

Palimpseste^{N°08}

100% COMPATIBLE
NEPHILIM
NOUVELLE ÉDITION

Nouvelle formule

Le Palimpseste revient
dans une nouvelle édition !

2

Le Glorieux Alliage

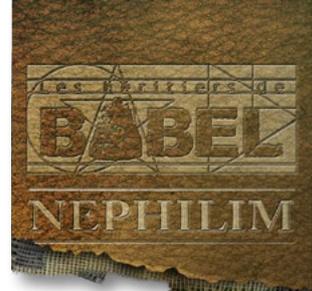
C'était l'instant précis où la nuit laisse
place au jour, et où nul ne peut dire s'il
s'agit de l'aube ou du crépuscule.

17

Les yeux d'Esméralda

Redécouvrez ce scénario de Stéphane Marsan et suivez les traces de la Belle Ondine.

3



1 Edito

Palimpseste n°8

En 2001, à l'ère de la Révélation, un Conclave assistait à la naissance d'un nouvel acteur occulte : les Héritiers de Babel.

Pendant des années, ce nouvel Arcane s'est attelé à enseigner et propager la Sapience des Immortels pour les emmener vers la lumière, vers l'Agartha ...

Dix ans plus tard, les Héritiers de Babel ont parcouru beaucoup de chemin. De nombreuses voies ont été explorées, d'incroyables secrets ont été partagés et la Communauté Immortelle est toujours debout.

Même l'arrêt officiel de Nephilim : Révélation n'aura réussi à vaincre notre association.

9 Vision Ka et 7 palimpsestes plus tard, nous sommes aujourd'hui aux portes d'un Grand Changement : 2012, La Grande Année ! Et qu'elles que soient les surprises que nous réserve cette année, elle marquera un évènement incontournable : Nephilim fête ses vingt ans d'existence !

Pour célébrer ce nouveau cap, nous vous avons concocté des surprises à découvrir durant toute l'année. Espérons que la Fin du Monde nous laissera suffisamment de temps pour tout vous dévoiler.

Aussi, pour bien démarrer, le Palimpseste revient poursuivre sa mission parmi les Immortels. Nous avons voulu cette nouvelle mouture plus moderne et plus adaptée à nos nouvelles habitudes informatiques. Espérons qu'elle saura nous rassembler pour démontrer au Monde que Nephilim n'a pas dit son dernier mot !

CRÉDITS :

Scénario : Stéphane Marsan

*Relecture par : Patrick Abitbol,
Florent Cautela, Nicolas Tauzin*

*Conversion pour Nephilim 4 :
Grégoire Laakmann*

Illustrations : Julien Delval

*Composition graphique
et couverture : Grégory Dayon*

Mise en page : Nicolas Tauzin

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

*Contenu indépendant de la
gamme officielle*

Les Héritiers de Babel

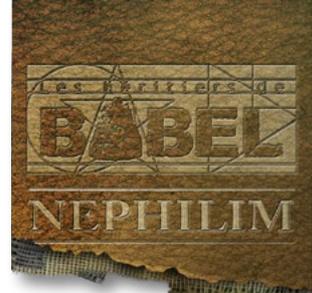
Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

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





Les Yeux d'Esméralda

Les Yeux d'Esméralda

Scénario

Ce scénario convient à un groupe de 3 à 5 Nephilim. Conçu pour l'initiation, c'est un conte où le voyage et les sentiments priment sur les dangers mortels. L'histoire s'adapte aux joueurs et meneurs de jeu débutants aussi bien qu'aux expérimentés.

Il est conseillé de commencer par la lecture de l'aide de jeu « Le Glorieux Alliage ».

Introduction

Il est possible de jouer ce scénario avec les seules règles de Nephilim. Toutefois, il est fait allusion à des obédiences de Templiers qui sont décrites dans le supplément du même nom. En revanche, le groupuscule de la Martingale est une création spéciale, le rôle des Bohémiens est expliqué dans Les Arcanes Majeurs.

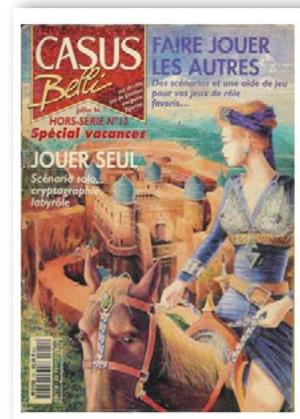
Dans le cours de l'aventure, ont été placés à dessein deux types d'indices, pour débutants et pour joueurs confirmés. Certains indices sont nécessaires, faciles à trouver et à comprendre. D'autres sont décoratifs et destinés aux aficionados ; les informations qu'ils contiennent apparaîtront de toutes façons au grand jour, un peu plus tard. Dans tous les cas, le MJ peut demander un jet d'occultisme pour se faciliter la tâche. L'important est de vivre l'aventure comme il vous plaît.

Le Grand Jeu

Le Glorieux Alliage (voir l'aide de jeu), base de ce scénario, parle de la Table d'Émeraude. Justement, celle-ci a refait surface au cours de l'Histoire et d'infimes fragments ont été retrouvés. La dernière découverte en date a été réalisée dans le désert du Sahara, sous la houlette des Assassins. Il s'agit d'un fragment de la taille d'une pièce de monnaie, mais à l'aura si puissante que ses gardiens ont perdu la raison. Sous son influence, un groupe de Chevaliers Veilleurs a entrepris le Grand Jeu, c'est-à-dire l'étude de l'Alchimie comme un jeu dont la Table d'Émeraude serait le support. Ils ont fondé un groupuscule: les Chevaliers de la Martingale.

Ils ont emporté le fragment dans un tripot à Bangkok, et l'ont placé dans un athanor alimenté par un homoncule. Les Chevaliers de la Martingale y mènent une partie impitoyable, dont l'enjeu n'est autre qu'Esméralda. En effet, le jeu soutire son Ka à distance. Où qu'elle se trouve, cette souffrance la fait pleurer, ce qui provoque la création de billes d'émeraude magiques sur la table du jeu, que les joueurs remportent.

De plus, à mesure qu'elle perd son essence magique, Esméralda redevient aveugle.



Casus Belli HS n°12,
Les Yeux d'Esméralda,
de Stéphane Marsan
Illustrations : Julien Delval

Il est conseillé de commencer par la lecture de l'aide de jeu : « Le Glorieux Alliage »





Aujourd'hui

Décidée à mettre fin à cette odieuse torture, Esméralda doit localiser la Table d'Émeraude. Elle a réussi à repérer l'un des Chevaliers joueurs, Hubert Louis, arrivant de Bangkok à l'aéroport de Roissy.

Un indicateur lui a procuré son adresse et elle a loué une voiture pour aller l'interroger.

Elle a donc quitté sa caravane. Les Bohémiens vont demander aux PJ de la retrouver, ce qui va les mener chez le Chevalier interrogé et assassiné par Esméralda, puis dans un casino où ils ont leur quartier général. Ayant remis la main sur la Pleureuse, ils s'embarqueront avec elle sur un navire féérique vers Bangkok où ils joueront pour gagner la liberté d'Esméralda.

Manières de bohémiens

La caravane d'Esméralda est constituée de manouches originaires d'Espagne. Au XV^e siècle, cette famille a aidé les kabbalistes juifs dans leur exode, expulsés de la péninsule Ibérique en 1492. Les Bohémiens leur ont permis d'aller s'installer dans les pays avoisinants, Italie, France, jusqu'en Pologne. Lorsqu'ils ont recueilli Esméralda, ils se sont installés à Paris pour quelques temps.

