la Dame y a vécu, lorsqu'elle y a combattu l'empereur Tibère et les Mystères d'Isis. De fait, à mesure qu'ils visitent ces lieux en compagnie de la Dame, celle-ci subit des éclairs de lucidité et retrouve son passé

par bribes, permettant aux PJ de comprendre à la fois qui elle est et quelle menace les Mystères ont fait peser autrefois.

Mais ce faisant, le Daïmon que porte la Dame s'éveille et s'anime. Sa capacité à sauter fugitivement d'un Ka-Soleil à un autre assez puissant pour le recevoir, lui permet de provoquer la mort de plusieurs Templiers réunis sur l'île pour célébrer l'adoubement des futurs Grands Maîtres du bailliage Italia reconstitué. Les Nephilim peuvent être témoins de ces meurtres ou suicides à plusieurs reprises, pour la simple raison que la présence de la Dame est nécessaire à l'action criminelle du Daïmon.

Or le Daïmon se sert du retentissement médiatique de ces " accidents " pour attirer l'attention des mystes par un élément troublant : tous les morts ont dans la bouche un anneau. Cet anneau signifie l'alliance, c'est-à-dire le rassemblement des Mystères désunis en prévision de l'Apocalypse à venir. Il s'agit donc d'un appel aux mystes pour qu'ils comprennent que quelque chose d'intéressant les attend à Capri, à savoir une entrée de l'Hadès et la nouvelle Eurydice aux connaissances orphiques. Afin de guider les mystes vers l'issue souterraine de l'Hadès, le Daïmon a soin de tuer les templiers dans des lieux qui correspondent chacun aux éléments Air, Eau, Terre et Lune. Par déduction, le lieu à trouver est celui qui convient au Feu.

Au bout de l'enquête parallèle sur les meurtres et le passé de la Dame, les Nephilim se rendent compte de la présence massive des templiers sur l'île, de l'implication involontaire de la Dame à cause du Daïmon qui évolue autour d'elle. Ils se dirigent donc eux aussi vers le lieu du feu, qui est le château du pirate Barberousse dont un passage mène à une île dans la caverne de laquelle les templiers se réunissent. Là, en pleine cérémonie d'adoubement, les templiers sont agressés par les cinq mystes qui sont arrivés entre-temps et font exploser la caverne.

Les Nephilim sont alors pris au piège d'un dédale de cavernes souterraines où ils retrouvent les traces de l'activité des Mystères antiques, et rencontrent dans des situations diverses et tendues les cinq mystes venus en ces lieux pour récupérer la Dame et descendre aux portes de l'Hadès, où les Nephilim comprennent qu'ils vont devoir pénétrer dans ce monde hostile pour récupérer les souvenirs de la Dame qui y sont conservés dans une bibliothèque lustrale, composée de vases d'eau du fleuve de l'Oubli. Mais, assaillis par les légions de Daïmons qui rôdent, ils ne pourront s'échapper que grâce au sacrifice de la Dame.





SCÉNARIO

I. L'ÉVEIL DE LA DAME

Daedalia est sortie, hagarde, un soir de juillet, des entrailles de la terre. Telle une lueur spectrale, un feu follet las et alanguiné, sans but et sans passé, elle a erré sur les falaises de Capri. La lune se reflétait sur les eaux noires de la Méditerranée, et le vent seul lui tenait compagnie. A peine vêtue d'un voile blanc qui drapait son corps pâle, elle a déambulé quelques heures avant de s'asseoir près d'un arbre desséché par le soleil estival. Lorsque, le matin venu, des hommes en blouse blanche se sont approchés d'elle et l'ont questionnée, elle n'a su que balbutier quelques mots de latin, mêlés d'un italien approximatif. Son regard vide et ses joues creuses ont convaincu les deux hommes que la jeune femme avait besoin de soins, et que l'établissement auquel ils appartiennent pourrait tout au moins s'occuper d'elle le temps que l'on retrouve ses parents ou ses amis.

L'aidant à se lever, non sans quelques regards appuyés sur ses formes caressées par le soleil matinal à travers le tissu de sa robe, ils l'ont emmenée au «Thalassa», un établissement de thalassothérapie. Situé du côté de Marina Grande, au nord de l'île, il fait office de maison de repos et de retraite pour les plus riches et

les plus âgés des pensionnaires. Là, après quelques examens préliminaires, le directeur a accepté de l'interner une semaine, jugeant sur le charisme de la demoiselle qu'il y avait grande chance que son entourage paye bien ces prévenances. Et puis, on n'échoue pas à Capri par hasard. Sûrement une fugueuse d'un yacht ancré dans le golfe, se dit le directeur.

Mais bien vite, il s'avère que la patiente est amnésique, et pour de bon. Et de ce dont elle semble se souvenir, elle refuse de parler, se murant dans un mutisme méfiant. Seule requête : elle demande de quoi écrire à un ami qui lui viendra en aide, dit-elle dans un italien improvisé.

LA LETTRE VENUE DU PASSÉ

Daedalia s'est souvenu du refuge de l'Arcane qu'elle avait rejoint lors de sa précédente incarnation et du Nephilim qu'elle y avait furtivement rencontré (votre PJ sélectionné). C'est ainsi que l'Arcane en question se trouve bien étonné de récupérer cette missive dans un lieu qui n'est plus occupé par les adoptés mais dont la surveillance est constan-



te (les ennemis des Nephilim reviennent toujours sur les lieux de leurs crimes, même quelques siècles après). Après une enquête rapide, l'initié de garde décide donc de repérer l'information sur le PJ auquel la lettre de la Dame était destinée.

C'est pourquoi le scénario commence pour vos joueurs lorsque l'un d'eux reçoit une étrange lettre. Deux indices prouvent que cette lettre en provenance d'Italie annonce quelque chose d'urgent, d'important et plutôt hors du commun : l'enveloppe en papier lourd est fermée d'un cachet de cire, et le sceau de ce cachet est celui de l'Arcane auquel ce PJ appartient.

L'Arcane lui révèle la bien curieuse affaire : l'initié du refuge italien a reçu il y a quelques jours une lettre de Capri, signée du nom énigmatique «la Dame de onze heures». Elle était adressée au nom du simulacre du PJ lors de l'incarnation de l'époque choisie. L'auteur de la lettre réside depuis peu dans un centre de thalassothérapie sur l'île de Capri. Elle avoue n'avoir plus aucun souvenir, si ce n'est qu'elle a rencontré le PJ dans ce refuge de leur Arcane. Elle le conjure de venir à Capri et de l'aider à retrouver sa mémoire. Et pas seul si possible, car elle pressent de grandes menaces qui la cernent.

Il est évident que les références de la lettre à l'Arcane sont codées, car la lettre a été ouverte et visée par les autorités soignantes, qui ont pris les allusions aux menaces comme un complexe de persécution naissant.

L'Arcane a retrouvé la piste du PJ concerné grâce aux autres relais de l'Arcane en France. Si votre Nephilim manque de galanterie, de fraternité immortelle ou d'obéissance à son Arcane, il peut tout de suite retourner à sa plate existence de simulacre. Sinon, le prochain vol pour Naples est le lendemain matin.

L'ELFE ÉGARÉE

Du bateau qui achemine les Nephilim de Naples à l'île de Capri, ils aperçoivent ses formes découpées apparaître sous un soleil de plomb. Les ruines de la villa Jovis de Tibère, qui surplombent l'île, brille en vision-Ka d'une forte lueur lunaire, et donnent un ton romantique et mystique aux premiers pas que posent les PJ sur cette terre de légende.

Le centre de thalassothérapie est située au nord de Capri, près de Marina Grande. C'est un bâtiment très moderne encastré entre la plage et les falaises de roc, entouré de jardins admirablement entretenus dont la fraîcheur contraste avec la végétation qui cuit sous le soleil. Des fontaines, des piscines découvertes et des jacuzzi individuels parsèment la luxueuse propriété. Parmi les clients, de riches prélats se détendent, le cigarillo à la bouche, dans des transats doucement ombragés par des parasols de couleurs. Quand ils ne sont pas assoupis dans l'herbe, les estivants s'ébattent dans les jets d'eau ou dérivent sur des matelas pneumatiques au gré des vagues des piscines bleutées.

Peu de personnes résident dans cet établissement qui n'a qu'une capacité d'accueil limitée. Là, les financiers et les industriels du Mezzogiorno se reposent de leurs mouvements d'argent et de leurs procès. Le directeur, Ernesto Lamentino accueille lui-même les Nephilim en décochant des sourires étincelants à la Clarke Gable. Il dit se faire beaucoup de souci pour cette charmante pensionnaire arrivée il y a une semaine dans son institut. Elle n'avait



sur elle que de légers vêtements. et pas le moindre argent. Or, insiste-t-il, les soins prodigués, la pension, les frais divers engagés pour retrouver ses proches... En gros, son établissement n'est pas un hospice pour nécessiteux, encore moins un asile : il aimerait assez qu'on lui règle sa note et qu'on le débarrasse de la jeune femme. Aussi est-il ravi qu'elle se soit enfin rappelé un nom et une adresse.

