

S.A.P.I.E.N.Z.A



# Sapienza

Où une disparition mène les investigateurs des couloirs poussiéreux d'une université jusqu'en enfer et au delà...

## En quelques mots

La civilisation Étrusque garde tout son mystère. Mais même les plus audacieux sont loin de soupçonner que ce sont des êtres venus de Pluton, les Mi-go, qui en sont à l'origine. Ces créatures étaient vénérées comme des dieux par les anciens étrusques auxquels la technologie très avancée de leurs divinités permis de former la société la plus avancée de leur temps. Mais à l'issu d'un âge d'or de près de 10 000 ans les Mi-go abandonnèrent leurs ouailles qui finirent par tomber sous le joug romain. Un seul artefact Mi-go, le *feu de Prométhée*, a traversé les âges et pourrait encore être retrouvé. Cet objet renferme toute la puissance destructrice de l'antimatière et pourrait avoir des effets cataclysmiques s'il tombait entre de mauvaises mains. En avril 1925, à Rome, le professeur Salvatore Falchi venait de retrouver la trace du Fanum Voltumae, le mythique sanctuaire étrusque caché, quand il a mystérieusement disparut. Son ravisseur, Edward Gavigan, le cruel chef de la branche anglaise du culte du pharaon noir de la campagne des *masques de Nyarlathotep* est sur la piste du *feu de Prométhée* et il est prêt à tout pour l'obtenir. Alors qu'en cette année 25 l'Italie bascule dans la tyrannie fasciste, Ariana Falchi, fille du professeur, a besoin d'aide pour retrouver son père...

## A l'affiche

### Salvatore Falchi

Professeur d'archéologie à l'université de Rome la Sapienza, Salvatore Falchi a fini par réussir là où son père avait échoué. Il a réussi à pénétrer dans le temple du Fanum Voltumae.

### Enrico Fermi

Le célèbre physicien Italien a 24 ans à l'époque où se déroule le scénario. C'est par l'intermédiaire de ses travaux sur l'antimatière qu'Edward Gavigan retrouve la piste du *feu de Prométhée*.

### Edward Gavigan

Grand prêtre de la branche anglaise du culte du pharaon noir, Edward Gavigan est en Italie tant pour fuir l'Angleterre où il est recherché que pour mettre la main sur le *feu de Prométhée*. Il a enlevé le Pr. Falchi et est prêt à aller plus loin pour remplir ses objectifs.

### Ettore Majorana

Comme Fermi, Majorana est un physicien ayant réellement existé. Ce jeune homme qu'Einstein lui-même considérait comme un génie n'a pas 20 ans en 1925. Meilleur ami d'Ariana il est bien malgré lui à l'origine de ses tourments puisque c'est à cause de lui que les découvertes de Salvatore Falchi ont fini par être portées à la connaissance de Gavigan

## Implications des investigateurs

Les investigateurs pré-tirés proposés dans ce scénario ont des motivations toutes trouvées : Ariana Falchi cherche à retrouver son père alors que Douglas Collins veut se venger du maléfique sorcier Edward Gavigan et qu'Antonio Scapi ne demande qu'à apporter toute l'aide possible à la belle Ariana.

Si l'utilisation de ces personnages pré-tirés est fortement recommandée elle n'est en rien obligatoire. Si vous et vos joueurs créez vos propres personnages considérez simplement qu'Ariana Falchi fait appel à eux pour l'aider à rechercher son père, que ceux-ci soient des enquêteurs professionnels, des membres éloignés de la famille Falchi ou même des confrères archéologues. Veillez toutefois à ce que ces investigateurs soient dotés d'occupations cohérentes avec l'intrigue. Les professeurs, détective privés, journalistes et autres enquêteurs seront à l'honneur alors les soldats, les alpinistes et les marins se retrouveront quelque peu déseuillés.

Dans tout les cas le personnage d'Ariana est indispensable à l'histoire. Si aucun joueur ne souhaite utiliser le personnage pré-tiré le gardien devra le réintroduire en tant que PNJ.

## Enjeux et récompenses

- **Élucider** la disparition du professeur Falchi.
- **Localiser et explorer** le temple étrusque du Fanum Voltumae.
- **Découvrir** ce qu'est le « feu de Prométhée » et retrouver sa trace.
- **Déjouer** les sombres projets d'Edward Gavigan en l'empêchant de mettre la main sur l'antimatière sans perdre votre santé mentale.

- Si un personnage survit à cette aventure il gagne 1D10 points en santé mentale et 1D10 points en mythe de Cthulhu.

## Ambiance

Bannissez de votre esprit les images de la Rome estivale et ensoleillée. En ce début de printemps 1925 le temps est à la pluie. Un véritable déluge noie la cité éternelle alors qu'elle vit les heures sombres qui la voient sombrer dans la dictature. L'omniprésence des fascistes en chemises noires errant de part les rues et l'atmosphère lourde des drames à venir pèsent sur les âmes. Le Tibre lui même semble animé de noirs desseins alors que son cours enfle en engloutissant peu à peu les berges et que les noyés se font chaque jour plus nombreux. C'est dans ce cadre tragique que les investigateurs se lancent dans une enquête aux relents d'huiles de ricin, mêlant polard noir et investigation occulte. Une malédiction semble peser sur Rome et sur certains de ses habitants, comme la famille Falchi.

L'autre grande partie de ce scénario amènera les investigateurs à l'exploration des ruines du temple des anciens étrusques. Ici c'est la noirceur de l'enfer qui prévaudra, entre esprits torturés, abîmes sans fonds et créatures monstrueuses. Mais le point commun à tout ces éléments est l'illusion car rien dans cette histoire n'est vraiment ce qu'il semble être.

## FICHE TECHNIQUE

Investigation  
Action  
Exploration  
Interaction  
Mythe  
Style de jeu

●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
Investigation  
occulte  
Intermédiaire  
●●●●●  
■■■■  
1920's

Difficulté  
Durée estimée  
Nombre de joueurs (pré-tirés)  
Époque

## Introduction

*Sapienza* peut être joué comme un interlude entre les épisodes londonien et égyptien de la campagne des *Masques de Nyarlathotep*. L'un des personnages pré-tirés, Douglas Collins après avoir été blessé et avoir passé un certain temps à l'hôpital se lance aux trousses d'Edward Gavigan, le grand prêtre du culte du pharaon noir branche anglaise, responsable de ses malheurs. Il suit sa piste de Londres à Rome où il rencontre Ariana Falchi. Dans tout les cas la disparition du professeur Salvatore Falchi est au cœur de l'intrigue et les joueurs vont devoir apprendre les causes de son enlèvement pour pouvoir aller plus loin. Leur enquête devrait leur apprendre sa mort, liée à sa découverte du temple étrusque du Fanum Voltumae.

Ce scénario est assez long en particulier les deux premiers actes qui forment la partie « enquête » de l'aventure. Au moins deux séances seront nécessaires avec des joueurs expérimentés ou trois voir quatre avec des joueurs débutants. La présence d'une fausse piste, celle de l'enlèvement du professeur par les fascistes, peut dérouter certains joueurs notamment les plus novices. Enfin, cette aventure est principalement orienté enquête et exploration. Les épisodes d'action, bien que présent, sont peu nombreux tandis que les indices à déchiffrer et les personnages à interroger fourmillent littéralement.

### Résumé de l'intrigue

- **Acte I - L'enlèvement :** Les personnages découvrent le contexte de la Rome de 1925 et débutent leur enquête sur l'enlèvement du professeur Falchi.
- **Acte II - Le corps :** Le corps du professeur est découvert et l'affaire se transforme en homicide. A la fin de cet acte les personnages doivent prendre la route pour le temple étrusque.
- **Acte III - Le Fanum Voltumnae :** Les investigateurs explorent le temple du Fanum Voltumnae et subissent des épreuves mystiques.
- **Acte IV - L'épave :** Dans cet acte optionnel les investigateurs fouillent l'épave d'une galère antique et affrontent des profondeurs pour la possession du feu de Prométhée.

### Un contexte historique

Ce scénario se déroule dans une période sombre de notre histoire. En effet, en 1925 l'Italie voit le fascisme s'installer durablement. Cette période s'étalant entre l'assassinat du député Matteotti en juin 1924 et la promulgation des lois fascistissimes fin 1925 est en fait une transition durant laquelle le parti fasciste

met progressivement l'état sous sa coupe. Les violences pour motifs politiques, sociaux et même les violences racistes y sont courantes et nul n'est réellement à l'abri. N'hésitez pas à évoquer ce contexte historique avec vos joueurs avant de commencer le scénario. Certains pourraient ne pas être à l'aise avec l'idée de jouer dans cette période. Néanmoins la thèse de l'enlèvement du professeur Falchi par les fascistes étant en réalité une fausse piste il est possible en remaniant quelque peu l'intrigue de supprimer les références au fascisme. Déplacez simplement l'histoire vingt ans plus tôt ou trente ans plus tard.

### Les faits pour le gardien

Ce scénario explore les mystères qui planent autour de la civilisation étrusque dont les origines restent encore aujourd'hui mystérieuses. Il fait intervenir des créatures du mythe à l'époque où elles guidèrent les premiers pas de l'homme hors de l'animalité.

### L'histoire cachée des Étrusques

D'origine extraterrestre les Mi-go, les terrifiants fungi d'Yuggoth, sont arrivés sur terre il y a des millions d'années. Nul ne sait exactement quand ils s'y installèrent ni pour quelles obscures raisons ils se mirent à creuser la terre jusqu'à des profondeurs inconcevables ni encore moins ce qu'ils

pouvaient bien en extraire. Toujours est-il que les éons passèrent et que l'homme apparut à la surface de la terre. En ces temps reculés, l'être humain était une créature primitive entièrement dominée par ses instincts et la civilisation n'était encore qu'un rêve à l'horizon. Il y a près de 12000 ans, pour une raison qui s'est perdue -si tant est qu'elle ait jamais été connue de l'Homme- les Mi-Go décidèrent de s'intéresser à l'espèce humaine. Ils jetèrent alors leur dévolu sur une communauté archaïque qui errait, nomade, dans ce qui est aujourd'hui la Sicile mais qui était à l'époque -où le niveau de la mer était plus bas- l'extrémité de la péninsule italienne.

Ne souhaitant pas les effrayer, ils ne se présentèrent pas à eux directement. Au lieu de cela ils inspirèrent certains humains choisis par le biais de rêves ou en de rares occasions en se manifestant physiquement sous un aspect travesti. En effet les Mi-Go ont toujours été dotés d'une technologie extrêmement avancées, notamment en matière de médecine et de chirurgie. Ainsi la transplantation de tête, voir uniquement de cerveaux, n'a jamais été un problème pour cette race ce qui leur permis de se présenter aux hommes sous une forme ressemblant à la leur. Les légendes les plus anciennes de ce peuple qui allait devenir les étrusques datent de cette époque. Elles expliquent comment, grimés en humains sous les noms de Targès ou de Voltumna, les Mi-Go apportèrent la civilisation aux hommes,



### Le dernier Naufrage du Varyag

Le croiseur Varyag s'est échoué au large des côtes islandaises le 4 avril dernier. En espérant que cette fois soit la dernière. En effet le navire n'en est pas à son galop d'essai. Construit en 1899 par la marine impériale russe, le Varyag avait pris part à la guerre russo-japonaise de 1904-1905 au cours de laquelle il avait été très sérieusement endommagé avant de se saborder au large du port de Chemulpo.

Après la fin du conflit, les japonais le renflouèrent et l'intégrèrent à leur flotte sous le nom de "Soja". En 1916, dans le cadre de la guerre contre l'Allemagne, le

### Lois "fascistissimes" en Italie

Le président du conseil italien, Benito Mussolini a promulgué une nouvelle série de lois dites "fascistissimes". Tout avait commencé avec l'affaire Matteotti.



## L'antimatière

En physique, on appelle antimatière l'ensemble des particules qui ont la même masse que les particules ordinaires mais des charges opposées. Ainsi à un électron de matière ordinaire chargé négativement correspond un positron d'antimatière chargé positivement. Notre univers n'est composé que de matière et bien qu'il soit possible de créer de l'antimatière en laboratoire on en a jamais trouvé dans l'Univers. Et c'est heureux ! Car quand la matière et l'antimatière viennent à se rencontrer elles s'annihilent, produisant une quantité d'énergie phénoménale. A l'époque où se déroule ce scénario, en 1925, l'antimatière est encore totalement inconnue il faudra attendre 1928 pour que l'hypothèse de son existence soit posée et 1932 pour que Carl Anderson ne découvre le positron.

L'absence d'antimatière dans l'Univers est un mystère que les scientifiques cherchent toujours aujourd'hui à percer. Peut-être découvriront-ils un jour qu'Azathoth le mal imbécile qui danse au son de flûtes absurdes au cœur de l'espace n'est composé que d'antimatière. A moins que ce ne soit lui qui, à l'aube des temps, en ait dévoré la quasi intégralité.

Toujours est-il que cette substance extraordinaire a été domptée par les Mi-Go qui utilisent son énergie de bien des manières. Le « feu de Prométhée » comme le connaissait les étrusques était un simple cylindre renfermant un morceau d'antimatière isolé par un champ magnétique. En composant un code sur un clavier situé sur le côté du cylindre, une très faible quantité d'antimatière était libérée et en entrant en contact avec l'air générait une flamme bleue. Ce cylindre contenait assez d'antimatière pour entretenir sa flamme pendant cent millions d'années.

leur enseignant les rites sacrés visant à délimiter l'enceinte d'une ville, comment cultiver les plantes ou comment filer la laine.

Sur les instructions de leurs nouveaux dieux -car c'est ainsi que les hommes primitifs de cet époque appréhendaient leurs bienfaiteurs- ces tributs se sédentarisèrent, développèrent l'agriculture, l'écriture et commencèrent à ériger ces ensembles mégalithiques que l'on trouve encore en Sicile et que les archéologues se s'expliquent pas. Taillés dans les roches de montagnes situées à des kilomètres de leur lieu d'érection ces monuments n'ont pu être réalisés que grâce aux technologies apportées par les Mi-Go aux étrusques. Technologies parmi lesquelles figurent en bonne place ce que les anciens appelaient « le feu de Prométhée » -du nom du Mi-Go l'ayant fait découvrir aux hommes- et que nous appellerions de nos jours « antimatière ».

Durant des siècles cette société prospéra, s'organisant autour du culte de ses dieux et de l'attente d'une vie outre-monde devant succéder à celle d'ici bas. Car, en effet, pour une raison qui nous échappe, les Mi-Go décidèrent bientôt de faire voyager certains hommes triés sur le volet jusqu'à leur monde le plus proche, Yuggoth, que nous appelons aujourd'hui Pluton. Pour se faire ils utilisèrent leurs cylindres à cerveaux bien connus des lecteurs des œuvres de H.P. Lovecraft, réceptacle où étaient placés les organes cérébraux des sujets après prélèvement chirurgical et où ils étaient maintenus en vie. Ces cylindres pouvaient voyager avec les fungi d'Yuggoth à travers le vide sidéral jusqu'à leur lointaine planète sans dommage pour le cerveau qui pouvait au retour sur terre être réimplanté à son propriétaire. Selon certain érudit cette tradition du voyage vers un autre monde à travers dieux aurait donné naissance aux mythes du Paradis, des champs Elysées et autres Valhalla.

Cette idylle entre hommes et dieux fut un jour mise à mal par un bouleversement géologique. En effet après la fin de la dernière période glaciaire l'eau se mit à monter, noyant les terres qu'occupaient les étrusques. L'intérieur de la Sicile était à cette époque peu favorable à l'agriculture, à cause de la sécheresse provoquée par le réchauffement climatique ainsi que de l'intense activité volcanique de l'Etna. Ainsi la civilisation étrusque déclina et les famines succédèrent aux épidémies. Une partie du peuple se détourna de ses dieux. Mais alors que la fin semblait proche les Mi-go se souvinrent de ces hommes. Ils les poussèrent alors à créer des liens avec des créatures sous-marines -que les

anciens nommaient *sirène* mais que Lovecraft nomme *profond*- qui leur apprirent l'art de la navigation et leur permirent de quitter leur île pour s'installer plus au nord, dans l'actuelle Toscane.

Là un nouvel âge commença pour les étrusques et leurs constructions comme leur art acquirent progressivement la forme que nous leur connaissons aujourd'hui. Toutefois les Mi-Go se firent de plus en plus distants et certains hommes finirent par remettre en cause leur domination. Il faut préciser ici qu'avec le temps une caste de prêtres humains avait fini par émerger et que ceux-ci -notamment après que certains d'entre eux aient fait le voyage en cylindre à cerveau sur Yuggoth- avaient été mis dans le secret de la véritable nature de leurs dieux. Connaissant la terrible vérité, les prêtres ne vénéraient qu'avec plus de dévotion leurs monstrueuses divinités et ils espéraient bien pouvoir un jour amener tout leur peuple à partager ce terrifiant savoir.

C'est ainsi qu'un jour que les annales situent au cours de l'année 1264 avant J-C, un prêtre, sentant le moment tant attendu enfin venu, résolu de faire pénétrer quelques non initiés dans le saint des saints. Il s'agissait d'une pièce cachée du grand temple étrusque -le Fanum Voltumnae- où était conservé le feu sacré de Prométhée et où le Mi-Go qui endossait le rôle de ce même dieu exerçait ses fonctions "d'ingénieur". Il était le seul être de la race stellaire à rester en permanence auprès des hommes afin de réparer les artefacts technologiques qui ne manquaient pas de tomber en panne et que les prêtres lui apportait alors discrètement au plus profond du temple, là où restant sous sa forme naturelle il se soustrayait à la vue du profane.

Mais lorsque les citoyens étrusques se trouvèrent face au fungi tout l'enthousiasme du prêtre fut bien incapable d'exorciser la terreur qui s'empara d'eux. Ils se ruèrent sur le Mi-Go et le tuèrent, non sans perdre plusieurs des leurs dans la lutte désespérée que mena l'extraterrestre pour leur échapper. La rumeur se rependit alors de la nature horrible des dieux et des temps troublés débutèrent. Le chaos était partout, les prêtres pourchassés étaient passés par les armes, les cultures laissées en friches ne nourrirent plus les hommes et la famine se rependit. Au milieu de ce chaos la vérité sur ce qui était arrivé dans le saint des saints se perdit et plusieurs versions contradictoires se mirent à circuler.

Enfin un nouveau pouvoir émergea constituée d'une nouvelle alliance des souverains des douze cités les plus puissantes du peuple étrusque. Cette nouvelle autorité adopta comme version officielle des événements la vision d'un prêtre exalté qui était à l'origine d'une réforme de sa caste. Selon cet homme, l'un des dieux du nom de Prométhée avait trahi ses pairs en leur volant le feu pour l'offrir aux hommes. Pour ce crime il avait été puni et les hommes le seraient aussi. Mais cette punition prit une forme insidieuse. Les dieux décidèrent d'abandonner purement et simplement les étrusques à qui ils promirent encore mille ans de prospérité avant de tomber entièrement dans l'oubli.

Dans les siècles qui suivirent la civilisation étrusque suivit une très lente mais irrésistible décadence. Les hommes se tournèrent vers des pensées morbides dans leurs tentatives désespérées de se faire pardonner leurs offenses. Les nécropoles s'agrandirent au dépend de l'habitat des vivants alors que les étrusques se réappropriaient le procédé d'extraction des cerveaux qu'utilisait les Mi-Go mais avec infiniment moins de talent. Les demeures d'éternités se mirent alors à consister en une simple pièce au milieu de laquelle trônait un cylindre de pierre ou de céramique renfermant un cerveau putréfié que toute la science de l'univers aurait bien été incapable de ramener à la vie. Vers les derniers temps de leur civilisation les étrusques subissant les effets de ce qu'il faut bien appeler une prophétie autoréalisatrice détruisirent progressivement et méthodiquement toutes leurs créations afin qu'elles ne puissent tomber entre les mains d'autres peuples qu'ils considéraient comme inférieurs.

Mais le saint des saints, le temple du Fanum Voltumnae qui avait été le théâtre du drame les ayant condamné resta protégé; en tant que centre du pouvoir étrusque -c'est ici que se rassemblaient les souverains des douze cité-états- et en tant que sanctuaire protégeant le dernier artefact Mi-Go en possession des étrusques, le feu sacré de Prométhée. Cet artefact, lui aussi en forme de cylindre, renfermait un morceau d'antimatière isolé par de puissants aimants. Bien que les prêtres de cette époque n'aient plus été capable de l'utiliser car les connaissances nécessaires s'étaient perdues depuis des temps immémoriaux tous le vénéraient comme une part vivante de l'essence des dieux.

C'est ainsi qu'en 264 avant J-C, mille ans jour pour jour après l'annonce de la malédiction, Rome vint mettre le siège devant Velzna, la dernière ville étrusque

encore debout et le siège du Fanum Voltumnae. Alors que le consul Marcus Fulvius Flaccus lançait ses troupes à l'assaut de la cité, un groupe de jeune guerrier parvint à faire sortir le feu de Prométhée du Fanum en passant par les très profonds souterrains qu'avaient jadis creusés les Mi-Go. Arrivés sur la côte, ils embarquèrent dans une galère quittant l'Italie. Hélas cette année troublée était aussi celle qui vit éclater la première guerre punique. On ne sait si ce fut le fait de Rome ou de Carthage toujours est il que la galère fut envoyée par le fond près de l'actuelle ville d'Ansedonia à quelques milles à peine de son point de départ.

Mais le cylindre d'antimatière ne fut pas perdu pour tout le monde. La galère avait sombré près d'un village d'hybride profond qui s'en empara rapidement. Eux aussi avaient connu et vénéré les Mi-Go et ils ne tardèrent pas à faire du navire un temple sous-marin où ils témoignent encore de nos jours de leur dévotion à leurs dieux et sur l'autel duquel trône en bonne place le *feu de Prométhée*.

#### La société des Toscans

Tout les prêtres étrusques ne sont pas mort à cette époque et un noyau a perduré qui a ensuite transmis ses connaissances à ses fils. Au fil des générations ce petit groupe d'homme s'est organisé en une société secrète à l'organisation hermétique. Ils se sont donnés comme mission de protéger ce qui restait du Fanum Voltumnae et d'empêcher sa redécouverte, tout en préparant les hommes à la révélation future de la vérité. A cette fin de nombreux membres de la société se tournèrent vers les sciences. On peut citer notamment Galilée, l'un des plus brillants esprits de tout les temps, ou encore Giordano Bruno qui mourut sur le bûcher en 1600 parce qu'il avait surestimé les capacités des hommes de son temps à entendre la vérité. Les membres de cette société ont créé autour du Fanum plusieurs portes et épreuves permettant aux initiés de venir se recueillir dans le temple tout en dissimulant sa présence aux profanes.

#### Les Falchi

Au cours du XIXème siècle, **Isidoro Falchi** (1838-1914) a découvert les vestiges étrusques de Vetulonia et de la nécropole de Populonia malgré le mépris à son égard des autorités officielles en la matière. En effet, Isidoro n'était pas archéologue de formation mais seulement médecin. Après ces premiers succès il consacra de très nombreuses années à chercher à localiser le Fanum Voltumnae, quête qui finit par devenir une véritable obsession. Quand il pensa enfin l'avoir découvert sous la ville de Orvieto, des

fouilles lui furent concéder par les autorités. Mais, mal conduites, les recherches sur place échouèrent et Isodoro, déconsidéré, mourut dans le désespoir quelques mois plus tard en 1914 sans savoir qu'en réalité il avait eut raison.

Son fils, **Salvatore** (1869-1925) a lui suivi un cursus classique et obtenu un diplôme d'archéologie officiel. Au yeux du public il ne s'est jamais intéressé aux étrusques mais s'est toujours cantonné à l'étude de la civilisation romaine. En réalité, Salvatore après avoir suivi son père sur tout les sites étrusques de Toscane dans sa jeunesse a continué la quête de son géniteur après sa mort et a cherché lui aussi à découvrir le fanum voltumnae. Revenant sur le site de Orvieto en 1917 après la mort de son propre fils Enzo à la bataille de Capporetto, il a trouvé l'entrée de la nécropole et s'est rendu compte que son père avait finalement eu raison. Mais Salvatore, marqué par l'humiliation subit par Isidoro Falchi s'est gardé de révéler sa découverte et a commencé à collecter des preuves sur place, dans la nécropole, et attend pour publier d'avoir assez d'éléments pour que les conclusions de ses recherches soient inattaquables. Quand le scénario commence les notes du professeur Salvatore Falchi sur le Fanum Voltumnae sont au cœur de l'intrigue.

**Ariana Falchi**, l'un des personnages pré-tirés de ce scénario est la fille de Salvatore Falchi. Elle a une vingtaine d'année et est également archéologue. Elle travaille elle aussi à l'université de la Sapienza sur les fouilles du site d'Ostie. Elle voue une admiration sans borne à son père et ignore tout de ses découvertes sur le Fanum Voltumnae. Suivant les discours qu'il tient à leur domicile elle le tient pour un antifasciste virulent.

#### Les notes de Salvatore Falchi

En *novembre 1924* alors qu'il était seul avec Ariana au domicile des Falchi, **Ettore Majorana**, l'un de ses amis physicien à l'université, tomba par hasard sur les notes de Salvatore Falchi concernant le Fanum Voltumnae. Amusé à l'idée de faire une bonne blague au vieux professeur, Majorana emporta discrètement les documents chez lui. Quelques jours plus tard (*début décembre*) il fut surpris par son patron **Enrico Fermi** alors qu'il les feuilletait dans leur laboratoire de l'université de la Sapienza. Après l'avoir sermonné celui-ci les lui confisqua en annonçant son intention de les rendre à leur propriétaire. Mais après avoir parcouru ces feuillets et y avoir découvert des équations mathématiques inconnues, Fermi décida de les conserver. Il entrepris alors de les étudier et en tira

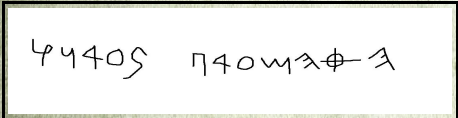
d'importantes découvertes.

Quelques semaines après, Ariana apprit à Majorana que son père semblait abattu par quelque chose qu'il ne souhaitait pas confier à sa fille mais qui vraisemblablement concernait son travail. Majorana fit immédiatement le lien avec son larcin et sans rien expliquer à la jeune femme alla confronter Fermi. Celui-ci reconnu avoir conservé les documents et devant les menaces d'Ettore de tout révéler aux autorités compétentes, accepta de les restituer à Falchi. S'en suivit une violente dispute entre les deux professeurs où Falchi déclara son intention de prévenir la direction de l'université du vol. Mais le temps passa et le professeur d'archéologie ne mis pas ses menaces à exécution ne souhaitant pas révéler l'existence de ses découvertes au public.

### Un apprenti sorcier

Edward Gavigan, égyptologue britannique et occultiste à ses heures n'est pas en odeur de sainteté parmi les membres de la société secrète à laquelle il appartient : un culte vénérant Nyarlathotep sous la forme du pharaon noir. Pour retrouver les bonnes grâces de ses supérieurs il a besoin d'un coup d'éclat ou sa quête de pouvoir pourrait bien s'achever brutalement. Aussi s'est il persuader qu'il s'agissait d'un signe de la providence quand il a récemment mis la main sur un papyrus antédiluvien.

En effet il y a décrypté une inscription mentionnant l'existence d'une civilisation plus ancienne encore que l'Égypte et qui aurait disposé d'une arme redoutable. Une sorte de feu que le document nomme « feu des dieux ». Mais les indices présents dans le papyrus sont maigres. Ils mentionnent que cette civilisation se serait développée dans une zone située à l'ouest de l'Égypte, à une distance pouvant correspondre à celle qui la sépare de l'Italie et qu'une inscription figurerait sur l'arme :



ϣϣ40Ϣ ϣ40ωαφ-α

Cette inscription est simplement composée de "pyros" et de "prométhée" pour feu de prométhée.

Il a identifié que cette inscription était d'origine étrusque mais comme cette langue n'a pas encore été traduite à l'époque où se déroule le scénario il n'a pu savoir ce qu'elle signifiait.

Il est alors parti pour Rome. Il y est arrivé début mars 1925 et a débuté ses recherches dans le département d'archéologie de l'université la sapienza. Mais il a vite été déçu par l'état des connaissances sur la civilisation étrusque

et n'a pas trouvé le début d'un indice pouvant le mettre sur la voie de la mystérieuse matière. Alors qu'il était sur le point de renoncer il a entendu parler des travaux prometteur d'Enrico Fermi en matière de physique théorique dans les couloirs de l'université. En effet celui-ci s'apprêtait à publier un article postulant l'existence de l'antimatière. Après s'être quelque peu renseigné dans le département des sciences de la faculté Gavigan cambriola le domicile de Fermi et y découvrit l'origine des prometteuses trouvailles du physicien : des équations antiques issues de fresques murales reproduites sur des documents archéologiques appartenant à Salvatore Falchi et traitant du Fanum Voltumnae.

Edward Gavigan est alors retourné poursuivre discrètement son enquête au département d'archéologie et a commencé à suivre le professeur Falchi. Il a cambriolé son domicile sans laisser de trace et a découvert les originaux des notes qu'avaient copiés Fermi. Mais un élément primordial lui manquait encore. En effet dans ses nombreuses descriptions de ses explorations, Salvatore Falchi ne mentionne jamais le plus important aux yeux de l'égyptologue : la ville dans laquelle se trouve le temple. Or, d'après les connaissances du temps trois villes de départs sont envisageables : Viterbe, Montefiascone et bien sur Orvieto qui -bien qu'elle abrite bien le temple- paraît la ville la moins probable depuis l'échec des fouilles de Isidoro Falchi. Edward Gavigan se résolut alors au pire et décida d'enlever le professeur. Le 31 mars 1925 il lui fit parvenir, à son bureau de l'université, un intrigant message dans lequel il lui demandait de le rencontrer le soir même.

Arrivé sur les lieux du rendez-vous Salvatore Falchi fut agressé par Gavigan qui l'assomma et l'enleva. Il reprit conscience plusieurs heures après, ligoté à une chaise dans ce qui ressemblait à un entrepôt. Là il subit diverses sévices, tortures physiques, mentales et autre rituels magiques visant à le faire parler. Mais ce que l'égyptologue n'avait pas compris c'est que le choc à la tête qu'il avait asséné au professeur avait été trop violent et qu'il avait provoqué une lésion cérébrale. Quoique le britannique ait tenté jamais le professeur n'aurait pu récupérer l'usage de la parole. La panique et la frustration aidant Gavigan s'acharna littéralement sur son prisonnier dont le cœur lâcha bientôt. Après avoir récupéré ses esprits, il transporta le corps à l'extérieur pour l'enterrer sur les berges du Tibre tout proche.

Quelques jours après Edward Gavigan

mettait en œuvre une nouvelle stratégie pour s'emparer des secrets de la famille Falchi. Persuadé qu'Ariana, la fille de Salvatore était au courant des travaux de son père sur le Fanum Voltumnae il décida de lui soutirer la vérité. Mais cette fois il opta pour une méthode plus subtile : ayant eu vent des sympathie de la jeune femme pour la cause communiste il décida de se faire passer pour un agent soviétique. Le 4 avril 1925, par une nuit sans lune, il vint frapper à sa porte. Il s'était grimé en russe maquillé pour simuler des traces de coups sur son visage. Quand la jeune fille ouvrit sa porte il se précipita à l'intérieur, se prétendant pourchassé par les chemises noires de Mussolini. Ariana accepta de le cacher et le crut lorsqu'il prétendit s'appeler Evgeni Garinov et avoir été envoyé par le camarade Zinoviev du Komintern pour encadrer le mouvement de contestation populaire qui secouait l'Italie depuis l'assassinat du député Matteoti.

Depuis elle lui a promis de le mettre en relation avec les activistes qu'elle connaît. Elle a parlé de lui à son meilleur ami **Antonio Scapi**, un jeune militant socialiste. Celui-ci a accepté de voir Gavigan mais souhaite d'abord se renseigner sur lui, ce qu'il a d'ors et déjà entrepris de faire.

Quand le scénario débute, le 6 avril 1925, Gavigan se cache chez les Falchi depuis deux jours et il n'est pas encore parvenu à soutirer d'information à Ariana. Pourtant il ne lésine pas sur les moyens puisqu'il a entrepris de jeter un sort sur la malheureuse. (voir l'hôte d'Ariana)

La jeune femme, quand à elle, est secouée par la disparition de son père. Depuis une semaine elle remue ciel et terre pour le retrouver, multipliant les plaintes auprès de la police, sollicitant l'aide de ses amis socialistes, alertant la hiérarchie de l'université. Elle est persuadé que sa disparition a un lien avec l'intention qu'avait -selon ses propres dires- son père de ne pas signer le serment d'allégeance au Duce que lui a demandé sa hiérarchie à l'université. En réalité Salvatore Falchi n'est pas si courageux et il a déjà signé ce serment le 28 mars.

De plus, le sort que lui a lancé Gavigan commence à troubler son sommeil et la met dans la journée dans un état second. C'est cet état qui sera responsable de son altercation avec les fascistes au début de l'aventure.

### L'australien

**Douglas Collins**, est le second personnage pré-tiré de ce scénario. Cet archéologue australien dans la force de l'âge, arrive par le train à la gare de Rome le matin de ce

même 6 avril 1925. Il a déjà eu affaire à Edward Gavigan à qui il doit d'avoir été hospitalisé plusieurs semaines. Il est actuellement sur ses traces et ne demande pas mieux que de l'abattre. La piste qu'il a suivi jusqu'ici débutait à Londres et se poursuivait à Amsterdam où Gavigan s'est fait faire de faux papiers, notamment au nom de Enzo Ganoldi. C'est sous cette fausse identité qu'il a pris le train à destination de Rome début mars 1925. C'est ainsi armé de ces seules informations que Collins se lance aux trousses de Gavigan.

## Bagarreurs en chemise noire

L'histoire débute par une scène d'action. Alors que Douglas Collins arrive à Rome en train par un jour pluvieux, il tombe sur une bagarre dans une ruelle sordide. Trois fascistes essaient de passer deux personnes à tabac. Il s'agit d'un jeune homme: **Antonio Scapi** (qui peut être joué en tant que personnage pré-tiré), militant socialiste et d'une jeune femme: Ariana Falchi. Selon toute vraisemblance Douglas devrait intervenir pour éviter le pire aux deux victimes. Sinon n'hésitez pas à le forcer à s'en mêler quitte à être dirigiste. Si les deux jeunes gens meurent il n'y aura pas de scénario! Tant que Collins n'intervient pas la violence de l'altercation se renforce. Les fascistes commencent par des insultes puis frappent le jeune homme qui s'interpose devant sa compagne. Quelque soit la façon dont se déroule le combat les fascistes doivent mettre en fuite Collins et les deux jeunes, quitte à faire intervenir d'autres chemises noires en renfort. L'italienne peut guider les fuyards jusqu'à son domicile proche de la gare où ils pourront se cacher le temps que les choses se tassent.

Une fois le calme retrouvé le gardien doit expliquer qu'Ariana est responsable de l'altercation. Son père a disparu depuis une semaine et elle soupçonne les fascistes d'être responsable. En croisant ces fascistes ce matin elle a perdu patience et a commencé à les insulter et à les traiter d'assassins. Si le(la) joueur(euse) de Ariana ne le fait pas, rappeler qui est son père et qu'elle le considère comme un antifasciste notoire ayant, selon elle, refusé de signer le serment d'allégeance au parti que lui a demandé sa hiérarchie à l'université. Il est préférable qu'à ce stade le(la) joueur(euse) d'Ariana ne révèle pas qu'elle abrite un « militant socialiste » chez elle.

S'ils ont intégré tout ces éléments les joueurs peuvent alors décider de la suite qu'ils veulent donner au scénario qui prend alors la forme d'un bac à sable.

# Acte I

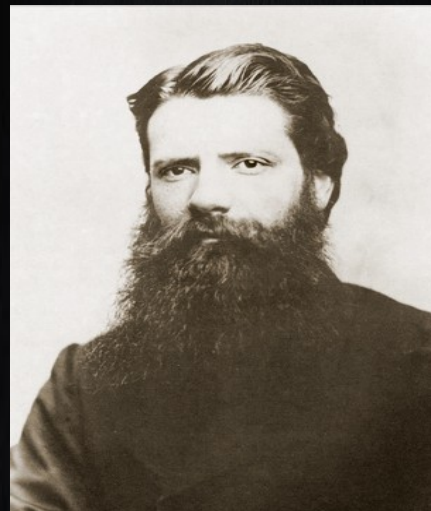
A ce stade les joueurs devraient avoir un objectif clair: savoir ce qui est arrivé à Salvatore Falchi. Ils ont également des coupables tout désignés, à savoir les fascistes. En réalité il s'agit d'une fausse piste. Le Gardien doit veiller à le leur faire comprendre assez vite car pour arriver à la fin de cette aventure et décrypter les mystères du Fanum Voltumnae ils auront déjà bien assez de travail sans se perdre en route.

Ce chapitre décrit les différents endroits où les investigateurs peuvent se rendre dans leur quête de vérité. Vous y trouverez aussi les PNJ que les investigateurs pourront croiser et les indices qu'ils seront amenés à découvrir.

## La résidence Falchi

La maison où vivent Ariana et son père est une demeure ancienne et bourgeoise dont l'éclat s'est terni avec les drames qui ont frappés la famille. Située via Sallustiana, à deux pas de la villa Borghese, cette maison de deux étages présente une belle façade de pierre dont les balcons s'ornaient de fleurs à l'époque où l'épouse de Salvatore Falchi était encore en vie.

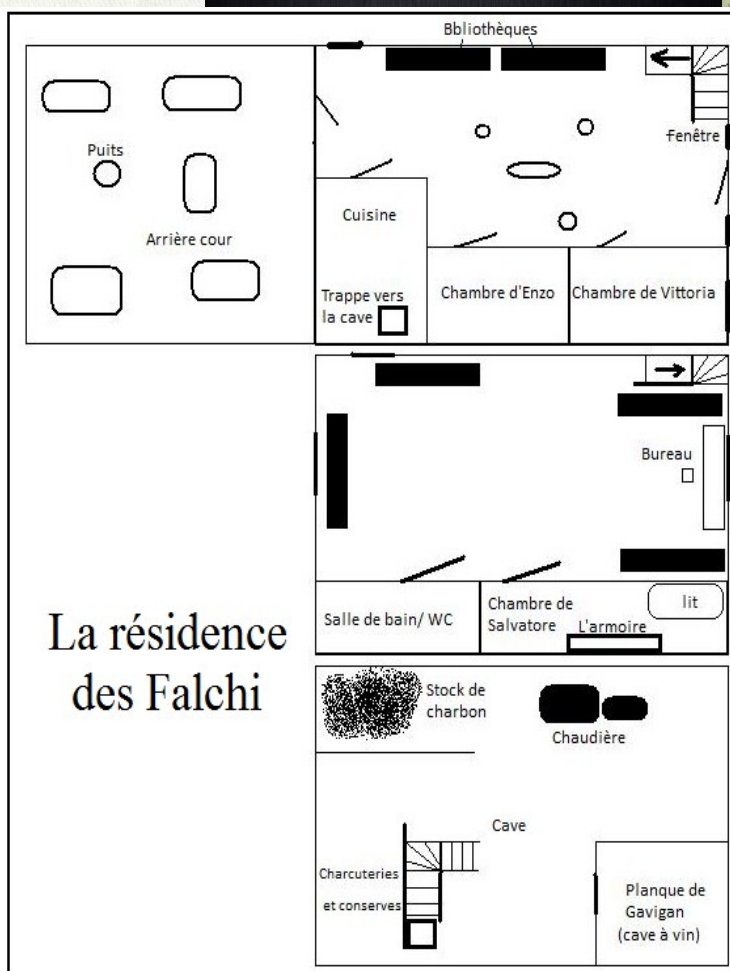
On y entre directement par le salon, grand mais encombré par les livres qui débordent des bibliothèques (comme dans presque toutes les pièces de la maison). Depuis 1917 et la mort d'Enzo à la guerre, les fenêtres sont presque entièrement occultées par d'épais rideaux qui ne laissent que difficilement passer la lumière. Cette obscurité permanente était d'ailleurs souvent l'objet de disputes entre le professeur et sa fille pour qui cette situation était de plus en plus intenable. Plusieurs objets sont exposés dans ce salon: un crucifix, un buste de Geryon, géant mythologique



Isidoro Falchi

Père de Salvatore Falchi et grand père d'Ariana, ce médecin de formation a passé sa vie à étudier les étrusques. Il s'agit d'un véritable personnage historique ayant notamment découvert les vestiges de Vetulonia et de la nécropole de Populonia malgré le dénigrement à son égard, à l'époque de ses recherches, des autorités officielles.

Plan de la résidence Falchi



## La résidence des Falchi

à trois têtes (VIème siècle avant J-C, Sicile), des pièces de monnaies étrusques, ainsi que des photos de tout les membres de la famille et un portrait du roi Vittorio-Emmanuelle III retourné face au mur depuis 1917.

Le rez-de-chaussé comprend aussi les chambres d'Ariana et celle de son défunt frère, que Salvatore a transformé en un véritable mausolée. Deux portes situées dans le fond du salon permettent l'une d'accéder à une grande cuisine, l'autre à une arrière cour comprenant un jardin et un puits. La cuisine est bien tenue par l'employée de maison, la **Signora Ugo** tandis que le jardin, laissé à l'abandon depuis des années est lugubre.

