

Les Anges déchus

Un scénario pour
Château Falkenstein

Par Thibaut Hair.

*When the angels fall
Shadows on the wall
In the thunder's call
Something haunts us all
When the angels fall.
- Sting.*

Première partie : Des ombres sur la Tamise.

Prologue :

Où le lecteur prend connaissance des événements précédents...

Un des plus fidèles lieutenants de l'Adversaire est à l'œuvre à Londres pour mettre à exécution un plan qui risque de compromettre fortement la paix entre la Grande-Bretagne et la France. Ce seigneur Faë, connu sous le nom de Sammael, n'en est pas à son coup d'essai en matière de manipulation et de complot : on le voit apparaître pour la première fois à la fin du XI^e siècle, au Moyen-Orient, où il met en place la tristement célèbre Secte des Assassins qui répandra la peur dans toute la région pendant des décennies depuis sa forteresse secrète d'Alamut. Il se signale à nouveau en 1349 dans le nord de l'Italie, où les agissements de sa Confrérie Noire sont suspectés d'être à l'origine de la terrible épidémie de peste qui décime littéralement la Nouvelle-Europe. Au XVIII^e siècle, il influence la politique de l'impératrice Marie-Thérèse d'Autriche *via* certains membres du Cercle des menteurs qu'il a fondé un an plus tôt à Vienne, ce qui conduira au déclenchement de la guerre de Sept Ans et à l'affrontement meurtrier des grandes puissances du continent.

Peu de personnes ont conscience de cette influence détournée qu'a pu avoir la Cour sombre sur d'aussi importants événements historiques. En réalité, seuls les thaumaturges de l'Ordre du Temple sont au courant des agissements passés de Sammael et ont eu l'occasion de l'affronter à plusieurs reprises... sans grand résultat jusqu'à aujourd'hui.

Après avoir recréé la Secte des Assassins, le seigneur Faë se trouve depuis trois ans dans la capitale britannique où il a fondé un club appelé le Club des Anges Déchus qui recrute parmi la haute société et l'élite de la nation dans un seul but : utiliser l'influence des membres du club pour atteindre le prince Albert et l'y faire entrer puis organiser son assassinat. Un jeune Français, poète maudit proche des mouvements anarchistes qui a dû s'exiler pour fuir la police impériale, servira de parfait bouc émissaire pour endosser ce meurtre. Des preuves fabriquées de toutes pièces le désigneront comme étant en réalité un agent secret au service de la France ce qui causera de vives tensions et peut être même, ainsi que l'espèrent les Unseelies, une guerre qui fragilisera les deux nations.

Le plan se déroulait comme prévu, jusqu'à ce que William Dawson, un écrivain, membre du club depuis quelques mois, ne découvre l'existence du Premier Cercle, une structure secrète ne concernant que certains membres triés sur le volet, tous liés plus fortement à Sammael par leur participation à des rituels de sorcellerie et à des sacrifices humains. Voulant en savoir plus, Dawson s'est fait prendre et a été tué mais est revenu sous la forme d'un spectre vengeur pour punir ceux qu'il juge responsables de sa mort : Julian Spencer, Martin Dartmount, Ronald Jenkins et David Atkinson, ses anciens amis qui l'ont fait entrer parmi les Anges déchus...

1.

Soirée mortelle.

En ce glacial mois de novembre, la capitale britannique semble tout à fait paisible sous l'épais manteau de neige qui la recouvre...

Les Personnages se rendent à une invitation à dîner qui leur a été adressé par Julian Spencer, riche industriel célèbre pour avoir fait fortune en partant de rien dans le domaine du textile. Celui-ci souhaite entendre le récit de leurs exploits après avoir fait leur connaissance lors d'une réception donnée chez lady Windermere (réception au cours de laquelle Mr. Podgers le célèbre voyant a fait une forte sensation par ses prédictions audacieuses...)

Devant son domicile, alors que la nuit vient de tomber, la rue est pratiquement déserte : seuls un cocher engourdi par le froid et conduisant une charrette chargée de tonneaux, une jeune femme brune vêtue élégamment et un ramoneur couvert de suie se trouvent dans les parages. Mais avant même que les Personnages n'aient le temps d'actionner le heurtoir de la porte d'entrée, ils entendront un grand cri suivi de l'explosion d'une fenêtre du deuxième étage du bâtiment et un corps viendra s'écraser près d'eux ! Il s'agit de leur hôte qui n'a pas survécu à la chute...

Les domestiques affolés viendront constater qu'il n'y a plus rien à faire et l'un d'entre eux partira chercher de l'aide. Les Personnages peuvent bien entendu profiter de cette agitation pour examiner le corps et inspecter les lieux : une prouesse de MEDECINE (niveau Moyen) permettra de déterminer rapidement que Spencer n'a pas reçu d'autres blessures que celles occasionnées par son passage à travers la vitre et le choc ayant suivi sa chute.

La pièce d'où il est tombé lui servait de bureau. Une fouille des lieux permet de trouver un brouillon de lettre qu'il était vraisemblablement en train de rédiger juste avant sa mort (« *Martin, nous devons nous voir au plus vite : la situation deviens critique et je ne sais pas qui pourra nous venir en aide. Il est sans doute trop tard pour nous mais nous devrions peut être...* »). Dans un tiroir fermé à clef du bureau se trouvent plusieurs coupures de presse mentionnant d'une part des disparitions mystérieuses depuis plus de deux ans dans le quartier de Whitechapel et d'autre part le décès récent de deux hommes importants (le banquier Ronald Jenkins et le riche aristocrate David Atkinson). On y trouve également une carte de membre d'un club. Celle-ci ne comporte rien d'autre que l'image d'un ange armé d'une épée et le numéro 97.

Si les domestiques sont interrogés, ils ne pourront pas apprendre grand-chose aux Personnages : leur employeur s'était retiré dans son bureau pour travailler environ une heure avant. Il était seul dans la pièce et aucun son n'a pu être entendu avant le cri et le bruit de verre brisé qui ont précédé sa mort. Si on les pousse dans ce sens ils avoueront que Julian Spencer semblait nerveux et même inquiet depuis quelques semaines mais ils en ignorent tous la raison. Pour ce qui est du destinataire de la lettre, il s'agit sans doute de Martin Dartmount, fils de lord Rivesdell (membre réputé de la chambre des lords) et ami de l'industriel, qui défraie régulièrement la chronique pour ses moeurs dissolues. Quant au club dont il était membre, personne n'en connaît le nom ou l'adresse.

La police arrivant enfin sur les lieux entendra le témoignage des personnes présentes, inspectera rapidement le domicile de Spencer et conclura à un suicide sans pousser plus loin les investigations (cela est tout à fait exact, l'industriel terrorisé ayant bien sauté par la fenêtre pour fuir le fantôme, mais les Personnages ne voudront sans doute pas en rester là à ce stade de l'histoire...).