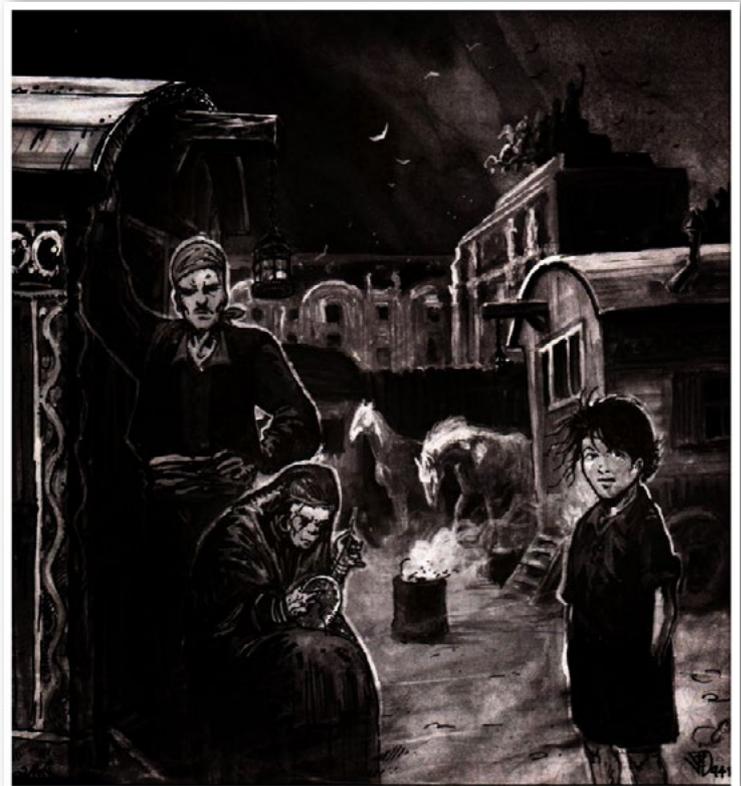
Dans leurs déplacements, ils suivent des chemins peu fréquentés. A Paris, leur point de chute favori se trouve dans un terrain de construction qui fait face au Grand Louvre.

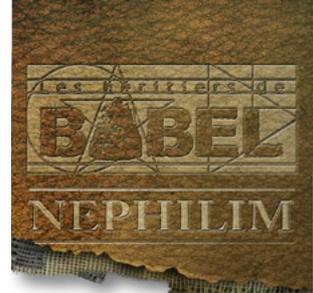
Lorsque débute notre scénario, les Bohémiens sont sans nouvelle d'Esméralda depuis trois jours. Ils se résolvent à contacter des Nephilim pour la retrouver. Le vieux qui dirige la caravane tient à choisir des individus possédant des talents analogues aux Bohémiens: rapidité, discrétion, loyauté.

Le vieux a été informé du passage des PJ près du camp par leurs Arcanes respectives ou par des amis communs. Il en profite pour faire appel au membre le plus petit et le plus faible de sa famille: Ratito (« petit rat »), un gamin de neuf ans, malin et agile. Son sourire innocent cache un excellent pickpocket. Il est vêtu d'un bermuda et d'une chemise grise. Il est chargé d'aller trouver les PJ et de les amener au camp.

Déterminez les circonstances qui amènent les PJ dans le coin, et si possible au Louvre : une visite pour contempler un objet qu'ils ont porté il y a quelques siècles... un rendez-vous pour qu'ils se rencontrent... la prédiction d'un Plexus près de la pyramide... En ce qui concerne Ratito, il aimerait dérober aux PJ une stase, un artefact, un focus, ou tout autre objet susceptible de les faire courir. A moins que la simple présence de Ratito près d'eux les incite à le suivre (ils peuvent reconnaître les traits d'un manouche).

En désespoir de cause (et s'il est rattrapé par les PJ) le gamin leur demandera simplement de l'accompagner.





Aussitôt qu'il a attiré les PJ sur ses traces, il se faufile dans une faille de la palissade qui entoure le terrain, et détale sur le sol sablonneux et accidenté, à la vitesse du rongeur dont il porte le nom, tout joyeux d'avoir réussi son coup. Quand ils parviennent au camp, les PJ ressentent immédiatement le changement d'ambiance.

Ils ont l'impression de pénétrer dans une zone hors du temps, qui détonne avec le monde moderne dont ils viennent de sortir. Cette atmosphère surannée est empreinte de murmures anciens et d'images poussiéreuses. Le moindre objet par terre (canette vide, ticket de métro usagé) semble abandonné là depuis des siècles. Et les trois roulottes arrêtées au creux du vallon paraissent venir d'une autre époque, comme surgie à l'improviste au XX^e siècle. Elles sont en bois, ornées de peintures aux couleurs chaudes mais aujourd'hui fanée. Aux fenêtres, de lourds rideaux préservent l'intérieur des regards indiscrets. Les chevaux fatigués sont immobiles, comme sur un manège de bois. Près des roulottes, des femmes aux visages fripés brodent inlassablement.

L'enfant rentre dans le camp en passant entre deux roulottes. Mais les PJ se heurtent à deux garçons de vingt ans, grands et fiers, aux cheveux de jais. Ils portent un gilet noir sur une large chemise rouge, des jeans noirs et des bottes. Ils attendent sans mot dire un signe d'amitié de la part des PJ : un geste respectueux, une demande à voir le vieux, une preuve de leur nature de Nephilim. On les laisse alors pénétrer dans l'enceinte du camp, où le reste de la caravane (une dizaine de personnes) les observe en silence. Ratito leur rend l'objet dérobé avec un rire sonore.

Puis, dans un tintement de clochettes, une porte s'ouvre: le vieux les accueille dans sa roulotte.

Ses cheveux sont blancs, et sa mine très éprouvée par la tristesse et la perte. Il les fait asseoir entre les tentures colorées et les souvenirs millénaires de sa famille (statuette égyptienne, gravures catalanes du XV^e siècle) et leur explique la situation : Esméralda, sœur des Immortels et marraine des Bohémiens, a quitté sa caravane il y a trois jours, et n'a pas été revue depuis. Il craint qu'il ne lui soit arrivé malheur car elle était résolue à affronter un grand danger. Si les PJ parviennent à la ramener saine et sauve, ils jouiront de sa reconnaissance sincère. Rappelez aux joueurs la loyauté propre aux bohémiens et les connaissances fabuleuses qu'ils conservent en mémoire : anecdotes, contacts, grimoires, etc. Pour les aider, il leur donne un coffret où Esméralda a laissé quelques papiers avant son départ. Sa description de l'Ondine ne mentionne pas ses yeux ni ses ongles, pour surprendre les PJ le moment venu.

La Piste de la Pleureuse

Avec les documents du coffret, les PJ peuvent enquêter pour reconstituer l'itinéraire d'Esméralda.

En voici le résumé, sachant que les Bohémiens appellent les PJ le jour J :

J-3 : Départ d'Esméralda. Arrivée à Roissy

J-2 : Indication du domicile et location d'une voiture

J-1 : Départ le matin, accident le soir

Voyons à présent les documents. Ils sont au nombre de quatre, dont un symbolique. Ils sont tous de la même écriture, gracieuse et déliée, à la plume et encre noire.





• Une lettre laissée par Esméralda à ses amis Bohémiens

Mes chers compagnons, on n'échappe pas au destin que les étoiles vous imposent.
Le bâton m'a frappée, et je ne veux pas pleurer pour eux. Si je ne me défends pas, je ne serais bientôt plus qu'un esquif dérivant au gré des flots de larmes. Il me faut reprendre les routes de l'errance, accomplir mon voyage jusqu'au bout.
C'est peut-être la dernière escale... Adieu.
La partie a commencé.

• Un papier où a été griffonnée une date

«(J-3), Roissy, 7h24 ».

En appelant l'aéroport ou en se renseignant sur le site internet, les PJ apprennent qu'il s'agissait de l'arrivée d'un avion en provenance de Bangkok.

• Sur un post-it, un numéro de téléphone qui aboutit à un répondeur avec ce seul message, dit par une voix sourde (masquée par un mouchoir) : « Louis XIII boit à la fontaine au roi. » C'est l'adresse codée du Chevalier. La rue de la Fontaine au Roi se trouve dans le XI^e arrondissement de Paris, le Templier habite au numéro 13, et se nomme Hubert Louis (inscrit sur la boîte aux lettres). Le nom se trouve aussi sur la liste des passagers de l'avion.

• Une gravure ésotérique, facultative, que les joueurs s'amuseront à déchiffrer.

