

PaliM seste N° 12



Les Chants Phlégréens

“Tu verras une prophétie en délire qui sous la roche profonde chante les destins et confie aux feuilles des signes et des noms.”

Virgile, l'Énéide



Palimpseste n°12

1 Les chants Phlégréens

Scénario

Ce scénario prend pour cadre Naples et sa région. Il est destiné à un groupe de Nephilim expérimentés, tout comme les joueurs et le meneur de jeu, La structure de cette aventure est volontairement non linéaire, La possession du supplément « Les Mystères », ainsi que celle d'un guide de Naples, est vivement conseillée, « Selenim » peut également être utile.

«Tu verras une prophétie en délire qui sous la roche profonde chante les destins et confie aux feuilles des signes et des noms.

Virgile, l'Énéide»

L'histoire de la Sibylle

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la Sibylle est une humaine (presque) comme les autres. Elle apparaît en Grèce vers le milieu du VI^{ème} siècle avant notre ère. Sans que l'on sache très bien pourquoi, elle se trouve très tôt en possession de pouvoirs divinatoires, issus d'une étrange mutation de son Ka-Soleil. Perdue dans les montagnes, la Sibylle rend ses oracles aux grands dignitaires de Sparte et d'Athènes qui viennent lui rendre visite.

Un beau jour, un dénommé Shamash, qui se présente comme un marchand venu d'Orient, mais qui est en fait un Selenim, lui fait une offre étrange : il lui propose d'abandonner ses pouvoirs en échange de la vie éternelle. D'abord dubitative, la Sibylle, convaincue par les pouvoirs de l'étranger, finit par accepter... et par s'éprendre de lui. Le Selenim se repaît du Ka-Soleil de celle qui devient sa maîtresse et lui injecte du Ka Lune noire. La Sibylle perd peu à peu ses pouvoirs. Qu'importe ! Elle est à présent immortelle, et s'en satisfait pleinement... du moins au début.

Au bout de quelques années, la jeune femme se rend compte qu'elle continue de vieillir, et accuse celui qu'elle croyait être son bienfaiteur de l'avoir trahie. Le Selenim rétorque qu'elle lui a demandé la vie éternelle, et non la jeunesse.

Furieuse et désespérée, la Sibylle le quitte en jurant de se venger et emporte avec elle les neuf Livres Sibyllins, neuf volumes d'antique Sapience qu'elle a pris soin de rédiger au temps où ses pouvoirs ne l'avaient pas encore abandonnée.

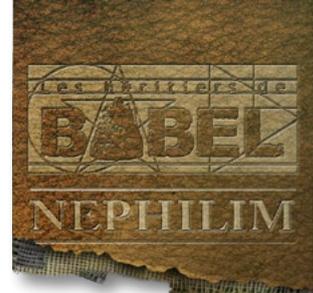
Dans ces neuf livres magiques se trouve la destinée de Rome, la Ville éternelle, apparue en songe à la prophétesse. Après un long voyage, la Sibylle arrive à la cour du roi étrusque

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org



CRÉDITS :

Casus Belli n°109,
Les chants Phlégréens,

de Fabrice Colin et Stéphane Marsan



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Stephane Nicoulaud et Patrick
Abitbol

Conversion pour Nephilim 4 :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégory Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la
gamme officielle



Tarquin le Superbe. Elle explique au monarque que ses neuf livres content l'histoire de sa ville, et qu'elle est prête à les lui vendre pour 300 philippes d'or (cette histoire est détaillée dans le supplément Les Mystères). Le roi refuse son offre à deux reprises. Chaque fois, la Sibylle brûle trois de ses livres, espérant faire fléchir sa volonté. À sa troisième visite, elle révèle à Tarquin que **les trois derniers Livres Sibyllins décrivent également le parcours initiatique d'Orphée dans l'Hadès, et qu'ils expliquent comment y pénétrer**. Fasciné par cette perspective, Tarquin, initié aux Mystères de l'Orient, finit par accepter. Partiellement rassérénée, la Sibylle se retire à Cumès (près de la future ville de Naples), où elle dispense des prophéties approximatives, pâles reflets de ses pouvoirs d'antan.

Dans le même temps, Tarquin se prépare pour son voyage vers l'Hadès. Les dernières personnes à l'avoir vu vivant notent sa présence sur les rives du lac d'Averne. Puis plus rien : le téméraire monarque s'est enfoncé dans les profondeurs de l'enfer.

Shamash, lui, a retrouvé la trace de sa maîtresse. Il la supplie de le pardonner, elle refuse. Alors, plein d'amertume, le Selenim **conçoit la plus terrible des vengeances et édifie son royaume magique au-dessus même du lac d'Averne**.