2.

Une piste sanglante.

Plusieurs pistes s'offrent donc aux Personnages pour enquêter sur cette mort qui devrait les intriguer quelque peu...

Les disparues de Whitechapel : cette histoire n'a fait que peu de bruit car il ne s'agit que de prostituées. Une enquête a été menée rapidement mais devant l'absence de témoins et le manque évident de coopération des habitants du quartier, les recherches ont été abandonnées presque aussitôt et le dossier classé.

Harvey Jacobson, le journaliste qui s'était intéressé à l'affaire et avait rédigé les articles pourra néanmoins apprendre aux Personnages que les disparitions se sont poursuivies depuis son dernier article mais qu'il a reçu des instructions de son rédacteur en chef, John Roberts, pour passer à un autre sujet, celui-ci n'intéressant soi-disant pas assez les lecteurs... Roberts, s'il est interrogé sur le sujet, confirmera la version du journaliste mais voudra savoir ce qui motive les questions des Personnages... qui auront intérêt à ne pas lui dire toute la vérité. En effet, il est membre du club et risque donc de prévenir Sammael qui commencera alors à s'intéresser aux Personnages et peut être même à les faire suivre discrètement !

Le club : étrangement, et quels que soient les moyens ou les relations que les Personnages feront intervenir, personne ne semble savoir de quoi il s'agit. Seules quelques rumeurs sans réel fondement apparent font état d'un club très secret destiné à une élite de gentlemen triés sur le volet et pour lequel les conditions d'accès sont plus que strictes. Mais, bien entendu, personne ne connaît personnellement un membre de ce cercle très privé...

Ronald Jenkins : l'hôtel particulier du banquier est en pleine effervescence : le nouveau propriétaire des lieux, neveu de Jenkins, doit arriver dans quelques heures... L'attendre ne mènera à rien car il n'était pas présent lors du décès de son oncle : en voyage à l'étranger depuis plusieurs semaines, il n'est rentré en Angleterre que pour apprendre qu'il venait d'hériter d'une fortune colossale.

Ce que les Personnages ont donc de mieux à faire c'est d'interroger les domestiques présents la nuit du drame ou le médecin qui a été appelé pour constater le décès. Ils pourront ainsi apprendre qu'il faisait étrangement froid dans la chambre de Jenkins alors qu'aucune fenêtre n'était ouverte et qu'il a apparemment succombé à une attaque cardiaque très violente. De plus une singulière visite avait eu lieu au crépuscule précédent la mort du banquier : une jeune femme (dont le comportement sera qualifié « d'hystérique » par le flegmatique maître d'hôtel de la maison) tenait absolument à entrer en prétendant qu'un grand malheur allait se produire. Elle a été éconduite poliment mais fermement et n'a pas insisté plus que cela. Personne ne l'avait déjà vue mais sa description rappellera peut être aux Personnages la femme brune qui se trouvait là lors du suicide de Spencer.

Enfin, ils pourront avoir la confirmation que Ronald Jenkins appartenait à un club mais tout le monde ignore où il pouvait bien se situer.

David Atkinson : Westlake Mansion est un grand pavillon de chasse situé à deux heures au sud-ouest de Londres. Inhabité la plus grande partie de l'année, il n'est occupé que par un vieux gardien faisant également office de garde-chasse pour le reste du domaine. Celui-ci sera ravi d'avoir un peu de compagnie et livrera sans réticence tout ce qu'il sait au sujet de la mort de David Atkinson.

Celui-ci a bien été victime d'un accident survenu au cours d'une partie de chasse : alors que les participants se regroupaient à l'orée de la forêt proche du pavillon, un vent extrêmement glacial s'est levé et est retombé aussitôt mais, trop tard, les chevaux s'étaient emballés. Seul celui d'Atkinson n'a pu être maîtrisé par son cavalier qu'il a entraîné au grand galop à travers les arbres. Son corps a été retrouvé 500 mètres plus loin, le crâne fracassé contre un tronc et le visage marqué par une inexplicable expression de terreur.

Si l'on parle au gardien de la mystérieuse jeune femme brune il se rappellera qu'une visiteuse correspondant à cette description s'est effectivement présentée quelques minutes avant le départ des cavaliers. Elle semblait désorientée mais est repartie avant qu'il puisse l'aborder et lui demander ce qu'elle cherchait.

Pour finir, si on le questionne au sujet du club, il ne sait bien évidemment rien à ce sujet...

Martin Dartmount : le destinataire de la lettre écrite par Spencer est toujours en vie mais sera un peu difficile à trouver. Il est en effet paniqué à l'idée de subir le sort de ses compagnons et se cache en espérant éviter le spectre vengeur.

Les Personnages finiront par le retrouver dans un entrepôt en mauvais état situé dans le quartier populaire de Soho (après avoir suivi une piste qui les fera passer de pubs en cabarets et de théâtres en salles de jeux...). Dans cet endroit, assez mal famé, sont organisés des combats clandestins de chiens et de grosses sommes d'argent changent rapidement de mains entre parieurs et bookmakers dans une ambiance bruyante et enfumée.

Martin Dartmount se trouve dans une pièce isolée surplombant la salle principale. Le lieu, sombre à cause des vitres noircies de crasse servait autrefois de salle de billard.

Les nombreux cadavres de bouteilles jetés alentours et son haleine empestant l'alcool feront rapidement comprendre aux Personnages que Martin Dartmount est totalement ivre : obtenir des explications de sa part risque fort d'être difficile !

Et en effet il ne tiendra que des propos incohérents d'où il pourra cependant être tiré que :

- Julian Spencer, David Atkinson , Ronald Jenkins et lui faisaient partie du « club des anges » et y ont fait rentrer un dénommé William.
- Que quelqu'un leur a menti et les a tous manipulés à son unique profit (mais il ne prononcera à aucun moment le nom de Sammael).
- Que pour ce qu'ils ont fait ils sont tous damnés.

Au cours de cet interrogatoire laborieux, les Personnages pourront se rendre compte que la température semble baisser de plus en plus dans la pièce et lorsqu'ils auront appris tout ce que Dartmount a à leur apprendre, ils verront une inscription sanglante apparaître sur un des murs pour former lettre après lettre le mot MEURTRIER...

A ce moment-là, un violent courant d'air soufflera toutes les bougies qui éclairaient la pièce et le fantôme de William Dawson fera son apparition. Tous les Personnages échouant à leur prouesse de COURAGE ne pourront rien faire tant qu'il sera présent, tant ils sont paniqués par cette vision.

Martin Dartmount, quant à lui, se précipitera vers la baie vitrée en hurlant et se jettera à travers pour retomber dans la salle en contrebas, au milieu de la fosse. Avant que quiconque n'ait pu réagir, il se fera déchiqueter par les molosses qui s'y trouvent et la foule, paniquée par ce qui vient de se passer, se précipitera en désordre vers la sortie. Son œuvre accomplie, le fantôme disparaîtra et les Personnages pourront à nouveau agir normalement et, notamment, remarquer dans la foule des spectateurs une jeune femme brune restant à sa place, comme tétanisée par ce qu'elle vient de voir...