Elle transcrit à la fois la situation présente et l'histoire d'Esméralda. Vous pouvez lier son déchiffrement aux recherches occultes que les PJ mèneront pour en savoir plus sur l'Ondine qu'ils poursuivent. Vous pouvez demander un test normal d'Intellect / Peinture ou un niveau Compagnon en Esotérisme ou Œuvre au Noir.

La gravure comporte une coupe remplie de pierres, gravée du signe de l'Eau. Dedans, une femme dénudée se tient debout, l'air triste. Au-dessus d'elle, un serpent portant un bâton s'enroule autour du globe terrestre. Un soleil ruisselant va d'ouest en est.

La coupe, les pierres précieuses et le soleil mouillé sont les marques du Grand Œuvre alchimique : la renaissance dans la fusion du creuset. Le serpent est le mal qui se cache, la trahison, et le bâton est le symbole des Templiers. La mort du soleil à l'Orient indique que l'opération va dans le mauvais sens et mène à la destruction.

Laissez de côté toute l'histoire du Glorieux Alliage, que les PJ apprendront plus tard, de la voix d'Esméralda elle-même.

En revanche, les PJ découvrent facilement qu'elle est la marraine légendaire des Bohémiens ; son nom est lié à l'émeraude, représentation de l'élément Eau, fondamentale en Alchimie ; la Table associée à cette matière est une dalle gravée d'un message hermétique.

Esméralda

Membre du Glorieux Alliage, fondatrice du Cinabre.

Ondine, Nephilim de l'eau

Ka : 21

Eau 21, Lune 17, Air 13, Terre 8, Feu 4

Métamorphoses

- yeux émeraude 3
- ongles d'émeraude 3
- peau lisse 1
- odeur épicée 3
- voix liquide 1

Ka-Soleil : 6

Agilité : 20, Intellect : 16, Puissance : 18, Présence : 16, Vigueur : 18

Compétences

Armes tranchantes (couteaux)
Danse (rituelle, gitane),
Discrétion, Esquive (fuite),
Géographie,
Histoire (bohémiens, mythes),
Jeux, Linguistique (rôm),
Natation,
Séduction (danse, regard) et
Usages (bohémiens).

Traditions

Arcane chimérique (tous) M,
Arcane mineur (Bâton) M,
Esotérisme M, Plans subtils M.

Sciences occultes

Alchimie M (Œuvres au Noir,
Blanc et Rouge M),
Basse et Haute Magies M,
Grand Secret C et Sceaux C.

Armes et Protection : aucune.

C'est une jeune femme magnifique. Ses cheveux noirs et longs, son teint mat et son regard brûlant correspondent à l'archétype de la belle bohémienne. Elle allie le désir sauvage de liberté à la grâce d'une danseuse. Mais elle dégage une aura de tristesse qui fascine, bien qu'elle soit difficile à côtoyer. Elle dissimule tout le temps ses yeux et ses ongles d'émeraude.



Le Templier de la Fontaine du Roi



Les recherches aboutissent donc au domicile du Chevalier de la Martingale. Esméralda, après s'être reposée durant la nuit, est passée à l'action. Elle a pénétré chez Louis, l'a grièvement blessé à l'aide d'une formule de 3^{ème} Cercle, afin de lui faire avouer que le Q.G. des Chevaliers de la Martingale se trouve à Flotville. Entendant les PJ arriver, elle les prendra pour des Templiers et va fuir sur les toits.

La **rue de la Fontaine au Roi** est une rue étroite et tortueuse, qui descend de Belleville à République. Elle est émaillée de boutiques arabes, asiatiques, de la droguerie bazar à l'épicerie, et dégage ainsi une ambiance étrange et dépaysante, où se mélangent les arômes des cuisines orientales et les langues exotiques. Le numéro 13 est une entrée biscornue et sombre qui donne sur une petite cour et un escalier vétuste. La boîte aux lettres d'Hubert Louis indique le 5^{ème} étage.

Sur le palier, ils entendent un gémissement et un bruit de verre brisé. Au moment où ils ouvrent la porte non fermée à clé de l'appartement d'**Hubert Louis**, celui-ci fait un dernier effort pour se cacher et lancer une dague sur le premier qui entre. Effectuez un test d'Agilité (13) / Armes de jet résisté par l'Esquive. Puis il s'écroule pour rendre l'âme. Laissez peser l'angoisse sur les PJ qui ne savent pas que leur agresseur est mort.

En pénétrant à l'intérieur, ils aperçoivent la fenêtre aux vitres cassées (ouvertes brusquement contre le mur). Un test facile d'Intellect / Fouille ou Vigilance permet de remarquer tout de suite la silhouette du fuyard qui court sur le toit d'en face. Les PJ peuvent s'engager dans sa poursuite. Avant de leur échapper définitivement, Esméralda leur lance son châle pour les retarder. En fait, elle a fait une vision-Ka sur eux et pourra les reconnaître au casino si les PJ exhibent son châle. Le parfum épicé dont il est empreint les aidera aussi à la repérer.

L'appartement de Louis se compose d'un mobilier très simple (bureau, bibliothèque, penderie, cuisine, sanitaires, lit face à la porte d'entrée). Derrière le lit gît le cadavre, le visage constellé d'éclats minuscules, ensanglanté, les yeux crevés. On relève **des traces de poudres alchimiques sur lui** (élément Feu, formule inconnue des PJ). En vision-Ka, une sorte de présence d'énergie confirme l'utilisation récente de la magie. Dans sa main crispée, le cadavre tient un dé d'émeraude.

Sur un mur de la pièce, un miroir porte un message écrit en lettres calcinées (traces de poudre là encore): « *A moi de jouer. Chacun son tour* ».

En fouillant l'appartement, les PJ découvrent de nombreux indices. Notez que parmi eux, seule la carte du casino est absolument nécessaire pour poursuivre l'aventure. Le reste est facultatif, mais ce serait dommage de passer à côté.

Dans le bureau, une pochette contient des documents relatifs aux Templiers, qui décrivent simplement le fonctionnement du 1^{er} degré. La victime appartenait à l'**Ordre des Veilleurs du Temple**. Plus surprenant est le rapport secret entre eux et les Assassins, obédience de 3^{ème} degré. La liaison fut établie à l'occasion de fouilles archéologiques dans le désert du Sahara, où fut dégagé un fragment de la Table d'Émeraude.

Dans la bibliothèque est dissimulé **un petit carnet**, dont la couverture est ornée d'une pièce de jeu d'échec, le fou (jet d'Occultisme ou d'idée : le messenger du roi), accompagnée de la mention "**Chev. Mart.**" (abrégé des Chevalier de Martingale).

À l'intérieur, des notes manuscrites à l'écriture fiévreuse, à peine déchiffrable, dont ressortent des bribes : « *nous jouons chacun notre tour... l'alambic s'échauffe... globe plein de liqueur noire qui contient le déchu ... enfin les joyaux de l'Œuvre brillent sur la Table...* »

Dans la corbeille, **un billet Bangkok-Paris** datant de J-3.

Dans le fauteuil est soigneusement plié son manteau noir de Templier (avec une croix pattée rouge brodée en satin).

Enfin, et surtout, il y a un smoking dans la penderie, qui contient une carte du casino de Flotville.



7 noir, impair et passe



Flotville

Située sur la côte normande, Flotville est à 200 km de Paris. Cette **station balnéaire**, cossue mais pluvieuse, attire le Tout-Paris. C'est une collection de villas de luxe, gardées par alarmes et molosses. Le centre de Flotville est très commerçant. La plage est fraîche et morose, et le port de plaisance contient quelques yachts. Les hôtels sont des palaces d'architecture normande, avec golf et piscine. Un hippodrome, enfin, se peuple d'aristocrates le dimanche.

Mais l'attraction majeure reste le casino, où se retrouvent politiciens respectables, vedettes pailletées du show-biz et hommes d'affaires ambitieux. Il est aux mains d'un certain Albert de Rochechouart.

Le casino de Flotville

Cet établissement a un secret qui concerne les Templiers. En effet, le casino de Flotville est depuis plusieurs années **une ferme templière**. C'est-à-dire que les fonds sont exploités par une obédience qui s'en sert pour ses activités occultes. Le Chevalier Veilleur chargé de contrôler l'établissement s'appelle **Sebastian Pennborg**.