Quand les PJ vont chercher la mystérieuse demoiselle, ils la trouvent assise sur la plage, en contrebas du jardin, solitaire, hypnotisée par la beauté de l'horizon marin, inondé de lumière. Une légère brise balaie ses longs cheveux fins, couleur de feuille morte. Elle sirote avec délicatesse un verre de lacrimarosa, vin frais et rosé qui s'accorde avec son visage mélancolique. Lorsqu'elle tourne son visage vers les PJ, une immense lassitude mêlée d'angoisse empreint ses yeux en amande. Elle ne se rappelle plus du Nephilim qu'elle a contacté par delà le passé, mais elle le croit sur parole. «Vous êtes mon seul espoir» soupire-t-elle en étreignant sa main entre ses paumes glacées.

SORTIE EN DOUCE ET PRISE DE CONTACT

C'est le moment pour vos joueurs de prendre complètement en charge leur nouvelle protégée. Il faut la faire sortir de cet établissement, en payant la note certes, sans oublier de demander quelques renseignements sur les circonstances de sa découverte et son comportement durant son séjour. Mais le règlement de l'addition n'est pas tout : Lamentino, le directeur, a tout de même un minimum de scrupules vis-à-vis de la légalité : quelle identité les PJ vont-ils exhiber pour convaincre le directeur qu'ils peuvent emmener la patiente avec eux ?

Ensuite, ils doivent trouver un pied à terre à Capri, le temps d'éclaircir un peu la situation. Descendre dans un hôtel, convertir de l'argent, etc. autant de préventions peu amusantes mais nécessaires. D'autant que ces démarches permettront aux Nephilim de mesurer la gravité de l'état de l'Elfe. Dans toutes les situations modernes, aussi simples sont-elles, et face aux objets courants de notre univers technologique, la Dame se trouve complètement démunie. Certes, au départ les PJ pouvaient mettre ce trouble sur le compte d'un éveil récent, et sur l'état de latence bien connu des immortels qui sortent de leur stase. Mais bien vite, les PJ se rendent compte que la Dame n'a pas accès aux connaissances normales que son simulacre devraient lui donner. Elle ne sait pas ce qu'est un voiture, un téléphone etc. Elle surmonte tant bien que mal la panique qui la prend parfois (de préférence dans un lieu public) mais il est clair que le cas s'avère plus compliqué que prévu.

Enfin, de beaux moments de role-play doivent être ménagés entre les Nephilim qui tentent de renouer le contact entre leurs souvenirs de Nephilim et la mémoire vide de la Dame. Encouragez vos joueurs à évoquer des visions passées, des images marquantes de leurs incarnations précédentes. Et l'idéal serait de les faire jouer sous forme de flashback. En tout cas, c'est le moment rêvé de rappeler au PJ sélectionné les instants de la rencontre avec la Dame. Lui avait-on dit son nom ? A vous de voir...

Profitez bien de ces instants de calme et de nostalgie, car les incidents mortels vont bientôt secouer la surface de l'île...

II. VOIR CAPRI ET MOURIR

LA BLESSURE ÉTERNELLE

Lors de la première rencontre avec les Nephilim, l'elfe ne sera même pas capable de se rappeler de son nom en Enochéen. Elle dira s'appeler la Dame de onze heure. En effet, cruellement marquée par le traitement que les Mystères lui ont fait subir en Hadès, elle ne se rappelle plus que cette formule invocatoire que les mystes utilisèrent lors de la fixation du Daïmon.

Les Nephilim ont pu établir maintenant que l'Elfe recueillie était en grande partie amnésique. Avant toute autre action précise, les Nephilim feront sûrement un jet de vision-Ka sur leur soeur. Ils risquent alors de découvrir l'orichalque du Daïmon. Celui-ci se cache en quelque sorte «derrière» le Ka-soleil du simulacre de Daedalia. Il est donc difficile à découvrir. Seuls les Nephilim réussissant un jet de vision-Ka à x1 prendront conscience de la présence de cet orichalque concentré à l'intérieur de la Dame de onze heures. Les autres sentiront un malaise indéfinissable. Il est important que les Nephilim dans leur ensemble soient intrigués par leur nouvelle protégée et même prennent conscience rapidement qu'elle porte en elle un mal.

Celle-ci semble tombée de nulle part et ne pourra que répondre très évasivement au flot des questions de la part des PJ. Il est important de la jouer comme une martienne ou même comme quelqu'un de drogué, dans les vapes.

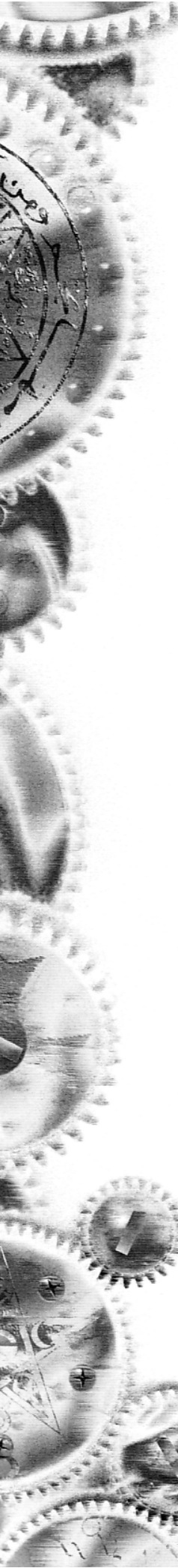
Si les Nephilim s'aperçoivent de la présence du Daïmon et l'interrogent sur ce sujet et s'ils prononcent le mot orichalque, les traits de l'elfe sembleront soudain accuser une grande faiblesse ou pire, une grande douleur. Des

larmes couleront de ses yeux et Daedalia en sanglotant parlera de la malédiction des Nephilim depuis l'Atlantide. D'après son discours hésitant et haché, il semble qu'elle porte encore comme une plaie béante la morsure du premier orichalque, celui venu directement de la météorite elle-même. Cette blessure n'arrête jamais de saigner. A ce moment, malgré la grande souffrance qu'elle semble vivre rétrospectivement, un sourire se dessinera sur son beau visage et elle remerciera les Nephilim. En effet, elle vient d'exprimer son premier souvenir. A première vue, ce souvenir peut sembler cohérent et expliquerait son état de faiblesse actuel ainsi que la perte de ses souvenirs.

Après cette découverte, Daedalia semble prise d'une nouvelle énergie. Elle explique aux Nephilim qu'une partie de ses souvenirs se trouvent sur cette île qu'elle sent liée à sa blessure originelle. Elle essaye en premier lieu de se raccrocher aux souvenirs du Nephilim qu'elle a rencontré lors de sa dernière incarnation.

L'ERRANCE SYMBOLIQUE

Daedalia va chercher à reconstituer ses souvenirs en parcourant l'ensemble de l'île. Elle pourra y arriver en partie avec l'aide des Nephilim. En effet, ceux-ci, en prononçant des mots clés feront resurgir certains souvenirs de l'elfe, surtout si celle-ci se trouve dans des lieux qu'elle a soit fréquentés dans



son passé, soit dans des endroits qui sont chargés en énergie magique. Ainsi, une liste de mots symboles sont donnés avec les conséquences que cela peut avoir sur Daedalia. Ces mots auront d'autant plus d'importance et d'effets qu'ils sont prononcés en latin ou bien en Enochéen directement.

Si les Nephilim sont trop peu actifs, Daedalia essayera de leur fausser compagnie afin d'explorer d'elle-même les alentours de l'île. Il est même recommandé qu'elle fasse une visite nocturne solitaire dans l'un des lieux où se déroulera un assassinat afin que les meurtres ne soient pas trop téléphonés.

• Capri

A ce mot, elle se souviendra précisément que l'île est un ancien morceau de l'Atlantide et possède une valeur très particulière pour les Nephilim et aussi pour des humains sans scrupules. Elle se lancera dans une analyse occulte très fine du mot Capri. Celui-ci, en effet ne se rattache absolument pas au mot capri latin désignant la chèvre mais à l'Enochéen Ka-Īk qui pourrait se traduire par la Petite Terre Originelle Dévorée.

• Tibère

L'elfe se mettra à pleurer et à gémir, elle prononcera en latin des mots comme cruel, grand initié, le plus grand des ennemis, l'emprisonneur. Elle cherchera alors à se diriger vers la villa Jovis à l'endroit où a eu lieu le dernier de ses combats avec Tibère.

• La villa Jovis

Elle se mettra à revivre les scènes de tortures qu'elle a subies ou bien qu'elle a vus. Elle poussera des cris (toujours dérangeant au milieu d'une foule) et se rappellera subitement son nom de Nephilim. Si elle est

sur place, elle cherchera le phare détruit. Si elle le trouve, elle pourra narrer dans le détail son combat contre Tibère le Monstre.

• Alliance

Après le premier meurtre, les Nephilim interrogeront certainement Daedalia sur cette alliance retrouvée dans la bouche de la victime. Elle sera prise de tremblements convulsifs, ses yeux se révolteront comme si elle passait en vision-Ka et déclarera s'appeler la Dame de onze heure et qu'elle est le signe de l'Alliance. Elle se calmera quelques temps après pour évoquer une sombre cérémonie où elle sent ses souvenirs disparaître comme une fumée contenue dans une bouteille dont on casse le goulot.

