

# La marquise sanglante

Une aventure occulte

par Kingu



CC-BY-NC



# Table des matières

La marquise sanglante.....	1
Introduction.....	1
Avertissement.....	1
Création des personnages.....	2
La Foi.....	2
Informations préliminaires.....	4
La société européenne et sicilienne au VI <sup>ème</sup> siècle.....	4
John Dee.....	6
Francesco Maurolico.....	7
L'ermitage Santa Maria del Parto à Castelbuono.....	9
Le pape Jules III.....	10
La Garduña.....	11
La secte de Sainte-Diane.....	12
L'Inquisition.....	13
Magie et métaphysique.....	13
Que se passe-t-il exactement dans cette histoire?.....	14
première partie – Le voyage et la disparition de Dee.....	16
1 – Intro et mise en situation.....	17
2 – Le voyage.....	17
2.1 – Le bouquiniste.....	19
« De fanaticis Cefalù et eorum secretis - Omnia debes scire de cultu Jophielis ».....	19
Tractatus de Angelis et eorum Hierarchiis.....	20
De Daemonibus Inferis et Potestatibus eorum.....	21
2.2 Le rituel.....	21
3 Céfalù.....	22
3.1 La basilica cattedrale della Trasfigurazion.....	23
3.1.1 Padre Gustavio.....	23
3.2 La Rocca.....	24
3.2.1 Geraldina Villarocca.....	24
3.2.2 Le temple de Diane.....	25
4 – Sant'Ambrogio.....	25
4.1 Madeline Fazio et l'Osteria Bacchus.....	26
4.2 – La relation avec Fazio.....	26
4.2.1 – Mise en garde.....	27
4.2.2 – Attaque!.....	27
4.2.3 – Filature.....	27
5 – La route forestière.....	27
5.1 – Les statues de JOPHIEL.....	28
5.2 – Animaux sauvages et autres dangers de la route.....	28
5.3 – L'accouchement.....	28

6 – Castelbueno.....	29
6.1 – Santa Maria del Parto.....	29
6.2 – Padre Russo.....	30
6.3 – Maurolico.....	31
6.4 Padre Diégo et Padre Nunzio.....	31
6.5 – Première nuit.....	31
7 – Première journée.....	32
7.1 – Activités spécialisées.....	32
7.2 – Fin de journée.....	32
8 – Ou est John?.....	33
8.1 – La chambre de John.....	33
9 Épilogue de la première partie.....	34
Que s’est-il passé dans la chambre de John?.....	35
Deuxième partie : Sur les traces de Dee.....	37
Ligne de temps.....	37
La progression des révélations.....	38
Le village de Castelbueno.....	40
Castello di Castelbuono.....	41
L’église San Francesco.....	42
Padre Onofrio Salamone.....	42
L’attellu di l’angeli.....	43
Vespasianu Tripi.....	43
Santa Maria del Parto.....	44
La bibliothèque interdite.....	44
La seconde bibliothèque interdite.....	45
Les quartiers de l’abbé Piétru.....	46
La rencontre avec Piétru.....	47
Confronter Maurolico.....	48
Des traces de pas dans la boue.....	48
La route de Geraci Siculo.....	49
La clairière de la grande statue.....	49
Le pèlerin.....	50
La bête.....	51
Geraci Siculo.....	52
Le Château de la Marquise.....	52
Surella Selena.....	53
La marquise Simone de Ventimiglia.....	54
Questions et réponses.....	54
Le sentier.....	56
Le campement des gitans.....	57
U paese secretu.....	58
Leonardo Pandolfo.....	59
Gangi.....	61
Pitralia Suttana et la Garduña.....	62
Santissima Trinità.....	63
Résultats d’enquêtes.....	64
Gestion des personnages et de l’enquête.....	65

Insistance pour visiter John prématurément lors de la première journée.....	65
Maurolico est accusé!.....	66
Quitter la vallée.....	66
Tuer la marquise.....	67
Prévenir les autorités.....	69
Troisième partie : La résolution.....	69
L'approche militaire.....	70
Les différentes factions.....	70
Du côté de la protection de la marquise.....	70
Les moines bénédictins de Santa Maria del Parto.....	70
Les sectaires de Sainte-Diane.....	70
La Garduña.....	70
Les villageois de Castelbueno et Geraci Siculo.....	70
Les gardes de la marquise.....	70
Du côté pour la mort de la marquise.....	71
Les habitants du village secret.....	71
Les mercenaires.....	71
Les Démons.....	71
SATANACHIA.....	71
ASTAROTH.....	72
BARBATOS.....	72
Les issues possibles de la bataille.....	73
Invocation de l'archange JOPHIEL.....	75
Prière a JOPHIEL.....	75
L'approche diplomatique.....	80
Convaincre Pandolfo.....	80
Convaincre Simone.....	81
La rencontre.....	83
L'approche théologique : l'exorcisme.....	88
Trouver un exorciste.....	89
Capturer Pandolfo.....	89
Le rituel d'exorcisme.....	90
L'issue du rituel.....	91
Échec.....	91
Réussite.....	92
Épilogue.....	93
Appendices.....	94
Bibliothèque.....	94
Le carnet de notes de John Dee.....	94
Les Confessions de l'abbé Piétru.....	94
Prières à JOPHIEL.....	96
Statistiques des PNJs.....	97
PNJs nommés.....	97

Geraldina Villarocca (voyante de la Rocca).....	97
Padre Gustavio (cathédrale de Céfalù).....	98
Madeline Fazio (aubergiste à Sant'Ambrogio, Garduña, prêtresse).....	98
Padre Russo (accueil à Santa Maria del Parto).....	99
Francesco Maurolico (abbé, ami de John Dee).....	99
John Dee.....	100
Abati Piétru (abbé mort-vivant).....	100
Padre Nunzio.....	101
Padre Diego (moine dortoir).....	102
Padre Alissandru (assistant des PJs).....	103
Padre Onofrio Salamone (curé de Castelbuono).....	103
Vespasianu Tripi (artiste sourde-muette).....	104
Miceli (gardien de Castello di Castelbuono).....	105
Surella Selena (émissaire de la marquise).....	106
Simone de Ventimiglia (la marquise).....	108
Popòtamu (majordome du château).....	112
Guido (aubergiste de Gangi, Garduña).....	113
Valentina Sicilliano (cheffe du village secret).....	114
Lumidsilla (tsigane, vendeuse d'élixirs).....	116
Leonardo Pandolfo (SATANACHIA dans le corps de John).....	117

## Introduction

Une vallée sicilienne vit sous la terreur d'une marquise vampirique depuis cent ans.

Des bébés disparaissent.

Des mères se taisent.

Des moines ferment les yeux.

Mais cette marquise est aussi une victime et les démons qui veulent la tuer sont peut-être les seuls à vouloir réellement mettre fin à sa souffrance.

Quand l'occultiste John Dee est possédé dès sa première nuit dans la région par un prince des Enfers ayant ses propres plans, ses compagnons se retrouvent au centre d'une guerre entre un ange tyrannique et des démons bienveillants.

Ils auront quelques jours pour comprendre la réalité de la vallée et choisir leur camp.

Il n'y a pas de bon choix. Juste des conséquences.

## Avertissement

Ce scénario est plutôt lourd. Corruption, cannibalisme, démonolâtrie, religion, occultisme, blasphèmes, pédophilie...

Il sera important de s'assurer que les participants comprennent qu'il s'agit là d'un scénario d'horreur gothique qui ne fait pas dans la dentelle. Soyez sûr de leur

en parler (sans spolier) lors de la session ◦ pour éviter des mauvaises surprises par la suite.

Notez aussi que ce scénario, s'il se base beaucoup sur des faits, des personnages et des événements historiquement réel, prend aussi de nombreuses libertés et ne prétend absolument pas être « historique ».

Lorsque le texte proposera une action de la part d'un ou des personnages, la difficulté de cette action et la compétence approprié sera indiqué en bleue pour FATE et en vert pour l'Appel de Cthulhu. Les statistiques des PNJs sont aussi fournis en appendices pour ces deux systèmes.

## Création des personnages

**L**a suite de John comprend au minimum une personne de foi et une personne de guerre. La première parce que John est excommunié et spirituellement vulnérable (un prêtre, une sœur). La seconde parce que les routes ne sont pas sûres (un mercenaire ami de John, son garde du corps personnel, un noble habitué aux armes...). Les joueurs supplémentaires sont libres dans leur concept : érudit, marchand, voyageur aguerri, voire une créature surnaturelle liée à John par un pacte d'invocation.

L'important est que John aurait pu les choisir, et qu'ils auraient une raison sincère d'agir advenant qu'il lui arrivait quelque chose. Evitez les concepts dont la loyauté est conditionnelle ou monnayable. Enfin, peu importe les occupations retenues, assurez-vous qu'au moins une personne du groupe parle plusieurs langues.

### La Foi

La Foi mesure la profondeur de la conviction spirituelle d'un personnage et l'influence que cette conviction exerce sur sa vie. Elle ne représente pas nécessairement l'appartenance à une religion particulière ni même le fait d'être une « bonne personne ». Dans le cadre de cette aventure, la Foi représente surtout la capacité d'un individu à croire sincèrement en une vérité qui le dépasse.

Quel que soit le système de jeu utilisé, les joueurs doivent s'auto-assigner un score en « Foi » entre 2 et 9.

Score	Palier	Description
0-1	Impie	Aucune foi active. John n'aurait pas engagé une telle personne.
2-3	Sceptique	Pratique occasionnelle, traditions familiales ou religiosité de circonstance.
4-5	Croyant	Foi sincère mais ordinaire. Le personnage prie, respecte généralement ses principes et tente de vivre en accord avec eux.
6-7	Fervent	La foi constitue un élément important de son identité et influence régulièrement ses choix.
8-9	Mystique	La vie du personnage est profondément orientée par sa spiritualité. Il est convaincu d'avoir entrevu une vérité supérieure.
10	Saint	Niveau exceptionnel réservé aux PNJs extraordinaires.

La Foi possède des effets surnaturels réels. Elle aide à résister à la corruption, à la tentation et à la possession démoniaque. Elle peut également être utilisée lors

d'exorcismes, d'invocations ou d'autres phénomènes spirituels.

Cependant, un score élevé n'est pas seulement un avantage. Plus la Foi est forte, plus elle influence naturellement les pensées, les valeurs et les comportements du personnage. Un individu dont la Foi est de 8 ou 9 ne se contente pas de croire : sa spiritualité est l'un des fondements de son identité.

Les joueurs sont encouragés à choisir un score correspondant à la personnalité qu'ils souhaitent interpréter plutôt qu'à rechercher un avantage mécanique. Un personnage peu croyant bénéficie souvent d'une plus grande liberté de pensée et d'action, tandis qu'un personnage animé par une foi profonde possède une force spirituelle supérieure, mais également des convictions dont il lui sera difficile de s'écarter.

En fonction de ses actions en jeu, un personnage pourra gagner ou perdre des points de Foi.

## Informations préliminaires

**C**ette section offre un survol de la société en 1550 de même qu'une description des principaux lieux et célébrités de l'époque ayant un lien direct ou indirect avec cette aventure.

### La société européenne et sicilienne au VI<sup>ème</sup> siècle

**L'**Europe de 1550 est un continent en crise d'identité. La réforme protestante a fracturé l'unité religieuse que Rome tenait pour acquise depuis des siècles, et le Concile de Trente, convoqué en 1545, tente laborieusement de rapiécer les dégâts. La Sicile, elle, vit sous domination espagnole depuis 1516. C'est une île riche,

stratégique, profondément catholique et profondément méfiante envers tout ce qui vient du continent. Les campagnes siciliennes fonctionnent encore selon une logique médiévale : le curé, le seigneur et la superstition locale ont bien plus d'autorité que Madrid ou Rome. L'Inquisition espagnole y est active et redoutée. Un groupe d'étrangers qui pose trop de questions dans un village isolé de l'arrière-pays attire l'attention et pas forcément la bonne.

## John Dee



**J**ohn Dee est un occultiste célèbre né en 1527 à Londres, il n'a que 23 ans mais est déjà bien connu dans les cercles savants du continent pour ses travaux en

mathématiques et en navigation. Moins connus officiellement mais de notoriété discrète dans certains milieux sont ses intérêts pour la cabale, l'alchimie et la communication avec les entités célestes, intérêts qui lui ont valu l'excommunication et quelques séjours en prison.

John est un homme sympathique, très érudit mais avec une grande faculté de vulgarisation. Si nombre de ses détracteurs le traite de fabulateur, il n'en est pas moins sincère dans ses démarches ésotériques.

Dee est anglican de naissance, catholique de culture et ésotérique de conviction, ce qui lui vaut la méfiance de pratiquement tout le monde.

### **Francesco Maurolico**



**F**rancesco Maurolico, né en 1494 est mathématicien, astronome, physicien et abbé bénédictin. Il est l'archétype de l'érudit de la renaissance pour qui la science et la théologie sont deux chemins vers la même vérité. Ses reconstructions des textes grecs anciens, ses travaux en optique et ses observations astronomiques lui ont valu une réputation européenne bien méritée. Maurolico a aussi passé sa vie à étudier des textes que l'Église tolère à peine. C'est sans doute pour cette raison qu'il a été assigné a

Santa Maria del Parto, un monastère bénédictin spécialisé dans les ouvrages « problématiques ».

Il est, en 1550, un vieil homme prudent, respecté et très bien informé. La prudence est peut-être la chose la plus importante à retenir.

Maurolico n'occupe la charge d'abbé de Castelbuono que depuis relativement peu de temps et malgré les apparences, il est encore étranger à plusieurs des usages et des silences de la vallée. Ses découvertes depuis sont arrivés l'ont profondément troublé. Incapable de donner un sens cohérent à ses observations, il a finalement choisi de faire appel à son ami et correspondant John Dee dans l'espoir qu'un esprit extérieur puisse comprendre ce qui lui échappe encore.

### **L'ermitage Santa Maria del Parto à Castelbuono**

**E**rmitage isolé fondé en 1288 par le Bienheureux Guglielmo Gnoffi sur les ruines d'un monastère normand lui-même bâti sur quelque chose d'antérieur, le sanctuaire de Santa Maria del Parto se trouve à proximité de Castelbuono dans les hauteurs boisées des Madonies. Sa petite communauté de moines bénédictins, soigneusement sélectionnés par Rome, a pour mission de garder, traduire et recopier des ouvrages que le Vatican ne veut ni publier ni détruire.

La bibliothèque contient des textes gnostiques et apocryphes, mais aussi des ouvrages d'une nature plus difficile à catégoriser. Des écrits dont l'origine, l'âge et parfois la langue d'écriture originale résistent à toute classification rigoureuse. Ce que ces textes ont en commun, c'est que Rome préfère les savoir ici, au fond d'une vallée

sicilienne gardée par des hommes de confiance, plutôt qu'ailleurs.

Les moines qui servent au sanctuaire sont discrets, érudits et remarquablement peu curieux pour des hommes entourés de mystères. Ce n'est pas une coïncidence, c'est un critère de sélection.

### Le pape Jules III



Jules III est pape depuis février 1550. C'est un homme intelligent, cultivé et profondément peu rigoureux. Exactement le genre de pontife sous lequel une bibliothèque comme celle de Santa Maria del Parto peut exister sans trop de questions. Son pontificat est entaché d'un scandale impliquant un jeune garçon de rue de seize ans qu'il a même nommé cardinal et que tout Rome sait être son favori. Les catholiques cachent leur honte, les protestants utilisent l'affaire comme munitions. John Dee, excommunié cherchant sa réhabilitation, se retrouve donc à demander pardon à un homme dont la propre conduite ferait probablement rougir la plupart de ses accusateurs.

### La Garduña

La Garduña est une fraternité criminelle espagnole dont la présence en Sicile accompagne naturellement la domination de Madrid sur l'île. Mi-organisation criminelle, mi-instrument officieux de l'Inquisition, elle opère dans les espaces que l'autorité officielle préfère ignorer.

Sa hiérarchie interne est stricte. Les *floreadores* sont les hommes de main, souvent d'anciens prisonniers. Les *ponteadores* sont les épéistes de petite noblesse qui assurent les opérations délicates. Les *magistri*, issus du clergé ou de la noblesse, gèrent les contacts avec l'Inquisition et les pouvoirs en place. En Sicile, la Garduña opère principalement sur les routes commerciales entre Céfalu et l'intérieur des terres exactement le trajet que John Dee et ses compagnons emprunteront.

La Garduña n'a pas un rôle prépondérant dans cette aventure mais fait partie du coffre à outil du MJ. Bien qu'ils soient fondamentalement criminels, ce sont eux qui, à

l'extérieur des grands centres, ont un rôle de « police ». De nombreux membres de la Garduña sont aussi adeptes de la secte de Sainte-Diane.

Notez que la Garduña, historiquement, est un mythe créé de toute pièce au XIXe siècle par une romancière française. Dans le cadre de ce scénario, néanmoins, on assumera qu'elle existe.

### La secte de Sainte-Diane

**L**a secte de Sainte-Diane est une confrérie hérétique dont les racines sont à Céfalu mais dont les ramifications s'étendent sur l'ensemble du pourtour méditerranéen, principalement dans les ports. Partout où des marins, des marchands et des dockers se côtoient loin de leur pays d'origine, des cellules discrètes entretiennent le culte et font circuler l'information. Ce sont des catholiques ayant une fascination particulière pour Sainte-Diane qu'ils attribuent à l'archange JOPHIEL. Ils considèrent la marquise de Ventimiglia comme l'incarnation sur Terre de leur déesse (rôle que cette dernière réfute complètement). Tous les membres initiés possèdent sur eux un médaillon avec le sigle de leur déesse dont ils sont dogmatiquement incapables de se séparer.

Si les personnages mentionnent sans discrétion leur désir d'aller à Céfalu ou Castelbueno, il y a de bonne chance pour qu'ils commencent à être espionnés et/ou suivis.

Les habitants des villages de la vallée de Castelbueno sont aussi des catholiques vouant un certain culte à JOPHIEL et la Marquise de Ventimiglia. Ce n'est pas un hasard.

Il y a une cinquantaine d'années il n'était qu'une organisation religieuse ordinaire avec Sainte-Diane comme sainte patronne. C'est à ce moment qu'un couple « exilé » de Castelbueno ont commencé à gagner de l'influence sur le

groupe pour tranquillement le transformer en la secte qu'ils sont aujourd'hui. Les raisons qui les ont poussés à quitter la vallée pour ensuite vanter les gloires de JOPHIEL et de la Marquise ne sont toujours pas comprises.

### **L'Inquisition**

**I**l est impossible de ne pas parler de l'Inquisition qui est, à cette époque, très active en territoire espagnol incluant la Sicile. Celle-ci n'a cependant pas de rôle actif dans cette histoire.

Mais son existence sera sans doute bien connue des joueurs - et de leurs personnages - et il n'est pas impossible que ces derniers cherchent à la contacter (pour dénoncer la marquise par exemple).

Vous n'avez pas à les en empêcher, mais l'Inquisition est une organisation bureaucratique, lente, pointilleuse et, au final, relativement inutile. De plus, qu'est-ce qu'un Anglais excommunié venait faire en Sicile? C'est louche!

### **Magie et métaphysique**

**C**e scénario utilise, dans sa trame narrative, la magie et la religion. Nous sommes dans un jeu de rôle et ainsi, ces choses se doivent d'être convenablement définies car, contrairement au monde réel, elles ont ici un impact véritable.

Dans la renaissance européenne, magie et religion sont intrinsèquement liés : la magie (théurgie) consiste essentiellement à invoquer des entités spirituelles de nature théologique (anges ou démons) afin de leur mendier, ou les

forcer à nous donner, des capacités surnaturelles ou des connaissances.

Dans le monde ou les personnages évolue, toutes les religions s'entendent pour associer Yahvé /Jésus au bien, car il est « Dieu » donc le bien et Satan/Lucifer au mal, car il est « le Diable » donc le mal.

Dans le monde spirituel, cette distinction n'est pas aussi simpliste. « Dieu » et « le Diable » ne représentent pas forcément un compas moral absolu.

Cela est clair dans le cadre de la présente histoire car, comme il sera développé plus en détail ultérieurement, l'Archange JOPHIEL est à l'origine d'une terrible malédiction tandis que le démon SATANACHIA et ses sbires infernaux cherchent plutôt à libérer l'humanité de celle-ci.

### **Que se passe-t-il exactement dans cette histoire?**

Dans une vallée reculée de la Sicile, il y a plus de cent ans, un prêtre vaniteux a utilisé une magie trouvée dans un vieux grimoire pour invoquer l'Archange JOPHIEL afin de lui demander d'accorder la jeunesse et la beauté éternelle à sa bien-aimée la marquise Simone di Ventimiglia. Mais l'Archange, ne voyant en cette demande que de la pitoyable vanité accorda le souhait mais avec de nombreux effets pervers.

Depuis cet évènement :

- La marquise mange un nouveau-né tous les 72 jours sinon elle est en proie à d'extrêmement violentes douleurs. En échange elle ne meurt pas et conserve sa jeunesse et son apparence.