Lorsque Tarquin tente de regagner la surface, le passage qu'il avait emprunté n'existe plus. Le roi étrusque est prisonnier des entrailles de la terre. Croyant à une trahison, **les Mystes de Rome** se jurent de faire payer sa félonie à la Sibylle. Et lorsqu'ils la retrouvent à Cumès, ils ne lui laissent pas le temps de s'expliquer : incapables de déloger le Selenim, dont le royaume magique gagne chaque jour en puissance, ils **se retournent contre la prophétesse et la font prisonnière**.

Plus tard, lorsque les atteintes de l'âge sont devenues telles que la Sibylle n'est plus qu'une très vieille femme, les Mystes **la mettent en bouteille** et l'exposent à Cumès, en place publique. Victime de sa propre immortalité, la prophétesse souffre le martyre. Lorsque les enfants lui demandent ce qu'elle souhaite, la Sibylle n'a plus qu'une seule réponse : « mourir ». Par la suite, la bouteille sera déplacée et remise dans une salle secrète de la caverne où la vieille femme donnait ses prophéties. Son existence n'est bientôt plus qu'un souvenir, puis une légende. Et son calvaire a été inutile : **les Mystes de l'Orient ne parviendront jamais à déchiffrer les Livres Sibyllins**, pas plus qu'ils ne réussiront à délivrer leur roi.

Shamash

Un des Selenim les plus puissants ayant vécu sur la Terre

Shamash a établi son royaume magique il y a si longtemps qu'il peut être considéré comme l'un des Selenim les plus puissants ayant vécu sur cette terre, bien qu'il n'ait jamais interagi avec le monde des humains. Son royaume est devenu l'extension directe de ses pouvoirs. C'est le reflet de ce que pouvait être Cumès il y a 2500 ans, soit une féerie de temples et de monuments gréco-romains. Il dispose de plusieurs simulacres, son favori étant celui d'un jeune épèbe grec, dont la Sibylle est tombée amoureuse il y a vingt-cinq siècles.

Toute confrontation directe avec Shamash serait pure folie : la magie des Nephilim ne l'affecte pas, et il est sur son territoire.

Verba volant, scripta manent

En 671 après J.-C, les trois derniers livres sont consumés dans l'incendie du Capitole. **Seules deux pages échappent au désastre**, protégées magiquement par Tarquin, le seul humain, avec la Sibylle, qui soit capable de les lire. Elles décrivent le périple d'Orphée en Hadès. Les Mystères les récupèrent. Enfermées dans deux coffres dorés, elles sont d'abord placées sous la statue d'Apollon Palatin, puis transférées à Naples dans la chapelle Sansevero, où elles resteront pendant près de quatre siècles, sombrant à nouveau dans l'oubli.

En 1980, un séisme d'une rare intensité ébranle la ville de Naples, causant d'énormes dégâts. La chapelle Sansevero n'est pas épargnée : la stèle renfermant les deux coffres sacrés s'ouvre d'elle-même, et la mémoire revient aux Mystères qui les récupèrent aussitôt. Le tremblement de terre est interprété comme un signe. Sans doute, le roi Tarquin, prisonnier de l'Hadès, a-t-il voulu manifester sa colère en réveillant les forces chthoniennes dont il est à présent le maître... et le captif. Les Mystères pensent à nouveau à un moyen de le libérer. Ne parvenant toujours pas, et pour cause, à déchiffrer les pages orphiques, ils s'imaginent que les Nephilim, eux, sauront trouver les moyens de le faire. La Papesse est très présente à Naples dans les années 80.





Les Mystères mettent alors au point un ingénieux stratagème. Lorsqu'un immeuble napolitain ayant servi de planque aux Brigades rouges est abattu en 1983 pour insalubrité et qu'on y découvre « incidemment » une boîte d'acier renfermant d'étranges morceaux de palme, les Mystères sont certains que la Papesse va s'emparer du trésor... et résoudre l'énigme. Hélas ! Par un incroyable coup du sort, le commissaire de police chargé de l'enquête est également un occultiste passionné. Le soir même de la découverte, alors que les envoyés de la Papesse alertés par la rumeur s'appêtent à voler la boîte, il s'introduit dans le commissariat et en subtilise le contenu, qu'il ramène chez lui pour le dissimuler. Honteux, les Nephilim de la Papesse font courir le bruit qu'ils ont récupéré la boîte mais omettent de dire qu'elle est vide.