Il a insisté pour obtenir cette responsabilité car il a une véritable passion pour le Jeu. Amateur invétéré des cercles de poker et des tables de blackjack, il a su traduire cet engouement en termes ésotériques dans ses propres recherches occultes. Il a de cette manière eu l'aval de son obédience pour être l'interlocuteur de Rochechouart.

Ils s'entendent fort bien, et Pennborg lui a fait comprendre quels bienfaits il pourrait retirer de cette collaboration : clientèle choisie, renforcement de ses relations dans les hautes sphères de la politique et des affaires d'un point de vue occulte, pouvoir accru dans les relations avec le Milieu, etc. Ces rapports amicaux sont toujours préférables à un ignoble chantage.

Mais pour Sebastian Pennborg, l'implantation dans le casino allait s'avérer une chance inespérée. Il y a quelques mois, il a appris, au hasard d'un message tombé dans ses mains par erreur, la découverte du fragment d'émeraude par les Assassins.

Sa passion du jeu et son amour du risque ne l'ont pas laissé hésiter un instant.

Réunissant ses meilleurs lieutenants, il a organisé le transfert du fragment à Bangkok, promettant sur sa vie et son honneur de Templier la réussite du Grand Jeu. Il a ainsi caché l'affaire à ses supérieurs, et a fondé un groupuscule secret: les Chevaliers de la Martingale, dont il est le maître.

Ayant assisté aux premiers résultats de l'utilisation de la Table (une magnifique émeraude qu'il a rapportée avec lui), Pennboig a dû rentrer en France, à regret, pour faire acte de présence et protéger sa couverture. Mais il avait besoin d'un Q.G. pour diriger les opérations, et a mis Rochechouart dans la confiance.

Albert de Rochechouart

Patron du casino de Flotville

*Ka-Soleil : 4
Agilité : 11, Intellect : 20,
Puissance : 16, Présence : 16,
Vigueur : 20*

Compétences

*Administration (gestion casino, administration fiscale),
Autorité (influence),
Corruption (chantages, pots de vin),
Droit (fiscal, commercial),
Empathie (démon du jeu),
Jeux (blackjack, poker) et
Usages (pègre).*

Traditions

Arcane mineur (Bâton) A.

Armes et Protection : aucune.

Son énorme corpulence n'a d'égale que son sens des affaires louches.

C'est une « grand ami » des notables et des industriels qui pactisent avec le Milieu.

Il a un double menton, un rire enroué, et un éternel cigare à la bouche. Son charisme vient du fait qu'il en impose.

Sebastian Pennborg

Maître de la Martingale

*Ka-Soleil : 6
Agilité : 20, Intellect : 18,
Puissance : 14, Présence : 19,
Vigueur : 18*

Compétences

*Autorité (hiérarchie),
Corruption (chantage),
Interrogatoire (table de jeu),
Intimidation (apparence physique), Jeux (blackjack, poker),
Littérature (alchimie),
Mathématiques (probabilités),
Politique (France, Bâton),
Usages (commanderie) et
Vigilance (espionnage, incobérences).*

Traditions :

*Arcane mineur (Bâton) C,
Histoire invisible (Révélation)
A, Œuvre au Noir C.*

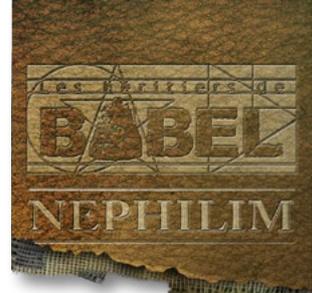
Armes : aucune

Protection : gilet de cuir (4)

Type nordique, blond, le visage dégagé, les yeux bleus clairs. Mais il porte les marques du démon du jeu : très pâle, mal rasé, il a des cernes, les yeux injectés de sang.

Il fume ses cigarettes l'une après l'autre, un whisky près de lui. Son teint est fiévreux, ses gestes nerveux et saccadés. Un rictus crispé remplace un sourire. Une grimace de haine succède à une politesse. La seule forme de conflit qu'il supporte est le jeu. Gagner contre lui au poker est le meilleur moyen d'obtenir de lui tout ce que l'on voudra.





Il lui a fait miroiter l'idée d'un trésor à récolter, et le patron du casino a accepté.

Depuis, Pennborg, Maître de la Martingale, loge secrètement au 3^{ème} étage du casino.

Le décor

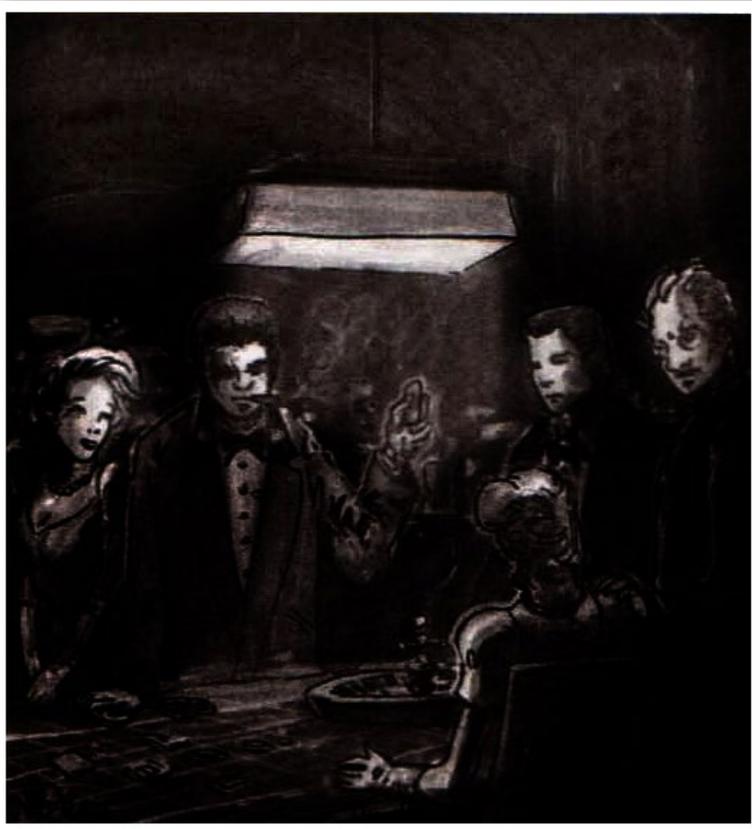
Vu de dehors, c'est un grand bâtiment blanc, à la façade en arc de cercle, pourvue d'une immense baie vitrée. Il est fermé durant le jour, et n'ouvre que vers 21 h.

• **Entrée et accueil** : un garde en manteau rouge et casquette noire aux armes de l'établissement est posté devant la porte tournante. Il salue poliment quiconque arbore la tenue de rigueur (costume, robe du soir) et refoule ceux dont l'allure n'est pas conforme. Les touristes sont admis, même s'ils ne sont pas de grande classe.

Le garde se méfie plutôt des trublions, venant pour se faire remarquer par quelque scandale.

La porte tournante donne sur la salle d'accueil, aussi large que la façade mais peu profonde. La moquette épaisse tend sur le rouge, de même que la livrée du garde et du reste du personnel qui accourt pour recevoir le nouveau venu. Baignée par une forte lumière, elle est très claire et provoque une impression de faste. Elle comporte tous les services annexes au jeu lui-même. Des messieurs dans des fauteuils de cuir fument devant des tables basses portant des verres d'apéritifs. De part et d'autres, des bureaux pourvoient aux demandes des clients : le vestiaire rempli de lodens et de fourrures; le guichet du changeur, pour retirer des plaques en échange d'un paiement (ne demandez pas le test de Richesse maintenant, mais plutôt à la sortie, qui sera sûrement trop précipitée pour que les PJ pensent à récupérer leur argent !).

Au fond, d'épais rideaux rouges retenus par des cordelettes séparent la salle d'accueil de la salle de jeu.