• Lune

(ou bien le nom d'une des 12 villae de Tibère)

Elle se souvient alors de la localisation d'un des palais de Tibère qui se trouvait à l'emplacement de l'église San Michele à Anacapri. Elle demandera à s'y rendre. L'effet est identique si les Nephilim prononcent le nom de cette villa romaine maintenant disparue.

• Terre ou bien Matro

L'elfe se souvient très bien que l'île est soutenue par un Grand Arbre central portant le nom de Matro, qu'il vient de l'Atlantide et qu'il est sacré. Elle dirigera alors les Nephilim vers le centre de Capri. Elle se souvient aussi qu'elle avait protégé cet arbre contre les manigances occultes de Tibère.

• Les Templiers

Ce mot ne lui dit rien de spécial. Elle manifestera cependant un peu plus d'angoisse qu'à la normale.

• Les Mystères

Elle se mettra à se souvenir très partiellement qu'elle fut faite prisonnière après son combat contre Tibère et qu'elle fut amenée en un endroit très profond sous la terre, là où elle laissa ses souvenirs. Elle voudra alors visiter

les grottes de l'île. C'est une vrai-fausse piste pour les Nephilim car la véritable entrée vers l'Hadès se trouve ailleurs. En revanche, il faut prendre le bateau pour y accéder. Pour elle, après ce souvenir, il est certain que les Mystères complotent à nouveau sur cette île contre les Nephilim.

LA SÉRIE MEURTIÈRE : SYMBOLIQUE ET DÉROULEMENT

Quatre meurtres vont être perpétrés par le Daïmon au cours de l'aventure. Ces assassinats ou suicides toucheront quatre des sept futurs Grands Maîtres italiens des commanderies du nouveau bailliage de la péninsule. Ces morts en série reviennent certes à une affaire policière classique... en apparence. Car les indices, les témoins, les lieux qui seront investis par le commissaire Sottomano et ses assistants se doublent d'une signification ésotérique que seuls les Nephilim et les mystes sauront déceler. Ces signes permettent au Daïmon de mettre les Mystères sur la voie de l'issue de l'Hadès. En effet, chaque scène de meurtre et le site où il se déroule correspond à une branche du pentacle élémentaire que chaque Nephilim porte en lui. Car le Daïmon, avide de Ka, se comporte instinctivement comme un initié tâchant de retrouver l'assemblage ésotérique primordial. De plus, les maîtres du Daïmon, qui l'ont dompté et éduqué en Hadès lui ont inculqué cette façon de faire car ils savent l'attention que les mystes portent à ces signes élémentaires qui se rapportent directement aux Nephilim et à la doctrine secrète.

Tels sont donc les victimes, les lieux et les symboles élémentaires associés :

❖ Le vieil aristocrate vénitien Anastazio Vincente di Tratta mourra dans la grotte Azzura, à l'ambiance éminemment aquatique : **l'Eau.**

❖ L'affairiste Salvatore Dipesso mourra sur le téléphérique du Mont Solaro, dans les hauteurs aériennes : **l'Air.**

❖ Le médiatique présentateur TV Giorgio Hazela mourra devant l'hôtel Quisisana de la ville de Capri, encastré dans un arbre : **la Terre.**

❖ Le cardinal Stefano Sulserio mourra dans le cimetière de l'église San Michele de la ville d'Anacapri, territoire funèbre dévolu aux sombres amoureux de **la Lune.**

On remarque que la branche du Feu manque à cette série noire : c'est justement l'indice qui conduira les PJ (et les mystes) au lieu de cérémonie templière : le château de Barberousse menant au le rocher du pirate.



Si jamais les Nephilim n'arrivent pas à trouver par eux-même ces renseignements, faites leur faire un récapitulatif des lieux où se sont déroulés les meurtres. En désespoir de cause, faites leur faire un jet d'idée.

DÉTERMINATION CHRONOLOGIQUE DES MEURTRES

La chronologie des meurtres n'est pas établie d'avance de façon rigide : elle se veut au contraire parfaitement souple. Et pour cause : elle est déterminée par les déplacements de la Dame en compagnie des PJ. La série d'accidents s'articule simplement en fonction du passage du Daïmon porté par la Dame à son insu autour des lieux où deux conditions sont réunies :

- 1) le site (ou la façon dont finit la victime) comporte une analogie élémentaire réelle et facilement identifiable
- 2) les victimes ont un fort Ka-Soleil qui permet au Daïmon de «s'accrocher» à elles quelques instants pour les posséder et les pousser à la mort. C'est le cas des templiers sélectionnés par Brabant.

Vous n'avez donc nul besoin d'orienter les PJ de force : laissez les se déplacer comme bon leur semble, selon les besoins de leur enquête sur le passé de la Dame (qui les conduira inmanquablement dans ces mêmes sites).

Ainsi, si les joueurs décident dans un premier temps de se rendre sur le Mont Solaro, par exemple, la sinistre chronologie s'ouvrira par la mort de Salvatore Dipesso. Et s'ils dirigent ensuite leurs pas vers l'église d'Anacapri, le cardinal Stefano Sulserio sera le deuxième à rencontrer son destin. Et ainsi de suite jusqu'au dernier meurtre.

La seule précaution que vous devez prendre, à la rigueur, c'est de vérifier les

«disponibilités» des futures victimes. c'est-à-dire de faire en sorte qu'elles ne soit pas bloquées quelque part au moment où les PJ se dirigent vers le lieu de leur mort. Mais étant donné que les PJ ne les connaissent pas avant d'examiner leur cadavre, et que vous pouvez toujours intervertir les victimes, rien ne devrait sauver les prétendants italiens du meurtre que le Daïmon a amoureusement concocté pour eux.

A la limite, si les PJ visitent successivement les lieux où les meurtres sont censés se dérouler dans un très court laps de temps, et que vous rechignez à mettre en scène deux accidents d'affilée, vous pouvez toujours estimer que les recherches de vos PJ en ces lieux se soldent momentanément par un échec (le gardien n'est pas là, la nuit tombe vite...) et qu'il faudra revenir ultérieurement.

Au contraire, si les visiteurs Nephilim bourent ces endroits et préfèrent déambuler dans les lieux secondaires (librairie, musée archéologique, villa Jovis...), il peut très bien s'écouler un ou deux jours avant que le Daïmon ne recommence sa sinistre besogne. D'autre part, si les joueurs se doutent que leur présence est en quelque sorte nécessaire pour qu'un meurtre se produise (celle de la Dame, en fait) ce n'est pas plus mal car c'est justement ce qu'il doivent déduire au terme de l'enquête. Enfin, la Dame peut très bien s'esquiver sans qu'ils le sachent...

En effet, si les PJ omettent de se rendre dans l'un de ces quatre lieux fatidiques, apprenez leur l'assassinat du prétendant par la presse (la Gazzetta del Mezzogiorno, TV, radio) en prenant soin de faire précéder (à leur insu) le crime d'une promenade nocturne de la Dame.

LES LIEUX DU CRIME

• Le téléphérique du Mont Solaro

La queue est importante et les places limitées : seulement quatre passagers dans les cabines qui sont au nombre de deux. A mesure que la cabine se met en branle et enlève les passagers à la terre italienne, les touristes s'émerveillent et les enfants piaillent. Pour atteindre le Mont, les PJ et la Dame sont partiellement séparés, un premier groupe (la Dame plus une partie des PJ et un ou deux touristes) arrive au Mont tandis que le deuxième attend le retour du téléphérique pour y accéder à son tour. Une fois que le premier groupe avec la Dame est descendu, l'autre cabine revient avec à son bord un touriste américain et l'affairiste Salavatore Dipesso, et éventuellement deux autres passagers facultatifs. Durant la première partie de la descente, l'américain se rue sur le prétendant templier et l'étrangle, devant les cris d'horreur des spectateurs. Puis l'Américain ôte son alliance de son doigt et la glisse dans la bouche de la victime. Lorsque le deuxième groupe comprenant des PJ monte à son tour au sommet, leur cabine croise celle du meurtrier : le cadavre d'un quinquagénaire aux cheveux gris et à la langue tirée se balance à l'intérieur, pendu qu'il est par sa cravate, attachée aux marches métalliques de la cabine. Les autres passagers ont maîtrisé l'américain qui ne comprend pas ce qu'on lui reproche. La police arrêtera ce pauvre touriste qui finira ses jours dans une prison napolitaine, sans pouvoir se rappeler ce qui s'est passé pendant les quelques minutes qui ont brisé sa vie et mit fin à celle de Dipesso.

• Le cimetière de l'église San Michele (Anacapri)

Tandis que les PJ tâchent de décrypter les symboles ésotériques qui ornent les superbes vitraux de cette église, le Daïmon prend pos-

session du cardinal Sulserio, alors à la recherche des tombes de ses ancêtres templiers croisés morts à Capri afin de leur adresser une petite prière. Quand les PJ s'apprêtent à quitter le site, ils entendent un enfant hurler dans le cimetière attenant et sa mère s'évanouit. On retrouve le corps du cardinal (en costume de ville) étendu sur une pierre tombale illisible, la cervelle répandue dans les mauvaises herbes et un revolver à la main. Sur sa langue, sa bague de cardinal, rubis rouge sang sur anneau doré. La police conclura à un suicide, tout naturellement, et la presse s'étendra sur son passé luxurieux (totalement inventé) qui le hantait au point de ne plus supporter son existence.