Pendant plusieurs années, ils vont jouer avec les Mystères un jeu de cache-cache inutile, qui débouchera finalement sur leur départ de la ville. Une fois encore, les Livres Sibyllins ont disparu dans la nature. En octobre 1997, le commissaire Capaldo, qui ne s'est jamais marié, décède d'un infarctus. Ses possessions sont vendues aux enchères. Parmi elles, les fragments abîmés d'un manuscrit incompréhensible, deux feuilles de palme surgies de nulle part...

Les PJ sont appelés à Naples par Philodème, un ami Nephilim de l'arcane de la Papesse.

Adjugé, vendu...

Philodème se trouve être le dernier adopté de l'Arcane II présent à Naples, et sans doute le dernier Nephilim, à moins que vous n'en décidiez autrement. Il n'a pas voulu abandonner le combat qui opposait les siens aux Mystères de l'Orient. Lorsque la nouvelle d'une vente aux enchères à caractère occulte est parvenue jusqu'à ses oreilles, Philodème a compris qu'il lui restait encore une carte à jouer. La vente elle-même a eu lieu la veille de l'arrivée des PJ à Naples. En consultant la liste des objets placés aux enchères, les Mystes ont eu l'intuition que le commissaire Capaldo n'a pas fait que distribuer des contraventions au cours de son existence. Ils étaient loin, cependant, de se douter que les derniers fragments des Livres Sibyllins feraient leur réapparition de manière aussi brutale. Leur surprise de se voir distancés sur le fil par un Nephilim qu'ils avaient alors pratiquement oublié n'en a été que plus grande. Plus rapide, Philodème est parvenu à mettre la main sur les fameuses feuilles de palme et s'est enfui sans demander son reste, devinant que son coup d'éclat n'allait pas tarder à lui apporter des ennuis. Quelques heures plus tard, en effet, les Mystes étaient déjà sur sa piste. Comprenant qu'il était en danger, Philodème a contacté les PJ aussi vite qu'il a pu, en leur demandant de le rejoindre à Naples dès que possible. Il leur a donné rendez-vous le soir même à minuit, au centre de la place Dante.

Arrangez-vous pour faire comprendre aux Nephilim que Philodème est vraiment un très bon ami à eux, qui leur a déjà rendu de grands services (au besoin, changez son nom et remplacez-le par celui d'un ami que les PJ auraient déjà rencontré auparavant, pour peu que l'ami en question appartienne à la Papesse). Par ailleurs, sa découverte semble réellement d'une importance capitale. « Venez vite, leur a-t-il dit au téléphone sur un ton aussi angoissé qu'énigmatique. J'ai découvert la porte des enfers... » Philodème est présent à l'heure dite sur la place Dante, mais son simulacre est gravement blessé : une auréole rougeâtre s'élargit rapidement sur sa poitrine. Il n'a que le temps de remettre aux PJ une chemise cartonnée noire, avant de s'écrouler au sol, tandis que dans une rue voisine retentissent des bruits de pas pressés et des ordres criés en italien. « La place..., gémit Philodème, déjà presque inconscient. Le Chant XXXIII. La pro... phé... » Ses yeux se ferment. Les PJ doivent fuir au plus vite : arrangez-vous pour qu'ils se sachent très vite en danger. Ils ignorent qui sont leurs poursuivants, et combien ils sont, ce qui n'est pas fait pour les rassurer. Faites-les se réfugier sous un porche ou dans une église toute proche en attendant que le danger soit passé. Lorsqu'ils se rendent compte que la chemise a disparu, les Mystes laissent éclater leur colère et leur déception. Elle sera cependant de courte durée.





Lorsqu'ils comprendront que les précieux documents qu'ils recherchent sont tombés aux mains de Nephilim, les Mystes, qui les ont poursuivis dans un premier temps dans le seul but de les récupérer, reviennent à leur tactique première : laisser faire les spécialistes, et profiter de leurs découvertes le moment venu.

Élémentaire ?

Les Nephilim rentrent à présent dans une **phase d'enquête**, qui doit les mener **vers l'antre de la Sibylle, à Cumes**. La structure du scénario abandonne désormais toute linéarité.

Laissez les joueurs explorer les pistes qui s'offrent à leur sagacité dans l'ordre qui leur convient, et contentez-vous de les remettre discrètement sur les rails s'il devient clair qu'ils partent dans une mauvaise direction. **Les Mystes peuvent intervenir** de temps à autre. L'important est que les PJ se sentent épiés, suivis et menacés par des ennemis insaisissables (vous pouvez procéder régulièrement à des jets de Vigilance). Il est peu probable que les Mystes tentent quoi que ce soit contre eux. Une fois qu'ils auront compris qui sont les personnages, ils se borneront à les surveiller de loin pour mesurer l'évolution de leurs progrès.