On peut également pénétrer dans la cave par une trappe située dans la cuisine. C'est là qu'Ariana a installé Gavigan en attendant mieux. Elle lui a conseillé d'y rester en journée car elle soupçonne Mme Ugo de sympathie pour les fascistes et craint qu'elle le dénonce si elle venait à tomber sur lui.

A l'étage se trouvent la chambre de Salvatore ainsi que son bureau-bibliothèque. On peut y trouver tout les volumes de l'histoire romaine de Tite-live, mais aussi Dante et Machiavel sans oublier l'intégralité des œuvres de Marx. Au mur figurent plusieurs cadres dont l'un contient un cliché de la ville d'Orvieto.

## Indices à découvrir

### Les notes de Salvatore Falchi – adj n°1

#### Découverte

Cet indice se trouve dans l'armoire de la chambre de Salvatore Falchi. S'ils ont l'idée d'inspecter cette armoire les investigateurs le trouvent automatiquement. Néanmoins s'ils se contentent de «fouiller l'étage» ils doivent réussir au moins un jet de TOC.

A terme cet indice devra impérativement être trouvé. Ainsi si le jet de TOC est raté considérez que les joueurs passent momentanément à côté mais qu'un PNJ devra les remettre sur la voie plus tard s'ils ne retentent pas spontanément une fouille.

#### Description

Il s'agit des notes prises par le professeur Falchi sur ses fouilles du Fanum Voltumnae. On y trouve le récit de ses explorations depuis sa découverte du temple en 1917 accompagné de commentaires plus personnels permettant de mieux comprendre son état d'esprit et d'expliquer certains de ses actes.

Y figurent également la description des

épreuves que les investigateurs devront passer pour atteindre le cœur du temple ainsi que des indices pour y parvenir. Ne manque à ces documents que le point de départ pour parvenir au Fanum Voltumnae : la ville où le chercher, la cité d'Orvieto. (Tout ces éléments sont décrits dans l'*aide de jeu* n°1)

Ces notes sont d'une importance capitale pour l'enquête : Edward Gavigan, Ettore Majorana et Enrico Fermi y ont déjà eu accès.

#### Note

L'un des volumes des notes de Falchi se trouve ailleurs. Sous la bibliothèque. Ce volume correspond à la page 1 de l'*aide de jeu* n°1. Il révèle que le temple étrusque se trouve à Orvieto. Aucun pnj n'y a jamais eu accès, à l'exception de Salvatore Falchi lui même. Le gardien peut garder la découverte de ce volume comme dernier recours pour révéler à ses joueurs la localisation du temple.

### La photo d'Orvieto – adj n°4

#### Découverte

La photo d'Orvieto est accrochée au mur du bureau-bibliothèque de Salvatore Falchi. Mentionnez-la lors de la description des lieux (sans citer le nom de la ville!). Si les investigateurs réussissent un jet de TOC dans cette pièce attirez simplement leur attention sur les différents objets présents, dont cette photo. Si les joueurs sont bloqués dans leur recherches du Fanum Voltumnae n'hésitez pas à leur donner un coup de pouce du destin : un courant d'air fait claquer une fenêtre et le cadre tombe au sol et se brise...

#### Description

Cette photo en noir et blanc montre la ville de Orvieto. Elle est dans un cadre et est fixée au mur. Au dos de la photo figure la phrase suivante : « *Orvieto, père si tu avais su* »

#### Conseil de mise en scène

La photo d'Orvieto fait partie des aides de jeu. Vous pouvez l'imprimer et la mettre dans un cadre avant de la placer quelque part en vu des joueurs dans votre salle de jeu. Ne leur dites rien avant que la photo ne prenne son importance dans l'histoire. Quelques joueurs astucieux pourraient néanmoins reconnaître la cité à la description que vous en ferez.

### La lettre de Abetti – adj n°8

#### Découverte

Le livre dix de l'histoire romaine de Tite-live contient la lettre de Abetti. Il est rangé dans le bureau-bibliothèque du professeur un premier étage. Il peut être découvert si les investigateurs fouille spécifiquement la bibliothèque ou par un jet réussi de TOC concernant tout l'étage. Pour les besoins du scénario le livre peut « tomber » entre les mains des joueurs un peu à la manière de la photo d'Orvieto ou par l'intermédiaire de la signora Ugo, quelque peu maniaque du rangement, qui se plaint du mauvais alignement des livres de la bibliothèque.

#### Description

• **Le livre** : Le livre s'ouvre spontanément à la page où la lettre a été rangée. Si les investigateurs la lisent ils pourront constater que cette page n'a peut être pas été choisie au hasard. En effet elle mentionne la prise du Fanum Voltumnae par les troupes romaines en 264 avant J-C. Salvatore Falchi meurt d'envie de révéler sa découverte du Fanum Voltumnae au monde mais puisqu'il pense qu'il n'a pas encore toute les preuves nécessaire pour la rendre publique il se contente de laisser de petits indices que lui seul peut comprendre. La photo d'Orvieto et le livre de Tite-live en font parti.

• **La lettre** : Cette lettre est adressée à Isidoro Falchi et est datée de décembre 1903. Son auteur l'astronome **Antonio Abetti** y parle de son refus de lui prêter à nouveau un livre de Galilée qu'Isidoro Falchi lui aurait déjà emprunté une première fois. La lettre peut inciter les joueurs à rendre visite à Abetti. Le livre dont il est question donne des indices sur le Fanum Voltumnae et sur la société secrète des Toscans qui veille sur lui depuis l'antiquité.





## Conseil de mise en scène

Si vous disposez d'un livre pouvant faire office de livre de « Tite-live » placez-y l'aide de jeu n°8 et transmettez-la tel quel aux joueurs.

## Les traces du rituel de Gavigan

### Découverte

Selon l'avance des joueurs dans le scénario ces traces sont plus ou moins faciles à détecter. Des tests de TOC peuvent être demandés au début de l'aventure si les joueurs ne cherchent pas exactement aux bons endroits, mais ils deviennent de plus en plus facile. On peut en trouver dans la cuisine, dans la chambre de Ariana et dans la cave.

### Description

•**La cuisine :** Le principal élément à découvrir dans la cuisine est le thé d'Ariana dans lequel Gavigan a introduit sa préparation. L'odeur qui s'en dégage est particulière mais discrète si bien que la jeune fille ne s'en est pas rendu compte. En revanche un examen visuel montre des traces d'une plante qui n'a rien à faire là, il s'agit de belladone. (voir *l'hôte d'Ariana*)

•**La chambre :** La chambre d'Ariana révèle deux indices. Sous son lit Gavigan a tracé un symbole occulte. Il s'agit du hiéroglyphe associé au culte du pharaon noir (voir *aide de jeu n°5* ). Il l'a tracé dans le cadre de sa tentative de forcer magiquement l'esprit d'Ariana. Dans son armoire à vêtements les investigateurs peuvent retrouver une petite statuette à l'effigie du pharaon noir.

•**La cave :** Ariana a installé Gavigan dans la cave en lui recommandant d'éviter de sortir la journée pour ne pas tomber sur la signora Ugo. Elle lui a préparé un coin relativement agréable dans un endroit qui était jadis la cave à vin mais qui n'est plus utilisé depuis que Salvatore Falchi a sombré dans la dépression et arrêté -salutairement- de boire. Le rituel qu'accompli chaque nuit Gavigan pour forcer l'esprit d'Ariana laisse des traces. Les investigateurs peuvent découvrir un symbole identique à celui présent sous le lit de la jeune femme. Il est en grande partie effacé mais encore reconnaissable. Ils peuvent aussi découvrir les restes de bâtonnets d'encens à l'odeur particulière presque entièrement consumés. Enfin ils peuvent mettre la main sur les ustensiles -notamment un pilon- ayant servis à réaliser la préparation que Gavigan a introduit dans le thé d'Ariana. Ils sentent encore la belladone.

## Les effets personnels de Gavigan

- adj n°6 & 7

### Découverte

S'ils descendent à la cave et ont l'idée de fouiller le matelas de l'hôte d'Ariana les investigateurs peuvent découvrir de précieux indices sur lui. Un jet de TOC réussit révélera automatiquement les mêmes éléments.

### Description

Le sac de Gavigan contient plusieurs passeport de différentes nationalités :

- français au nom de Etienne Grassais
- néerlandais au nom de Epke Grimmer
- italien au nom de Enzo Ganoldi
- américain au nom de Edmund Grassbury
- britannique au nom d'Edward Gavigan.

Il n'y a pas de passeport soviétique. A l'exception du britannique tout ces passeports sont faux. Ils ont été fait à Amsterdam par un faussaire.

Un lettre de Aubrey Penhew : il s'agit du supérieur de Gavigan au sein du culte impie dont il fait parti. Cette lettre peut éclairer les joueurs sur les objectifs du sorcier puisque Penhew y donne clairement instruction à Gavigan de trouver le « feu de prométhée ».

Un carnet rempli de hiéroglyphes : Gavigan y a noté quelques sorts utiles dont il n'a pu mémoriser les complexes incantations en ancien égyptien. Ces hiéroglyphes peuvent être traduit par un spécialiste. Ils comprennent la description des rituels *contrôle de Nephren-Kâ* et du *rite d'Amon-râ*.

## Personnages à rencontrer

### La Signora Ugo

Elle se prénomme Benedetta et a une cinquantaine d'année. Il s'agit de l'employée de maison de la famille Falchi. A leur service depuis près de trente ans, elle est au fait de -pratiquement- tout les secrets. Elle n'habite pas sur place mais vient tout les jours de 7h à 20h sauf le dimanche. Elle fait le ménage, la cuisine, s'occupe de la lessive et des menus travaux de coutures. Elle ne fait pas le jardin et a plus d'une fois tenté de convaincre le professeur Falchi de remplacer le jardinier qui est parti depuis plus de cinq ans.

N'ayant jamais eu d'enfants elle aime beaucoup Ariana qu'elle connaît depuis sa naissance. D'un naturel très réservé elle reste malgré tout assez distante avec la famille. Ses sympathies pour les fascistes ne se basent pas sur des opinions

politiques mais sur la fidélité aux liens familiaux. En effet son frère et ses neveux sont des militants fascistes zélés et ils ont emporté son adhésion à force de persévérance.

Elle ne viendra pas spontanément communiquer des informations aux investigateurs et sera assez difficile à faire parler car il n'est pas dans ses usages de commenter ce qu'elle observe.

Elle a toutefois plusieurs informations importantes à révéler :

•Puisqu'elle fait la lessive elle sait que Salvatore Falchi salit souvent ses tenues avec de grande quantité de terre. Hors Ariana sait que les mosaïques que son père est censé étudier à Tivoli sont sur un site parfaitement sec et que ce qu'y fait le professeur n'a aucune raison de le salir ainsi (voir *l'université de Roma la Sapienza*). Cette terre provient évidemment de ses fouilles au Fanum Voltumnae.

•Elle trouve que le thé a depuis quelques jours une drôle d'odeur. Cela associé au fait qu'elle trouve qu'Ariana est dans un état étrange ces derniers jours, elle la soupçonne d'avoir ajouté une quelconque potion abortive à ses infusions. Ce n'est pas forcément la conclusion la plus logique à apporter à ces observations mais la signora Ugo est une femme simple pour qui les questions de maternité sont proches de l'obsession. (voir *les manigances de Gavigan*)

•Elle a à plusieurs reprises entendu du bruit dans la cave mais elle n'a pas osé aller voir. Elle pense que quelqu'un pourrait s'y cacher et pencherait pour un vagabond ou un soupirant d'Ariana.

•Au besoin elle peut mettre les joueurs sur la voie des différents indices présents dans la maison. Par exemple, au bout de quelque temps (au bon vouloir du gardien), elle peut se rendre compte qu'un matelas qui servait jadis lorsque des hôtes étaient invités à passer la nuit sur place a disparu. Il est en réalité à la cave où Ariana s'en est servi pour installer Gavigan.

## Objectifs de la scène

Les objectifs de la scène dépendent du moment où les joueurs font leurs recherches dans la maison des Falchi. Dans un premier temps il est préférable qu'ils ne soupçonne pas que l'auteur des crimes se cache dans la cave de la maison.

Tôt ou tard ils devront mettre la main sur *les notes de Salvatore Falchi* que se soit



## Edward Gavigan

Le sorcier britannique, n'étant pas réellement recherché par les fascistes, peut aller où il veut à condition de ne pas se faire repérer par la signora Ugo. Au fil de l'aventure il va donc entreprendre de rechercher l'emplacement du Fanum Voltumnae. Il explorera d'abord Viterbe avant de se rendre à Montefiascone puisque la ville d'Orvieto a semble-t-il été éliminée par Isidoro Falchi en 1914. Selon les besoins du gardien Gavigan peut finir par découvrir le Fanum Voltumnae mais avoir encore besoin d'Ariana pour passer les trois épreuves. De même lorsqu'il va et vient il peut se faire repérer par n'importe quel PNJ.

## Contrôle de Nephren-ka

### Effets somatiques

Lorsqu'elle est dans un état de stress physique faites un test de CON pour Ariana :

- échec = un dé malus à tout les jets suivants de la scène. Le personnage étant pris de vomissements.
- maladresse = inconscience
- réussite spéciale = dé bonus

D'une manière générale les troubles physique dus au rituel de Gavigan comprennent des douleurs abdominales, une dilatation des pupilles et une tendance à faire des malaises. Le gardien peut demander des jets de perception aux joueurs pour voir s'ils remarquent l'état d'Ariana, notamment ses yeux. Ces effets augmentent avec le temps aussi le gardien peut accorder des dés bonus à ces jets de perception lorsque le moment lui paraît approprié. De même les jets de constitutions peuvent recevoir des dés malus si le gardien le souhaite.

### Effets psychologiques

Ajouter les effets suivants aux tests de SAN :

- réussite spéciale = donnez un indice supplémentaire aux joueurs sous la forme d'une vision ou d'une intuition
- échec = le personnage d'Ariana tombe sous l'emprise de Gavigan. Si elle le rencontre dans les six heures qui suivent elle suivra les ordres du sorcier automatiquement.

par eux mêmes ou par l'intermédiaire d'un PNJ comme la signora Ugo ou Ettore Majorana. A terme ils doivent comprendre sur quoi travaillait Salvatore Falchi et que cela constitue la raison de sa mort. Ils devront aussi intégrer (par déduction ou en leur révélant un indice supplémentaire comme la photo de la ville) que le Fanum Voltumnae se situe à Orvieto.

Enfin, quand le moment sera venu il faut qu'ils s'approchent de la vérité concernant Edward Gavigan.

### Pistes à suivre

Après avoir examiné la maison et selon l'étendue de leurs découvertes les investigateurs peuvent être amené à suivre de nouvelles pistes. En voici une liste non exhaustive :

- La piste de l'astronome : Issue du livre de Tite-live
- La piste de l'apothicaire : Issue de la préparation de Gavigan
- La piste d'Orvieto : Issue de l'histoire des Falchi et de la photo d'Orvieto

Sans oublier les pistes évidentes que sont celle de l'université, lieu de travail de Salvatore Falchi et celle des fascistes, coupables désignés de l'enlèvement à ce stade de l'enquête.

### L'hôte d'Ariana

Pour Ariana, son hôte, Evgeni Garinov, est un agent du komintern qui est là pour rencontrer des militants socialistes italiens et les aider dans leur lutte contre le pouvoir. Il l'a prié de l'aider à rentrer en contact avec ces hommes, ce que la jeune femme s'efforce de faire autant que possible au vu des démarches qu'elle a entreprises pour retrouver son père et qui lui prennent tout son temps.

Mais Gavigan n'est pas mécontent que l'affaire traîne en longueur car il a besoin de temps pour mettre la main sur les secrets de la famille Falchi. Pour cela il ne compte pas que sur ses talents de manipulateur capables de lui gagner la confiance d'Ariana mais il mise aussi sur la magie. Aussi chaque nuit depuis son arrivé il tente de pénétrer l'esprit d'Ariana. Pour ce faire il doit accomplir un rituel précis, nommé *contrôle de Nephren-Kâ*. Celui-ci comprend le tracer d'un symbole occulte près de l'officiant et d'un autre identique sous la couche de la victime. Le sorcier doit ensuite brûler de l'encens et réciter des litanies pendant près d'une heure. Pour maximiser ses chances de succès il peut également faire boire une

préparation à sa victime peu avant son couché.

Le sorcier s'est procuré tout les ingrédients nécessaires à sa mixture chez un apothicaire romain, il signore **Samuele**, notamment de la belladone. Malheureusement pour Gavigan, la magie qu'il utilise est issue de la tradition ancestrale égyptienne et cela implique que pour qu'elle fonctionne parfaitement il aurait eu besoin d'une variété spécifique de la plante ne poussant qu'en Égypte et dont l'apothicaire ne disposait pas. Il a néanmoins réalisé sa préparation qu'il a ensuite introduit dans le pot contenant le thé qu'Ariana consomme tout les soirs. A moins que quelqu'un n'examine le contenu de ce pot avec attention il est peu probable que son adjonction soit repérée.

## L'université de la Sapienza

Fondée au XIVème siècle par le pape Boniface VIII, l'université de la Sapienza tient son nom de l'église San Ivo della Sapienza, qui était à l'origine sa chapelle. A l'époque où se déroule le scénario, en 1925, elle n'a pas encore déménagé dans les ensembles que Mussolini fera construire pour l'accueillir dix ans plus tard et se trouve toujours sur son site historique.

Pour les besoins du scénario les plans des bâtiments ont été modifiés et tout les départements d'études réunis sur le même site. Ici les investigateurs pourront explorer deux zones notables: la faculté d'archéologie et la faculté des sciences.

### La faculté d'archéologie

C'est ici que travaillent le professeur Salvatore Falchi et sa fille. Le professeur Falchi étudie depuis toujours la civilisation romaine. Officiellement, ses recherches actuelles portent sur le site de la villa Hadriana à Tivoli et en particulier sur ses mosaïques. Ariana quand à elle prépare une thèse portant sur le port d'Ostie sous la direction de Guido Calza.

Le bâtiment est organisé sur deux étages. Le rez-de-chaussé est occupé par les bureaux des chercheurs, et plusieurs salles de réunion ou de stockage des fonds archéologiques. On y trouve aussi le secrétariat et la partie inférieure de la bibliothèque dédiée à l'Histoire qu'un escalier circulaire en métal fait communiquer avec le deuxième étage. Cet étage supérieur est quand à lui divisé en deux zones : l'une est occupée par un

amphithéâtre où sont dispensés les cours magistraux et l'autre par le deuxième niveau de la bibliothèque.

Parmi les PNJ disposant de leur propre bureau on retrouve : **Pericle Ducati**, spécialiste de la civilisation étrusque, **Guido Calza**, directeur des fouilles à Ostie, **Giacomi Boni**, doyen et sénateur fasciste ainsi que, bien sur, Salvatore Falchi. Les doctorants -dont Ariana et son collègue **Massimo Pallotino**- se partagent tous un même bureau qui sert bien souvent aussi à entreposer tout un bric-à-brac de cartons et d'objets en tout genre.

### Indices à découvrir

Les investigateurs peuvent souhaiter fouiller les bureaux du personnel de la faculté. Pour cela la meilleure option est certainement d'attendre que les couloirs soient vides soit à la pause du midi soit le soir après la fermeture des lieux. Le double de la plupart des clés ouvrant les bureaux se trouvent dans le débarras situé au fond de la bibliothèque.

### Le serment d'allégeance au parti

#### Découverte

Il se trouve dans le bureau du doyen avec les autres serments d'allégeances prêtés par le personnel de la faculté. Le bureau est fermé la plupart du temps car le doyen Giacomi Boni n'y est presque jamais. Un test de crochetage réussit ou le vol du double des clés dans le débarras permet d'ouvrir cette porte.

#### Description

Il s'agit d'un grand livre format A3 recouvert d'une couverture de cuir. Chaque serment remplit une page manuscrite où le signataire reconnaît le parti fasciste comme seul parti légal et légitime d'Italie et s'engage à le servir par tout les moyens à sa disposition. La sixième page est celle qui porte la signature de Salvatore Falchi. Ariana reconnaît automatiquement son écriture. Le document est daté du 28 mars 1925.

aide de jeu n°13

Je sais sur quoi vous travaillez, je suis arrivé aux mêmes conclusions et j'aimerais m'entretenir avec vous avant publication. Rendez-vous ce soir 19h via Luccosa au café chez Sergio.

zelath mech rasant

### Le mot du rendez-vous – adj n°13

#### Découverte

Il se trouve dans un des tiroirs du bureau de Salvatore Falchi. Un jet de TOC réussit portant sur la pièce en général suffit à le trouver. Un joueur qui déclare fouiller spécifiquement les tiroirs du bureau le trouve automatiquement.

#### Description

Il s'agit d'un message rédigé à la main. Des investigateurs avertis peuvent reconnaître l'écriture de l'hôte d'Ariana, Edward Gavigan, telle qu'elle apparaît dans son carnet plein de hiéroglyphes.

Le message est signé «*zelath mech rasant*» Cela signifie *l'assemblée du peuple étrusque* dans cette langue. C'est le nom que portait le Fanum Voltumnae pour les anciens étrusques.

### L'agenda de Salvatore Falchi

#### Découverte

Cet élément se situe au même endroit que le mot du rendez-vous.

#### Description

Cet agenda pour 1924-1925 ne révèle rien des activités du professeur à Orvieto mais il contient deux phrases qui sortent de l'ordinaire et que les investigateurs pourraient juger intéressantes :

«*impossible de retrouver mes notes*» figure en gros sur une page de novembre 1924.

«*Fermi, pezzo di merda*» a été écrit en rouge sur une page de décembre 1924. Cela signifie en d'autre terme «*Fermi, espèce de merde*» !

### La bibliothèque

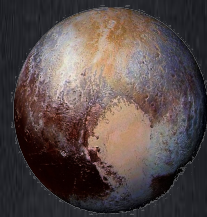
Des jets de bibliothèque effectués ici peuvent révéler n'importe quel élément utile pour le gardien. Notamment :

- L'histoire officielle du Fanum Voltumnae.
- Les localisations possibles du temple : Viterbe, Montefiascone et Orvieto.

### La volonté de Gavigan

En plus des effets somatiques & psychologiques décrit page précédente le rituel permet progressivement à Gavigan d'exercer un véritable contrôle sur les pensées et sur les actes de sa victime. Lorsque le personnage d'Ariana est confronté à Edward Gavigan et que celui-ci cherche à prendre contrôle d'elle son(sa) joueur(euse) doit effectuer un jet de volonté. Si il est raté (ou si le joueur avait précédemment raté un jet de SAN -voir plus haut-) le sorcier contrôle les faits et gestes d'Ariana pendant un round. Cet effet se poursuit automatiquement aux rounds suivants tant qu'Ariana ne réussit pas un jet de volonté.

Cette prise de contrôle prend un round à Gavigan. Si celui-ci perd connaissance le sort s'arrête automatiquement.



### Les cauchemars d'Ariana

Chaque nuit Gavigan tente de fouiller l'esprit d'Ariana à la recherche de l'emplacement du Fanum Voltumnae, emplacement qu'elle ignore. Aussi il en résulte des cauchemars terrifiants mais pouvant s'avérer utiles aux investigateurs. En effet lorsqu'il parcourt ainsi l'esprit de la jeune femme Gavigan crée également un passage vers le sien. Cela se caractérise au travers des songes d'Ariana par des indices que le gardien peut utiliser pour remettre les investigateurs sur la piste. Ainsi elle peut voir :

- Son père mort ou des détails sur les conditions de sa mort si elle est déjà au courant de son décès
- Le visage d'un pharaon noir en référence au culte de Gavigan
- Une scène où elle est enfant et où elle dit à son père « il y a quelqu'un sous mon lit » avant que son père ne se penche pour vérifier et qu'il ne tombe sur une autre Ariana effectivement cachée sous le lit et qui lui dit « il y a quelqu'un sur mon lit ». Cela fait référence au symbole tracé sous son lit par Gavigan ;
- Son père qui part sous terre en référence à ses fouilles ;
- Un feu gigantesque qui dévore le monde en référence au « feu de prométhée », la terriblement dangereuse antimatière ;
- Des morts dans une nécropole qui gardent un feu et disent « Il faut partir avant l'arrivée de Flaccus » ;
- Des morts sous l'eau en référence à la galère qui a sombré en 264 avant J-C ;
- Tout autre élément selon les besoins du gardien.

## Contrecarrer le rituel

Il est possible de contrecarrer le rituel de Gavigan et de rendre son entière liberté à Ariana de deux façons.

**Tuer Gavigan :** Si celui-ci est tué, tous ses symptômes disparaissent en une journée.

**Rite d'Amon-râ/ litanie de Quirinus :** Il existe un rite qui peut annuler les effets du sort de Gavigan. Ce rite d'Amon-râ est comme son nom l'indique originaire d'Égypte mais il en existe une version latine nommée *litanie de Quirinus*.

Voir aide de jeu n° 6, 9, 10 & 11

## Communication avec Ariana

Pour communiquer sans être surpris par la femme de ménage Ariana et Gavigan se sont mis d'accord sur un procédé. Ils se laissent des messages en passant par le conduit d'une ancienne cheminée. L'une des extrémité de ce conduit se situe dans la cave près de l'actuelle chaudière alors que l'autre se situe dans le salon derrière la bibliothèque la plus proche de l'escalier. Ce procédé permet au(à) la joueur(euse) d'Ariana d'échanger avec Gavigan par l'intermédiaire d'un morceau de papier qu'il(elle) donne au gardien. De même le gardien peut prendre l'initiative d'un billet pour le personnage d'Ariana. Cette astuce peut surtout servir à relancer l'histoire si les investigateurs s'avèrent bloqués

•De vieilles légendes sur des monstres qui hanteraient les grottes de Toscanes et sur des créatures marines qui séviraient aux alentours d'Ansedonia.

•Tout ce que les investigateurs pourraient avoir la présence d'esprit de chercher. Comme par exemple une photo d'Edward Gavigan dans un article consacré à la fondation Penhew, société archéologique située à Londres pour laquelle il travail.

## Personnages à rencontrer

### Bruits de couloirs

De l'avis général tout le monde a une assez bonne opinion de Salvatore Falchi. On le dit gentil et honnête mais peut être un peu effacé. Il ne parle jamais de politique et il ne viendrait à l'esprit de personne de le considérer comme un opposant au régime. Il n'a jamais fait état de ses intentions de refuser de prêter le serment d'allégeance au parti fasciste que lui demande la direction.

Personne à la faculté ne lui connaît d'activité en rapport avec les étrusques et il a gardé jalousement le secret de sa découverte du Fanum Voltumnae. La rumeur court en revanche qu'il va de moins en moins sur le site de Tivoli, mais on pense que c'est par lassitude ou par négligence.

### Les secrétaires: Chiara & Giulia

**Chiara** a environ 25 ans, elle est aimable et efficace dans son travail. C'est elle qui est responsable de l'accueil des visiteurs et d'une manière générale de tout ce qui concerne les contacts avec le public.

•Si on lui décrit précisément Gavigan, elle ne se rappelle pas de son nom mais se souvient de l'avoir vu en mars. Il s'est présenté comme étant un archéologue américain et a demandé à consulter quelques ouvrages à la bibliothèque ainsi qu'à être reçu par Pericle Ducati.

•Interrogé sur les allés-venus de Salvatore Falchi, elle se souvient que le 31 mars, jour de sa disparition, il est parti vers 18h alors qu'il ne quitte jamais son bureau avant 19h30 en temps normal.

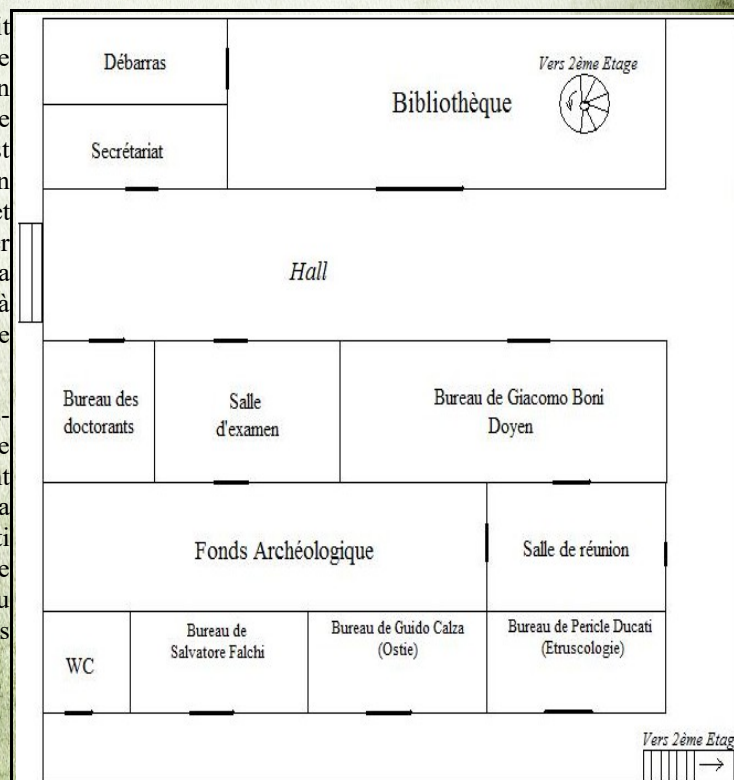
•Elle peut aussi donner tout les renseignements ordinaires dont investigateurs pourraient avoir besoin sur le personnel de la faculté.

•Si besoin les investigateurs peuvent prendre rendez-vous avec les différents professeurs du département auprès d'elle.

A 50 ans, **Giulia** est la plus âgée des deux femmes. Ses compétences dépassent de beaucoup celle d'une secrétaire ordinaire, notamment puisqu'elle s'occupe seule de la bibliothèque de la faculté d'archéologie. Ce travail devrait requérir au moins trois personnes supplémentaires mais Giulia s'en acquitte avec succès et va même plus loin puisqu'elle a lu une bonne partie des livres sur lesquels elle veille. Avec le temps ses connaissances en sont venues à égaler celles de certains professeurs qui n'en continuent pas moins à la traiter avec dédain. Cela a fini par la rendre amer et elle n'est pas aussi apprécié que la jeune Chiara même si de rares personnes comme Salvatore Falchi lui demandent parfois conseil.

•Si on lui pose la question directement elle se souvient qu'en mars un homme s'est présenté à elle sous le nom d'Edmund Grassbury, archéologue américain. Il lui a demandé des livres sur les étrusques qu'il est resté assez longtemps à étudier. Il n'a pas semblé trouver ce qu'il cherchait et lui a poser des questions d'ordres mythologiques, notamment sur Prométhée, et sur l'avancement des travaux visant à traduire la langue étrusque.

Plan : faculté d'archéologie rdc



• Plus tard dans le mois il est revenu lui poser des questions sur Salvatore Falchi. Il voulait notamment savoir sur quoi ce dernier travaillait et connaître l'avancé de ses travaux. Il a semblé déçu d'apprendre que les recherches officielles du professeur portaient sur les mosaïques de la villa Hadriana.

• Si elle est en confiance, Guilia peut révéler qu'elle pense que le professeur Falchi travaillait sur autre chose et que cela semble avoir eu un rapport avec les étrusques.

### Pericle Ducati

Ce professeur est le responsable de la section d'etruscologie à l'université de la Sapienza. Il n'a pas une très haute opinion de Salvatore Falchi qu'il considère comme un bon à rien. Ses sous-entendu révèle qu'il pensait la même chose de son père Isidoro. Selon lui Salvatore n'a jamais eu le moindre intérêt pour la civilisation étrusque.

• Il se souvient d'avoir reçu un Edmund Grassbury début mars. Celui-ci s'est présenté comme un archéologue britannique spécialiste des étrusques et lui a posé des questions sur ses opinions personnelles quand à la localisation du Fanum Voltumnae et aux artefacts qui pourraient y être découverts. Pour Ducati, l'homme n'était qu'un amateur averti et il l'a rapidement éconduit.

• Pericle Ducati ne croit pas à l'existence du Fanum Voltumnae.

• Il partage avec les investigateurs ses opinions sur la condition féminine et précise que selon lui Ariana devrait trouver un mari et arrêter au plus vite ses prétendues études.

• Concernant ce qui est arrivé à Salvatore Falchi son opinion est qu'il s'est offert des vacances et reviendra bientôt.

### Guido Calza

Le professeur Calza dirige les fouilles du port d'Ostie depuis 1913. Ariana le connaît bien puisqu'il s'agit de son directeur de thèse. Elle ne le porte pas pour autant dans son cœur car il se désintéresse totalement de son étudiante et n'a accepté sa présence sur le site d'Ostie qu'une seule fois en deux ans.

Guido Calza n'a pas grand chose à dire sur Salvatore Falchi au sujet duquel il n'a pas réellement d'opinion. Si les investigateurs creusent il se souvient néanmoins d'un événement survenu juste après la grande guerre quelques années plus tôt. En effet un soir, alors que la plupart du personnel

de la faculté avait quitté les lieux, il a surpris le professeur en train de prendre du matériel de fouille normalement destiné au site d'Ostie. Il avait alors eu quelques mots avec lui mais ne l'avait pas dénoncé, interprétant ce comportement comme le fruit de l'état dépressif qui était celui de Falchi après la mort de son fils.

Calza n'a pas jamais croisé Gavigan.

### Giacomo Boni

Le professeur Boni est le doyen de la faculté. Il s'agit aussi d'un fasciste qui a récemment été élu au poste de sénateur sous l'étiquette du parti. Il sera très difficile de le rencontrer à moins de prendre un rendez-vous officiel avec lui auprès du secrétariat. Néanmoins si les investigateurs parviennent à s'entretenir avec Boni celui-ci peut leur faire part de la piètre estime en laquelle il tient Salvatore Falchi. Il considère qu'il s'agit d'un incapable qui n'arrive pas à faire avancer ses recherches sur la villa Hadriana de Tivoli. Il le juge également lâche puisqu'il a été l'un des premiers à signer le serment d'allégeance au parti alors que Boni sait qu'il n'a pas de réelles convictions fascistes. Le doyen peut préciser que Salvatore Falchi a signé le document dès le 28 mars alors que le délais pour s'en acquitter cours jusqu'à l'été. Si on lui parle des circonstances de la disparition de Falchi il indique que ce jour là (31 mars) il était comme la plupart des fascistes à un grand rassemblement du parti.

### Massimo Pallotino

Du même âge qu'Ariana, il s'agit de son plus proche collaborateur au sein de l'université. En effet, lui aussi prépare une thèse sous la direction du professeur Guido Calza. Le traitement que lui réserve ce dernier est toutefois bien différent de celui qu'il fait subir à la jeune femme. Alors que son travail avec Calza n'a débuté que six mois plus tôt Massimo dispose déjà d'un accès complet et entier au site d'Ostie alors qu'Ariana doit montrer patte blanche ne serait-ce que pour pouvoir étudier les échantillons rapportés du site. Cet état de fait met Massimo particulièrement mal à l'aise car il a conscience de la valeur de sa collègue et sait que les privilèges dont il jouit ne sont dus qu'à son sexe. Pour apaiser sa mauvaise conscience il se montre avenant envers elle et est toujours prêt à lui rendre service. Cette situation peut être exploitée par les joueurs pour faire de Massimo leur allié, qu'il s'agisse de lui confier une mission d'espionnage ou de lui demander de les accompagner où qu'ils aillent.

## Objectifs de la scène

L'un des principaux objectifs de cette scène est de révéler aux investigateurs que Salvatore Falchi n'était pas l'opposant au régime mussolinien que croyait connaître sa fille. Ainsi cela devrait leur permettre de commencer à remettre en question la théorie de l'enlèvement du professeur par les fascistes.

Pour la suite de l'enquête il est important de mettre en lumière qu'un rendez-vous avait été fixé au professeur le soir de sa disparition et qu'il n'a certainement pas été attaqué par hasard.

Enfin plusieurs éléments peuvent mettre les joueurs sur la piste de Gavigan et du Fanum Voltumnae.

## La faculté des sciences

C'est en visitant la faculté des sciences que les investigateurs peuvent rencontrer Enrico Fermi et en apprendre plus sur l'antimatière. C'est aussi ici que travaille Ettore Majorana, un PNJ clé pour comprendre comment Edward Gavigan en est arrivé à croiser la route du professeur Falchi.

Le bâtiment qui accueille la faculté des sciences est un cube inélégant. Y sont répartis sur trois étages les départements de mathématiques, biologie, physique et chimie. Le rez-de-chaussé comprend aussi un réfectoire où les étudiants et le personnel de l'université peuvent venir se restaurer. Une bibliothèque occupe pratiquement l'intégralité du premier étage de la faculté.

Situé au troisième et dernier étage, le département de physique théorique abrite le laboratoire que dirige Enrico Fermi et où Ettore Majorana prépare sa thèse de doctorat. C'est surtout pour rencontrer ces deux personnages que les investigateurs visiteront la faculté.

## Indices à découvrir

### Bibliothèque

Une visite de la bibliothèque de la faculté des sciences peut dans une certaine mesure aider les investigateurs à comprendre ce que représente l'antimatière. A l'époque où se déroule le scénario son existence est à peine conjecturée, toutefois le gardien s'il n'a pas peur d'une certaine dose d'anachronisme peut leur révéler tout ce que contient l'encart *l'antimatière* (voir *les faits pour le gardien*).



Enrico Fermi



Ettore Majorana



Tullio Levi-Civita

Enrico Fermi, si les investigateurs pensent à l'interroger, peut s'avérer une meilleure source d'information sur la question, après tout, dans ce scénario, c'est lui qui a postulé l'existence de cette antimatière en premier !

### L'effraction dans le bureau de Fermi

#### Découverte

Pour accéder à cette pièce il faut traverser le laboratoire de physique théorique. Un jet de TOC réussit ou l'examen de certaines zones comme la porte d'entrée (automatique si les joueurs essaient de forcer la serrure) ou le placard de Fermi peuvent révéler des traces d'effraction

#### Description

On peut voir ces traces sur la porte d'entrée ainsi que sur tout les tiroirs de son placard et de son bureau. Elles datent de début mars et ont bien sur été faites par Edward Gavigan.

#### Notes pour le gardien

Après avoir été confronté par Majorana, Fermi avait promis de rendre ses notes à Salvatore Falchi. Toutefois, avant de s'exécuter, il avait copié tout ce qui pouvait s'y trouver de pertinent pour lui. Ces copies ont été volées par Gavigan lors de son cambriolage du bureau de Fermi. Heureusement pour lui Fermi avait pratiquement fini d'en extraire les données utiles à ses travaux.

#### Personnages à rencontrer

#### Bruits de couloirs

Les personnes fréquentant les couloirs de la faculté n'ont qu'un nom à la bouche : Enrico Fermi. Tous, du doyen à la femme de ménage, sont persuadés que le chercheur va permettre au département des sciences de s'élever au niveau des plus hauts standards internationaux et que sa gloire rejaillira sur toute l'université voir même au delà, sur le reste du pays. Seuls ceux qui travaillent au sein de l'unité de physique restent réservé car ils savent que Fermi n'en est qu'au début de son travail et que faire admettre ses résultats par la communauté scientifique ne sera pas facile. Beaucoup n'ont même pas encore admis le modèle atomique de Rutherford ou la relativité d'Einstein. Si on le leur décrit ou si on leur demande si quelqu'un a récemment demandé à voir Fermi, certains membres du personnel de la faculté peuvent se souvenir avoir croisé Gavigan. Enfin, certaines personnes, si on les

interrogent sur Fermi, peuvent se souvenir qu'il s'est violemment disputé avec un professeur de la faculté d'archéologie ainsi qu'avec son collègue Ettore Majorana à la fin de l'année dernière.

### Professeur Tullio Levi-Civita

Ce mathématicien fait parti de ceux qui soutiennent Fermi. Correspondant d'Einstein, Levi-Civita sera capable d'expliquer aux investigateurs tout ce qu'ils n'auraient pas compris où que Fermi aurait pu omettre de leur préciser sur la physique théorique.

Si on lui décrit Gavigan il se souvient qu'un homme correspondant à sa description lui avait demandé une entrevue mi-mars. Cet individu s'était présenté à lui sous le nom d'Enzo Ganoldi et il prétendait être physicien. Levi-Civita se souvient avoir tenté de l'éconduire après s'être rendu compte que l'individu ne présentait pas les compétences d'un véritable physicien. L'autre avait alors avoué être un journaliste souhaitant écrire un article sur Fermi mais que ce dernier refusait de rencontrer. Après lui avoir expliqué de manière très superficielle sur quoi portait les recherches d'Enrico Fermi, Levi-Civita avait alors congédié l'importun en lui recommandant d'éviter d'écrire sur des recherches n'ayant pas encore abouties. A la réflexion Levi-Civita se demande même si l'homme qui l'a rencontré était vraiment italien car sa diction n'était pas commune.