Une fois qu'ils l'auront rejoint elle acceptera sans problème de leur raconter son histoire : elle s'appelle Victoria et depuis quelques semaines elle est sujette à de terribles cauchemars dans lesquels elle a des visions de sang et de mort et où lui apparaît un homme enchaîné demandant son aide (la description qu'elle peut en faire correspond à ce qu'ils ont vu de Dawson juste avant). Dans ses rêves elle entend un bruit d'eau, les cris de mouettes et la sonnerie forte d'un carillon sonnait douze coups. De plus, il lui arrive également de perdre connaissance et de se retrouver dans un endroit inconnu où elle sait qu'il va se passer un événement terrible, ce qui se vérifie à chaque fois puisqu'elle s'est déjà trouvée à quatre reprises sur des lieux où ont eu lieu des morts violentes.

Deux possibilités s'offrent donc aux Personnages : essayer d'en apprendre plus sur le mystérieux William ou s'intéresser de plus près aux visions de Victoria.

Pour William, il leur sera totalement impossible d'en apprendre plus tant qu'ils ne connaissent pas autre chose que son prénom. Le seul moyen de progresser dans cette voie serait de faire appel à un médium pour organiser une séance de spiritisme en présence de Victoria (en l'occurrence, Mr. Podgers, s'ils pensent à lui, fera très bien l'affaire...). S'ils essayent cela, le spectre se manifesterait et leur révélerait son nom complet ainsi que la façon dont il est mort dans les sous-sols du club. Il mentionnerait également Sammael comme étant le responsable de son trépas mais ne leur apprendrait rien sur les projets de ce dernier car il en ignore tout. Enfin, il pourra leur apprendre l'adresse du club. Si les Personnages veulent approfondir leurs recherches sur William Dawson, ils finiront par apprendre qu'il était écrivain à succès, venait justement de débiter la rédaction d'un nouvel ouvrage qu'il pensait être son chef-d'œuvre devant lui apporter réellement fortune et notoriété et qu'il est porté disparu depuis quelques semaines. Accessoirement, ils découvriront aussi qu'il est le gendre du juge Whitney, connu pour la sévérité exemplaire de ses jugements.

Il pourront également découvrir cette adresse en s'aidant des rêves de Victoria. Le bruit d'eau et les cris d'oiseaux les mèneront vers la Tamise et il leur restera à identifier le carillon, qui est celui de l'église Saint-Luc dans le quartier des docks. Victoria se rappellera être passée à proximité la veille du début de ses cauchemars nocturnes... Une enquête rapide dans les environs permettra aux Personnages de découvrir l'endroit qu'ils cherchent, une bâtisse de deux étages avec une plaque discrète près de la porte d'entrée mentionnant seulement « *Fallen Angels' Club – Members only* ».

Avant 19 heures, le club est fermé et seuls des domestiques y sont présents, ainsi qu'un gardien et, parfois, le Dr Cornélius, directeur de l'établissement (et accessoirement sorcier héritier des connaissances occultes des Aztèques). Dans la soirée les lieux s'animent et se remplissent d'un nombre variable de membres venus dîner, boire un verre, bavarder ou jouer au whist en bonne compagnie...

Il est tout à fait possible à l'un des Personnages d'y entrer à condition d'utiliser la carte de membre trouvée chez Spencer. Il pourra alors faire un tour des lieux et croiser des personnalités connues (parlementaires, nobles, artistes...), avant d'être démasqué et convié à rencontrer Cornélius dans son bureau. Celui-ci se montrera affable, mais cherchera à savoir comment la carte est venue entre les mains d'un étranger au club. Si on lui parle de Dawson il avouera que ce dernier est bien membre du club mais qu'il ne l'a pas vu depuis quelques temps, ce qui n'a rien d'inhabituel. Quant à la série de décès, il n'en parlera que comme une suite de coïncidences malheureuses. Si Sammael est mentionné, il niera le connaître ou même en avoir jamais entendu parler. Après avoir récupéré la carte de membre, il fera raccompagner poliment mais fermement le Personnage vers la sortie.

S'ils veulent en savoir plus il ne leur reste donc plus qu'à s'introduire par effraction dans les locaux du club, le moment le plus favorable étant après 1 heure du matin, heure à laquelle seul le gardien de nuit est éveillé dans le bâtiment.

Au rez-de-chaussée se trouvent le logement du gardien, un hall d'entrée, une petite pièce servant de vestiaire et les communs (cuisine, réserve, buanderie...) donnant sur une arrière-cour. L'accès vers le sous-sol (utilisé comme cave à vin) est situé dans la cuisine.

Le premier étage comprend les locaux du club proprement dit : une grande salle à manger et plusieurs petits salons meublés confortablement et équipés de cheminées ainsi que le bureau du directeur.

Le second étage sert de logement aux domestiques employés ici. Un escalier de service le relie directement au rez-de-chaussée.

Dans le bureau du premier étage, les Personnages pourront mettre la main sur la liste des membres du club, remplie de nom célèbres et prestigieux (dont le dernier est celui du prince de Galles en personne !) ainsi que sur des documents montrant que Cornélius n'est qu'un prête-nom, le véritable propriétaire des lieux étant un seigneur faë du nom de Sammael... Des documents comptables leur apprendront également que des sommes d'argent sont régulièrement versées à un certain Yvon de Kerrec, vivant à Londres.

La cave réserve également quelques surprises : l'un des murs du sous-sol comporte une porte métallique massive fermée à clé derrière laquelle se trouve un escalier descendant plus bas. En le suivant, les Personnages déboucheront dans une série de pièces voûtées, apparemment plus anciennes que le bâtiment situé au-dessus.

La première comporte un autel décoré de sculptures démoniaques et sur lequel est posé un poignard de jade taché de sang séché. Un habit de cérémonie fait de plumes multicolores et un masque de jade sont posés sur un présentoir. Les murs y sont gravés de symboles occultes parmi lesquels revient le plus souvent celui d'un serpent se mordant la queue et entourant une étoile à six branches (il s'agit de la marque de Sammael).

Dans la deuxième, ils découvriront de nombreux instruments de torture médiévaux ayant pour certains vraisemblablement servis récemment.

La troisième comporte un renforcement fermé par une porte munie d'un judas grillagé et servant de cachot (vide pour l'instant) ainsi qu'un puits donnant sur un canal souterrain relié à la Tamise (c'est ainsi que les membres du Premier Cercle se débarrassent de leurs victimes et que certains corps ont été retrouvés).

La quatrième est vide à l'exception d'un escalier menant à une porte identique à celle par laquelle les Personnages sont entrés et qui conduit à la cave d'une maison proche. C'est le chemin qu'empruntent les membres pour se rendre sous le club.