Les éléments d'enquête qui suivent, jusqu'au paragraphe *Au bout du tunnel*, sont présentés dans un ordre aussi logique que possible.

La place ! La place !

Les derniers mots prononcés par Philodème peuvent éventuellement mettre les PJ sur la piste. Sur quelle « place » leur avait-il donné rendez-vous ? **La place Dante**. Cela, sans doute, n'avait rien d'un hasard. Se documenter sur Dante n'est pas difficile : sa *Divine comédie* est en vente dans toutes les bonnes librairies et on trouve des ouvrages consacrés à sa vie dans n'importe quelle bibliothèque.

Deux choses peuvent intéresser les PJ : dans *Le Chant de l'Enfer*, **Dante rencontre Virgile**, qui se propose d'être son guide : « *Tu verras les antiques esprits dolents qui chacun crient à la seconde mort* », lui dit-il. Voilà qui pourrait encore aiguiller un peu plus les Nephilim vers cet expert en arts magiques (du moins est-ce ainsi qu'il était perçu au Moyen-Âge).

Le Chant XXXIII du Paradis, mentionné par Philodème, est encore plus révélateur. On y lit notamment le passage suivant : « *Ainsi la neige se descelle au soleil ; ainsi au vent dans les feuilles légères se perdait la sentence de Sibylle* ».

Il ne reste plus aux personnages qu'à faire quelques recherches en Bibliothèque pour s'apercevoir qu'une **tradition locale mentionne la présence d'une Sibylle à Cumes**, à quelques kilomètres de Naples.

Villa floridiana

C'est dans cette splendide villa XIX^{ème}, nichée au cœur d'un vaste parc et située dans le quartier du Vomero, que **la vente aux enchères** des possessions du **commissaire Capaldo** s'est déroulée. Il suffit pour le savoir de consulter les journaux de la veille. Munis de cette information, les Nephilim ont le choix entre **deux options**. Les renseignements qu'ils recueilleront par **voie légale** ne les mèneront pas loin : **le défunt était commissaire de police**, point. Les responsables de la vente ne sont pas souvent disponibles, et se montrent de toute façon peu coopératifs. En s'introduisant **clandestinement dans la villa** et en fouillant

Naples et sa région

Naples : Située sur les rives de la Méditerranée, en bordure d'une zone volcanique forte de plus de cinquante centres éruptifs (les champs Phlégréens, auquel ce scénario doit son titre), la cité napolitaine, riche d'un passé grec et étrusque, est aujourd'hui l'une des plus pauvres d'Italie. Populeuse, affublée, peut-être à raison, d'une réputation de ville dangereuse et violente, Naples n'en conserve pas moins un certain nombre de monuments de prestige, témoins d'une histoire aussi glorieuse qu'agitée.

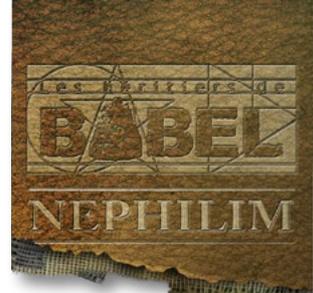
Pouzzoles : cette ancienne colonie romaine est surtout célèbre pour son grand amphithéâtre. Elle reste un pôle économique et touristique vivace dans la région.

Lac d'Averne : Occupant le fond d'un cratère presque circulaire d'un km de diamètre, ce lac aux eaux denses et limoneuses s'est formé il y a 3500 ans, à la suite d'une éruption volcanique.

Cumes : La plus ancienne colonie grecque d'Occident n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. On y trouve encore une acropole et un temple de Jupiter.

Retrouvez plusieurs cartes de ces lieux en fin de scénario.





un peu partout (cela peut prendre une nuit entière, que vous pouvez émailler d'incidents divers pour faire monter la pression, ronde nocturne, alarme, etc.), les PJ peuvent en apprendre un peu plus : l'adresse du commissaire Capaldo, la liste des objets mis en vente (reliques, ouvrages anciens, antiquités à caractère ésotérique). Les fragments des Livres Sibyllins sont désignés sous le terme de « *manuscrit en grec ancien incompréhensible* ».