• La place Quisisana devant l'hôtel de même nom (Capri)

Ce meurtre se déroule sous les yeux des PJ, alors que ceux-ci marchent dans la ville de Capri en compagnie de la Dame pour une raison quelconque. Un jeune homme vêtu d'un pantalon et d'une chemise de flanelle sort tout juste de son hôtel et est immédiatement assailli par une troupe de badauds réclamant un autographe. Tous ont reconnu le très populaire présentateur TV Giorgio Hazela. Ledit Giorgio liquide prestement ses admirateurs d'un gracieux sourire et traverse la place. A cet instant précis, une voiture au feu rouge à l'autre bout de la place démarre brutalement et fonce en direction du pauvre homme. Avant que quiconque ne puisse réagir, la voiture percute Hazela de plein fouet et l'encastre dans le vénérable chêne qui trône au centre



de la place Quisisana. Présentateur et chauffard meurent sur le coup.

• La grotte Azzura

Lorsque les PJ pénètrent dans la grotte, conduits par un nautonier nonchalant, ils croisent une autre barque occupée par un grand-père d'une grande distinction, qui les salue courtoisement. Il s'agit de l'aristocrate vénitien Anastazio Vicente di Tratta, de retour d'une promenade où il a pu satisfaire son goût des gondoles qui lui manquent déjà... Quand les PJ reviennent de leur visite, s'ils n'ont pas entendu les clameurs et les coups de sifflets des gardiens, ils trouvent des dizaines de badauds retenus par un cordon de police sur la plage de Marina. Dans l'eau, le vieillard flotte encore, avant d'être récupéré par deux carabinieri. Le crâne et les membres du cadavre témoignent des coups mortels portés par la rame du nautonier. Celui-ci se débat entre quatre agents, l'arme au poing, jurant sur tous les Saints ne pas savoir ce qui a pu se produire. Pourtant, il a lui-même enlevé sa chevalière au vieux Vénitien et l'a fourrée hâtivement dans sa bouche lorsqu'il rendait son dernier soupir. Il sera expédié illico au centre pénitentiaire de Naples, et les journalistes prendront un plaisir cynique à faire le rapprochement entre l'horrible fin du noble vénitien, et le chien du nautonier qu'il avait l'habitude de battre.

CONDITIONS ET IMPÉRATIFS

A cette organisation chronologique particulière, qui laisse somme toute vos PJ véritablement libres, s'ajoutent quelques repères de l'évolution générale de la situation, dont vous devez tenir compte au fur et à mesure des agissements des PJ et de l'accomplissement des assassinats.

• La villa Jovis

Elle a été le repère principal du despote Tibère et le sanctuaire de ses orgies et sacrifices. Construite d'après les plans ésotériques élaborés par Tibère lui-même, suivant des préceptes des Mystères d'Isis dérobés aux Nephilim, elle correspond à son rêve, qui était de devenir un Nephilim de Lune. C'est pourquoi on distingue de nombreuses références à Isis sous la forme du croissant lumineux et de la nuit étoilée dans les décorations de la villa. Les images lunaires scintillantes y cohabitent avec des scènes de cruauté révoltante (flagellation, sacrifices...).

Toujours est-il que l'orientation du plan de la villa par rapport aux mouvements de l'astre des nuits a été suffisamment bien conçue, astrologiquement parlant, pour générer dans l'enceinte un petit plexus de Lune. Les champs magiques se concentrent en quantité modérée, mais de manière régulière. Les murs de la villa sont irrigués par des ondes de champs magiques Lune, ce qui provoque une fascination inconsciente chez les humains pour ces ruines.

Le Daïmon porté par la Dame y trouvera un festin de choix : en effet, son besoin de Ka peut s'assouvir en ces lieux. Il ne cessera de venir y puiser tout au long du scénario. Cette charge de Lune déclinera donc progressivement à mesure que les pas des PJ et de la Dame les mèneront aux abords de la villa (ce que n'importe quel prétexte permettra aisément : le meilleur étant que la Dame se souvienne de plus en plus clairement avoir été emmenée et torturée dans cette maison). Au départ une simple vision-Ka permet de constater la présence magique. Après le deuxième meurtre, ce Ka est réduit de moitié et, à la fin, il est réduit à néant. Ce qui poussera le Daïmon à attaquer les Nephilim...

LA TENSION GÉNÉRALE

Qui dit assassinat dit panique. Non seulement, les meurtres prennent place en pleine période touristique, mais les victimes ne sont pas de simples quidams : ce sont tous des personnalités importantes de la vie italienne, et les meurtres frappent par leur rapidité, leur brusquerie et leur violence. Et dans un second temps, par leur aspect foncièrement énigmatique...

Dès le premier, on ne parle plus que de cela dans toute la région. La rumeur court les cafés et les restaurants, fait irruption dans les actualités : à la une de la presse à sensation, et particulièrement dans la fameuse émission spécialisée dans ce genre de spectacle scabreux : «Studio aperto» («studio ouvert») sur la chaîne Italia Uno, appartenant à Terlusconi. Entre deux histoires de fesses touchant le monde politique, le présentateur se régale de développer les détails sur le crime (et bientôt les crimes) de Capri. Et de parler rapidement d'un horrible assassin, un véritable boucher décidé à terroriser l'Italie : «Il monstro di Capri !»

A partir du deuxième meurtre, les femmes bouclent leurs enfants à la maison, et des manifestations improvisées s'organisent dans la région de Naples contre la violence et la vendetta. Car l'idée d'une vengeance mafieuse apparaît naturellement comme une hypothèse valable pour expliquer que les victimes soient toutes des personnalités en vue, et proches de certains milieux.

Enfin, la cote des touristes baisse considérablement et des mouvements xénophobes chassent peu à peu les estivants de l'île, au grand désespoir des hôteliers.

PRESSE ET POLICE

Ces deux institutions sont, bien entendu, les plus concernées et les plus décriées tout au long de l'enquête. Des cars entiers de carabinieri et de journalistes débarquent à Naples et chargent les bateaux qui font la navette. La presse est présente partout et, sur une petite île comme Capri il est difficile d'échapper aux questions des reporters et aux flashes. Aux PJ de redoubler de discrétion pour ne pas se retrouver en première page d'un quotidien racoleur avec une légende du style : «L'amant caché du juge avoue : la mafia m'a obligé à droguer mon chéri», et plus sérieusement, ne pas se faire repérer par tous les templiers d'Europe méridionale.

De la même façon, au troisième meurtre, les inspecteurs quadrillent Capri et tout le monde est interrogé par les assistants du commissaire Gabriele Sottomano. Celui-ci tient à questionner lui-même les suspects les plus intrigants, comme les PJ, bien sûr, nouveaux venus sur l'île, dont l'arrivée coïncide grosso modo avec le début de la tuerie. Le petit policier râblé à la moustache épaisse ne fait aucun effort pour être compréhensif envers les Nephilim, et mange la plupart de ses questions, qui demeurent donc le plus souvent sans réponse. Mais cet homme est plus malin qu'il n'y paraît et les PJ vont vite commencer à trouver pesant cette sorte de Columbo méditerranéen et antipathique. Enfin, à la suite du quatrième meurtre, les Carabinieri bou



clent Capri et interdisent l'accès à certains sites touristiques. Si les PJ n'ont pas terminé leur enquête il devront se débrouiller pour passer ces barrages.

LES RÉACTIONS TEMPLIÈRES

Dire que ces assassinats déstabilisent les Chevaliers du Christ est un doux euphémisme. Brabant se ronge les ongles dans sa chambre d'hôtel de Naples, n'osant pas se rendre sur les lieux de peur de se dévoiler aux yeux des ennemis de l'Ordre qui y sèment la terreur. Pendant ce temps, son messenger Marc-Henri de Montpezat, accompagné de plusieurs Frères-Chevaliers, mène une enquête parallèle aux autorités et aux Nephilim. Ils jouent la carte de la discrétion : ni imperméable de cuir, ni Ray-Ban fumées, rien qui ressemble si fort à un templier se faisant remarquer par son désir de rester discret (erreur courante chez les jeunes recrues). Ils se séparent le plus possible. Seul leur Ka-Soleil particulièrement développé risque de les trahir. Leur chemin croisant inévitablement celui des PJ à plusieurs reprises, ils peuvent se soupçonner les uns les autres au bout d'un moment. N'oubliez pas que les Chevaliers sont français, ce qui pourra paraître étrange aux joueurs. D'un autre côté, n'hésitez pas à faire suivre une fausse piste à vos Nephilim, en leur montrant que les individus louches sortent parfois de leur propre imagination. Une méprise calmera leurs ardeurs.

Toutefois, pas de templiers sans violence assortie. Montpezat pourra très bien décider le cas échéant de se débarrasser de ces gêneurs. A vous de mettre en scène un beau duel d'escrime sur les hauteurs de Capri, au bord des falaises vertigineuses, dans les ténèbres complices et chaudes. Les consignes sont cependant de rigueur : discrétion (en cas d'arrivée de la police

tout le monde disparaît sans demander son reste ; on ne lave pas son linge occulte devant les autorités), honneur (les templiers se présentent avant de frapper. S'ils choisissent la surprise, ils n'abattent tout de même pas aveuglément) et surtout... cinématographie : le combat doit être beau avant d'être sanglant.