La cinquième et dernière est fermée par une porte de bois fermée à clé. A l'intérieur se trouve une bibliothèque dans laquelle ont été rangés de nombreux ouvrages se rapportant à l'astronomie, à l'astrologie et aux sciences occultes. Sur un pupitre est ouverte une édition originale des Prophéties de Nostradamus à la page du quatrain CXXX (*La nuit où le Mal règne / Un prince périra / Du centre du cercle antique / Un empire sombrera*). Au plafond une carte du ciel a été reproduite avec une peinture phosphorescente (une prouesse d'INSTRUCTION permettra de déterminer que le ciel présentera cet aspect trois nuits plus tard dans le sud-ouest de l'Angleterre). Dans un coffret métallique se trouve une liasse de parchemins sur lesquels a été rédigé un pacte que les membres du Premier Cercle ont tous signé de leur sang. Enfin, et c'est sans doute ce que les Personnages remarqueront en premier, la pièce est occupée par le plus gros corbeau qu'ils ont jamais vu (il s'agit en fait d'un Phooka qui observera leurs faits et gestes et répétera tout à son maître plus tard).

Une fois l'ensemble du bâtiment visité, il ne leur reste plus qu'à quitter les lieux pour réfléchir un peu sur tout ce qu'ils ont découvert et commencer à mener quelques investigations plus approfondies...

Les ténèbres de Kensington.

Le nom de Sammael ne dira rien à la plupart de leurs interlocuteurs et ceux qui savent ont trop peur de lui pour parler. Seuls les templiers pourraient fournir des renseignements à ce sujet, mais ils n'en feront rien, considérant que cette affaire ne concerne pas des personnes extérieures à leur ordre.

La marque du serpent en revanche pourra être plus facilement identifiée si les Personnages font quelques recherches en bibliothèque ou se renseignent auprès d'érudits. Il s'agit d'un symbole très ancien utilisé notamment par le Vieux de la Montagne, maître de la secte des Assassins au XIIIe siècle, puis par diverses sectes et groupes de sorciers adeptes de magie noire.

Les ouvrages présents dans la salle souterraine ainsi que les constellations peintes au plafond pourront donner quelques indices sur ce qui se trame. Un Personnage faë, thaumaturge ou tout simplement ayant des connaissances en sciences occultes saura que dans trois jours doit avoir lieu la nuit du Walpurgis, une date importante dans les rites de sorcellerie.

La prophétie risque de leur donner un peu de mal mais ils devraient finir par déduire que le prince Albert risque d'être victime d'un attentat dans trois jours dans l'antique cercle de pierres de Stonehenge.

Victoria continuera, malgré ce qu'ils ont pu faire, à être hantée par le spectre qui cherche toujours le repos, son corps étant resté dans le canal souterrain sans recevoir de sépulture. Le seul moyen de le libérer reste de retrouver le cadavre et de l'inhumer en terre consacrée. Si cela n'est pas fait, Victoria sombrera peu à peu dans la folie, incapable de supporter les visions qui lui sont imposées...

L'adresse d'Yvon de Kerrec correspond à un appartement situé dans les combles d'un bâtiment à la limite de l'insalubrité. L'occupant des lieux est absent quel que soit le moment où passent les Personnages (Sammael le garde à l'écart le temps de voir ses plans se réaliser) et ils pourront donc fouiller la chambre du Français sans être dérangés.

Ils y trouveront un passeport en mauvais état, des brouillons de poèmes, quelques tracts anarchistes, une grosse somme d'argent cachée sous le matelas, une petite machine de cryptage de fabrication française et la copie de plans techniques très complexes (prouesse d'INVENTION niveau Exceptionnel pour comprendre qu'il s'agit d'un véhicule de combat très perfectionné). Ces plans, volés à l'armée, sont les résultats de l'étude d'un engin de guerre martien tombé du ciel quelques années plus tôt dans la campagne anglaise et récupéré par les militaires dans le plus grand secret (voir l'Age de la Vapeur p.96). Ils ont bien entendu été déposés là à l'insu d'Yvon et vont servir de preuves, avec l'engin de cryptage et l'argent, pour le faire accuser d'être un agent à la solde des services de renseignements français et déclencher une situation de crise telle que le souhaite la Cour sombre.

Parallèlement à ces recherches deux événements doivent se produire à un moment quelconque. Tout d'abord, les Personnages seront victimes d'une tentative d'assassinat en pleine rue : un tireur embusqué à l'étage d'un bâtiment tentera de les abattre tandis qu'un second assassin, profitant de la panique causée par les coups de feu, les attaquera à l'arme blanche en essayant de les poignarder. Tous les deux portent au poignet un tatouage représentant la marque du serpent.

Ensuite, lorsque les Personnages auront bien avancé dans leurs investigations, une invitation leur sera adressée : Sammael les convie à le rencontrer le soir même, à minuit, dans les jardins de Kensington. Il s'agit d'un endroit très apprécié des faës depuis sa création et

l'on y trouve de nombreux passages à travers le voile féérique, à tel point qu'à certains moments le danger est grand pour celui qui s'y attarde d'être piégé du mauvais côté...

Cette entrevue proposée par leur adversaire est bien évidemment un piège, mais cela ne devrait pas les arrêter... Les jardins sont fermés pour la nuit et il faudra escalader les grilles pour y pénétrer. A l'intérieur les Personnages seront guidés par des torches placées à intervalles réguliers le long des allées. Au fur et à mesure qu'ils s'avanceront vers le cœur des jardins, un brouillard de plus en plus épais les entourera, leur seul point de repaire pour ne pas s'égarer restant la lueur de la torche suivante. Ils finiront par atteindre un espace circulaire que la brume semble éviter, sorte de clairière au milieu de l'obscurité, où le silence est troublé par un étrange grognement animal paraissant venir de tous les côtés à la fois. A ce moment, un énorme molosse fantomatique surgira du brouillard, s'apprêtant à bondir sur eux : Sammael a fait appel à la Meute Sauvage pour se débarrasser d'eux !

Lorsque les Personnages se seront rendu compte qu'ils ne font pas le poids face à la menace qu'ils doivent affronter, une assistance inespérée leur parviendra en la présence de Brian Mac Gregor, thaumaturge au service des templiers qui, à l'aide d'un revolver chargé de balles en fer froid, libèrera un passage permettant au groupe de fuir vers les grilles... A la place desquelles ils trouveront un mur de brume apparemment infranchissable. Mac Gregor leur demandera alors d'essayer de retenir leurs poursuivants (et pour cela il ne lui reste plus que quatre balles à leur remettre...) tandis qu'il utilise un sort de Vol pour sortir des jardins et trouver une issue. Alors que tout semble perdu le templier réussira enfin à ouvrir la porte située à quelques mètres des Personnages, leur permettant de s'enfuir *in extremis*. Il les guidera ensuite vers un endroit sûr, une église proche, où ils pourront passer le reste de la nuit à l'abri.