### Enrico Fermi

Né en 1901, Fermi est encore très jeune. Malgré tout il dirige déjà le laboratoire de physique théorique de la faculté. Il travaille actuellement sur les équations qu'il a tiré des notes de Salvatore Falchi sur les Fanum Voltumnae. A partir d'elles il a émis l'hypothèse de l'existence d'une antimatière dont la rencontre avec la matière connue pourrait provoquer une réaction dévastatrice. Ces travaux n'en sont qu'à leurs débuts et Fermi aurait aimé garder le secret sur ses recherches mais c'était compter sans certains membres du laboratoire qui n'ont pu pas sur tenir leur langue. Ainsi, toute la faculté est au courant de ce sur quoi portent ses travaux. C'est ainsi qu'Edward Gavigan en a lui même entendu parler au début du mois de mars alors qu'il était en proie à des difficultés dans les recherches sur les étrusques qu'il poursuivait à la faculté d'archéologie.

Fermi ne sera pas facile à rencontrer car il ne souhaite pas commenter ses recherches en cours, les investigateurs devront faire

preuve d'inventivité pour obtenir un rendez-vous ou coincer le professeur au détour d'un couloir !

Pour les mêmes raisons Fermi n'a jamais rencontré Gavigan bien que celui-ci ait fait une demande officielle, ce que peut révéler la secrétaire de Fermi (Gavigan s'était alors présenté sous le nom d'Enzo Ganoldi). Si les investigateurs gagnent sa confiance et sont déjà au courant de l'existence des notes de Salvatore Falchi, Fermi peut donner sa version de l'affaire : Il dit la vérité tout en tentant, par considération pour son jeune collègue, de minimiser le rôle d'Ettore Majorana. Il évoque aussi l'épisode de sa dispute avec Salvatore Falchi lorsqu'il lui avait rendu les originaux de ses notes. Falchi l'avait alors menacé de poursuites mais il n'a jamais donné suite. Selon Fermi le professeur redoutait la lumière qu'un procès n'aurait pas manqué de faire sur ses propres travaux. Il se souvient du terme « Fanum Voltumae » mais n'étant pas archéologue il ignore de quoi il s'agit et suppose que Falchi aurait découvert les ruines d'un château ou d'une église. Il peut aussi révéler que son bureau comme son domicile ont été cambriolés. Ses copies des notes de Salvatore Falchi lui ayant été dérobés il soupçonne ce dernier d'être l'auteur du forfait et comptait aller lui en parler quand il a appris sa disparition.

Des notes du professeur, Fermi se souvient surtout des équations qu'il peut reproduire pour les personnages.

### Ettore Majorana

Ettore Majorana a sensiblement le même âge qu'Ariana. C'est un jeune physicien extrêmement brillant. Jusqu'à il y a quelques semaines c'était l'un des meilleurs amis d'Ariana et il aurait même aimé être plus que ça. Néanmoins après qu'il a appris que celui-ci était à l'origine du vol de ses notes, Salvatore Falchi a interdit à sa fille de le revoir, prétextant de prétendues sympathies fascistes qu'aurait eu le jeune homme.

Il s'agit d'un personnage qui peut s'avérer essentiel pour permettre aux joueurs de comprendre la situation. Les investigateurs peuvent aller d'eux mêmes trouver Ettore Majorana après avoir parlé à Fermi ou à d'autres PNJ mais ce dernier peut également « tomber sur eux » alors qu'ils explorent la faculté des sciences. Selon les besoins du gardien il peut même se rendre directement chez Ariana ou à la faculté d'archéologie pour la trouver. En effet Majorana, ayant appris la disparition de Salvatore Falchi ne demandera qu'à aider les investigateurs avec tout les moyens à sa disposition.

Il peut leur révéler différents éléments :

- L'existence des notes de Salvatore Falchi sur le Fanum Voltumnae, comment il est entré en leur possession et comment Fermi les a récupéré avant d'être contraint par lui de les rendre à leur propriétaire.

- Ce sur quoi porte les recherches actuelles de Fermi et le fait qu'il tire son inspiration des équations présentes dans les notes de Falchi.

- Qu'il n'a jamais eu de sympathies pour le fascisme et que Salvatore Falchi n'a jamais été considéré comme un opposant au régime.

- Qu'il se souvient de certains éléments des notes de Falchi : le fait qu'il s'agisse de recherches sur un temple étrusque, le Fanum Voltumnae et que le professeur a eu des difficultés à explorer les lieux en profondeur.

Un peu à la manière d'un deus ex machina il peut remettre les joueurs sur la piste en leur indiquant toute information que le gardien n'aurait pas encore pu leur faire passer. Dans ce cas le gardien devra quand même veiller à la cohérence du récit en limitant les informations de Majorana à ce qu'il est crédible qu'il ait pu savoir.

Comme Massimo Palatino, Ettore Majorana peut aider les joueurs dans le reste de leur aventure si le gardien le souhaite.

### Objectifs de la scène

L'un des principaux objectifs de cette scène est de montrer le danger que représente l'antimatière et de mettre en évidence le lien entre cette antimatière et les recherches de Salvatore Falchi.

Par l'intermédiaire d'Ettore Majorana et des nombreuses informations qu'il peut divulguer le gardien peut remettre ses joueurs sur les rails du scénario.

### La cellule fasciste

A l'époque où se déroule l'aventure le parti fasciste est au pouvoir depuis deux ans mais il est encore constitué d'une myriade de petites cellules, regroupement de militant qui pratiquent la politique par la violence. Passage à tabac des opposants, traque des socialistes et intimidations des indécis font parti de leur quotidien. Bien

souvent ils vont jusqu'à séquestrer des individus qu'ils torturent notamment en leur faisant boire de l'huile de ricin.

Via Palestro, dans un ancien bureau de poste, se trouve une cellule située à mi-chemin sur le trajet reliant le domicile des Falchi et l'université de la Sapienza. Ariana connaît bien cette endroit où militent plusieurs de ses anciennes connaissances. Chaque soir le trajet des Falchi depuis l'université jusqu'à chez eux les fait passer devant cet endroit où une douzaine de fascistes en chemise noir paradent et jouent les gros bras. A de nombreuses occasions le père d'Ariana en a profiter pour attirer l'attention de sa fille sur la brutalité et l'étroitesse d'esprit de ces hommes, tout en veillant à parler suffisamment bas pour ne pas être entendu par qui que ce soit d'autre qu'elle.

Les fascistes se retrouvent tout les soirs dans cet ancien bureau de poste à partir de 17h et la plupart y reste jusqu'à 22h. Le dernier sur les lieux referme les portes aux alentours de minuit en semaine et 2h du matin le week-end. Ce local comprend trois salles : une grande salle de réunion où se trouvent plusieurs tables auxquelles s'installent les hommes pour boire et préparer leurs futures exactions ; un bureau, qui est celui du chef de la section **Cesare Lorenzi**, ainsi qu'une petite pièce dans laquelle ils ont déjà séquestré des opposants.

Si les investigateurs n'ont pas déjà éliminé la piste d'un enlèvement de Salvatore Falchi par les milices fascistes ils risquent de vouloir enquêter à la source. Les joueurs peuvent employer différentes tactiques pour enquêter dans cet endroit. Ils peuvent baratiner les fascistes, se mettre en planque devant les lieux, tenter de forcer les portes après le départ des activistes etc. Si le gardien le souhaite une





Cesare Lorenzi



Estefano Bianco

- FOR 75
- DEX 65
- CON 80
- POU 20
- APP 45
- EDU 35
- TAI 85
- INT 30
- MVT 7
- PV 16
- IMP +1D6
- Carrure +2
- Corps à corps 75%
- Dégâts  
1D6 (mains nues)  
1D8+IMP (gourdin)

une scène d'action, combat ou course poursuite.

### Indices à découvrir

#### Le cahier de Lorenzi

##### Découverte

Il n'est pas difficile de mettre la main sur ce cahier, mis à part quelques lettres c'est à peu près tout ce qui se trouve dans le bureau de **Cesare Lorenzi**, le chef de la section. Là encore un jet de TOC réussi ou une fouille systématique suffira à le mettre en évidence.

##### Description

Aussi fou que cela puisse paraître Cesare Lorenzi note la plupart des méfaits de son groupe fasciste dans ce petit cahier. On y trouve des listes d'opposants à faire taire ou à éliminer ainsi que, lorsque le travail a été fait, la méthode que les fascistes ont employée ainsi que la date à laquelle ils ont commis leur forfait. Si par hasard les joueurs cherchent cette information ils peuvent même apprendre que les fascistes ont bien tué le député **Matteoti** bien que ce soit le fait d'un groupe différent de celui de Lorenzi (voir *aide de jeu* n°1).

Le professeur Falchi ne fait bien sur pas parti des opposants dont le nom est inscrit dans ce cahier. De plus les investigateurs peuvent constater que le soir où a disparu le père d'Ariana tout les membre du groupe étaient à un grand rassemblement des milices fascistes dans les faubourg de Rome.

Cet indice est clairement là pour disculper les fascistes. Le gardien peut au besoin y faire figurer toute autre information allant dans ce sens.

### Personnages à rencontrer

#### Cesare Lorenzi

Âgé d'environ 35 ans, il s'agit du chef de ce groupe fasciste. Lorenzi est toujours très soigné, il arbore une petite moustache et des cheveux gominés qui le font plus ressembler à un mafioso qu'à un fasciste. Le bruit court d'ailleurs qu'avant de se tourner vers le mouvement du duce il aurait fait parti du milieu milanais. Cette histoire est en parti véridique. En fait Lorenzi est le fils d'un important parrain lombard mais il n'a jamais fait lui-même parti du crime organisé pour la bonne et simple raison qu'il n'en a jamais eu besoin. Sa famille subvenant à ses besoins,

il a passé sa jeunesse dans un collège jésuite avant d'entreprendre des études supérieures en dilettante. Durant cette période il se découvrit une âme d'artiste maudit sans parvenir pour autant à décider vers quel art se tourner, hésitant entre peinture, musique et littérature. En 1919, très influencé par l'œuvre du poète Gabriele d'Annunzio, il a répondu à son appel à participé au siège de Fiume, comme le firent nombre d'italiens. C'est là qu'il s'est jeté corps et âme dans le mouvement qui allait devenir le fascisme.

L'art qu'exerce aujourd'hui Lorenzi est celui de la violence qu'il pratique avec beaucoup de raffinement. Ce n'est pas un cogneur comme les brutes qui se trouvent sous ses ordres et il préfère les méthodes de tortures plus subtiles. Ses talents en la matière ont fait sa renommée parmi les exécutants du parti où il est dit qu'il n'a pas son pareil pour faire parler les récalcitrants.

Lorenzi est aussi un séducteur invétéré qui multiplie les conquêtes ce qui pourrait d'ailleurs finir par lui porter préjudice. En effet sa dernière maîtresse **Oriana Grini** est la femme du dangereux mafioso romain Don Grini qui n'est pas connu pour sa patience. De plus le milieu ne voit pas d'un très bon œil la carrière politique que poursuit Lorenzi au service d'un parti qui n'a jamais caché sa volonté de mettre fin au crime organisé. Des investigateurs aviser pourraient être amené à utiliser cette situation contre lui.

Si les joueurs parviennent à faire parler Cesare Lorenzi ce dernier peut leur apprendre que ni lui ni son groupe ne s'en sont pris à Salvatore Falchi. Il peut leur révéler que tous étaient à un rassemblement fasciste le soir de l'enlèvement du professeur. Il peut ajouter que son parti n'avait aucun grief à l'encontre du professeur qu'il a personnellement eu l'occasion de fréquenté à quelques occasions. En effet, Salvatore Falchi au détour des années 20 s'était rendu, en colère suite à la mort de son fils Enzo, à une demi-douzaine de meeting fasciste. S'il n'avait pas adhéré aux idées du mouvement il ne l'avait pas ouvertement fait savoir et Lorenzi a gardé de lui le souvenir d'un homme respectable dont le fils avait fait honneur à la patrie. Lorenzi peut faire part au joueurs de sa théorie : pour lui les rouges ont fait le coup. A travers Falchi ils s'en sont pris à la respectable institution que représente l'université et à la faculté d'archéologie en particulier qui est rappelons-le dirigée par un élu du parti fasciste. Lorenzi, qui ne rate jamais une occasion, fera des avances à Ariana si on lui en laisse le temps et peut pour gagner ses bonnes grâces proposer de l'aider à retrouver son père en « faisant



parler » quelques communistes. Il prouve par la même qu'il n'est pas au courant des sympathies d'Ariana pour la cause socialiste.

## Estefano Bianco

Pesant plus de 100kg pour 1m90, Estefano Bianco a le même âge qu'Ariana qu'il connaît depuis l'enfance pour avoir été son voisin. C'était à l'époque une brute et il l'est resté. Aujourd'hui il sert d'homme de main au parti fasciste, ce qui le satisfait pleinement. Il ne manquera pas une occasion de faire des avances à la jeune femme -d'une façon bien moins subtile que Lorenzi- et de rouler des mécaniques devant tout investigateur du sexe masculin qui pourrait l'accompagner.

Si les investigateurs le font parler il confirme être au courant du fait que Salvatore Falchi passait devant le quartier général de son groupe fasciste tout les soirs en rentrant du travail. De plus, Bianco est le seul de son groupe à ne pas avoir été au grand rassemblement fasciste le soir de la disparition du professeur. Ce soir là il montait la garde devant le bureau de poste sur ordre de Lorenzi inquiet que l'absence de ses sbires ne laisse le champ libre à quelque entreprise des rouges. Il pourra révéler qu'il n'a pas vu le professeur ce soir là bien qu'il soit rester devant la porte toute la soirée.

Si les joueurs en viennent aux mains avec lui il représente une opposition de taille.

## Action !

Si le gardien le souhaite une scène d'action peut avoir lieu à la cellule fasciste. Que les joueurs ratent un test de discrétion lors d'une infiltration ou parviennent à se faufiler à l'intérieur du QG fasciste pour tomber face à deux miliciens en train de se saouler tout peut être prétexte au combat. Essayer néanmoins de limiter la casse. Les fascistes portent des gourdins mais pas d'arme à feu. De même si les investigateurs en viennent à abattre un de leur adversaire faites leur comprendre la gravité de leur geste en lançant le parti à leur trousses pour le reste de l'aventure. Selon leurs actions ils peuvent même se retrouver en prison, à eux alors de trouver le moyen d'en sortir. En dernier recours Gavigan pourrait leur donner (directement ou non) un coup de pouce. En effet, il a à tout prix besoin des informations d'Ariana.

## Objectifs de la scène

Cette scène a deux objectifs. Le plus important est de faire comprendre aux joueurs que Salvatore Falchi n'a pas été enlevé par des fascistes. Le second est de

ménager un espace au gardien pour mettre en place une scène d'action.

## L'astronome

La lettre découverte dans le livre de Tite-live était signé Antonio Abetti. Les investigateurs peuvent se rendre à l'adresse indiquée sur le courrier pour interroger le savant.

Abetti habite un hôtel particulier sur la colline de l'Aventin via delle Terme Deciane à deux pas du cirque Maxime. C'est un homme fortuné et respectable et sa maison le montre bien. Quatre domestiques travaillent pour lui à temps plein : un majordome, une femme de ménage, une cuisinière et un valet de pied. Si les investigateurs viennent frapper chez lui il devront mentionner la famille Falchi pour être reçu. Ils seront alors introduit dans un salon richement décoré situé au premier étage, dans lequel ils devront patienter près d'un quart d'heure. Antonio Abetti les recevra alors dans une grande bibliothèque où ils pourront admirer un portrait de Galilée ainsi qu'un tableau représentant Mucius Scaevola brulant sa propre main devant le roi étrusque Porsenna (voir *Acte III – les trois épreuves* et les *illustrations n° & n°* ).

Si les joueurs optent pour une autre méthode, comme l'infiltration, ils pourront mettre la main sur le livre de Galilée (voir plus bas) mais auront manqué l'occasion de sa faire un allié de l'astronome.

## Indices à découvrir

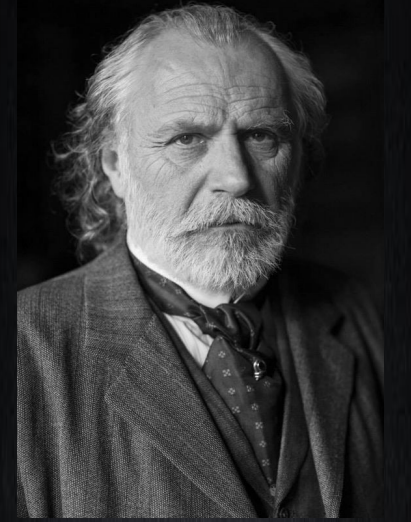
### Le Sidereus Nuncius – adj n°9

#### Découverte

Ce livre se trouve chez Antonio Abetti qui le garde dans un coffre situé dans sa bibliothèque. Ce coffre peut être forcé mais la chose ne sera pas aisé. En cas d'échec les investigateurs auront certainement besoin d'engager un professionnel pour le percer. C'est pourquoi il est recommandé de se concilier les faveurs d'Abetti qui sera prêt à le leur laisser consulter s'ils utilisent les bons arguments.

#### Description

Le Sidereus Nuncius a été écrit par Galilée en 1610 comme l'indique sa couverture. L'existence de ce livre est connu du grand public mais l'édition qu'en détient Abetti est particulière. En effet il s'agit de l'œuvre dans sa version originale non expurgée. Écrite dix ans



Antonio Abetti

## Les sorts du Sidereus Nuncius

### Litanie de Quirinus adj n°11

Ce rite vise à libérer une personne de l'emprise d'un sort comme « contrôle de Nephren-kâ » décrit au chapitre *la résidence Falchi*. Il nécessite deux officiants et consiste à passer une nuit entière à réciter des formules magiques avant de sacrifier un animal. Lors de son déroulement la cérémonie provoque le détournement du sort de contrôle mental vers la bête sacrificielle. Aussi si elle est interrompue avant son terme ou si l'animal n'est pas tué la cérémonie est un échec et l'un des officiants -ou une personne présente autour d'eux- se retrouve à nouveau sous l'emprise du sort de contrôle.

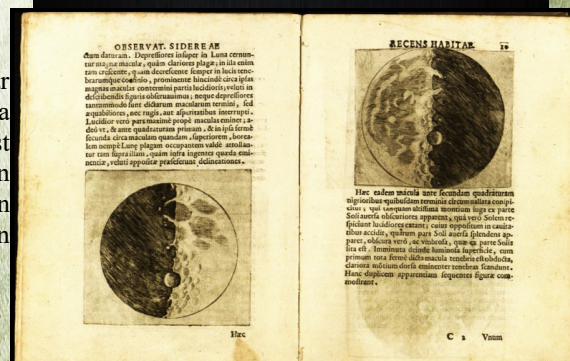
Le livre de Galilée ne donne pas la formule à prononcer lors du rituel. Il précise néanmoins qu'elle se trouve inscrite sur des fresques au plus profond du Fanum Voltumae. Ces fresques font parties de celles qui ornent les murs au plus profond du temple c'est à dire après les trois épreuves. En l'espèce elles disent

« Jupiter Optimus Maximus

Quirinus semper lux facit

Templum Voltumae erigis

Jupiter Optimus Maximus »



Les investigateurs qui pénètrent à cette profondeur du temple découvre cette litanie automatiquement.

Si le rituel est réalisé au cœur du Fanum Voltumnae sa durée peut être ramené à une minute. Les officiants doivent dans cette durée répéter la litanie quatre fois sans aucune erreur. S'ils buttent sur un mot, ils doivent reprendre au début. Si au terme de cette minute les investigateurs n'y sont pas parvenu le rituel est un échec comme décrit plus haut. Si le sort de contrôle était devenu mortel (voir *clore l'acte II - l'état d'Ariana empire*) il le reste quelque soit la personne qui en est affectée.

Là encore en l'absence d'animal à sacrifier le sort de contrôle néfaste est transmis à une autre personne présente dans les lieux.

### Contacter un Mi-GO – adj n°10

Ce sort ne peut être trouvé que si le précédent l'a été, à moins que les investigateurs ne le recherchent spécifiquement. Le sort coûte 1D12 points de SAN et nécessite un sacrifice (humain ou non), la réussite d'au moins un jet de POU. Si le jet de POU est raté un investigateur peut le retenter à condition de payer à nouveau 1D12 points de SAN et ce jusqu'à ce qu'il réussisse ou devienne fou. Le rituel prend une heure, et doit être réalisé de nuit sous peine de subir un dé malus au jet de POU.

après la condamnation au bûcher de Giordano Bruno par l'église catholique pour ses conceptions en matière d'astronomie, cette version du livre était réservé à la société secrète des toscans et à quelques autres initiés triés sur le volet. Malgré cette sélection des lecteurs, Galilée prit une seconde précaution en cachant les révélations de son livre dans un style cryptique si bien que pour le profane cette version du livre ne présente que peu de différences par rapport à l'original.

Pour le déchiffrer les investigateurs devront y passer du temps et réussir au moins trois jets de bibliothèque ou à défaut trois réussites spéciales à des jets d'intelligence. Chacun de ces jets représentent une journée de travail. L'obtention d'une réussite spéciale en bibliothèque ou d'une réussite critique en intelligence leur permet de découvrir un sort. Abetti peut leur épargner cette peine et leur décrypter les passages qui suivent s'ils parviennent à l'en convaincre. S'ils ne font pas de jet eux-mêmes ils ne peuvent découvrir de sort dans l'ouvrage que s'ils savent ce qu'ils cherchent et le demandent spécifiquement à l'astronome.

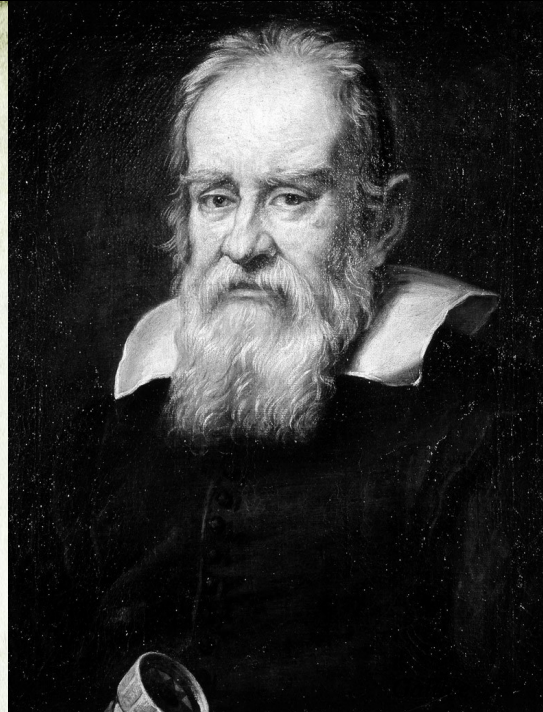
Pour chaque jet réussit/demande à Abetti validée, le gardien donne aux joueurs l'une des informations du paragraphe suivant. Si trois jets ont été réussi le gardien doit tout révéler. Pour chaque révélation la perte en SAN est indiquée. Si un joueur a déjà raté un jet de SAN suite aux révélations du livre ne lui en faites pas faire d'autre. Les joueurs gagnent autant de points en mythe de Cthulhu qu'ils perdent de points en SAN.

### Les révélations du Sidereus Nuncius

•Sidereus nuncius signifie le messager des étoiles. Il semble qu'il s'agisse du dieu étrusque Targès. Il serait venu sur terre depuis une planète inconnu des contemporains de Galilée et que les anciens vouaient au dieu des enfers. Il s'agit de Pluton. Les dieux eux-même la nomme Yuggoth.

•Les dieux des étrusques étaient surnommés les dieux voilés (dii involuti). Ils cachaient leur véritable apparence car elle aurait effrayé les hommes. Un joueur un homme a vu le visage d'un dieu et l'a tué sous le coup de la peur. Depuis l'humanité est maudite. SAN 0/1D6

•Les dieux disposaient d'un savoir supérieur. Certains élus eurent l'honneur de pouvoir voyager jusqu'à leur monde. Il le firent l'âme séparée du corps, c'est à



•dire dans un cylindre à cerveau. Ils rapportent que ce monde était constellé de gigantesques tours de basalte sans ouvertures. Si plusieurs revinrent, nul ne conserva sa raison. SAN 0/1D8.

•Les dieux n'en sont que pour les simples d'esprit incapable d'appréhender autrement leur nature. Les initiés les nomment *ceux du dehors*. Ils peuvent traverser le vide de l'espace et vivent sur des mondes sans lumière où coulent des rivières de poix construit par des êtres plus anciens encore. Ils ont leur origine première dans le vide hors de l'univers. SAN 0/1D6

•Depuis la chute du Fanum Voltumnae la société des toscans veille sur le site. Elle a installé des pièges capables d'empêcher le tout venant de pénétrer dans le temple mais pouvant permettre aux érudits de s'y rendre pour se recueillir. Ces pièges sont connus sous le nom des « trois épreuves »

•La première est celle de cerbère, la seconde celle des juges, la dernière celle du temps et de l'espace.

•L'objectif de la société des toscans est d'élever l'esprit de l'homme, de le débarrasser de ses superstitions et de ses préjuger et de permettre le retour de *ceux du dehors* sous leur vraie nature.

•Galilée met en garde les initiés contre le fait d'aller trop vite dans la propagation de la connaissance et rappel le sort advenu à Bruno.

•Galilée mentionne la toute puissance et la dangerosité du feu de Prométhée. Il précise qu'heureusement « les sirènes veillent sur lui ».

•Ce livre peut renfermer des sorts !



### Personnages à rencontrer

#### Antonio Abetti

L'astronome est un homme âgé d'environ 80 ans. Célibataire depuis toujours il n'a pas d'héritier et songe à léguer sa fortune à une fondation pour la recherche astronomique. C'est un homme élégant et distingué qui fait moins que son âge. D'un naturel modeste Abetti ne cherche jamais à impressionner par l'étendu de son savoir qui n'en est pas moins immense. Il a une connaissance encyclopédique de l'occultisme et il pourra renseigner les investigateurs sur bien des sujets et même sur le mythe de Cthulhu au sujet duquel il a quelques notions.

Il a bien connu Isidoro Falchi dont il était un ami proche. A son grand dam il a vu la quête du Fanum Voltumnae ronger son cœur et son esprit. Il s'en est d'ailleurs senti responsable puisque c'est lui qui lui avait confié le *Sidereus Nuncius*, le livre cryptique de Galilée qui a ensuite hanté son ami.

Si les investigateurs gagnent sa confiance, notamment en lui révélant ce qui est arrivé à Salvatore Falchi (s'ils le savent mort) ou simplement le fait qu'ils le croient en grand danger Abetti peut leur faire plusieurs révélations.

Il peut leur parler de la société des toscans qu'il connaît et respecte sans en faire parti et de la manière dont ils ont gardé secret l'emplacement du Fanum Voltumnae tout en s'y rendant occasionnellement pour y

tenir des cérémonies cultuelles. Il mentionne l'appartenance de Galilée et Giordano Bruno à cette société et révèle l'importance du livre de Galilée qui renferme nombre des connaissances transmises par les dieux -les Mi-GO- aux étrusques.

Concernant Isidoro Falchi - et si les investigateurs s'intéressent à ces détails - Abetti indique comment il a faillit découvrir le temple du Fanum Voltumnae. Après avoir trouvé à Vetulonia des pièces dont une face portait une flamme (pouvant évoquer le feu sacré du Fanum) et l'autre l'inscription VELZNA Isidoro avait associé sa trouvaille au fait que Tite-live mentionnait que la ville de Velzna abritait le Fanum Voltumnae. Ne lui restait plus qu'à trouver Velzna. C'est alors qu'il tomba sur un passage du *Sidereus Nuncius* qui associait le nom de Velzna à Volsinii que les historiens ont toujours considéré comme étant l'ancien nom de la ville d'Orvieto. Mais les fouilles d'Isidoro en 1914 semblèrent infirmer cette hypothèse puisqu'il n'y découvrit rien.

Selon l'avancée des investigateurs dans l'aventure Abetti peut soulager sa conscience en révélant qu'Orvieto abrite bien le site du Fanum et qu'il s'en est voulu à l'époque de ne pas l'avoir dit à son ami dont l'échec a certainement entraîné la mort. Si on lui parle de sa lettre de 1903, il explique que l'étude du *Sidereus Nuncius* avait tant troublé Isidoro Falchi qu'après que ce dernier le lui ait rendu, Abetti s'était juré de ne pas laisser l'ouvrage retomber entre ses mains, dut-il perdre son ami pour le protéger.

Abetti peut servir à introduire dans l'aventure la nature mystérieuse des dieux étrusques et leur aspect si terrifiant. Selon les besoins du gardien, l'astronome peut éclairer les investigateurs sur toutes les zones d'ombres du scénario en particulier en ce qui concerne l'occultisme et les mystères étrusques.

Enfin, la fréquentation de nombre d'ouvrage occulte peut passablement avoir ébranlé la raison de Abetti, à moins que son esprit ne se soit simplement ouvert à des vérités cachées aux autres. Alors qu'il discute avec les investigateurs il peut ainsi parfois se troubler en regardant un miroir ou une fenêtre. C'est probablement qu'il y aura vu le reflet d'une créature éthérée en train de l'observer ou simplement d'errer dans la pièce.

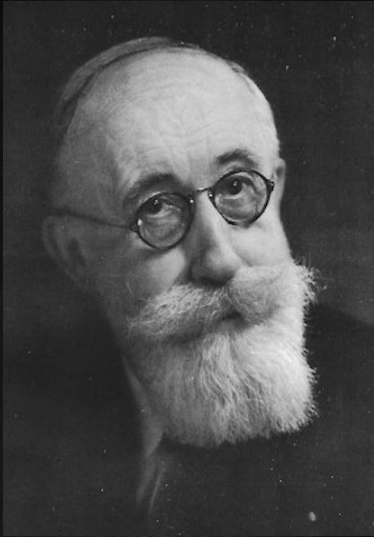
### L'apothicaire

Si les joueurs ont découvert la mixture ajoutée par Gavigan à la tisane d'Ariana ils peuvent être amené à chercher ce qu'elle renferme. Un apothicaire qu'Ariana connaît pour lui avoir acheter quelques plantes médicinales peut la renseigner. Son officine se situe à deux rues à peine du domicile des Falchi et le hasard fait que c'est à cet endroit précisément que Gavigan s'est procuré les composants de sa préparation.

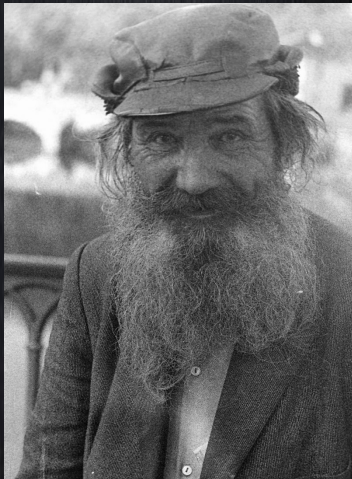
### Personnages à rencontrer

#### L'apothicaire, il signore Samuele

Ce vieil homme de près de 70 ans peut identifier sans mal les composants de la substance que les investigateurs lui présente. L'ingrédient principale en est la belladone mais on retrouve aussi de la valériane et de la molène bouillon-blanc. Il identifie d'autant plus facilement cette mixture qu'il en a vendu les exacts ingrédients il y a quelques jours. Si les investigateurs l'interrogent plus avant ils peuvent découvrir que l'homme auquel ces substances ont été vendue avait lourdement insisté pour que l'apothicaire lui vende une variété égyptienne bien précise de belladone. Mais l'individu s'était finalement résigné à se contenter de l'espèce européenne, seule disponible à Rome. L'apothicaire précise que cet homme était étrange et qu'il a donné l'impression d'avoir des intentions malveillantes. Il peut le décrire comme un homme d'environ quarante ans, relativement élégant, fort dégarni et à l'accent étranger prononcé, nordique ou anglo-saxon.



Il signore Samuele



Le vieux sans abris

Si les investigateurs doivent se procurer une quelconque substance pour la suite de leur aventure, qu'ils aient à préparer un rituel ou simplement à se soigner, ils pourront la trouver chez le Signore Samuele.

### Chez Sergio

C'est dans ce café abandonné qu'Edward Gavigan avait donné rendez-vous à Salvatore Falchi. Les investigateurs peuvent l'apprendre s'ils retrouvent le *mot du rendez-vous* dans le bureau du professeur (voir *la faculté d'archéologie*). Dans le cas contraire il faudra attendre l'acte II et la découverte du corps de Falchi pour que les joueurs explorent cet endroit.

Le café est situé via Luccosa. L'endroit a été laissé à l'abandon suite à un incendie survenu en 1923. Depuis, seuls des SDF et quelques marginaux l'ont occupé. La porte a été condamné par les autorités avec des planches de bois mais une fenêtre donnant sur la salle principale au rez-de-chaussé est brisé et permet de pénétrer dans l'établissement. A l'intérieur des tables et des chaises carbonisées pour la plupart gisent ça et là au milieu de verre pilé et de détritris en tout genre. Dans certains coins isolés on peut identifier des couchettes de fortune faites de vieilles couvertures infestées de vermines qui témoignent du passage de sans-abris.

L'arrière du bâtiment donne directement sur le Tibre. Une partie est même construite sur pilotis et un ingénieux système existe encore qui a du servir à faire monter des marchandises depuis le fleuve directement à l'intérieur de l'établissement à l'aide de poulies et d'une trappe ouvrant dans le cellier.

### L'enlèvement

C'est ici que Gavigan a enlevé Falchi. Il a attendu que celui-ci pénètre dans le café et l'a assommé avec une chaise. Il l'a ensuite amené dans le cellier pour le faire descendre par la trappe jusque dans une embarcation qu'il avait préalablement amarré sous la structure du café. Il a ensuite emporté le malheureux professeur jusque dans un entrepôt situé en aval du fleuve où il l'a torturé jusqu'à ce qu'il trépassé. Dans l'opération Gavigan, quelque peu fébrile, n'a pas remarqué que Falchi avait fait tomber sa veste qu'il tenait au bras. Ce n'est qu'après avoir enterré son corps sur les berges du Tibre qu'il s'est rendu compte de son erreur et est retourné au café la récupérer. Malheureusement pour lui un sans-abris, habitué des lieux s'en était déjà emparé.

## Indices à découvrir

### Les traces de l'altercation

#### Découverte

Ici encore un test de TOC réussit peu révéler tout les éléments décrit mais une fouille systématique recherchant des éléments précis mène au même résultat.

#### Description

Les traces de l'altercation entre Gavigan et Salvatore Falchi sont peu nombreuses mais les investigateurs peuvent relever une flaque de sang séché ainsi qu'une traînée sanglante menant de la salle principale au cellier donnant sur le fleuve.

De même une chaise cassée présente également des traces de sang ainsi que, si les joueurs là font examiner en détail, des empreintes. Ce sont bien sur celles de Gavigan qui s'est servi de cette chaise pour assommer Falchi.

Enfin des traces de boue assez nombreuses peuvent être retrouvées dans la salle. Elles semblent avoir été faites alors que le sang était déjà sec. Elles signent le fait que Gavigan est repassé sur place plusieurs heures après l'enlèvement. Il était à la recherche de la veste de Falchi qu'il n'a pas pu récupérer puisqu'un sans-abris s'en était déjà emparé.

## Personnages à rencontrer

### Le vieux sans-abris

Ce personnage peut être rencontré sur place ou au commissariat de police selon l'avancé de l'enquête. Bien qu'il soit difficile de lui donner un âge cet homme semble avoir au moins soixante ans. Bien que défavorisé le vieux sans-abris semble prendre aussi bien soin de lui que possible et présente un visage agréable. Il fume en permanence une vieille pipe et si il ne passait pas ses journées dans la rue dans un abris de fortune accompagné d'un berger allemand aussi âgé que lui, on pourrait le prendre pour un ouvrier ordinaire.

Les investigateurs peuvent tomber sur lui alors qu'ils ressortent du café. L'homme est quelque peu paranoïaque et, se sentant observé, il tente de s'enfuir en courant. Il ne peut néanmoins parcourir plus de deux mètres sans se prendre les pieds dans une poubelle et s'écrouler au sol. Il hurle alors qu'il ne veut pas rendre la veste et qu'elle lui appartient. En réalité dans son esprit troublé il a confondu les investigateurs anglo-saxon avec Gavigan.

Si les investigateurs l'interrogent et réussissent à démêler le vrai du faux au milieu de ses propos incohérents, ils pourront apprendre d'où vient la veste à laquelle tient tant le pauvre homme. Il y a quelques jours (en réalité dans la nuit du 31 mars au 1er avril) il a vu pénétrer dans le café deux hommes élégants à une heure d'intervalle. Le premier, grand, chauve et âgé d'une quarantaine d'année, n'était autre que Gavigan. Quand au second il s'en souvient moins bien mais se rappelle qu'il portait une barbe et avait un ventre assez proéminent. Il s'agissait du professeur Falchi. Quelques secondes après l'entrée de ce deuxième homme il a entendu des bruits de lutte en provenance de l'intérieur du bâtiment.

Il a alors laissé passer plusieurs heures après que les sons suspects ont cessé puis, porté par la curiosité, s'est infiltré à l'intérieur. Le café était désert et il n'a rien trouvé de suspect (il n'a même pas remarqué les traces de sang) mis à part la fameuse veste qu'il porte toujours. Quelques minutes après il a entendu du bruit en provenance du fond du café et est parti les jambes à son cou. Bien dissimulé dans sa cachette habituelle située près des poubelles en face de *chez Sergio* il a pu observer le premier homme qui avait pénétré dans le café ressortir en jurant dans une langue qu'il ne connaît pas mais qu'il vient d'entendre à nouveau dans la bouche des investigateurs anglo-saxon. Si on lui présente une photo il peut identifier Edward Gavigan.

La veste en question, que l'homme porte toujours sur lui porte sur une étiquette où est inscrit le nom *Falchi*. A la discrétion du gardien si les investigateurs n'ont pas récupéré le *mot du rendez-vous* dans le bureau de Falchi à l'université il peut se trouver dans une des poches du vêtement.

### Conseils de mise en scène

Cet endroit fait parti des plus sordides que les joueurs auront à visiter alors profitez-en ! Mettez en place une atmosphère lourde de sourdes menaces, agrémentée de musiques glauques et à l'ambiance inquiétante. Les joueurs doivent penser qu'ils risquent une attaque à tout moment.

Si besoin un sans-abris peut les agresser. Sans penser à mal mais simplement par paranoïa et parce qu'il ne comprend pas ce que les investigateurs font chez lui. Ce sans-abris peut être celui qui a récupéré la veste de Salvatore Falchi et après avoir été maîtrisé il peut hurler « ne me voler pas ma veste ! » à moins qu'Ariana Falchi ne reconnaisse simplement le vêtement que portait son père.

### Objectifs de la scène

L'objectif de cette scène est de faire comprendre aux joueurs les circonstances de l'enlèvement de Falchi. Le témoignage du sans-abris peut aussi permettre d'identifier Gavigan comme étant le coupable. Les joueurs doivent également commencé à penser que Falchi peut avoir été tué. Ils peuvent entreprendre de rechercher l'endroit où se trouve le corps de ce dernier en explorant les berges du fleuve. Ils peuvent ainsi être eux même à l'origine de la découverte du corps du professeur. Dans ce cas ignorez le paragraphe *la découverte du corps* de l'acte II ci-dessous.

## Acte II

*Dans l'acte II les investigateurs savent que Salvatore Falchi est mort. Ils n'enquêtent donc plus sur une disparition mais sur un meurtre. L'affaire prend une tournure dramatique...*

### La découverte du corps

Après quelques jours -selon les besoins du gardien- les investigateurs tombent sur un article qui mentionne la découverte d'un corps. En effet les fortes pluies de ces derniers jours ont fait sortir le Tibre de son lit. Le corps de Salvatore Falchi, enterré tout près du fleuve a alors été emporté et s'est échoué quelques centaines de mètres en aval à Riva Ostiense. Des pêcheurs l'ont alors trouvé et ont alerté la police. La dépouille n'a pas encore été identifié et les forces de l'ordre ont lancé un appel à témoin. L'article mentionne le nom de l'inspecteur en charge de l'affaire ainsi que l'adresse du commissariat où le joindre. (voir *aide de jeu* n°12)

Si les investigateurs ne mettent pas la main sur cet article ou ne s'y intéressent pas, la police finit par se rendre directement chez Ariana. Dans cette option considérez que **l'inspecteur Lupo** a fini par faire le lien entre le corps et le professeur Falchi dont la fille a déclaré la disparition ou, si la situation s'y prête, que le sans-abris décrit au chapitre *chez Sergio* est venu témoigner de ce qu'il avait vu et que la veste qu'il porte toujours et où est inscrit le nom de Falchi a orienté les forces de l'ordre. Dans cette situation considérez que le malheureux sdf est le principal suspect du meurtre et a été jeté dans une cellule.

Dans les deux cas des agents sont dépêchés au domicile des Falchi pour convoquer Ariana à une séance d'identification.

### La police

Le commissariat de police Tuscolano dont dépend l'enquête se situe via Casilina . Il s'agit d'un bâtiment ancien dont l'intérieur a été récemment rénové. Deux carabinier en uniforme monte la garde devant l'entrée. C'est ici que s'est déjà rendue Ariana pour déclarer la disparition de son père. A l'époque elle avait été reçu par l'officier Lupo , policier incompetent qui avait enregistré sa déclaration et s'était contenté de la classer dans un placard.

L'officier actuellement en charge de l'enquête est **l'inspecteur Nillo**. C'est un homme capable qui compte bien mener son enquête jusqu'au bout. Il reçoit Ariana avec fermeté et efficacité et se propose de l'accompagner à la morgue pour tenter d'identifier le corps.