Les Chevaliers de la Martingale

Groupuscule templier fondé secrètement par Pennborg. Il ne réunit qu'une dizaine de membres, choisis pour leur goût du jeu et leurs notions d'alchimie. Après le Maître, les trois Chevaliers sont les seuls qui jouent à la table de Bangkok : Louis et les deux autres qui y sont restés. Enfin, une demi-douzaine d'Agents sont employés à assurer la sécurité du QG.

Les signes distinctifs sont les suivants : le Maître porte un pin's qui représente le roi du jeu d'échecs, les Chevaliers joueurs portent un fou, et les Agents un pion.

Chevalier type

*Ka-Soleil : 4
Agilité : 18, Intellect : 18,
Puissance : 18, Présence : 18,
Vigueur : 21*

Compétences

*Armes de poing (pistolet léger),
Combat à mains nues,
Esquive,
Jeux (blackjack, poker),
Littérature (alchimie),
Usages (commanderie)
Vigilance (attaques surprises).*

Traditions :

*Arcane mineur (Bâton) A,
Œuvre au Noir A.*

*Armes : pistolet léger
(9/oui/10/20/40).*

Protection : veste renforcée (4)





- **Salle de jeu** : beaucoup plus profonde, cette salle profite d'une lumière tamisée, qui préserve mieux l'ambiance feutrée qu'apprécient les amateurs. La décoration est aussi plus discrète, dans des tons nocturnes : bleu, gris, noir. Les rangées de fenêtres sont placées très haut sur les murs, ajoutant un peu de grandiloquence au lieu. Un agréable murmure plane sur la vaste pièce, composé de centaines de conversations raffinées et de politesses de rigueur. Une vingtaine de longues tables l'accompagnent de chaises confortables.

Des serveurs déambulent avec des plateaux de verres et de coupes. D'un côté, le bar étend son comptoir chromé, ses étagères chargées d'une centaine d'alcools ; un barman de couleur y compose divers cocktails. Au fond, deux portes discrètes mènent aux toilettes et au poste de surveillance où les agents de la sécurité (officiels, non Templiers) se tiennent prêts au moindre incident. Enfin, un ascenseur et un escalier de secours, interdits au public, permettent d'accéder aux autres niveaux. A l'intérieur de la cage d'ascenseur figurent les boutons S/S, RdC, 1 et 2.

- **Sous-sol** : des couloirs de béton et d'acier, bénéficiant d'une importante installation de contrôle et d'une alarme sûre débouchent sur la salle du coffre et les bureaux destinés à l'administration.

- **1^{er} étage** : un grand bar privé, désert en ce moment, permet à Rochechouart de discuter tranquillement avec ses invités désireux de conclure des contrats d'assistance mutuelle, ou ses contacts dans le Milieu.

- **2^{ème} étage** : les appartements du patron, et son bureau personnel, contenant toutes les preuves des malversations qui ne doivent en sortir sous aucun prétexte.

- **3^{ème} étage** : il n'y a pas de bouton dans l'ascenseur correspondant au 3^{ème} étage.

On ne peut y accéder qu'en utilisant un haut-parleur d'interphone actionné par un interrupteur.

Une voix demande : « *Qu'avez-vous joué ce soir ?* ».

Il faut répondre le mot de passe de la Martingale : « *7 noir, impair et passe* ».

Alors l'ascenseur se met en marche et s'arrête au 3^{ème} étage.

La porte métallique s'ouvre sur un couloir dont l'aspect est un peu différent et plus récent que le reste du bâtiment. Les murs sont décorés d'images ayant trait au thème du jeu : gravures, reproductions de tableaux de maîtres, etc. Deux portes sont présentes.

La première est celle d'une **vaste salle de réunion et de discussion**, avec tout le confort de travail moderne (micro-informatique) et une **bibliothèque occulte** spécialisée dans la numérogie et les rites templiers (Esotérisme A et Arcane mineur : Bâton C).

La deuxième porte est marquée de l'insigne du maître : le dessin d'une pièce d'échec blanche sur fond noir, coiffée d'une couronne portant la croix pattée.

C'est le **bureau de Pennborg**. La pièce est particulièrement sombre, contrastant nettement avec la clarté du système d'éclairage du casino. Elle contient une table avec lampe et ordinateur. Deux fauteuils de cuir lui font face. Des classeurs s'alignent sur une commode, à côté d'un petit bar avec verres, bouteilles et réfrigérateur. Mais surtout un impressionnant désordre envahit ce bureau, où s'empilent livres, feuilles volantes, et objets hétéroclites. Un test normal d'Intellect / Psychologie indique que le propriétaire est un véritable névrosé qui sacrifie tout pour satisfaire une passion dévorante. Des nappes de fumée de cigarette planent au-dessus du capharnaüm, qui déborde de la table et de la commode jusque sur le sol. D'autre part, parmi les cendriers pleins et les verres sales, une superbe collection de jeux est éparpillée. Originaires du monde entier, go, mah-jong et casse-tête chinois côtoient échecs, tarots et wargames. En fouillant dans la pièce (ce qui est long et fatigant), on peut rassembler des documents racontant l'origine de la Martingale et son installation en ces lieux.





Les acteurs

A présent que le décor est planté, examinons la situation. Les Nephilim sont venus récupérer Esméralda et étudier le mystère de ses agissements. Ils vont donc tenter de la repérer parmi les clients, en évitant d'attirer l'attention sur eux. D'autant qu'ils peuvent se douter que ce lieu est sous influence templière. Décrivez-le comme un casino normal, en distillant progressivement l'activité occulte.

Quels sont les actions et les buts des PNJ ?

- **Esméralda** : elle a volé une voiture à Paris et a pris ici une chambre dans un hôtel prestigieux. Puis elle a préparé son investigation comme suit.

Premièrement, elle a changé complètement d'allure et de style de vêtements. Ce soir, elle est vêtue d'une longue robe de satin noir fendue très haut, d'un chapeau qui retient ses cheveux de jais. Elle a aussi des gants et des lunettes noires pour dissimuler ses aspects de métamorphe, à savoir ses yeux et ses ongles d'émeraude. Résultat : bien difficile de reconnaître une bohémienne dans cette femme distinguée aux manières calculées.

Deuxièmement, Esméralda s'accompagne de moyens magiques. Des petits sachets de poudres de transmutation sont cachés sous sa robe, à la hauteur de la hanche, accessibles par la fente du tissu. Vous pouvez lui attribuer les formules que vous désirez, mais la plus indiquée reste « la Double Réduction de l'Émeraude », au nom idéal, et qui est à la fois efficace et franchement amusante. De plus, un familier invisible aux humains rentre avec elle dans le casino.

C'est un lutin de quelques centimètres à peine, issu du royaume d'Assiah, avec des petites ailes dans le dos. Il est peu puissant, mais joue le rôle d'espion. Laissant traîner ses oreilles dans la salle, il va déceler le code du Q.G. des Templiers. Ce point sera précisé plus bas. Il servira aussi à détourner l'attention des ennemis en cas d'affrontement.

Les buts d'Esméralda sont clairs : apprendre où se trouve la Table et décapiter le groupuscule qui organise la partie. Pour cela, elle est prête à en découdre sévèrement.

Seulement, pendant ce temps, la partie se poursuit, lui volant son Ka sans rémission.

Il faut donc tenir compte de cette dégénérescence. Sur les actions physiques, effectuez un malus progressif, de FR -1 au début de cet épisode et FR -2 au final.

- **Pennborg** : il passe son temps aux différentes tables de jeu. A la roulette, il griffonne des calculs pour prédire la sortie des prochains chiffres. Lorsqu'il perd, Pennborg semble anéanti, mais s'il gagne, ses yeux brillent d'une joie mauvaise. De toute façon, il ne cesse jamais de tripoter des dés dans sa main, même s'il ne s'en sert pas. Ce cliquetis obsédant le suit partout.

- Enfin, un **observateur discret** mais attentif arpente la salle. C'est un Asiatique qui appartient à une secte thaïlandaise rassemblant les plus importants trafiquants de pierres précieuses de cette région. Cette secte se nomme le **Mai pen Rai**. Elle a eu vent de l'activité des Templiers à Bangkok, et voit d'un très mauvais œil qu'ils se préoccupent d'émeraudes. Cet homme a donc été envoyé par ses collègues pour se renseigner sur le compte de Pennborg.