Le thaumaturge pourra alors leur apprendre ce qu'il sait sur leur ennemi, en leur expliquant qu'il le traque depuis bientôt cinq ans à travers toute la Nouvelle-Europe et qu'il a retrouvé sa trace quelques semaines plus tôt à Londres mais n'a découvert l'existence et l'adresse du club qu'en même temps qu'eux. Il les y a d'ailleurs vu entrer et depuis les fait surveiller discrètement, ce qui lui a permis d'intervenir cette nuit. En mettant leurs informations en commun ils devraient finalement en arriver à la conclusion que la vie du prince Albert est menacée et que ce qui doit arriver se produira la nuit de Walpurgis à Stonehenge. Il ne leur reste donc que très peu de temps pour intervenir.

6.

La prophétie de Nostradamus.

Le soir fatidique, Sammael et les membres du Premier Cercle arriveront à Stonehenge dès la tombée de la nuit. Le prince est avec eux, accompagné d'un de ses gardes du corps et d'Yvon de Kerrec, tous trois victimes d'un sort de *Lien* lancé par Cornélius. Les Personnages et Mac Gregor, qui a évidemment tenu à les accompagner, n'auront toutefois aucun mal à se cacher dans les parages avant le début de la cérémonie et à observer ce qui se trame. La difficulté sera plutôt d'accéder au centre du cercle de pierres car des Assassins ont été postés en sentinelles tout autour du monument et montent une garde vigilante.

Placés en cercle autour de leur maître et du prince les membres du Premier Cercle entonneront une mélodie tandis que le sorcier concentre ses forces pour lancer un sort de *Rage* sur Yvon afin qu'il soit poussé à tuer le prince puis sur le garde du corps pour qu'il abatte le Français... Les Personnages vont devoir faire vite pour neutraliser le sorcier et, ensuite, les événements vont s'enchaîner rapidement : les membres du Premier Cercle, effrayés, vont s'éparpiller dans la campagne tandis que les Assassins tenteront d'éliminer les Personnages. Le prince sera heureusement mis à l'abri par son garde du corps, revenu à lui. Mac Gregor cherchera à

affronter personnellement Sammael avec qui il a un compte à régler mais échouera et sera laissé pour mort par son adversaire qui en profitera pour disparaître...

DRAMATIS PERSONNAE

SAMMAEL, seigneur faë maléfique.

Agilité EXC Charme EXC Courage BON Escrime BON Ethéréité EXP

Perception BON Enchantement EXP Relations EXP Tir BON

Santé : 6

Dr. Walter CORNELIUS, sorcier aztèque

Aisance sociale BON Charisme BON Instruction EXC Médecine BON Physique FAI

Sorcellerie EXC

Santé : 4

Sorts : *Lien* est l'équivalent du sort Ordre mental des Illuminés de Bavière (, niveau thaumique 4). *Rage* rend la cible victime d'une folie meurtrière qui la fera s'attaquer à tous ceux qui se trouveront à proximité (, niveau thaumique 6).

Brian MacGREGOR, membre de l'Ordre du Temple

Courage EXC Mêlée BON Perception BON Physique BON Sorcellerie EXC Tir BON

Santé : 8

Artefact : il détient la *Main de Justice*, gantelet de métal gravé d'inscriptions en latin (pouvoir thaumique : Valet de).

Les Assassins

Courage EXP (ce sont des fanatiques entièrement dévoués à Sammael...) Discrétion BON

Mêlée BON Tir BON

Santé : 8

Deuxième partie : **Le prince des mensonges.**

1.

Double assassinat rue Morgue.

Deux semaines après les évènements survenus à Stonehenge (et qui ont été soigneusement étouffés par crainte du scandale), les Personnages (qu'ils soient restés ou non en Angleterre) recevront des nouvelles de Brian Mac Gregor (qui s'est remis de ses blessures). Grâce à l'un de ses informateurs, il a retrouvé la trace de Sammael à Paris et leur demande de l'aide pour en finir une bonne fois pour toutes avec le maléfique seigneur faë. S'ils accèdent à la demande du templier celui-ci les conduira jusqu'à un hôtel particulier du Marais devant lequel il est censé retrouver l'homme qui lui a fourni les renseignements et qui doit maintenant le guider jusqu'au repaire de son adversaire. Le temps passe et personne n'arrive, la seule présence à proximité étant celle du tigre peint sur une affiche pour le cirque Zerlini...

N'ayant rien d'autre à faire qu'à attendre en observant les alentours, les Personnages finiront peut-être par remarquer une plaque fixée à côté de la porte d'entrée du bâtiment qui leur fait face et indiquant : « *Cercle des Anges Déchus, entrée réservée aux membres* »... Lorsqu'on lui en fera part, Mac Gregor décidera d'attendre la nuit pour s'y introduire et inspecter les lieux, n'ayant pas d'autre choix même s'il est persuadé qu'il s'agit d'un piège.

Dans la place les Personnages se rendront vite compte que le bâtiment est désert : aucune présence, pas de mobilier... Seule la cave présente un intérêt : les murs de la pièce voûtée sont entièrement recouverts de miroirs et au centre se trouve un mannequin ayant les traits de Mac Gregor, assis dans un fauteuil un poignard planté à l'emplacement du cœur. Furieux de cette mascarade, le templier arrachera la lame du mannequin avant que les Personnages aient pu réagir, ce qui déclenchera une machinerie complexe qui commencera par faire tomber brutalement une lourde plaque de métal devant la porte, rendant toute retraite impossible. A ce moment-là un gramophone se mettra en marche, faisant entendre la voix de Sammael : « Mr. Mac Gregor, je présume ? Ou du moins je l'espère car vous et vos amis avez mis à mal mes plans dernièrement. Il vous faut désormais payer pour vos actes mais, comme je suis beau joueur, je vous laisse une unique chance de survivre : résolvez mon énigme et vos vies seront épargnées ! Mon premier est un verbe français, mon second est un verbe latin, et mon tout est une capitale latine ». Un des miroirs s'ouvrira alors, laissant apparaître 10 cadrans marqués des lettres de l'alphabet. S'ils répondent correctement (la réponse étant Montevideo), les Personnages déclencheront un second enregistrement : « Excellent ! Vous avez parfaitement répondu, mais, voyez-vous, on ne me surnomme pas le prince des mensonges sans raison... Lorsque la musique s'arrêtera, la caryolithe sera parvenue à la bonne température et explosera... et vous mourrez. Triste fin pour un homme aussi talentueux que vous, Mr. Mac Gregor, mais que voulez-vous, je demeure le plus fort... Adieu donc ». Un nouveau gramophone se mettra alors en marche, faisant retentir une marche funèbre.