L'ENQUÊTE DES NEPHILIM

Les Nephilim en enquêtant sérieusement dans l'île pourront obtenir au fur et mesure de l'avancée dans la remémoration de la Dame les informations essentielles. Elles concernent presque toutes Tibère. Les informations les plus occultes sont des souvenirs directs de la Dame de onze heures. A vous de les distiller au compte goutte afin d'alimenter le suspense.

L'ARRIVÉE DU PENTAMYTE

Elle advient quand bon vous semble, mais de toute façon loin de la vue des Nephilim. Les cinq personnages arrivent en hélicoptère sur l'aéroport de Naples, et gagnent ensuite l'île par leur propres moyens. Ce sont des baroudeurs, des aventuriers qui ne sont pas en mal de ressources pour parvenir à leurs fins. Aussi, pour eux, fi des transports officiels : une barque de fortune suffira. Un parfum de James Bond et de matériel d'espionnage accompagne ainsi les mystes, qui vont se fondre parfaitement dans le paysage de l'île. Ils ne restent jamais longtemps dans des endroits peuplés et leur préfèrent les hauteurs escarpées, les anfractuosités peu accessibles et pas du tout hospitalières, où ils campent. Certes, ils s'informent sur les meurtres et les agissements du Daïmon, mais seulement après l'apaisement des esprits et en se contentant souvent de noter la symbolique élémentaire du site. De plus, ils ont été « brie-fés » avant leur départ sur le site de Capri, et

ses repères naturels que les Mystères utilisaient dans l'Antiquité. Ils se promènent donc dans des passages souterrains que nul ne soupçonnerait, sauf peut-être un géologue qui n'a heureusement pour eux rien à faire dans notre scénario...

En définitive, ils demeurent très discrets et, à moins d'un éclair de génie (on ne sait jamais...), il y a gros à parier que vos joueurs ne les apercevront pas avant la scène de la cérémonie.

POUR EN ARRIVER À LA CÉRÉMONIE

Vous avez désormais tous les éléments en main pour faire fonctionner l'enquête. Les Nephilim ont trois voies pour deviner le lieu

de rassemblement des templiers :

- ❖ les souvenirs récurrents et de plus en plus précis de la Dame
- ❖ les indications laissées par le Daïmon aux mystes (et malgré lui aux PJ), qui doivent faire suivre l'enchaînement logique : « Si les quatre meurtres rappellent quatre éléments, où se trouve le site correspondant au Feu ? »
- ❖ les préparatifs et les messages entre les templiers, si les PJ ont décidé de concentrer leur attention sur l'espionnage des touristes suspects de ce point de vue.

Avec tout cela, les Nephilim seront sur le qui-vive et la préparation des templiers le soir de la cérémonie sera aisément remarquable.

III. LA DESCENTE AUX ENFERS

LE ROCHER DU PIRATE

On l'a vu, les PJ ont plusieurs pistes pour arriver au château abandonné de Barberousse, où se déroule la cérémonie d'adoubement. Au vu des événements récents, les Chevaliers du Christ ont avancé de quelques jours la réunion qui intervient donc peu après le quatrième meurtre. Leur rassemblement n'est pas difficile à repérer par les Nephilim qui ont déjà la puce à l'oreille. Quel que soit le moment où les PJ vont sur les lieux, des gardes templiers en faction sont déjà postés, empêchant des intrus de venir perturber la mise en place de la cérémonie.

A 23h, en effet, plusieurs groupes d'individus préparent leur départ de l'île de Capri vers le rocher du pirate. Pour cela ils emploient le passage secret du château, ou bien vont directement (sans être vu) au lieu de départ vers la

petite île : sur une dizaine de petites plages et de criques différentes, les templiers, habillés de vêtements sombres, grimpent sur des zodiaques. Dans leurs sac à dos se trouvent leurs costumes de cérémonie. La nuit est claire et l'eau d'un calme cadavérique luit d'une éclat rougeâtre. La lune rousse ensanglante toutes les silhouettes.

Lorsque les zodiaques sont suffisamment éloignés de l'île pour ne plus attirer l'attention, les templiers cessent de ramer et mettent en marche les moteurs. Le rugissement des turbines déchire l'harmonie nocturne, tandis que les différents groupes se rejoignent dans une procession maritime aux allures quasi religieuses. L'Ordre du Temple est en chemin.

Inutile de rappeler que les templiers



sont en cet instant d'une vigilance et d'une suspicion extrêmes : les PJ devront faire preuve d'une discrétion sans faille pour les suivre.

Le rocher du pirate dégage une lueur mouvante, comme une gemme au cœur étincelant. Il s'agit juste d'une feu allumé au centre des ruines, qui forment un cirque, mais la vision de ces pierres noires semblant surgir des eaux au milieu desquelles danse un bûcher est impressionnante. Sur les rives rocheuses, les Frères s'entraident et s'acheminent vers une entrée cachée à l'intérieur des ruines, près des flammes du bûcher. Deux templiers en armure gardent cette entrée tout au long de la cérémonie.

Le couloir pour descendre est très étroit. Dans ce lieu clos, l'écho des premières salutations de la célébration résonne tel des coups de marteaux aux oreilles des immortels, qui se rappellent les incantations chantées autour d'eux lors de leur précédente mise en stase. Au jugé, les Nephilim réalisent qu'ils pénètrent dans une immense grotte située à quelques mètres sous le niveau de la mer.

LA CAVERNE AUX CINQUANTE CHEVALIERS

La caverne fait bien dix mètres de haut. Un deuxième feu, plus modeste, se consume en son centre. Une cinquantaine de templiers en costume de cérémonie (armure de demi-plaques et cape médiévales frappées de l'antique croix pattée rouge sang) chantent debout, bras levés au-dessus de leur tête, paumes ouvertes, en demi-cercle autour du feu.

Devant eux, de l'autre côté du feu, François-Michel de Brabant, encadré de deux assistants, est perché sur une estrade de pierre et prononce les formules liturgiques.

Les trois maîtres de cérémonie portent une robe blanche à capuche rabattue sur laquelle se dessine une croix pattée marquée d'une épée. Ils tiennent chacun un grand bâton de chêne avec lequel ils décrivent dans l'air des symboles complexes.

Le feu et les torches plantée aux parois sont trop faibles pour éclairer toute la grotte et de grandes surfaces demeurent dans l'ombre. Les PJ n'ont donc pas de difficulté à se dissimuler derrière un rocher, entre deux stalagmites, pour assister à l'adoubement. L'idée d'attaque massive peut effleurer leur esprit, mais tous les templiers sans exception sont armés d'épées, où luisent souvent des fragments d'orichalque. De plus, les blasons des capes laissent supposer qu'ils occupent pour la plupart un haut rang dans la chevalerie templière, et que leurs qualités de guerriers ne sont plus à prouver.

L'ADOUBEMENT

Les chants d'introduction durent un bon quart d'heure. Ce sont d'anciens chants médiévaux en latin portés par les voix basses et émues des chevaliers. Si les chants sont compris par les Nephilim, ils saisissent à quelle obédience ils ont affaire, et se remémorent une très brève histoire de l'Ordre. A la suite de ces chants, Brabant s'avance vers ses frères et prononce un discours dans lequel il retrace la perte du bailliage Italia, puis sa reconstruction par la valeur et l'effort de l'esprit chevaleresque français et chrétien. Il résume les étapes qui ont mené à cet adoubement, en évoquant la revanche définitive que l'Ordre prend sur les sociétés initiatiques antiques, «fourbes d'hier aujourd'hui disparus». Chaque phrase de son discours est entrecoupée par le refrain entonné par ses Frères : «Non nobis domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam».

Enfin, Brabant convoque devant lui les trois prétendants survivants, les trois futurs Grands Maîtres des obédiences et commanderies italiennes. A chaque appel, il jette une poignée de poudre dans les flammes et celles-ci s'élèvent jusqu'au plafond tout en prenant alternativement les trois couleurs de l'Ordre : noir, blanc, rouge. A chaque fois, l'Italien demandé sort du demi-cercle contourne le feu et se met à genoux aux pieds du Chevalier-Sublime, tête baissée, nuque offerte en signe de soumission.

«Frère-Chevalier aspirant Domenico Cassabretti, Grand Maître aspirant à la commanderie de Lombardie, d'Aoste et de Ligurie, détenteur du pouvoir de l'industrie et de l'argent, approche et courbe la tête devant ton sénéchal.»

«Frère-Chevalier aspirant Giuliano Capelli, Grand Maître aspirant à la commanderie de Toscane, détenteur du pouvoir de l'université et contrôleur des esprits, approche...»