- L'abbé Piétru non plus ne meurt pas, mais il ne conserve pas sa jeunesse. Il est aujourd'hui une momie vivante.
- Tous ceux qui honorent JOPHIEL et qui aident la marquise - en fournissant des bébés par exemple - sont garantis de paradis. Privilège qui serait retiré illico avenant la mort de la Marquise.

Au début de cette histoire un puissant démon possède le corps de John Dee et il compte bien mettre un terme à ce règne de terreur en prenant d'assaut le château de la marquise pour mettre à mort cette dernière.

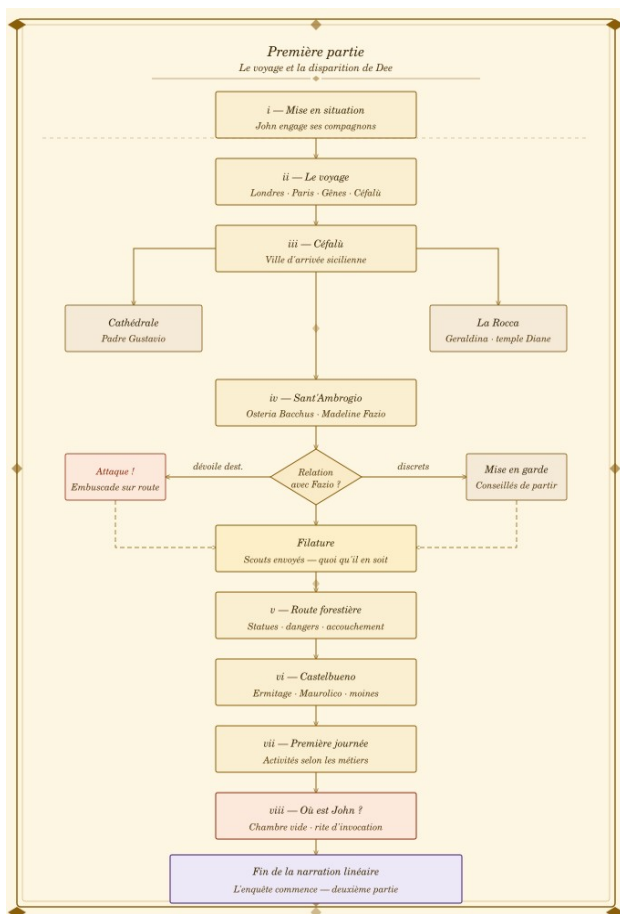
Cette aventure se compose donc de trois parties aux styles de jeu différents

1 - **Le voyage.** Cette partie est structurée de manière linéaire. Elle couvre le voyage jusqu'en Sicile jusqu'à la disparition de John à l'Abbaye Santa Maria Del Parto.

2 - **L'enquête.** Cette partie est plus libre et permet aux personnages de découvrir le plus de secrets possible sur la vallée et sa malédiction. Ils ont quatre jours.

3 - **La confrontation.** Cette dernière partie couvre le retour de John, l'invocation de démons infernaux, le potentiel siège du château de la Marquise et la possible invocation de l'archange JOPHIEL pour une ultime confrontation de créatures célestes.

# première partie - Le voyage et la disparition de Dee



## 1 - Intro et mise en situation

**L**e magicien, alchimiste et mathématicien extraordinaire John Dee est en voyage vers Rome ou il a une audience auprès du Pape Jules III. Ayant été excommunié par la reine d'Angleterre John doit maintenant se présenter au Pape pour demander pardon et réhabilitation. Cela est très important pour John qui est un bon Chrétien.

Cependant, son ami et correspondant Francesco Maurolico lui a proposé escale en Sicile. Nouvellement nommé abbé a l'Ermitage bénédictin Santa Maria del Parto à Castelbuono, il dit être en proie a des problèmes d'ordre théologique et métaphysique qu'il préfère ne pas consigner par écrit mais duquel il aimerait avoir conversation avec John dont les connaissances en sciences angéologiques pourraient être très utiles. John, intrigué, désire absolument faire cette escale.

Les personnages joueurs constituent la suite et/ou la troupe de John Dee pour cette expédition de l'Angleterre vers la Sicile.

## 2 - Le voyage

**D**e Londres, John Dee et ses compagnons gagnent Douvres en calèche en une journée, puis traversent la Manche jusqu'à Calais. La suite de la troupe n'est pas nécessairement anglaise. Dee entretient une correspondance européenne active et certains compagnons peuvent le rejoindre en chemin, un garde du corps calaisien avec un accent tchi, un traducteur lyonnais, un érudit génois, un prêtre rencontré à Paris...

On descend ensuite la France par la route principale : Paris, Bourgogne, vallée du Rhône jusqu'à Lyon, puis Gênes. Son

audience avec Jules III étant planifiée de longue date et le voyage s'étant déroulé plus rapidement que prévu, John se retrouve à Gênes avec plusieurs semaines d'avance sur son rendez-vous romain. C'est là qu'il décide de faire l'escale sicilienne. Le temps presse suffisamment peu pour qu'une invitation de Maurolico devienne irrésistible. Le groupe embarque donc sur un navire marchand longeant les côtes italiennes en cabotage jusqu'à Céfalu.

Le voyage complet, de Londres à Céfalu, représente environs sept semaines de route.

Ce voyage représente une opportunité pour les personnages de faire connaissance. Au moment où ils arrivent en Sicile, ils viennent de passer deux mois à voyager ensemble. Ils se connaissent ainsi relativement bien et ont tissés des liens d'amitié très intime (ou, au contraire, des différents)

Bien que celles-ci ne soient pas fournies ici, il est conseillé au maître d'introduire dans le voyage quelques minis aventures comme des attaques de brigands, des magouilles portuaires ou autre selon votre inspiration. Cette étape aiderait à souder des liens entre les personnages et permettrait aux joueurs de les apprivoiser et de bien connaître leurs limites et capacités avant que la véritable aventure ne commence.

Pensez aussi au « syndrome du spectateur ». Ne faites pas des personnages la suite passive de l'extraordinaire John Dee. Il les a engagés pour une raison et il n'est pas une personne hautaine ou prétentieuse. Faites en sorte que John Dee sollicite activement leurs compétences spécifiques pendant le voyage pour qu'ils se sentent importants voire indispensables.

## 2.1 - Le bouquiniste

**L**e voyage de Londres à la Sicile est long et inclue grand nombre de temps d'attente. Les personnages y patientent souvent à l'auberge en attendant le départ du prochain bateau ou de la prochaine caravane. Les érudits voudront sans doute utiliser ces temps morts pour lire et parfaire leurs connaissances.

Il serait donc approprié, dès le début du voyage, de mettre sur leur route un bouquiniste pouvant leur procurer de la littérature intéressante.

Voici une petite sélection de livres à placer sur le rayon

*« De fanaticis Cefalù et eorum secretis - Omnia debes scire de cultu Jophielis »*

Ouvrage récent, en latin, écrit en 1548 par Anselmo Staggione, prêtre à l'église San Filippo di Fragalà. Il y décrit le résultat de son enquête sur la secte de Sainte-Diane et y décrit ses rites et son dogme.

La lecture de cet ouvrage apporte les connaissances suivantes :

- Qu'une religion secrète initialement fondée à Céfalù, mais maintenant présente un peu partout sur le pourtour méditerranéen, existe depuis le Moyen Âge et peut-être même avant;
- Qu'ils adorent la déesse DIANA, christianisé en Santa Diana ou Sainte-Diane;
- Que cette déesse est assimilée à l'archange JOPHIEL et à la déesse grecque ARTÉMIS;

- Qu'une marquise, en Sicile, serait considéré par les membres du culte comme l'incarnation de leur déesse;
- Que tous les membres portent en permanence sur eux un médaillon à l'effigie de leur déesse;
- Que l'auteur considère qu'il s'agit d'un culte à mystère;
- Que le pape Pie III, malgré la courte durée de son pontificat, a tout-de-même prononcé ce culte comme proscrit et hérétique;
- Qu'ils sont aujourd'hui pourchassés par l'inquisition;

*Tractatus de Angelis et eorum Hierarchiis*

**O**uvrage anonyme du XIVE siècle, auteur inconnu, en latin. Un traité scolastique sur les sept archanges selon la philosophie de Pseudo-Denys.

Les archanges traités sont :

- **Michael** - prince des armées célestes, protecteur d'Israël et de l'Église
- **Gabriel** - message divin, ange de l'Annonciation
- **Raphaël** - guérisseur, guide des voyageurs
- **Uriel** - ange du feu divin et de la pénitence
- **Camael** - ange de la force divine et de la justice punitive
- **Zadkiel** - ange de la miséricorde et de la mémoire
- **Zophiel** - ange de la Beauté et de la Sagesse divine

JOPHIEL, ici orthographié ZOPHIEL est décrit comme l'ange de la Beauté et de la Sagesse divine mais aussi comme celui dont la *rigueur* dans l'application de la volonté divine est réputée inflexible. L'auteur note, prudemment, que

certaines sources anciennes lui attribuent une tendance à *punir la vanité avec une sévérité disproportionnée*. Il ne développe pas davantage.

#### *De Daemonibus Inferis et Potestatibus eorum*

**A**nonyme, circa 1480, en latin, copie manuscrite d'apparence italienne. C'est un grimoire de démonologie cataloguant les princes infernaux et leurs pouvoirs spécifiques.

L'entrée consacrée à SATANACHIA le décrit comme un général des armées de l'Enfer commandant un grand nombre de légions. Son pouvoir particulier d'usurpation d'invocation y est mentionné en termes voilés :

*Celui qui appelle un de ses soldats peut, sans le savoir, appeler le général lui-même.*

L'auteur recommande une prudence extrême.

## 2.2 Le rituel

**L**a fascination de John est la communication avec les esprits célestes et il a lui-même créé un manuel d'invocation permettant d'appeler de petits anges locaux afin de demander assistance si, par exemple, on est perdu ou l'on recherche quelque chose de particulier. Grâce à la position des astres et aux diagrammes complexes contenus dans son manuel, il est capable d'extrapoler et de prononcer le nom véritable en énochien et tracer le glyphe associé dans de la poussière de riz, invoquant ainsi le petit angelot approprié.

À un moment ou un autre du voyage, voire plusieurs fois, Dee aura recourt à cette invocation. Ce n'est pas un secret, du moins pas pour le ou les occultistes du groupe, car il en

est pas peu fier. Idéalement, si vous pouvez intégrer ça a un mini scénario et que le groupe s'en sorte grâce à lui (par exemple s'ils sont perdus) ça serait la situation idéale.

Plus tard, quand Il lui arrivera quelque chose a l'ermitage, cette connaissance permettra de reconnaître l'utilisation de cette magie dans la chambre de John. Ce sera un indice précieux.

### 3 Céfalu

**L**e petit navire de cabotage qui amène la troupe en Sicile les débarquent dans la toute petite ville de Céfalu. Un endroit calme, ensoleillé et fleuri ou il semble faire bon vivre. Outre le gigantesque et imposant rocher qui domine la ville, Céfalu demeure un petit village sicilien bien ordinaire. Cette aventure va éventuellement devenir beaucoup plus sombre et gothique. Insister sur la joie de vivre et la beauté presque surnaturelle des lieux pourra aider à créer un contraste.

On y trouve une auberge plus rustre sur le port, la Casa A'Marina, et une plus huppée au cœur du village, la Rosa Dei Venti. Un marché public offre des victuailles variées tous les matins. En après midi et en soirée, il n'est pas vraiment possible de se ravitailler autrement sinon que de passer par l'une ou l'autre des auberges et payer un prix exorbitant. La spécialité de la ville est son artisanat de Christ Pentocrator; de typique petit tableaux a l'image du Seigneur Jésus-Christ. On trouve des marchands qui offrent de telles icônes de tailles diverses sur les devantures de pratiquement toutes les églises.

### 3.1 La basilica cattedrale della Trasfigurazion

**D**ans l'ombre de la Rocca, mais dominant quand même la ville, se dresse cette imposante église de style arabo-normand construite en 1131. L'imposant bâtiment est sous l'autorité de l'Évêque de Céfalù.

#### 3.1.1 *Padre Gustavio*

**S**i les PJs se montrent désireux de rencontrer une autorité ecclésiastique, Padre Gustavio est à leur disposition. Cette rencontre aura lieu dans le chœur de l'église même, pas dans une pièce privée. Leur conversation pourra donc être écoutée par quiconque. Gardez cela en tête.

Padre Gustavio est au courant de tout ce qui se passe à Castelbuono, mais ne dévoilera jamais de telles informations à des inconnus. Au mieux, ils se feront conseiller de ne pas aller à ce monastère et de retourner sur le continent.

Questionné sur la secte de Sainte-Diane, il sera plus bavard. Il connaît cette secte (Il est un ami de Anselmo Staggione) et est voué à son éradication. Il pourra révéler, par exemple :

- L'ancienneté de la secte (le Moyen Âge, vers 1100) et le nom de son fondateur - Padre Reggiani.
- Que c'est vers 1489 que l'organisation religieuse, jusque là normale, a commencée à verser dans le sectarisme (détail sur lequel le livre était plutôt vague).

- L'existence du temple de Diane sur la route de la Rocca et les traces de cérémonies qui s'y déroulent.
- Le lien avec la Garduña. Les ramifications sur le pourtour méditerranéen.

### 3.2 La Rocca

**M**onter au sommet de la Rocca, en partant du village, prend environ une heure. Au sommet se trouvent les ruines d'un vieux château médiéval qui n'est plus entretenu depuis des lustres.

#### 3.2.1 *Geraldina Villarocca*

**D**ans les ruines ou dans le campement miteux a proximité, une vieille femme aveugle est installée. C'est Geraldina Villarocca. Cette dame mystérieuse est consultée en cachette par les villageois qui veulent la bonne aventure ou autre « conseils ». Elle est, jusqu'à présent, épargnée par l'inquisition.

Si on va la voir pour la questionner, elle se montre plutôt sympathique et enjouée, mais toujours un peu cryptique. Lors de cette première rencontre, il est probable qu'il n'y ait encore que peu de choses en lien avec cette histoire à lui demander. Rien n'empêche toutefois d'y retourner plus tard.

Aux questions précises, elle répond de manière mystérieuse et un peu vague. Lorsque tout le monde aura eu son tour, en guise de conclusion elle dira en les regardant tous un à un dans les yeux:

*Vous serez bientôt au centre de quelque chose de plus grand que vous. Je pressens des choix difficiles. Jésus a dit : « Celui qui cherche, qu'il ne cesse de chercher jusqu'à ce qu'il trouve ; quand il*

*aura trouvé, il sera troublé; troublé, il s'étonnera, mais c'est là qu'il régnera sur le Tout. »*

### 3.2.2 Le temple de Diane

**S**ur la route menant au château, vers la mi-chemin, il y a une bifurcation menant à un ancien temple voué à la déesse romaine Diane (a.k.a. Artémis). Il ne reste plus que quelques restants de murs délabrés, mais le lieu demeure utilisé, secrètement, par la secte des fanatiques de Sainte-Diane pour leurs prières à celle-ci.

Si on observe les alentours <sup>Observation 3</sup>, on peut aisément trouver les traces d'évènements s'étant déroulés sur le lieu.

Branches cassées, tas de pierres visiblement placés. Si on observe le lieu dans son ensemble <sup>Observation 5 TOC Difficile</sup>, on remarque qu'une sorte de sigle a été maintes fois tracée sur le sol puis effacé. À moins qu'un personnage soit spécifiquement féru et spécialiste d'angéologie occulte <sup>Connaissance 5 Occultisme Difficile</sup>, il n'est pas vraiment possible d'identifier de visu le symbole tracé. Cependant, il est à parier que les personnages en prendront note (John Dee aura, au besoin, du matériel d'écriture). Il sera plus tard possible de rechercher le symbole dans des tomes et identifier l'un des sigles de l'archange JOPHIEL.

## 4 - Sant'Ambrogio

**I**l faut un peu moins de quatre heures, au départ de Céfalù, pour atteindre le tout petit hameau de Sant'Ambrogio, ou trois heures si on loue les services d'un caravanier ou d'un cocher. On y trouve un petit port de pêche, un vignoble, une petite chapelle et une auberge-

relais, l'Osteria Bacchus, tenu par une dame d'un certain âge, madame Madeline Fazio, la veuve de l'aubergiste.

#### 4.1 Madeline Fazio et l'Osteria Bacchus

**S**ant'Ambrogio est essentiellement un poste de transit pour la Garduña. Madame Fazio est une figure importante de l'organisation et elle contrôle toutes les marchandises qui passent par le relais avant d'être transbordé à Céfalu via des petits bateaux de pêches. Mais Madame Fazio n'est pas que ça, c'est aussi une prêtresse de Sainte-Diane et à ce titre sera très curieuse de ces voyageurs étrangers pour peu qu'ils mentionnent se rendre a Castelbueno.

Une fresque d'un ange ailée décore l'auberge. C'est JOPHIEL brandissant son épée de feu avec un regard agressif. Ceux qui ont lu « *De fanaticis Cefalu et eorum secretis - Omnia debes scire de cultu Jophielis* » (ou sinon Connaissance 5 Occultisme Difficile) la reconnait aussitôt.

Si elle pense que Dee et les personnages peuvent être une menace à la marquise Ventimiglia, qu'elle et les autres membres de la secte considère divine, et que ceux-ci s'approvisionnent à l'Ostria, elle pourra envisager d'empoisonner les produits vendus.

Notez que la troupe n'a pas s'arrêter à l'auberge et qu'il est même plus sage de ne pas le faire, la journée étant déjà bien entamée et vu qu'il reste encore pas mal de route a faire. Ils y retourneront peut-être plus tard.

#### 4.2 - La relation avec Fazio

**M**adeline voudra subtilement savoir qui ils sont, ou ils vont et ces sortes de choses elle posera donc des questions toujours sous couvert de conversation banale.

*Qu'est qui amène de beaux et grands voyageurs comme vous dans une région aussi reculée?*

#### *4.2.1 - Mise en garde*

**S**i les personnages mentent et sont convaincant Social vs empathie de Fazio Persuasion vs psychologie de Fazio, Fazio se contentera de les prévenir qu'il n'est pas sage, pour des étrangers, de s'enfoncer dans les petites routes secondaires qui vont vers le centre de l'île. C'est dangereux. Bêtes féroces, brigands, villageois craintifs...

#### *4.2.2 - Attaque!*

**S**i, au contraire, ils disent carrément ou laissent sous-entendre se rendre à Castelbuono ou constituer une menace quelconque, Fazio fera discrètement préparer une équipe partant sur le champ leur tendre une embuscade à l'entrée de la route.

#### *4.2.3 - Filature*

**Q**uoi qu'il en soit, Fazio dépêche un duo de scouts pour suivre et rapporter leur destination et leurs agissements. Ce sont Turi Lo Cascio et Nofriu Catalano.

### **5 - La route forestière**

**P**eu après Sant'Ambrogio, une route secondaire s'enfoncé dans la forêt. C'est la route de Castelbuono. Bordée de bois très dense et buissonneux ou la marche est lente et ardue, la route est vieille, usée et n'est plus, par endroit, qu'un large sentier luttant contre la domination naturelle des arbres environnants.

## 5.1 - Les statues de JOPHIEL

**A** la croisée des chemins, plutôt que l'habituelle croix, on retrouve une imposante statue d'un Archange aux traits féminins. C'est l'archange JOPHIEL. Tout comme la fresque de l'Ostria Bacchus, ceux qui ont lu « *De fanaticis Cefalù et eorum secretis - Omnia debes scire de cultu Jophielis* » (ou sinon [Connaissance 5](#) [Occultisme Difficile](#)) la reconnaisse.

Alors qu'ils s'enfoncent sur la route, d'autres statues sont observés. Elles varient en styles et en tailles, mais représentent toujours le même archange. On en trouve à tous les lieux (c-a-d à peu près toutes les heures de marche).

## 5.2 - Animaux sauvages et autres dangers de la route

**L**es joueurs varient mais certains ont un besoin plus fréquent de scènes d'actions. Cette route est une excellente opportunité de pimenter le voyage par une altercation avec des animaux sauvages, des brigands ou tout autre danger. Cela ajouterait aussi de l'insistance sur le côté sauvage et isolé de l'endroit où ils se rendent.

## 5.3 - L'accouchement

**A** lors que la troupe est en route ou sont en pause quelque part sur la route, un gémissement furtif se fait entendre à quelque distance dans la forêt. [Observation](#)  
3 TOC

Un soupir étouffé dans la forêt, persistant, qui se précise si on s'arrête pour écouter. [Observation 2](#) [TOC](#)

Si on s'y rend; juste un peu plus loin dans la forêt, il y a une femme, seule, en train d'accoucher.

L'issue de l'accouchement dépend entièrement des compétences et des décisions des personnages. Selon leurs actions, la mère, l'enfant ou les deux peuvent survivre... ou

mourir. Quelle que soit l'issue, la femme demeure dans un état de choc profond et ne constitue d'aucune aide pour comprendre la situation. Elle répète inlassablement la même phrase :

*Je ne voulais pas*

Le reste est inintelligible. La scène doit avant tout être traitée comme un moment d'atmosphère : pluie battante, boue, cris, lanterne vacillantes et tension silencieuse.