Le seul moyen d'arrêter le compte à rebours est de réussir à trouver d'où vient la musique puis de briser le miroir qui masque le mécanisme mortel (un simple réchaud à gaz sur lequel est posé un petit morceau de cristal verdâtre) pour désamorcer ce dernier et actionner la manette qui permet de rouvrir la porte.

Les Personnages sont sains et saufs, mais ont apparemment perdu la piste de leur ennemi. Le seul indice qu'ils possèdent se base sur un terme étrange employé par Sammael : la *caryolithe*. Des investigations menées dans ce sens leur apprendront que deux ans plus tôt des militaires français ont découvert en plein cœur du Sahara les débris d'une météorite renfermant des éclats d'une sorte de cristal vert totalement inconnu jusqu'ici. Étudiés dans le

plus grand secret par le savant Jacques Caryot (d'où le nom donné au cristal), ce n'est que très récemment que ses découvertes ont été rendues publiques : amenée à la température correcte, la caryolithe peut servir de source d'énergie... ou provoquer une explosion puissante si cette température est trop élevée.

Le nom du savant est également lié, bien qu'indirectement, à une autre affaire : sa tante et sa cousine ont été sauvagement assassinées dans leur domicile de la rue Morgue et, devant l'absence de résultat de l'enquête officielle, l'affaire a été reprise par le célèbre Auguste Dupin, détective et criminologue de renom...

S'ils veulent contacter le savant, les Personnages vont sans doute commencer par s'adresser en premier au laboratoire de recherches militaire au sein duquel il travaillait. Ils devront se montrer très persuasifs pour pouvoir y pénétrer (montrer le fragment de caryolithe en leur possession est sans doute le moyen le plus efficace) et rencontrer le responsable du centre, le colonel Benoît de Jolimont. Celui-ci, bien que réticent à révéler ce qu'il sait, finira par leur apprendre que Caryot a disparu depuis plusieurs jours, ainsi que la totalité du stock de caryolithe (environ 5 kg, soit de quoi détruire une bonne partie de la capitale française). Il refusera de leur dire quoi que ce soit d'autre prétextant l'enquête en cours et le secret militaire. Les Personnages n'auront donc pas d'autre choix s'ils veulent poursuivre cette piste que de s'adresser à Dupin...

Celui-ci les recevra de façon très aimable et partagera volontiers ses conclusions avec eux sur le mystérieux crime : ses investigations l'ont amené à suspecter que le meurtrier serait un grand singe, sans doute un orang-outan, même s'il n'a pour l'instant pas réussi à découvrir d'où il pourrait venir. Pour ce qui est de Jacques Caryot, Dupin l'a rencontré au cours de ses recherches et il peut fournir son adresse aux Personnages.

L'appartement du savant est dans un triste état : la porte a visiblement été fracturée et l'intérieur montre d'évidentes traces de lutte (datant du moment où le savant a été enlevé) et de fouille (résultat du passage des hommes du colonel de Jolimont). Si les Personnages prennent tout de même le temps de fouiller les lieux, ils pourront découvrir un indice oublié : une touffe de longs poils roux, provenant visiblement d'un animal... La question qui se pose alors est la suivante : où trouver un singe en liberté à Paris ? Les Personnages se souviendront peut-être alors des affiches aperçues devant le club des Anges déchus et dirigeront leurs pas vers le cirque Zerlini...

La visite de la ménagerie permettra de découvrir que ce cirque héberge bien un orang-outan mais il faudra que les Personnages (toujours accompagnés de Mac Gregor et, peut-être, de Dupin) soient très discrets et prudents pour explorer les roulottes à la recherche d'autres indices car tous les artistes présents sont à la solde de Sammael et risquent d'utiliser leurs talents (lanceur de couteaux, hercule, dompteur de fauves...) pour éliminer les fouineurs.

Mais les efforts des Personnages seront récompensés lorsqu'ils parviendront à retrouver le savant disparu. Caryot est affaibli par sa captivité mais toujours vivant et pourra transmettre aux Personnages une information capitale : Sammael est parti pour Venise avec la caryolithe volée afin de rencontrer un mystérieux personnage qui se fait appeler le doge noir. Malheureusement il a emporté avec lui tous les secrets concernant l'étrange météorite et ses étonnantes propriétés qu'il a réussi à soutirer au savant.

Venise

Venise est une ville État qui a établi son pouvoir par la proximité maritime. Au sommet de sa puissance, la République de Venise contrôlait la majorité de la côte adriatique, des îles de la mer Égée, avec un influence notable au Moyen-Orient.

Son dirigeant porte le titre de doge (duc), et est théoriquement élu à vie. En pratique, les doges démissionnaient souvent prématurément et se retiraient dans une vie monastique sous la pression des oligarques, quand ils étaient discrédités par leur action politique.

Après plus de 1000 années d'indépendance, Venise fut finalement conquise par Napoléon Bonaparte le 12 mai 1797 durant la première coalition. L'invasion des Français mit ainsi un terme au siècle où Venise a connu l'apogée de son rayonnement, en devenant la ville de la Nouvelle-Europe la plus élégante et raffinée du XVII^e siècle, avec une forte influence sur l'art, l'architecture et la littérature de tout le continent.

À la fin de l'époque napoléonienne, Venise devient partie intégrante du royaume d'Italie, sous l'autorité autrichienne, par la ratification du Traité de Campo-Formio.

En 1866, profitant de l'affaiblissement de l'occupant suite à son conflit avec la Prusse, le doge actuel, Vincenzo Ascoli, a déclaré l'indépendance de sa cité et a réussi à chasser la garnison laissée sur place. Redoutant néanmoins la réaction des Autrichiens, il a passé un accord avec la Fraternité druidique.

Les druides ont alors fabriqué une machinerie thaumaturgique, placée au centre de la ville dans une haute tour, qui isole Venise du reste du monde en établissant un mur impénétrable de vents violents parcouru d'éclairs impressionnants autour de la ville : le mur des tempêtes. Celui-ci ne s'entrouve qu'épisodiquement pour laisser pénétrer un train ou un navire en provenance de l'extérieur du périmètre protégé. Il englobe également une partie des terres et du domaine maritime de la cité sur lesquels un contrôle climatique créé par la machine des druides assure un éternel printemps...

Et, malgré tous leurs efforts pour percer les secrets du mur des tempêtes, les Autrichiens n'ont, pour l'instant, pas réussi à trouver une faille dans le dispositif qui défend la Sérénissime République...

A la recherche du doge noir.

En route donc pour Venise ! L'arrivée dans la Sérénissime république sera sans aucun doute pleine de surprises pour les Personnages, car passer le Mur des Tempêtes pour la première fois est une expérience à couper le souffle. Mais, certainement conscients de l'urgence de leur mission, ils ne perdront pas de temps pour se lancer à la recherche du doge noir et de son associé dans le crime, leur redoutable adversaire, Sammael.