Mentionnez juste sa présence aux Nephilim, afin qu'ils se posent des questions à son sujet avant d'arriver en Asie.

Neville

Triton, Nephilim de l'eau

Ka : 13

Eau 13, Air 10, Lune 8, Feu 5, Terre 3

Métamorphoses

- *peau écaillée 1*
- *voix caverneuse 2*

Ka-Soleil : 4

Agilité : 20, Intellect : 13, Puissance : 13, Présence : 13, Vigueur : 16

Compétences

Administration (rationnement), Armes tranchantes (sabre), Artisanat & Savoir-faire (calfatage), Autorité (discipline), Endurance (pied marin), Escalade (vergues), Esquive (armes de contact), Natation (nage, plongée), Orientation (mer), Pilotage (caravelle) et Vigilance (vigie).

Traditions

Arcane Majeur (VI L'Amoureux) C, Arcane mineur (Bâton) A, Plans subtils A.

Sciences occultes

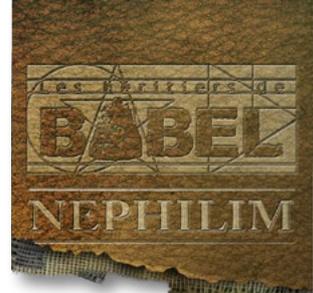
Basse Magie M, Haute Magie A, Sceaux M, Pentacles C,

Armes et Protection : aucune.

Neville a été corsaire français au XVII^e siècle.

Comme ses collègues, il évitait autant que possible les massacres, préférant faire des prisonniers pour obtenir des rançons. Cette existence l'a tant marqué qu'il a choisi l'Arcane 6, l'Amoureux. C'est un homme d'une trentaine d'années, grand et fin, vêtu d'une chemise rouge, d'un gilet noir et d'un pantalon rentré dans des cuissardes. Il a un foulard bigarré enroulé autour du front.





Le triton de La Rochelle

Rien ne va plus

Maintenant, le scénario est ouvert. Les PJ sont libres de se comporter à leur guise.

En tout cas, les séquences qui suivent leur permettent d'intervenir quand ils veulent, et vous servent à les remettre sur la bonne piste au cas où. A chaque étape accordez des jets, voire des bonus aux PJ.

- **Les PJ essaient de retrouver Esméralda dans la salle** : un test normal d'Intellect / Botanique, Fouille ou Vigilance permet de la repérer ou de la sentir (le même parfum que le châte).
- **En s'installant à une table**, ils remarquent Pennborg et ses manies. Pendant ce temps le lutin s'amuse à maltraiter les croupiers, à faire sauter la bille de la roulette en l'air, à éparpiller les cartes...
- **Pennborg joue le 7 noir, impair et passe et prend l'ascenseur** pour gagner son Q.G. Par inadvertance, par association d'idée ou par superstition, c'est une mise qui revient souvent dans son jeu, et le lutin finit par s'en apercevoir (et peut-être les PJ). Il s'empresse de communiquer l'information à Esméralda, en allant la voir ou en criant le mot de passe en énochéen. Les PJ s'en rendent compte par une vision-Ka sur le lutin et en entendant le message.
- **Esméralda prend l'ascenseur à son tour**. Elle va fouiller le bureau pour apprendre que la Table est à Bangkok puis engager le combat. Si les PJ ne l'ont pas aperçue, ils peuvent s'y rendre également juste après elle. Il faut utiliser le mot de passe pour monter au 3^{ème}.

La réunion a lieu dans le Q.G. Sont présents Rochechouart, Pennborg et de riches personnages liés au Milieu. En effet, Rochechouart a organisé cette rencontre pour négocier l'émeraude que Pennborg a rapportée et celles à venir (si vous le voulez, le Thaï s'est mêlé à eux après avoir pris rendez-vous avec Rochechouart). C'est une assemblée dans le style mafioso. Pennborg sort une bourse et pose une bille verte sur la table. Les clients sont fascinés. Quand les PJ arrivent, ils entendent la fin de la conversation : « ... et il y en aura beaucoup d'autres ? ». Soudain, Esméralda fait irruption : « ... Non, plus jamais d'autres ». La Pleureuse est debout, elle ôte ses lunettes et son chapeau, libérant ses longs cheveux. Les spectateurs sont ébahis devant ce regard d'émeraude qui les toise. Des gardes Templiers interviennent, munis d'armes à feu.

Le combat s'engage. Esméralda saisit ses sachets et réduit ses victimes. Le Thaï et Pennborg se ruent sur l'émeraude. Mais la bohémienne est toujours plus rapide et la récupère. La bagarre doit être épique sans être meurtrière, car le but est de permettre aux PJ de se montrer héroïques. En effet, à la fin, au moment crucial où Esméralda domine ses ennemis, elle porte la main à son visage et gémit : elle est aveugle. C'est là que les PJ doivent réagir très vite pour la sauver.

En définitive, les Nephilim devraient fuir du casino avec pertes et fracas. Esméralda leur donne peut-être quelques explications à propos des derniers jours, mais elle est à présent très faible. Le temps presse. Si les PJ veulent continuer à l'aider, ils devront traverser les océans.

Prochaine étape : la Rochelle.





Au Triton bleu

Etant donné ses connaissances et son âge, et malgré sa faiblesse (ou peut-être grâce à elle), les PJ auront désormais du mal à refuser quelque chose à leur protégée.

Esméralda les prie de la suivre dans son voyage de la dernière chance, elle leur promet de leur révéler son histoire. Pour commencer, ils partent à la Rochelle avec elle car là se trouve un ami sûr qui pourra les mener au bout du monde.

La Rochelle est une ville à 470 km de Paris, célèbre pour son histoire liée aux armateurs et aux navigateurs. De son passé subsistent de nombreux monuments, qui rappellent certainement des souvenirs aux Nephilim, tandis qu'ils traversent les rues bordées d'arcades et côtoient les maisons du XVII^e siècle. Esméralda se dirige vers le Vieux-Port, dont l'entrée est encadrée par deux tours du XIV^e, la tour de la Chaîne et la tour Saint-Nicolas avec son donjon. Les bateaux de pêche mouillent devant les pontons de bois, dans le bassin d'échouage. Peu à peu, les Nephilim s'enfoncent dans des ruelles tordues, passent sur les quais humides verdis par le lichen. Les boutiques, petites et anciennes, ont des enseignes de fer rouillé qui grincent dans la brise venue du litige.

Enfin, Esméralda fait halte devant l'entrée d'une taverne, dont l'enseigne déclare : Au Triton bleu.

La porte craque quand on la pousse, et on entre dans une pièce étroite mais profonde, décorée d'objets de marine (sextant, gouvernail) et éclairée par des lanternes tempête. Au fond de la pièce, un rideau se soulève, et le propriétaire se montre. Esméralda se jette dans ses bras.

C'est **Neville**. Elle l'a connu à Alger où il faisait escale pour ravitailler son galion en hommes et en vivres. Il a accepté de la prendre à son bord et de la protéger, profitant ensemble de la liberté et du bonheur que confère l'océan aux Nephilim de l'Eau. Ils ont parcouru les sept mers du globe avant que Neville soit assassiné et remis en stase par les Templiers anglais.

Après les présentations d'usage, Esméralda demande à Neville de l'emmener à Bangkok. Devant son insistance, il ne pose pas de question, et demande aux PJ de se mettre à la tâche pour préparer l'expédition qui durera plusieurs semaines.

Il y a deux types de travail. Le premier, matériel, consiste à **rassembler les vivres et l'équipement nécessaire**. Neville précise aux PJ que son navire ne possède aucun confort moderne, et que s'ils ressentent le besoin de se munir de certains biens, ils doivent y penser maintenant. Il donne particulièrement ce conseil aux Pyrim, s'il y en a, car il sait que les conditions maritimes ne devraient pas les réjouir.

En tenant ce discours, Neville se montre magnanime et amical, mais pour lui, en vérité, seule compte la mer infinie qu'il va reprendre après toutes ces années d'inactivité.