Il ne s'agit pas d'une énigme à résoudre, mais d'un premier contact avec la souffrance et le malaise qui imprègnent cette vallée.

## 6 - Castelbueno

Ils passent encore devant une ou deux autres bornes statues angéliques puis aboutissent, finalement, en vue du village de Castelbueno. Un charmant petit village fleuri et coquet, mais maintenant il fait nuit, il pleut et tous sont très fatigués. L'abbaye est tout près.

*Notez que la pluie n'est pas anodine, car elle permettra, plus tard, de suivre les traces de pas de John sur le terrain encore boueux.*

### 6.1 - Santa Maria del Parto

Un petit sentier contourne le village et mène directement à l'ermitage. Pas de lumière aux fenêtres, pas de bruit si ce n'est la pluie et le vent dans les arbres. Le sentier mène à une porte massive cerclée de fer. Ils frappent. Attendent. Frappent encore...

Quand le portier ouvre enfin, il ne dit d'abord rien. Il regarde. Les étrangers, leurs bagages, leurs visages. S'il y a une femme en état de choc ou un enfant, son regard s'y attarde avant de revenir aux visages. Il pose ses questions :

*Qui êtes-vous?*

*Que voulez-vous?*

Il écoute les réponses, referme le judas. Un long silence. Puis la porte s'ouvre.

Des moines arrivent rapidement et prennent en charge la mère et/ou l'enfant avec une efficacité qui surprend. Comme si ce n'était pas la première fois. La mère et/ou l'enfant sont installés à l'écart, à l'infirmierie.

Si on cherche à lui parler le lendemain, on apprend qu'elle a été déjà remise à sa famille.

## 6.2 - Padre Russo

Ils sont ensuite guidés dans un salon privé et accueillis par le Padre Russo, un érudit de bonne conversation. Celui-ci prend soin de restaurer tout le monde avec de la bonne chère, des bons vins, un bon feu de foyer et des bains de pieds. Il explique que Maurolico sera présent sous peu et, en attendant, il fait la conversation. Il est informé de la venue de John Dee et sa suite et pourra déjà répondre à des questions sur les logistiques quelconques selon la nature des PJ. Ils patientent ainsi pendant un peu plus d'une heure. Quoi qu'il en soit, Padre Russo restera discret en ce qui a trait à la marquise et le traitement réservé aux femmes de la région. Sur les statues, il mentira légèrement par omission en disant que c'est une spécialité de la région. Sur la femme trouvée en forêt, il croit savoir de qui il s'agit et explique qu'elle n'en est pas à ses premières frasques. Il ment <sup>Empathie 5</sup>.

### 6.3 - Maurolico

**P**adre Russo prend alors congé et laisse entrer l'abbé Francesco Maurolico, nouvellement assigné en charge de l'ermitage. Ce dernier se présente, salue tout le monde et s'installe avec eux. Il s'adresse à tous un par un avec un intérêt non feint. C'est un homme intelligent et sympathique. Les plus empathiques Empathie 4 Psychologie remarqueront qu'il a malgré tout l'air las, fatigué et tracassé, mais qu'il tente, tant bien que mal, de le camoufler. La discussion s'ouvre ensuite surtout entre John et l'abbé, mais demeure assez courte. Après un tel voyage, tous sont épuisés et cela Maurolico le comprend très bien.

### 6.4 Padre Diégo et Padre Nunzio

**O**n donne rendez-vous le lendemain et des moines conduisent les PJs et John à leurs chambres. Ils partagent tous la même pièce-dortoir avec deux moines. Ce sont Padre Nunzio et Padre Diego. Seul John Dee a sa chambre privée.

Les deux padres saluent les personnages mais ne font rien de superflu. Les moines de Santa Maria del Parto sont des moines érudits, mais discret et peu curieux.

### 6.5 - Première nuit

**R**ien à signaler pendant la nuit sinon que padre Diego ronfle très fort. Les personnages sont éveillés assez tôt, le monastère devenant actif et bruyant dès l'aube avec les laudes.

## 7 - Première journée

**L**e repas matinal est servi peu après l'aube dans une longue salle de pierre éclairée par de minces fenêtres laissant pénétrer une lumière grise et poussiéreuse. Du pain noir, des olives, de la viande séchée et une soupe claire sont distribués sans un mot par les novices. Les regards des moines semblent fatigués mais attentifs, comme si chaque étranger présent au monastère représentait un problème supplémentaire dont personne ne souhaite parler ouvertement.

### 7.1 - Activités spécialisées

**G**âce à la brève conversation de la veille avec Maurolico, les différents métiers ou passions des membres de la troupe sont connus. Tandis que Maurolico et Dee iront discuter, ils seront ainsi assignés à des activités personnalisés. Les érudits sont guidés vers la bibliothèque (découvrant l'existence d'une seconde bibliothèque, celle-ci hors-limites), les combattants à la salle d'entraînement des moines chargés de la défense des lieux (faisant connaissance avec des moines qui pourraient participer à la bataille finale) et ainsi de suite selon la nature des personnages.

Bref, chacun des personnages passe une journée intéressante et occupée, ne se retrouvant entre eux qu'au repas de midi. Dee et Maurolico n'y sont pas. Si on demande, ils mangent ensemble dans une salle privée et ne veulent pas être dérangés sous aucun prétexte.

### 7.2 - Fin de journée

**L**a découverte de la disparition de John fonctionne mieux si elle est découverte collectivement au repas du soir. Durant la journée, privilégiez des activités

qui dispersent l'attention des personnages et renforcent leur intégration au monastère.

En fin d'après-midi, alors que leur journée se termine, ils sont avisés que Maurolico les attend pour le repas du soir dans son salon privé à l'étage.

Lorsque les personnages s'y présentent, Maurolico y affiche un air surpris et demande où est John. Devant la confusion, il explique qu'ils ont mangé ensemble le midi et qu'ensuite, peu avant les nones, il s'est retiré dans sa chambre pour se reposer un peu, manifestant l'intention ultérieure de retourner voir ses acolytes.

## 8 - Ou est John?

**M**aurolico et les personnages se retrouvent donc devant la porte de la chambre de John. Elle est verrouillée de l'intérieur. Frapper ou crier « *John, vous êtes là?* » ne donne aucun résultat.

La porte est fermée par un loquet. Pour éviter de briser la porte, il faudrait passer une tige de fer dans la fente de la porte et, avec un peu d'habileté, soulever le loquet.

Si aucun des personnages n'a une telle compétence, Maurolico fera quérir Padre Scarpulla, le maître des clefs du monastère.

### 8.1 - La chambre de John

**U**ne fois la porte ouverte, on constate que la pièce est vide. La fenêtre est ouverte. Des personnages seront peut-être déjà allés dehors et constaté la même chose. Des traces montrent clairement qu'on a sauté depuis l'étage. À l'intérieur de la pièce, du riz moulu a été

disposé sur le sol et des symboles ésotériques ont été tracés. Certains reconnaîtront sûrement le petit rituel d'invocation angélique de John.

Maurolico ordonne rapidement qu'on ne touche à rien et fait quérir les moines et les livres appropriés pour identifier ce qui s'est passé en ces lieux. Dehors la pénombre commence à s'installer, à moins que les personnages n'insistent, suivre les traces de John maintenant est peine perdue et Maurolico, affamé, proposera d'aller plutôt manger.

Le repas devenu froid est rapidement englouti. Maurolico répond aux éventuelles questions. Il ne révèle rien à ce stade, mais invite tout le monde à se lever dès l'aube et à commencer l'enquête.

Maurolico est un homme occupé. Pour toute question ultérieure, il appointe Padre Alissandru pour seconder. Tant que l'enquête est en cours, leur chambre demeurera disponible.

Alissandru peut être simplement à la disponibilité des joueurs au besoin ou être un chaperon-sangsue toujours dans les pattes. C'est à vous de voir. Le but du personnage est simplement d'aider les personnages au besoin s'ils ne savent plus quoi faire. Il peut être un moyen efficace d'aider les joueurs à maintenir l'intrigue et à avancer dans leur aventure.

## 9 Épilogue de la première partie

**A** partir de ce point, cette aventure prend une tournure moins linéaire et laisse les personnages enquêter et agir en fonction de leurs propres personnalités et intérêts. Pour le moment, chercher John correspond surtout à en apprendre davantage sur l'endroit. Il est introuvable.

Il reviendra dans la vallée dans quatre jours.

### Que s'est-il passé dans la chambre de John?

**P**eu avant les nonnes, John s'excuse à son hôte. Ce dernier vient de lui dévoiler l'entière vérité des problèmes de la région. La Marquise vampire, le moine mort-vivant, la malédiction de l'archange JOPHIEL, tout ça. C'est un John pensif, mais déterminé, qui entre dans la chambre. Le repos n'était en fait qu'un prétexte, John a une autre idée qu'il n'a pas évoquée à son hôte. Il va utiliser son incantation, invoquer un angelot local et le questionner sur la réalité de cette vallée ou des choses surnaturelles terrifiantes qui trouble le quotidien de ses habitants.

Comme il a déjà été mentionné, grâce à une table contenue dans son grimoire et à la position des planètes, John peut arriver à déduire le nom Énochien et le symbole d'un ange approprié pour un lieu et un temps donné.

Ce jour-là, c'était RABUZACHIEL.

Les petits anges mineurs et localisés, par leur proximité avec le monde physique et les êtres humains, sont beaucoup plus au fait de l'humanité que les grands archanges qui vivent aux plus hauts des cieux ou règne lumière et splendeur.

RABUZACHIEL est un petit angelot de moindre importance, mais ça ne l'empêche pas d'avoir du caractère.

Un jour, quand il en a eu l'occasion, RABUZACHIEL a demandé à JOPHIEL :

*Pourquoi imposer cela à toutes ces femmes qui ne le méritent pas? Pourquoi punir les innocents?.*

Peu importe ce que fut la réponse de l'Archange, elle déplut à l'angelot qui se rebella. Rébellion qui finit par le faire rejoindre la légion du démon SATANACHIA.

Ce dernier, un prince des Enfers, possède une habileté particulière rare et peu connu qui s'avère d'une importance capitale dans cette histoire : « *Usurpation d'invocation* ». Ce pouvoir particulier lui permet, dans le cas où un des démons faisant partie de son armée était d'une façon ou d'une autre invoqué sur le plan physique, d'usurper l'invocation afin de remplacer le démon invoqué par lui-même.

C'est ce qu'il fit ce jour-là. Et c'est ainsi que John Dee, tentant d'invoquer un angelot, invoquât plutôt un démon infernal.

SATANACHIA, le Prince des Enfers, qui a déjà une rixe personnelle avec l'archange JOPHIEL, attendait ce moment depuis longtemps.

*À partir de ce moment et jusqu'à la fin de cette aventure, John Dee n'est plus. Il est quelque part dans les limbes. Le corps de John est maintenant entièrement contrôlé par SATANACHIA.*

## Deuxième partie : Sur les traces de Dee

**E**n possession d'un corps, SATANACHIA sait maintenant exactement quoi faire. Il prend la route vers le sud, atteint le centre de l'île où il peut obtenir de l'argent auprès des banquiers de la Garduña, engager des mercenaires puis contacter les femmes-rebelles qui se sont échappées des villages de Castelbuono et Geraci Siculo au fils des ans et ont fondé leur propre mini-village secret.

Le but de tout ça étant de monter un assaut au château de la Marquise et éliminer à jamais cette vampiressa maléfique.

### Ligne de temps

**Jour 0 :** SATANACHIA possède John et se rend jusqu'à Gangi où il prend une chambre à l'auberge. Il se rase.

**Jour 1 :** Il se rend à Petralia Sottana, y achète des vêtements et passe la journée pour négocier de l'argent auprès des banquiers.

**Jour 2 :** Il obtient son argent et se rend à Palerme.

**Jour 3 :** À Palerme, il négocie des mercenaires. Ils arriveront (à Palerme) dans 3 jours.

**Jour 4 :** Il se rend au village-secret et commence à encourager un soulèvement.

**Jour 5-6-7 :** Il reste au village. Il entraîne les villageois et commence à planifier l'attaque. Il invoque ses deux amis démons.

**Jour 8 :** Les mercenaires arrivent. Attaque du château imminente.

### La progression des révélations

**L**e reste de cette section donnera des détails sur les différents lieux et personnages de la vallée qu'il est possible de visiter ou rencontrer.

Vous remarquerez une constante : **Tout le monde sait, personne ne dit rien.**

C'est normal. Ce sont des étrangers et les secrets de cette vallée font en sorte que les étrangers y soient perçus comme une menace. Malgré leurs éventuelles politesses hypocrites, la majorité des personnes rencontrées souhaitent, au fond d'eux-mêmes, que ces étrangers ne soient tout simplement pas là.

Néanmoins, chaque rencontre, chaque évènement apporte un peu d'eau au moulin et permet d'en apprendre davantage sur la réalité.

À mesure que les personnages apprennent des choses, cela a un impact sur leurs conversations avec les habitants. Chacun de ces habitants a, bien-sûr, ses propres connaissances et sa propre personnalité et s'adressera aux personnages de manière différente mais personne n'en révélera volontairement plus que nécessaire.

Ainsi peu importe dans quel ordre les habitants sont rencontrés, la compréhension des personnages devrait conserver sensiblement la même progression.

Cette progression devrait s'échelonner à peu près comme ceci :

- I. John est excommunié ce qui le rend vulnérable aux influences démoniaques;

*Source : cette info est donnée aux joueurs en début de campagne*

- II. La région de Céfalu est associée à une secte vouée à Sainte-Diane;

*Source : lecture du livre, discussion dans des auberges ou sur le port*

- III. Le monastère et le village donnent une impression de mystères;

*Source : l'accouchement en forêt, description du village*

- IV. Ils se sentent constamment observés;

*Source : Les adorateurs de sainte diane, la Garduña*

- V. Maurolico et les moines semblent cacher des choses;

*Source : discussions avec Maurolico et les autres moines*

- VI. La religiosité des habitants est extrême et semble focaliser sur l'archange JOPHIEL.

*Source : présences des statues, psalmodie entendue au village, villageois interrogés*

- VII. Polygamie, surpopulation féminine, présence élevée de femmes enceintes, nombre d'enfants insuffisant.

*Source : observation du village et un peu de calcul*

- VIII. Des enfants sont volontairement sacrifiés

*Source : déduit ou révélé par un npc*

- IX. La véritable nature du sacrifice et l'implication de la marquise

*Source : lecture des confessions de l'abbé Piétru ou révélation d'un npc*

- X. L'abbé Piétru et l'archange JOPHIEL sont responsables de cette situation

*Source : lecture des confessions ou révélation d'un npc*

XI. John Dee est possédé par le démon  
SATANACHIA

*Source : visite du village secret, rumeur d'un « homme en rouge »*

XII. Compréhension de la métaphysique. Il est  
temps de choisir son camp.

*Source : déduit après avoir parlé à Simone, Pandolfo ou l'un de ses démons allié.*

### Le village de Castelbueno

C'est un petit bourg médiéval niché à environ 420 mètres d'altitude dans les collines boisées des Madonies. En 1550, la ville porte le titre de capitale du domaine des Ventimiglia, une famille qui règne sur plus de vingt terres et autant de fiefs mais qui réside ailleurs.

Le village est propre, bien tenu, suffisamment approvisionné pour un endroit aussi isolé. Trop bien tenu, peut-être. Les habitants sont polis si on leur adresse la parole, mais on ne leur adresse pas souvent la parole, parce qu'ils ne traînent pas. Les regards glissent sur les étrangers sans s'y attarder. Personne ne pose de questions et personne n'y répond vraiment non plus. Il n'y a aucun commerce, aucun marché, aucune auberge.

Un observateur attentif <sup>observation 3</sup> remarquera autre chose. Les femmes enceintes sont trop fréquentes. Les jeunes mères pas assez. Et les enfants en bas âge, ceux qu'on entend d'habitude dans n'importe quel village, leurs cris, leurs rires dans les ruelles, sont ici d'une rareté étrange. Il y a des enfants plus grands, des adolescents, des vieillards. Mais les nouveau-nés sont rares. Les villageois, si toutefois on arrive à leur parler, ne semblent pas trouver ça digne de mention.

Si on visite le village en soirée, on pourra le trouver désert tout en entendant des psalmodies religieuses provenant d'une maison en particulier.

### Castello di Castelbuono

**L**e château qui domine le village, érigé par François Ier de Ventimiglia en 1316 sur une ancienne tour byzantine, est une propriété entretenue par des gardiens et des domestiques. Ses propriétaires sont absents. Ses fenêtres sont sombres.

Depuis un incident au début du règne terrifiant de la marquise, il y a près de 100 ans, ou le nouveau-né d'une servante fut enlevé par les moines pour être ensuite dévoré par la succube, les employés-résidents du manoir vivent complètement isolés du reste de la vallée et dans la crainte de ses habitants.

En aucun cas ils ne laisseront entrer un étranger, quelles que soient les belles paroles. Mais il n'est pas impossible d'avoir une conversation, tant que chacun reste de son côté de la grille!

Le gardien de la grille est un jeune homme nommé Miceli. Il a 25 ans, est né sur place et est le fils d'un garde-chasse et d'une servante. Sa connaissance de la région est un mélange de vérités plus ou moins déformées et de superstitions. Si les personnages arrivent à se montrer sympathiques, inoffensif et non associé au monastère d'aucune façon, ce qui est impossible si Alissandru est avec eux, il tiendra ce discours:

*Je ne comprends pas ce que des étrangers comme vous feraient ici, vous devez être perdu. Faut aller à Cefalù. Il y a rien ici que vous ne trouverez pas là bas.*

*Dans ce pays, on va pas dans les vallées comme ça sans raisons. C'est dangereux d'agir comme ça. Il faut partir maintenant et aller sur la côte. Les étrangers, ça doit rester sur la côte.*

*Il y a que des fous ici.*

*Y a que des villageois débiles qui font des bébés juste pour nourrir des cannibales.*

*La marquise succube et les moines pervers!*

*Tous des cannibales.*

*Bénédictins qu'ils disent être ces moines.*

*Saint Benoît s'en retourne dans sa tombe,*

*C'est les moines de SATAN pour sûr!*

### L'église San Francesco

**C**onstruite en 1332, l'église conserve le mausolée de la famille Ventimiglia. Sur la place centrale, une magnifique fontaine et la Matrice Vecchia constituent les seuls points de vie du village en soirée. Le curé de la paroisse connaît tout le monde et connaît tout. Il a depuis longtemps cessé de trouver ça problématique.

#### *Padre Onofrio Salamone*

**I**l n'est ni un conspirateur ni un homme brisé. C'est un prêtre qui croit sincèrement que la vallée aurait disparu depuis longtemps sans les sacrifices consentis en son sein. Il connaît les disparitions. Il connaît les rumeurs. Il connaît même probablement davantage de détails qu'il ne l'admettra jamais ouvertement. Pourtant, lorsqu'il contemple les récoltes abondantes, l'absence de conflits et la prospérité relative de Castelbuono comparée au reste de la Sicile, ses certitudes reviennent toujours.

Pour Salamone, la situation n'est pas juste. Elle n'est même pas bonne. Elle est simplement nécessaire.

Il traite les étrangers avec une grande bienveillance, mais aussi avec une forme de pitié sincère. À ses yeux, ils sont encore assez naïfs pour croire qu'il existe des solutions sans souffrance. Si on le confronte directement, il ne se mettra pas en colère. Il demandera simplement :

*Combien de morts accepteriez-vous pour sauver toute une vallée?*

Puis, après un long silence :

*Parce que l'archange, lui, connaît déjà la réponse. Ce qui est donné dans la douleur sera rendu dans la lumière.*

### L'attellu di l'angeli

**L**e seul endroit où les personnages peuvent aisément entrer, à part l'église, est un grand bâtiment dont les grandes portes sont ouvertes laissant apercevoir un atelier d'artistes et d'impressionnant vitraux. La seule personne présente est une artiste solitaire, sourde et muette qui, tant que les personnages ne touchent à rien, ignore leur présence.

#### *Vespasianu Tripi*

**S**ourde, muette et peu éduquée, elle ne sait pas lire. Elle ignore ainsi les détails de ce qui perturbe cette vallée. Elle n'en est pas moins celle qui réalise les nombreuses statues érigées le long de la route. On ne lui a jamais vraiment rien expliqué, comment aurait-on pu? On dit qu'elle est en communication spirituelle avec JOPHIEL mais ce qu'il en est vraiment, on ne le saura jamais.

Vespasianu n'a pas de rôle actif dans cette aventure, son but étant plutôt d'ajouter une petite touche de surréalisme, d'art et de beauté dans cette histoire autrement plutôt sombre.