Enquêter sur Sammael et sur l'existence d'un de ses clubs occultes sera étonnamment facile à condition de faire appel aux bonnes personnes (contacts dans la noblesse, le milieu de la diplomatie ou le monde de la finance). De nombreuses rumeurs courent sur le Cercle des Anges déchus fondé, paraît-il, deux ans plus tôt : on parle de messes noires et d'un scandale étouffé à grand peine par le doge Scarlatti lui-même à cause de l'implication de personnages haut placés. Le Cercle aurait depuis fermé ses portes et cessé toute activité.

Quant au doge noir, qu'ils fassent jouer leurs contacts (et en l'occurrence les templiers feront très bien l'affaire) ou qu'ils décident d'enquêter par eux-même dans les milieux louches de la ville, les Personnages apprendront que l'homme qu'ils recherchent est considéré par beaucoup comme une légende dont on ne parle qu'à mi-voix. Son titre est censé avoir été transmis depuis le milieu du XVI^e siècle à travers une longue lignée de personnages malfaisants régnant sans partage sur le crime organisé et la pègre de Venise. On dit même que tous les voleurs et autres escrocs lui payent un tribut pour avoir le droit d'exercer leurs activités illégales et malheur à celui qui tenterait de s'affranchir de sa tutelle, car on ne tarderait pas à retrouver son cadavre au détour d'une ruelle !

Il semble donc impossible de mettre la main sur cet homme insaisissable, mais les Personnages pourront utiliser deux informations trouvées dans les journaux pour remonter sa piste : d'une part, une série de vols de bijoux inexplicables (pièces fermées, objets sous surveillance...) a été commise par un cambrioleur audacieux auquel la presse a donné le surnom de *gentleman à la rose* (car il ne commet jamais aucune violence et signe toujours ses méfaits en laissant une rose rouge derrière lui) ; d'autre part, une cousine du tsar (la duchesse Tamarova) vient d'arriver à Venise en possession d'un fameux collier de diamants qu'elle compte bien au cours des célébrations du nouvel an, ce dont elle ne se cache pas... ce qui en fait une victime désignée pour le gentleman cambrioleur.

Si les Personnages décident de prévenir la duchesse, celle-ci fera la sourde oreille, pensant être à l'abri de tout vol, sa parure de diamants n'est-elle pas enfermée dans un coffre-fort surveillé en permanence par deux hommes de confiance, et, qui plus est, armés ? Il leur faudra donc surveiller discrètement l'hôtel luxueux dans lequel elle loge (et dans le sous-sol duquel est conservé le précieux collier) pour tenter de prendre le voleur sur le fait et espérer qu'il puisse les mener jusqu'au doge noir.

Le cambrioleur, qui s'intéresse effectivement aux bijoux de la duchesse, sera bien présent mais il sera difficile de l'identifier car le gentleman cambrioleur est... une femme. Thaumaturge et ex-membre des Illuminés de Bavière, Rose Leroy a été bannie de la Fraternité pour s'être intéressée d'un peu trop près aux pratiques de déframage. Par dépit elle a mis ses connaissances occultes (même si elles sont incomplètes) au service d'une carrière criminelle couronnée de succès. Comme à chaque fois, elle va utiliser un sort d'Ordre mental sur l'ensemble des personnes présentes afin que l'on "oublie" son passage et tout ce qu'elle pourra faire. Il lui est alors facile de vider le coffre, de s'emparer du collier et de repartir comme si de rien n'était... Si ce n'est que certains des Personnages vont peut-être réussir à résister aux effets du sortilège grâce à une prouesse contestée de SORCELLERIE et à voir une jeune

femme que personne d'autre ne semble remarquer se hâter vers la salle des coffres. Démasquée, elle ne fera rien pour s'enfuir (surtout lorsqu'elle comprendra que les Personnages n'appartiennent pas à la police) et acceptera de révéler ce qu'elle sait sur le doge noir à condition qu'ils lui laissent quelques heures d'avance pour échapper aux sbires de ce dernier avant de faire usage des informations qu'elle leur donne.

Elle n'a jamais vu le doge noir en personne et n'a à faire qu'à un intermédiaire, un domestique du riche prince Fabrizianni, à qui elle remet les bijoux volés avant de récupérer la somme d'argent correspondant quelques jours plus tard. Son contact l'attend dans les jardins du palais du prince à la tombée de la nuit qui suit l'annonce du cambriolage.

3.

Les secrets du palazzo Fabrizianni.

Luigi, le domestique du prince, ne viendra donc au rendez-vous nocturne qu'après l'annonce du vol du courrier. Deux solutions s'offrent alors aux Personnages : laisser Rose partir avec son butin (!) ou s'arranger avec la duchesse Tamarova pour faire croire au vol, le temps de mettre la main sur le commanditaire (trop heureuse d'avoir pu éviter de voir son précieux collier disparaître, elle acceptera tout ce qu'on lui proposera).

Une fois dans les jardins du palais, les Personnages n'auront pas trop de mal à s'emparer du serviteur malhonnête malgré la résistance féroce qu'il tentera de leur opposer. S'ils le menacent, il finira par révéler que lui non plus ne connaît pas l'identité du doge noir mais il peut leur dire à qui il remet les objets volés s'ils le laissent partir immédiatement (il connaît la réputation de son cruel employeur et craint pour sa vie s'il parle et reste à Venise). C'est à ce moment que, alertés par le bruit de la lutte qui a opposé les Personnages et Luigi quelques instants plus tôt, le prince et quelques uns de ses domestiques armés de façon hétéroclite interviennent. Pâlissant, Luigi n'aura que le temps de murmurer : "c'est lui, je suis perdu", en désignant l'aristocrate.

Celui-ci exigera de savoir ce qui se passe et qui trouble la quiétude de sa demeure. Les Personnages n'auront que quelques instants pour fournir une explication plausible à leur présence ici en compagnie d'un de ses domestiques... qu'ils ne reverront jamais vivant.

Le prince Fabrizianni est bien un agent du doge noir et a fait partie du cercle vénitien des Anges déchus. C'est un homme dangereux car il dispose de beaucoup d'influence et de ressources. Bien évidemment, l'histoire concoctée par les Personnages ne le satisfait pas et il aura tôt fait d'apprendre la vérité de la bouche de Luigi. Il prévendra alors Sammael qui décidera d'en finir une bonne fois pour toutes avec ses adversaires en leur tendant un piège fatal. Il leur fera parvenir un billet de la part du domestique du prince portant ce message : *je peux vous faire rencontrer quelqu'un qui pourra répondre à toutes vos questions. Il vous en coûtera 200 livres. Retrouvez moi à midi sur le pont San Luca.*

Ce pont relie deux ruelles désertes, même à cette heure de la journée, dans un quartier pauvre à la périphérie de la ville. A peine sur place les Personnages seront pris pour cible par quatre Assassins postés de chaque côté du pont. Dès les premiers coups de feu Mac Gregor sera touché à l'épaule et, perdant l'équilibre, basculera par-dessus le parapet pour disparaître dans les eaux troubles de la lagune. Les Personnages devront batailler ferme pour se débarrasser de leurs agresseurs, mais seront récompensés de leurs efforts en constatant que l'un d'entre eux, bien que mourant, est encore en état de parler. Il sera difficile de le "convaincre" de révéler ce qu'il sait mais il finira par leur dire que Sammael sera à bord d'un navire le lendemain soir

pour participer à une fête. Il n'aura malheureusement pas le temps d'en dire plus et succombera à ses blessures.