Délit d'Initié

Le commissaire Capaldo habitait un trois pièces meublé dans un immeuble décrépit, à proximité du Castel Capuano. Sa nièce Antonella, 32 ans, avocate à Rome, est venue s'occuper de sa succession. Elle occupe l'appartement entre midi et le début de soirée, mais passe ses nuits dans un hôtel voisin. Il est possible de lui parler, mais cela ne sera pas très utile : Antonella ignore même que son oncle s'intéressait à l'occultisme... Une petite visite de l'appartement s'avère plus riche d'enseignements. Le journal intime du commissaire est posé en évidence sur son bureau, où Antonella vient tout juste de commencer à le feuilleter. Problème : il est rédigé en italien. À moins qu'un des Nephilim ne lise cette langue, il faudra trouver un subterfuge pour en faire traduire rapidement, et sans éveiller les soupçons, les passages les plus intéressants. L'italien n'étant pas une langue très compliquée, les PJ localiseront rapidement les paragraphes dignes d'attention. Dans le premier, daté de novembre 83, Capaldo explique qu'il vient de mettre la main sur des documents fascinants mais incompréhensibles (il omet de parler des circonstances de sa trouvaille). Il a bien essayé de les faire traduire, mais le résultat n'a ni queue ni tête (la traduction en question se trouve au commissariat, au fond d'une boîte d'archives consacrée aux affaires de mars 1952). D'autres passages mentionnent un cambriolage (« *ils cherchaient quelque chose, certainement les feuilles de palme, mais dans quel but ?* ») et quelques visites nocturnes, après quoi les références aux « *feuilles de palme* » s'estompent, pour disparaître ensuite totalement.

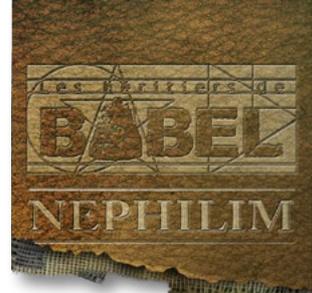
Quelqu'un parle-t-il le grec ancien ?

Déchiffrer les deux feuilles de palme manuscrites (il n'y en avait qu'une au départ, mais elle s'est brisée en son milieu) doit rester la préoccupation première des Nephilim. Si l'un d'entre eux lit le grec ancien, les PJ ont beaucoup de chance : cela leur évitera d'avoir recours à un traducteur et de s'attirer par là même des ennuis supplémentaires (les Mystères essayeront dès maintenant de s'emparer de la traduction, mais ils échoueront. De toute façon, ils ne pourraient rien en faire). Si personne ne lit le grec, il faut dénicher quelqu'un capable de le faire. Le plus simple reste encore de s'adresser à un professeur d'université.

Les PJ peuvent aussi s'introduire clandestinement dans le commissariat où travaillait Capaldo pour mettre la main sur sa traduction, mais pour cela, ils doivent en connaître l'existence et savoir lire l'italien.

Une fois en possession d'une traduction digne de ce nom, les Nephilim s'apercevront qu'ils sont seuls à être capables de la comprendre. Ce passage des Livres Sibyllins a été protégé magiquement par Tarquin le Superbe, et seul un être magique est désormais capable d'en saisir le sens : les mortels n'y voient qu'une suite de mots incohérente, et dénuée de toute signification. Cependant, même « *intégré* », le texte reste obscur. Il est fait référence au lac d'Averne, à Orphée, aux Enfers, et au moyen d'y pénétrer... et d'en sortir. Seule la Sibylle pourra aider les Nephilim à se servir de ces indications. Encore faudra-t-il la trouver !





Perquisition au commissariat

Une discrète visite au commissariat apprendra aux PJ quelques éléments nouveaux.

Ils pourront retrouver la traduction de Capaldo moyennant un ou deux jets de Découvrir. En fouillant dans les archives, ils connaîtront les circonstances de la perquisition effectuée dans l'immeuble abattu : l'édifice en question a servi de planque aux Brigades rouges.

Parmi les objets récupérés sur place, la boîte en acier contenant le morceau de palme manque à l'appel. Elle a été rayée d'un coup de correcteur, mais on en devine encore les lettres. La déposition d'un témoin (en fait, un Nephilim de la Papesse arrivé trop tard) a également été glissée dans le dossier, mais elle est si banale et inintéressante qu'on se demande qui, du policier ou du témoin, a appris quelque chose au terme de l'entrevue.

Un dernier élément attire l'attention : un ouvrage d'histoire consacré aux rois légendaires de Rome a été ajouté au crayon à la liste des objets retrouvés. Cette piste « toute prête » était destinée par les Mystères à la Papesse. Aux PJ de l'emprunter : le lien entre Tarquin le Superbe, abondamment mentionné dans le livre, et la Sibylle de Cumes, ne sera pas difficile à établir.