### **Santa Maria del Parto**

L'ermitage n'a pas vraiment de particularité par rapport à un autre lieu similaire sinon un certain côté anormalement secret. Certaines pièces de la bibliothèque et certains des ateliers de copistes sont hors d'accès et ne sont autorisés qu'à certains moines spéciaux et à l'abbé. Lors de toutes explorations des lieux, Padre Alissandru sera présent pour paterner les explorateurs. Il expliquera, au besoin, que certains des ouvrages traités en ces lieux sont des commandes spéciales du Vatican et concernent des tomes qui sont mis à l'index et peuvent représenter un danger pour les non-initiés. Seuls certains moines spécialement formés ont accès à ces ouvrages.

Une autre section qui est hors-accès sont les quartiers privés de l'abbé actuel, Maurolico, mais aussi de l'abbé Piétru le mort-vivant, section qui inclue un petit accès à l'extérieur, mais clôturé et également hors-accès. Si Alissandru est questionné, il expliquera que cette zone fait partie des quartiers de l'abbé, mais s'il est questionné trop fortement, dira simplement de s'en référer à Maurolico pour ces questions.

### **La bibliothèque interdite**

En fonction du groupe cela arrivera ou non, mais les PJs n'aiment généralement pas les portes closes et les mystères. Un savant mélange d'érudits avides de savoir et de « rogues » voyant ces portes closes comme des défis et il n'en faut pas plus pour qu'une mission nocturne ne soit organisée.

Entre les vigiles et les laudes, le monastère est plutôt tranquille. Il y a bien quelques gardes, mais les menaces sont si rares qu'ils sont peu vigilants. Le premier obstacle véritable sont Padre Piètru et Padre Diego. La poudre de sommeil de Luminitsa la tzigane (voir « Le camp des gitans ») devrait pouvoir régler ce problème.

Se promener dans le monastère, a moins de craquements de plancher majeur, devrait se faire aisément. Le véritable obstacle sera la serrure de la porte de la bibliothèque secrète elle-même, qui est d'excellente qualité autant si on tente de la crocheter que de la détruire. serrurerie 4

Si on parvient à pénétrer dans cette pièce on remarque deux choses :

Il y a bel et bien ici des ouvrages étranges, maléfiques et interdits.

Par exemples :

- Des évangiles apocryphes
- Des grimoires de magie
- Des tomes de démonologies
- et toutes ces sortes de choses

### **La seconde bibliothèque interdite**

Une autre salle encore plus secrète est présente et est, elle aussi, verrouillée avec un cadenas encore plus difficile. Serrurerie 5

Dans cette dernière petite pièce se trouvent uniquement certains ouvrages:

- L'original des confessions de l'abbé Piètru;

- Le fameux livre « Prière a JOPHIEL », en partie responsable de la démente de l'abbé;
- Quelques ouvrages de nécromancie et de démonologie particulièrement extrêmes.

De tels ouvrages, cependant, ne se lisent pas en quelques heures, il faut, au mieux, des jours. Voler un livre est, bien sûr, une possibilité. La disparition de l'ouvrage ne passera pas inaperçu longtemps et s'ils se faisaient prendre à faire une telle chose, ils seraient exclus du monastère et Maurolico ne pourrait rien pour eux.

Il pourrait passer par l'idée d'un personnage d'attendre la fin de cette avant aventure et voler un livre au dernier moment, avant de partir...

### **Les quartiers de l'abbé Piétru**

**C**ette aile de l'ermitage est séparée du reste par un couloir bas que rien ne signale, pas de panneau, pas de garde visible, juste une porte de bois sombre dont les gonds sont bien huilés. Alissandru, si on le questionne, répond que ce sont les quartiers privés de l'abbé et change de sujet. Si on insiste, il dit de s'en référer à Maurolico.

La porte n'est pas verrouillée. Elle s'ouvre sur une antichambre puis sur trois pièces communicantes donnant sur une petite cour intérieure clôturée, inaccessible depuis l'extérieur.

L'antichambre est encombrée de paperasses et de livres ouverts sur des tables basses. Certains sont récents, d'autres ont l'air très anciens. Tous concernent l'angéologie. Sur l'un des murs, un calendrier couvrant une centaine d'années avec des dates cochées à intervalles réguliers. Un personnage qui prend le temps de calculer constate que l'intervalle est

toujours de 72 jours. Connaissance 2 Bibliothèque C'est le rythme de la malédiction.

*La chambre principale* sent la cire et quelque chose d'autre, difficile à nommer. La pièce est propre, trop propre, entretenue par quelqu'un d'autre que son occupant. Un lit qui ne sert plus. Un prie-Dieu usé jusqu'à la corde. Sur le mur face au prie-Dieu, une fresque peinte à même la pierre représentant JOPHIEL. Au bas de la fresque, gravée dans la pierre, la prophétie des 99 statues.

*La cour* est un petit jardin en friche. Au centre, une statue de JOPHIEL – la première, présume-t-on, taillée dans le bois d'un olivier. Elle est noircie par les ans mais intacte. Autour d'elle, des marques dans le sol indiquent qu'on s'y agenouille régulièrement.

#### *La rencontre avec Piétru*

Piétru est dans la cour, agenouillé devant la statue, immobile. Il ne réagit pas immédiatement à l'arrivée des PJs. De près, ce qui semblait être un vieux moine en prière est autre chose : une silhouette desséchée dont la peau est tendue sur les os comme du parchemin, les yeux ouverts et fixes, les lèvres qui bougent sans son dans une prière inaudible.

Il n'est pas mort. Il tourne lentement la tête vers les intrus.

Jet de Santé mentale Échec : perte de 1d3 points

Piétru parle, mais par fragments – des phrases courtes, des noms, des dates, des bribes de latin liturgique entremêlées de lucidité soudaine et terrifiante. Il ne raconte pas, il exhale. Un MJ patient peut en tirer beaucoup ; un MJ pressé peut résumer : *il sait tout, il comprend tout, et il attend la fin depuis cent ans.*

Ce qu'il peut dire, dans ses moments lucides :

*C'est moi. C'était moi. J'ai demandé ce qu'on ne demande pas.*

*Quatre-vingt-dix-neuf. Il en manque encore quarante-cinq.*

*Le démon a raison. Mais il a tort aussi. Comme toujours.*

#### *Confronter Maurolico*

Si les PJs confrontent Maurolico après cette rencontre, il ne nie rien. Il explique sobrement que Piétru est l'abbé titulaire de Santa Maria del Parto depuis cent ans, qu'aucun pape n'a jamais signé sa révocation pour la bonne raison que personne à Rome ne sait qu'il est encore en vie, et que garder ce secret fait partie des responsabilités non écrites de la charge. Il dit cela sans s'excuser.

#### **Des traces de pas dans la boue**

**M**ais il est probable qu'avant d'explorer le village a fond ou de penser à infiltrer la bibliothèque, retrouver John sera plus important.

Comme décrit auparavant, la fenêtre de la chambre de Dee était grande ouverte. La chambre est au premier étage. C'est haut, mais ça se saute. D'ailleurs, les traces dans l'herbe ne laissent aucune ambiguïté : on a bel et bien sauté. Et grâce à la pluie abondante de la veille, les traces de pas du sauteur sont clairement visibles.

La route que utilisées la veille pour se rendre à Castelbuono continue après le village. C'est cette route qu'empruntent les traces de pas dans la terre encore un peu boueuse.

### La route de Geraci Siculo

**I**nitié par une imposante statue de JOPHIEL, la route s'enlise dans la noire forêt, reprenant son précédent trajet sinueux dans les montagnes. Le village est à quatre lieues. C'est là qu'est situé le château de la fameuse marquise Simone de Ventimiglia, dite succube par certain, vue comme l'incarnation de Sainte-Diane voire de la déesse grecque Artémis par d'autres. Comme d'habitude, à chaque lieu, une borne à l'effigie de l'archange est érigée.

Cette route, bien que paisible, recèle néanmoins de possibilités de rencontres ou de dangers. Dépendamment comment vous « sentez » votre table, vous pouvez (ou non) pimenter le séjour d'un combat avec des animaux sauvages, d'officiers de la Garduña demandant un pot-de-vin ou encore des gitans ou de bandits voulant les détrousser.

Ils pourraient aussi rencontrer Lumidsilla, une tsigane qui vend des élixirs et des pommades (voir « Le camp des gitans »). Étrangement, elle ne semble pas craindre de voyager seule sur cette route.

### La clairière de la grande statue

**S**ur la route entre Castelbuono et Geraci Siculo, environ à mi-chemin, la forêt s'ouvre brièvement sur une clairière. Par rapport aux autres statues de JOPHIEL qui jalonnent la route à intervalles réguliers, celle-ci est différente. Plus grande, le travail plus fin, d'un style clairement distinct de celui de Vespasianu.

La clairière elle-même semble avoir été aménagée autour d'elle. Pas récemment, les pierres plates disposées en demi-cercle devant la statue sont couvertes de mousse, les arbres qui l'encadrent ont eu le temps de grandir en ménageant un

couvert naturel qui protège du soleil sans obscurcir. Une source minuscule sourd entre deux rochers à l'écart, suffisante pour remplir une gourde. L'endroit est silencieux d'une manière qui n'a rien d'inquiétant, juste calme, isolé, à l'écart de la route sans en être trop éloigné. S'il est tard, peu après le coucher du soleil, on y entend le chant complexe et distinctif du rossignol sicilien.

Un voyageur attentif remarquerait que l'endroit est fait pour qu'on s'y arrête. Qu'on s'y assoie. Qu'on y parle.

### *Le pèlerin*

Accroupi au pied de la statue, un homme. La cinquantaine, mal rasé, vêtements de voyage usés jusqu'à la corde. Il ne réagit pas à l'arrivée du groupe. Il continue de marmonner, les yeux fermés, les mains jointes contre la pierre.

Si on s'approche, on distingue des bribes de latin mêlées de sicilien. Une prière, manifestement. Répétitive. Le même passage en boucle.

Si on l'interpelle, il ouvre les yeux. Son regard est celui de quelqu'un qui revient de loin.

Après une pause, il dit :

*Vous allez à Geraci?*

Sans attendre de réponse, il continue :

*N'y allez pas. Elle n'est est plus là où elle était. Quelque chose a changé dans la vallée. Je le sens depuis Palerme.*

*(il regarde la statue)*

*Les 99 ne seront jamais complets. Pas comme ça. Pas maintenant.*

Il se lève, chancelle légèrement, rajuste son manteau. Un médaillon à l'effigie de Sainte-Diane est visible un instant

avant qu'il ne le dissimule, machinalement, comme un réflexe.

Si on tente de l'arrêter ou de le questionner davantage, il devient agité, presque paniqué.

*Je dois continuer. Elle a besoin que je continue.*

Il disparaît dans les bois en direction de Geraci Siculo, pas sur la route, à travers les arbres, comme quelqu'un qui connaît un chemin que personne d'autre ne voit.

### *La bête*

Le groupe n'a pas encore repris sa marche que quelque chose bouge dans les buissons à l'orée de la clairière. Pas furtivement, lourdement, avec cette absence totale de précaution qui signale soit un animal très grand soit un animal qui n'a pas peur.

C'est un sanglier. Un vieux mâle solitaire, les défenses longues et jaunes, le poil hérissé. Il est sorti du bois attiré par le bruit ou l'odeur. Et maintenant il est là, à une vingtaine de pas, qui gratte le sol.

(Combat ou fuite au choix et selon les compétences. Un sanglier adulte est dangereux mais pas invincible. La fuite dans les bois présente ses propres risques.)

Quand tout est terminé, la bête morte, blessée ou simplement repartie, la clairière est silencieuse. La statue de JOPHIEL regarde droit devant elle, indifférente.

## Geraci Siculo

**U**n coquet mais minuscule village au pied d'un vieux château mal entretenu où les villageois, de manière similaire à ceux de Castelbuono, fuient les étrangers, les dirigeant vaguement de la main vers les portes du château avant de s'enfuir. La timidité des habitants, la même rareté d'enfants, la coquetterie du village et le délabrement du château créent une ambiance étrange et difficile à cerner.

Les traces de pas de John, qui deviennent de plus en plus difficiles à suivre ne s'arrêtent pas au village, mais continue sur la route qui, passé le village, ne devient plus qu'un sentier.

### Le Château de la Marquise

**O**n accède au château via un petit escalier en pierre bordée de fleurs diverses et colorées. L'endroit est paisible et silencieux. Une grosse cloche en bronze permet d'annoncer notre présence.

De longues minutes s'écoulent entre le glas et l'arrivée du portier. C'est Popòtamu, le majordome. Il entrouvre le judas, observe les visiteurs de la tête au pied puis demande, d'un ton ferme,

*Et qui êtes-vous?*

Il écoute attentivement leur réponse et poursuit:

*Et que venez-vous faire ici?*

Il écoute encore une fois attentivement, patiemment et sans interrompre.

Si les visiteurs sont accusateurs, agressifs ou qu'ils traitent la Marquise de vampiresse, de succube ou je-ne-sait-quoi d'autre, Popòtamu se réservera dès maintenant le droit de

leur refuser l'entrée. Restant poli, il déclarera simplement que la Marquise Ventimiglia n'est pas disponible pour le moment, de revenir la semaine prochaine et il ferme le judas avec vigueur.

Mais pour peu qu'ils aient un récit le moins cohérent et qui semble, de près ou de loin, concerner la marquise, ils leur seront demandé de se rendre au jardin et d'y attendre un moment.

Le jardin est un endroit magnifique et coloré. Au centre est bassin garnie de fleurs multicolores et une impressionnante et étrange statue de l'archange JOPHIEL taillé dans une gigantesque racine. À peine ont-ils eu le temps d'observer les lieux et de s'asseoir sur l'une des chaises en bois disponible que des jouvencelles viennent porter plateaux de fruits et bons vins. Peu bavardes, les servantes sont des jeunes filles rougeaudes et en apparence bonne santé. Pour des raisons de sécurité, la Marquise ne viendra pas rencontrer les PJs directement. Elle envoie plutôt, du moins pour commencer, un émissaire.

#### *Surella Selena*

**C'**est donc Surella Selena qui se présente la première. Elle est accompagnée de trois hommes d'armes vigoureux et bien équipés qui restent silencieux et en retrait. C'est une religieuse à l'apparence austère mais son humour glacé, mélangé à la douceur du vin devrait vite mettre les personnages à l'aise.

À tout moment, si la conversation se déroule bien et que les visiteurs ne semblent pas constituer une menace directe, elle pourra faire quérir la marquise.

### *La marquise Simone de Ventimiglia*

**E**lle aussi, accompagnée de trois hommes d'armes disciplinés, c'est une femme d'une grande stature qui dégage une aura de calme, de noblesse et de sérénité, mais aussi de lassitude.

À tout moment, Popòtamu n'est jamais bien loin. Il gère, silencieusement mais efficacement, les différents domestiques et serviteurs. Vous aurez sans doute compris que cette scène a, du moins en partie, pour but de dédramatiser la marquise et d'en faire un personnage sympathique et tout aussi victime de la malédiction que les autres, juste d'une manière différente.

La marquise est lasse. Très lasse...

### *Questions et réponses*

**L**a marquise et la soeur partagent les mêmes opinions sur les sujets qui nous préoccupent et des synopsis de réponses sont donnés ci-bas.

Surella Selena donnera les réponses de manière plus cinglante et sarcastique tandis que la marquise est plus lasse et désabusée.

#### **Au sujet de la secte de Sainte-Diane**

Cette secte est bien connue et on sait que ses membres vénèrent la marquise comme une déesse et la représentation sur terre de Sainte-Diane, malgré ses refus constants d'une quelconque association avec ces hérétiques. Lorsque Popòtamu doit engager du personnel pour le château, il y a toute une procédure ou les prospects doivent se déshabiller entièrement nus afin de vérifier qu'ils ne cachent aucun médaillon...

**Quel est le secret de la longévité de la marquise?**

Poser cette question sous-entend, a priori, une ignorance de sa réponse et dans ces conditions, il n'est pas forcément nécessaire d'entrer dans les détails. On parlera ainsi vaguement d'une « diète spéciale ».

### **Sur la disparité homme/femme étrange et le manque d'enfants chez les habitants des villages.**

Il n'est pas coutume de déranger les nobles pour s'enquérir de la démographie des gueux. Peut-être expliquer plutôt ou vous voulez en venir?

### **Sur la mauvaise réputation de la marquise.**

Encore une fois, la question sous-entend une méconnaissance de la situation et c'est totalement possible si les PJs visitent la marquise relativement tôt dans l'aventure. Du coup, elle ne verra pas d'intérêt à dévoiler les détails sordides, mais restera plutôt vague. Divers événements historiques ont fait de la marquise un paria. Aucun de ces événements ne fut initié de son propre gré et il serait cruel de la châtier.

### **Sur les statues de JOPHIEL qui sont partout**

Les villageois de la région vouent un culte à l'archange JOPHIEL. Elle est l'un des sept archanges auprès de Dieu et elle en représente la beauté. Même si une plus grande variété serait appréciée dans les thèmes abordés, nous trouvons les artistes-sculpteurs de Castelbuono très talentueux. Néanmoins, si la conversation est plus sérieuse et que les cartes sont déjà mises sur table, elle expliquera que selon l'abbé Piétru, lorsque 72 statues seront érigées selon un rituel prescrit, la malédiction sera levée. Je (La marquise) vais alors mourir dans la paix.

### **Sur la « diète spéciale »**

Ni la marquise Simone ni Surella Selena n'aiment parler de ce sujet. Mais, encore une fois, si les PJs visites en ayant déjà une bonne connaissance de la situation, elles ne tenteront pas ni l'une ni l'autre de fuir la conversation. Cet acte horrible, commis par la marquise environ tous les deux mois, est une abomination. Ce n'est pas un acte de vanité, c'est un châtement. La volonté requise par Simone de Ventimiglia pour arriver à encore conserver sa santé mentale après toutes ces années est phénoménale. Si elle ne met pas elle-même fin à ses jours, c'est par peur que la colère de l'archange JOPHIEL ne soit encore pire pour les résidents de la région. Si les PJs conversent avec la marquise elle-même, ils remarquent que son amour et son admiration pour les villageoises qui se sacrifient pour elle aussi sincère qu'extraordinaire.

### **Sur l'entretien du château**

Si la marquise n'est pas pauvre, elle fait quand même partie de la noblesse, elle ne roule pas sur l'or non plus. Les ressources sont limitées et, pour elles, le bien-être des villageois de Castelbuono et Geraci Siculo priment sur le bien-être de la marquise elle-même.

### **Le sentier**

**B**ien qu'il s'agisse de la même route vers le sud depuis le croisement près de Sant'Ambrogio, à partir de ce point, la rareté de son utilisation fait qu'il ne s'agit plus guère que d'un sentier. Si c'est encore possible (selon le talent des pisteurs et le temps qui s'est écoulé), les traces de pas de John sont visibles sur ce sentier. C'est donc dans cette direction qu'il est parti. À une quinzaine de minutes de Geraci Siculo, le sentier offre une bifurcation. L'un des deux sentiers formés mène au village de Gangi, l'autre à un campement de gitans. Les traces vont vers Gangi.

## Le campement des gitans

**A**u bout du sentier se trouve un campement semi-permanent d'une trentaine de gitans vivant de la chasse, de la trappe et d'un peu de culture, ce qui est illégal, mais que la marquise tolère. Non par intérêt ou arrangement tacite, mais par compassion : ces gens sont chassés et maltraités partout ailleurs, et ici ils ne font de mal à personne. Elle feint donc l'ignorance, sincèrement, sans contrepartie attendue. Il est pratiquement impossible d'entrer dans le campement sans être, soi-même, un gitan. Et si jamais ça arrive, c'est toujours sous haute escorte.

L'attitude des gitans variera selon le moment dans l'histoire. Au début, ils sont indifférents et aucunement intéressés par des étrangers sinon que pour tenter de les détrousser, mais plus tard, à partir du jour 4, quand « *Leonardo Pandolfo* », prêche au village secret pour une attaque de la Marquise, les gitans pourraient voir en eux des personnes à recruter.

À l'orée du campement, on trouve généralement Lumidsilla, herboriste itinérante installée là depuis quelques années. Elle vend ses élixirs aux voyageurs sans les faire entrer dans le campement – une frontière commode entre le monde extérieur et l'intérieur du groupe. C'est elle que les visiteurs rencontreront en premier, et probablement la seule gitane à qui ils parleront librement avant le jour 4.

Ce campement cache également un autre secret, car ce que la marquise ne sait pas, et que les gitans protègent soigneusement, c'est que le campement donne accès à un village secret.

## U paese secretu

**I**l y a une cinquantaine d'années, le campement des gitans venait d'être installé un an ou deux plus tôt, une femme, enceinte, s'est enfuie de Geraci Siculo. Elle est tombée sur ce campement dont elle ignorait l'existence et les gitans se sont occupé d'elle et de son accouchement. Par la suite, elle a réussi à contacter son mari qui est venu la rejoindre. Avec les années, ils ont recruté d'autres « exilés » de Geraci Siculo et Castelbuono. Des gens qui n'en pouvaient plus du règne de la Marquise. Ensembles ils ont bâti un village secret.