4.

Le géant d'acier.

Les Personnages pourront facilement obtenir la liste des navires présents au port en se rendant à la capitainerie. Après avoir écarté bateaux de pêche et bâtiments de commerce ou de guerre, il leur restera une liste d'une vingtaine de noms concernant des yachts susceptibles de correspondre à ce qu'ils cherchent. Parmi ceux-ci le nom de l'*Alamut* attirera peut-être leur attention (ou, à défaut, une prouesse d'INSTRUCTION leur rappellera qu'il s'agissait du nom de la forteresse des Assassins...).

Ils pourront apprendre qu'effectivement une grande réception doit se tenir à bord, mais ne pourront vraisemblablement pas obtenir d'invitation à temps. Il leur faudra alors ruser pour s'y introduire avant que le navire ne prenne le large.

A bord il leur sera néanmoins facile de passer inaperçus, vu le grand nombre d'invités présents. Ils apercevront d'ailleurs de loin le prince Fabrizianni ainsi que le doge de Venise en personne. Ce dernier est accompagné par son secrétaire particulier, Carlo Lombardi, personne à laquelle il vaut mieux ne pas se fier. Il est en effet le seul avec Sammael à connaître l'identité du doge noir, dont il est le plus fidèle lieutenant. Si les Personnages font appel à lui pour approcher le doge Vincenzo Ascoli, Lombardi fera tout pour leur mettre des bâtons dans les roues ou tenter de les faire éliminer par un des Assassins mis à son service par Sammael. Celui-ci, quant à lui, ne se montrera pas de la soirée, pour la simple raison qu'il ne se trouve pas à bord.

Vers minuit, alors que la fête bat son plein (mets raffinés, musique agréable, feu d'artifice tiré depuis une autre embarcation...), les Personnages remarqueront que Fabrizianni et Lombardi emmènent à l'écart quatre personnes (les acheteurs potentiels de l'arme conçue grâce aux plans volés en Angleterre : Werner Hirsch, cerveau bavarois, Bud Stappelton, vétéran des guerres indiennes rêvant de prendre sa revanche sur la Confédération des vingt nations, Jérôme Langlois, représentant la Ligue mondiale du crime, et Otton von Ravenstein, colonel de l'armée prussienne) et quittent l'*Alamut* à bord d'un canot rapide. Il leur sera possible de s'emparer d'une seconde embarcation pour suivre les conspirateurs jusqu'à une île boisée située non loin de là. Au centre de celle-ci se trouve un grand bâtiment de pierre, ancien manège équestre déserté, gardé par les Assassins. Ceux-ci ne devraient cependant pas représenter une trop grande menace car plusieurs sentinelles ont déjà été mises hors d'état de nuire. Les Personnages auraient-ils un allié sur place ?

A l'intérieur, le seigneur faë présente à ses clients son modèle de tripode, actionné par un bloc de caryolithe et piloté par Lombardi qui le fait manœuvrer et utiliser son armement dévastateur. La meilleure chance de succès des Personnages est de réussir à s'emparer de la machine pour pouvoir faire face à leur nombreux adversaires (y compris les Assassins restés dehors et qui interviendront au premier coup de feu tiré).

Quel que soit leur plan, ils seront aidés par l'arrivée inattendue de Brian MacGregor (le templier a survécu à la noyade grâce à l'intervention des sirènes de la lagunes qui, après l'avoir soigné, l'ont mené jusqu'à l'île pour contrer les plans du seigneur Unseelie dont elles avaient eu vent).

Après un combat qui promet d'être pour le moins épique, et voyant ses alliés et serviteurs mis hors d'état de nuire, Sammael prendra la fuite par un souterrain rejoignant une caverne qui donne sur la mer et dans laquelle l'attend une embarcation fonctionnant grâce à la mystérieuse météorite verte. L'affrontement final aura donc lieu en pleine mer sur un canot

lancé à pleine vitesse et verra (du moins peut-on l'espérer) la victoire des Personnages sur leur infâme adversaire...

Epilogue.

Après cette aventure, il reste encore une question laissée sans réponse : qui est ce fameux doge noir dont l'ombre a plané tout au long de cet épisode vénitien ?

Sans le savoir, les Personnages l'ont en fait croisé à une reprise, puisqu'il s'agit du doge Vincenzo Ascoli en personne, qui dirige la cité à la fois en pleine lumière et dans l'obscurité la plus noire !

Les Personnages sauront-ils quitter Venise avant que sa vengeance ne s'abatte sur eux ? Ou bien prendront-ils ce risque afin de vivre de nouvelles aventures dans la sérénissime république ?

DRAMATIS PERSONNAE

SAMMAEL, seigneur faë maléfique.

Agilité EXC Charme EXC Courage BON Escrime BON Ethérété EXP

Perception BON Enchantement EXP Relations EXP Tir BON

Santé : 6

Brian MacGREGOR, membre de l'Ordre du Temple

Courage EXC Mêlée BON Perception BON Physique BON Sorcellerie EXC Tir BON

Santé : 8

Artefact : il détient la *Main de Justice*, gantelet de métal gravé d'inscriptions en latin (pouvoir thaumique : Valet de).

Rose LEROY, thaumaturge déchue

Agilité BON Discrétion EXC Perception BON Sorcellerie BON

Santé : 4

Les Assassins

Courage EXP Discrétion BON Mêlée BON Tir BON

Santé : 8

Carlo LOMBARDI, âme damnée du Doge noir

Aisance sociale BON Charisme BON Discrétion EXC Tir BON

Santé : 5

Le prince FABRIZIANNI, noble corrompu

Agilité BON Aisance sociale EXP Attraction BON Courage BON Escrime EXP

Finances EXP Instruction EXC Relations EXC

Santé : 6

La machine infernale :

Taille : Moyen (4mètres de haut ; équipage : 1).

Solidité : 120.

Description : des disques métalliques de surface lisse, montés sur trois pattes fines mais solides.

Source d'énergie : un bloc de caryolithe.

Autonomie : illimitée.

Moyen de contrôle : de longs leviers métalliques qui actionnent des mécanismes complexes.

Se déplace à l'aide de : longues pattes métalliques.

Armement : rayon de chaleur (arme infernale horrificante).