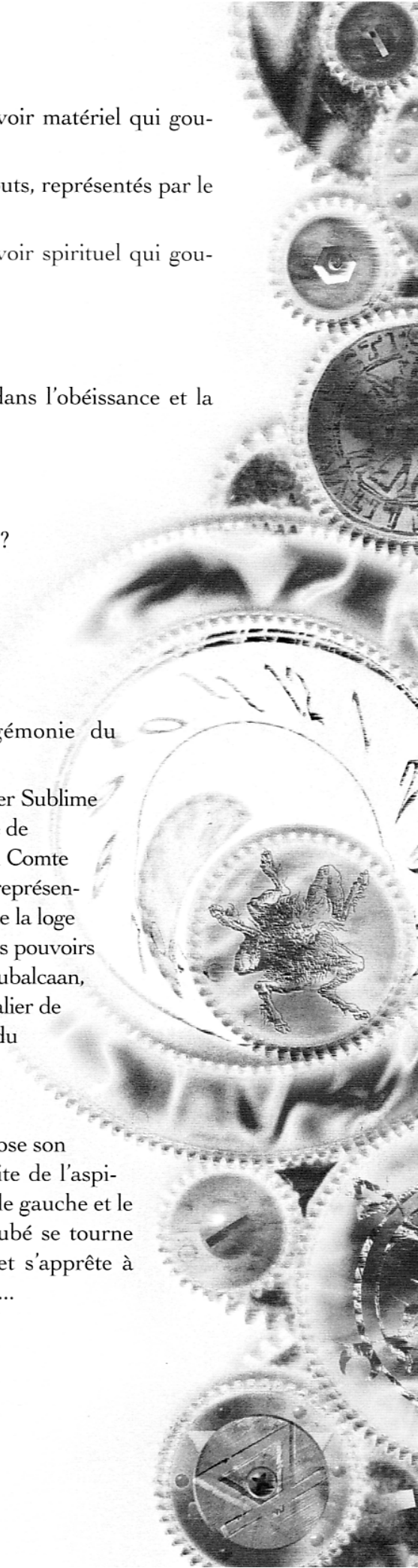
«Frère-Chevalier aspirant Giuseppe Vitterone, Grand Maître aspirant à la commanderie des Pouilles et des Marches, détenteur du pouvoir politique et maître es corruption, approche...»

Chaque maître de cérémonie se penche sur les prétendants, et le dialogue suivant s'instaure dans la crypte singulièrement assombrie :

- Quel est ton nom : et ton âge, aspirant ?
- Domenico Cassabretti, 50 ans, Chevalier Sublime.
- Es-tu prêt à entrer dans l'Ordre des Chevaliers du Christ aux postes suprêmes, à servir tes maîtres et à diriger ton obédience ?
- Oui, Chevalier Sublime.
- Connais-tu les implications de ton appartenance à notre Ordre séculaire ?
- Oui, Chevalier Sublime.

- Quel est le seul pouvoir matériel qui gouverne ta destinée ?
- Le Bâton et ses attributs, représentés par le Grand Maître.
- Quel est le seul pouvoir spirituel qui gouverne ta destinée ?
- La liberté.
- Quelle liberté ?
- La liberté de vivre dans l'obéissance et la pureté.
- Quel est le chiffre ?
- Le chiffre est trois.
- Quelle est la couleur ?
- La couleur est rouge.
- Quel est le mot ?
- Le mot est AXE.
- Quelle est la quête ?
- La quête est l'hégémonie du Temple.
- En mon nom, Chevalier Sublime François-Michel Comte de Brabant, descendant du Comte Angerand de Brabant, représentant du Grand Maître de la loge écossaise, et en vertu des pouvoirs que j'ai acquis devant Tubalcaan, je t'adoue Frère-Chevalier de l'Ordre des Chevaliers du Christ.»

Disant cela, Brabant pose son bâton sur l'épaule droite de l'aspirant, puis sur son épaule gauche et le force à se lever. L'adoubé se tourne alors vers ses Frères et s'apprête à prononcer un discours...



LES MYSTÈRES ENTRENT EN SCÈNE

Mais ce discours ne sera jamais entendu. Les Nephilim viennent en effet juste de remarquer plusieurs silhouettes à l'entrée de la grotte : cinq baroudeurs en habits de cuir élimé, marron clair, poussiéreux qui semblent surgis de la terre elle-même : les cinq mystes. Ils ne peuvent voir distinctement qu'un seul d'entre eux, un énorme métis, baraqué comme un lutteur de foire, bien planté sur ses jambes écartées, le port haut, un paquet de dynamite à la main. Il hurle pour attirer l'attention de Chevaliers du Christ, et c'est avec une rage mal contrôlée et une profonde voix de basse qu'il s'écrit : « Jamais le Temple ne s'installera sur les terres sacrées d'Isis la sainte ! »

Son bras puissant décrit une courbe et le paquet de dynamite atterrit au milieu des braises du feu central. Les PJ ont à peine le temps de voir un rictus d'horreur sur les faces des templiers, avant qu'une extraordinaire explosion ne les propulse au fin fond de la caverne.

La suite est une vision apocalyptique d'éboulements et de templiers en flammes, la cape en torche, l'armure bouillante, qui s'agitent comme des épouvantails de pailles dévorés par l'incendie. Les tremblements de la crypte empêchent les Nephilim de se tenir debout. Des dizaines de blocs de roches et de stalactites se détachent et s'écrasent au sol, brisant les os des Frères Chevaliers, en partageant



certains en deux, d'autres s'écrasant à terre comme des pantins démantibulés. Enfin, un grondement terrible couvre les hurlements et les soupirs des agonisants : une cavité vient de se libérer au sommet de la caverne, et des gey-sers d'eau de mer se déversent en trombes. La plupart des parois s'écroulent autour des Nephilim, qui doivent échapper aux éboulements, au feu et pour finir à la noyade, avant de s'enfuir pour un couloir soudainement dévoilé, corridor ténébreux s'enfonçant dans les entrailles de la terre. Il est impossible de remonter vers l'entrée, bouchée par les blocs de pierre de plusieurs centaines de kilos. Les Nephilim s'enfuient dans des dédales inquiétants tandis que le niveau de l'eau monte de leurs pieds à leurs genoux, bientôt à leur taille. Parfois, ils sont bousculés contre le mur par le corps fracassé d'un templier emporté par le courant. Gare aux morceaux d'épées contenant de l'orichalque !...

C'est au long de leur course folle que le Daïmon quittera une nouvelle fois le Ka-Soleil de la Dame et s'attaquera aux PJ. Son potentiel est certes considérablement affaibli par les quatre meurtres et l'absorption du Ka-Lune de la villa Jovis, mais le Daïmon est ici dans son élément, proche de l'Hadès dont il sent déjà les effluves, et des épées templières brisées, libérant leur champ saturnien. La proximité des portes du monde souterrain et la conscience d'avoir accompli la mission qui lui avait été confiée par les Titans lui confèrent une rage dévastatrice. Il est décidé à disparaître en dévorant les pentacles des Nephilim. A vous de rendre ce combat épique, dans des conditions de panique extrême, devant cette entité surgie tout droit des Enfers !

LES LABYRINTHES D'ISIS

A la suite du combat contre les Daïmon, si les PJ réussissent à éliminer celui-ci, une nébu-

leuse d'orichalque apparaît autour de la tête de la Dame, brille faiblement avant de s'éteindre à jamais. La Dame est prise d'une crise d'épilepsie, mais se trouve alors libérée du Daïmon et donc de l'emprise des Mystères. La plus grande partie de sa mémoire est toujours enfouie dans les profondeurs de l'Hadès, mais le fait d'être exorcisée dans un endroit qui lui est cher lui rappelle sa plus récente histoire. Elle se souvient en particulier des tortures rituelles que les mystes de Tibère lui ont infligées et le lieu exact des portes de l'Hadès. C'est là qu'elle doit désormais se rendre afin de récupérer ses souvenirs.

Les Nephilim pénètrent à présent dans les souterrains labyrinthiques de l'antique sanctuaire que les Mystères avaient établis en ces lieux, bien avant que les croisés ne viennent s'y installer. C'est là que la faction des sociétés secrètes initiatiques dédiée au culte d'Isis tenait conseil, priait, se livrait à des sacrifices sur les Nephilim et rêvait de l'immortalité illuminatoire. C'est aussi dans ces lieux que les mystes initiaient leurs nouveaux membres, et certaines fresques décrivent leur historique et leur dogme.

Les cavités sont noires comme de l'encre. Les PJ franchissent des amas de pierres et s'engouffrent dans des tunnels tortueux, qui forment barrages et bloquent l'inondation qui fait rage aux «étages» supérieurs. Mais pour combien de temps ? Déjà suintent de longs filets d'eau salée, rougie par le sang des templiers. Les éboulements soudains sont de plus en plus fréquents sur le chemin des Nephilim, et ils ont par-



fois l'impression que le tonnerre d'eau ne se situe qu'à quelques mètres au-dessus d'eux. L'air est chargé de sable et de poussière. Tout cela ressemble à un piège. Et regardant leurs visages sales et harassés, les Nephilim se disent : tout cela ressemble à un tombeau.

En réalité, le labyrinthe est si hermétique que le moindre bruit résonne sur toute sa superficie et à tous ses étages. Ainsi pendant leur progression, toujours plus bas, les Nephilim entendent des bruits de pas, des toussotements, des tintements de piolets... Ce sont les mystes qui se sont aussitôt aventurés dans les boyaux souterrains du labyrinthe, en quête de l'entrée de l'Hadès.