Un petit sentier caché et protégé donne accès à une sorte de vallée intérieure. Il est impossible, sans escalades difficiles, d'atteindre cet endroit sans passer par ce sentier. Les gitans ont donc un complet contrôle sur qui entre et sort.

La petite vallée abrite le petit village et des champs de cultures où vivent, paisiblement, une vingtaine de villageois et villageoises issus d'anciens habitants de Castelbuono et même de métissage avec les gitans.

Fondé par Ornella Siciliano. Sa petite fille, Valentina, en est maintenant la cheffe. Dans le village, le mode de vie est très simple. Les habitants travaillent la terre et élèvent des animaux pour leur propre consommation. Ils produisent également leur propre vin et de l'huile d'olive. La chasse est également très populaire.

Au jour 4, Pandolfo se présente au campement les convaincs rapidement de le laisser passer et se rend au village où il commence à prêcher pour une attaque du château. Il gagne rapidement des adeptes. À partir du jour 8, les mercenaires sont arrivés et l'attaque du château devient possible, et a lieu si les personnages n'interviennent pas. Comme il est

pratiquement impossible pour eux d'atteindre le village avant le jour 4, sa découverte sera probablement les retrouvailles avec « John Dee ». Ou de ce qu'il est devenu.

### **Leonardo Pandolfo**



**I**l n'a aucun souvenir de la vie de John ni aucune de ses connaissances, son corps n'est vraiment qu'une coquille vide ou SATANACHIA s'est infiltré. « Leonaldo Pandolfo » est le nom qu'il se donne, il est fraîchement rasé, masqué, entièrement vêtu de rouge et sa manière d'agir générale est théâtrale. Son attitude imite le personnage de la Comedia del'arte « *Pantalon de Bisognosi* ». Cette attitude est très contrastante avec le vrai John.

Le discours de Pandolfo est le suivant:

*Les conditions de vies imposées aux habitants de la vallée, en particulier celles des femmes, sont ignobles et cette marquise exécrationnelle doit être éliminée. Li rivelazzionidi abbati Piètru n'est qu'un livre écrit par un moine déséquilibré, rien n'y est vrai!*

*La libération du peuple de la vallée de Castelbuono ne se fera pas en érigeant des statues à la gloire d'une princesse cosmique vaniteuse, mais en prenant les armes contre les succubes qu'elle nous envoie!*

*La « colère de JOPHIEL », tant crainte, n'est qu'une farce et de toutes façons, moi SATANACHIA, prince des armées de LUCIFER, je m'engage formellement à m'opposer à elle avec toutes les légions que je commande!*

Les habitants de la vallée ont tant souffert des grâces d'un ange divin, que l'association avec un démon prince des armées de LUCIFER ne semble pas si impensable.

## Gangi

**U**n petit village situé au bout du sentier en partance de Geraci Siculo. Il ne fait pas partie du domaine de la marquise et est, avant tout, un poste de la Garduña. On y trouve essentiellement une vieille auberge décrépite, vestige de l'époque d'avant la malédiction ou le sentier était encore une route fréquentée. Toujours en opération malgré la rareté des clients, l'endroit est tenu par un homme obèse répondant uniquement au nom de Guido. C'est un agent de la Garduña. Avec Madeline Fazio, ils forment les deux pôles d'une route discrète par où sont transportés diverse marchandises nécessitant de la discrétion dans leur transport. C'est également un disciple de Sainte-Diane et à ce titre sera curieux.

Les chambres servent surtout d'entrepôts, mais il y en a toujours de disponible pour de véritables voyageurs, au besoin.

Si Guido est questionné sur un voyageur ayant passé par là il y a peu, il répondra positivement et n'hésitera pas à raconter son expérience. Il dira avoir eu un client étrange, mais sympathique étant arrivé tard en soirée et pour n'y passer qu'une seule nuit. Il est resté discret et énigmatique sur la raison de sa présence dans la région, mais s'est présenté sous le nom de « *Leonardo Pandolfo* ». Il a demandé une lame et l'a utilisée pour raser ses favoris, préférant une petite barbe pointu qui est totalement hors de style pour le John Dee qu'on connaît.

À partir du vin local fabriqué par les quelques villageois de Gangi, Guido fabrique un élixir sucré qu'il appelle du « *Calafimi* ». Il en vend aussi des bouteilles.

## Pitralia Suttana et la Garduña

**A**u-delà de Gangi se trouve plusieurs villages. On retrouve la civilisation dite « normale », là où les nobles ne dévorent pas la progéniture de leurs serfs. Pitralia Suttana est le principal village de la région, à la fois pour sa nonnerie dominicaine de bonne taille et pour son quartier économique « juif ».

Les juifs ont été expulsés de la Sicile en 1492 mais un certain nombre se sont « convertis au catholicisme » et sont demeurés. Ils sont essentiellement devenus les « banquiers » de la Garduña. La Garduña est une société criminelle secrète espagnole. L'organisation est imprégnée de mystère et d'ésotérisme, incluant de la magie, des serments et des rites d'initiation. Depuis le début du siècle, la branche sicilienne de l'organisation est largement infiltrée par la secte de Sainte-Diane et des gloires à la déesse sont de plus en plus injectés dans son dogme.

La Garduña est secondaire dans cette histoire, mais il faut garder en tête qu'ils tirent un bénéfice non négligeable dans la malédiction de la marquise en la route/sentier reliant Gangi à Sant'Ambrogio par où transite une quantité quand même importante d'objets de contrebande et de bons-de-trésor évasifs. Et c'est sans compter l'aspect spirituel du lieu pour les adeptes de Sainte-Diane.

Pitralia Suttana possède sa petite auberge et quelques commerces et artisans dont un tailleur, Vittorio Gucciglia qui pourra mentionner avoir eu un étrange client masqué désirant, subito presto, une large cape rouge. Heureusement, dit-il, grâce à des retailles et des commandes annulés, il a été capable de fournir un produit acceptable à son client. L'aubergiste, Ernesto, pourra quant à lui mentionner le passage de Leonardo Pandolfo, un mystérieux homme en rouge. Ernesto peut raconter comment Pandolfo est entré à l'auberge, s'est assis à une

table, et a commencé à regarder autour de lui, comme s'il cherchait quelqu'un. Après un certain temps, il a commandé quelque chose à boire et s'est alors mis à parler de mystérieuses choses, notamment de ses voyages et de sa vie sur les routes. Puis, il a payé sa consommation et s'est enfui aussi rapidement qu'il était venu.

### Santissima Trinità

**L**a nonnerie dominicaine de Santissima Trinità est sise dans un bâtiment relativement nouveau et est dirigé par la Surella Antonietta Faraci.

Si on s'y présente à brûle-pourpoint, on y est reçus par Surella Mireille qui répond, poliment, aux questions qu'on lui pose. Elle ne sait, cependant, que peu de choses.

**Sur la Marquise**, elle sait que celle-ci sacrifie les enfants de ses serfs à l'archange JOPHIEL afin de racheter une faute commise par un prêtre il y a cent ans. Cette marquise cultive la terreur dans la vallée et continue de sacrifier chaque année des enfants pour maintenir sa puissance. Cela est horrible et elle prie tous les jours pour le salut des femmes de cette région.

**Sur le monastère de Santa Maria del Parto**, elle dit qu'ils se spécialisent dans la transcription d'ouvrages étranges et que cela, avec le temps, les a corrompus. Aujourd'hui, il faut éviter toute relation avec cet endroit. Elle a cependant entendu parler d'un nouvel abbé étranger venu faire le point sur la situation. Elle espère qu'il ne sera pas corrompu lui aussi et promet de prier pour lui.

## Résultats d'enquêtes

Lors de la découverte de la disparition de John Dee, à l'intérieur de la pièce, du riz moulu avait été trouvé disposé sur le sol et des symboles ésotériques y avaient été tracés. Le carnet de notes de John contenant les grilles de corrélations avait aussi été pris. Maurolico avait alors ordonné qu'on ne touche à rien et fait quérir les moines et les livres appropriés.

Deux jours plus tard, les résultats de l'étude sont divulgués. Le sort magique (sérieusement proscrit par l'église!) fait par John en est un d'invocation d'un angelot. On fait généralement ce sort afin de poser des questions sur un endroit précis. Pour savoir ce qui s'y est déroulé par le passé par exemple. L'angelot exact qui sera invoqué par ce rituel varie selon les astres et doit être calculé.

D'après Padre Diego, celui invoqué par John est RABUZACHIEL, un ange mineur de la légion de METATRON.

Deux autres jours plus tard (jour 4), padre Diego apporte des informations importantes supplémentaires :

*L'ange RABUZACHIEL s'est rebellé contre son maître METATRON pour se joindre aux armées de LUCIFER, sous la gouverne de SATANACHIA.*

Le lendemain (jour 5), encore, il apporte une autre précision supplémentaire :

*J'ai découvert que le prince démon SATANACHIA a le pouvoir de posséder le corps de ceux qui tentent d'invoquer un de ses démons subalterne. Autrement dit, en invoquant un ange, John Dee a involontairement invoqué un démon et le prince des enfers SATANACHIA en a profité pour posséder le corps de John. Ce dernier doit être rapidement localisé et exorcisé. Padre Nunzio devrait pouvoir mener à*

*bien cet exorcisme. Il n'y a pas de temps à perdre, il faut localiser John le plus rapidement possible.*

### **Gestion des personnages et de l'enquête**

**T**outes les campagnes ne demandent pas le même style de maîtrise. Certaines reposent sur une liberté presque absolue des joueurs, laissant le monde évoluer selon leurs décisions et les conséquences qui en découlent. D'autres, au contraire, s'appuient davantage sur le rythme, la tension dramatique et la progression méthodique des révélations.

La présente campagne appartient à cette seconde famille. Elle a été conçue comme une histoire gothique et tragique, dont plusieurs scènes gagnent en puissance lorsqu'elles surviennent à un moment précis ou dans certaines circonstances particulières. Le rôle du maître n'est donc pas seulement de décrire le monde, mais également d'en préserver le souffle, l'ambiance et la cohérence.

Cette section a pour but de vous aider à composer avec les initiatives imprévues des joueurs sans que la campagne ne perde sa direction ou son intensité dramatique.

#### **Insistance pour visiter John prématurément lors de la première journée.**

**S**i les personnages tentent de revoir John Dee avant le repas du soir, ils découvrent sa porte verrouillée de l'intérieur par un loquet. John ne répond toutefois à aucun appel. Cette situation peut raisonnablement laisser croire qu'il dort, prie ou refuse simplement d'être dérangé. Crocheter la serrure est inutile : la porte n'est pas verrouillée à clef, mais maintenue fermée par un loquet

intérieur. Ouvrir la chambre exige donc plutôt de l'ingéniosité et de l'habileté pour tenter de glisser une tige de fer un outil similaire dans l'embrasure et soulever le loquet. Si les personnages insistent suffisamment pour entreprendre une telle manœuvre, leur agitation finit rapidement par attirer plusieurs moines, puis Maurolico lui-même, permettant alors à la scène de se dérouler normalement.

### **Maurolico est accusé!**

**S**uite à la disparition de John il est possible voire normal qu'on recherche un « coupable ». Personne ne peut vraisemblablement se douter à ce stade-ci qu'il s'agit d'une possession par un puissant démon infernal.

Maurolico et les moines de l'ermitage cachent visiblement des choses et semblent avoir un certain contrôle sur la vallée. Ils pourraient constituer des coupables tout désignés et il serait désolant que les personnages en fassent trop et se retrouvent expulsés du monastère.

Si on s'enlignait vers une telle chose, rappelez-vous que Maurolico est un homme calme et patient. Il voudra, avant tout, rencontrer les personnages et tenter de les raisonner et ce peu importe la teneur de leur propos. L'abbé n'est pas déstabilisé par une simple accusation mensongère ou une insulte.

Si rien n'y fait alors soit. Qu'ils soient expulsés. Ce n'est pas si grave; ils perdent seulement de potentiels alliés et une source d'informations importante.

### **Quitter la vallée**

**C**ette campagne repose largement sur l'implication volontaire des personnages dans les événements de la vallée. La création des personnages ainsi que la

première partie, le voyage vers Castelbuono, visent notamment à établir des liens entre les protagonistes et John Dee, ainsi qu'à éveiller leur curiosité envers les mystères de la région. Dans des circonstances normales, les personnages devraient donc avoir au moins une raison morale, personnelle ou intellectuelle de poursuivre l'enquête.

Si les joueurs envisagent malgré tout de quitter définitivement la vallée, tentez d'abord de réintroduire des motivations naturelles :

- inquiétudes concernant John ;
- promesse de paiement ;
- appels à l'aide ;
- sentiment de culpabilité ;
- peur des conséquences d'un abandon.

Maurolico, Simone, la femme enceinte du début ou d'autres personnages peuvent également rappeler aux protagonistes que la situation continue de se détériorer, avec ou sans eux.

Toutefois, si les joueurs refusent clairement de poursuivre l'aventure malgré ces éléments, il est préférable d'interrompre momentanément la partie et de discuter ouvertement avec eux. Cette campagne nécessite un certain engagement envers sa prémisse initiale; sans celle-ci, plusieurs de ses thèmes, mystères et développements ne peuvent simplement pas fonctionner correctement.

### **Tuer la marquise**

**I**l est tout à fait possible que les personnages concluent que la manière la plus simple de mettre fin aux souffrances de la vallée consiste à éliminer directement

la marquise Simone de Ventimiglia. Cette réaction est naturelle, et plusieurs groupes adopteront probablement cette solution avant de comprendre pleinement la nature du conflit.

Toutefois, la marquise n'est ni sans ressources ni sans protection. Le château demeure difficile d'accès, ses entrées sont surveillées et Simone est rarement isolée. Plus important encore, le culte de Sainte-Diane existe précisément pour protéger la continuité du système dont elle constitue le centre.

Les personnages sont probablement observés bien avant de passer à l'action. Leurs déplacements, leurs fréquentations et leurs achats risquent rapidement d'attirer l'attention. Une tentative d'assassinat improvisée devrait donc se heurter à des obstacles crédibles :

- surveillance accrue ;
- informations qui circulent rapidement ;
- matériel saboté ;
- accès refusés ;
- gardes alertés ;
- pièges ou embuscades.

Évitez toutefois de donner l'impression que le monde entier se plie artificiellement à la volonté du maître de jeu. Les personnages doivent pouvoir élaborer des plans, prendre des risques et obtenir certains succès partiels. Une infiltration ou une tentative d'assassinat ratée peuvent devenir des moments extrêmement mémorables de la campagne.

Cela dit, la mort prématurée de Simone risque de déséquilibrer profondément la structure narrative et métaphysique de l'aventure. Si une telle issue devient inévitable, il est généralement préférable qu'elle entraîne

des conséquences catastrophiques plutôt qu'une résolution immédiate des événements.

### Prévenir les autorités

**I**l est rare que des personnages-joueurs décident que la situation les dépasse et qu'il serait plus malin de simplement « appeler la police ». Mais ça arrive.

Mais qui, ici, constitue « la police »? La famille Ventimiglia? Le maire de Céfalù? La Garduña? L'inquisition?

Et de quoi, exactement, les préviennent-ils?

Peu importe. Le problème est trop ancien pour être résolu administrativement.

Et pour commencer qui sont ces étrangers qui parlent de démons et de vampires? Que font-ils ici?

Si on dit « Un ange exige des sacrifices. » :

- L'Inquisition entend : « *Hérésie démoniaque* »
- La Garduña entend : « *Instabilité politique* »
- Les nobles entendent : « *Menace pour l'ordre social* »

Personne ne comprend réellement le problème. La bureaucratie est lente.

Les personnages sont seuls.

### Troisième partie : La résolution

**A**u jour huit après la possession de John par le démon SATANACHIA, ce dernier devrait être en mesure de lancer le siège du château de la Marquise Simone

de Ventimiglia. De nombreuses factions ont des intérêts d'un côté ou de l'autre dans ce conflit. C'est pour cette raison que le démon désire lancer l'attaque le plus tôt possible avant que personne n'en soit informé et qu'elle demeure une surprise.

## L'approche militaire

### Les différentes factions

#### *Du côté de la protection de la marquise.*

##### *Les moines bénédictins de Santa Maria del Parto*

Ils peuvent rapidement constituer une unité de 6 moines guerriers, mais le monastère est à quatre heures du lieu de combats.

##### *Les sectaires de Sainte-Diane*

Comme ils sont dans l'ombre, leur nombre peut varier un peu à la guise du maître de jeu afin de balancer les forces si nécessaires. Ce peut être des villageois, des gardes-chasse, n'importe qui.

##### *La Garduña*

Plus ils sont prévenus et plus ils peuvent monter une grosse troupe.

##### *Les villageois de Castelbuono et Geraci Siculo*

Peuvent s'avérer au total assez nombreux, mais de piètres combattants. Leur endoctrinement les font se battre au côté de leur tortionnaire.

##### *Les gardes de la marquise*

C'est une vingtaine de guerriers compétents. Ce sont les seules forces en présences en cas d'une attaque surprise.

*Du côté pour la mort de la marquise*

*Les habitants du village secret*

Ne sont tout au plus qu'une dizaine de gens peu entraînés.

*Les mercenaires*

Pandolfo a eu une chance inouïe lors de son passage à Palerme en trouvant une troupe consistante d'homme d'armes à louer par le hasard d'une mission annulée. Ils sont une trentaine de fiers combattants.

*Les Démons*

Sous sa forme actuelle, la possession d'un corps d'humain, SATANACHIA est limité dans ses capacités, mais il peut tout-de-même invoquer lui-même des démons alliés et fera appel à ses deux amis ASTAROTH et BARBATOS qui sont de fort puissantes créatures dont l'apparence ne devrait pas trop, espérons-le, rebuter les personnes présentes.

*SATANACHIA*

Il n'est pas un démon de destruction aveugle mais un prince infernal ancien, rusé et profondément politique. Il parle peu, observe beaucoup et comprend les faiblesses humaines avec une précision inquiétante. Là où d'autres démons cherchent le massacre ou la corruption immédiate, lui préfère les structures, les pactes et les systèmes. Il considère la vallée comme une monstruosité théologique imposée par une intelligence céleste incapable de comprendre la souffrance humaine.

Il demeure difficile de déterminer s'il agit par compassion réelle ou simplement parce qu'il considère la destruction de l'ordre de JOPHIEL comme stratégiquement nécessaire.

Dans le corps de John Dee et sous l'identité de Leonardo Pandolfo, il ne fait que **posséder** et n'a pas, contrairement à ceux qui sont **invoqués**, de pouvoirs démoniaques particulier. Il est quand même capable d'invoquer deux démons pour lui venir en aide.

#### *ASTAROTH*

Elle apparaît moins comme un monstre infernal que comme une noble créature venue d'un ordre du monde plus ancien et plus cruel que celui des hommes. Sa beauté angélique, son calme et sa manière de parler troublent profondément ceux qui la rencontrent. Rien chez elle ne ressemble à la brutalité démoniaque des sermons ecclésiastiques. Au contraire, tout semble raffiné, gracieux et légèrement irréel.

Durant les affrontements, ASTAROTH préfère les mots à la violence. Elle excelle dans la manipulation émotionnelle, les demi-vérités et les révélations cruelles. Elle parle aux ennemis pendant les combats, expose leurs hypocrisies et décrit avec douceur les atrocités qu'ils ont accepté au nom du salut. Plusieurs religieux perdent davantage leur sang-froid en l'écoutant qu'en affrontant les créatures infernales elles-mêmes.

Elle a une « forme évoluée » la rendant plus monstrueuse et démoniaques et beaucoup plus terrifiantes et est capable d'invoquer sa « servante », une monstruosité infernale capable de déchiqueter.

#### *BARBATOS*

Il est le plus ancien et le plus sauvage des démons alliés à SATANACHIA. Contrairement aux autres, il ne cherche ni à convaincre ni à séduire. Il appartient davantage aux montagnes, aux forêts et aux bêtes qu'aux intrigues humaines. Sa présence évoque quelque chose de profondément païen.

Lorsque BARBATOS apparaît, les animaux deviennent silencieux et l'air semble soudain plus froid. Ses loups démoniaques ne sont pas de simples serviteurs mais des extensions de sa volonté. Ils se déplacent avec une coordination troublante, frappant comme une meute ayant chassé ensemble depuis des siècles. BARBATOS préfère les embuscades, les attaques soudaines et la terreur instinctive plutôt que les affrontements frontaux.

Paradoxalement, il semble aussi être celui qui comprend le mieux les habitants ordinaires de la vallée. Il méprise profondément les structures sacrificielles imposées par JOPHIEL et considère les villageois comme du bétail offert à une harmonie céleste inhumaine. Durant la bataille finale, il protège les rebelles et les paysans avant même de défendre les autres démons (qui sont assez grand pour se défendre seuls)

### **Les issues possibles de la bataille**

**Admettant que les PJs, amorphes, n'interviennent en rien du tout.**

Pandolfo mène son attaque surprise au jour 8. Les gardes de la Marquise sont rapidement maîtrisés et cette dernière acculée. Elle se rend de bonne grâce et, suite à une discussion avec SATANACHIA, elle accepte et dans exactement 63 jours, à l'aube de son prochain repas particulier, elle s'enlèvera elle-même la vie de la manière qui lui saura gré. SATANACHIA conserve le contrôle sur John pour un long moment, voire des années, mais fini par le libérer.