*aide de jeu* n°12



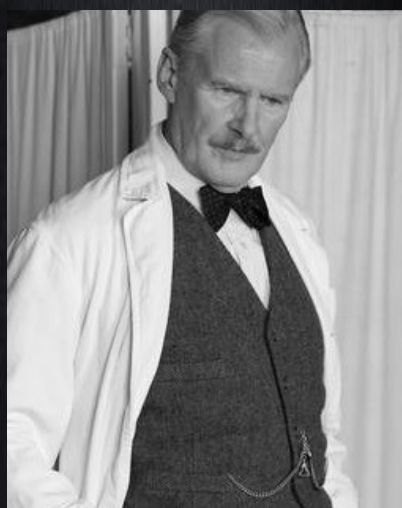
## Un mystérieux corps s'échoue

Le corps d'un homme d'un certain âge a été découvert hier soir à Riva Ostiense sur les berges du Tibre. D'après des sources informées c'est la récente crue du fleuve qui aurait amené ce corps peut être enterré à des kilomètres de là. La police en la personne de l'inspecteur Nillo a lancé un appel à témoin pour identifier le corps. Celui-ci est décrit comme mesurant au moins un mètre quatre-vingt, ayant les cheveux longs et clairsemé et pesant au moins quatre-vingt dix kilos. La thèse du meurtre est privilégié par les autorités bien qu'un suicide ne soit pas encore formellement exclu.

*Il Messagero*, 9 avril 1925



**Giuseppe Nillo**



**Dr Filippo Strozzi**



**Salvatore Falchi**

Archéologue et victime de meurtre

## Personnages à rencontrer

### L'inspecteur Giuseppe Nillo

Agé d'environ quarante-cinq ans, Giuseppe Nillo porte une moustache généreuse et arbore un air sévère. Il travaille dans la police judiciaire depuis une vingtaine d'années et a résolu plus d'affaire de meurtre qu'aucun de ses collègues. Surnommé « Il Ercole Poirot italiano » par ses collègues, Nillo a une réputation d'efficacité à toute épreuve, associée à une intégrité reconnue. Depuis la découverte du corps de l'inconnu quelques jours plus tôt, l'inspecteur a fait passer dans la presse un appel à témoin mais -mis à part quelques plaisantins-personne ne s'est encore manifesté. A l'arrivé des investigateurs ceux-ci n'ont pas de mal à le convaincre de tenter d'identifier la victime. Il les accompagne alors à la morgue (voir plus loin - *la morgue*).

Quand l'inspecteur apprend que le corps est celui du professeur Falchi sa première théorie est qu'il s'agit d'un assassinat politique. Toutefois après de rapides recherches sur la victime il réfute cette hypothèse et penche pour un crime passionnel. La théorie de la vengeance d'un mari trompé semble en effet pouvoir expliquer les traces de sévices retrouvées sur la dépouille.

Si les investigateurs ne se sont pas rendu au café *chez Sergio* dans l'acte I, considérez que Nillo a put entrer en contact avec le sans-abris décrit dans le paragraphe éponyme grâce à l'appel à témoin lancé dans la presse et a recueilli son témoignage.

Nillo ne s'en montre pas moins soupçonneux à l'égard des investigateurs et en particulier de cet étranger qu'est Douglas Collins. En tant que tel il lui semble pouvoir être l'auteur d'un crime motivé par de sombres affaires d'espionnages ou par le crime organisé.

Selon les besoins du gardien et la manière dont les investigateurs se comportent face

à Nillo, ce dernier peut décider de les faire surveiller, voir s'en charger lui-même.

Cela peut mettre les joueurs dans l'embarras s'ils commettent des actes illégaux (comme rentrer quelque part par effraction ou torturer un fasciste ! ) mais aussi les sortir d'un mauvais pas s'ils sont mis en difficulté.

Les joueurs peuvent s'appuyer sur l'inspecteur Nillo pour résoudre toute énigme liée directement à l'enquête et, si les connaissances en matière d'investigation leur font défaut, il est là pour les remettre discrètement sur la voie.

## La morgue

La morgue se situe au sous-sol du commissariat de police Tuscolano et elle est dirigé par le **Dr Strozzi**, médecin légiste. Les investigateurs s'y rendront accompagné de l'inspecteur Nillo, à moins qu'ils ne s'y infiltrent hors des heures d'ouverture.

A l'époque où se déroule l'aventure cette morgue est l'une des plus moderne d'Italie. Elle se compose de trois pièces : une chambre froide où sont stockées les corps dans des tiroirs réfrigérés ; une salle d'examen où sont pratiquées, sur trois tables dotées de collecteurs de fluides, les autopsies ; enfin le bureau du docteur Strozzi et de son assistant.

## Indices à découvrir

### Le corps du professeur Falchi

#### *Découverte*

Le Dr Strozzi amène les investigateurs dans la salle d'autopsie où le corps de Falchi a été installé sur l'une des tables d'examen. Un drap recouvre l'entièreté du corps et Strozzi attend la demande des investigateurs pour révéler le visage de l'inconnu.

A moins que l'un des investigateurs ne soit médecin et souhaite réaliser un nouvel



examen du corps la plupart des informations qu'ils pourront apprendre viennent du rapport d'autopsie du Dr Strozzi (voir *aide de jeu* n° 14).

Selon que le gardien souhaite faire progresser rapidement ses joueurs ou qu'il veuille au contraire leur mettre des bâtons dans les roues il sera plus ou moins facile d'accéder à ce rapport d'autopsie. Dans le premier cas le bon médecin peut révéler quasi automatiquement tout ce qu'il sait alors que dans le second les investigateurs pourraient avoir à s'introduire par effraction dans la morgue pour mettre la main sur le fameux rapport.

#### *Description*

Le corps de Salvatore Falchi est en mauvais état, les investigateurs n'ayant jamais vu de cadavre et Ariana perdent 2/1D6+1 points de SAN. Le gardien doit indiquer clairement au(à la) joueur(euse) d'Ariana qu'il s'agit bien de son père.

#### **L'autopsie – ajd n°14**

##### *Examen externe du corps*

La peau est boursouflée car la dépouille a passé près de deux jours dans l'eau. On observe aussi des traces de terre jusque dans son nez et ses oreilles, signe qui,

les pieds et les mains. On trouve aussi un étrange dessin (le symbole du pharaon noir) tracé à l'encre sur le bras droit. Les pupilles de Falchi sont également extrêmement dilatées (le Dr Strozzi emploie le terme de *mydriase*) en particulier la gauche.

##### *Examen interne*

Un hématome sous-dural a été retrouvé par le Dr Strozzi, selon lui il est du au trauma crânien et aurait pu provoquer ce qu'il appelle un engagement cérébral (passage du cerveau par le trou occipital suite à une trop forte pression intracrânienne) ce qui pourrait avoir causé la mort et expliquerait la dilatation des pupilles. Le docteur peut néanmoins préciser que lors d'un engagement une seule pupille se dilate.

##### *Conclusion*

La mort semble remonter à une dizaine de jours, pour un examen réalisé aux alentours du 11 avril. Le gardien peut adapter cette durée en fonction du jour où le corps est découvert sachant que Falchi est mort dans la nuit du 31 mars au 1er avril. Le temps passé dans l'eau peut facilement expliquer une imprécision dans

la datation de la mort.

La cause de la mort quand à elle semble être un arrêt cardiaque ou un engagement cérébral du au coup porté au crane. Le corps porte des signes évident de torture. La dilatation des deux pupilles semblent indiquer la prise d'un toxique, probablement de la famille des atropines comme la belladone. Le Dr Strozzi considère que l'on peut penser que cette substance a été utilisée comme une sorte de sérum de vérité. Il précise que l'efficacité de la belladone en tant que tel reste limitée.

de la police judiciaire de la capitale italienne il a vu passé de nombreux cadavres. Il reste néanmoins méticuleux dans son travail et rien ne lui a échappé dans l'examen du corps de Falchi.

En tant que scientifique rigoureux il évite le plus souvent de donner son opinion sur les crimes auxquels il est confronté, se bornant à énoncer les faits. Le corps de Salvatore Falchi a néanmoins aiguisé sa curiosité, en particulier la dilatation de ses pupilles qu'il estime due à la prise d'une substance. En effet le docteur estime qu'elle pourrait être due à de la belladone et qu'à la lumière des tortures subies par Falchi cette substance pourrait lui avoir été administré en tant que sérum de vérité. Le symbole du pharaon noir sur le bras droit du cadavre l'a aussi beaucoup frappé et s'il devait émettre une hypothèse (ce qu'il ne fera que si on le lui demande) il pencherait pour une sorte de rituel de sorcellerie primitive visant à faire parler la victime. Il est assez cultivé pour reconnaître dans le dessin un symbole égyptien.

Strozzi reste à la disposition des investigateurs s'ils venaient à avoir d'autres questions plus loin dans l'aventure. On peut facilement le trouver à la morgue. Strozzi se révélera particulièrement fermé à toute explication paranormale.

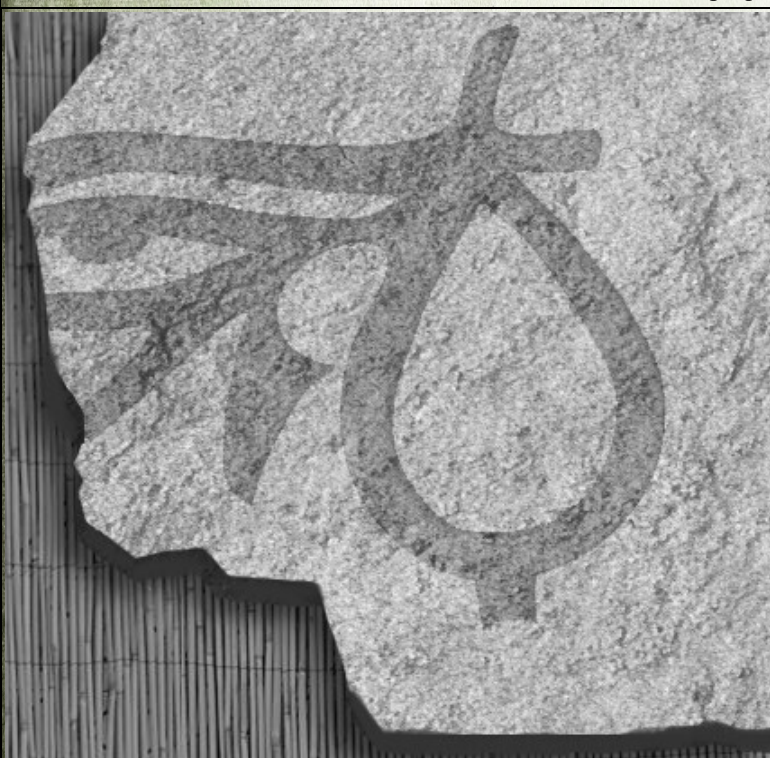
#### **Riva Ostiense**

C'est là que le corps de Salvatore Falchi a été découvert. Les investigateurs peuvent interroger les riverains, notamment le groupe de pêcheur qui a découvert le corps. Ils n'apprendront rien de nouveau s'ils sont déjà allés au commissariat et s'ils ont examiné le café chez Sergio. Néanmoins c'est d'ici que peut démarrer une fouille systématique des berges vers l'amont visant à trouver l'endroit où était enterré le professeur.

#### **Lungovere Testaccio**

C'est là que se trouve l'entrepôt où Gavigan a tenté de faire parler Salvatore Falchi. C'est aussi là qu'il a enterré son corps avant que les flots du Tibre ne l'exhument.

Les investigateurs ont peu de chance de découvrir cet endroit car aucun indice ne pointe directement vers lui. Toutefois des recherches systématiques, en étudiant le probable trajet du corps à la recherche d'une tombe ouverte, en faisant le tour des



*Le symbole sur le bras de Salvatore Falchi*

associé à des lividités cadavériques surtout situées sur le dos du corps, prouvent qu'il avait été enterré sur le dos. On peut noter les traces d'un coup reçu derrière la tête. Le corps présente également plusieurs doigts cassés, des traces de coups au visage et celles de cordages ayant entravés

#### **Personnages à rencontrer**

##### **Il dottore Filippo Strozzi**

Le Dr Strozzi a plus de 50 ans. En tant que médecin légiste et directeur de la morgue

entrepôts, et peut être même en consultant les registres du cadastre peuvent les y amener.

Situé sur les berges du Tibre dans un quartier pauvre et abandonné, l'entrepôt où Gavigan a perpétré ses actes horribles est sordide. Il est petit, tout en longueur et globalement vide. Ses murs sont fait de tôle rouillée et le sol est en terre battue. Au plafond pullulent les toiles d'araignée et une odeur de moisissure due à l'humidité qu'apporte le fleuve tout proche agresse le nez des visiteurs dès leur entrée.

## Indices à découvrir

### Les traces des activités de Gavigan

#### Découverte

Si les investigateurs parviennent à faire céder la vieille porte en tôle de l'entrepôt ou à crocheter le cadenas qui la maintient close, ils n'auront besoin d'aucun test pour trouver les traces des activités de Gavigan tant la pièce est nue.

#### Description

Au milieu de l'entrepôt trône une vieille chaise qui porte encore des traces de sang que l'on a maladroitement tenté de nettoyer mais qui sont encore clairement visibles. Un morceau de corde ayant probablement servi à entraver quelqu'un se trouve à ses pieds. Des bougies presque entièrement consumées se trouvent au sol tout autour du siège, chacune trône au centre d'une flaque de cire séchée. Un symbole identique à celui retrouvé sur le bras de Falchi a été tracé sous la chaise à l'aide de farine blanche. Ce symbole fait près de quatre mètres dans sa plus grande longueur. Gavigan a brûlé les papiers de Salvatore Falchi à l'intérieur de cet entrepôt. Il n'en subsiste qu'un tas de cendre mais Ariana peut y reconnaître les restes d'un portefeuille de cuir ayant appartenu à son père.

Les investigateurs peuvent aussi trouver du matériel de fouille que Gavigan s'est procuré pour ses futures excavations au Fanum Voltumnae. Une pelle a manifestement déjà servie car elle est couverte d'une terre relativement fraîche. C'est avec elle que le sorcier a creusé la tombe de Falchi.

### La tombe

#### Découverte

Un examen systématique des berges révèle cette cavité longue de près de deux mètres et profonde de cinquante centimètres creusée à moins de cinq mètres du fleuve.

La vue de cette tombe peut permettre aux investigateurs de repérer l'entrepôt de Gavigan.

#### Description

C'est ici que Gavigan a enterré Salvatore Falchi. Le choix de creuser si près du fleuve peut paraître surprenant mais Gavigan, pris par le temps après s'être rendu compte qu'il avait oublié la veste du professeur, a pris la décision d'attaquer la terre là où elle était la plus meuble. Cela aurait été un bon choix si la crue n'était pas venue noyer les berges du Tibre.

Au fond de la cavité les investigateurs peuvent trouver un morceau de corde, signe que la personne enterrée là avait été entravé. Ils peuvent aussi trouver des lunettes cassées, tombées de la poche de Falchi. Ariana les reconnaît automatiquement.

## Le cadastre

Les investigateurs peuvent se rendre au cadastre dans le cadre de leur enquête, éventuellement sur suggestion de l'inspecteur Nillo. Ils peuvent y chercher des biens immobiliers ou des terrespouvant appartenir aux protagonistes de l'affaire. Voici les éléments à découvrir sur certains d'entre eux.

### Enzo Ganoldi

C'est le nom sous lequel Gavigan est entré en Italie. Les joueurs peuvent en avoir eu connaissance en fouillant les effets de l'hôte d'Ariana mais cette information est aussi présente dans celles qu'à Douglas Collins dès avant les débuts de l'aventure.

Sous ce nom Gavigan a acheté l'entrepôt situé à Lungovere Testacio. Le choix

d'acheter officiellement le lieu où il avait prévu de torturer le professeur Falchi peut sembler étrange mais Gavigan voulait être sûr de ne pas être dérangé et pouvoir stocker son matériel de fouille. De plus Gavigan comptait sur le fait que Ganoldi n'était évidemment pas son vrai nom.

L'identité de l'ancien propriétaire des lieux figure dans les dossiers du cadastre. Il s'agit d'un vieil homme qui habite près de l'entrepôt. S'il est interrogé il peut décrire Gavigan. Il ne l'a vu qu'une fois pour la vente du bien mais il précise que selon lui l'homme n'est pas italien.

Une recherche sous les autres noms d'emprunts de Gavigan ne donne rien.

### Salvatore Falchi

Si les joueurs ont l'idée de faire une recherche sur les biens au nom de Salvatore Falchi et selon les besoins du gardien ils pourraient découvrir qu'un appartement situé à Orvieto lui appartient. C'est une solution de secours pour y retrouver la trace du Fanum Voltumnae. Dans cet appartement les joueurs pourront découvrir tout les indices qu'ils auraient manqué sur les autres endroits clés de l'enquête, notamment les notes de Salvatore Falchi. Si les joueurs ont déjà bien progressé dans leurs investigations la présence de cet appartement est facultative.

### Cesare Lorenzi

Le fasciste possède une garçonnière. Cet endroit n'a rien à voir avec l'intrigue mais c'est le lieu parfait pour qui voudrait tendre un piège à Lorenzi en vue d'un interrogatoire musclé.

Les investigateurs peuvent aussi au besoin trouver au cadastre les domiciles de tout les protagonistes de l'histoire, à la discrétion du gardien.





## Clore le second acte

L'acte II peut s'achever de différentes façon. Dans tout les cas les investigateurs doivent comprendre qui est l'hôte d'Ariana et -du moins globalement- ce qu'il a fait. Il est essentiel que les investigateurs aient saisi l'importance du Fanum Voltumnae et que la suite de l'aventure s'y déroule. Les sections qui suivent décrivent différentes options pour clore cet acte et mener les joueurs jusqu'au temple de Voltumna.

### Prisonnier dans la cave

Les investigateurs peuvent se retrouver prisonnier dans la cave de la résidence Falchi pour de nombreuses raisons. Soit qu'ils aient compris qui était Gavigan et aient tenté de lui tendre un piège, qu'ils aient été assommés alors qu'ils fouillaient ses affaires ou qu'ils se soient simplement retrouvés bloqués dans un endroit propice à une embuscade.

Coupez simplement le récit et passez à un fondu au noir alors que les héros se réveillent attachés aux murs de la cave des Falchi sans savoir comment ils ont pu en arriver là.

Il faut alors qu'ils comprennent le rôle joué par Gavigan dans l'affaire, que celui-ci leur fasse directement des révélations ou non. Gavigan peut alors les mettre sur sa piste en leur indiquant qu'il se rend au Fanum Voltumnae dont il a découvert l'emplacement. Ce n'est pas vrai. Il a l'intention de les suivre pour découvrir où se trouve le temple et de les laisser désamorcer les pièges pour lui.

Cette option permet au gardien de casser le rythme du jeu et de le relancer, que les joueurs se soient enlisés dans leur enquête ou que la partie ait tendance à s'étirer en longueur. C'est pourquoi elle ne convient peut être pas si les joueurs sont proactifs et ont déjà un plan arrêté pour la suite des opérations.

Laissez les joueurs se libérer eux-mêmes et s'il n'y parviennent pas faites intervenir un pnj ami, comme Ettore Majorana ou la signora Ugo.

Les joueurs ne devraient ensuite avoir qu'une idée en tête : mettre la main sur Gavigan et l'empêcher définitivement de nuire.

S'ils ignorent encore où se trouve le Fanum Voltumnae il est temps de leur révéler (chute de la photo d'Orvieto, souvenir d'Ariana...)

### La course poursuite

Les investigateurs peuvent se retrouver aux trousse de Gavigan dans une course-poursuite effrénée. Qu'ils l'aient surpris en train de tuer quelqu'un (la signora Ugo, Ettore Majorana...) ou que leurs déductions les aient mené à l'attaquer, Gavigan prend la fuite en voiture en direction d'Orvieto. Sur place les joueurs perdent sa trace ou le voient pénétrer sous terre: ils n'ont plus qu'à explorer le Fanum Voltumnae à sa recherche !

### L'état d'Ariana empire

Le lien qui unit Gavigan à Ariana par l'intermédiaire du rituel *contrôle de Nephren-kâ* peut être utilisé par le gardien pour aiguiller des joueurs en difficulté dans leur enquête. Par le biais de visions et de cauchemars le(la) joueur(euse) d'Ariana peut recevoir toutes sortes d'informations.

connaître des formules magiques qui sont inscrites dans certaines fresques au plus profond du Fanum Voltumnae. Tuer Gavigan est aussi une option pour libérer Ariana de son emprise mais celui-ci semble s'être réfugié au cœur du temple étrusque.

Le temps qui reste à vivre à Ariana est alors limité et le gardien peut mettre en place un compte à rebours. Dans l'esprit d'*Indiana Jones et la dernière croisade* il peut lancer un chronomètre à partir du moment où les joueurs débudent la première des trois épreuves du Fanum Voltumnae. Une heure trente semble être une durée suffisante pour en venir à bout. Si cette option ne lui convient pas le gardien peut considérer qu'à chaque jet de dé raté par les joueurs à partir de la révélation de l'état d'Ariana, celle-ci perd un point de vie.



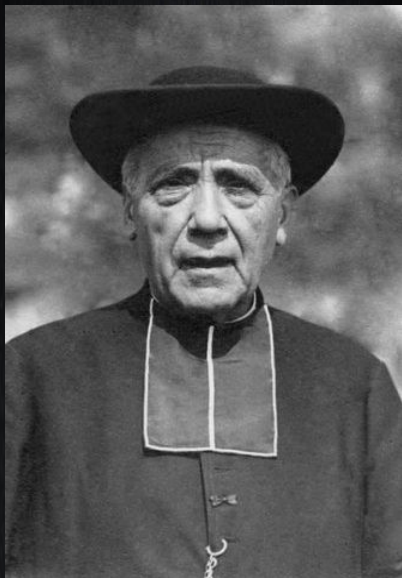
Si le gardien a beaucoup recours à ce procédé pour aider ses joueurs il peut décider que les effets du sort de Gavigan sur la jeune fille ont atteint des proportions alarmantes.

Après un premier malaise et une phase de délire (occasion pour le gardien de faire d'importantes révélations aux joueurs) Ariana prend conscience qu'il ne lui reste plus que peu de temps à vivre. Au besoin le gardien peut alors indiquer, par le biais de l'état de conscience particulier d'Ariana par exemple, qu'un rituel, la *litanie de Quirinus* peut la libérer de l'emprise de Gavigan. Toutefois pour accomplir ce rituel les investigateurs ont besoin de

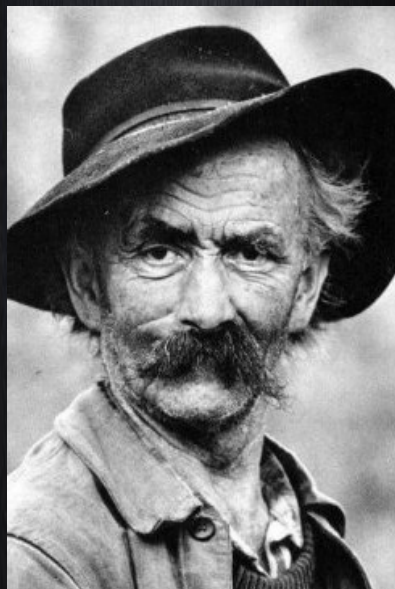
### Autres options

Gardez à l'esprit que ces trois options de conclusion du second acte ne sont pas mutuellement exclusives et que si les circonstances s'y prêtent Ariana peut bien voir sa vie menacée par le rituel de Gavigan alors que les joueurs tentent de capturer ce dernier après une course poursuite en direction d'Orvieto et se réveillent attachés dans la cave !

D'autres options pour clore l'acte ne manqueront pas de venir à l'esprit du gardien où de se manifester spontanément à la table de jeu. Dans ce cas laissez l'histoire vous mener où elle le souhaite et ne contraignez pas les actes des joueurs.



**Le pere Angelo**



**Giovanni**

## ACTE III

Dans l'acte III les investigateurs découvrent enfin le Fanum Voltumnae et en explorent les mystères.

A la fin de l'acte précédent les joueurs ont acquis la conviction qu'ils devaient se rendre à Orvieto et pénétrer dans les sombres tunnels du temple étrusque pour contrecarrer les plans de l'infâme Edward Gavigan. Les y attendent des tombes mystérieuses, des rivières souterraines, des épreuves terrifiantes et peut être même des rencontres avec des créatures dont les noms se sont perdus dans la nuit des temps. Le danger est partout dans ces catacombes et le sombre sorcier que les investigateurs y y sont venus traquer n'est pas des moindres.

### Orvieto

Orvieto est une petite ville d'environ 20 000 habitants située aux portes de l'Ombrie. Installée sur un rocher volcanique à 325m d'altitude, elle domine une vallée où coulent le Paglia avant de se jeter dans le Tibre.

Le site d'Orvieto est habité depuis au moins 4000 ans. Dans l'antiquité il abritait la cité étrusque de Velzna, l'un des plus importants membres de la *dodécapole* ou fédération des douze cités étrusques. Cette cité fut prise par les romains en -264 avant J-C (voir *les faits pour le gardien*).

Au moyen âge, la ville connut une période florissante où, en tant que cité-état indépendante, elle étendit son influence jusqu'à la mer Tyrrhénienne, avant d'être absorbée par les états pontificaux au XVème siècle.

A l'époque où se déroule le scénario, Orvieto est devenue une commune rurale sans grandes prétentions mais elle abrite encore des trésors. Au premier rang figurent plusieurs monuments, notamment la grande cathédrale *Santa Maria Assunta in Cielo* dont la construction a débutée au XIIIème siècle et le *Palazzo Soliano*, érigé à la même époque. De nombreuses rues ont onservé leur caractère médiévale, si bien qu'à parcourir leurs pavés le tout-venant se retrouve comme transporté plusieurs siècles en arrière.

Enfin, la colline volcanique sur laquelle est construite la ville est creusée d'un véritable réseau de puits et de tunnels dont l'origine reste un mystère mais dont l'existence est connue depuis au moins le XVIème quand le pape Clément VII y fit creuser des puits pour approvisionner la ville en eau en cas de siège.

Ces galeries représentent en réalité le sommet de l'iceberg qu'est le Fanum Voltumnae.

### Trouver l'entrée du Fanum Voltumnae

Il existe au moins deux entrées possibles au Fanum Voltumnae. Celle située au pied des remparts de la ville près des terres cultivées et celle située dans la crypte de la cathédrale de la ville. Les deux sont évoquées dans *les notes de Salvatore Falchi* (voir *Acte I – la résidence Falchi et aide de jeu n°* ). Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez orienter vos joueurs vers l'une ou l'autre de ces options, en sachant que le passage par la crypte sera certainement plus long et difficile.

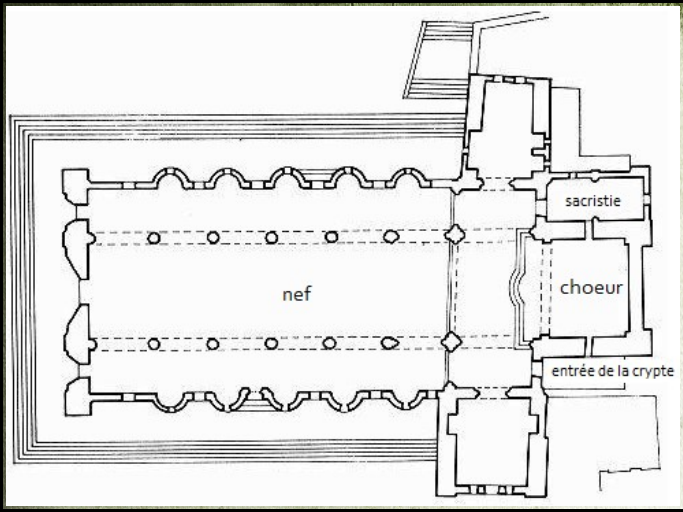
Si les joueurs n'ont pas trouvé ses notes aux actes précédents considérez que Salvatore Falchi dispose d'un appartement modeste à Orvieto qui les renferme comme décrit au paragraphe *le cadastre* de l'Acte II.

Enfin, les joueurs peuvent aussi trouver l'entrée du temple en poursuivant Edward Gavigan et en l'observant emprunter l'accès situé au pied des remparts.

### L'entrée par la cathédrale

L'une des entrées du temple étrusque se situe dans la crypte de la cathédrale *Santa Maria Assunta in Cielo*. Pour la trouver les investigateurs devront d'abord gagner les cryptes dont l'entrée se fait par une porte située dans le chœur de l'église. La porte est verrouillée mais les joueurs peuvent la forcer à l'aide d'un jet de serrurerie ou simplement récupérer les





Plan de la Cathédrale d'Orvieto

Nicolas Machiavel (tombe n°3). Au moyen âge, les corps des grands personnages étaient souvent séparés en plusieurs morceaux afin que le plus grand nombre d'église possible ait sa relique à vénérer aussi ces tombes ne contiennent que quelques ossements, ici une rotule de l'un, là une phalange de l'autre.

Sous ce tableau est écrite la question : « **Qu'arrive-t-il aux pêcheurs ?** » La réponse est « la damnation ». Le mot de passe est ainsi DAMNATIO.

Des indices supplémentaires peuvent être donnés aux joueurs si l'énigme leur résiste et s'ils ont la présence d'esprit d'examiner les lieux :

- Des investigateurs attentifs pourront ainsi constater qu'un minuscule filet d'eau ruisselle sur le sol en pierre de la crypte et qu'il disparaît sous la tombe de Dante ce qui indique qu'un passage peut s'y trouver dissimulé.
- Un examen minutieux des gisants révèle que les initiales des mots formant l'épithaphe de Dante sont plus usées que les autres lettres.
- Un test dans une compétence adaptée comme archéologie ou latin met en évidence que l'épithaphe de Dante n'a pas réellement de sens.
- De même, un tel test sur les autres gisants indique aux joueurs que ces formules sont connues et -s'ils en font la demande- leur révèle leur signification.
- Enfin, un jet de trouver objet caché peut révéler que le mot « *initiale* » est inscrit sur le rebord du tableau en référence aux initiales de l'épithaphe de Dante.

clefs situées dans la sacristie à quelques mètres de là. Enfoncer la porte est également une option mais les investigateurs auront alors besoin d'utiliser un bélier (comme une statue par exemple) ce qui ne manquera pas d'alerter le **père Angelo** et son vicaire qui résident sur place. L'option la plus sensée est certainement de gagner les faveurs du prélat, membre de la société des toscans, ce qui ne sera pas une chose aisée (voir plus bas).

Une fois dans la crypte les joueurs devront encore une fois se baser sur *les notes de Salvatore Falchi*. Celles-ci indiquent qu'une entrée du temple se trouve sous l'un des trois gisants présent sous les voûtes. Sur le côté de chacun de ces sarcophages, se trouve le nom de son occupant gravé dans la pierre ainsi qu'une épithaphe. Enfin, l'un des couloirs de la crypte donne sur un tableau du quattrocento qui constitue un indice. Cette œuvre permet d'identifier un gisant et un mot de passe, que les investigateurs devront composer en pressant certaines lettres composant l'épithaphe du défunt.

### L'énigme du tableau et des gisants

Les 3 gisants représentent Dante Alighieri (tombe n°1) Fra Angelico (tombe n°2) et

### Les épithaphe

• L'épithaphe de Fra Angelico est : NON SPLENDOR NON DIVITIAE SED ANIMI CORPORISQVE HIC DATVR TRANQVILLITAS ce qui signifie « Ici on ne donne ni la gloire ni la richesse, mais le repos de l'âme et du corps ».

• L'épithaphe de Machiavel est : TANTO NOMINI NULLUM PAR ELOGIUM ce qui signifie : « Aucun éloge n'est digne d'un aussi grand nom » c'est la véritable épithaphe présente sur sa tombe à Florence

• Celle du gisant de Dante est : DANTE ALIGHIERI MAXIMUS NEMPE ABSOLUTE TERRAE ITALIAE OBARDESCEBAT. Cela n'a pas de réelle signification.

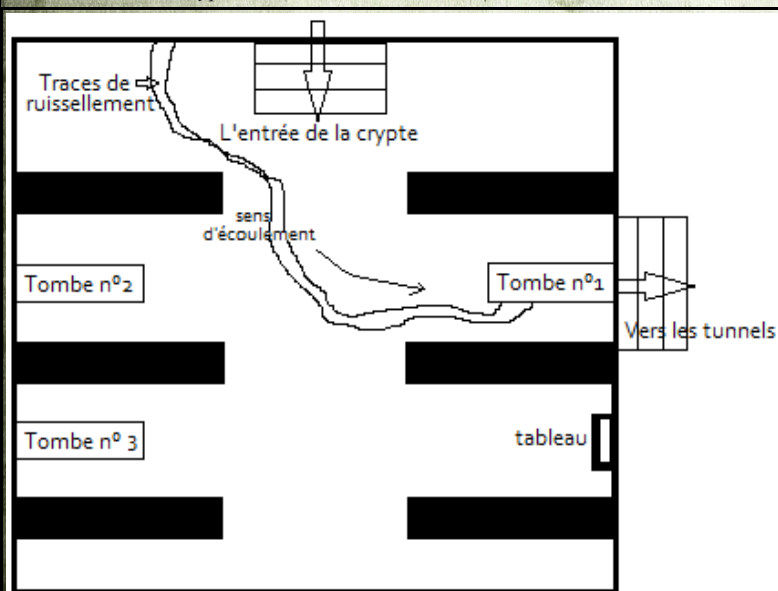
Les initiales de cette dernière épithaphe forme le mot D.A.M.N.A.T.I.O qui correspond au *mot de passe*. C'est sur ces lettres qu'il faut appuyer pour ouvrir le passage.

### Le tableau - aide de jeu n°16

Le tableau est une vue de l'enfer, il s'agit de *l'enfer de Dante* de Giovanni de Modène. C'est bien sur une référence à Dante et à sa *divine comédie*. Ainsi il indique que le gisant sous lequel se trouve le passage est celui de Dante.

Si malgré ces indices additionnels les joueurs ne parviennent pas à trouver la solution de l'énigme, ils peuvent choisir de détruire la tombe de Dante ce qui à défaut d'être élégant s'avère tout aussi efficace pour trouver l'entrée du temple. Enfin, s'ils ont su gagner sa confiance, ils peuvent recevoir l'aide du père Angelo ou à défaut tenter de pénétrer dans le Fanum Voltumnae par son autre entrée (voir plus loin).

Plan de la crypte



L'enfer de Dante par Giovanni de Modène



Si les investigateurs entrent le bon mot de passé le gisant de Dante pivote de 45° degrés, suffisamment pour révéler un passage dans le mur de la crypte qui dévoile une volée de marche s'enfonçant dans les ténèbres. Cet escalier est droit sur une dizaine de mètres puis s'infléchit progressivement sur la gauche avant de se muer en colimaçon. La descente paraît interminable, et en effet les investigateurs doivent parcourir ces marches pendant près de vingt minutes avant de déboucher sur une grande galerie plongée dans d'épaisses ténèbres.

### Personnage à rencontrer

#### Le père Angelo

Ce prêtre âgé d'au moins 70 ans est le curé de la paroisse d'Orvieto. C'est lui qui célèbre la messe en la cathédrale et bien que fervent catholique, le père Angelo est aussi membre de la société des Toscans. Cette double appartenance a longtemps troublé l'âme du prêtre et mis sa foi à l'épreuve mais avec l'âge il a appris à conjuguer ses deux allégeances en une spiritualité très personnelle. Au sein de la société des toscans c'est à lui qu'incombe la charge de veiller sur le site sacré qu'est le Fanum Voltumnae et dont l'une des entrées se situe dans la crypte de sa cathédrale. Dans cette tâche il est assisté par deux hommes qui résident à Orvieto en permanence. Le premier n'est autre que le vicaire de la cathédrale alors que le second est avocat.

C'est le père Angelo qui a informé Salvatore Falchi de l'existence d'une deuxième entrée au Fanum Voltumnae après que ce dernier a découvert celle qui se situe au pied des remparts. Pourtant, le prélat n'ignorait rien des recherches d'Isidoro Falchi puis de son fils sur le temple étrusque et était jusque là resté prudemment en retrait. Mais quand Salvatore Falchi commença à explorer l'intérieur du Fanum, le prêtre, ne pouvant plus empêcher ses découvertes, et puisqu'il ne semblait pas avoir l'intention de les rendre publiques, décida de faire du professeur son allié et pourquoi pas un membre de la société des Toscans. Aussi prit-il contact avec lui et gagna sa confiance. Après lui avoir fait subir quelques tests discrets, il le confronta à la crypte de la cathédrale et à sa toile énigmatique.

Quand Falchi parvint enfin à percer son secret le père Angelo souleva un coin du voile de mystère recouvrant le temple étrusque et arracha au professeur la

promesse de garder le secret sur ses découvertes. Salvatore Falchi étant mort peu de temps après nul ne sait s'il aurait tenu sa parole, toujours est-il que l'hermétisme de ses notes, notamment en ce qui concerne les trois épreuves protégeant le saint des saint du temple, peut s'expliquer par une volonté d'être fidèle à sa promesse.

Les investigateurs peuvent apprendre tout ces éléments et obtenir une aide précieuse dans leurs explorations du Fanum Voltumnae en gagnant la confiance du père Angelo. Lui dire la vérité a toute les chances de fonctionner puisque leur ennemi, Edward Gavigan, représente une menace pour le site sacré qu'il a juré de protéger. Le père peut fournir certains indices à même d'aider les investigateurs à franchir les épreuves permettant d'accéder aux profondeurs du temple (voir plus loin *les trois épreuves*).

#### L'entrée au pied des remparts

Cette entrée correspond au site fouillé par Isidoro Falchi et son fils Salvatore. Ce site est connu de longue date pour abriter quelques tombes étrusques. N'importe quel habitant d'Orvieto peut renseigner les investigateurs sur la situation exacte de ce que les gens du cru nomment le « cimetière antique ». Il se trouve au fond d'un champ appartenant à un vieux paysan répondant au nom de **Giovanni**.

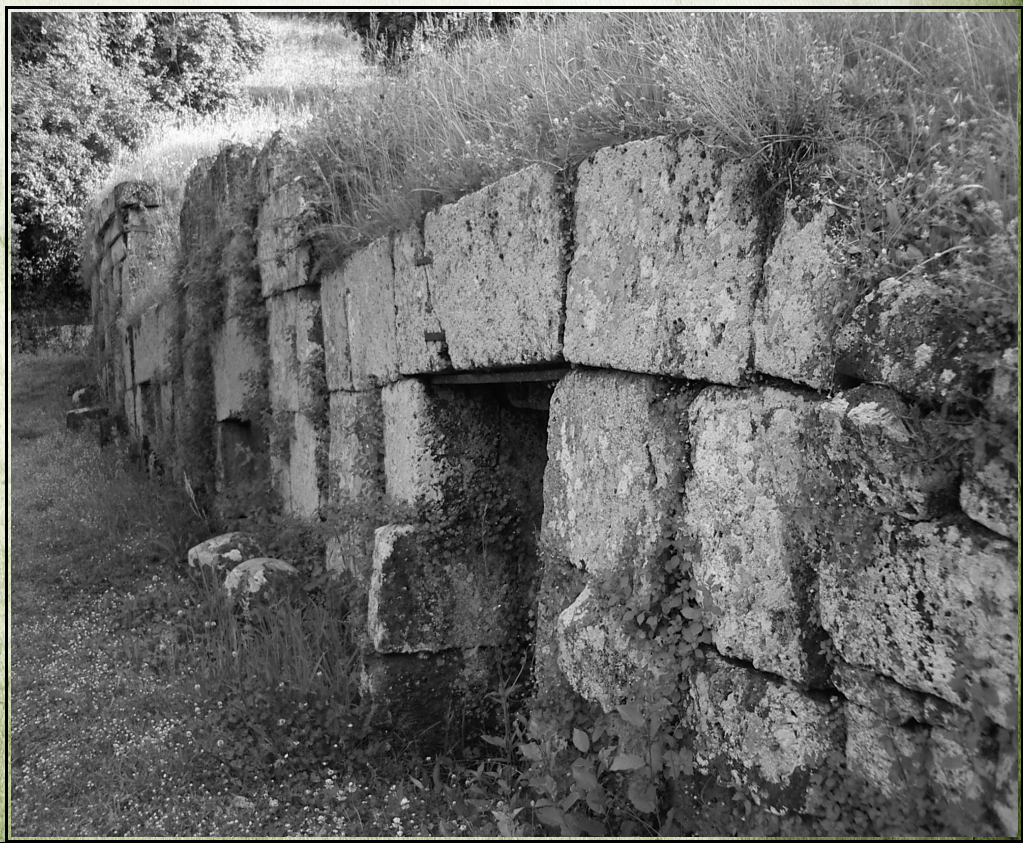
En réalité il ne semble subsister de ces tombes que des porches de pierre donnant sur de la terre, et pourtant c'est en creusant sous ces pierres que Salvatore Falchi a trouvé un passage. Au fond de la tombe située le plus à gauche lorsque l'on regarde

vers les remparts de la ville, s'ouvre un boyau horizontal aux parois de terre, d'abord très étroit mais qui s'élargit progressivement. Après avoir rampé plus de vingt mètres, les explorateurs débouche sur un couloirs de pierre, haut de deux mètres et large d'autant. Après plus de dix minutes de marche ils abordent une grande galerie, ils sont alors dans la nécropole souterraine qui fait partie intégrante du Fanum Voltumnae.