Le second travail est occulte. Il nécessite l'aide des kabbalistes du groupe. Car le navire que Neville va employer n'est pas un simple bateau, même pas comme ceux qu'il commandait à l'époque. D'ailleurs, en l'occurrence, les vaisseaux de combat comme le galion ne seraient pas bien utiles, car ils sont trop lents. Pour aller vite, il faut une caravelle. Pour fendre les flots à la vitesse d'un oiseau, **il faut l'Atelentus**.



L'Atelentus

Neville mène les PJ qui ont accepté de l'aider le long de la côte, en suivant un itinéraire bizarre, tournant parfois en rond, se glissant entre deux rochers qui paraissent soudés. Bientôt ils arrivent dans une région déserte, que nul baigneur ni pêcheur ne fréquente. Il y a là une crique préservée de l'homme, où abondent les plantes étranges, les algues mouvantes, et de curieux coquillages qui galopent sur les rochers. Neville s'approche du bord de l'eau. A cet endroit elle semble plus profonde et en même temps plus claire qu'ailleurs, comme si des lueurs miroitaient au fond. Il fait signe aux PJ de l'accompagner et plonge.

En nageant une minute sous l'eau, le groupe s'engouffre dans une caverne sous-marine, avec une petite plage. A l'intérieur, une clarté surnaturelle baigne la petite salle. Des inscriptions séculaires se lisent à même les parois granitiques. Au fond de la caverne, un lourd coffre de bois garni de ferronneries regorge de trésors : pièces d'or et d'argent de tous pays, croix ouvragées, médaillons, dagues... Mais Neville défend aux PJ d'y toucher. Ce trésor est sacré, il appartient aux frères de la côte, à ses collègues corsaires qui reviendront se le partager lorsqu'ils seront de nouveau éveillés. En revanche, il saisit un parchemin posé au pied du coffre, le déroule et propose d'aller chercher l'Atelentus. Pour cela, il faut participer à l'invocation, et traverser les champs magiques d'Eau pour le retrouver, il leur dit : « *Il mouille quelque part, dans le royaume d'Assiah, au large des Terres Gnomiques* ».

Les PJ doivent entonner avec lui l'invocation de l'Atelentus, **caravelle aux onze voiles, arpenteur de l'Axis**, et réussir à lancer l'invocation (comme si les PJ lançait une sort d'Eau du second Cercle de Kabbale). Ceux qui réussissent partent avec Neville dans les royaumes magiques, les autres seront malades a bord, c'est-à-dire qu'ils ne profiteront pas de leurs découvertes ou des Plexus rencontrés sur le chemin. Comme prévu, la caravelle est **ancrée dans les eaux gnomiques**. C'est un magnifique vaisseau, long et effilé. Sa coque est bleu-vert mâtiné d'éclaboussures blanches, et se confond avec la couleur des vagues. **Ses onze voiles azurées portent un superbe pentacle**. A bord, le groupe est accueilli par l'équipage, composé de créatures aquatiques: **les Kerkouëts**. Ces Effets-Dragon d'Eau sont les cousins maritimes des Gnomes terrestres. Ils font cinquante centimètres, ont une peau écailleuse verdâtre et des yeux globuleux. Leurs cheveux hirsutes ressemblent à des bouquets d'algues. Il y en a une vingtaine, dont leur chef, qui a une jambe de bois et un bandeau sur l'œil. Ils ont tous des petits gilets gris brodés de petites lettres féeriques.

Les Kerkouëts font la fête à Neville, qui conduit le navire à travers les royaumes, pour apparaître au large de la crique. A l'horizon, l'Atelentus et sa voilure se confondent si bien avec l'eau et l'air qu'il est presque invisible pour des yeux humains. L'équipement est acheminé par canot, et le grand voyage commence.

L'Atelentus est donc une caravelle gnomique, qui suit les champs magiques et non les vents. Il lui arrivera peut-être de rencontrer un Plexus ou un Nexus... Cette traversée est l'occasion pour les compagnons de se raconter des anecdotes. Pour meubler les soirées dans la cabine du capitaine, chacun leur tour, les personnages font part d'un événement marquant de leurs existences antérieures. Neville peut parler un peu du vaudou, qu'il a observé dans les Caraïbes, ou du siège de La Rochelle.

Les PJ doivent faire de même, en improvisant un récit. Quant à Esméralda, elle leur parle bien sûr de son origine, de sa mission : **elle leur révèle le mythe du Glorieux Alliage**.



Destination Bangkok

Les voyageurs arrivent finalement dans le golfe de Thaïlande. Neville ancre l'Atelentus à bonne distance de la terre, bien que sa nature magique le dérobe aux yeux humains, et le place sous la garde des Kerkouëts. Puis c'est dans une barque discrète que les compagnons s'engagent dans la baie de Bangkok, qui offre 120 km de front de mer. Au centre de cette côte, un delta où l'on croise des cargos russes et chinois mène à la capitale. Le fleuve qui la traverse est le Chao Phraya, qui se disperse en réseau de canaux dont le cours glauque et l'odeur pestilentielle émaillent la ville. Ces canaux, mal entretenus ou carrément bétonnés, ne parviennent pas à juguler les marées qui envahissent Bangkok deux fois par jour. A ces moments, le centre-ville est noyé sous plus d'un mètre d'eau. Les fondations ne peuvent résister aux assauts : la ville s'enfonce plus vite que Venise, et passera sous le niveau de la mer dans quelques années.

La ville est surpeuplée (huit millions d'habitants), très polluée, bloquée par d'incessants embouteillages. Le meilleur moyen de circuler reste les pirogues à moteur et les pousse-pousse à pédales. L'odeur étouffante alterne relents poissonneux et parfums fruités. La chaleur est telle que les marchands de glace fourmillent. Pensez aux effets de cette ambiance sur les métamorphoses... Esméralda et Neville sont pressés d'en finir. S'ils désirent se reposer dans un hôtel, ils pourront profiter de la piscine du « **Dusit Thani** », qui n'est polluée que par les riches Américains qui y sirotent leur whisky en faisant trempette.

Dès leur arrivée, les PJ sont repérés par les indicateurs du Mai pen Rai. Après une courte filature qui pourra paraître menaçante aux Nephilim, les sbires de la secte (costume noir, cheveux laqués, colt sous la veste, logo du Mai sur la cravate) les informent très courtoisement que leurs patrons seraient très honorés de s'entretenir avec eux.

Ces messieurs de Mahesak

Le rendez-vous est situé dans le quartier de Mahesak, **territoire des négociants de pierres précieuses**, où se pressent les acheteurs du monde entier. Ici nul touriste ne se risque. Les parkings privés sont peuplés de Rolls et de Mercedes. Les immeubles sont pourvus de grilles d'acier et de caméras vidéo.

Une fois que les gorilles leur octroient un laissez-passer, les PJ sont introduits dans un large escalier qui mène à un appartement princier, au sol complètement recouvert de peaux de tigres (horrible spectacle pour un Faërim). Autour d'un sobre bureau, **les huit dirigeants de la secte sont assis derrière une table**, à contre-jour pour que leurs visiteurs ne puissent les identifier. Curieusement, le fauteuil central est vide. Ils parlent aussi bien anglais que français.

« *Nous serons brefs. Nous savons que vous venez vous attaquer aux installations d'une société concurrente. Nous avons enquêté sur eux en Europe. Ils sont puissants. Violents. Ils portent le bâton. Leur présence dans cette région n'est... comment dire... pas de notre goût. D'un autre côté, nous ne savons pas si nous pouvons vous faire confiance...* »

Sur ces mots, **la voix du Thaï tremble un peu**. Puis il se ressaisit, comme s'il était prêt à prendre le risque.

« *Nous passons un marché avec les vieux dragons* », dit-il en pointant les Nephilim du doigt.
« *Débarrassez-nous d'eux, car vous en avez le pouvoir, et nous vous donnons un indice pour les localiser* »

Si les PJ insistent, ils acceptent aussi de leur livrer un document : le code d'honneur du Mai pen Thaï, d'une grande valeur à leurs yeux, comportant les prémisses d'une tradition : « *Connaissance des sociétés secrètes asiatiques* ».