Les souterrains sont composés de salles magnifiques.

Ici, un long et haut corridor encadré de colonnes qui rappelle les salles du trône des empereurs romains. Le dallage, sous la couche de poussière millénaire, décrit les scènes d'humains accédant à l'illumination et devenant des immortels, leurs corps nus en lévitation entourés de symboles astrologiques.

Là, une antique bibliothèque aux rayonnages de pierre dont les ouvrages occultes portent sur leur tranche des titres alléchants : «Codex Atlantis», «Artes magicae» dont les PJ savent qu'ils recèlent des sorts fabuleux... mais dont les pages ne tiennent que par leur immobilité séculaire, et tombent en poussière dès qu'on les touche. On peut encore trouver des squelettes humains adossés devant des tables de lecture.

Ici, une échelle branlante taillée dans la roche menant à une galerie de statues représentant les Monarques grecs et romains des Mystères d'Isis.

Là, une fresque géante dans laquelle Isis tend ses mains, à la fois aux Nephilim et aux mortels égyptiens portant un voile sur leurs visages.

SÉPARATIONS ET RENCONTRES FORTUITES

Afin de rendre ces instants plus intéressants et cruciaux, les Nephilim vont se trouver séparés, se perdre et errer avant de tomber par hasard sur un des mystes. Il n'est pas bien difficile de les isoler en plusieurs petits groupes :

❖ Un éboulement divise inopinément le groupe de Nephilim, chacun d'un côté d'un mur de pierres amoncelées, et les force à emprunter des chemins différents.

❖ La Dame perd un moment sa raison et s'engouffre en avant dans un tunnel secondaire.

❖ Un Nephilim pose le pied sur une dalle fragile, tombe d'un niveau, lâche sa lampe-torche et s'égaré en tentant de retrouver ses amis, ou actionne par mégarde un mécanisme secret qui abat une grille entre lui et ses compagnons...

Autant de péripéties que nous vous invitons à égrener à loisir dans les méandres de roc de ce labyrinthe. Elles ne sont pas destinées à blesser physiquement vos PJ, mais à les mettre dans des situations limites, seuls, en difficulté, ce qui est somme toute une bonne image de leur nature occulte prise au piège dans le monde des hommes. Solitude angoissante dont ils n'ont pas assez conscience.

Les Nephilim ne sont pas perdus pour autant. Leur vision-Ka et des jets fréquents d'Orientalisation leur font percevoir le chemin à prendre pour gagner les portes de l'Hadès, plein de vapeurs terrifiantes : de l'orichalque pur, comme jamais ils n'en ont senti auparavant...

Le groupe séparé, chaque PJ ou association de Nephilim fait la rencontre de un ou plusieurs mystes dans des situations variées. A

vous de jouer ces entrevues en fonction de la personnalité de chaque joueur. A titre d'exemples, voici quelques éventualités que vous pouvez suivre :

❖ Black Biz saute brusquement sur le PJ dans un couloir sombre où sa carrure noire et massive fait corps avec la paroi de roc. Les adversaires roulent et se battent avec acharnement dans un escalier de marbre, dont les dernières marches brisées s'arrêtent au bord d'un gouffre de plusieurs dizaines de mètres de rochers escarpés dont on ne voit pas le fond...

❖ Lustiger soigne un PJ de sa blessure due à un éboulement. Il joue sur l'entraide, s'extasie avec lui devant une fabuleuse fresque qu'il commente avec érudition, tentant de montrer au Nephilim que son savoir occulte pourrait leur être utile ultérieurement. Puis il essaiera au dernier moment de s'emparer d'un focus du PJ, de sa stase, ou de n'importe quel objet ou document précieux. Enfin, aux portes du royaume souterrain, les Nephilim devront évaluer s'ils doivent supprimer cet inoffensif professeur qui pourrait les éclairer sur bien des domaines occultes...

❖ Takishi tend la main à un PJ en difficulté, après qu'il ait glissé dans une faille par exemple. Il en profite pour obtenir les informations qu'il désire sur les Nephilim et leurs raisons d'être là. Puis le myste le poignarde par derrière avec un couteau empoisonné.

❖ Linda étouffe dans un nuage de poussière et heurte un PJ dans un corridor. Elle joue sur le baratin, le sourire, elle reconnaît sans peine son appartenance aux Mystères mais l'explique de telle sorte qu'elle semble être une alliée des Nephilim (ce qui peut être facile à faire croire : nous étions avec vous au commencement, pour vous servir, vous aider etc.).

❖ Nicolas chante une comptine, perché sur une corniche d'une salle haute de plafond. Il ne sait pas que le PJ est un Nephilim et se montre franchement curieux. Il fait preuve d'une étonnante sérénité dans ces circonstances dramatiques, sûrement due à sa naïveté. Il ne se rend plus bien compte de ce qu'il fait dans « ces caves à la gomme ! »

IV. LES PORTES DE L'HADÈS

Tant bien que mal, avec ou sans les mystes, les PJ parviennent aux portes du monde souterrain. L'entrée se trouve au fond d'un immense amphithéâtre, représentation réduite d'un cirque grec ou romain, mais dans la poussière et la suie d'orichalque qui s'échappe des profondeurs. Là ont eu lieu des sacrifices dont les Nephilim peuvent juste imaginer la teneur effrayante en regardant les peintures qui tapissent les parois de l'arène, et en observant aussi la réaction de Daedalia qui recouvrant ses souvenirs, se rappelle être pas

sée par là pour descendre aux enfers. Au plafond, une grande voûte évoque les sept cieux décrits par Aristote, et le mouvement cyclique des constellations stellaires. Les PJ peuvent y déchiffrer l'attente et les espoirs des Mystères, qui pensent qu'une conjonction suprême viendra couronner le millénaire et ouvrira l'Âge de l'Apocalypse par " la Grande année ".

Au fond de l'amphithéâtre, se dresse une porte à deux battants, recouverte d'écailles noires et brillantes dont le dessin venu d'un autre âge luit sous les faisceaux lumineux des torches des PJ. Sur la porte est planté un parchemin avec un poignard au manche d'ivoire. Sur la feuille jaunie une écriture délicate a tracé à l'encre : " Ed io eterno duro. Lasciate ogne speranza, vuoi ch'entrate ". Ce que l'on pourra traduire aisément par : " Et moi je dure éternellement. Laissez toute espérance, vous qui entrez ". Les montants sont couverts de hiéroglyphes et de runes gravées, dans lesquels les PJ retrouvent les accents de la plus ancienne langue terrestre : l'Énochéen. Ce sont les Atlantes qui ont écrit ces lettres, les premiers hommes évadés du continent englouti.

atlantes des Nephilim. Grâce à des jets de vision-Ka, ils pourront comprendre qu'il s'agit d'une évocation du Déluge, de la grande dispersion qui a permis aux disciples de Prométhée de se répandre sur la Terre. En particulier, parmi les motifs tumultueux qui évoquent la chute du météore, les Nephilim aperçoivent une sorte de croix formée de chaînes, un sceau à l'intérieur duquel un oiseau de feu déploie ses ailes. Il leur faudra un jet critique en Occultisme ou une excellente connaissance de l'Arcane de la Justice pour reconnaître qu'il s'agit du message laissé par des Nephilim qui ont condamné ce passage et enfermé quelques chose dedans (Prométhée après sa capture a été emprisonné là par des Phénix de la Justice, mais ils n'ont pas besoin d'en apprendre tant à présent).

La porte est fermée. Pour l'ouvrir il faut suivre le dessin ésotérique dissimulé dans les écailles, et faire appel pour cela aux souvenirs

S'ils pensent à détacher le sceau de la porte elle-même, ils peuvent tenter de l'utiliser. Il s'agit d'un puissant artefact de protection



contre les Daïmons, que les Phénix avaient employé pour descendre. Une fois activé avec un jet de Ka-Feu, le sceau s'accorde au groupe. Les PJ doivent dès lors se tenir par la main, ou du moins rester en contact pour être couverts par l'aura flamboyante qui les nimbe et leur donne une protection contre l'orichalque de 1d6 par Nephilim. Ce bonus s'ajoute au Ka en opposition avec le POT d'orichalque. Mais il faiblira de 1 point par étape de la descente. Vous jugerez de ces étapes selon les actions et le temps passé en Hadès. Si les Nephilim se séparent, ils perdent ce bonus et le sceau devra être réactivé.

Lorsque les PJ ont intégré l'avertissement que représente ce sceau, même s'ils n'en perçoivent pas toutes les implications, ils peuvent pousser les battants de la porte dont le système de fermeture est en fait purement symbolique et n'arrête que ceux qui n'ont pas conscience de ce qui se trouve derrière. Une bouffée d'orichalque envahit le visage des Nephilim : en avançant dans le couloir ténébreux qui s'ouvre à eux, ils vont subir un environnement proprement infernal, un monde saturé d'orichalque qui les harcèlera jusqu'au bout.