### Personnage à rencontrer

#### Le vieux paysan, Giovanni

Giovanni est un homme d'au moins 65 ans. Il a toujours vécu à Orvieto où il cultive la terre que ses pères lui ont léguée. Depuis près de vingt ans, Isidoro Falchi puis son fils ont ratissé ses champs dans toutes les directions, mus par leur quête de découverte archéologique et il a appris à les connaître. Une véritable relation de confiance s'est même établi avec Salvatore Falchi depuis que ce dernier a découvert l'entrée du Fanum Voltumnae. Giovanni a accepté de garder le secret sur la découverte du temple alors que le professeur lui a apporté son appui pour régler les problèmes de voisinages l'opposant aux propriétaires des champs limitrophes. Il ne révélera donc pas spontanément à des inconnus les informations qu'il détient mais la présence d'Ariana peut suffire à gagner sa confiance. S'il apprend la mort de Salvatore Falchi, Giovanni est sincèrement touché. Giovanni peut révéler aux investigateurs où chercher l'entrée du temple. Le cas échéant il peut leur fournir le matériel nécessaire à leurs explorations,

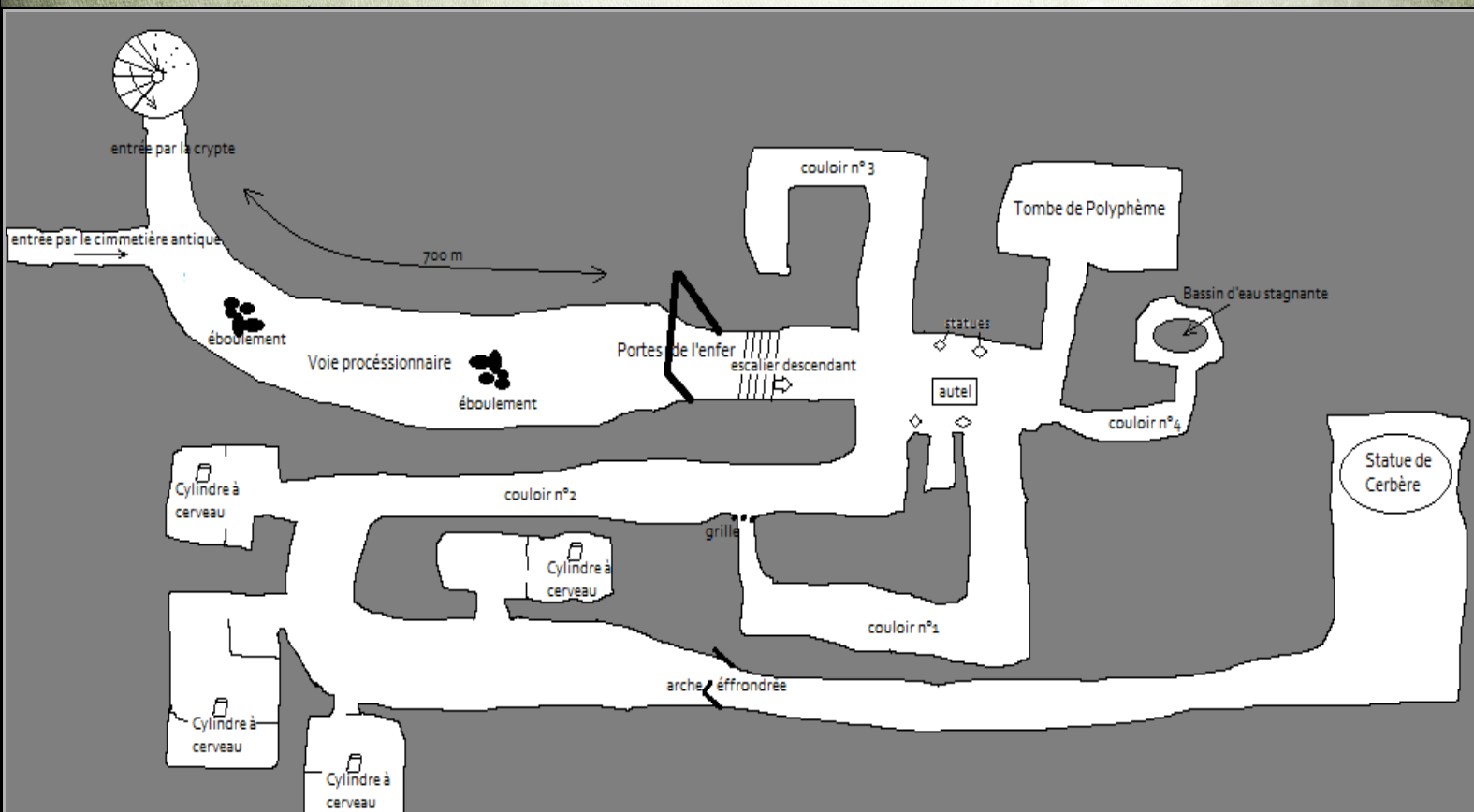


matériels qu'il conserve au nom de Salvatore Falchi. Selon les besoins du gardien les investigateurs peuvent tomber sur le vieux paysan spontanément à leur arrivée à Orvieto, il peut aussi leur communiquer l'existence et la localisation de l'appartement du professeur Falchi à Orvieto si le gardien choisit d'utiliser cet endroit. Enfin Giovanni peut faire une victime de Gavigan intéressante si le statu

de tueur impitoyable de ce dernier n'a pas encore été suffisamment établi. Ainsi alors qu'ils pénètrent à Orvieto les investigateurs peuvent être dirigé vers sa maison s'ils interrogent des passants au sujet du « cimetière antique » ou des lieux de fouilles d'Isidoro Falchi. En pénétrant chez lui, ils peuvent se retrouver face à un carnage évoquant les tortures subies par Salvatore Falchi à la différence près qu'ici

la victime n'a pas succombé par arrêt cardiaque et que les sévices ont pu se poursuivre jusqu'à leur fatale issue. Le corps du vieil homme, que Gavigan n'a pas cette fois pris le peine d'enterrer est toujours présent pour en témoigner.

*La nécropole du Fanum Voltumnae*



## Le Fanum Voltumnae

### La nécropole

L'accès situé sous la cathédrale et celui au fond du champ du vieux Giovanni se rejoignent dans une grande galerie qui était à l'origine la voie processionnaire de la nécropole des anciens étrusques et dont les parois sont en terre. (voir plan)

Dans l'antiquité ce chemin était parcouru par les prêtres et les officiels venus rendre hommage aux défunts ou se réunir pour présider aux destinées du peuple étrusque. Cette voie, longue de plus de 700m et par endroit obstruée par des éboulements que les investigateurs devront escalader dans leur progression, débouche sur une arche de pierre gravée d'inscriptions indéchiffrables. Il s'agit de ce que les étrusques nommaient les *portes de l'enfer*, l'entrée du premier niveau du Fanum Voltumnae, la nécropole.

Après cette arche la galerie s'élargit considérablement et les murs de terre sont

remplacés par des parois de pierre alors que le plafond reste inchangé, signe que cette zone était originellement à ciel ouvert. En poursuivant leur progression les investigateurs tombent sur un escalier d'une trentaine de mètres qui descend, alors que le plafond s'élève pour atteindre puis dépasser les dix mètres.

Cette galerie débouche sur une grande salle rectangulaire ornée de statues délabrées, évoquant des marbres grecs. Au centre se trouve un autel situé sur une plate-forme haute d'environ trois mètres et affublée d'une volée de marches en permettant l'ascension. Six couloirs obscurs partent de cette salle et s'enfoncent dans les ténèbres.

### Le labyrinthe des six couloirs :

#### Le couloir n°1

Le couloir n°1 mène à une grille fermée donnant sur le couloir n°2, les investigateurs peuvent facilement la détruire pour continuer leur progression.

#### Le couloir n°2

Ce couloir est celui que les joueurs doivent emprunter pour atteindre la statue de Cerbère où se déroule l'épreuve éponyme leur permettant de continuer leurs explorations aux niveaux inférieurs du temple.

Plusieurs boyaux latéraux donnent accès aux demeures d'anciens notables étrusques étant devenues leurs tombes à leur mort et accueillant aujourd'hui des cylindres à cerveaux (voir *les faits pour le gardien*).

L'atmosphère dans ces salles est pesante, on peut lire des messages en latin, en grec et bien sur en étrusque -bien que cette dernière langue ne puisse être traduite- qui évoquent le désespoir du peuple étrusque abandonné par ses dieux. Notamment : « **Plus rien à attendre. La mort est là. Le monde s'éteint.** » ou « **ci-gît Lars Morena dont l'âme attend en cet écran que les dieux l'emporte** » et bien sur le célèbre adage lovecraftien « **n'est pas mort ce qui à jamais dort. Et au cours du temps peut mourir même la mort** » .

## Animer l'exploration : attaques et rencontres

Un bas-relief montre un ciel nocturne dans lequel on peut reconnaître les planètes du système solaire. Les personnages peuvent y observer qu'un être à l'apparence humaine mais étrangement voûtée semble quitter la terre pour l'espace tout en emportant un cylindre semblable à ceux qui peuplent les tombes. Au niveau de la neuvième planète -Pluton- une représentation du même personnage semble avoir été gravée puis modifiée à posteriori. Le nouvel artiste, maladroit et certainement amateur, a tenté d'ajouter à l'aspect dérangeant de la créature. Il lui a rajouté des ailes et des pattes horriblement insectoïdes. Il s'agit bien sur d'un Mi-Go emportant un cylindre à cerveau sur Yuggoth d'abord sous sa forme de dieu étrusque puis, suite aux corrections du deuxième artiste sous une forme plus conforme à la réalité.

L'une des tombes semble abriter la salle où étaient pratiquées les ablations de cerveaux. Une table porte encore des traces de sang alors qu'un squelette dont la boîte crânienne a été ouverte est attaché sur une autre ce qui soulève des questions sur le consentement du malheureux à subir cette intervention chirurgicale.

Plus les investigateurs s'enfoncent dans le couloir n°2 plus il leur semble entendre des grognements qui leur semblent provenir d'un animal. En effet, ce couloir donne enfin sur une arche brisée où l'inscription « Cerbère, limier de Pluton » peut encore être lue. En la franchissant les investigateurs débouchent sur une grande salle dans le fond de laquelle trône une statue de Cerbère, le célèbre chien à trois têtes. (voir plus loin)

### *Le couloir n°3*

Ce couloir n'existe que pour piéger les explorateurs imprudent.

### *Le couloir n°4*

Ce passage mène à un bassin d'eau stagnante qui cache l'entrée d'un tunnel sous marin permettant de parvenir au niveau inférieur du Fanum Voltumnae sans passer l'épreuve de Cerbère.

Si un investigateur souhaite l'emprunter, il doit trouver une ouverture située sur une paroi latérale à un mètre cinquante de la surface et qui mène à un boyau rempli d'eau long d'environ douze mètres. Ce tunnel débouche sur une zone plus large où l'eau n'atteint pas le plafond ce qui peut permettre à un nageur de reprendre son souffle. L'investigateur peut ensuite reprendre sa progression en passant à travers une autre ouverture située en face de celle par laquelle il est arrivé. Au bout

de quelques instants un courant apparaît qui augmente rapidement en intensité jusqu'à ce que le personnage soit emporté. Désorienté il parcourt les conduits dans tout les sens jusqu'à ce qu'il soit éjecté par une cascade jusque dans une rivière souterraine.

Lors des passages où il est en apnée considérez que l'investigateur dispose d'une minute trente avant de ne plus pouvoir retenir son souffle et de commencer à se noyer. Le premier tunnel peut être parcouru en 40 secondes alors que le deuxième demande une minute. Des tests de nages peuvent être demandées ou à défaut des tests de force. Un échec à un test de nage entraîne une perte de temps de 20 secondes contre 30 pour un test de force.

Si le gardien le souhaite ces tunnels aquatiques peuvent être occupé par des profonds. De même les investigateurs peuvent être attaqués par ces créatures même sans pénétrer dans l'eau. A la manière lovecraftienne n'hésitez pas à décrire les odeurs abjectes ainsi que les sons absurdes que produisent les profonds avant même que les investigateurs ne débouchent sur le bassin... et peut être même si vous n'avez pas l'intention de faire jouer une rencontre !

### *La tombe de Polyphème*

Ce couloir mène à un grand tombeau richement décoré. Plusieurs statues à la peau de marbre et aux yeux de saphirs scrutent les impudents investigateurs osant troubler leur repos. Ceux-ci peuvent constater que les murs figurent des récits mythologiques, gravés dans de la feuille d'or.

## Un peu de culture

Les ossuaires peuvent révéler le crâne de fœtus manifestement mal formés et n'ayant eu qu'un seul œil central. Cette malformation évoque un syndrome congénital connue de nos jours -mais pas à l'époque où se déroule le scénario- sous le nom de holoproencéphalie. Cette malformation est rarement viable et cela implique que les nouveaux nés sont probablement mort quelques minutes après leur naissance. Ces naissances d'enfants mort-nés s'inscrivent dans la série des malheurs ayant frappés les étrusques et les ayant conforté dans leur croyance selon laquelle leurs dieux les auraient abandonnés.



La salle renferme de nombreuses sépultures allant de l'imposant sarcophage jusqu'au simple ossuaire. En tout près d'une centaine de personnes y ont été ensevelies mais une tombe en particulier retient l'attention. En effet, au centre de la salle une galère antique faite d'ébène et recouverte d'or et d'argent abrite la dépouille de ce qui semble avoir été un homme très important. Son corps est embaumé et porte un manteau brodé de pierres précieuses. Deux épées finement ouvragées sont ceintes aux restes de sa ceinture de cuir. Cet homme semble avoir été porteur d'une malformation puisque son visage n'arbore qu'un unique œil. Celui-ci est néanmoins placé à un endroit normal et le défunt semble avoir pu vivre jusqu'à un âge relativement avancé.

La tombe porte le nom -en grec- de «*Polyphèmos Monophthalmos*» ce qui signifie Polyphème le borgne. Plus bas une autre inscription figure le terme «*roi*» alors qu'une autre mentionne «*Sicile*».

#### *Les bas-reliefs*

Les bas-reliefs muraux évoquent des récits mythologiques.

Les plus anciens -un jet d'archéologie les fait remonter au XIII<sup>ème</sup> siècle avant J-C- montrent les étrusques et leur prospérité à l'époque où ils régnaient sur la Sicile. Une carte du bassin méditerranéen indique clairement la position de cet antique royaume étrusque bien que les contours des terres émergées y soit différents d'aujourd'hui et indique un niveau des mers manifestement plus bas. Ce dernier élément peut permettre à un investigateur érudit de dater la carte de la dernière période glaciaire s'étant achevée il y a près de 10 000 ans.

Le récit du peuple étrusque se poursuit dans d'autres gravures qui évoquent une déchéance, des inondations, des éruptions volcaniques, la famine et la mort. Puis les investigateurs peuvent discerner les premières représentations des dieux étrusques qu'ils seront amenés à voir dans leurs explorations du Fanum Voltumnae. Ils sont dépeint sous des traits humains bien qu'étrangement proportionnés et alors qu'ils semblent venir en aide aux étrusques. L'image suivante montre un homme, sous lequel est écrit en grec *Polyphème le roi borgne*, apportant des présents à des sirènes avant que le récit ne débouche sur des hommes embarquant dans des galères tractées sur les flots par ces mêmes créatures. Cette partie des fresques s'achève alors que les étrusques débarquent dans une région correspondant à la Toscane, ce qu'indique une carte où les terres ont la même conformation qu'aujourd'hui.

Des scènes gravées plus recensement -un jet d'archéologie indique environ le III<sup>ème</sup> siècle avant J-C- et exécuté dans un style dégénéré, retrace des récits mythologiques, notamment issus de l'Odyssée d'Homère. On y voit notamment Ulysse et ses compagnons transperçant l'œil du cyclope Polyphème avec un pieu.

De là à relier ce cyclope au roi éponyme il n'y a qu'un pas que les investigateurs n'hésiteront certainement pas à franchir. Le fait que le récit du règne de ce roi étrusque sur la Sicile ait pu se déformer jusqu'à devenir un mythe à ce point éloigné de l'histoire originale reste un mystère à bien des points de vues.

Avant de quitter cette salle notez que si les investigateurs parviennent à emporter ne serait-ce qu'une infime partie du trésor contenu dans cette salle ils seront riches pour le restant de leurs jours.

*Le cul de sac*

## Les trois épreuves

### Cerbère

Comme décrit plus haut, après que les joueurs ont atteint l'extrémité du couloir n°2, ils se retrouvent face à une monumentale statue de Cerbère, le chien à trois têtes, mythique gardien des enfers. Cette statue donne une impression d'écrasement à ses observateurs. En effet, la représentation du limier infernal fait près de trois mètres de hauteur.

Entièrement faite d'onyx à l'exception de ses trois paires d'yeux rubis, la bête porte un collier massif, orné de piques acérés, à chacun de ses puissants cous. Ses trois terrifiantes têtes s'ouvrent sur des gueules démesurées garnies de crocs en métal. Un investigateur attentif peut remarquer qu'à l'endroit où chacune devrait être pourvue d'une langue se trouve un anneau de fer.

Un examen de l'endroit ne révèle aucune issue et cette salle semble être un cul de sac. Si la majeure partie en est plongée dans l'ombre, les investigateurs peuvent néanmoins remarquer que le mur derrière Cerbère est couvert d'une eau ruisselante. Par instant les personnages peuvent par ailleurs avoir l'impression que cette eau monte au lieu de descendre. En l'examinant bien ils peuvent constater que l'eau disparaît sous la statue elle-même. Cette écoulement sous le socle de Cerbère provoque un résonnement étrange qui rappelle le grognement d'un chien. C'est manifestement ce son qui, déformé par les méandres des sous-terrains, parvenait à leurs oreilles alors qu'ils s'approchaient de la statue.

A ce stade les notes de Salvatore Falchi révèlent aux joueurs qu'ils doivent tirer, à leurs risques et périls, sur l'un des anneaux que renferment les gueules de Cerbère. Il indique aussi que des indices présent dans la salle peuvent orienter le choix des investigateurs. Le bon choix est de tirer sur l'anneau présent dans la gueule la plus à gauche lorsque l'on regarde la statue. Si l'on tire sur l'un des autres la mâchoire concernée se referme, tranchant la main du



## Et si les joueurs sont bloqués ?

Les joueurs pourraient être bloqués, soient qu'ils n'aient pas pensé à relire *les notes de Salvatore Falchi* ou qu'ils ne parviennent pas à décider sur quel anneau tirer. Dans ce cas, laissez les mariner quelque peu. Après tout d'autres solutions se posent à eux : ils peuvent passer par le bassin d'eau stagnante, tirer sur tout les anneaux avec un outil sans mettre leurs mains en danger ou se débrouiller pour faire parler le père Angelo. Néanmoins s'ils ne parviennent pas à s'en tirer d'eux même aidez-les mais cela doit avoir un prix. Vous pouvez par exemple faire que le passage s'ouvre de lui-même mais révèle des profondeurs que les joueurs devront alors affronter pour progresser. Edward Gavigan pourrait aussi passer par là, mais s'il croit savoir comment ouvrir le passage il pourrait utiliser les mains des investigateurs au lieu des siennes pour tirer sur les anneaux. Et qui sait s'il a bien déchiffré les indices pour choisir lequel était le bon ? Bref, soyez inventif mais faites payer votre aide aux joueurs.



malheureux et lui infligeant 1D8 points de dégâts. Néanmoins, cela a peu de chance d'arriver si les joueurs se laissent guider par les indices présents dans la salle. Pour toutes les inscriptions en latin n'hésitez pas à les traduire automatiquement -quitte à effectuer des jets derrière un paravent- les joueurs devant les comprendre pour franchir l'épreuve.

### Les bas-reliefs

*Scaevola* : Plusieurs séries de bas-reliefs ornent les murs. Parmi elles les investigateurs peuvent découvrir l'histoire de Caius Mucius telle qu'elle figure dans l'histoire romaine. Ce jeune romain est connue pour avoir tenté d'assassiner Porsenna, un roi étrusque ennemi de Rome, au VI<sup>ème</sup> siècle. Capturé, il aurait placé de lui même sa main droite dans un brasier afin de prouver son courage. Il aurait été alors surnommé Scaevola ce qui signifie le « gaucher ». Décrivez Scaevola sacrifiant sa main droite sans préciser son surnom à moins que les joueurs n'indiquent examiner de près les bas-reliefs où ce dernier est gravé en petits caractères.

*Les chats et les oiseaux* : Un autre bas relief montre des symboles que les romains considéraient comme de mauvais présages. Un vol d'oiseau arrivant de la gauche, un chat en onyx -donc noir-. En dessous de ces représentations figure l'inscription S-NIST-R pour *Sinister*, les tirets représentant des lettres illisibles car effacées par le temps. *Sinister* signifie en latin *sinistre* ou *senestre* -la gauche- car ce qui venait de gauche était vu comme de mauvais augure par les hommes de

l'antiquité. Un jet approprié comme latin, ou italien révèle que *Sinistra* signifie « gauche ».

### L'inscription

Sur le socle de Cerbère se trouve une inscription latine : sa traduction donne ceci : « Au levant je dévore, au pôle je deviens ours, le ponant suis le soleil sous la terre » Cela fait allusion aux trois têtes de Cerbère et les associe aux points cardinaux. Celle de droite est le levant, elle dévorerait la main qui tire sur son anneau. Celle du haut est le pôle -le nord- où se trouve la grande ours, n'est pas non plus la bonne. Celle de gauche, le ponant, mène sous terre, dans les profondeurs du Fanum. Cette dernière est donc la bonne.

### Sous Cerbère

Quand les investigateurs tirent sur l'anneau qui orne la gueule de gauche la statue de Cerbère commence à monter. Son socle s'allonge puis révèle quatre piliers sur lesquels il repose. Ces quatre piliers bordent un trou sans fond, d'un noir abyssal.

Si les investigateurs jettent un objet dans le trou ils finissent par entendre un bruit d'eau. Ils peuvent estimer que le passage est profond d'au moins trente mètres ce qui exclut un plongeon. A ce stade il faut espérer que les joueurs se sont munis de cordes. Dans le cas contraire considérez que les parois du trou sont munis de grosses chaînes qui descendent dans les



profondeurs et que les personnages peuvent utiliser.

Pendant les dix premiers mètres de la descente la physionomie du passage est celle d'un puits. Arrivée au bout de cette distance les parois s'écartent brutalement et l'investigateur pend alors littéralement dans le vide. C'est ainsi qu'il doit parcourir les vingt derniers mètres. Demander des jets appropriés (escalade, force, dextérité...) à l'entrée du passage et un autre accompagné d'un dé malus au moment où il s'évase. Un jet raté à l'entrée fait perdre 1D8 points de vie alors qu'un jet raté plus bas n'en fait perdre qu'un 1D4. Dans tout les cas le malheureux investigateur tombe dans une rivière souterraine mais devrait survivre à sa chute. A moins que vous ne soyez particulièrement cruel considérez que les investigateurs ont pieds dans cette eau.

Arrivé dans la rivière souterraine les investigateurs peuvent gagner la rive sans encombrés. Toutefois si vous n'avez pas encore placé assez de scènes d'action à votre goût c'est le moment idéal pour que des profonds les attaquent depuis sous l'eau. La rivière et l'obscurité sont propices à une attaque invisible où les personnages-et les joueurs- ne pourront qu'imaginer leur ennemi.

Le rivage est jonché de galet et forme une pente abrupte. Un escalier taillé dans le roc fait assez rapidement suite à cette plage alors que les investigateurs peuvent remarquer que la salle a des proportions proprement cyclopéennes. Après quelques minutes d'ascension ils parviennent à une arche de pierre qui porte l'inscription *Acheron*.

Après l'avoir franchit les investigateurs débouche sur un espace gigantesque où les plus proches parois de pierre semblent se trouver à des kilomètres. Ils peuvent remarquer ici que le sol commence à luire, jetant sur les lieux une lumière verdâtre aux aspects fantomatiques. Un jet de biologie ou de toute autre compétence appropriée peut révéler que ces lieux sont dues à une espèce de champignon fluorescent probablement hallucinogène. Plus loin des brumes commencent à s'élever achevant de rendre les investigateurs mal à l'aise. Elles semblent provenir d'une étendue d'eau située devant eux.

Parvenue au bord de ce véritable fleuve souterrain ils se retrouvent face à une barque étrange qu'occupe un homme décharné. Une capuche profonde recouvre son visage que les investigateurs ne parviendront pas à voir. C'est Charon, c'est lui qui permet aux âmes des morts de franchir ce fleuve, l'Acheron, pour gagner les enfers. Qu'il s'agisse d'une

hallucination due aux champignons ou d'une réalité mystique les investigateurs n'auront d'autre choix que de traiter avec lui s'ils désirent aller plus loin. En effet, en s'approchant ce dernier leur tend une main cadavérique, il suffit alors aux joueurs de lui donner de l'argent -sous n'importe quelle forme. Il les invite alors d'un geste à prendre place dans sa barque et celle-ci commence alors lentement à se mouvoir.

Le voyage qui débute alors leur semble durer une éternité. La barque parcourt un nombre incalculable de salles. Certainement petites, d'autres gigantesques, la plupart hérissées de stalactites pourpres et noirs. Au détour d'une alcôve, les investigateurs peuvent voir des âmes en peine errer. Certaines, cédant au désespoir se jettent dans l'eau du fleuve puis s'y débattent semblant se dissoudre comme dans un acide puis ne laissant que des volutes d'une fumée verte et glauque subsister d'eux. Sous la barque ils entraperçoivent des créatures aquatiques aux proportions dantesques dont le moindre mouvement pourraient à loisir faire chavirer leur fragile embarcation. Dans les airs les investigateurs peuvent deviner des créatures cauchemardesques aux allures de chauves-souris démesurées comme des byakhee ou des shantaks.

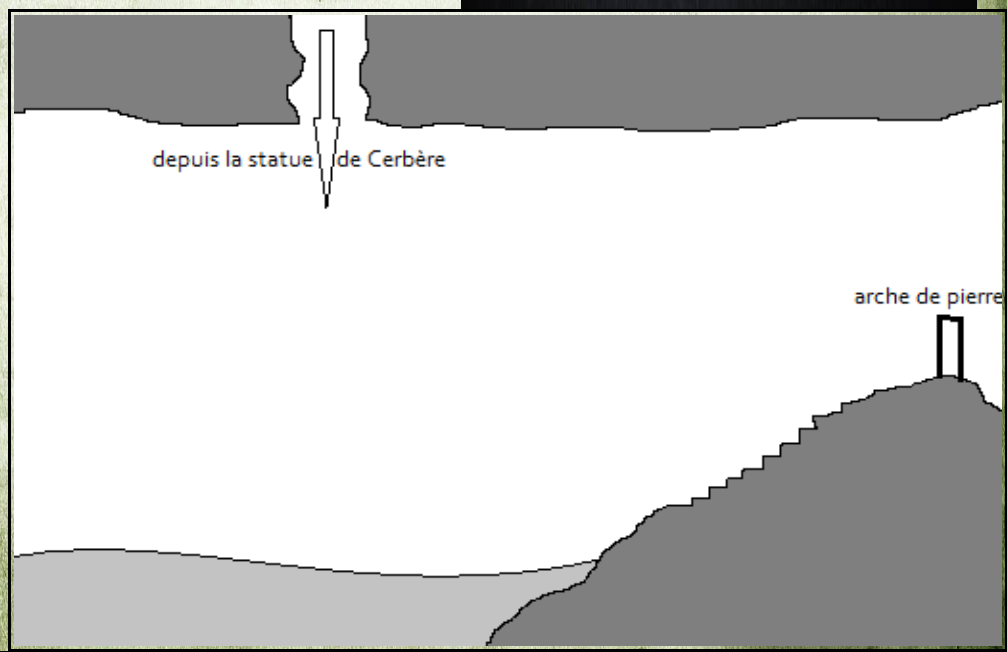
Le voyage à travers les enfers fait perdre 1/1D6 points de SAN aux investigateurs. Ce passage étant avant tout là pour mettre les joueurs dans une certaine ambiance accompagnez vos description d'une musique lugubre (voir annexe) et laissez leur le temps de se représenter les lieux. Enfin la barque de Charon s'échoue sur la grève et les personnages se retrouvent face à la deuxième épreuves.



## Charon

Le passeur des enfers

*Sous Cerbère*



## Et si les joueurs sont bloqués ?

Les joueurs peuvent choisir d'ignorer carrément cette épreuve et d'utiliser la manière forte. Les juges ne sont que des corps sans vie et leurs voix proviennent des cylindres à cerveaux situés sous la table : ils sont incapables de les arrêter. Les investigateurs peuvent ouvrir les deux portes et vérifier que l'une ne donne que sur la parois rocheuse alors que l'autre débouche sur une escalier. De même, ils peuvent choisir la porte de gauche au hasard en tablant sur le fait que la réponse soit identique à celle de l'épreuve de Cerbère.

En réalité cette épreuve a été conçue pour les aspirants membres de la société des Toscans. Elle n'a de pouvoir qu'en tant qu'examen appliqué à des personnes qui acceptent de s'y soumettre et ne résiste pas aux récalcitrants.

## Les juges

Cette plage de galet débouche à nouveau sur des marches taillées dans le roc. Sur une grosse pierre les investigateurs peuvent remarquer une inscription peu profonde et manifestement faite à la hâte avec un outil rudimentaire. Le texte, écrit dans un bas-latin des débuts du moyen-âge dit « **Est ce là la vraie nature des dieux ? Sont-ils tous nés des enfers ? Est-ce cela le grand mystère de notre monde ?** »

Après une rapide ascension les investigateurs se retrouvent face à une parois de pierre verticale devant laquelle se trouve une estrade de marbre blanc. Quelques marches en permettent l'ascension. Ils arrivent alors face à trois hommes assis derrière une table. Ce sont les trois juges des enfers Rhadamanthe, Eaque et, placé derrière les deux autres sur une position surélevée, Minos. Ils bloquent partiellement l'accès à deux portes situées derrière eux et entre lesquelles se trouve une petite fontaine.

Vêtus à l'antique, les juges ont des mouvements étranges, parcimonieux et légèrement saccadés. Leurs visages bien qu'incontestablement humain ont des traits figés et lorsqu'ils parlent, leurs voix semblent venir d'ailleurs. Un investigateur attentif peut remarquer que les pieds de leur table de marbre ressemblent étrangement aux cylindres à cerveau observés plus tôt et que les voix semblent en provenir. Rhadamanthe et Eaque se présentent aux investigateurs alors que Minos reste silencieux. Ils indiquent qu'ils sont les juges des enfers et qu'ils sont là pour déterminer quel chemin les investigateurs vont devoir suivre.

### L'énigme

L'épreuve que les joueurs vont devoir subir correspond à une énigme assez connue.

Les investigateurs doivent choisir l'une des deux portes situées derrière les juges. Ils ont le droit pour se faire de poser deux questions au juge de leur choix. Les deux questions doivent être posées au même juge. L'un des deux juges -Rhadamanthe- ment toujours alors qu'un autre -Eaque- dit toujours la vérité. Minos quand à lui reste toujours silencieux. Si les joueurs se souviennent des *notes de Salvatore Falchi* il connaissent déjà partiellement cet état de fait.

La bonne porte est celle de gauche et la meilleure question que les joueurs peuvent poser à un juge est « Si j'avais demandé à l'autre juge quelle est la bonne porte que

m'aurait été répondu ? » En effet, quelque soit le juge auquel les investigateurs pose cette question ce dernier désigne une porte qui n'est pas la bonne.

Si les joueurs choisissent la mauvaise porte Minos prononce alors une unique phrase : « Avant de franchir la porte vous devez boire l'eau de cette fontaine ». Il désigne alors la fontaine située entre les deux portes. Si les investigateurs boivent à cette eau, qui n'est autre que celle du Léthé, le fleuve de l'oubli, la scène s'arrête ici.

Les investigateurs se réveillent alors ailleurs et ils ont tout oublié de leurs explorations du Fanum Voltumane. A la discrétion du gardien les personnages se retrouvent dans la cathédrale auprès du père Angelo, dans l'une de ses caches entre les mains de Gavigan, prisonniers des profonds ou à Rome dans les geôles fascistes accusés d'un crime qu'ils n'ont pas commis. A moins qu'ils ne soient encore plus loin : à l'orée d'un autre scénario, ou piégés dans un cylindre à cerveau pour l'éternité. Notez qu'il peut être bon, si le timing s'y prête de clore la session de jeu ici.

Enfin, si les joueurs choisissent la bonne porte celle-ci s'ouvre sur une volée de marche disparaissant dans les ombres des profondeurs.

## La tombe de Prométhée

L'escalier en colimaçon qui fait suite à la porte des juges ne semble pas avoir été conçu par l'homme mais apparaît plutôt comme une formation naturelle. Les parois sont formées d'une roche noire, huileuse au touché et les proportions de la galerie sont telles que les investigateurs ne parviennent pas à en toucher le plafond. Néanmoins, après une vingtaine de minutes de descente dans le noir complet à l'exception des torches des personnages eux-mêmes, une lueur commence à apparaître. Le sol est à nouveau parsemé de champignons phosphorescents qui ici émettent une lumière rouge. Après quelques minutes de progressions à leur contact les investigateurs ont l'étrange sensation de sortir d'un mauvais rêve. En effet si les champignons verts rencontrés plus tôt étaient hallucinogènes, cette variété constitue leur antidote. Ainsi à leur grand étonnement les personnages peuvent se rendre compte que les proportions de l'escalier leur semblent maintenant normales et que la roche a retrouvé un aspect plus ordinaire.

L'escalier fait ensuite place à une galerie horizontale qui après quelques dizaines de

mètres oblique sur la droite et débouche sur une salle plus vaste. Les murs de cette nouvelle salle toute en longueur sont couverts de fresques. Tout les cinq mètres environ se trouvent des vases métalliques, sorte de torchère, contenant une huile inflammable. Si les investigateurs en allume une elles s'allument toutes, révélant alors la couleur et la beauté des fresques murales. Un test d'archéologie révèle qu'elles datent au moins du VIème siècle avant J-C et qu'elles ont soit été entretenues depuis lors pour conserver leurs éclats ou que les teintures utilisées dans leur confection sont d'une nature inconnue, insensible au passage du temps. La vérité est en fait un mélange des deux puisque les membres de la société des toscans prennent soin de l'intégralité du temple du Fanum Voltumnae dont ces fresques aux pigments mystérieux.

## Les fresques

Les investigateurs peuvent voir l'histoire légendaire des étrusques se dérouler sous leurs yeux. Ils voient d'abord des groupes d'hommes primitifs vivant dans des grottes recevant la visite d'un être à l'aspect humanoïde mais étrangement proportionné (voir *couloir n°2 - la nécropole*). Des noms sont gravés à côté de ces divinités : Targès, Voltumna et Prométhée. Certaines représentations semblent signifier que ces rencontres ont lieu en rêve alors que d'autres, qui leur font suite, montrent un contact réel.

Plus loin les investigateurs assistent à des scènes montrant la progression technologique du peuple étrusque sorti de la barbarie et construisant des édifices monumentaux à la gloire et avec l'aide de leurs dieux dont les têtes apparaissent encore plus disproportionnées et les corps plus voûtés que sur les images précédentes. Les équations reproduites par Salvatore Falchi dans ses notes figurent ici dans une scène où les dieux offrent aux hommes un cylindre surmonté d'une flamme.

$$i\hbar \frac{\partial \psi}{\partial t} = \frac{\hbar c}{i} \left( \sum_i \alpha_i \frac{\partial \psi}{\partial x_i} \right) + \alpha_4 m c^2 \psi$$

*L'équation (aide de jeu n°15)*

Suit une période de régression mêlant catastrophes naturelles et migrations maritimes telle que les investigateurs l'ont probablement déjà observées dans la *tombe de Polyphème*.

Les fresques suivantes montrent une période postérieure, probablement faisant suite à l'installation étrusque en Italie.

Elles semblent se concentrer sur les rites religieux et montrent de nombreuses scènes de vénération d'idoles et de sacrifices, notamment humains.

Le récit semble ensuite se concentrer sur la hiérarchie des prêtres. Une fresque la représente sur une échelle verticale. A la base figure les prêtres ordinaires, les plus nombreux. On les voit vénérant des statues à l'aspect globalement humain. Au dessus d'eux, en un nombre plus restreint, des religieux de rang supérieur font des sacrifices aux dieux des enfers, notamment à Pluton représenté avec ses attributs mais dont le corps présente l'aspect étrange et voûté déjà observé. Au niveau supérieur un groupe de prêtre plus restreint encore et dont les yeux sont bandés est surmonté par les neuf planètes du système solaire et semble vénérer la neuvième, Pluton, dont la taille écrase toutes les autres. Enfin sur l'échelon le plus élevé ne figure qu'un prêtre, dont la bouche est cousue. La paroi s'arrête à l'endroit où devrait se trouver l'objet de sa vénération et laisse place à un couloir qu'aucune lumière ne parvient à éclairer (voir *la tombe*).

Un investigateur réussissant un jet de TOC peut remarquer que de chaque représentation des dieux étrusques part un trait très fin qui parcourt la fresque jusqu'au plafond où il rejoint les autres traits. Cela évoque aux personnages les fils d'un marionnettiste. Les fils ainsi reliés continuent leur route au plafond, par dessus les têtes des investigateurs jusqu'à gagner le mur opposé. Cette portion du mur est dépourvu de fresques sur une longueur de près de six mètres. Des gravures y forment néanmoins une grande image que le temps a altéré et que les personnages ne pourront vraiment discerner qu'en s'en éloignant. Il s'agit de la représentation schématique d'un Mi-Go. Pour les investigateurs lui donner un sens sera difficile à ce stade. Mais ils peuvent distinguer ce qui semble être un corps allongé, des membres insectoïdes et des ailes. Aucune tête n'apparaît.

## La tombe

Les notes de Salvatore Falchi ne font pas mention de cet endroit car il n'a pas osé y pénétrer. Si les investigateurs franchissent le pas et entrent dans le couloir obscur ils commencent rapidement à entendre un son inexplicable. Une sorte de bruissement sourd, profond semble émaner des murs et provoque un malaise palpable chez les personnages à mesure qu'ils s'enfoncent plus profondément dans le couloir (voir annexe - *le bruit dans la tombe*). Conjointement une lumière blafarde commence à se faire jour semblant

provenir de l'air lui-même et jetant sur les parois des ombres dansantes. Arrivés au fond du passage les investigateurs se retrouvent face à un sarcophage sur lequel est représenté un dieu étrusque avec tout ses attributs et portant un flambeau entre ses mains jointes. Autour du gisant se trouvent une demi-douzaine de cylindre renfermant des cerveaux.

Ici le faible éclairage de l'air semble s'être solidifiée alors que de véritables flocons de lumière tombent lentement sur le sol. Nulle couleur n'est visible et tout les objets apparaissent ainsi en noir et blanc. Le bruit quand à lui est devenu assourdissant mais il n'émane de nulle part en particulier, si ce n'est de l'intérieur même de la tête des personnes présentes.

L'intérieur de cette pièce pleine d'artefacts Mi-Go est déroutante pour les investigateurs. Les murs sont recouverts de petites tiges (des boutons et autres commandes) et le sol d'objets brisés constitués d'une matière inconnue (des outils et armes Mi-Go fait d'une sorte de matière organique proche du plastique). Dans un coin se trouvent des reliquats biologiques étonnamment bien conservés et qu'un biologiste relierait à la famille des champignons s'il avait l'occasion de les observer au microscope. Il s'agit en réalité d'organes Mi-Go que ces maîtres de la manipulation des corps utilisaient pour des greffes, sur eux-mêmes ou sur des êtres humains.

Trois boîtes sont présentes dans un coin opposé de la pièce. Ces artefacts correspondent à ceux décrits par Lovecraft dans *celui qui murmurait dans les ténèbres* et ils peuvent être branchés sur les cylindres à cerveaux à l'aide des fils dont ils sont pourvus. Ces appareils permettent aux cerveaux stockés d'interagir avec leur environnement. L'un permet d'entendre, l'autre de voir et le dernier de parler. Parmi tout les cylindres à cerveaux présent tous sauf un ont subi des défaillances au cours du temps qui ont abouti à la destruction des organes stockés.

Si les investigateurs branchent le dernier cylindre à cerveau en bon état, un cris perçant retenti dans la salle qui leur fait perdre 1/1D8 points de SAN. Une voix articulée se fait ensuite entendre. Elle parle en étrusque mais l'érudit qui en est à l'origine connaît le grec et le latin ce qui peut lui permettre de dialoguer avec les personnages une fois sa terreur passée. Il s'agit d'un prêtre étrusque du XIIIème siècle avant J-C, celui-là même qui avait voulu montrer à des profanes la vraie nature des dieux et qui avait ainsi provoqué le mort de l'un de ces derniers (voir *les faits pour le gardien*).