«Virgile, le long du mont qui soigne les âmes»

Le poète latin n'a pu connaître la Sibylle personnellement, car il est né bien après qu'elle ait disparu ; mais le passage qu'il lui consacre dans l'Énéide est le plus fidèle témoignage que les PJ puissent trouver de son existence. On y apprend notamment que la Sibylle rendait ses oracles sur des feuilles, qu'elle vivait à Cumes, près du lac d'Averne (décrit comme une porte vers les enfers), et qu'on pouvait la rencontrer au cœur d'un labyrinthe souterrain percé de cent galeries. Certaines informations sont fausses : la Sibylle n'était pas vierge, et ses prophéties, à l'époque de Cumes, n'avaient déjà plus rien de valide. Mais elles devraient décider les PJ à se rendre à Cumes, si ce n'est pas déjà fait.

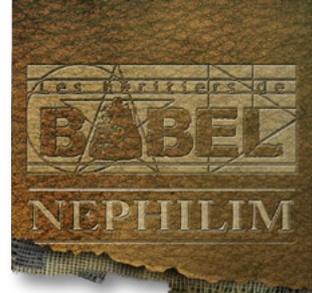
Au bout du tunnel

L'autre de la Sibylle se trouve à Cumes, près de l'acropole. C'est une galerie longue de plus de cent mètres, percée de douze petits corridors latéraux qui s'ouvrent sur la colline pour laisser entrer la lumière. Le vestibule qui termine le couloir principal est bordé de deux banquettes taillées à même la pierre. Bien entendu, plus de trace de la Sibylle en ces lieux, et pas plus à Cumes, où les habitants parlent d'une « jolie légende ». Pourtant, la prophétesse est bien là, et les Nephilim le sauront s'ils passent en vision-Ka. Une petite niche a été percée sous l'une des deux banquettes, à l'exacte verticale d'un Nexus de champs magiques. Quiconque cherche à cet endroit et réussit un jet de Découvrir met à jour un petit mécanisme d'ouverture. N'hésitez pas à mettre les PJ sur la voie s'ils hésitent trop : la banquette en question sonne légèrement creux. Une fois la niche ouverte, on découvre une bouteille d'environ cinquante centimètres de long. Une étrange créature ratatinée mais apparemment vivante (la lumière lui blesse les yeux) est emprisonnée à l'intérieur. Un homoncule ? Vous pouvez laisser les PJ jouer avec cette idée, mais le fait est que la Sibylle est une humaine. Communiquer avec elle va s'avérer malaisé, car elle ne parle que le latin et le grec ancien. Là encore, des parades sont possibles (enregistrer ce qu'elle dit et le faire

La Sibylle

Il n'en reste qu'un petit corps ratatiné, mais immortel, un Ka-Soleil atténué, et une charge de Lune noire suffisante pour la faire durer encore quelques siècles. Elle est très au-delà de tout ce que les Nephilim pourraient lui faire.





L'ancre de la Sibylle

traduire), mais gare aux indiscretions et aux pertes de temps ! De fait, la Sibylle est loin d'avoir toute sa raison. Elle ne désire qu'une chose : se venger de Shamash, le Selenim qui, selon elle, se trouve à l'origine de tous ses malheurs. Une question revient toujours dans le discours sans suite de cette prophétesse défigurée par vingt-cinq siècles d'immortalité : **Tarquin est-il toujours « en bas » ?**

Les PJ auront beaucoup de mal à lui répondre, si tant est qu'ils comprennent vaguement de quoi parle la Sibylle. Cette dernière leur demande alors une peinture du lac d'Averne. Elle est trop frêle, trop vieille, trop craintive encore pour sortir à l'air libre. Les Nephilim peuvent ressortir pour prendre une photographie du lac, qui remplacera avantageusement un tableau. En la voyant, la Sibylle explique en sifflant que « rien n'a changé »

et que par conséquent, « le démon est toujours là ». **Elle raconte alors son histoire, une histoire confuse, pleine de colère, de confusion et de ressentiment.** Elle révèle aux Nephilim qu'elle est l'auteur des feuillets qui sont en leur possession (s'ils lui montrent, ce qu'ils seraient stupides de ne pas faire), et qu'elle seule peut leur indiquer « le chemin qui mène aux enfers ».

À partir de cet instant, les PJ ont plusieurs possibilités : abandonner la Sibylle à son sort (et la remettre dans sa cachette ?) ne serait pas très glorieux. Ils peuvent **l'emmener avec eux au lac d'Averne** (en prenant bien soin de recouvrir la bouteille d'un drap opaque, pour lui épargner la lumière du jour) **ou tergiverser** assez longtemps pour que les Mystères, toujours sur leur piste, prennent les choses en main. Dans ce cas, les Mystes s'emparent eux-mêmes de la Sibylle pour la forcer à les mener en enfer, où se trouve toujours leur monarque. Dans les deux derniers cas, **les Nephilim vont donc devoir descendre en Hadès, soit avec la Sibylle, soit à sa recherche.**

Le Chant de la Sibylle

Un peu d'Histoire...