**Admettant que les PJs se rangent avec Pandolfo et gagnent.**

Pandolfo mène son attaque avec l'aide des PJ. À la fin du combat, lorsque la marquise est acculée, elle se rend de bonne grâce. Elle demande une période de grâce de 63 jours afin de terminer l'écriture de son ouvrage sur les méthodes d'accouchements. Elle préside depuis toujours à tous les accouchements de la vallée, autant les normaux que ceux liés à sa diète et en a ainsi faites des centaines. Elle a écrit un ouvrage inestimable sur ses expériences. Le temps d'en rédiger l'épilogue est venu. Elle s'enlèvera alors elle-même la vie de la manière qui lui saura gré. SATANACHIA et prêt à accepter cette offre.

**Admettant que les PJs se rangent avec Pandolfo mais perdent.**

Si les forces de SATANACHIA et des PJs s'avèrent inférieure, le démon ne laissera pas inutilement des gens se faire massacrer. Il acceptera humblement sa défaite, s'inclinera et libérera John. Les PJs seront honnis par les villageois et les moines et chassés. Maurolico tentera quand même, si possible, de les rencontrer en privé et leur dira qu'il pense, quand même, qu'ils ont fait le bon choix.

**Admettant que les PJs se rangent avec la marquise et gagnent.**

Les forces démoniaques repoussées, la marquise tient à remercier les PJs elle-même et les récompenses généreusement. Les moines leur témoignent également leur éternelle gratitude sauf Maurolico qui, lors d'une discussion ultérieure sans la présence d'un autre moine, demandera s'il n'eut pas mieux fallu se ranger dans l'autre clan?

**Admettant que les PJs se rangent avec la marquise et perdent.**

Les forces démoniaque, aussi démoniaques soient-elles, n'achèvent pas les blessés. Au contraire, dès l'altercation terminée, dès lors que SATANACHIA et la marquise

entament leurs pourparlers, BARBATOS et ASTAROTH commencent à prodiguer les premiers soins à tout le monde par ordre de priorité des blessures et sans distinction des camps initiaux. L'entente est faite comme précédemment et les PJs sont libres de s'en retourner. SATANACHIA conserve le corps de John...

Mais tout ça, ce ne sont pas les seules options.

### **Invocation de l'archange JOPHIEL**

**L**es détails de la procédure pour l'invocation de l'archange JOPHIEL est décrite dans la fiche de l'ouvrage « Prières à JOPHIEL » dans la section [Bibliothèque] en appendice.

Dans « Les Confessions de l'abbé Piétru » est mentionné le livre « Prière a JOPHIEL » qui permettrait d'invoquer l'archange JOPHIEL elle-même. Les PJs peuvent avoir visité subrepticement les bibliothèques secrètes du monastère et l'avoir vu ou simplement avoir posé la question a Maurolico ou Alissandru et s'être fait répondre que le livre existe bel et bien et est en leur possession.

Qu'arriverait-il si quelqu'un utilisait cette connaissance et invoquait directement JOPHIEL sur le champ de bataille?

#### *Prière a JOPHIEL*

**C**onvaincre Maurolico de les laisser lire ce livre précieux mais maudit n'est pas si facile. Il est responsable, en grande partie, du malheur de cette vallée. Mais un érudit convaincant pourrait y arriver. Ce sont, après tout, les amis du brillant mathématicien John Dee.

La lecture de l'ouvrage permet d'invoquer directement l'archange JOPHIEL elle-même.

C'est peut-être la meilleure solution au problème de cette vallée.

La partie enquête ayant été relativement libre, Il est difficile de prévoir tout ce que la troupe aura compris parmi toutes les informations disponibles. Peut-être auront-ils perdu du temps sur des fausses pistes ou sous estimer l'importance de certaines sources. Alors peut-être que « Prière à JOPHIEL » ne leur dira rien...

Dans ce cas, vous pouvez terminer avec les options offertes plus haut ou alors faire exécuter le rituel d'invocation par quelqu'un d'autre. Un des moines ou même Maurolico lui-même

Si vous en arrivez là, vous voulez sûrement que cette scène ultime, l'invocation d'un archange et sa confrontation avec un prince démon, soit grandiose.

Comme la notion de ce qui est grandiose varie selon les individus, il ne faut pas hésiter à changer cette scène finale de la façon qui vous convient pour qu'elle soit avant-tout grandiose pour vos joueurs.

Une fois JOPHIEL invoqué, elle est en premier confuse. Puis elle se souvient et esquisse un petit sourire narquois. On comprend aisément qu'eût-on simplement éliminé la marquise discrètement, elle ne s'en serait jamais aperçu.

*Je suis bien étonnée que vous ayez toléré cette situation aussi longtemps. Plus de cent ans!*

Et elle rit.

SATANACHIA ne semble pas trouver cela aussi drôle.

*« Ils ont agi par crainte de votre colère! Les colères de XAHVÉ et ses sbires ne sont pas réputées pour être de tout repos! Le châtiment imposé a ces femmes pour la faute mineure de ce prêtre qui ne les concernent pas et dont elles ignorent l'existence même est démesuré et toute cette charade morbide a assez duré »*

Surprise par ce mortel audacieux (rappelez-vous que SATANACHIA occupe le corps de John), l'archange demande alors :

*Mais qui êtes-vous donc?*

Il répond :

*Je suis SATANACHIA, commandant en chef dans les légions infernales. À mes côtés sont le philosophe BARBATOS, Duc des Enfers et ASTAROTH grande-duchesse et trésorière des Enfers. Au nom des tous les habitants de cette vallée, je vous ordonne de mettre un terme immédiat à cette malédiction et à dédommager les villageois pour les torts causés.*

À ce moment précis, BARBATOS appelle ses loups infernaux tandis ASTAROTH prend sa forme démoniaque et invoque sa fidèle servante.

Quelle est la réaction de JOPHIEL?

Il n'en tient alors qu'à vous de décider si vous faites un jet ou si vous en décidez le résultat arbitrairement.

Si SATANACHIA gagne en persuasion, elle dit

*« Soit. J'ai peut-être légèrement forcé la dose [elle sourit légèrement]. Faites quérir l'abbé Piétru. C'est entre lui et moi que tout a commencé. Il est temps de se revoir. »*

On fait quérir illico presto l'Abbati Piétru Quadrado.

L'homme n'est plus qu'une caricature d'être humain. Il arrive lentement, porté par deux moines costaux.

*Abbati Quadrado, heureuse de vous revoir ça faisait un bon moment. Avez-vous appris votre leçon?*

Le moine mort-vivant, pourtant d'habitude amorphe, devient le visage grimaçant de haine. Mais de sa bouche ne sors qu'un incompréhensible gargouillis.

Elle esquisse un petit sourire prétentieux devant sa misère et poursuit :

*Il semble que vous ne profitiez plus vraiment de la jeunesse de cette femme. Elle ne vous plaît plus? ...*

Elle se retourne vers les démons.

*À partir de maintenant le vieillissement de cette marquise reprend son rythme normal. Mais cette limace [pointant l'abbé Piétru] restera comme il est*

Déployant ses ailes elle ajoute :

*Je vais aller prévenir moi-même madame la marquise*

Ici les PJs voudront peut-être intervenir. Les démons, eux, semblent satisfaits. Ils bannissent leurs serviteurs et reprennent, s'il-y-a lieu, formes normales.

JOPHIEL n'a rien à ajouter et son jugement est définitif.

Elle répondra à des questions raisonnables, mais ne perdra pas son temps.

Elle quitte et, une fois à l'extérieur (si elle n'y est pas déjà), s'envole avec ses ailes d'ange.

Si c'est JOPHIEL qui est la plus persuasive

En premier lieu, devant les créatures qui se dresse maintenant devant elle, elle prend aussi, une forme « avancée ».

Elle invoque ses sept chérubins.

*« Vous n'avez pas, misérables déception du Père, à remettre en cause les décisions divines. La situation de cette vallée en est ainsi, car il en a ainsi été décidé. Retournez en Enfer misérable suppôts de LUCIFER »*

Les suppôts de LUCIFER ne l'entendent pas ainsi.

Une bataille s'engage.

D'un côté :

- JOPHIEL;
- ses 7 chérubins.

De l'autre :

- Pandolfo;
- ASTEROTH;
- sa servante;
- BARBATOS;
- ses 3 loups infernaux.

Les PJs, bien que faibles comparés aux créatures fantastiques en présence, peuvent néanmoins faire une différence s'ils comptent parmi eux de fier combattants.

Leur priorité devrait être de protéger « John » à tout prix.

Si JOPHIEL est vaincue, la malédiction s'arrête.

La marquise, à partir de ce point, n'a plus son appétit de nourrissons et se remet à vieillir normalement (elle ne prend pas les 100 ans d'un coup). Abbati Piétru Quadrado, lui, meurt.

Si les démons sont vaincus,

JOPHIEL fait un rappel que sa colère peut être terrible et quitte. La situation de la vallée demeure inchangée. Si Pandolfo est mort, John est mort aussi.

### **L'approche diplomatique**

Cette voie n'est pas évidente. Mais si on pouvait en arriver à faire s'asseoir Pandolfo et la marquise à la même table, peut être qu'on aurait trouvé la seule issue où personne ne meurt inutilement.

### **Convaincre Pandolfo**

Il est théâtral mais pas irrationnel. Son objectif n'est pas le carnage. Il faut quand même le convaincre.

Il sera sensible aux arguments tel que :

- La marquise n'a jamais rien demandé. C'est l'abbé Piétru qui a invoqué JOPHIEL en son nom, sans la consulter. Elle subit cette malédiction horrible depuis cent ans sans en avoir été l'instigatrice. Ce n'est pas une ennemie. C'est une victime qui connaît la malédiction dans ses moindres détails. Cette connaissance a de la valeur.
- Tuer la marquise règle le symptôme, pas la cause. Et peut aggraver les choses : la crainte que la colère de JOPHIEL ne se retourne contre les villageois à la mort de la marquise n'est pas une invention, c'est

ce que tout le monde dans cette vallée croit depuis cent ans. Pandolfo peut trouver ça superstitieux. Mais il ne peut pas se permettre d'avoir tort là-dessus.

- Une rencontre avec la marquise coûte peu et peut rapporter beaucoup. Si elle refuse de coopérer, il reste toujours l'option du bain de sang. Mais si elle accepte, Pandolfo dispose d'une alliée inattendue.

Ce qui ne le convainc pas :

- Les arguments moraux sur la valeur de la vie humaine.
- Les appels à la pitié pour la marquise.
- Toute tentative de manipulation maladroite.
- De se faire appeler « John »

### **Convaincre Simone**

C'est le plus difficile. Pas parce qu'elle est hostile, mais parce que cent ans de prudence forcée ont fait d'elle quelqu'un qui ne peut plus se permettre d'espérer facilement.

Sa résistance n'est pas de la lâcheté. C'est de la sagesse forgée par cent ans de conséquences.

Elle sera sensible aux arguments tels que :

- Elle n'a jamais rien demandé. Piétru a invoqué JOPHIEL en son nom, sans la consulter. Ce qu'elle subit depuis cent ans n'est pas une punition pour une faute qu'elle a commise. C'est la punition

d'une faute commise pour elle, à son insu. Elle le sait très bien.

- SATANACHIA veut confronter JOPHIEL, pas la tuer. C'est une distinction fondamentale. Pour la première fois depuis cent ans, quelqu'un propose une issue qui ne passe pas par sa mort.
- Elle n'est pas seule. Des humains neutres qui ne sont ni fanatiques de Sainte-Diane ni sbires de SATANACHIA sont prêts à témoigner de ce qu'ils ont vu et à se ranger avec elle. C'est nouveau.

Ce qui ne la convainc pas :

- La précipitation. Cette femme a attendu cent ans. Forcer la conversation la ferme.
- Les promesses de protection. Elle en a entendu d'autres.
- Minimiser le risque. Elle sait mieux que quiconque ce que JOPHIEL est capable de faire. Prétendre que c'est sans danger est une insulte à son intelligence.
- L'enthousiasme excessif. Son interlocuteur qui veut trop que ça marche lui rappelle l'abbé Piétru. Et on sait comment ça s'est terminé.

Ce qui fait vraiment la différence, et que les arguments seuls ne peuvent pas remplacer, c'est le lien établi lors de la visite au château. Si les visiteurs ont pris le temps de l'écouter, de ne pas la juger, de lui parler comme à une personne plutôt qu'à un problème à résoudre, elle s'en souvient. La confiance construite là-bas est la vraie monnaie de cette conversation.

*Vous comprenez ce que vous me demandez? Vous me demandez de faire confiance à un prince des enfers pour*

*provoquer l'archange qui me tient sous sa coupe depuis cent ans.*

*(elle les regarde un par un)*

*Donnez-moi une bonne raison de croire que c'est différent de ce que Piétru a fait.*

### **La rencontre**

Il faudra en premier lieu décider d'un lieu. La clairière à la statue est tout désigné. Les deux protagonistes y sont amenés.

Pandolfo s'y présente seul, la marquise est accompagnée de 5 gardes armés et de Surella Mireille.

Un long silence. C'est Leonardo Pandolfo qui le rompt, mais pas comme on l'attendrait pas avec un discours théâtral et provoquant, mais avec une question simple, presque douce :

**Pandolfo**

*Ça fait combien de temps?*

*(un temps)*

**La Marquise**

*Je sais pas. Je ne compte plus. Plus de cent ans.*

**Pandolfo**

*Et vous tenez toujours.*

**La Marquise**

*Je tiens.*

*(elle le regarde)*

*Ne me dites pas que vous m'admirez. Ce serait insupportable venant de vous.*

**Pandolfo**

*Non. Je vous plains. C'est différent.*

*(silence)*

**La Marquise**

*Ne faites pas ça non plus.*

La conversation trouve son rythme. Ni l'un ni l'autre ne cherche à dominer. Ils se reconnaissent mutuellement comme des entités qui ont duré, chacun à leur manière, dans un monde qui n'était pas fait pour eux.

Il expose son plan sans détour :

**Pandolfo**

*J'avais prévu d'assiéger votre château. Mes mercenaires arrivent dans deux jours. C'est encore possible.*

**La Marquise**

*Je sais.*

**Pandolfo**

*Mais ces gens...*

*(il désigne vaguement les visiteurs)*

*...m'ont convaincu d'écouter d'abord. Alors j'écoute.*

La marquise tourne légèrement la tête vers les visiteurs – un regard bref, presque imperceptible. Puis elle revient à SATANACHIA.

**La Marquise**

*Piétro ne m'a jamais consultée.*

**Pandolfo**

*(Silence)*

*Répétez.*

**La Marquise**

*L'abbé Piétro a invoqué JOPHIEL en mon nom. Sans me demander. Sans me prévenir. Ce que je subis depuis cent ans*

*n'est pas ma punition, c'est la sienne. Et la mienne par accident.*

SATANACHIA se lève lentement. Pas de théâtralité. Il fait le tour de la table de pierre, s'arrête devant la statue de JOPHIEL et la regarde longuement.

**Pandolfo**

*Vous ne lui avez jamais dit.*

**La Marquise**

*À qui l'aurais-je dit? À l'Inquisition? À Rome? À vous?*

*(un temps)*

*Je vous le dis maintenant.*

C'est Surella Selena qui brise le silence suivant, de sa voix la plus glacée :

**Surella Selena**

*La question n'est pas de savoir qui a tort. La question est de savoir ce qu'on fait.*

**Pandolfo**

*Elle a raison.*

*(il revient s'asseoir)*

*Tuer Simone, je peux vous appeler Simone?, règle uniquement le symptôme. JOPHIEL reste. Et la colère de JOPHIEL après la mort de la marquise...*

*(il regarde les visiteurs)*

*...personne dans cette vallée ne sait ce que ça donnerait. Moi non plus, pour être honnête.*

*(il se tourne vers la marquise)*

*Donc. Vous proposez quoi?*

**La Marquise**

*Moi? Rien. Je n'ai plus proposé quoi que ce soit depuis cent ans. C'est épuisant.*

*(très bas)*

*Mais si quelqu'un pouvait forcer FOPHIEL à répondre de ce qu'elle a fait, pas à moi, à tous ces gens, je témoignerais. Volontiers. Et avec une certaine satisfaction.*

Pandolfo se lève à nouveau. Cette fois il arpente la clairière, cape rouge dans la lumière filtrée par les arbres, mains dans le dos. Il réfléchit à voix haute :

**Pandolfo**

*Une invocation formelle. FOPHIEL convoquée directement, devant témoins. Moi comme plaignant. Vous comme témoin principal. Ces gens comme garants neutres.*

*(il s'arrête)*

*C'est faisable. Techniquement. J'en ai les moyens.*

*(pause)*

*Mais pas comme ça. Pas une invocation sauvage. Il faut le bon rituel, celui qui force une entité de ce rang à se manifester et à répondre honnêtement.*

**La Marquise**

*Prière à FOPHIEL.*

**Pandolfo**

*Pardon?*

**La Marquise**

*C'est le nom de l'ouvrage. C'est le livre que Piétru a utilisé la première fois. Le rituel exact, les formules, les conditions. Sans lui on invoque dans le vide.*

**Pandolfo**

*Où est-il?*

Elle regarde les visiteurs.

**La Marquise**

*À Santa Maria del Parto. Dans une pièce que personne n'est censé connaître, derrière une serrure que personne n'est censé crocheter.*

*(un silence)*

*Je présume que vous avez déjà visité la bibliothèque ordinaire?*

**Pandolfo**

*Bien. Voilà ce que je propose. Vous récupérez ce livre. Je suspends l'assaut. La marquise témoigne. Et ensemble nous forçons FOPHIEL à s'expliquer.*

*(il regarde les visiteurs)*

*Des objections?*

**Surella Selena**

*Une. Si ça tourne mal, et ça peut très bien tourner mal, qui protège la marquise de votre... enthousiasme?*

Pandolfo la regarde un long moment.

**Pandolfo**

*Ces gens.*

*(il désigne les visiteurs)*

*Ils sont là pour ça, non?*

La réunion se termine sans cérémonie. La marquise se lève, ses gardes se repositionnent. Elle fait quelques pas, puis s'arrête sans se retourner.

**La Marquise**

*Une chose encore.*

**Pandolfo**

*Oui?*

**La Marquise**

*Si vous récupérez ce livre ou si vous ne le récupérez pas ou que vous décidez finalement de ne pas vous en servir contre JOPHIEL ou si vous changez d'avis et que vous préférez l'assaut*

*(elle se retourne, et son regard est d'une clarté absolue)*

*Faites-le vite. Je suis fatiguée d'attendre.*

Elle disparaît avec son escorte. Pandolfo la regarde s'éloigner.

Pour la suite, et si les visiteurs acceptent, l'acquisition du livre « Prière à JOPHIEL » est déjà abordé dans la seconde partie et l'invocation de l'archange lui-même dans la troisième.

### **L'approche théologique : l'exorcisme**

**P**adre Diego le mentionne à un moment donné, mais les personnages risquent d'y penser d'eux-mêmes de toute façon : pratiquer un exorcisme sur John, chasser le démon et voilà ! Problème réglé.

Les choses ne sont pas, en réalité, aussi simples.

En 1550, l'exorcisme n'est pas encore la procédure codifiée que le siècle suivant standardisera. C'est une pratique empirique, variable, profondément liée à la Foi personnelle de celui qui la pratique plutôt qu'aux formules qu'il récite. Les moines de Santa Maria del Parto, nourris de textes que le clergé ordinaire n'a jamais vus, en savent souvent plus sur les hiérarchies démoniaques que les exorcistes officiels. Mais la connaissance ne remplace pas la conviction. Et SATANACHIA le sait. Dans une vallée où un archange tyrannise des innocents depuis cent ans, la Foi sans questionnement est un luxe que peu peuvent encore s'offrir.

Une tentative d'exorcisme sur John Dee serait certainement une scène mémorable mais ne devrait pas, normalement, aboutir. Les difficultés sont grandes et les problèmes de la vallée n'en sont aucunement résolus.

### **Trouver un exorciste**

Outre le défi que représente la capture de Pandolfo qui sera traité ensuite, la recherche d'un officiant capable est déjà un défi en soi. À moins que l'un de membre de la troupe de John Dee ne soit exorciste lui-même, les choix sont nombreux, mais y a-t-il quelqu'un de réellement capable de tenir tête à un prince des Enfers?

Au jour 4, lorsque Padre Diego révèle la conclusion de ses recherches et pourquoi il pense que John Dee est possédé par le démon SATANACHIA, il mentionne la possibilité d'un exorcisme et propose Padre Nunzio.