## Mi-Go

### Profil

- FOR 50
- DEX 70
- CON 50
- POU 65
- TAI 50
- INT 65
- MVT 7/13 en vol
- PV 10
- IMP 0
- Carrure 0
- Attaques par round: 2
- Corps à corps 45% (22/9)
- Saisir (manœuvre)
- Esquive 35% (17/7)

Blessé dans l'événement le prêtre avait vu son cerveau placé dans un cylindre lors de la dernière transplantation réussie réalisée par le dernier Mi-Go encore présent sur place. Au fil des siècles ses successeurs branchèrent fréquemment le cylindre aux interfaces d'échanges si bien que le prêtre connaît l'histoire de son peuple jusqu'à la prise de la ville par les romains. Il peut raconter la tragique mort du Mi-Go aux investigateurs et leur indiquer qu'ils se situent dans sa tombe. Il peut également répondre à une ou deux autres questions avant que sa voix ne diminue puis ne s'éteigne, l'alimentation du dispositif faisant défaut après des millénaires sans entretiens.

Si les investigateurs ouvrent le sarcophage il se retrouvent face à des restes embaumés dont la forme générale est celle d'un Mi-Go. Puisque ces derniers se dissolvent après leur mort les bandes ne contiennent plus rien qu'une sorte de gelée translucide. Dans la forme de la momie les pattes sont les éléments les plus caractéristiques pouvant être identifiées. Aucune tête n'est visible. Une sorte de sac en cuir se trouve contre l'une des parois. S'ils l'examinent de près, les personnages peuvent reconnaître une peau humaine tannée contenant encore quelques petits os. Il s'agit de l'un des « costumes de dieu » du Mi-Go. Sur l'un des flancs du sarcophage figure le nom de *Prométhée* et sur le côté opposé les investigateurs peuvent voir, gravée dans la pierre, la scène où ce dieu offre le feu aux hommes.

### L'espace

Après la tombe de Prométhée le récit des fresques se poursuit sur le mur de gauche de la salle. On y voit des événements tragiques. Une guerre semble faire rage

entre les étrusques alors que des groupes traquent les dieux parfois représentés sous leur forme humanoïde et parfois de façon plus discrète et moitié caché par des éléments de décors sous leur aspect de Mi-Go. Enfin un prêtre est représenté sur un piédestal et semble s'adresser à une foule. Un texte accolé écrit en étrusque mais ayant été traduit plus bas (et plus récemment) en latin annonce la malédiction qui a frappé les étrusques pour le meurtre de leur dieu. Il y est inscrit que leur civilisation vivra encore mille ans avant de s'éteindre et d'être oubliée.

Le mur de droite montre des prêtres aux yeux bandés en procession sous un ciel entièrement rempli par les neuf planètes du système solaire. Ces représentations des astres mesurent environ un mètre cinquante de diamètre chacune si bien que la scène fait près de quinze mètres de longueur.

Enfin le couloir s'achève sur une porte métallique. C'est ici que Salvatore Falchi s'est retrouvé bloqué et a dû achever sa progression si bien que ses notes ne seront d'aucune aide aux investigateurs.

### Fermer les yeux

La solution en réalité est de fermer les yeux, ce qui est suggéré par la représentation des prêtres aux yeux bandés. Aussi les investigateurs peuvent ils percevoir des flashes de lumière ce qui correspond aux instants où ils clignent des yeux.

Si l'idée de clore leurs paupières ne vient pas spontanément aux joueurs vous pouvez leur proposer des jets d'intuition ou d'intelligence. Une pierre peut tomber du plafond et rendre inconscient un personnage juste assez temps pour qu'il se rende compte de l'effet qu'à le fait de fermer ses yeux. L'important n'est pas tant d'avoir l'idée de fermer l'œil que ce qu'ils auront à affronter une fois que ce sera fait.

### L'autre réalité

Une fois leurs yeux fermés les investigateurs se retrouvent sous un ciel étoilé d'une beauté à couper le souffle. Nul nuage ne s'interpose entre eux et les astres et ils sont happés par la majesté de la voie lactée. Une sensation de flottement s'empare d'eux et il leur semble que les étoiles se mettent à bouger, à s'approcher. Il parcourent l'espace en direction de la périphérie du système solaire, vers Pluton. Dans leurs oreilles bourdonne le même son que celui qu'ils ont entendu dans la tombe de Prométhée mais en plus fort et en plus net. Alors qu'ils s'approchent de Pluton ils voient voler dans le vide



intersidéral des créatures trop éloignées pour bien les discerner mais qui ressemblent aux représentations insectoïdes des dieux étrusques. Il s'agit bien sur de Mi-Go.

Puis ils arrivent sur ce qui semble être Pluton. Un monde couvert de tour de basalte sans fenêtre et parcouru de fleuves de poix. Une fois les pieds au sol ils se retrouvent dans ce monde enténébré que n'éclairait que des étoiles blafardes.

Ils pénètrent alors dans la première tour et récupèrent le contrôle de leur personnage. Un bruit d'insecte semble provenir des ténèbres quelque part devant eux. Des créatures fendent l'obscurité et se jettent sur les investigateurs. La seule lumière présente est celle qui émane de ces êtres eux-même. Les personnages vont devoir les affronter physiquement s'ils veulent franchir l'épreuve. Considérez qu'il y a autant de Mi-Go que d'investigateurs. Toutefois ce n'est pas un combat ordinaire car s'ils semblent désarmés nos héros vont surtout devoir se battre d'une manière inattendue. Voir dans la marge les modalités du combat.

Une fois tout les Mi-Go vaincus les investigateurs rouvrent les yeux et se retrouvent dans cette même salle où rien n'a changé si ce n'est que la porte métallique est maintenant ouverte. Ils récupèrent toute la santé mentale perdue dans le combat moins 1D8.

### Le saint des saint

En franchissant la porte métallique, les investigateurs se retrouvent dans une salle relativement modeste comparée à celles qu'ils ont déjà explorées mais qui leur fait une forte impression. Une musique adaptée peut faire toute la différence (voir *Annexe -Ambiance sonore-* Le son des étoiles).

En effet l'endroit est magnifique et il y règne une impression de sérénité hors du temps. Des colonnes corinthiennes soutiennent le plafond qui semble se perdre dans une obscurité magique où les investigateurs attentifs croient apercevoir l'éclat d'astres lointains. Le sol, comme les murs et les colonnes est fait d'un marbre d'une beauté à couper le souffle que la lumière issue de plusieurs flambeaux fait scintiller à la manière du soleil sur la neige.

Au centre de la salle se trouve une estrade d'un demi mètre de hauteur faite d'un métal inconnu. Gravée à sa surface, la suite de l'histoire des étrusques s'expose aux regards. On y voit les prêtres mener leur peuple sur une colline que les

personnages reconnaissent comme étant Orvieto et ordonnant la construction du centre de pouvoir qu'est le Fanum Voltumnae. Les investigateurs peuvent reconnaître les noms des douze cités alliées formant la dodécapole étrusque. On y trouve des noms comme Caere, Veiés, Tarquinia ou Vetulonia. Enfin la dernière partie de ces bas-reliefs montre une procession amenant un cylindre surmonté d'une flamme -*le feu de Prométhée*- dans la salle même où se trouvent les investigateurs et poursuivant jusqu'à une porte qui semble être celle qui leur fait face et que trois marches épaisses et métalliques permettent d'atteindre.

### Climax

C'est à ce stade, alors que les investigateurs s'apprêtent à pénétrer dans la dernière salle, que l'histoire bascule. En effet, Edward Gavigan qui s'est arrangé pour les suivre -ou les précéder selon les péripéties s'étant déroulées à votre table- fait irruption.

Plusieurs options s'offrent alors à vous selon la manière dont s'est déroulée l'histoire jusque là.

- Si cela ne s'est pas déjà produit (notamment à l'acte II) Gavigan peut prendre possession du corps d'Ariana. Il l'utilise alors comme otage ainsi que pour mettre les autres personnages hors d'état de nuire. Une fois les investigateurs sous son contrôle il les force à pénétrer dans la dernière salle et à lui ramener le *feu de Prométhée*. En effet derrière la dernière porte s'étend une vue de l'espace intersidéral et Gavigan n'est pas prêt à prendre le risque d'y pénétrer lui même.

- Si Ariana résiste (réussite d'un jet de volonté à chaque round) ou si Gavigan ne peut ou ne veut pas la contrôler les joueurs peuvent tenter de le combattre frontalement. Jouer alors la scène honnêtement quitte à ce que des investigateurs y perdent la vie. Toutefois partez du principe que Gavigan préférera toujours la fuite à la capture et la capture à la mort. Soyons honnête il est peu probable que les joueurs triomphent ainsi. Laissez leur une porte de sortie, qu'il s'agisse de faire demi-tour ou -plutôt- de franchir la dernière porte.

- Une option si la situation est bloquée peut être de faire intervenir un tiers. Peut être les mi go ont ils réinvesti la place? Ou peut être s'agit-il de profonds? Il peut également s'agir de la police, de fascistes ayant une dent contre les investigateurs et les ayant suivi jusqu'ici ou de membre de

### Combat mental

Les investigateurs remplacent leur **Force**, leur **Dextérité** et leurs **Compétences de combats** par leur **Intelligence**. De même chaque fois qu'ils subissent des dégâts ils doivent réussir un test de SAN ou perdre provisoirement 1D20 points de santé mentale. Si la SAN d'un personnage atteint zéro celui-ci meurt dans ce monde virtuel et devient fou dans la réalité.

### S'armer

Sur un jet de **Pouvoir** réussit un investigateur peut s'armer. Il peut choisir l'arme de son choix telle que décrite dans le livre de règle de *l'appel de Cthulhu*. Si cette arme est une arme à feu ce jet de dé subit un dé malus. Le jet prend un round entier et s'il est raté l'investigateur subit un dégât comme expliqué plus haut.

### Se soumettre

Pendant toute la durée du combat les investigateurs entendent des voix étranges consistant principalement en des claquements de mandibules dans leurs têtes. Les Mi-Go leur parlent ainsi par télépathie et leur intime l'ordre de se soumettre. Les investigateurs peuvent le comprendre sur un jet de **Force** réussit -et oui les caractéristiques sont inversées!

Une alternative au combat consiste ainsi à se prosterner devant les Mi-Go et à les vénérer comme des dieux. C'est ainsi que les prêtres étrusques et leurs successeurs toscans procèdent. Cela fonctionne et permet aux joueurs de franchir l'épreuve.

### Quitter le combat

Si un investigateur décide d'ouvrir les yeux à n'importe quel moment il se retrouve dans la même salle du Fanum Voltumnae où il se trouvait avant de les fermer et où rien n'a changé à l'exception du fait qu'il se retrouve seul. Tout les personnages ayant maintenu leurs yeux fermés sont absent. Si il referme ses yeux il peut reprendre son combat contre les Mi-Go. Si toutefois il choisit de ne pas poursuivre il ne récupère pas la SAN qu'il a pu perdre dans la réalité alternative. Le gardien doit veiller à l'en informer clairement.

## La fin?

Une alternative si vous avez choisit de faire intervenir des Mi-go et si les combats commencent à mal tourner pour les personnages joueurs est de leur faire finir leur carrière dans un cylindre à cerveaux. Certains peuvent parvenir à s'enfuir alors que ceux qui sont tombés au combat vivent un épilogue dans laquelle ils prennent conscience de leur nouvel état quand leurs cylindres sont branchés à leurs interfaces sensorielles pour la première fois. N'hésitez pas à leur décrire le monde terrifiant et incompréhensible qui s'étend autour de ce cylindre où ils voient flotter leur propre matière grise! Pesez bien le pour et le contre avant d'opter pour cette fin car si elle est typiquement lovecraftienne vos joueurs risquent de s'avérer frustrés d'échouer si près du but.

la société des toscans appelés à l'aide par le père Angelo. Considérez, si les nouveaux venus sont des ennemis, qu'ils sont au nombre de *investigateurs+1*.

S'ensuit un combat confus que les joueurs peuvent mettre à profit pour agir. Dans tout les cas essayez de les orienter vers la dernière salle. Quitte à utiliser des chutes de pierres ou tout autre astuce.

## Le feu de Prométhée

Quelque soit la façon dont les investigateurs ont franchi la porte de la dernière salle ils se retrouvent dans un couloir des plus étrange. En effet il n'y a ni planché ni mur et bien qu'ils sentent le contact du sol sous leurs semelles les personnages pourraient jurer se trouver dans l'espace. Cette situation cause la perte de 1/1D8 points de SAN.

En réalité il n'y a aucun danger et les investigateurs n'ont qu'à marcher une dizaine de mètre pour atteindre le fond de la salle. Arrivés là, l'illusion qu'on les investigateurs de se trouver dans un ciel étoilé disparaît progressivement et laisse la place à une petite salle dont les murs sont simplement recouverts d'une terre ocre. A la manière d'une mine des étais en bois vieux de deux millénaires soutiennent tant bien que mal les parois sur lesquelles quelques stèles de pierre reposent. Sur l'une d'elles les investigateurs peuvent découvrir des formules rituelles. Il s'agit de la *Litanie de Quirinus* (voir aide de jeu n°11).

Le gardien est alors face à un choix. Selon la manière dont s'est déroulée l'aventure, les difficultés qu'ont rencontrées les joueurs et le temps qu'a pris le tout, deux options sont possibles.

• Si le gardien veut rallonger l'aventure, les investigateurs découvrent encore des fresques (qu'un test d'archéologie datent d'environ deux milles ans) et qui racontent la prise de la ville par les romains en 264 avant J-C et la fuite d'un groupe d'étrusques emportant le feu de Prométhée hors de la ville (voir acte IV).

• Si les joueurs ont lutté pour arriver jusqu'ici et que le gardien jugent qu'ils en ont assez fait le cylindre renfermant le *feu de Prométhée* est là. Il s'agit d'un cylindre de pierre d'environ cinquante centimètres de hauteur et qui trône sur une estrade de bois vermoulu et poussiéreuse. Rien n'empêche les investigateurs de s'en emparer. Reste à savoir ce qu'ils vont en faire.

## Que faire du feu de Prométhée?

Les investigateurs ont plusieurs options.

Ils peuvent le confier à un tiers, profonds, Mi go ou père Angelo selon ceux que vous avez fait intervenir au chapitre précédent. Dans tout les cas des fresques sur les murs de la salle expliquent clairement le danger que constitue le *feu de Prométhée* et le tiers éventuel montre clairement son intention de le garder en sécurité pour prévenir tout cataclysme

Les investigateurs peuvent aussi décider d'utiliser le pouvoir de l'artefact sur Gavigan ou n'importe quel ennemi se trouvant sur place. Dans ce cas leur attaque fonctionne... tellement bien qu'Orvieto est rayée de la carte et qu'aucun protagoniste ne survit. L'explosion d'Orvieto restera un mystère qui fera couler énormément d'encre tout au long du vingtième siècle. Les théories du complot gouvernemental côtoieront alors les explications scientifiques plus ou moins crédibles et les délires millénaristes.

Le plus probable reste que les investigateurs conservent précieusement le fruit de leur travail. Ils s'exposeront alors à la convoitise de tout les cultes et de toutes les agences gouvernementales du monde. Vous voilà doté d'un excellent prétexte pour leur faire jouer d'autres scénario autour de ce terrifiant artefact qu'est le *feu de Prométhée*.

## La sortie

S'ils sont encore en vie et que le scénario n'est pas encore achevé les investigateurs vont devoir trouver le moyen de quitter les lieux. Deux options s'offrent à eux: ils peuvent repartir par où ils sont arrivés -si un éboulement n'a pas obstrué le passage-



et affronter les éventuels opposants toujours présents ou passer par un chemin détourné.

En effet au fond de la dernière salle se trouve un passage qui donne sur un escalier. Après une vingtaine de marche cet escalier débouche sur une nouvelle rivière souterraine.

### La rivière

Les investigateurs arrivent devant un pont de granite enjambant la rivière. Ce pont ne mène à rien si ce n'est à une parois de pierre sans la moindre ouverture, la seule issue est en fait de sauter dans l'eau.

Ce saut représente une chute d'une vingtaine de mètres. Un jet de CON peut être demandé aux joueurs, ceux qui le ratent tombent inconscient. Un investigateur inconscient commence à se noyer et perd 1D3 PV par round après celui où il est tombé inconscient. Un jet de CON réussit lors des prochain round met un terme à la noyade. Un autre personnage peut lui venir en aide à condition de réussir un test de FOR. Ce test peut être redoubler lors d'un round suivant mais le sauveteur risque alors de se noyer en cas d'échec.

Les personnages sont ensuite entraînés par le courant. Une réussite à un test de nager ou à défaut une réussite spéciale à un test de FOR est nécessaire pour rester à la surface. En cas d'échec considérez que l'investigateur commence à se noyer comme au paragraphe précédent.

Après l'équivalent de 5 rounds ils arrivent à une cascade. Un test de DEX peut être demandé pour éviter les rochers en contre bas. Ceux qui le ratent tombent également inconscients.

Enfin une dernière cascade devant les investigateurs révèle sa présence par un bruit assourdissant. Les joueurs doivent alors comprendre que le saut depuis cette chute d'eau peut coûter la vie à leur personnage. Faites faire un jet de chance à tout les joueurs. Si l'un d'entre eux le rate, ce joueur -ou celui qui a fait le plus mauvais jet s'ils sont plusieurs à avoir raté- est attiré vers la cascade par le courant. Cet investigateur peut alors tenter -test de FOR- de s'accrocher aux pierres et aux débris qui jonchent la rivière juste avant la cascade. En cas de réussite il peut regagner la rive. Un échec équivaut à la mort du personnage.

Tout les investigateurs ayant survécu s'échouent enfin sur le rivage. Ils sont dans ce qui leur semble être une grotte ordinaire. Un passage assez large quitte cette salle et monte en pente douce pendant quinze minutes. Enfin, les

personnages débouchent dans un conduit verticale au fond duquel stagne de l'eau: c'est un puits.

Là ils peuvent remonter à la force des bras ou attendre que quelqu'un viennent chercher de l'eau. Ils ne sont plus à Orvieto mais dans le petit village de Torre San Severo à quelques dix kilomètres de leur point de départ. Leur exploration du Fanum Voltumnae s'achève ici. Ils n'ont plus qu'à rentrer se reposer et mettre des vêtements secs.

## Acte IV

Dans l'acte IV nos héros sont sur la piste de l'épave de la galère renfermant le *feu de Prométhée*. Toutes les équipes de joueurs ne parviendront pas ici. Certaines auront déjà mis la main sur le cylindre d'antimatière et mis les voiles. D'autres auront été décimés par les dangers de Rome ou rendues folles par les épreuves du Fanum Voltumnae. D'autres enfin auront abandonné devant l'adversité et le caractère insaisissable des artefacts des fungi d'Yugoth. Mais pour les équipes les plus motivées l'aventure se poursuit à Ansedonia, un petit village peuplé d'hybrides profonds.

### Retrouver la piste

Après avoir appris que le *feu de Prométhée* avait été emporté hors du Fanum par ses derniers gardiens étrusques, plusieurs options s'offrent aux investigateurs pour retrouver sa trace.

### Pourquoi tant de violence?

Si vous trouvez l'épisode de la sortie par la rivière souterraine trop meurtrier vous pouvez opter pour un interlude narratif. Racontez aux joueurs toutes les occasions qu'ils auront eu de mourir dans ces eaux et comment ils s'en sortent à chaque fois. Ils reprennent le contrôle de leur personnage au fond du puits ou directement de retour chez Ariana ou à leur hôtel.



Ansedonia



L'information leur est donnée sous la forme suivante: Ils découvrent l'histoire d'un navire étrusque qui aurait été coulé en 264 av JC. Selon une théorie quelque peu confidentielle émise par certains historiens méconnus, cet événement aurait pu précipité le début de la première guerre punique. En effet, la galère en question aurait été prise pour une embarcation carthaginoise venue razzier les côtes italiennes par la flotte romaine. Cette dernière aurait alors lancé l'assaut sur le malheureux navire étrusque qui aurait sombré près d'une ville connue de nos jours sous le nom d'Ansedonia. Dès lors Rome se serait considéré comme en guerre avec Carthage. Si les joueurs ne le savent pas ou l'ont oublié, indiquez-leur que la date où cette galère a sombré correspond à celle de la prise du Fanum Voltumnae par les légions romaines (264 av JC).

Les joueurs peuvent découvrir cette information à la **bibliothèque** de la faculté d'archéologie, dans un **livre** de Salvatore Falchi présent à son domicile, auprès d'**Antoni Abetti**, du **père Angelo**, de **Massimo Palatino** etc. Quelque soit la manière qu'ont les investigateurs de chercher cette information, ils la trouvent. Et s'ils ne la cherche pas, l'information vient à eux par le biais d'un des pnjs déjà cités. En effet, l'objectif de cette acte n'est pas l'enquête mais l'exploration d'Ansedonia et de l'épave.

## Ansedonia

Situé sur la côte toscane à une centaine de kilomètres d'Orvieto, Ansedonia en constitue le débouché le plus direct sur la méditerranée. Il s'agit d'un village peuplé seulement de quelques familles de pêcheurs que surplombent quelques villas de luxe qui restent inhabitées pendant la majeure partie de l'année. Ce que l'histoire officielle ne dit pas c'est que les habitants d'Ansedonia sont pour la plupart des hybrides profonds dont la principale activité consiste à attendre d'avoir achevé leurs transformations pour enfin pouvoir rejoindre leurs frères dans les abysses.

En effet, Ansedonia est située à l'endroit exact où la flotte venue de Sicile en Italie et mêlant étrusque et profonds avait débarqué il y a plus de trois mille ans. Si les étrusques avaient ensuite gagné l'intérieur des terres et conquis un vaste territoire, les profonds puis les hybrides qui ne tardèrent pas à apparaître étaient restés sur ce site côtier, conformément à leur nature aquatique et à leur volonté de maintenir les liens les unissant à leurs semblables du large.

Aussi lorsque la galère étrusque

transportant le *feu de Prométhée* sombra au large du village les profonds ne tardèrent pas à investir l'épave. Rapidement ces créatures et leurs cousins hybrides décidèrent de maintenir cette épave et son précieux artefact en l'état et d'en faire un temple sous-marin dédié aux dieux qui avaient à la fois été les leurs et ceux des étrusques.

De nos jours la communauté hybride d'Ansedonia vit en paix. Elle ne souhaite qu'une chose: rester cachée aux yeux du monde extérieure. Protéger ses secrets en va de la sécurité de tout ses membres et c'est la seule chose qui pourrait motivé l'un d'entre eux à tuer. Bien que physiquement monstrueux, ces êtres ne sont pas malveillants et les investigateurs pourraient bien -prit par leur élan héroïque- se montrer plus agressifs qu'eux.

## Le village

Les investigateurs peuvent arriver à Ansedonia par deux routes. Depuis Rome, ils emprunte la via Aurelia qui suit la côte. En venant d'Orvieto il longe le lac de Bolsena, le plus grand lac volcanique d'Europe. Dans tout les cas, ils ne croisent pratiquement personne dans les parages d'Ansedonia. La région entière semble avoir été abandonnée puis oubliée. Pourtant il est clair aux yeux des observateurs que l'endroit est d'une grande beauté et qu'il doit avoir beaucoup de succès en été. Cela ne fait que rendre les lieux plus étranges tels qu'ils apparaissent sous les pluies d'avril.

Le village en lui même est situé à l'extrémité continentale d'une presqu'île à trois tombolos. La vingtaine de maisons qui le constitue est construite autour d'une crique bordée d'un quai où est amarrée une douzaine de bateaux de pêche délabrés. Une haute colline couronnée d'un fort surplombe le village alors que les demeures des pêcheurs périclitent sous son ombre.

Les rues sont désertes et l'endroit semble inhabité. Parmi les rares personnes que les investigateurs peuvent croiser aucune n'est âgée de plus de vingt ans.

Seuls trois bâtiments sont dignes d'intérêt pour les joueurs l'église, le café et le magasin d'accastillage.

## Lieux à explorer

### L'église

Cette église de style roman est située au fond d'une impasse. Entre cette situation et

ses dimensions modeste, l'édifice ne semble pas occuper une place d'honneur dans la communauté. La porte d'entrée n'est pas fermée et les investigateurs peuvent l'explorer librement. Il n'y trouve rien de ce qui fait habituellement ce genre d'endroit: pas de cierge, pas de crucifix ni de vasque d'eau bénite. Les bans sur lesquels les fidèles prennent normalement place pour la messe ont pour la plupart disparu et ceux qui subsistent ont été disposés en cercle dans le chœur.

A ce stade les investigateurs peuvent s'imaginer avoir à faire à une secte sataniste ou à un culte de Cthulhu. Bien que ce ne soit pas le cas il est vrai que les habitants d'Ansedonia adorent leurs propres dieux. En effet, dans la sacristie un petit autel a été dressé qu'occupent deux statuettes. L'une représente Dagon alors que l'autre figure un dieu étrusque déformé tel que les personnages ont pu en observer sur les fresques du Fanum Voltumnae. En revanche nul rite abjecte, nul sacrifice humain n'a lieu dans ce village.

En réalité la principale fonction de l'église est de servir de lieu de réunion. C'est la raison pour laquelle les bans ont été placés en cercle. S'ils organisent une surveillance des lieux, les investigateurs peuvent voir une demi-douzaine d'individus étrangement voûtés (des hybrides en pleine mutation) s'y rendre. Les réunions sont présidés par un hybride particulièrement monstrueux, **le vénérable** (voir plus loin).

S'ils entreprennent de se renseigner sur l'église et son état actuel auprès des passants, ceux-ci, pour la plupart hybrides eux-même, leur expliquent que le curée est mort il y a deux ans et qu'il n'a pas été possible de trouver quelqu'un pour le remplacer. Ce n'est pas tout à fait exact. En réalité le curée n'est pas mort mais a achevé sa métamorphose en profond et a gagné le large. Le village ne comptant aucun catholique, les habitants laissent la tâche de remplacer le prêtre traîner.

### Le café

Le café du village ne paie pas de mine mais c'est le seul endroit où il y a un minimum d'animation. Entendez un maximum de deux personnes discutant entre elles à voix basse. Les lieux sont peu éclairés et assez sale. La décoration est passée de mode depuis au moins cinquante ans ce dont les locaux n'ont absolument pas conscience. C'est un assez bon endroit pour se renseigner puisque **le maire** d'Ansedonia, un jeune homme ne semblant pas avoir plus de vingt-cinq ans, en est le gérant. C'est aussi le seul édifice à faire fonction de chambre d'hôte dans le village.



Si les investigateurs veulent dormir sur place les tarifs sont relativement honnêtes pour des chambres humides, minuscules et qui sentent le poisson.

Dans la ruelle derrière le café réside le seul sans domicile fixe de la commune: **Marco**, un hybride de trente-cinq ans dont l'absence de mutation en a fait un paria parmi les habitants.

### Le magasin d'accastillage

Ce magasin, situé au bout des quais, sert aux pêcheurs locaux ainsi qu'aux rares touristes à s'équiper en matériel nautique. La gérante, **Livia**, a seize ans. Elle tient ce commerce depuis six mois et l'achèvement de la transformation de son père. Elle ne montre aucun signe de mutation et est terrifiée à l'idée de se changer en monstre comme la plupart de ses concitoyens.

Si les investigateurs souhaitent se procurer un navire ou du matériel de plongée ils ont sonné à la bonne porte.

### Personnages à rencontrer

#### Les passants

Âgés de vingt ans au maximum, ils peuvent donner des renseignements d'ordre général aux investigateurs. Où se trouvent les bâtiments importants, qui est le maire etc. Ils ne révèlent rien au sujet d'une quelconque épave et ne savent rien de l'histoire antique si ce n'est que le village a été fondé à l'époque étrusque et que des recherches archéologiques ont mis à jour des vestiges mineurs au sommet de la colline.

Si tous sont si jeunes c'est parce que la plupart des hybrides commencent leur transformation en profonds à la puberté. Celle-ci peut ensuite prendre de nombreuses années durant lesquelles le mutant vit sur la terre ferme mais sous une forme dégénérée qui le contraint à rester caché aux yeux des profanes. La venue des investigateurs a donc forcé les individus les plus engagés dans leur métamorphose à rester cachés.

#### Paolo

Le maire, Paolo Montesi, prétend avoir trente ans. En réalité il n'en a que dix-neuf. Lui aussi a du reprendre le poste au pied levé après le départ de son prédécesseur pour les abysses. C'est un jeune homme dévoué à sa communauté et il est prêt à tout pour la protéger. C'est aussi le bras droit du vénérable (voir plus loin).

Il constitue la principale interface entre les siens et le monde extérieur et a l'habitude d'avoir à faire à des étrangers. Aussi sait-il se montrer agréable et dispos avec les personnages. Lui non plus ne reconnaît pas l'existence d'une quelconque épave et prétend n'avoir jamais entendu parler du Fanum Voltumae. Un jet de psychologie réussit révèle qu'il ment.

Si les investigateurs utilisent la manière forte avec lui, il craque facilement et leur révèle l'existence et l'emplacement de l'épave. En revanche il ne trahit la vraie nature des habitants d'Ansedonia que si les personnages posent des questions précises sur la question. Si les investigateurs ont recours à ces extrémités sur lui, il se jure de les éliminer pour que le secret de son village demeure cachés.

N'hésitez pas à faire comprendre à vos joueurs que Paolo n'est pas mauvais et qu'utiliser ces méthodes avec lui n'a rien d'héroïque.

### Le vénérable

Le vénérable est un hybride très âgé dont la transformation, pourtant très avancée, semble bloquée depuis si longtemps que personne ne se souvient de lui avant qu'elle ait débuté. Il pèse près de cent-cinquante kilos et est proprement monstrueux. Sa peau aux reflets verts est distendue, pendante et suinte en permanence un liquide jaunâtre. Il empest le poisson pourri à plus de trente mètres ce qui fait qu'on le sent bien avant de le voir. Pour compléter le tableau son visage dont la majeure partie est occupée par deux énormes yeux globuleux rappelle une tête de murène.

Et pourtant c'est un être bon. Sa seule occupation est de veiller sur les habitants de son village ce qu'il fait avec la plus totale dévotion. Beaucoup pense d'ailleurs que c'est le soucis qu'il a des siens qui bloque sa métamorphose et l'empêche de gagner enfin le large comme y aspirent tout les hybrides passé un certain stade de transformation.

Le vénérable occupe aussi le poste de prêtre pour les fidèles qui vénèrent Dagon et les dieux étrusques. Il dirige le culte dans l'église du village ainsi que dans le temple sous-marin de l'épave lorsque certaines célébrations y attirent profonds et hybrides parvenues à des stades avancés de mutation.

Les investigateurs peuvent le voir à l'église s'ils la surveillent alors qu'une réunion nocturne s'y tient. Selon toute vraisemblance, les joueurs risquent de prendre le vénérable pour un monstre et tenter de l'abattre. S'ils entreprennent de



### Le vénérable

Créature monstrueuse & bienveillante

#### Profil

- FOR 75
- DEX 65
- CON 65
- POU 60
- TAI 90
- INT 65
- APP 10
- MVT 8/8 en nageant
- PV 17
- IMP +1D6
- Carrure +2
- Attaque par round: 1
- Corps à corps 45% (22/9)
- Esquive 30% (15/6)

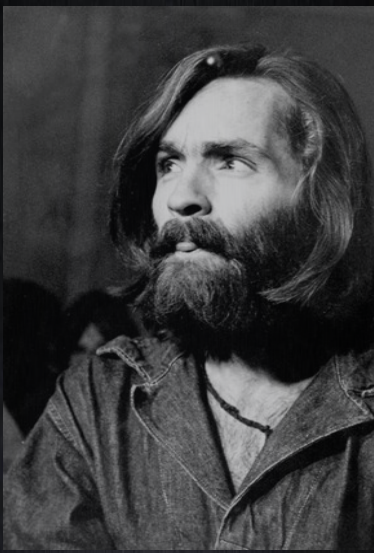
#### Sorts

Atrophie d'un membre. Contacter un profond. Contacter un mi-go.



### Livia

Hybride malgré elle



## Marco

Paria revanchard

### Localiser l'épave

Localiser la galère étrusque par cent mètres de fond ne sera pas une mince affaire pour les investigateurs. Plusieurs options s'offre à eux. Ils peuvent:

- Utiliser la carte sous-marine de Livia
- Suivre des hybrides se rendant au temple que constitue pour eux la galère
- Utiliser Marco ou Paolo pour les guider jusqu'à leur objectif. Livia n'est jamais allé sur place.
- Jouer sur la chance et sonder les fonds jusqu'à trouver ce qu'il cherche. Cette dernière méthode risque de prendre plus de temps ce qui pourra être mis à profit par les éventuels ennemis des investigateurs pour leur tendre un piège
- Enfin faites confiance à vos joueurs pour trouver une méthode originale et inventive. S'ils trouvent une idée cohérente profitez-en pour récompenser leur créativité.

dialoguer avec lui, il découvre un être raisonnable et honnête qui leur révèle tout ce qu'ils veulent savoir mais refuse de leur livrer le *feu de Prométhée* qui est un objet sacré pour son peuple qui veille sur lui depuis plus de deux mille ans.

En fin de scénario les joueurs pourraient être bien inspirés de laisser l'artefact d'antimatière sous la protection du vénérable.

## Marco

Marco l'hybride-paria essaie d'oublier son statu en se noyant dans l'alcool. En effet sur une cinquantaine de naissances à Ansedonia apparaît parfois un individu qui ne développera pas de transformation en profond à l'âge adulte. Cette particularité génétique serait considérée comme une bonne chose pratiquement n'importe où dans le monde mais ici c'est une malédiction. Alors qu'il prenait de l'âge et qu'aucun signe de métamorphose n'apparaissait chez Marco il a progressivement vu ses amis puis sa famille s'éloigner de lui. Finalement même ses plus proches parents se sont détournés et quand les investigateurs arrivent à Ansedonia les villageois ont depuis plusieurs années pris l'habitude de nier jusqu'à son existence. Seule Paolo le prend suffisamment en pitié pour lui permettre de s'enivrer du vin abject qu'il sert habituellement aux touristes.

Marco est prêt à révéler tout ce qu'il sait aux investigateurs qu'il voit comme sa seule et unique chance de se venger des siens. Il les poussera à la violence, abreuvant les personnages de récits de rites cannibales, de meurtres abjectes et sombres invocations lancées par les monstres avides de sang qui peuplent la ville selon lui.

Si les investigateurs ne viennent pas à lui il viendra à eux.

## Livia

La jeune fille qui tient le magasin d'accastillage se sent parfaitement bien sous son apparence humaine et n'a aucune envie de devenir une créature aquatique. Elle a vu toute sa famille dégénérer et se transformer en monstre des abysses et chaque transformation l'a un peu plus convaincu qu'elle ne se laisserait pas faire. Elle est décidé à mettre fin à ses jours au premier signe de métamorphose. La présence de Marco au sein du village représente un espoir pour elle. Il est l'incarnation vivante du fait que tous ne sont pas destinés à se changer en monstre. Malheureusement pour elle, elle n'est pas comme lui et les premiers signes de déchéance ne vont pas tarder à apparaître sur son corps.

Livia est une alliée pour les investigateurs et s'ils parviennent à gagner sa confiance ils peuvent -en plus de l'aide matériel que son magasin peut lui permettre de leur fournir- apprendre de sa bouche tout les secrets du village. Contrairement à Marco elle n'en veut pas aux siens et exposera aux personnages la nature pacifique de ses concitoyens. Elle peut également permettre aux investigateurs de localiser l'épave étrusque en leur fournissant une carte des fonds marins qu'utilisait son père.

Le charme de la jeune fille étant indéniable, il ne serait pas surprenant qu'un investigateur s'amourache d'elle. Encouragez cette idylle, ainsi les joueurs seront aux premières loges quand Livia découvrira les premiers signes de son inéluctable transformation.

## Sacs et cordes

Que les investigateurs aient ou non des compétences nautiques ils n'ignorent pas qu'ils vont avoir besoin de matériel pour fouiller une épave, à commencer par un bateau. Tout ce matériel peut être trouvé sur place dans le magasin de Livia ou importé de l'extérieur. Dans ce dernier cas les personnages s'exposent à des frais conséquents ainsi qu'à de véritables défis logistiques.

## La Sainte Marie

Ce navire est le seul à Ansedonia sur lequel puisse être installé du matériel de plongée tel qu'il se présente dans les années vingt. A l'origine il appartenait au propriétaire de l'une des maisons cossues qu'accueille la colline surplombant le village. Il y a dix ans de ça, ce passionné de plongée avait entrepris de découvrir les fonds marins locaux en scaphandre à



casque. Finalement il avait du faire machine arrière après plusieurs accidents survenus suite au sabotage de son matériel par la communauté. Découragé il avait fini par vendre son bateau pour une bouchée de pain au propriétaire du magasin d'accastillage -le père de Livia- puis par quitter la région.

La Sainte Marie mesure vingt mètres de long. Il s'agit d'un navire à vapeur fonctionnant au charbon mais qu'il est également possible de manœuvrer à la voile. Il peut accueillir une dizaine de personnes. La pompe permettant d'envoyer de l'air dans un scaphandre a été démonté mais peut être réinstallée.

lui envoie de l'oxygène. Le scaphandrier est équipé de semelles de plomb qui lui permettent de marcher au fond de l'eau et d'une corde appelée la *ligne de vie* par laquelle le plongeur est descendue puis remonté. Le magasin de Livia contient assez de matériel pour équiper intégralement trois scaphandriers. Il faut au moins un quart d'heure à un personnage pour enfilet tout l'équipement qui pèse près de 80kg.

#### *En terme de jeu*

Un personnage équipé d'un scaphandrier peut se déplacer au fond de l'eau à une

partir du 4ème demandez un test de CON, ceux qui le rate perdent 1D4 PV. Si un plongeur perd plus de 4PV ainsi il tombe inconscient. Une réussite ultérieure à un test de CON lui permet de recouvrer ses esprits alors qu'un échec lui fait perdre d'autres PV. Si l'approvisionnement en oxygène en rétablit le personnage sort aussi de son inconscience mais ne récupère pas les PV perdus.

#### **La pompe**

Une personne seule peut activer cette pompe pour envoyer de l'air jusqu'à un plongeur. Ainsi si deux personnages plongent en même temps ils auront besoin de deux autres personnes pour leur envoyer de l'air. Si un personnage se retrouve seul à pomper alors que plusieurs plongeurs sont dans l'eau demandez à son joueur un test de FOR à chaque round, s'il est raté l'air n'est plus acheminé. A partir du moment où un jet de FOR a été raté il n'est plus possible d'en tenter un autre, le personnage est à bout de force!

#### **L'épave**

Les investigateurs ne tarderont pas à organiser une expédition en direction de l'épave. La Sainte Marie étant amarrée à l'extrémité des quais il est possible de la préparer au départ sans attirer l'attention mais quitter le port sans être vu relève de l'impossible. Les investigateurs peuvent tenter de profiter de la nuit pour quitter la baie mais ils risquent fort de regretter la lumière du soleil une fois l'épave atteinte.

Celle-ci est située à à peine quatre kilomètres du rivage à proximité d'une toute petite île. Une profondeur de trente-cinq mètres environ la sépare de la surface. Quelque soit la méthode utiliser pour la repérer facilitez la vie des joueurs et permettez leur de la découvrir sans trop de difficultés. A moins que les investigateurs s'y opposent formellement Livia les accompagne sur place. Son aide est la bienvenue car elle sait parfaitement utiliser le matériel de plongée et ses conseils en la matière sont précieux.

#### **Les conseils de Livia**

Outre les informations déjà données au chapitre précédent Livia leur explique quelques éléments supplémentaire.

•Les plongeurs doivent utiliser une échelle pour descendre directement à l'aplomb du navire.

#### **Le scaphandre à casque**

A l'époque où se déroule le scénario le scaphandre autonome moderne n'a pas encore été inventé et le modèle le plus répandu reste le scaphandre à casque où le plongeur, muni d'une combinaison étanche, est relié à la surface par un tube -le narguilé- qui

vitesse correspondant à son mouvement normal divisé par trois. L'utilisation de toutes ses compétences physiques nécessitent la réussite d'un test de FOR. En cas d'échec la compétence ne fonctionne que sur une réussite spéciale. Si l'alimentation en oxygène est coupée l'investigateur dispose de trois rounds avant de commencer à manquer d'air. A



## Conseils de mise en scène

Si l'endroit où se déroule votre partie s'y prête, séparez les joueurs évoluant au fond de l'eau de ceux restant à bord du bateau. Lorsque les plongeurs activent leur ligne de vie (notamment pour demander à être remontés) ou quand les personnages activant la pompe sont en difficultés transmettez l'information à l'autre groupe sans les informer de ce qui est en train d'arriver à leurs camarades. Par exemple informer les plongeurs qu'ils n'ont plus d'oxygène sans leur dire que l'équipe restée en surface est en train de subir une attaque.

## Une hécatombe ?

Entre accidents et rencontres hasardeuses, la séance de plongée peut s'avérer mortelle pour les investigateurs. Le but n'est pas faire un massacre à votre table mais de montrer à quel point l'environnement dans lequel se sont aventurés les personnages est hostile. Aussi doser le danger selon les habitudes de votre table et tant que faire se peut essayez de garder au moins un personnage en vie jusqu'à la fin du scénario, après tout il serait dommage que les joueurs n'assistent pas à une fin qui est maintenant à portée de main.

- Ils doivent régler eux-même la pression en air de leur équipement en chassant le trop plein d'air à l'aide d'une petite vanne située à l'avant de leur combinaison.