Le texte en latin du chant de la Sibylle se trouve à partir du X^e siècle en Catalogne, en Italie, en Castille et en France.

Les premières versions en langue catalane sont produites à partir du XIII^{ème} siècle.

Ce chant grégorien est exécuté à cappella par un garçon ou une fille, accompagné par au moins deux enfants de chœur, et de la musique jouée à l'orgue entre les versets.

Retrouvez une traduction du Chant de la Sibylle page 10

Sur les traces d'Orphée

Si les PJ pénètrent en premier dans l'Hadès, ils seront suivis de près par les Mystes ; dans le cas contraire, c'est eux qui se trouveront à leur poursuite. Peu importe de toute façon : **l'Hadès, dont une description détaillée vous est fournie dans Les Mystères, est un endroit extrêmement dangereux pour des Nephilim.** Fort heureusement, l'endroit où est enfermé Tarquin n'est que l'antichambre de ces terres infernales. On y accède en se rendant en barque au centre du lac d'Averne et en récitant la formule appropriée, formule **connue de la seule Sibylle**, mais qu'elle sera bien forcée, d'une façon ou d'une autre, de psalmodier.

Aussitôt, un tourbillon d'écume apparaît à la surface du lac, et la barque sombre avec ses occupants dans ce qui semble être un gouffre sans fond. Lorsque les passagers reviennent à eux, ils sont étendus sains et saufs sur les rives d'un immense lac souterrain. Leur embarcation, intacte, est échouée à leurs côtés. **Partout, ce ne sont que fontaines et piliers d'orichalque**, créatures translucides rampantes et grouillantes, végétaux et champignons surréels dont les spores, flottant dans l'air immobile et saturé de noirceur, créent autour des visiteurs d'étranges hallucinations. Pas besoin ici de lumière : **les choses et les êtres luisent d'une clarté blafarde et malsaine.** **Des corps de Nephilim ou d'humains démembrés gisent à même le sol, ou flottent à la surface de rivières métalliques.** **Le silence**, à peine troublé par des hurlements lointains, est rendu plus pesant encore par l'immensité des lieux.





Laissez les personnages se perdre dans ce dédale cyclopéen suintant le mal et la douleur.

Après quelques heures d'errance et de rencontres plus ou moins déplaisantes (à votre discrétion), ils finissent par retrouver la trace de Tarquin. Le vieux roi, devenu lui aussi immortel suite à un pacte passé avec un Titan oublié, a conservé la vigueur de sa jeunesse (et ne sait pas que le Titan a pris soin d'assortir le marché de certaines conditions). Mais désespéré, vaincu par la folie et la lassitude, il s'est laissé enchaîner comme Prométhée à une roche indestructible, suppliant des Daïmon de venir le torturer une fois par jour pour l'aider à se souvenir du temps qui passe. D'une façon ou d'une autre, Tarquin sera libéré, et seules les indications de la Sibylle pourront lui permettre de regagner la surface.

Espérons que les PJ ne seront pas restés trop loin en arrière à ce moment-là s'ils veulent eux aussi revoir la lumière du soleil...

« Et par là nous sortîmes, à revoir les étoiles »

La fin de ce scénario est bien entendu totalement ouverte. Si les PJ délivrent eux-mêmes le roi Tarquin, les Mystes tenteront de les supprimer ou de les laisser pourrir en Hadès.

Une façon pour les Nephilim de retourner la situation à leur avantage serait de faire intervenir Shamash. Les Mystères ignorent tout de son existence, et le simple fait de quitter l'Hadès risque de mettre son royaume magique (qui flotte au-dessus du lac) en grand péril. Encore une fois, seule la Sibylle sait comment contourner l'obstacle puisqu'à la base, c'est l'existence même du royaume qui empêche Tarquin de sortir. Les données du problème sont simples :

- Tarquin veut quitter l'Hadès coûte que coûte. Il ne sait pas que son immortalité prendra fin dès qu'il posera un pied dehors et qu'il tombera en poussière en quelques minutes...
- Shamash est toujours épris de la Sibylle, ou du moins de son souvenir. Mais il attaquera quiconque menacera son royaume.
- Les Mystères voudront se débarrasser de la Sibylle et des PJ une fois leur monarque tiré d'affaire.
- La Sibylle nourrit à l'égard du Selenim un sentiment fait d'amour, de haine et d'incompréhension mêlés.