Celui-ci est effectivement l'exorciste du monastère. Il est honnête et compétent pour des cas ordinaires mais est manifestement insuffisant pour ce qui nous occupe.

D'autres options existent : Padre Gustavo à Céfalu, Maurolico lui-même si ses doutes ne l'ont pas encore rattrapé, ou le soutien collectif de la troupe pour renforcer un officiant vacillant. Aucune de ces options n'est simple. Aucune ne résout le problème de la vallée. Et SATANACHIA, qui connaît la nature humaine mieux que quiconque, attend que quelqu'un essaie.

### **Capturer Pandolfo**

Performer un exorcisme sur quelqu'un nécessite, bien-sûr, la présence de celle-ci et son immobilisation. SATANACHIA

dans le corps de John n'est pas un combattant, mais il n'est pas seul. Les fenêtres pour une capture sont étroites :

Avant le jour 5, il est relativement isolé au village secret, sans ASTAROTH ni BARBATOS encore invoqués. C'est le moment le plus favorable, mais le village secret est difficile d'accès et les gitans ne laisseront pas passer une troupe armée sans négociation préalable.

Entre le jour 5 et le jour 8, les deux démons sont présents. Une capture implique de les neutraliser d'abord – ce qui est une tout autre entreprise.

Après le jour 8, les mercenaires sont là. C'est une opération militaire.

La ruse est préférable à la force dans tous les cas. Et John est là-dedans, ce qui interdit toute solution radicale.

### **Le rituel d'exorcisme**

Long, épuisant et bruyant. Il ne se fait pas discrètement.

Il faut :

- Pandolfo immobilisé physiquement. Ligoté, contraint, incapable de partir
- L'officiant concentré et ininterrompu pendant toute la durée
- Les officiants secondaires, s'il-y-a lieu, pour soutenir spirituellement l'officiant principal.
- Les autres présents capables de contenir SATANACHIA s'il tente d'intervenir physiquement ou de briser la concentration de l'officiant

SATANACHIA ne restera pas passif. Il parlera pendant tout le rituel : à l'officiant, aux témoins, cherchant la faille,

le doute, la peur. Un personnage dont la Foi vacille au mauvais moment peut briser la concentration de l'exorciste. C'est son terrain et il le sait.

#### *L'issue du rituel*

Les règles spécifiques pour gérer un exorcisme sont donnés en appendices.

#### *Échec*

L'issue la plus probable est l'échec. Normal, c'est un puissant prince des Enfers. Mais de quelle manière cet échec se manifeste-t-il? C'est au maître de décider en fonction du narratif qui semble le plus adéquat pour sa propre situation à sa table de jeu.

Quelques suggestions :

- L'officiant s'effondre au sol, épuisé et inconscient, tandis que Pandolfo, ragaillardi, se libère de ses liens.
- La situation a atteint un point où l'officiant doit choisir entre continuer le (et peut-être mais pas forcément réussir) ou provoquer la mort du possédé. Il choisit d'arrêter.
- Le rituel semble réussir. John confus demande où il est et que s'est-il-passé. Mais tout cela n'est qu'une ruse et aussitôt libéré, SATANACHIA éclate de rire...
- Le rituel affaibli SATANACHIA et crée un moment de lucidité où John reprend temporairement contrôle de son corps. Il est confus mais explique que ce qu'il a vu dans les

limbes lui a fait comprendre une autre réalité et il désire que son corps soit laissé au démon pour le moment et qu'il a confiance que ce dernier le rendra une fois sa mission ici sur Terre terminé.

- Affaibli mais toujours présent, SATANACHIA regarde le prêtre officiant en sueur et saignant du nez puis se retourne vers la troupe et propose un marché. Leur aide dans son entreprise d'assaillir de château de la Marquise Ventimiglia contre John restitué à la fin de l'entreprise. Se retournant encore vers le prêtre épuisé il ajoute « ou alors nous pouvons continuer, je suis prêt. Et vous padre, ça va? »

### Réussite

Si l'officiant a eu la force de caractère nécessaire pour expulser le prince des Enfers du corps de l'occultiste anglais, et bien bravo. Je suis impressionné!

Que se passe-t-il ensuite?

Au plus simple John revient, la vallée reste maudite et tout le monde dans la pièce se demandent s'ils n'auraient pas fait une erreur.

Mais les choses n'ont pas à être simple.

Quelques suggestions :

Après que l'officiant eut expulsé le démon du corps possédé, l'esprit de ce démon erre un moment sur les lieux, invisible. À ce moment précis, il peut tenter de posséder quelqu'un d'autre. SATANACHIA à déjà, au préalable, identifié la personne ayant le moins de foi.

Si l'un ou l'autre des démons ASTAROTH et BARBATOS sont déjà invoqués (donc au moins après le jour 5), même s'ils

ne savent pas au départ si et ou ce rituel a lieu, ils le savent maintenant et advenant la libération du démon du corps de John, ils s'empresent de l'invoquer. SATANACHIA revient donc mais cette fois-ci sous sa véritable forme démoniaque et non simplement en possédant un vulgaire mortel.

Une autre option intéressante est que, certes, SATANACHIA n'est plus, mais entre-temps lui et John ont longuement conversé. John Dee est maintenant complètement converti à la cause du Démon. Et il entreprend de la continuer. Mais John a-t-il le ce qu'il faut pour compléter le travail du prince des Enfers? Peut-être, pourquoi pas, John aura appris, dans les limbes, le rituel d'invocation de SATANACHIA lui-même?

## Épilogue

Évidemment, l'épilogue de cette aventure varie beaucoup selon la finale de celle-ci.

Si les PJs ne se sont pas mis SATANACHIA à dos, celui-ci dépossède John, sinon il le garde!

Cependant, s'ils ont traité avec les démons, ils ne sont plus les bienvenus au Monastère bien que Maurolico, discrètement, leur fera comprendre qu'ils ont fait le bon choix.

Si la malédiction est levée sans que la marquise soit tuée ou se suicide, elle tiendra à récompenser dignement les PJs.

Quoi qu'il en soit, son traité sur les accouchements sera publié cinquante ans plus tard. Sous un nom d'homme.

# Appendices

## Bibliothèque

Trois livres ont une certaine importance dans cette aventure

- Le carnet de notes de John Dee;
- Les Confessions de l'abbé Piétru;
- Prière à JOPHIEL.

### Le carnet de notes de John Dee

Ce carnet manuscrit contient un rituel d'invocation. La lecture de la première partie permet de savoir comment invoquer un petit angelot. À l'aide des grilles et tableaux de la deuxième contenant des lettres et des symboles jumelés à des positions planétaires, l'invocateur peut déterminer le nom et le glyphe particulier d'une entité angélique locale et communiquer avec cette entité pour avoir réponse à des questions relatives à la région où il se trouve. Cette opération avec tous les calculs prend environs 2-3 heures.

Il trace alors le glyphe dans du riz moulu jeté sur le sol et prononce des paroles particulières en utilisant le nom véritable de l'ange. L'ange apparaît et répond à des questions relatives à l'endroit où l'invocation a lieu (ex : une forêt, une ville, une vallée).

### Les Confessions de l'abbé Piétru

**C**e livre est particulier pour être une compilation de plusieurs auteurs sur le fil des ans traitant tous de la malédiction et ce corpus constitue, en réalité, l'unique source d'information sur le sujet. Il est constitué en partie d'entretiens avec l'abbé, de l'époque où il pouvait encore s'exprimer et d'essai par différents moines ayant réfléchi sur la situation.

Sa lecture apporte les connaissances suivantes:

Il y a de cela à peu près 150 ans, l'abbé Piétru Quadrigo entretenait une relation avec la Marquise Simone de Ventimiglia. L'abbé Piétru étudiait et vénérât l'archange JOPHIEL et était toujours à l'affût de nouveaux tomes la concernant. C'est ainsi qu'il fit, un jour, l'acquisition d'un ouvrage intitulé « Prières à JOPHIEL ».

À partir de ce moment, ses passions pour l'archange et la marquise deviennent confuses et ses coreligionnaires de l'époque s'interrogent déjà sur son bien-être mental. Grâce à des connaissances, prétendument acquise dans *Prières à JOPHIEL*, l'abbé Piétru invoqua ou entra en communication d'une certaine manière avec l'archange elle-même. Il la supplia d'accorder à sa marquise la beauté éternelle.

JOPHIEL accorda le souhait mais avec de nombreux effets pervers. On présume que la futile et vaine vanité de la requête est à l'origine d'une certaine colère chez la créature céleste.

Depuis cet événement :

La marquise mange un nouveau-né tous les 72 jours sinon elle est en proie à d'extrêmement violentes douleurs. En échange elle ne meurt pas et conserve sa jeunesse et son apparence.

L'abbé Piétru non plus ne meurt pas, mais il ne conserve pas sa jeunesse. Il est aujourd'hui une momie vivante.

Si une statue est érigée en l'honneur de JOPHIEL tous les 666 jours jusqu'à ce qu'il y ait 72 statues, la malédiction sera - présumément - levée. Tous ceux qui honorent JOPHIEL et qui aident la marquise - en fournissant des bébés par

exemple - sont garantis de paradis. Cependant, toutes ces bonnes gens se retrouveraient en enfer illico avenant la mort de la Marquise.

### Prières à JOPHIEL

**C**e grimoire est un livre ancien et précieux, relié de cuir noir et orné d'une image embossée de l'archange. Sa couverture est usée et tachée par le temps, et ses pages jaunies sont couvertes d'une écriture enluminée à l'encre rouge. Le grimoire contient des instructions détaillées pour effectuer un rituel d'invocation de l'archange JOPHIEL, ainsi que des prières et des incantations pour invoquer sa puissance et sa sagesse. Il y a aussi des illustrations mystérieuses qui représentent JOPHIEL sous différentes formes, avec des ailes d'or et une aura brillante.

Des notes marginales mentionnent que ce grimoire est considéré comme très puissant et il est dit que celui qui parvient à invoquer l'archange JOPHIEL peut obtenir des réponses à toutes sortes de questions et recevoir une sagesse divine.

Cependant, il est aussi dit que le rituel est très dangereux et qu'il ne doit être tenté qu'avec une grande prudence et une foi inébranlable.

La lecture de l'ouvrage ne donne pas de connaissance particulièrement utile, mais l'aspect pourra servir pour toute communication avec JOPHIEL.

Le rituel d'invocation est le suivant :

- Se préparer pour l'invocation : choisir un vêtement noir, allumer 9 bougies noires et blanches et les disposer en cercle autour vous.

- Réciter une incantation pour invoquer l'entité, en se plaçant à l'intérieur du cercle de bougies.
- Réciter les sept psaumes sept fois.
- Offrir des sacrifices d'oiseaux en récitant les incantations pour invoquer l'entité.
- Laisser JOPHIEL entrer dans le cercle.

### Statistiques des PNJs

Les statistiques sont données pour le système de base de FATE et pour l'Appel de Cthulhu 7<sup>ième</sup> édition

#### PNJs nommés

##### *Geraldina Villarocca (voyante de la Rocca)*

Vieille aveugle des ruines de la Rocca, voyante consultée en secret. Enjouée, cryptique, jamais tout à fait directe.

*Atmosphère et indices voilés. Peut-être revisitée. Ne révèle jamais rien clairement.*

#### FATE

Vieille aveugle qui voit plus loin que les autres – Les villageois viennent me trouver en cachette – L'Inquisition m'a épargnée jusqu'ici

Empathie +3, Connaissance +2, Tromperie +2, Physique +0

#### APPEL DE CTHULHU

Psychologie 75%, Occultisme 55%, Persuasion 50%,  
Discretion 40%

*Padre Gustavo (cathédrale de Céfalù)*

Prêtre autoritaire de la cathédrale de Céfalù. Informé, méfiant envers les étrangers, voué à l'éradication de la secte de Sainte-Diane.

*Source d'information sur la secte et la Garduña. Décourage activement les Pfs d'aller à Castelbuono. Ne trahis jamais ses connaissances sur la marquise.*

FATE

L'Église de Céfalù ne parle pas aux inconnus – Ennemi juré de la secte de Sainte-Diane – Spécialiste en théologie et en sectarisme.

Connaissance +3, Persuasion +2, Empathie +2, Combat +1

APPEL DE CTHULHU

Psychologie 60%, Occultisme 55%, Persuasion 55%, Intimidation 40%

*Madeline Faxio (aubergiste à Sant'Ambrogio, Garduña, prêtresse)*

Aubergiste de Sant'Ambrogio, figure centrale de la Garduña locale et prêtresse de Sainte-Diane. Chaleureuse en surface, dangereuse en dessous.

*Premier test de discrétion des Pfs. Toujours charmante, enjouée et un brin séductrice en apparence, elle peut empoisonner, ordonner une embuscade ou lancer une filature selon ce qu'elle apprend. Pivotal entre la Garduña et la secte.*

FATE

L'auberge est mon royaume et j'y sais tout – Prêtresse de Sainte-Diane avant tout – La marquise est une déesse et je la protégerai

Empathie +3, Tromperie +3, Contacts +2, Combat +1, Discrétion +2

## APPEL DE CTHULHU

Psychologie 65%, Persuasion 70%, Discrétion 60%, Occultisme 45%, Combat 35%

*Padre Russo (accueil à Santa Maria del Parto)*

Moine érudit et affable de Santa Maria del Parto, chargé d'accueillir les visiteurs. Chaleureux, bon vivant, mais loyauté absolue envers l'ermitage.

*Premier contact à l'ermitage. Met les Pfs à l'aise. Mens par omission sur la marquise, les statues et la femme trouvée en forêt.*

## FATE

L'hospitalité bénédictine n'a pas de limites – Ce que je sais, je le garde – Un bon feu et un bon vin règlent bien des questions

Empathie +3, Tromperie +2, Connaissance +2, Physique +1

## APPEL DE CTHULHU

Psychologie 55%, Persuasion 65%, Occultisme 35%, Discrétion 50%

*Francesco Maurolico (abbé, ami de John Dee)*

Mathématicien, astronome et abbé bénédictin, érudit de réputation européenne. Prudent, intelligent, profondément troublé par ce qu'il a découvert depuis son arrivée.

*Donneur de quête et confident principal. Révèle la situation par fragments selon la confiance établie. Horloge vivante. c'est lui qui informe les Pfs que le temps presse.*

## FATE

La science et la théologie sont deux chemins vers la même vérité – Je sais trop de choses et pas encore assez – La prudence d'abord, toujours

Connaissance +4, Empathie +2, Tromperie +1, Combat +0

#### APPEL DE CTHULHU

Occultisme 80%, Bibliothèque 75%, Psychologie 60%, Persuasion 55%, Discrétion 40%

#### *John Dee*

Occultiste, mathématicien et alchimiste londonien de 23 ans. Sympathique, érudit, sincère dans ses convictions ésotériques. Excommunié et vulnérable aux forces occultes.

*Présent uniquement en première partie. Sollicite activement les compétences des PJs pendant le voyage. Disparaît dès la première journée à l'ermitage après quoi sa fiche devient celle de Leonardo Pandolfo.*

#### FATE

Anglican de naissance, catholique de culture, ésotérique de conviction – Mon grimoire a réponse à tout, sauf à ça – Excommunié

Connaissance +4, Persuasion +3, Empathie +2, Combat +0

#### APPEL DE CTHULHU

Occultisme 85%, Bibliothèque 75%, Persuasion 60%, Psychologie 50%, Sciences 65%

#### *Abati Piétru (abbé mort-vivant)*

Abbé centenaire réduit à l'état de momie vivante, puni par JOPHIEL pour avoir invoqué la malédiction. Conscience et mémoire intactes dans un corps en décomposition lente. En principe il n'est rencontré que si JOPHIEL est invoqué lors

de la scène finale. Mais des personnages curieux et déterminés pourraient le rencontrer plus tôt.

*Témoin vivant de l'origine de la malédiction. Détiens les informations les plus complètes sur JOPHIEL et la prophétie. Sa seule apparition devrait être un choc visuel et émotionnel.*

FATE

Je suis encore vivant après cent ans de pénitence – C'est moi qui ai tout causé – JOPHIEL m'a laissé assez de souffle pour voir la fin

Connaissance +8, Empathie +1, Physique -2

APPEL DE CTHULHU

Occultisme 90%, Bibliothèque 80%, Psychologie 60% (sa simple présence coûte des points de Santé Mentale)

Note : Abbati Piétru ne combat pas. Si attaqué il encaisse sans réagir – il ne peut pas mourir autrement que par la levée de la malédiction. Prévoir une perte de Santé Mentale à sa première apparition, jet de Sang-froid difficulté normale.

*Padre Nunzio*

Moine de dortoir érudit et taciturne. Insomniaque chronique qui arpente les couloirs la nuit, bréviaire en main.

Obstacle imprévisible lors des expéditions nocturnes. Ne cherche pas les ennuis mais rapportera sans hésiter ce qu'il a vu, s'il voit quelque chose, bien-sûr.

FATE

Un bon moine bénédictin qui fait son travail – Je n'ai rien vu, rien entendu, rien su – Le sommeil me fuit depuis vingt ans

Perception +2, Social +1

**APPEL DE CTHULHU** Écouter 50%, Psychologie 30%, Persuasion 30%

**Balade nocturne** Lorsqu'il est insomniaque, il erre dans l'ermitage. Tirer au sort à chaque heure de jeu :

1-2-3 au dortoir, endormi;

4-5 au dortoir, éveillé;

6-7-8 dans un couloir;

9 à la chapelle;

10 à la bibliothèque

*Padre Diego (moine dortoir)*

Moine de dortoir jovial et grand dormeur. Son ronflement sonore est le seul détail mémorable de la première nuit et paradoxalement le meilleur allié lors d'une éventuelle expédition nocturne.

*Obstacle mineur et prévisible. Son ronflement couvre les bruits mais signale aussi qu'il est profondément endormi. La poudre de Lumidsilla est superflue avec lui, il ne se réveille pour ainsi dire jamais.*

FATE

Un bon moine bénédictin qui fait son travail – Je dors comme une souche et j'en suis fier

Perception +0, Social +1

**APPEL DE CTHULHU**

Écouter 15%, Psychologie 25%, Persuasion 35%

*Padre Alissandru (assistant des PJs)*

Jeune moine studieux assigné par Maurolico comme point de contact des PJs. Disponible, discret, sincèrement désireux d'aider sans pour autant tout savoir.

*Outil du MJ à géométrie variable. Avec une table autonome, il reste en retrait – disponible pour des questions, jamais dans les pattes. Avec une table qui dérive ou s'enlise, il peut relancer discrètement l'intrigue sans se substituer aux PJs. Attention toutefois à ne pas le rendre trop envahissant.*

FATE

Je sers l'abbé Maurolico avant tout – Ces étrangers me posent plus de questions que je n'en ai de réponses – La curiosité est un défaut que j'essaie de corriger

Perception +2, Connaissance +2, Social +2, Discretion +1

APPEL DE CTHULHU

Écouter 45%, Bibliothèque 50%, Psychologie 40%, Persuasion 40%, Occultisme 25%

*Padre Onofrio Salamone (curé de Castelbuono)*

Curé de Castelbuono depuis vingt-deux ans. Ni conspirateur ni homme brisé. Juste un prêtre qui croit sincèrement que la vallée ne survivrait pas sans les sacrifices qu'elle consent.

*Endoctriné convaincu. Inébranlable, il énonce avec conviction de nombreux bénéfices a la présence de JOPHIEL (récoltes abondantes, guérisons, paix générale) mais tous cela est anecdotique et cette protection divine n'est pas réelle.*

## FATE

Ce n'est pas juste, ce n'est pas bon, c'est nécessaire – Je connais chaque famille et chaque disparition – La prospérité de cette vallée a un prix que j'ai accepté

Social +3, Perception +2, Connaissance (théologie) +3, Combat +0

## APPEL DE CTHULHU

Psychologie 70%, Persuasion 65%, Occultisme 30%, Écouter 50%

Salamone ne résiste pas. Il débat. Une persuasion réussit Social en opposition Persuasion vs Psychologie ne le fait pas céder : il faut lui présenter un argument qu'il n'a pas encore considéré. La vraie faille est théologique. Si les PJs peuvent démontrer que JOPHIEL n'est pas digne de confiance, ou que le paradis promis est une illusion, ses certitudes pourraient s'effondrer. Sans cela, il restera poli, sincère mais restera convaincu. Et même si on le convainc il y aura tout de même une période de dissonance cognitive importante.

### *Vespasianu Tripi (artiste sourde-muette)*

Sculpteuse solitaire de Castelbuono, sourde et muette. Auteure des statues de JOPHIEL les plus récentes, elle est l'héritière d'une tradition de sculpteurs au service de l'archange dont elle ignore probablement l'origine et la portée. Ne sait pas lire et ignore les détails de ce qu'elle perpétue.