- Ils ne doivent faire aucun nœud avec leur narguilé et leur ligne de vie

- Ils doivent faire attention où ils mettent les pieds pour éviter toute chute.

- Ils doivent remonter en effectuant des paliers.

- Un code permettant de communiquer existe entre la surface et le plongeur. Pour se faire comprendre ce dernier tire sur sa ligne de vie. Selon le nombre de traction qu'il effectue il peut faire passer différents messages. Laissez les joueurs établir leur propre code mais attention s'il est trop complexe ils risquent de ne pas s'en souvenir au moment crucial, surtout si vous optez pour la séparation en deux groupes. En principe n'autorisez pas les joueurs à le noter, leurs personnages n'iraient pas au fond de l'eau avec un bloc-note !

Si les investigateurs ne respectent pas ces consignes ils risquent un accident grave à tout moment.

## Accident et problèmes techniques

Laissez les investigateurs s'équiper et s'organiser entre pompistes et plongeurs puis ces derniers pénétrer dans l'eau.

A chaque instant de leur plongée vérifiez que les personnages respectent bien les consignes de sécurité -soyez fair-play rappelez les consignes quelques fois ou demandez des tests en EDU ou en INT pour savoir si les investigateurs s'en souviennent.

- La **remontée ballon** est le risque principal auquel s'exposent ceux qui oublieraient de purger le trop plein d'air de leur combinaison. Comme son nom l'indique ce phénomène les fera remonter

comme un ballon à la surface si leur équipement est trop gonflé.

- Le **coup de ventouse** qui correspond au phénomène opposé est un accident bien plus grave. Ici la perte de pression à l'intérieur de la combinaison provoque l'aspiration du corps du plongeur à l'intérieur du casque ce qui peut littéralement faire exploser sa tête! Ce type d'accident se produit en général lorsque le plongeur chute -ce qui entraîne une variation trop brutale de la pression environnante- ou que son narguilé est sectionné ce qui provoque l'expulsion de l'air contenu dans la combinaison.

- Enfin les **bris de vitre**, les **accidents de décompression**, les **crises de panique** et autres **asphyxies** du à un apport en oxygène insuffisant sont des possibilités à garder à l'esprit.

## L'exploration

La descente le long de l'échelle puis de la corde prend une dizaine de minute. Une fois au fond les investigateurs se trouvent à une vingtaine de mètres de l'épave elle même. Celle-ci est presque entièrement recouverte de sable mais elle est repérable par des poutres en bois recouvertes de coraux qui dépasse du sol. Des fragments de céramiques ainsi que quelques morceaux de métal rouillés jonchent les fonds marins. Alors que le premier scaphandrier arrive au niveau de l'épave proprement dite le sol s'effondre sous son poids. Un jet de DEX peut être tenter pour éviter de tomber. En cas d'échec et si vous êtes particulièrement généreux un test de FOR pour se rattraper aux parois peut être demandé au joueur. Si malgré tout la chute a bien lieu l'investigateur doit réussir un test de CON ou perdre 1D20 PV. S'il meurt décrivez son agonie alors que ses yeux se mettent à saigner puis que son crâne explose. Cette scène inflige à ceux qui y assiste une perte de 1/1D6 points de SAN. La perte d'au moins 5 points de SAN implique que le personnage fait une crise de panique. Il échappe au contrôle de son joueur pendant quelques minutes à la discrétion du gardien. Le principal défaut des personnages paniqués est qu'ils ne suivent plus les consignes de sécurité !

Les investigateurs peuvent ensuite explorer l'intérieur de la crevasse qui s'est ouverte sous leur pied. Il s'agit du pont du navire étrusque. Il a été étrangement redécoré. Partout d'étranges guirlandes faites de coquillages et de pendentifs manufacturés par les profonds sont accrochées aux poutres recouvertes de coraux représentant tout ce qui reste des boiseries du navire. Une sorte de filet fait office de grille séparant les investigateurs de la poupe surélevée de la galère.

Si les investigateurs parviennent à le franchir -en le découpant au couteau par exemple- il parviennent dans le temple profond à proprement parler. Des statues grande nature disparates faites pour les unes en granite et pour les autres d'un assemblage hétéroclite de coquillages bordent leur progression. Elles représentent des profonds dans toute leur gloire et sous toutes leurs formes. Certains semblent être la progéniture dégénérée d'un homme et d'un requin alors que d'autre, ressemblant à des calmars disproportionnés, n'ont conservé de leur vie terrestre qu'un regard désespérément humain. Si le message n'est pas encore bien passé les plongeurs peuvent observer de nouvelles fresques aux couleurs délavées figurant les cataclysmes qu'un usage non contrôlé de l'artefact d'antimatière pourraient provoquer. Explosions, raz-de-marées, tremblements de terre et autres catastrophes sont au programme.

Enfin, au fond de la salle, derrière un autel richement décoré de calices d'or et de chaînes d'argent se trouve une énorme statue de marbre gris. Elle représente un dieu étrusque bien trop grand pour son temple et contraint de se contorsionner pour rester en place. Entre ses mains se trouve un cylindre de pierre, le *feu de Prométhée*.

## Climax final

Si les investigateurs mettent la main sur le cylindre un nuage de sable les environne soudain. Évoluant à l'intérieur, il leur semble distinguer une forme humanoïde. C'est un profond mesurant plus de deux mètres qui tarde pas à les attaquer. Il ne cherche pas à les tuer mais simplement à protéger le temple et sa relique. Si les investigateurs laissent le cylindre sur place l'attaque cesse immédiatement et reprend s'ils tentent de récupérer à nouveau l'artefact. Si les investigateurs parviennent à fuir ou à tuer leur ennemi, ils se retrouvent rapidement aux prises avec un nouveau problème: l'air se raréfie dans leur combinaison.

En effet simultanément avec les événements se déroulant au fond de l'eau les personnages restés sur la Sainte Marie subissent une attaque. Trois hybrides ont nagé jusqu'à leur embarcation et s'en prennent physiquement à ceux qui manœuvrent la pompe à air comprimé. Eux non plus ne cherchent pas à tuer -du moins par directement- mais veulent faire partir les personnages. Laissez les joueurs gérer ces combats comme ils le souhaitent mais n'oubliez pas leurs compères situés sous l'eau. Après trois rounds sans que la

pompe soit actionnée les plongeurs commencent à ne plus avoir d'air (voir *le scaphandre à casque*). Remonter jusqu'au navire depuis l'épave par ses propres moyens prend dix rounds à un plongeur. Toutefois à cette vitesse gare aux accidents de décompression !

Si les joueurs sont en mauvaise posture ou dès que le moment vous paraît propice, Edward Gavigan arrive à bord d'un élégant hors-bord. Armé d'une arme de poing il abat rapidement les hybrides et saute à bord de la Sainte Marie. N'écouter que son courage il reprend le pompage de l'air comprimé afin de venir en aide aux malheureux plongeurs. Ne vous méprenez pas le sorcier n'est pas devenu philanthrope, il a simplement besoin que les scaphandriers survivent pour ramener le *feu de Prométhée* à la surface.

Si vous avez opté pour la séparation des joueurs en deux groupes, le moment est venu de les réunir à nouveau. Ainsi les plongeurs sortant de l'eau sont accueilli par Gavigan qui leur donne la main pour les hisser à bord. Ils peuvent alors choisir de lui livrer l'artefact et de passer leur chemin ou de lutter jusqu'au bout. Dans le second cas, Gavigan a l'avantage de disposer d'une arme prête à faire feu alors que certains des investigateurs sont encore engoncés dans leurs tenues de plongée...

## Accident de décompression

Si un plongeur remonte trop vite jusqu'au navire il risque un accident de décompression. En terme de jeu cela signifie que le plongeur une fois arrivé à la surface doit effectuer un jet de CON pour chaque action qu'il tente. Si ce test est raté il perd un point de vie et son action échoue automatiquement.

## Et si Gavigan est déjà mort ?

Si Gavigan est déjà sorti du cadre cela ne change pas grand chose. Remplacer son intervention par celle d'un autre pnj. Le *vénérable* -qui n'a jamais commandité l'attaque sur les investigateurs- est parfait dans ce rôle. Il ordonne simplement aux hybrides d'arrêter le combat et entreprend de négocier une sortie honorable avec les personnages.



## Et après

Si les investigateurs survivent, ils doivent encore décider quoi faire du *feu de Prométhée*. S'ils ont compris la nature pacifique des hybrides peut être accepteront-ils de leur confier le précieux artefact. Auquel cas ils auraient peut être mieux fait de le laisser en place...

Selon ce qu'ils ont laissé en plan les joueurs peuvent ensuite se lancer aux trousses de Gavigan, rechercher son mystérieux commanditaire ou se lancer dans des aventures entièrement différentes.

## Et si un investigateur est toujours sous l'emprise du sorcier ?

Dans ce cas tout dépend de son poste durant la plongée et du fait qu'il tombe ou non sous l'emprise de Gavigan selon les règles de contrôle de Nephren-Kâ décrites à l'acte I. S'il est plongeur il fera tout pour garder ou s'emparer de l'artefact afin de le remettre à Gavigan. S'il fait parti de l'équipe qui actionne la pompe il tient de fait la vie des plongeurs entre ses mains. Une solution intéressante est de prendre le joueur à part et de le laisser mettre en jeu sa trahison comme il le souhaite.

# **Annexes**

## Chronologie

<b>Début 1914</b>	Isidoro Falchi échoue à découvrir le Fanum Voltumnae à Orvieto
<b>Juin 1914</b>	Décès d'Isidoro Falchi
<b>1917</b>	Enzo Falchi décède à la bataille de Caporetto
<b>1918</b>	Salvatore Falchi découvre l'entrée du Fanum Voltumnae
<b>1918-1924</b>	Salvatore Falchi explore le Fanum Voltumnae
<b>Novembre 1924</b>	Ettore Majorana découvre les notes de Salvatore Falchi
<b>Décembre 1924</b>	Enrico Fermi rend ses notes au Pr. Falchi
<b>Janvier 1925</b>	Discours de Mussolini assumant les assassinats fascistes
<b>Février</b>	Edward Gavigan affronte Douglas Collins en Angleterre

<b>Début Mars</b>	Gavigan arrive à Rome
<b>10 Mars</b>	Douglas Collins quitte l'hôpital
<b>Mi-Mars</b>	Gavigan cambriole Enrico Fermi
<b>28 Mars</b>	Salvatore Falchi signe le serment d'allégeance au parti fasciste
<b>31 Mars</b>	Salvatore Falchi est enlevé et tué par Gavigan
<b>4 Avril</b>	Gavigan s'infiltré chez Ariana Falchi sous l'identité d'Evgueni Garinov
<b>6 Avril</b>	Douglas Collins arrive à Rome – début du scénario
<b>Quelques jours plus tard</b>	Le corps de Salvatore Falchi est retrouvé sans vie



## Dramatis Personae

- **Antonio Abetti** – l'astronome occultiste
- **Antonio Scapi** – pré-tiré
- **Ariana Falchi** – pré-tiré
- **Cesare Lorenzi** – le chef fasciste
- **Chiara** – une secrétaire
- **Benedetta Ugo** – l'employée de maison
- **Benedetto Lupo** – policier incompetent
- **Douglas Collins** – pré-tiré
- **Edward Gavigan** – le méchant

Edward Gavigan est un personnage issu de la célèbre campagne des masques de Nyarlathotep. Il y apparaît en tant que chef de la branche anglaise du culte du pharaon noir, l'un des avatars du chaos rampant. Les informations qui suivent sont issues du scénario londonien de la campagne des masques publiée par les éditions *Sans-détour*. Gavigan est âgé d'une cinquantaine d'années, sophistiqué et tiré à quatre épingles. Il porte une montre bracelet, une mode relativement récente. Même s'il symbolise la réussite sociale il a connu la pauvreté dans sa jeunesse. Il lui a fallu des années d'intrigues serviles pour gagner la confiance des grands-prêtres du culte, dont le professeur sir Aubrey Penhew et il apprécie autant le luxe dont il s'entoure que la puissance que lui confère les dieux. Gavigan est un formidable sorcier qui connaît tout les sorts que le gardien juge utile.

- **Enrico Fermi** – le physicien

Enrico Fermi naît le 29 septembre 1901 à Rome. Très jeune, il fait preuve d'une mémoire exceptionnelle et d'une grande intelligence, qui lui permettent d'exceller dans les études. Très vite il se passionne pour la physique et les mathématiques. En janvier 1922, après quatre ans passés à l'université, Fermi publie son premier article qui traite de la relativité générale. Dans une communauté scientifique italienne hostile aux travaux d'Einstein, il est l'un des rares avec Levi-Civita à défendre la théorie de la relativité. En juillet 1922, Fermi obtient son diplôme de fin d'études après avoir présenté un mémoire sur la diffraction des rayons X. En mars 1925, à 23 ans et demi, il obtient son doctorat d'État. En cette même année 1925 Fermi commence à travailler secrètement sur l'antimatière. Si Fermi garde le secret ce n'est pas seulement pour garder l'exclusivité de ses travaux mais aussi parce que la source qui les a inspiré est inviolable. En effet, il se base sur des documents qui ont été dérobés chez le professeur Salvatore Falchi, notamment des reproductions sur papier de fresques murales découvertes dans un site étrusque et qu'il a identifié comme correspondant à des équations mathématiques.

- **Estefano Bianco** – la brute fasciste
- **Ettore Majorana** – le jeune génie

« Dans le monde il y a plusieurs catégories de scientifiques : ceux qui font de leur mieux, et ceux, de premier plan, qui font de grandes découvertes, fondamentales pour le développement de la science. Et puis, il y a les génies, comme Galilée et Newton. Ettore était de ceux-là. » - Enrico Fermi

En 1925 Ettore Majorana n'a pas 20 ans mais c'est déjà un esprit très brillant. Il travaille avec Fermi dans son laboratoire de

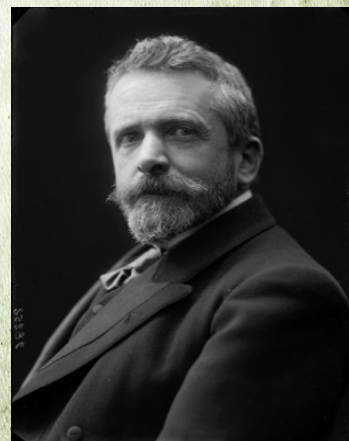
physique théorique à l'université de *la sapienza*. Il est également ami avec Ariana Falchi et aimerait peut être qu'ils soient plus que ça. Il est responsable du « vol » des documents de Salvatore Falchi et après que Salvatore en a eu connaissance il a interdit à sa fille de le revoir. Ne pouvant lui indiquer réellement pourquoi il a prétendu que Majorana avait eu des propos fascistes en sa présence.

- **Giacomo Boni** – le doyen fasciste
- **Giovanni** – le paysan d'Orvieto
- **Guido Calza** – l'archéologue d'Ostie
- **Giulia** – une secrétaire
- **Giuseppe Nillo** – l'inspecteur efficace
- **Il signore Samuele** – l'apothicaire
- **Isidoro Falchi** – le grand père
- **Le père Angelo** – curé d'Orvieto
- **Le sans-abris** – un vieux sans domicile fixe
- **Le vénérable** – patriarche des hybrides profonds
- **Livia** – hybride terrifiée à l'idée de se métamorphoser
- **Marco** – le paria d'Ansedonia
- **Massimo Palatino** – le collègue d'Ariana
- **Paolo Montesi** – maire d'Ansedonia et hybride profond
- **Pericle Ducati** – étruscologue
- **Philippo Strozzi** – médecin légiste
- **Salvatore Falchi** – la victime
- **Sergueï Garopov** – le méchant de substitution

Garopov est là pour remplacer Edward Gavigan le cas échéant. En effet certains gardiens pourraient ne pas vouloir utiliser un personnage issu d'une campagne connue. Le descriptif de Garopov est le même que celui de son alter ego britannique. Seul son nom et son origine diffèrent. En effet, comme son nom l'indique, Garopov est russe. D'origine noble il a fui son pays suite à la révolution bolchevique de 1917 et a gagné Londres après être passé par Paris. Pour maintenir son train de vie, cet occultiste chevronné a trempé dans plusieurs crimes, assassinats et autres escroqueries avant de s'associer à sir Aubrey Penhew, chef de culte fanatique. A part ces éléments toutes les informations données dans le scénario pour Edward Gavigan valent pour Sergueï Garopov.

- **Tullio Levi-Civita** – savant italien

*Giacomo Boni*





# Personnages Pré-tirés

## La Signorina Falchi



Née en 1903 à Rome, Ariana Falchi est la fille du professeur Salvatore Falchi. Elle habite seule avec lui et suit ses traces en tant qu'étudiante en archéologie à l'université de Rome la Sapienza. C'est une jeune femme très intelligente et pleine de vie, mais sa plus grande qualité est certainement son courage, qu'elle déploie tant pour se faire une place en tant que femme dans les milieux fermés de l'université italienne que pour afficher ses convictions politiques malgré la mainmise des fascistes sur le pays.

Ces vingt dernières années, la famille Falchi a vécu de nombreuses tragédies. La mère d'Ariana est d'abord morte en la mettant au monde puis son aïeul, Isidoro Falchi est décédé en 14 suite au choc provoqué par l'échec de ses recherches. Enzo, frère aîné de sept ans d'Ariana est quand à lui tombé au champ d'honneur à Capporetto en 1917. Cette dernière perte a fini par plonger son père, Salvatore, dans une dépression dont il n'est jamais ressorti.

Une semaine avant le début du scénario le professeur Salvatore Falchi n'est pas rentré après sa journée de travail. Ariana considère que l'opposition de son père au fascisme est la raison probable de son enlèvement. En effet une quinzaine de jours plus tôt la direction de l'université a demandé à tout les titulaires d'une chaire de signer un *serment d'allégeance* au régime mussolinien et Salvatore a affirmé qu'il n'accepterait pas. La jeune femme a depuis alerté la police mais l'enquête piétine.

Ariana est un personnage clé de l'intrigue. Si aucun joueur ne souhaite l'incarner elle doit néanmoins être présente en tant que PNJ. Elle devra alors accompagner le plus régulièrement possible les investigateurs dans leur enquête pour laquelle elle se révélera une aide précieuse.

APP 85%	TAI 45%
CON 55%	EDU 80%
DEX 65%	INT 80%
FOR 45%	POU 75%

**Chance : 65%**

**Valeurs dérivées :**

Impact/Carrure 0

Mouvement 8

Points de vie 10

Santé mentale 75

**Compétences**

Archéologie 75%, Bibliothèque 80%, Discrétion 65%, Écouter 80%  
Équitation 55%, Grec 45%, Latin 65%, Histoire 70%, Imposture 65%  
Nager 70%, Trouver objet caché 50%

**Notes :** L'aide de jeu n°17 – Ariana doit être remise au joueur de ce personnage avant le début de la partie. Elle contient des informations qui lui sont réservées et qu'il doit garder secrètes.

## Douglas Collins



Né en 1893, Douglas Collins est un archéologue australien. Issu d'un milieu extrêmement modeste, il a appris son métier sur le tas. En effet il n'était qu'un simple terrassier sur les sites de fouilles aborigènes du bush avant qu'un archéologue renommé, Arthur Dodge, ne le prenne sous son aile et décide de le former. Véritable père de substitution pour Collins, orphelin avant d'avoir atteint sa quinzième année, Dodge finira lui aussi par l'abandonner, terrassé par un infarctus.

Dans les années qui suivent Collins s'associe à un archéologue britannique, James Worthington, de quelques années son aîné et qui l'aide à achever sa formation. Les deux hommes parcourent alors le monde, allant d'un site archéologique à l'autre jusqu'en janvier 1925 où Worthington est à son tour tué. Mais cette mort-là n'a rien de naturel. En effet le britannique a été assassiné par un culte voué à Nyarlathotep et dont il avait découvert les activités occultes.

C'est en tentant d'élucider la mort de son ami que Collins s'est retrouvé sur la piste d'Edward Gavigan, prêtre de la branche anglaise du culte de Nyarlathotep qui vénère ce dieu sous sa forme du pharaon noir. Ce dernier lui a échappé mais Douglas a pu retrouver ses traces depuis Londres jusqu'à Rome en passant par Amsterdam. Quand le scénario commence Douglas Collins a un objectif clair : retrouver Gavigan et le faire payer.

Collins a déjà été confronté aux entités du mythe et en garde des séquelles. Le côté droit de son visage a été brûlé par un acide et un violent poison a laissé son foie durablement endommagé.

APP 55%	TAI 70%
CON 70%	EDU 50%
DEX 75%	INT 75%
FOR 70%	POU 70%

**Chance : 50%**

**Valeurs dérivées :**

Impact +1D4

Carrure +1

Mouvement 8

Points de vie 14

Santé mentale 38/70 initial

**Compétences**

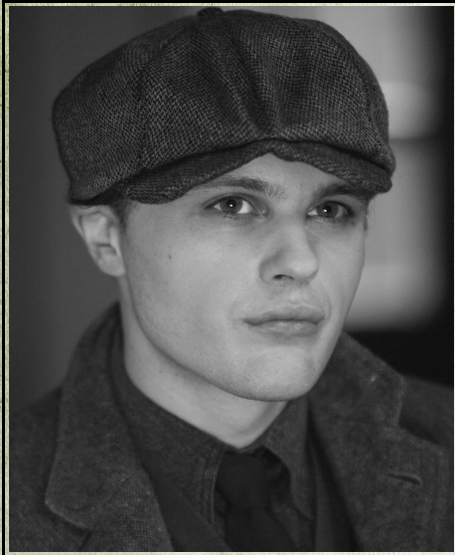
Archéologie 50%, Bibliothèque 35%, Combat à distance (55% poing, fusil 70%), Combat rapproché 65%, Mythe de Cthulhu 20%, Nager 45%, Orientation 80%, Plongée 45%, Trouver objet caché 75%

**Notes :** Le foie de Douglas Collins ayant été endommagé il peut mourir simplement en buvant de l'alcool ou en consommant n'importe qu'elle drogue ou médicament plus fort que de l'aspirine (comme la morphine, la quinine...). S'il ingère une telle substance le joueur doit réussir un jet de CON ou perdre 1D6 PV par verre/dose absorbé.

L'aide de jeu n°2 – Le journal de Douglas Collins, peut être remise au joueur avant le début de la partie. Elle résume son état d'esprit actuel.

## Antonio Scapi

## Le Quatrième personnage



Né en 1901 dans le val d'Aoste, Antonio Scapi est un fervent militant socialiste. C'est lui qui a introduit Ariana dans ce milieu et c'est l'une des raisons qui le pousse à veiller sur elle. L'autre étant qu'il éprouve pour elle des sentiments qui n'ont rien à voir avec la politique. Travaillant comme ouvrier journalier dans plusieurs usines, Scapi a l'occasion d'y faire la promotion de ses idées mais aussi d'y affronter les fascistes pour qui « casser une grève » constitue un loisir de choix.

Antonio Scapi est un homme de convictions et même s'il sait que son combat est sans espoir dans le contexte italien des années 20 il ne baissera jamais les bras. Il est capable de donner sa vie pour ses idées ou pour protéger les personnes qui ne peuvent pas le faire elles-mêmes. Son principal défaut est probablement d'être un peu sanguin et susceptible ce qui l'a souvent entraîné dans des bagarres inutiles et dangereuses.

Antonio est un débrouillard né. Il peut s'infiltrer n'importe où et se faire passer pour pratiquement n'importe qui. De plus il a de bonnes connaissances martiales et serait capable de fabriquer une bombe ou un fusil si le besoin s'en faisait sentir.

### Information réservée au gardien:

*Antonio a de nombreux contacts dans les organisations syndicales comme dans les milieux communistes clandestins. Il peut se renseigner sur Evgeni Garinov et apprendre à tout moment -selon les besoins du gardien- que ce dernier est un imposteur.*

<b>APP 70%</b>	<b>TAI 75%</b>
<b>CON 75%</b>	<b>EDU 40%</b>
<b>DEX 75%</b>	<b>INT 60%</b>
<b>FOR 70%</b>	<b>POU 75%</b>

**Chance : 40%**

**Valeurs dérivées :**

Impact +1D4

Carrure +1

Mouvement 8

Points de vie 15

Santé mentale 75

**Compétences**

Baratin 80%, Charme 65%, Conduite 55%, Combat à distance (70% poing, fusil 50%), Combat rapproché 70%, Discrétion 70%, Écouter 75%, Imposture 70%, Intimidation 45%, Mécanique 55%, Orientation 55%, Psychologie 45%, Trouver objet caché 65%,

**Armes**

Couteau 1D4+IMP (E)

Gourdin 1D8+IMP

Automatique cal.22 1D6 (E)

## Un peu d'Italien

Formules de politesse	
Oui	Si
Non	Non
Bonjour	Buongiorno
Comment allez vous ?	Como state ?
Au revoir	Arrivederci
Bonne nuit	Buona notte
Excusez-moi	Scusi
Merci	Grazie
Monsieur	Signore
Madame	Signora
S'il vous plait	Per favore
Je vous en prie/ de rien	Prego
Urgences	
Au secours !	Aiuto !
Appelez la police	Chiamate la polizia
Compter	
un	un
deux	due
trois	tre
quatre	quattro
cinq	cinque
six	sei
sept	sette
huit	otto
neuf	nuovo
dix	dieci
Circler	
Gare	Stazione
Train	Treno
Hotel	Albergo
Quelques phrases usuelles	
Je m'appelle...	Mi chiamo...
Je ne sais pas	Non lo so
Je ne comprends pas	Non capisco
Quel est le prix ?	Qual è il prezzo ?
Je voudrais une chambre	Vorrei una stanza
Les jours de la semaine	
Lundi	Lunedì
Mardi	Martedì
Mercredi	Mercoledì
Jeudi	Giovedì
Vendredi	Venerdì
Samedi	Sabato
Dimanche	Domenica

Le temps	
Matin	Mattina
Soir	Sera
Nuit	Notte
Hier	Ieri
Aujourd'hui	Oggi
Demain	Domani
Le combat	
Ennemi	Nemico
Pistolet	Pistola
Couteau	Coltello
Combat	Lotta
Fuir	Fuggire
Tuer	Uccidere
Blessé	Ferire

Quelques expressions	
Dai !	«Allez!» au sens de «S'il te plaît»
Meno Male !	«Dieu merci ! »
Magari !	« J'aimerais bien ! » «Espérons!»
Figurati!	«figures-toi» ou «tu parles!»

### Quiproquo

Le personnage pré-tiré Douglas Collins est australien et il ne parle pas un mot d'italien. Il a néanmoins feuilleté -en diagonal- un petit guide de conversation et a cru y lire qu'*australien* se disait *austriaco*. Il a tort puisque qu'*australien* se dit *australiano* alors qu'*austriaco* (prononcez *austriaCHO*) signifie *autrichien*. Ainsi il peut lui arriver de se présenter comme «autrichien» auprès de ses interlocuteurs italiens. Hors l'Autriche et l'Italie se sont livrés une guerre sans merci moins de dix ans avant le scénario présent et Douglas risque d'être mal reçu par les autochtones, si ce n'est pire.

Une option de jeu consiste à faire faire un test en EDU au joueur de Douglas chaque fois qu'il rencontre un nouvel interlocuteur. Au premier jet raté la conversation tourne court ou -selon le pnj rencontré- un combat s'engage. Après le premier jet en EDU raté expliquez la situation au joueur et apprenez lui -s'il l'ignore- la différence entre *australiano* et *austriaco*.

### Quelques prénoms italien

Pour inventer un personnage non joueur sur le pouce rien ne vaut une liste de prénoms déjà prête dans laquelle piocher.

#### Prénoms masculin

Aldo, Alessandro, Battista, Bartolomeo, Cesare, Dino, Enzo, Ernesto, Fabrizio, Gabriele, Guido, Ignazio, Léandro, Luca, Maurizio, Nicolo, Orfeo, Primo, Renato, Silvio, Tullio, Valentino

#### Prénoms féminins

Adria, Bianca, Carmelina, Chiara, Donatella, Elettra, Emerenziana, Fabia, Faustina, Galatea, Graziella, Iacoma, Maddalena, Morana, Nicoletta, Ornella, Ramona, Selene, Vittoria

Il arrive souvent que l'intrigue s'essouffle ou que les joueurs piétinent, en particulier lors des scénarios d'enquêtes. Vous évitez que la partie perde de son intérêt, le gardien peut utiliser les suggestions d'événement suivantes pour la relancer.

•**La découverte du corps:** Cet événement se produira probablement dans la plupart des parties. Que les investigateurs commencent à soupçonner le décès de Salvatore Falchi ou simplement alors que l'enquête traîne en longueur, le corps du professeur est retrouvé. Les investigateurs peuvent l'apprendre de différentes manières selon ce qui correspond le mieux à l'intrigue développée à la table. Cela peut être par l'intermédiaire de l'article de journal – **adj n°12** – ou par le biais de la police qui vient leur apprendre.

•**L'arrestation du sans-abris:** Indépendamment du fait que le corps du professeur ait été retrouvé, la police peut arrêter le sans-abris du café *chez Sergio*. Que celui-ci se soit livré spontanément ou non reste au choix de chaque gardien. Les investigateurs peuvent avoir vent de cette arrestation alors que la police convoque Ariana pour lui exposer les derniers développements de l'enquête concernant son père.

•**Ettore Majorana vient se confier:** Après avoir appris la disparition du professeur Falchi le jeune homme, se sentant responsable, vient avouer tout ce qu'il sait aux pj.

•**L'astronome, Antonio Abetti se manifeste :** Qu'il se présente chez Ariana envoie une lettre, Abetti, ayant eu vent de la disparition de Salvatore Falchi vient apporter son aide à sa fille. Cette relance est surtout utile si les joueurs n'ont pas trouvé sa lettre présente dans le livre de Tite-Live (voir ci-dessous).

•**Le livre de Tite-Live et/ou la photo d'Orvieto tombe:** Que ce soit du fait d'un coup de vent ou d'un coup de plumeau trop vif de la part de la Signora Ugo, les joueurs mettent la main sur les aides de jeu associées – **adj n°4 & 8**

•**La signora Ugo descend à la cave et/ou est retrouvée morte:** D'une manière ou d'une autre, les joueurs mettent la main sur les indices à retrouver dans la cache de Gavigan – **adj n°6 & 7**

•**Edward Gavigan prend contact avec les pj:** Il peut s'agir de libérer les investigateurs de prison ou de les remettre sur la voie s'ils se sont complètement fourvoyés. En effet Gavigan a absolument besoin d'Ariana pour découvrir l'emplacement du Fanum Voltumnae et s'il tentera jusqu'au bout de se jouer des investigateurs il est probable qu'il leur révèle bon nombre d'informations capitales dans le processus.

•**Antonio Scapi fait une révélation:** L'ami communiste d'Ariana a enquêté sur le prétendu Evgueni Garinov et a découvert que cet homme n'était pas ce qu'il prétendait être. D'ailleurs Gavigan, sous cette identité, ne s'est rendu dans aucun des meetings socialistes ni dans aucune des réunions secrètes d'activistes où il prétend être allé.

•**Les investigateurs se retrouvent enchaînés à la cave :** Cette relance correspond à une des fins possibles de l'acte II. En effet le gardien peut considérer ces fins comme des relances et les déclencher s'il sent que le besoin s'en fait sentir. Bien sur cette fin n'est pas la seule possible pour l'acte II (voir *clôre le second acte*)

Toutes ces relances de l'intrigue peuvent aussi être le résultat de jets d'idée. Dans ce cas considérez que les jets réussis apportent simplement une aide -comme la Signora Ugo qui vient informer les pj de ses découvertes- alors que les jets ratés voient cette aide accompagnée de tragédie -comme la Signora Ugo qui est retrouvée assassinée par Gavigan pour avoir fouillée la cave.

La musique et l'ambiance sonore en général est primordiale dans un scénario à tendance horrifique comme *Sapienza*. Les titres et morceaux proposés ici ne sont là qu'à titre d'exemple et correspondent à ceux que j'utilise pour masteriser cette aventure. Ces choix sont discutables et chaque gardien est libre de constituer sa propre playlist d'autant que cela peut faire parti du plaisir de préparer un scénario. Bonne écoute !

•**Générique** – le générique de Boardwalk empire, *Straight Up and Down* du groupe The Brian Jonestown Massacre ou bien sur le générique de True Detective saison 1.

•**Ambiance italienne** – playlist youtube *Canzoni italiane*

•**Révélation** - *Alien versus predator- Main theme*

•**La cathédrale** – *Malignité sans fin*, piste 11 des *Nouveaux contes de la vallée du Miskatonic* par *Sans-détour*

•**La nécropole** - *La momie OST ou Independence Day [OST] #2 - S.E.T.I. - Radio Signal*

•**L'enfer** - *Une Nuit sur le Mont Chauve* – telle qu'on peut l'entendre dans Fantasia de Walt Disney ou pour les moments les plus mouvementés *Carmina Burana* de Carl Orff

•**Le son des étoiles** – *Eternity* de Stellardrone

•**Combat dans l'épave** - *Alone in the dark OST # 3*

•**Climax** - *Requiem for a dream main theme*

Aussi, sur youtube vous pouvez trouver des ambiances sonores dans les thèmes musique horrifique, celles-ci sont très utiles pour avoir un fond sonore durant assez longtemps.

De même je recommande vivement la chaîne youtube de Maxime Lennoz qui comprend une belle quantité de morceaux parfois originaux et adaptés à toutes les ambiances de jeu de rôle.

## Liste des aides de jeu

n° 1 Les notes de Salvatore Falchi

n° 2 Le journal de Douglas Collins

n°3 Le Times

n°4 La photo d'Orvieto

n°5 Le symbole occulte

n°6 Le carnet de Gavigan :

Rite d'Amon-Râ/Contrôle de Nephren-Kâ

n°7 La lettre de Penhew

n°8 La lettre de Abetti

n°9 Le sidereus Nunciis

n°10 Contacter un Mi-Go

n°11 Litanie de Quirinus

n°12 Un mystérieux corps s'échoue

n°13 Le mot du rendez-vous

n°14 Rapport d'autopsie

n°15 L'équation

n°16 L'enfer de Dante

n°17 Ariana Falchi

### **Aide de jeu n°1: Les notes de Salvatore Falchi**

Pour chaque jet de bibliothèque réussit les joueurs obtiennent l'une de ces pages. Donnez les dans cet ordre : Page 2 puis 6, 3, 4, 5 et enfin la page 1 si les joueurs mettent la main dessus.

NB: La première page mentionne le site d'Orvieto, elle ne fait pas parti du volume qu'Ettore Majorana a dérobé chez les Falchi. En fait Salvatore Falchi l'a caché sous sa bibliothèque. Il ne voulait pas que sa fille tombe sur les passages où il évoque son envie d'en finir avec l'existence.

16 novembre 1917 : Une lettre m'est parvenue aujourd'hui. Mon fils est mort. Enzo Falchi, « mort pour la patrie ». Deux semaines avant son anniversaire. Et pendant ce temps les officiers, les gros, les profiteurs en tout genre spéculent et s'enrichissent et font de bons repas et s'échangent les politesses. Qu'ils aillent au diable ! Et qu'ils me rendent mon fils.

1918, dire qu'on est en dix-huit et qu'Enzo ne connaîtra jamais cette année. Quand j'y réfléchis toute cette horreur à commencer quand mon père a commencé à rechercher le Fanum Voltumnae. C'est à cette époque que ma tendre épouse est morte. J'avais l'impression que rien de pire ne pouvait arriver puis mon père a débuté ses fouilles à Orvieto. Plus il creusait plus il s'entêtait. L'évidence était pourtant devant lui : il n'y avait rien là-bas, il n'avait aucune chance d'y trouver le Fanum. Quelque part je crois qu'il s'en est vite rendu compte mais qu'il n'osait pas se l'avouer à lui-même. Peut-être que s'il avait été plus raisonnable l'affaire n'aurait pas pris cette tournure. Saleté d'année. Tout s'est enchaînée si vite d'abord mon père. Son cœur ne l'a pas supporté. Était-ce le fait d'être la risée de tous après avoir tant promis ? ou était-ce simplement la déception de voir qu'il ne le trouverai jamais après l'avoir pourtant tant cherché. Quatorze s'annonçait mal de toute façon. Et après il y a eu cet archiduc. Tout ça s'est enchaîné. J'avais dit à Enzo de ne pas s'engager. J'avais dit à mon fils qu'il n'avait rien à attendre de tout ça. Mais lui n'en faisait qu'à sa tête. « Patriote » qu'il se disait, finalement il n'a été bon qu'à nourrir les corbeaux. Comment est ce que j'ose dire ça ? Il était plus courageux que je ne le serai jamais. Si j'avais une once de courage. Je vais retourner à Orvieto c'est là que tout à débiter. C'est là que ça doit finir. Peut-être qu'en regardant du haut des remparts j'en aurais enfin le courage.

22 janvier 1918 : J'ai trouvé quelque chose. Je suis passé voir le site de fouille de mon père avant de monter sur les remparts. Je ne sais pas ce qui m'a pris, j'ai emprunté une pelle au paysan du coin. Je crois que je voulais enfuir ces quelques vestiges pour de bon. Au lieu d'enfuir j'ai creusé. Comme un dément. Peut-être que je me disais que mourir d'épuisement serait plus facile. Et là dans la tombe où mon père avait concentrées ses recherches. A peine à 30 cm de profondeur. S'il avait

creusé encore une heure ou deux. Il avait raison et tout le monde lui disait d'abandonner. Je lui ai dit. Nous l'avons tué, je l'ai tué.

Je ne peux plus rien pour Enzo. Je porterai le deuil de mon fils toute ma vie mais je peu faire quelque chose pour la mémoire de mon père.

29 janvier 1918 : Je dois reprendre une écriture régulière de mon journal. J'y suis retourné ce week end. Le passage que j'ai mis à jour se poursuit sur au moins cinq mètres et il s'élargit progressivement. Pour l'instant je dégage surtout les pierres qui encombrent le boyau. Le paysan à qui appartient la champ n'y voit pas d'inconvénient. En fait il se rappelait de nous à l'époque de mon père. Pour ma part je l'avais totalement oublié. Il a accepté que je range mon matériel chez lui Il a aussi accepté de n'en parler à personne jusque ce que j'en sache plus.

3 février : Je dois trouver le moyen de me rendre sur le site sans éveiller les soupçons. Pour Ariana je pense que lui dire que je vais à Tivoli pour travailler sur mes mosaïques d'Hadrien suffira.

25 mars : Finalement le boyau mesure environ 10m. Aujourd'hui j'ai atteint le bout : un mur de pierre. Je vais certainement devoir me procurer du matériel de fouille plus conséquent.

18 avril : C'est le Fanum Voltumae j'en mettrais ma main à couper ! J'ai fini par franchir le mur de pierre, cela n'a pas été sans mal. J'ai débouché sur une galerie autrement plus large que la précédente. Les parois sont toujours en terre et de nombreux éboulis gênent la progression. J'ai pu parcourir plus de vingt mètre. La galerie semble descendre. Jusqu'où peut elle bien aller ? Cet endroit promet d'être plus vaste que tout les ensembles antiques connus dans la région.

7 juillet : Plus vaste le mot est faible ! J'ai parcouru plus de 400m dans la galerie sans en voir le bout ! Au contraire elle ne fait que s'élargir. Personne ne me croira jamais. Je ne ferai pas la même erreur que mon père. Je ne communiquerai pas un mot sur cet endroit sans avoir réuni des preuves irréfutables montrant qu'il s'agit bien du Fanum.

9 septembre : Le curé du coin est venu me voir alors que je sortais des

tunnels. Il m'a posé quelques questions sur ce que je faisais mais j'ai réussi à le berner. Je pense qu'il ne faisait que passer par là et faire la conversation mais je dois rester sur mes gardes.

16 novembre 1918 : 650m de galerie. Et maintenant je suis bloqué par un éboulis plus conséquent que tout les précédents. Il va me falloir du matériel moderne pour en venir à bout. Je dois pouvoir trouver ça à la faculté. J'allais oublié. La guerre est fini. C'est tout juste si j'arrive à me rappeler l'époque qui l'a précédé.

12 février 1919 : Je suis arrivé jusqu'à une arche de pierre, elle est gravée de caractère étrusque. J'avais raison. C'est la porte de la nécropole il n'y a aucun doute la dessus. Je m'attendais à quelque chose de grand mais cela dépasse tout ce que j'avais pu imaginer. Ces salles aux dimensions cyclopéennes, ces statues. Ces tombes... Pourtant tout cela me glace. Il plane ici une noirceur pire que la mort. Peut être n'aurais-je pas du troubler leur repos.

13 mars : J'y suis finalement retourné. Les inscriptions murales de la grande tombe montrent des choses totalement inattendues. Cela remet en question tout ce que nous avons jamais cru savoir sur les étrusques.

2 avril : Je ne sais pas ce que j'ai vu. Peut être est ce que je deviens fou. Peut être que mon esprit ébranlé par les légendes dépeintes sur les murs de la nécropole a chercher à leur donner vie. J'aurais jurer entendre des voix. Des voix non humaines. J'aurais juré qu'elles se parlaient, qu'elles se répondaient. Deux voix ou peut être trois. Ou une centaine ou une seule pour autant que je puisse le dire. Et cette odeur. J'ai l'impression qu'elle m'imprègne. Je n'avais jamais senti ça. Une sorte d'odeur aqueuse. Une odeur d'humidité.