Les Nephilim ont beaucoup à gagner dans cette aventure : lorsqu'il est descendu en Hadès, Tarquin a emporté avec lui le trésor d'un initié du 7ème degré (artefacts Nephilim volés par les Mystes, focus antiques, etc.). De plus, il est permis de penser que la Sibylle, si elle survit, pourra rendre par la suite de grands services aux PJ.

À vous - et à eux - de conclure.



Le Chant de la Sibylle

*Le jour du jugement
ceux qui auront bien servi seront récompensés
Jésus-Christ, Roi de l'Univers
homme et véritable Dieu éternel
viendra du ciel pour juger
et donner à chacun le plus juste
Un grand feu descendra du ciel :
mer, sources et rivières, il brûlera tout.
Les poissons pousseront de grands cris
Pendant les délits naturels
Devant le Jugement viendra l'Antéchrist
et donnera du tourment à tout le monde
et il se fera servir comme Dieu
et fera mourir celui qui ne lui obéira pas.
Son règne sera très bref ;
En ce temps-là, sous son pouvoir,
mourront en martyrs en un lieu
les deux saints Elie et Enoc.
Le soleil perdra sa clarté
S'assombriera et se voilera
la lune ne donnera plus de lumière
et le monde ne sera que tristesse.
Le Malin dira très méchamment :
- Allez, maudits, dans le tourment !
allez, allez au feu éternel
avec votre prince de l'enfer.
Le Bon Dieu dira : - Venez mes enfants !
bienheureux vous possédez
le règne qui est préparé
depuis la création du monde.
Oh humble Vierge ! Vous qui avez enfanté
l'Enfant Jésus cette nuit-là,
veuillez prier votre Fils
qu'il nous préserve de l'enfer.
Le jour du jugement
Ceux qui auront bien servi seront récompensés.*

Étrange mélange que le Chant de la Sibylle : les prophéties attribuées à une Oracle de la Grèce antique, sont intégrés dans la liturgie chrétienne de plusieurs régions méditerranéennes. Chantés lors des matines de Noël depuis le X^e siècle, ces chants racontent l'Apocalypse...

Le mythe de la Sibylle naît dans l'antiquité grecque. Les sibylles sont au service d'un temple païen et faisaient des prédictions. Une série de livres connus sous le nom d'Oracles Sibyllins circulent en Méditerranée dès le III^e siècle avant notre ère. Ces livres, au nombre de douze, comprennent des oracles antiques, des oracles juifs et des écrits chrétiens. C'est dans le 8^{ème} livre que l'on trouve des vers, attribués à la Sibylle Érythrée, annonçant le jour du Jugement Dernier... une terre couverte de ténèbres, où à la fin, il y a une grande guerre...

Les premiers chrétiens vont peu à peu s'emparer de la Sibylle et intégrer cette prophétie dans leur littérature religieuse. Saint-Augustin en offre une version traduite du grec qui commence ainsi : *Judicii signum : tellus sudore madescet* (le signe du jugement : la terre s'inondera de sueur...) Cette version est lu à la veille de Noël dans un sermon au Moyen-Âge afin de convaincre les incroyants. On y invoque tour à tour des personnages de l'Ancien et du Nouveau Testament, puis des figures païennes : Virgile, Nabuchodonosor, et la Sibylle Érythrée.



Naples et sa région



Ville de Naples

Naples : Située sur les rives de la Méditerranée, en bordure d'une zone volcanique forte de plus de cinquante centres éruptifs (les champs Phlégréens, auquel ce scénario doit son titre), la cité napolitaine, riche d'un passé grec et étrusque, est aujourd'hui l'une des plus pauvres d'Italie. Populeuse, affublée, peut-être à raison, d'une réputation de ville dangereuse et violente, Naples n'en conserve pas moins un certain nombre de monuments de prestige, témoins d'une histoire aussi glorieuse qu'agitée.



Ville de Pouzzoles

Pouzzoles : cette ancienne colonie romaine est surtout célèbre pour son grand amphithéâtre. Elle reste un pôle économique et touristique vivace dans la région.



Cumes et le Lac d'Averne

Cumes : La plus ancienne colonie grecque d'Occident n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. On y trouve encore une acropole et un temple de Jupiter.

Lac d'Averne : Occupant le fond d'un cratère presque circulaire d'1 km de diamètre, ce lac aux eaux denses et limoneuses s'est formé il y a 3500 ans, à la suite d'une éruption volcanique.