Tout au long du périple qui les mène dans les régions froides de l'Hadès, les PJ se sentent de plus en plus agressés par l'atmosphère. L'orichalque ronge tour à tour leurs différents Ka-éléments, de façon analogique. Quand l'Air est atteint ils ont du mal à respirer, leurs pensées se troublent, ils n'arrivent plus à s'orienter et perdent de ce fait un temps précieux. Quand c'est l'Eau, leurs gestes sont plus lents, ils éprouvent des difficultés à communiquer et ont tendance à attaquer les Daïmons de front sans réfléchir à des moyens plus rusés. L'attaque contre la Terre les rend fragiles, leurs jambes vacillent, ils sont moins solidaires et hésitent à soigner un compagnon blessé. Le Feu ne leur donne plus sa fougue et

son assurance, ils manquent de courage et de force, ils ont tendance à fuir devant le danger. Enfin la Lune perd son potentiel de créativité, le caractère de son porteur devient changeant, passe sans cesse d'une phase rêveuse à une phase psychotique, ce qui empêche toute action ou décision.

LA BIBLIOTHÈQUE LUSTRALE

Finalement le groupe parvient à une sorte de petit village, situé dans la noirceur d'une caverne, où brûlent des torches aux portes des maisons creusées à même le rocher. L'ambiance est crépusculaire, et nulle âme qui vive ne se meut dans cet environnement factice, qui ressemble à une farce macabre, un décor insensé. S'ils entrent dans les bâtiments aux parois tordues et aux fenêtres opaques, les Nephilim aperçoivent dans la pénombre des centaines d'étagères portant des vases sales et vides. Au fond de certains d'entre eux subsiste un peu de sable brunâtre : des terres rares qui ont perdu leurs vertus d'attraction du Ka. Presque tous ces vases sont pourtant bouchés mais un examen attentif révèle que la fermeture n'était pas hermétique, ce qui laisse à penser que leur contenu s'est évaporé. Mais il a bien fallu des dizaines, peut-être des centaines d'années pour que cela s'achève.

Soudain, un étrange personnage surgit de l'ombre, tel une marionnette diabolique. Il s'agit de Tzian, le gardien des lieux. Il apostrophe les PJ de sa voix grin-

çante : " Que faites-vous dans mon antre ? " Puis bien vite, les pressent de venir dans son repaire, une baraque de pierre encore plus bizarre que les autres, nichée dans une renfoncement. Il fait asseoir les Nephilim et leur sert à boire dans des verres épais de cristal vert. Le vin qui coule du flacon poussiéreux est visqueux et chargé de caillots, à l'odeur antique étouffante. Tzian est à présent complètement fou : il n'est même pas étonné par l'arrivée de ces visiteurs, et converse avec de la pluie et du beau temps, avant de passer à des thèmes ésotériques (l'Atlantide, les Templiers, les Mystères, l'Apocalypse, les artefacts, les champs magiques etc.) qui manifestent sa connaissance incroyable de ce domaine. Mais contrairement au myste Lustiger, il est complètement incapable d'en faire le moindre usage rationnel. C'est pour lui un babillage comme un autre. Les Nephilim peuvent l'interroger sur ses conditions de vie, il raconte tout sans difficultés, au contraire.

Par contre les choses se gâtent lorsque les Nephilim exposent le problème de la Dame ou font mine de s'intéresser aux vases. Tzian ne dit plus rien, et tente de s'échapper par une anfractuosité, comme un rat. Il se trouve en effet que sous son repaire se trouve une sorte de cave à laquelle on accède par une trappe, et dans laquelle sont entreposés les derniers vases dont le contenu ésotérique ne s'est pas évaporé. Mais au moment où les Nephilim découvrent ce passage, une très puissante attaque magique les traversent. Comme un signal d'alarme qui hurlerait sous leur crâne, ils sentent approcher l'une des plus formidables quantités d'orichalque qu'ils aient rencontré de leur existence. Une légion de Daïmons les a détectés et vient en découdre. Leurs buts : les empêcher de saisir les vases, récupérer la Dame et bien évidemment, les dévorer.

Ils déferlent dans les baraques et se jettent sur les PJ comme des vagues noirâtres ourlés de



grésillement magiques, avant de s'abattre sur le sol comme la surface d'un marais putride. Sur leur passage, les couleurs s'amenuisent et tournent au grisâtre jusqu'à disparaître dans leur silhouette inconsistante d'anti-matière. Pendant ce temps les Nephilim peuvent chercher frénétiquement dans la cave les souvenirs de Daedalia, toutes ses compétences d'immortelles contenues dans quelques flacons de cristal dont les étiquettes sont en hiéroglyphes. L'elfe, incapable de se défendre seule, ne pourra pas aider les PJ contre les Daïmons mais passera des moments tragiques à arpenter la bibliothèque en quête de son propre passé. Ses mains tremblantes effleurent les vases, dont certains seront sûrement brisés au cours des affrontements. Elle réussit à trouver, à l'insu des PJ, une minuscule fiole qui contient l'essence de sa sorcellerie.

Dès que les Daïmons dominent la situation, point n'est besoin de massacrer les Nephilim : Tzian ordonne de les conduire dans les geôles de l'Hadès. Menés par un cortège de monstres orichalquiens, les Nephilim sont jetés dans des cellules d'une prison qui ressemble alternativement aux gravures de Piranèse et à la tour de Babel : un amoncellement de petits étages aux cavités cernées de barreaux où les PJ sont enfermés et enchaînés à d'énormes maillons. Non loin, ils peuvent assister à la capture de Daedalia qui, sous l'emprise de la magie mystique de Tzian, s'évanouit dans un magnifique lit à baldaquin, entourée de Daïmons qui la veillent de leur regard menaçants. Avant de sombrer dans un nouveau sommeil, Daedalia, d'une voix tremblante, demande à parler aux Nephilim. Là, elle les regarde fixement et murmure : " suivez le Fleuve de l'Oubli qui serpente dans le Tartare ". Puis elle avale d'un trait la fiole qu'elle avait cachée. Secouée de convulsions, elle décharge en un éclair tout son Ka, libéré en un instant par le retour de ses compétences magiques. La prison est dévastée, les Daïmons dispersés et désorganisés, ce qui lais-

se le temps aux Nephilim de fuir. Un dernier regard sur Daedalia, dont le simulacre succombe à l'explosion magique qui l'a traversé, et les Nephilim disparaissent dans le paysage.

Bien vite il apercevront le cours du Léthé, dont les étranges couleurs semblent charrier les reflets des Nephilim disparus. Parfois, des mirages temporels projettent sur ses rives des images passées. Très éprouvés par ces événements et ces visions, les Nephilim arrivent finalement au bout du Fleuve et peuvent grimper jusqu'à une issue. La marche est longue, lasse et triste et semble durer un temps éternel. Dans les cavernes des feuilles déchirées de textes antiques, oubliées et perdues par des visiteurs anciens, contiennent sûrement quelques sortilèges. Enfin, le jour point, et les Nephilim se retrouvent dans une grotte dont le plafond et les parois sont tapissés de papillons blancs qui volettent autour d'eux. Ils débouchent au grand jour qui leur brûle les yeux, pour découvrir un paysage de neige. Ils sont en pleine montagne. Une coulée de neige s'abat près d'eux dissimlant la grotte.

En retrouvant la civilisation, les Nephilim apprennent que l'automne est arrivé. Et tandis qu'ils ont eu l'impression de passer quelques jours en Hadès, une année s'est écoulée et ils sont perdus au milieu des Carpathes...



CASTING :

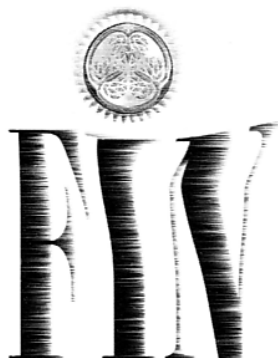
**STÉPHANE MARSAN, CYRILLE DAUJEAN
FRÉDÉRIC WEIL, FABRICE LAMIDEY**

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE :

JULIEN DELVAL



**Kousoulos Athanasios
coupé au montage**



**Paulo Calzone
coupé au montage**

La Dame de onze heures Le Midi du Corps

Vous, Nephilim, questeurs des mystères de ce monde et de l'autre monde, apprenez à découvrir la vérité sur l'une des plus belles îles de la Méditerranée : Capri. Terre porteuse d'un grand secret, de lieux occultes, d'ouvertures vers les mondes cachés, cette île deviendra peut-être l'endroit d'une grande avancée vers l'Agartha. Il faudra pour cela parcourir les sentiers-obscurs que vous dévoilera la très énigmatique Dame de onze heures, ne pas hésiter à franchir les Portes et faire confiance à votre fulgurance amoureuse.

Ce scénario a pour but de permettre à des joueurs peu habitués aux mystères propres à Nephilim de connaître leur première aventure occulte. Il permet aussi à des Nephilim plus expérimentés de se trouver devant une énigme que seule leur sagesse d'Initiés pourra résoudre. Conçu à l'identique du premier supplément pour Nephilim «les Veilleurs», «la Dame de onze heures» contient des dossiers détaillés sur les décors, les personnages et le scénario donnant ainsi la possibilité de jouer d'autres aventures dans le même contexte et pourquoi pas d'en faire un départ d'une campagne riche en péripéties et en expériences occultes pour vos Nephilim. Vous trouverez ainsi des informations sur l'histoire occulte, les ruines et les légendes de Capri.

NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISBN 2-900934-18-7

PRIX: 90 F