15 mai : Je dois être fou pour avoir osé y retourner. Je crois avoir trouvé d'où venant cette odeur. L'un des couloirs mène à un bassin d'eau stagnante. Je n'ai en tout cas pas entendu de nouveau les voix. Je me sens ridicule. Bien sur que ce n'était rien. Je me suis raconté des histoires.

2 juin : Je n'arrive pas à comprendre ce que j'ai trouvé. Les derniers habitant de cette ville semblent avoir transformé leurs demeures en



mausolées. Mais ce n'est pas le plus troublant. Il semble qu'une sorte de rite d'embaumement est été rependu à cette époque. Un rite qui n'aurait visé qu'à conserver la tête du défunt. Cela ne correspond à aucune croyance connue. J'ai réussi à décrypter certaines inscriptions gravées -en latin- hâtivement sur les murs de la nécropole. Je pense qu'elles datent des dernières périodes d'occupations du site. Tout n'y est que désespoir. Une croyance semblait répandue : les gens étaient persuadé que leurs dieux les avaient quittés et que leur civilisation allait disparaître.

18 septembre : Je crois avoir tout exploré pourtant j'ai le sentiment qu'il y a plus. Un colossale couloir de près de cent mètre donne sur une impasse. Une statue immense y trône, elle représente Cerbère, le limier de Pluton. J'ai l'impression que quelque chose m'échappe. Pourquoi construire un si long tunnel pour déboucher sur un cul de sac ? Que garde ce terrible molosse ?

5 janvier 1920 : le curé d'il y a deux ans n'était pas passer me voir par hasard en fin de compte. Grâce à lui je pense pouvoir aller plus loin.

19 janvier : Il y avait bien une poignée reliée à une chaîne dans chacune des bouches de Cerbère. Je n'ose imaginer ce que serait devenue ma main si je n'avais pas tiré sur la bonne. Heureusement les fresques murales révèlent la solution. Mais si le prêtre n'avait pas attiré mon attention sur ce genre de chose dans la crypte de la cathédrale je n'aurais jamais eu le réflexe d'y rechercher des indices. Comment puis-je être si courageux dans tout ce qui touche à ce maudit temple et si lâche dans tout les autres domaines ? Je vais devoir me procurer des cordes d'une bonne longueur pour continuer mon exploration.

29 mai : Je reviens seulement aujourd'hui chez moi. Ces escalades ne sont plus de mon âge. J'ai bien cru que je n'arriverais jamais à remonter. J'y ai passé trois jours. Heureusement qu'Ariana était partie pour son voyage d'étude ou mon secret aurait appartenu au passé. Et trempé avec ça. Je vais dormir. Je suis épuisé. J'écrirai la suite plus tard.

3 juin : Je ne sais plus si tout cela était bien réel. En relisant l'entrée précédente je ne comprend pas comment j'ai pu écrire ça. Comme si de rien n'était. C'était peut être du à mon état de fatigue intense. Aujourd'hui je m'imagine un voyage qui aurait duré des jours. Une odyssée sur les flots. Je me souviens de deux portes gardée chacune par un homme. L'un

ment et l'autre dit vrai. Deux gardiens muets et une énigme. Une seule porte. Si j'échouais que devais-je faire ? Boire les eaux du Léthée ? Je crois que ma mémoire s'estompe. Suis-je devenu fou ? Serait-ce mon âge ?

9 juillet 1922 : Je viens de retrouver ce journal. Je voulais écrire quelques lignes sur les événements politiques qui secouent l'Italie mais je n'arrive pas à croire ce que j'y lis. Est-ce bien moi qui ait écrit tout ça ?

30 août : C'est vrai. Tout est vrai. Du moins jusqu'à la statue de Cerbère car je n'ai pas pu aller plus loin. Comment avais-je pu passer ? Je dois reprendre mes recherches de façon systématique. Comment ai-je pu oublier tout ça ? Il y a forcément une raison.

2 septembre 1922 : Je suis parvenu plus loin que jamais. J'ai bien fait d'amener une échelle de corde. Je n'ai plus l'âge pour monter à la corde lisse. Heureusement que j'avais pris des notes après mon premier passage ou je serais encore en bas. L'énigme des deux portes n'était pas si difficile finalement. Je comprend maintenant d'où venait ma perte de mémoire. Je ne suis peut être pas fou après tout.

30 septembre 1922 : Si. Je dois être fou. Que sont ces fresques ? Les ai-je peintes moi-même dans un accès de folie ? Quels étaient ces dieux que vénéraient les étrusques ? Plus on pénètre profondément dans le Fanum plus leur aspect change. Et le désespoir est partout ici au plus profond du temple. Les étrusques ont-ils détruit leur civilisation eux-mêmes ? Ces horribles divinités les ont-ils vraiment abandonnés ? Je reproduis ici des symboles que j'ai trouvé gravé. On dirait une équation mathématique. Je ne m'y connaît pas tellement mais elle me semble incroyablement moderne.

$$i\hbar \frac{\partial \psi}{\partial t} = \frac{\hbar c}{i} \left( \sum_i \alpha_i \frac{\partial \psi}{\partial x_i} \right) + \alpha_4 mc^2 \psi$$

Ces inscriptions semblent avoir été écrites en lien avec un « feu » ou un « foyer ». On peut penser qu'il existe une salle ou des prêtres gardaient un feu à la manière des vestales romaines.

7 octobre : Je suis bloqué. Définitivement peut être. Ce labyrinthe débouche sur une porte. Elle semble être en métal et est parfaitement conservée.

Aucune serrure, aucune poignée, aucune prise d'aucune sorte. Je sais que j'ai vu bien des choses étranges dans ce temple. Mais je n'arrive pas à concevoir comment les étrusques ont pu construire une telle chose à leur époque. J'ai viendrais même à me demander c'est bien l'homme l'a construite.

28 octobre: Les fascistes ont pris le pouvoir. Ça y est ils vont pouvoir laisser libre cour à leur sauvagerie. Je me suis trompé Enzo n'avait rien de commun avec eux. Ce pays est maudit.

12 mars 1923 : Je n'ai toujours pas progressé. Devrais-je publier dans l'état ma découverte ? Peut être devrais-je en parler à Ariana. Mais comment lui avouer avoir menti toutes ces années ?

5 Juin 1924 : Près de deux ans ont passé sans que je retourne au Fanum. Je dois reprendre mes recherches là-bas ou je ne trouverai jamais le repos.

29 Juillet : Je crois avoir une piste pour passer cette dernière épreuve.

## Aide de jeu n°2 : Le journal de Douglas Collins

13.01.1925 J'ai reçu un télégramme d'Elias ce matin. Il est à New York et veut qu'on se voit. Penser à ce cher Elias me renvoie des années en arrière... Dieu sait que ces souvenirs ne sont pas tous bons.

15.01.1925 J'ai eu Elias ce matin au téléphone, il m'a fixé un rendez vous à son hôtel pour ce soir. Il n'a pas voulu me dire de quoi il était si pressé de me parler mais cela avait l'air important. Je ne l'avait jamais entendu parler d'une manière si fébrile. En réalité son comportement me rappelle le mien d'il y a quelques années... Avant que je ne travaille avec Doug... Doug. Je vais lui demander de m'accompagner. Nous aurons peut être besoin de son soutiens si ce qu'Elias a à me dire concerne ce que je crains...

16.01.1925 Elias est mort hier et je n'ai même pas eu la chance de lui parler une dernière fois. Il est mort... Assassiné. Cela ne fait que confirmer mes craintes. Nous avons pu voir ses meurtriers, ils étaient noir. C'est surprenant. Où Elias est il allé se fourrer ? Nous en saurons plus après avoir parcouru les documents qu'il avait avec lui. PS : Elias avait aussi convié deux autres personnes à son hôtel. Un certain avocat nommé Jack Lupino et celle qui semble être sa compagne(même s'ils essaient de le cacher) Rose Vanderbilt. Cette jeune fille n'est pas connue du grand public mais qui ne connaît pas sa famille ? En tout cas je me demande ce que'Elias pouvait leur vouloir.

17.01.1925 L'avocat est allé voir Jonah Kensington hier matin. Il a pu consulter les épreuves qu'Elias avait envoyées. Apparemment il était sur les traces de l'expédition Carlyle disparue en 19. Les dernières notes qu'Elias avait écrites nous ont aussi été transmises. Elles m'ont accablé. Elias était en détresse. Ses derniers écrits sont ceux d'un homme aux aboies, à la santé mentale déclinante. La chose la plus miséricordieuse en ce bas monde est bien, je crois, l'incapacité de l'esprit humain à mettre en relation tout ce qu'il contient. Nous habitons un paisible îlot d'ignorance cerné par de noirs océans d'infini, sur lesquels nous ne sommes pas appelés à voguer bien loin. Les sciences, chacune creusant laborieusement son propre sillon, nous ont jusqu'à présent épargnés ; mais un jour viendra où la conjonction de tout ce savoir disparate nous

ouvrira des perspectives si terrifiantes sur la réalité et sur l'épouvantable place que nous y occupons que nous ne pourrions que sombrer dans la folie devant cette révélation...

19.01.25 J'ai passé les derniers jours à l'hôpital. Un nègre semblables aux meurtriers d'Elias est venu jusque dans ma chambre d'hôtel m'agresser. Peut être ces sauvages soupçonnent-ils que j'en sais plus que je n'ose l'avouer sur leurs activités... Je dois en tout cas remercier Doug qui m'a sauvé le vie et a maintenant des ennuis avec la justice à cause de ça. Que ferais-je sans lui ? Je ne lui ai jamais apporté autant que ce que lui m'a apporté au long de ces cinq dernières années où nous avons été équipiers. Cela me ramène à cette époque troublé de ma vie. Ces deux années de cauchemars que j'ai vécu entre les découvertes macabres que j'ai faites avec Elias chez les sauvages en 1918 et ma rencontre avec Douglas Collins en Australie en 1920. Certains de mes anciens compagnons des tranchés font d'horribles cauchemars à cause de la guerre. La folie des hommes est aussi la cause des miens, mais une folie différente... De ces rêves atroces je n'en avais pas fait depuis ces deux années terribles.. Mais aujourd'hui il sont revenus. Toujours ces mêmes images...

20.01.25 Mes relations avec les autres se dégradent. Je ne peux leur parler ni de mes rêves ni de mes théories sur ce que tout cela implique. Ils me prendraient pour un fou. Mais après l'épisode d'aujourd'hui ils me prennent pour un imbécile. Ils ont voulu que je téléphone à la fondation Penhew ! Je n'ai pas su trouver les mots pour les en dissuader, j'ai donc feint la maladresse pour couper court à la communication. Je n'ai aucune envie de montrer à ces messieurs de la fondation que je fouine dans leurs affaires.

21.01.25 Les rêves ne me quittent plus. J'essaie de dormir le moins possible mais cela affecte mes facultés, mon attention et mes contacts avec les autres membres de ce qui est maintenant notre équipe. Doug lui même ne me comprend pas. Comment le pourrait-il ? Lui et Lupino sont retourné chez le nègre de Harlem. Ils disent avoir vu ces barbares sacrifier des êtres humains. Est ce qu'ils vénèrent cet être ? Cette créature que je vois chaque nuit. Je devrais peut être allé voir sur place ce qu'il en est. Le doute me ronge. Et la nuit tombe déjà.

22.01.25 Il est 4h. Je ne dormirai plus. Cette nuit... Cela ne fait qu'empirer. Je n'avais jamais fait un cauchemar si horrible. Si réel. Étais-je seulement en train de rêver ou est ce maintenant que je rêve ? Je n'arrive plus à savoir. J'ai vu la jeune demoiselle Vanderbilt dans mon rêve je l'ai appelé mais elle n'a pas eu l'air de m'entendre...

23.01 Je ne l'aurais jamais cru mais j'aimerais retrouver Highclere. J'aimerais voir la tombe de père. La seule certitude à laquelle je me raccroche c'est qu'un jour je reposerai à ses côtés et à ceux de mère dans le cimetière ancestral. Il ne faut pas que je dorme...

24.01 Puissent les dieux miséricordieux, s'ils existent, veiller sur moi durant ces longues heures où ni la volonté, ni aucune des drogues que l'homme a si ingénieusement mises au point ne peuvent m'empêcher de sombrer dans la gouffre du sommeil. La mort est charitable, car c'est pour l'éternité qu'elle nous garde. Mais pour celui qui s'en revient des plus profonds plis de la nuit, hagard et plein d'un savoir nouveau, la paix s'est envolée à tout jamais. Comme j'ai été fou de plonger, en proie à une ivresse incontrôlable, dans ces mystérieuses régions où nul n'est censé pénétrer. Qu'as-tu trouvé Elias ? Qu'as-tu déterré Carlyle ?

26.01 3h30 Je ne pourrais plus rester éveillé très longtemps. Cela fait déjà près de quatre jours que je n'ai pas fermé l'œil. Je pensais que la blessure que j'ai reçue en retournant à Harlem hier avec Jack m'infligerait assez de douleur pour me maintenir éveillé mais elle a l'effet adverse. Le sommeil... Il m'appelle...

10 mars

Je reprends le journal de Jim à cet endroit. Les infirmières ont bien voulu me rendre mes vêtements. Le journal était dans la poche de ma veste, je ne me souviens même pas l'y avoir mis... Les autres m'ont laissé, j'ai trouvé un mot sur ma table de nuit. Parté en Égypte apparemment. Qu'est-ce qu'ils vont bien pouvoir y foutre. Je ne vais pas écrire plus aujourd'hui, je pensais que ça allait mieux mais la douleur est loin d'être partie.

12 mars

Aujourd'hui ça va un peu mieux. Je vais essayer d'écrire un peu. Je comprend un peu Jim maintenant, pourquoi il écrivait tout le temps. Le genre de saloperie qu'on a vu on peut pas le garder pour soit. Et on peut pas non plus en parler sans passer pour un taré.

L'asile très peu pour moi. Déjà que je peux plus blairer l'hosto où je suis alors qu'honnêtement ils sont plutôt aimables... Ils m'ont dit que je pourrais sortir d'ici une semaine si mes analyses sont bonnes. Apparemment c'est le foie qui a pris. D'après les toubibs j'aurais été exposé à un poison mais ils sont infoutus de me dire lequel. Parfois j'ai l'impression qu'ils en connaissent pas beaucoup plus que moi mais qu'ils n'osent pas l'avouer. Mais comme je peux pas leur en dire plus... Et les autres qui se sont tirés comme ça... Enfin les autres... Elle ! Surtout elle, vu que Lupino a cassé sa pipe je peux pas vraiment lui en vouloir. Quand je repense à ce qu'on a vu ça me donne la gerbe. Et cette odeur, j'ai l'impression qu'elle m'imprègne encore.

14 mars

Ils m'ont enlevé les bandages du visage. J'ai cru que j'allais tourner de l'oeil en me matant dans le miroir. C'est surtout le côté gauche qui a pris. Mon meilleur profil ! Fini le beau gosse qui pouvait lever n'importe quelle poupée. Maintenant même pour choper de la morue faudra pas être regardant sur le salage. Et dire que je pensais m'en être bien tiré. Des fois je me demande si c'est pas Lupino le plus chanceux. Voire Jim. Lui il a raccroché les gants avant même le premier round. Je sors demain.

17 mars

Après avoir un peu tourné me voilà dans l'ancien appart de Jim sur fleet street. J'ai un peu pété la porte pour entrer mais ça se voit pas trop. Je savais vraiment pas où aller ni quoi faire. En arrivant j'ai essayé de me servir un whiskey, j'en ai bu qu'une larme et j'ai dégobillé. Les toubibs m'avaient dit que je pourrais plus boire ni manger de trucs « trop dur à métaboliser » comme ils disent mais j'avoue que je n'y croyais pas avant de tester. Il paraît que j'ai le foie d'un vieux de quatre-vingt balais maintenant. Dommage... Moi qui voulait me noyer dans l'alcool pour oublier ! C'est toujours quand on a les meilleures intentions que ça finit mal. J'ai retiré tous les miroirs. Je peux pas supporter ma tronche de monstre.

18 mars

J'ai passé le temps à lire les anciens journaux de Jim. J'aurais certainement pas du mais j'ai pas pu m'arrêter. Il en savait beaucoup plus long que ce qu'il a bien voulu dire. Clairement. Et depuis beaucoup plus longtemps que ce que j'aurais pu imaginer. En fait il en savait déjà beaucoup avant même que je le connaisse. Et dire qu'il avait gardé ça pour lui. De quoi devenir dingue. Enfin pour lui... Il confiait tout à ses journaux. Je me demande bien où en est l'autre bourge. Ça lui aurait troué le cul de me tenir au jus ? Je parle pas de prendre des nouvelles, après tout on est pas pote. On a juste traversé l'océan ensemble. Et j'étais juste à l'article de la mort. Dire que je l'ai sorti de la merde plusieurs fois. Mais je l'entend d'ici me

reprocher encore d'avoir pris la lame du pranga dans la chambre d'Elías... Ce pauvre bougre. J'avais beau le voir pour la première fois ça fait toujours quelque chose de voir un mec mis en pièce à ce point. J'ai beaucoup pensé à ça ces derniers temps... A lui. A sa vie de con passée à courir après des ombres pour finir tout seul raide dans une chambre d'hôtel. On est peut être pas si différent lui et moi.

19 mars

Je sais ce que j'ai vu mais ça c'est pas possible. J'ai encore passé la journée -et une bonne partie de la nuit- dans les bouquins de Jim. Il était allumé il n'y a pas d'autre explication. Je sais ce que j'ai vu mais ça c'est de la folie. C'est surtout dans son journal de 19 que ça dépasse les bornes. Il avait du être secoué par la guerre. Encore plus que ce que je pensais, encore plus que ce qu'il avait bien voulu me dire. Je sais ce que j'ai vu mais ça, ça n'a aucun sens. Il se lance pratiquement dans la théologie. Ou une théologie inversée ou je ne sais pas quoi. Il commence par dire qu'il n'y a aucun dieu. Que ce que croient les juifs, les chrétiens, les musulmans et tout les autres ce n'est que de la foutaise. Que c'est l'œuvre d'esprits primitifs ayant besoin de s'expliquer ce qui les entoure et les dépasse. En ça pour moi il a raison, la science actuelle a chassé ces conneries. Mais après il avance qu'il y a bien des dieux mais des dieux différents. Des dieux qui n'en ont rien à foutre de nous. Il dit « comme un mamouth n'a ni affection ni malveillance pour un ver de terre qu'il écrase sur son chemin et dont il ignore jusqu'à l'existence ». L'image est marante. Mais le problème c'est qu'il y croit vraiment. Il avance même ce qu'il pense être des preuves. Des éléments archéologiques qui selon lui prouvent ça. Il étudie les mythes de différentes peuplades et pointe les convergences. Il décrit des statuettes, des bas-reliefs, des pictogrammes réalisés à des époques différentes, à des milliers de kilomètres les uns des autres par des peuples aux coutumes différentes, à la langue différente, appartenant à des races distinctes... Ils dit qu'on qualifie ces entités de dieu parce que notre esprit limité n'arrive pas à concevoir ce qu'ils sont vraiment. Mais je sais ce que j'ai vu mais ça, ça se peut pas. J'ai vu des mecs faire des trucs bizarres. J'ai vu une espèce de bête -ou des bêtes- qui ondulait autour de moi. Je crois avoir vu une de ces bestioles attraper un mec et l'ouvrir en deux. Il me semble qu'il y en a une qui s'est fait une femme, qui l'a... Je crois que ça suintait du poison, le poison qui m'a atteint. Je crois... Et ces types qui psalmodiaient. Gavigan et compagnie. Ils ont tous été épargné par ces créatures. Et ils chantaient, ils dansaient, ils riaient ! Leurs rires... Je les entend encore. Comme je sens encore cette odeur. Je commence à penser qu'elle ne me quittera jamais. Cette odeur... Et ce visage, mon visage. Je n'arrive plus à me rappeler à quoi je ressemblait avant. Quand j'essaie de me le figurer je vois un autre. Un type horrible avec un rictus de dément. Je voudrais ressortir les miroirs. Juste cinq minutes pour savoir. Pour me rappeler ma pauvre vieille figure. Mais j'ai trop peur pour ça. Je ne sais plus du tout à quoi m'attendre. Je suis terrifié à l'idée de ce que



Je pourrais voir.

Plus rien ne sera comme avant, je commence à l'intégrer. Ce soir là j'ai perdu plus qu'une belle gueule. Je crois que je me suis perdu moi-même. Ce soir là je ne sais pas ce que j'ai vu sans doute l'impossible.

20 mars

Il faut que je quitte cet endroit. J'ai l'impression de sentir l'ombre de Jim qui me suit à chaque instant. Comme s'il était planté derrière moi et regardait par dessus mon épaule ce que suis en train d'écrire. Je vais partir sur les traces de Gavigan. Je veux qu'il paie. Pour moi, pour Jim, pour Lupino aussi. Je ne sais pas encore ce que je vais lui faire mais ça sera pas beau à voir. Et il y a les bouquins, ceux qu'il nous a volé. Manifestement il les a emporté puisqu'ils ne sont plus dans sa salle à la fondation Penhew. J'ai d'abord pensé que les autres les avaient récupéré, vanderbilt & co. Mais d'après les flics ils n'ont rien trouvé là-bas. Jim aurait voulu que je les récupère. Et puis je ne peux pas fermer les yeux. J'en ai trop lu, trop vu... ou pas assez. Je ne pourrais reprendre une vie normale qu'après avoir tiré ça au clair. Il faut que je me forge une certitude. Je pense que c'est le doute qui rend dingue. Surtout pour un type comme moi.

28 mars Amsterdam

J'ai suivi la trace de Gavigan jusqu'ici mais apparemment c'est un cul de sac. Il serait arrivé ici fin février mais depuis il semble s'être évaporé. Clairement j'ai un train de retard. Retrouver ce peigne-cul ne sera pas une mince affaire.

NB : J'ai emporté les journaux de Jim que je n'avais eu le temps de finir. C'est surtout pour éviter qu'ils ne tombent en de mauvaises mains parce que pour l'instant je n'ai pas le cœur à m'y replonger. D'autant que j'ai l'impression que depuis que j'ai arrêté leur lecture je vais un peu mieux.

5 avril

Je pense avoir retrouvé la trace de Gavigan. A priori il aurait pris un train pour l'Italie fin Mars. Je vais reprendre le boulot ici dès mon arrivée à Rome.



# THE TIMES



## Le dernier Naufrage du Varyag

Le croiseur Varyag s'est échoué au large des côtes irlandaise le 4 avril dernier. En espérant que cette fois soit la dernière. En effet le navire n'en est pas à son galop d'essai. Construit en 1899 par la marine impériale russe, le Varyag avait pris part à la guerre russo-japonaise de 1904-1905 au cours de laquelle il avait été très sérieusement endommagé avant de se saborder au large du port de Chemulpo.

Vainqueur du conflit, les japonais le renflouent alors et l'intègrent à leur flotte sous le nom de "Soja". En 1916, dans le cadre de la guerre contre l'Allemagne, le gouvernement nippon, membre de l'entente, revend le navire à la Russie qui lui redonne son nom d'origine.

Mais en octobre 1917, alors que le croiseur est à nouveau immobilisé dans le port de Liverpool, les marins se mutinent en écho à la révolution bolchevique qui secoue leur pays. La Russie soviétique refusant de payer les travaux entrepris sur le croiseur, le gouvernement de sa majesté confisque alors le bâtiment de guerre.

En 1920, le *Varyag* est vendu à une entreprise de démolition allemande, mais au cours de son remorquage il est pris dans une tempête dans le Firth of Clyde et s'échoue près du village écossais de Lendafloot. Renfloué à nouveau il reprend son périple vers l'Allemagne lorsqu'il sombre près de Perth. Quand le sort s'acharne il faut parfois s'avouer vaincu. Cette fois enfin nul projet n'a été avancé pour remettre à flot le croiseur maudit.

## Lois "fascistissimes" en Italie

Le président du conseil italien, Benito Mussolini a promulgué une nouvelle série de loi dites "fascistissime". Tout avait commencé avec l'affaire Matteotti.



Giacomo Matteotti 1923

Membre actif du Parti socialiste italien, député depuis 1919, Giacomo Matteotti avait été enlevé le 10 juin dernier par groupe de squadristi fascistes avant d'être retrouvé mort poignardé au mois d'août. Provoquant l'indignation du pays cet assassinat avait entraîné une véritable crise gouvernementale. Après une période de grande fragilité due notamment à la sécession de l'opposition parlementaire

Mussolini a repris la main lors d'un discours au parlement le 3 janvier dernier. Discours dans lequel il déclare: "J'assume à moi seul la responsabilité politique, morale et historique de tout ce qui est arrivé. Si le fascisme n'a été qu'une affaire d'huile de ricin et de matraques, et non pas, au contraire, la superbe passion de l'élite de la jeunesse italienne, c'est à moi qu'en revient la faute!"

Depuis lors, ayant repris l'ascendant sur une assemblée vidée de son opposition, le parti fasciste a multiplié les lois allant toujours vers un durcissement du régime et une plus grande limitation des libertés. En synthèse, ces lois prévoient:

le Parti national fasciste (PNF) est l'unique parti admis

le chef du gouvernement doit rendre compte de son action seulement auprès du roi et non plus devant le parlement dont le rôle s'est réduit à une simple représentativité ;

le Grand Conseil du fascisme, présidé par Mussolini, est l'organe suprême du parti fasciste et donc de l'État ;



© CSU Archives / Everett Collectio

toutes les associations de citoyens sont soumises au contrôle de la police ;

les seuls syndicats reconnus sont ceux fascistes, qui interdisent notamment les grèves et les réunions ;

toute la presse est soumise à la censure.

Le climat reste à ce jour très violent en Italie et le gouvernement de sa majesté, par la voix de son ministre des affaires étrangères Sir Austen Chamberlain, recommande

à tout les ressortissants britanniques la plus grande prudence si leurs affaires les amènent à visiter la péninsule.

## Nécrologie

Mort le 20 mars à Londres de Lord Georges Curzon à l'âge de 66 ans, 1<sup>er</sup> marquis Curzon de Kedleston. Ancien vice-roi des Indes de 1899 à 1905, on se souviendra notamment de Lord Curzon pour la ligne qui porte son nom et qui marque la frontière entre la Pologne et l'URSS.

## Tsaritsyne a été rebaptisée "Stalingrad"

La ville de Tsaritsyne, située sur les rives de la Volga en URSS, vient d'être renommée Stalingrad, en l'honneur du Joseph Djougachvili, secrétaire général du parti communiste d'Union soviétique.

## Exposition internationale

L'exposition internationale des Arts décoratifs et industriels modernes ouvrira ses portes le 28 avril sur l'esplanade des Invalides à Paris. Artistes, architectes et industriels se sont associés pour créer une demi-douzaine de pavillon au style résolument moderne et abritant les œuvres d'art les plus avant-gardistes.

## Cinéma

*L'aigle noir*, avec Rudolph Valentino: Tiré du roman de Pouchkine, le film du réalisateur américain Clarence Brown sortira prochainement sur les écrans. L'occasion d'admirer Valentino dans des costumes variés, allant de celui d'officier de l'armée impériale russe à celui de vengeur masqué.

*Le jardin du plaisir* d'Alfred Hitchcock: le jeune M. Hitchcock nous livre son 7<sup>ème</sup> film avec un excellent drame policier.

## Dernières nouvelles de Percy Fawcett

Nos lecteurs se rappellent sans nul doute du major Percy Fawcett, ce vétéran de la grande guerre et explorateur des jungles sud-américaine. Il faut dire que son départ pour une



huitième expédition il y a quelques mois avait enflammé le tout Londres. Bien décidé à découvrir la cité perdue dont il soutient l'existence depuis près de dix ans, le major était parti accompagné de son propre fils Jack et d'un ami de celui-ci Raleigh Rimmel. D'après les dernières nouvelles qui nous arrivent du Brésil, Fawcett et son équipe auraient quitté Cuiabá, capitale du Mato Grosso, et se dirigeraient vers le Haut-Xingu. Ensuite, ils ont l'intention de se diriger vers l'est, vers la Serra do Roncador. Nous tiendrons bien sur informés nos lecteurs des suites de cette extraordinaire expédition.

## Exploit : Edmond Thieffry relie Bruxelles à Léopoldville

Tout le monde pensait qu'un tel vol était impossible, mais



Edmond Thieffry, as Belge de la grande guerre, est en train de nous prouver le contraire! Ainsi, le 12 février, à l'aube, l'avion de Thieffry, baptisé le Princesse Marie-José, a quitté l'aérodrome de Bruxelles à destination de Léopoldville au Congo Belge. Après quatorze escales programmées et cinq atterrissages forcés en pleine nature, que ce soit dans le désert ou dans la brousse, Thieffry est enfin arrivé à bon port. En effet, le 3 avril, le héros est parvenu à Léopoldville, au terme d'un voyage qui aura duré 51 jours, dont 75h effectivement dans les airs.

#### Aide de jeu n° 4: La photo d'Orvieto

Imprimer cette image (si possible sur du papier photo) et écrivez derrière au crayon «Orvieto, père si tu avais su »  
Placer-la ensuite dans la salle où se déroule la partie, si possible dans un cadre afin que les joueurs ne puissent regarder derrière prématurément.



#### Aide de jeu n°5 : Le symbole occulte



### Contrôle de Nephrem-ka

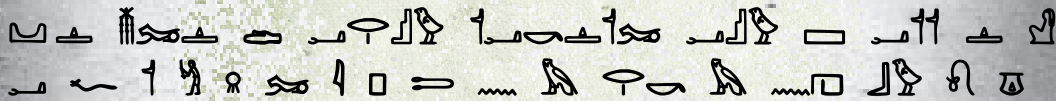


Nephrem ka ma rê. Ireem ba daroum sobek ma.

Duaset ionenti raou es sou kaphra hotep tirem

Litanie pendant au moins une heure. Officiant et cible à proximité d'un symbole du pharaon noir. Manipulation physique et mainmise psychologique. Eventuelles explorations mentales durant périodes de rêve. Effets potentialisés par Baa-tê (décoction Atropa belladonna, Moleme et Valériane).

Pour supprimer ces effets : rite d'Amom-râ.



Mem kaou rê er hotep hier imba mo toth -

Mem ka ptah set maat. Amkh sou ketep hereb

Ce rite vise à libérer une personne de l'emprise et consiste en : deux officiants, une nuit complète de récitation et un sacrifice animal. Le contrôle est détourné vers cette créature. En l'absence de sacrifice ou en cas d'interruption avant terme le sort peut revenir sur quiconque dans la zone. D'après Penhew ce contre charme existerait, sous différents noms dans de plusieurs traditions ésotériques, latines et grecques notamment.

15 octobre 1924 : J'ai découvert un papyrus dans le sarcophage de Nephrou kethep. Il semble bien plus ancien que la momie qu'il accompagnait. Je m'en ai jamais vu qui ressemble à cela. Il semble antérieur à la période prédynastique.

22 novembre : Je suis enfin parvenu à décrypter une partie du papyrus. Nom sans mal. Il décrit une civilisation que l'auteur semble avoir considérée comme extrêmement ancienne. De quoi s'agit-il ? Si le papyrus remonte bien au Ve millénaire, cela exclut d'emblée toutes les civilisations connues du commun.

2 décembre : J'ai traduit le texte plus avant et il indique que la civilisation dont il parle s'était établie à l'ouest. La distance qu'il mentionne correspond environ à celle séparant l'Égypte de la Tunisie ou de l'Italie. Cela me évoque rien de connu.

11 février 1925 : Je dois quitter Londres. Scotland Yard est après moi. Comment ai-je pu en arriver là ? Ce Collins et ses acolytes les ont même directement sur moi. Comment vont réagir les grands prêtres ? Je dois me retirer d'urgence. Mais comment ?

13 février : Je me suis repenché sur ce papyrus. Il y avait une inscription en filigrane. Je la reproduis ici.

Cela évoque de l'étrusque. Le texte dit que ces lettres figurent sur une arme qu'aurait possédée la mystérieuse civilisation. J'avais un rendez-vous à Rome pour voir si je pourrais en apprendre plus. De toute façon je ne peux pas rester en Angleterre.

*Edward, Cher frère,*

*Nous sommes extrêmement déçus par la manière dont laquelle vous avez géré les événements de Londres. Nous sommes néanmoins persuadés que vous saurez vous tirer de ce mauvais pas et retrouver l'efficacité et le dévouement qui vous ont mené à votre place. L'artefact sur la piste duquel vous dites vous être lancé semble tout à fait digne d'intérêt, aussi avez-vous notre soutien pour poursuivre dans cette voie.*

*Au nom de la fraternité entière je ne puis que vous souhaiter de réussir et je n'évoquerai pas ce qui pourrait résulter du cas contraire.*

*A. Penhew*

Aide de jeu n° 8: La lettre de Abetti

12 Décembre 1903

*Mon cher Isidoro, croyez bien que c'est le soucis de votre propre santé mentale qui me fait vous refuser cette occasion de consulter à nouveau l'ouvrage du pisan. Mais si cela peut vous consoler je crois que vous en avez d'ors et déjà tiré la substantifique moelle.*

*Votre ami, Antonio Abetti,  
Via delle Terme Deciane*

# S I D E R E V S

## N V N C I V S

MAGNA, LONGEQUE ADMIRABILIA  
Spectacula pandens, suspiciendaque proponens  
vnicuique, præsertim vero

PHILOSOPHIS, atq; ASTRONOMIS, qua à

### GALILEO GALILEO

### PATRITIO FLORENTINO

Patauini Gymnasij Publico Mathematico

### PERSPICILLI

Nuper à se reperi beneficio sunt obseruata in LVNE EFFACIE, FIXIS IN-  
NUMERIS, LACTEO CIRCVLO, STELLIS NEBVLIS,

Apprime verò in

### QVATOR PLANETIS

Circa IOVIS Stellam dupparibus interuallis, atque periodis, celeri-  
tate mirabili circumuolunt; quos, nemini in hanc vsque  
diem cognitos, nouissimè Authór depræ-  
hendit primus; atque

## MEDICEA SIDERA

NVNCVPANDOS DECREVIT.

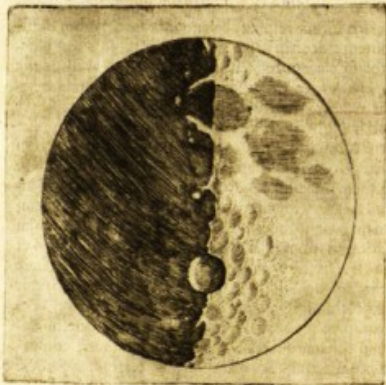


VENETIIS, Apud Thomam Baglionum. M DC X.

Superiorum Permissu. & Privilegio.

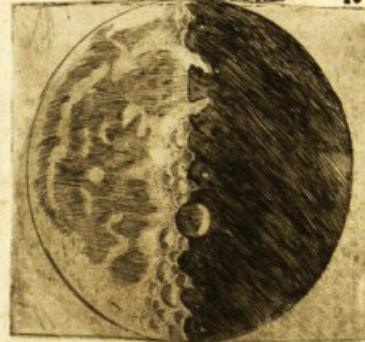
### OBSERVAT. SIDEREAE

Etiam daturam. Depressiores insuper in Luna cernun-  
tur magna macula, quam clariores plagæ; in illa enim  
tam crescente, quam decrescente semper in lucis tene-  
brarumque coæquo, prominente hinc inde circa ipsas  
magnas maculas contermini partis lucidioris; veluti in  
describendis figuris obseruauimus; neque depressiores  
tantummodo sunt dictarum macularum termini, sed  
æquabiliores, nec rugis, aut asperitatibus interrupti.  
Lucidior verò pars maximè propè maculas eminet; a-  
deò vt, & ante quadraturam primam, & in ipsa fermè  
secunda circa maculam quandam, superiorem, borea-  
lem nempe Lunæ plagam occupantem valde attollan-  
tur tam supra illam, quam infra ingentes quæda emi-  
nentiæ, veluti appositè præferunt delineationes.



Hæc

### RECENS HABITAE



Hæc eadem macula ante secundam quadraturam  
nigrioribus quibusdam terminis circumuallata conipi-  
citur; qui tanquam altissima montium iuga ex parte  
Soli auersa obscuriores apparent, quæ verò Solem re-  
spiciunt lucidiores extant; cuius oppositum in cauita-  
tibus accidit, quarum pars Soli auersa splendens ap-  
paret, obscura verò, ac umbrosa, quæ ex parte Solis  
sita est. Imminuta deinde luminosa superficie, cum  
primum tota fermè dicta macula tenebris est obducta,  
clariora montium dorsa eminenter tenebras scandunt.  
Hanc duplicem apparentiam sequentes figuræ com-  
moustrant.

C 2 Vnum



**Aide de jeu n° 10: Contacter un Mi-Go**

De celui du dehors l'essence j'appelle.  
Yuggoth est son monde aux tours sans pareil.  
De celui du dehors la protection je requière  
Targès et Voltumna toujours je vénère

Mon âme à toi toujours est offerte  
Montre toi ô déesse verte  
Mon corps ici reste et j'achève  
Ma vie de ce geste comme entre en un rêve

De ceux du dehors le nom je prononce  
Fungi de Yuggoth votre avènement j'annonce  
Venez à moi noble seigneur !  
Voyez en moi votre serviteur !

**Aide de jeu n°11 : Litanie de Quirinus**

Jupiter Optimus Maximus  
Quirinus semper lux facit  
Templum Voltumnae erigis  
Jupiter Optimus Maximus

## Aide de jeu n° 12: Un mystérieux corps s'échoue



### Un mystérieux corps s'échoue

Le corps d'un homme d'un certain âge a été découvert hier soir à Riva Ostiense sur les berges du Tibre. D'après des sources informées c'est la récente crue du fleuve qui aurait amené ce corps peut être enterré à des kilomètres de là. La police en la personne de l'inspecteur Nillo a lancé un appel à témoin pour identifier le corps. Celui-ci est décrit comme mesurant au moins un mètre quatre-vingt, ayant les cheveux longs et clairsemé et pesant au moins quatre-vingt dix kilos. La thèse du meurtre est privilégié par les autorités bien qu'un suicide ne soit pas encore formellement exclu.

*Il Messagero, avril 1925*

## Aide de jeu n° 13: Le mot du rendez-vous

Je sais sur quoi vous travaillez, je suis arrivés au mêmes conclusions et j'aimerais m'entretenir avec vous avant publication. Rendez-vous ce soir 19h via Luccosa au café chez Sergio.

zelath mech rasant

Corps n°533 Identité: inconnue  
Réalisée par: Dottore Felippo Strozzi

Examen préliminaire:

Taille: 1m75

Poids: 98kg

Race: caucasienne

Age approximatif: 50 ans

Lieux de découverte: Berge du Tibre, Riva Ostiense. Corps à demi immergé.

Effets personnels: Un pantalon, des sous-vêtements, une chemise tachée de sang.

Examen externe :

La peau est boursouflée, probable lien avec l'immersion

Traces de terre sur l'ensemble du corps sauf zone protégées par les vêtements, le corps a probablement été enterré.

Lividités cadavériques presque uniquement sur le dos, le corps est donc resté allongé 12h minimum.

Aucune rigidité cadavérique, la mort remonte à plus de 48h.

Choc reçu dans la région occipitale.

Plusieurs doigts cassés

Plusieurs traces de coups au visage

Traces de contentions aux chevilles et aux poignets.

Un dessin est tracé à l'encre sur le bras droit.

Les pupilles sont en mydriases, plus importante à gauche.

Examen interne:

La région cérébrale occipitale présente un hématome sous-dural

Signe d'engagement

Le dernier repas consiste en un plat de pâtes pris environ 12h avant la mort.

Signes d'ischémie cardiaque sévère antémortem pouvant résulter d'un infarctus du myocarde.

Conclusion:

Cause de la mort:

Il n'a pas été possible de conclure entre l'engagement cérébral et l'infarctus du myocarde.

Le corps présente des signes évidents de tortures en péri mortem.

Datation du décès:

Suite au passage du corps dans l'eau la température corporelles et l'avancement de la putréfaction n'ont pu être exploités pour la datation. La mesure du taux de potassium du corps vitré donne un décès survenu environ dix jours avant l'examen.

Observations:

La dilatation des pupilles peut s'expliquer par la prise de toxique de la famille des atropines comme la belladone.

Aide de jeu n° 15: L'équation

$$i\hbar \frac{\partial \psi}{\partial t} = \frac{\hbar c}{i} \left( \sum_i \alpha_i \frac{\partial \psi}{\partial x_i} \right) + \alpha_4 mc^2 \psi$$

Aide de jeu n°16: L'enfer de Dante



## Aide de jeu n°17 : Ariana

Informations pertinentes sur Ariana : Ces informations sont réservées au(à la) joueur(euse) d'Ariana Falchi.

- Son père Salvatore Falchi a disparu depuis près d'une semaine.
- Salvatore confiait souvent à Ariana sa haine des fascistes
- Ariana cache depuis peu un agent soviétique. Evgeni Garinov. Celui-ci lui a appris être en Italie pour soutenir les mouvements populaires pro-communistes.
- Ariana a demandé à Antonio Scapi, activiste de gauche de mettre Garinov en contact avec les groupements militants qu'il connaît.