*Touche de surréalisme et de beauté dans une histoire sombre. Pas de rôle actif dans l'intrigue. Sa seule présence pose une question que le scénario ne répond pas : est-elle vraiment en communication spirituelle avec JOPHIEL, ou simplement une artiste qu'on a orientée sans lui expliquer pourquoi? Toute communication passe par le dessin ou les gestes. Elle ne révèle rien d'utile sur l'intrigue mais*

*peut montrer le symbole de JOPHIEL avec une précision et une ferveur troublantes. Un personnage attentif remarquera que son atelier contient des ébauches à différents stades. Elle travaille en permanence, comme si le prochain délai de 72 jours était toujours imminent.*

FATE

Mes mains savent ce que mes oreilles n'entendent pas – On me montre, je taille, je ne demande pas pourquoi – Quelque chose me guide que je ne peux pas nommer

Artisanat +4, Perception visuelle +3, Social +0

APPEL DE CTHULHU

Art (sculpture) 85%, Perception 55%

*Miceli (gardien de Castello di Castelbuono)*

Jeune gardien de 25 ans du Castello di Castelbuono, né sur place, fils d'un garde-chasse et d'une servante. Sa connaissance de la région est un mélange de vérités déformées et de superstitions – mais ses conclusions sont souvent les bonnes.

*Premier contact humain non conditionné par la secte ou le monastère. Parle franchement aux Pfs si Alissandru n'est pas présent et s'ils semblent inoffensifs. Sa franchise brutale et non filtrée tranche avec le silence poli des villageois. Miceli ne sortira jamais de derrière sa grille. La conversation se fait de part et d'autre du fer, ce qui lui donne une liberté de parole qu'aucun villageois en plein air ne s'autoriserait. Si on mentionne le monastère ou semblent y être associés, il se ferme immédiatement. Sans Alissandru et avec un récit cohérent, il parle librement.*

FATE

Je suis né ici et je sais ce que je vois – Les étrangers doivent rester sur la côte – Cannibales, tous des cannibales

Perception +2, Social +1, Connaissance (région, routes, familles) +2, Combat +1

#### APPEL DE CTHULHU

Écouter 45%, Psychologie 35%, Persuasion 30%, Navigation (région) 55%

#### *Surella Selena (émissaire de la marquise)*

Religieuse à l'apparence austère, émissaire et gardienne de confiance de la marquise. Humour glacé, intelligence vive, loyauté absolue.

*Premier véritable contact au château. Évalue les visiteurs avant de décider si la marquise les recevra. Son ton sarcastique peut déstabiliser. C'est voulu. Si la conversation se déroule bien elle fait quérir la marquise. Si on la menace ou l'insulte, la porte se ferme définitivement. Selena répond aux questions avec un sarcasme mesuré qui met mal à l'aise sans être hostile.*

#### FATE

La marquise n'a pas besoin d'ennemis supplémentaires – Ma foi est parfois chancelante – Je détecte aisément la tromperie maladroite.

Social +3, Perception +3, Connaissance (théologie) +2, Combat +1

#### APPEL DE CTHULHU

Psychologie 70%, Persuasion 65%, Écouter 55%, Combat 35%

Exemples de dialogues

**À l'arrivée, après que Popòtamu leur a demandé qui ils sont et ce qu'ils veulent**

*Des compagnons de voyage de John Dee, dites-vous.  
Fascinant. Et John Dee lui-même, il est où?*

*(elle écoute)*

*Ah. Donc vous avez perdu l'homme que vous étiez censés accompagner, et vous venez chercher de l'aide chez une femme que vous ne connaissez pas, dans un château que vous n'avez aucune raison de connaître, au bout d'une route que vous avez découverte en suivant des traces de pas. Je vois.*

*(elle verse du vin)*

*Racontez-moi ça.*

**Si on l'accuse de quelque chose comme infanticide, vampire, succube**

*Succube. Voilà un mot qu'on n'entend plus assez souvent dans une conversation de salon.*

*(elle pose son verre)*

*Vous avez fait tout ce chemin pour me dire ça ou vous avez aussi autre chose à dire?*

**Si on lui pose une question à laquelle elle ne veut pas répondre**

*C'est une excellente question.*

*(pause)*

*La prochaine sera peut-être encore meilleure.*

## **Si on tente de la manipuler maladroitement**

Je vous arrête.

Je suis religieuse depuis trente ans. J'ai entendu des confessions, des mensonges, des prières et des suppliques. Ce que vous faites là, c'est lequel des trois vous croyez?

## **Si on lui demande si la marquise est dangereuse**

*La marquise Simone de Ventimiglia est une femme de grande noblesse qui reçoit des étrangers dans son jardin et leur fait servir des fruits et du vin.*

*(elle les regarde un moment)*

*Est-ce que vos sièges sont suffisamment confortables?*

## **Si on insiste pour voir la marquise avant qu'elle juge la chose appropriée**

*Elle viendra quand je lui dirai que vous méritez son temps. Pour l'instant je ne suis pas convaincue.*

*(sourire très léger)*

*Convainquez-moi.*

### *Simone de Ventimiglia (la marquise)*

Noble sicilienne d'une beauté inaltérable depuis cent ans, condamnée par JOPHIEL à dévorer un nouveau-né tous les 72 jours pour survivre. Ni monstre ni sainte, c'est une femme d'une volonté phénoménale qui porte depuis un siècle le poids d'une malédiction qu'elle n'a pas choisie.

*Son calme et sa noblesse participe à de sa dédiablement. La rencontre doit ébranler les certitudes acquises pendant l'enquête. Elle est lasse, lucide, et n'attend plus grand-chose, mais elle n'est pas brisée. Son calme et sa noblesse naturelle sont plus troublants que n'importe quelle monstruosité. La marquise ne ment jamais*

*directement. Elle dose ce qu'elle révèle selon ce que ses interlocuteurs semblent déjà savoir. Il est inutile de confesser l'innommable à des inconnus qui n'ont encore rien compris. Plus on lui montre qu'on comprend la situation dans sa complexité, plus elle s'ouvre. On peut percevoir, sous le calme de façade, une fatigue absolue. Pas du désespoir, quelque chose de plus vieux et de plus silencieux que ça.*

## FATE

Cent ans de malédiction et je suis encore debout – Ce que je fais est une abomination – Je n'ose pas mourir de peur de ce qui arriverait à cette vallée

Social +3, Combat +2, Athlétisme +2, Perception +2, Instinct +2

## APPEL DE CTHULHU

Persuasion 70%, Psychologie 65%, Intimidation 55%, Combat 55%, Écouter 50%

Santé Mentale : voir la marquise pour la première fois ne coûte aucun point. Elle est trop humaine pour ça. C'est la compréhension progressive de ce qu'elle fait tous les 72 jours, combinée à l'admiration involontaire qu'elle inspire, qui est psychologiquement déstabilisante. Envisager un jet de Santé Mentale non pas à la rencontre mais au moment où on réalise qu'on la trouve sympathique.

## Exemple de dialogues

### À l'arrivée. Première impression

Elle s'assoit sans cérémonie excessive, regarde chaque visiteur un moment avant de parler.

*On me dit que vous cherchez votre ami. Je suis désolée de ne pouvoir vous aider sur ce point. Mais vous êtes là, vous*

*avez fait un long chemin, et j'aimerais comprendre ce qui vous a amenés jusqu'à ma porte.*

### **Si on lui demande pourquoi elle les reçoit**

*Parce que Selena me dit que vous posez des bonnes questions. Les gens qui posent de bonnes questions méritent qu'on leur accorde du temps.*

*(pause)*

*Ça fait longtemps qu'on ne m'a pas posé de bonnes questions.*

### **Sur sa longévité, si on l'aborde prudemment**

*Cent ans. Oui.*

*(elle regarde ses mains)*

*J'ai vu trois papes, deux épidémies et la moitié de cette vallée naître et mourir. Ce n'est pas ce qu'on imaginerait souhaiter, à vingt-quatre ans.*

### **Sur la diète spéciale, si on le sait déjà**

*Vous le savez. Bien.*

*(silence)*

*Alors vous savez aussi que je pourrais vous demander de partir et de ne jamais revenir. Que je pourrais prétendre que ça n'existe pas. Mais je ne le ferai pas.*

*(elle les regarde)*

*Ce que je fais est une abomination. Je n'ai pas de mot plus juste. Et je le fais quand même, parce que l'alternative est pire. Croyez-moi ou ne me croyez pas, ça ne change pas grand-chose à ce que je vis.*

### **Sur le suicide, si on lui pose la question directement**

*J'y ai pensé. Longuement. Pendant des décennies.*

*(très calme)*

*Mais je ne sais pas ce que JOPHIEL ferait à cette vallée si je mourais. Et je ne suis pas prête à le découvrir aux dépens de gens qui n'ont rien demandé. Alors je continue.*

*(un temps)*

*C'est peut-être une illusion. Peut-être que rien n'arriverait. Mais je ne le saurai jamais avec certitude, et cette incertitude est ce qui me retient depuis cent ans.*

### **Sur les villageois qui se sacrifient pour elle**

*Ne les appelez pas victimes devant moi.*

*(ferme, mais sans colère)*

*Ce sont des gens qui ont fait un choix. Un choix horrible, que je n'aurais jamais voulu qu'ils aient à faire. Mais ils l'ont fait librement, et leur courage mérite mieux que votre pitié.*

### **Si on lui propose de l'aider à briser la malédiction**

*(long silence)*

*La dernière personne qui a voulu m'aider a invoqué un archange.*

*(elle pose son verre)*

*Faites attention à ce que vous proposez.*

### **Sur JOPHIEL**

*Je ne la hais pas. J'ai essayé, pendant les premières années. Ça prenait trop d'énergie.*

*(presque à elle-même)*

*Elle n'est pas cruelle. Elle est juste. Peut-être trop juste.  
C'est pire.*

*Popòtamu (majordome du château)*

Majordome du château, présent depuis si longtemps que personne ne se souvient exactement depuis quand. Efficace, silencieux, d'une loyauté absolue envers la marquise. Son nom est sicilien populaire — personne ne lui en connaît d'autre.

*Filtre d'accès au château et gestionnaire invisible de tout ce qui s'y passe. Premier obstacle si les visiteurs se comportent mal. Présence constante en arrière-plan pendant les conversations avec Selena et la marquise. Il anticipe les besoins sans qu'on lui demande rien. Popòtamu ne répond jamais aux questions directes sur la marquise ou le château. Il redirige toujours vers Selena ou la marquise elle-même. Si on tente de le soudoyer ou manipuler, il écoute poliment jusqu'au bout puis agit exactement comme si on n'avait rien dit. Il est l'un des rares personnages du scénario qu'on ne peut ni convaincre ni déstabiliser. Sa seule vulnérabilité est son attachement visible à la marquise. Une menace directe contre elle le transforme instantanément en obstacle physique.*

FATE

Je sers la marquise depuis plus longtemps que je ne m'en souviens — Ce château est mon domaine et j'y vois tout — Un majordome qui parle trop n'est pas un bon majordome

Perception +3, Discrétion +3, Social +2, Combat +1

APPEL DE CTHULHU

Écouter 65%, Discrétion 60%, Psychologie 55%, Persuasion 40%, Combat 30%

*Guido (aubergiste de Gangi, Garduña)*

Aubergiste de Gangi, membre discret de la Garduña. Observateur professionnel de tout ce qui passe par son établissement et tout passe par son établissement.

*Trace concrète de SATANACHIA au jour 2. C'est lui qui a vu passer Leonardo Pandolfo l'homme rasé de frais qui ne ressemblait pas à quelqu'un qui voyage pour affaires. Parle volontiers si on dépense un tant soit peu et qu'on ne pose pas les questions de façon trop directe. Guido ne sait pas que Pandolfo est possédé, il a juste trouvé l'homme étrange.*

FATE

Mon auberge voit passer tout le monde et j'oublie personne – La Garduña me protège et je la sers – Un bon aubergiste ne pose pas de questions, il écoute

Perception +3, Social +2, Discrétion +2, Combat +1

APPEL DE CTHULHU

Écouter 60%, Psychologie 50%, Persuasion 45%, Discrétion 45%, Combat 25%

**Exemple de discours**

*Un drôle de bonhomme, oui. Il est arrivé comme quelqu'un qui a une destination, pas comme quelqu'un qui voyage.*

*(il essuie le comptoir)*

*Première chose qu'il a faite, première chose, avant même de manger, il a demandé une lame. Une bonne lame, bien affûtée. Je lui en ai fourni une, comme je fais pour tous mes clients. Je suis un homme de service, moi.*

*(il remplit les verres sans qu'on le lui demande)*

*Il s'est rasé les favoris, lissé la barbichette. Propre. Précis. Comme un homme qui décide de devenir quelqu'un d'autre. Ensuite il a voulu des vêtements. Du rouge, si possible. J'en avais pas. Il a pris ce que j'avais sans se plaindre.*

*(il baisse légèrement la voix)*

*La nuit, il parlait dans sa chambre. Seul. Enfin... seul en apparence. Moi je dors pas beaucoup, vous comprenez, c'est le métier. Et ce que j'entendais, c'était pas des prières. C'était... une discussion. Tendue. Comme quand on négocie quelque chose qu'on peut pas se permettre de perdre.*

*(il hausse les épaules)*

*Mais je suis un aubergiste honnête. Ce qui se passe derrière les portes fermées, ça me regarde pas.*

*(sourire très léger)*

*En général.*

*Valentina Sicilliano (chefe du village secret)*

Cheffe d'U paese secretu, petite-fille de la fondatrice Ornella. Née dans la clandestinité, elle n'a jamais vécu sous la malédiction directement ce qui la rend plus libre et plus radicale que quiconque dans cette vallée.

*Alliée naturelle mais dangereuse. Elle veut la mort de la marquise depuis toujours pas par haine personnelle mais par conviction que c'est la seule issue. L'arrivée de SATANACHIA/Pandolfo lui donne enfin les moyens d'agir. Les visiteurs qui arrivent avant le jour 4 peuvent l'influencer. Après, elle est déjà engagée. Valentina n'est pas hostile aux étrangers, mais elle les jauge rapidement et sans indulgence. Convaincre qu'il existe une alternative à l'assaut du château demande un argument solide qu'elle n'a pas encore entendu. Sa vraie faille n'est pas intellectuelle : c'est qu'elle aime profondément son village et ses habitants. Tout argument qui commence par leur*

*sécurité a plus de chances d'être entendu que n'importe quelle considération théologique.*

## FATE

Ma grand-mère a fui pour que je naisse libre – La marquise doit mourir, c'est aussi simple que ça – Je ne fais confiance qu'à ceux qui ont quelque chose à perdre ici

Combat +3, Athlétisme +2, Chasse +3, Instinct +2, Social +1

## APPEL DE CTHULHU

Combat 65%, Discrétion 60%, Psychologie 50%, Persuasion 40%, Premiers soins 45%

Dialogues

### **À l'arrivée d'étrangers au village**

Vous êtes pas des gitans et vous êtes pas d'ici. Expliquez-moi pourquoi je devrais pas vous renvoyer d'où vous venez.

### **Si on lui parle de la marquise avec sympathie**

Sympathique. C'est le mot que vous utilisez.

(elle range son couteau)

Ma grand-mère a dû fuir, enceinte, dans la forêt pour éviter que cette femme sympathique ne fasse un repas de son enfant. Continuez.

### **Si on lui propose d'attendre, de chercher une autre solution**

*Ça fait cinquante ans qu'on attend. Mon village attend depuis sa naissance. Pandolfo, lui, il attend pas.*

*Lumidrilla (trigane, vendeuse d'elixirs)*

**T**sigane du campement, herboriste et vendeuse discrète d'elixirs divers. Ni alliée ni ennemie – une commerçante pragmatique qui vend à qui paie.

Source d'accès à la poudre de sommeil, utile pour les expéditions nocturnes au monastère. Peut aussi servir de premier contact avec le campement gitan si les visiteurs l'ont croisée sur la route. Son commerce la rend accessible là où les autres gitans seraient hostiles.

**FATE**

Je vends ce dont les gens ont besoin, pas ce qu'ils méritent –  
Le campement est ma famille, les étrangers sont mes clients  
– Je ne pose pas de questions sur l'usage

Social +2, Connaissance (herboristerie, poisons, elixirs) +3,  
Discrétion +2, Perception +1

**APPEL DE CTHULHU**

Pharmacologie 65%, Persuasion 50%, Discrétion 45%,  
Psychologie 40%

Ce qu'elle vend :

**La poudre de sommeil**

Administrée dans la nourriture ou une boisson avant le coucher, elle renforce le sommeil de la victime. Pas de jet. Ce n'est pas une poudre « endormante », elle ne fait que renforcer considérablement la profondeur du sommeil normal.

**Amulettes de protection**

*Contre le mauvais œil, contre les esprits jaloux, contre la malchance des carrefours. Dans cette vallée particulièrement, signore, je ne partirais pas sans une.*

Fabriquées à la main, d'apparence sincère. Aucun effet mécanique confirmé, mais dans une vallée où un archange a maudit une noble et où un démon prince des enfers se promène dans le corps d'un occultiste anglais, le MJ est libre de leur accorder une utilité ponctuelle s'il le juge approprié.

### Unguento del pellegrino

*Vous avez marché combien de lieues aujourd'hui? Ça se voit.  
Vos pieds vous remercieront demain matin. Vos genoux  
aussí.*

Pommade calmante pour la fatigue des pieds.

*Leonardo Pandolfo (SATANACHIA dans le corps de John)*

**P**rince des enfers infiltré dans le corps d'un occultiste anglais, vêtu de rouge, masqué, théâtral. Son attitude imite le Pantalone de la Commedia dell'arte, ce qui contraste violemment avec le John Dee que l'on connaît.

Antagoniste principal de la deuxième et troisième partie, mais pas un ennemi simple. SATANACHIA veut tuer la marquise – ce qui est peut-être aussi ce que veulent les visiteurs. La confrontation est avant tout idéologique. Dans le corps de John Dee, SATANACHIA n'a que les capacités physiques d'un érudit, pas celles d'un combattant. Sa dangerosité est intellectuelle et stratégique. À partir du jour 5, ASTAROTH et BARBATOS sont invoqués et lui prêtent assistance. Les mercenaires n'arrivent qu'au jour 8.

### FATE

Je suis SATANACHIA et j'ai un plan – Le corps de John Dee est un outil commode, rien de plus – JOPHIEL et moi avons un vieux compte à régler

Social +3, Connaissance (démonologie, stratégie) +4,  
Perception +3, Combat +1, Athlétisme +1

## APPEL DE CTHULHU

Intimidation 70%, Persuasion 65%, Psychologie 60%,  
Occultisme 85%, Combat 30%

### Dialogues

#### À une première rencontre, sur son identité

*Vous cherchez votre ami. Je comprends. Malheureusement, il n'est plus disponible pour le moment. Moi, en revanche, je suis là. Et j'ai des choses intéressantes à vous proposer.*

#### Si on lui demande ce qu'il veut

*Ce que je veux? La même chose que vous, j'imagine. Que les enfants de cette vallée cessent de disparaître. Que les mères cessent de se taire. Que les moines cessent de fermer les yeux.*

*(il ajuste son masque)*

*La différence entre vous et moi, c'est que moi j'ai les moyens de le faire.*

#### Si on lui demande de rendre John

*Rendre John. Comme si c'était simple.*

*(il rit)*

*John m'a invoqué. C'est lui qui a ouvert la porte. Je n'ai fait qu'entrer. Donnez-moi une raison de partir et nous en reparlerons.*

#### Si on argumente qu'il y a une autre voie que le bain de sang

*Une autre voie. Intéressant! Laquelle? Les statues? J'ai fait le calcul. Quatre-vingt-deux ans. Dites-moi combien de nouveau-nés ça représente et ensuite parlez-moi d'autres voies.*

## Si on le menace physiquement

*Vraiment?*

*(il regarde ses mains, les mains de John)*

*Ce serait dommage.*

Génériques – voyage et route

Brigand de grand chemin (embuscades sur la route de France)

Marin (équipage du caboteur Gênes-Céfalù)

Scout de Fazio (filature, deux individus)

Assassin de Fazio (embuscade sur la route forestière)

Membre de la Garduña – floreador (homme de main, coups de force)

Membre de la Garduña – ponteador (épéiste, opérations délicates)

Sectaire de Sainte-Diane (fanatique ordinaire)

Gitan du campement (neutre, méfiant)

Génériques – vallée

Villageois de Castelbueno (passif, fuyant)

Villageois de Geraci Siculo (idem)

Habitant du village secret (combatif, désespéré)

Moine bénédictin ordinaire (Santa Maria del Parto)

Moine guerrier (défense de l'ermitage)

Garde de la marquise (professionnel, discipliné)

Mercenaire de Pandolfo (vétérant, moralement neutre)

Animaux

Loup ou meute de loups (route forestière)

Sanglier (sentier vers Geraci)

Entités

SATANACHIA (forme dans le corps de John – statistiques humaines augmentées)

SATANACHIA (forme démoniaque – confrontation finale)

ASTAROTH

BARBATOS

JOPHIEL (hors échelle – négociation, pas de combat)

Abbé Piétru (mort-vivant, cas sui generis)

RABUZACHIEL (le petit ange rebelle – statistiques minimales, surtout utile si les PJs tentent une invocation)