L'indice, c'est l'homme que les Chevaliers de la Martingale ont payé pour convoier le fragment et installer le tripot.



Les Thaï du Mai pen Rai

Agent type

Ka-Soleil : 4

Agilité : 18, Intellect : 15,
Puissance : 14, Présence : 10,
Vigueur : 19

Compétences

Armes de poing (révolver léger),
Combat à mains nues
(muay boran),
Esquive (armes de contact, combat
à mains nues),
Intimidation (apparence inquié-
tante),
Stratégie (escarmouches) et
Usages (Mai Pen Rai).

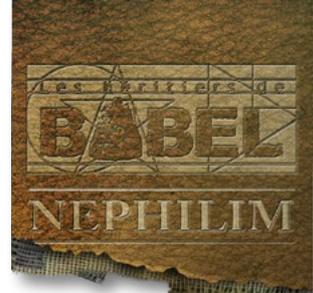
Traditions

Arcane mineur (Bâton) A.

Armes : revolver léger
(8/oui/10/20/40).

Protection : aucune.





Sans le moindre sentiment, le sectateur décrit sa situation. Afin qu'il ne puisse pas parler, les Chevaliers l'ont piqué de force à l'héroïne. **Le pauvre homme vit maintenant dans une masure infecte dans la campagne avoisinante.** Sa femme n'a plus que la peau sur les os, et sa fille se prostitue pour lui payer sa drogue. Il faut aller le questionner.

Pour cela il faut quitter les rues bondées de Bangkok, et cheminer sur les nombreuses rivières qui irriguent la région. Ce trajet dure au moins une journée. Le paysage est merveilleux et serein, rien de commun avec la capitale. Sur de longues et ternes barques de teck, les Nephilim traversent les marchés flottants où des femmes en chapeau de paille vendent des fruits aux couleurs inconnues. Les auberges leur offrent de la bière et de la viande sucrée. Enfin, ils parviennent dans une plaine alluviale saupoudrée de petits villages lacustres, montés sur pilotis.

C'est dans une de ces maisons que la victime des Templiers agonise. Les PJ doivent le soigner par des moyens magiques ou en payant son internement dans une clinique de luxe. Alors sa femme consentira à leur révéler l'emplacement du tripot : Atami, Petchburi Road.

La dernière mise

Petchburi Road est au cœur du quartier chaud de Bangkok. L'enseigne lumineuse de l'institut de massages Atami attire l'œil des PJ dans une ruelle adjacente, où chaque entrée est un bordel plus ou moins déguisé. Un couloir jaunâtre est garni de vitrines où dorment des gamines trop maquillées avec des numéros. Au fond, une porte de bois lourd est gardée par un malabar de 110 kilos. Il porte un gilet de cuir sur son torse nu, des cheveux longs en catogan, et des petites lunettes rondes qui cachent ses yeux sans vie. S'en débarrasser devrait être facile : le lieu est très sombre, l'homme est fatigué. On peut par exemple attirer son attention dans un recoin du couloir. Derrière la porte, un escalier descend vers une cave humide. C'est là que tout va se jouer (au sens propre comme au figuré).

La pièce de 15 m² n'est éclairée que par la lueur verte et palpitante qui provient du fragment d'émeraude. Celui-ci est si brûlant que nul ne peut le toucher. Il est placé dans un athanor gigantesque, composé d'une cuve métallique et d'un réseau de tubulures de verre.

Ces fines canalisations le relie à un grand globe de verre, rempli d'un liquide noir zébré de lueurs inquiétantes. A l'intérieur flotte **une sorte de larve blanchâtre qui bouge lentement dans la liqueur visqueuse : un Homoncule.** Enfin, surmontant l'appareillage, un alambic tortueux penche son bec au-dessus de la Table.

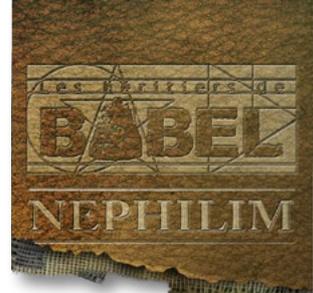
Autour de la Table se tiennent les trois derniers Chevaliers de la Martingale. Visiblement, ils sont complètement fous, leur visage creusé se découpe dans le nimbe verdâtre d'une façon terrifiante. Affligés de tics nerveux, ils semblent avoir passé les derniers mois dans ce lieu maléfique sans en sortir. L'un des trois est mieux habillé. C'est un Thaï corpulent dont la cravate dénouée porte le signe du Māi pen Raï. C'est leur chef manquant, qui a succombé au démon du jeu et à la folie des billes d'émeraude.

Quand ils aperçoivent les Nephilim, **les Chevaliers ne montrent aucune réaction brutale,** ni même de surprise. L'un d'eux explique aux PJ avec un sourire sardonique que la destruction de l'athanor ne libèrera pas Esméralda : la partie a duré trop longtemps, le processus est irréversible. La seule façon de mettre fin à la partie est de la gagner. Ils leur proposent donc de jouer pour remporter la liberté d'Esméralda. Neville, vieil habitué des tavernes, accepte immédiatement.

Les règles sont simples. Il faut lancer trois fois deux dés d'émeraude (des d10). Nul ne sait exactement le chiffre qu'il faut faire. En fait, ils font sans le savoir des jets sur le Ka (Ka-Soleil pour les humains), facile (Ka x 3) au premier jet, normal (x 2) au deuxième et difficile (x 1) au dernier. Celui qui au total fait le plus de réussite est vainqueur.

Vous êtes libres d'inventer des règles plus originales. Celles-ci ont le mérite d'être simples, et de réserver un effet dramatique dû à la baisse du multiplicateur.





L'important est comme toujours l'ambiance. « Habillez » les jets de dés. Insistez sur les manies des joueurs : ils saisissent les dés avec avidité, murmurent une prière, font des gestes bizarres. La sueur inonde les visages. La lumière du fragment projette les ombres grandes des participants.

Quand les Templiers gagnent une manche, Esméralda ne peut retenir ses larmes. Simultanément l'alambic se met en marche et distille une goutte d'émeraude qui tombe sur la Table. Elle se solidifie aussitôt en une bille d'une pureté incomparable qui rayonne de puissance magique. Le Thaï la saisit avec une pince à épiler et l'examine à la loupe, avant de la glisser dans une bourse avec une expression d'extase. Esméralda défaille, complètement aveugle. Son Ka n'est plus qu'une lueur.

Il y a deux issues à la partie : soit les Nephilim remportent la partie, soit Esméralda pousse un hurlement sauvage et utilise ses dernières forces pour saisir le fragment qui lui brûle les mains et le briser.

Dans les deux cas, le morceau d'émeraude explose en des milliers d'éclats minuscules qui s'évaporent dans l'atmosphère. L'athanor commence à vibrer, l'alambic se casse, emportant avec lui le globe de l'Homoncule qui se déverse dans la salle. Les PJ ont juste le temps de s'emparer des billes (sinon c'est Neville) avant de fuir alors que la cave s'effondre sur les Chevaliers de la Martingale.

Adieux à la caravane

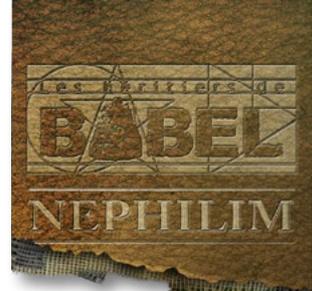
Les compagnons rentrent en France. Esméralda mettra beaucoup de temps à récupérer son Ka. Mais elle est sauvée et peut voir de nouveau. Jusqu'à la prochaine découverte de la Table d'Émeraude.

Neville quitte les PJ à La Rochelle où ils seront toujours les bienvenus dans sa taverne.

De retour à Paris avec Esméralda, les PJ retrouvent les Bohémiens au cours d'une fête chaleureuse. Avant de partir. Esméralda demande aux PJ de venir la voir dans sa roulotte. Outre les remerciements qu'ils méritent, elle leur donne les billes d'émeraude et leur en révèle le secret : on peut y lire le message ésotérique du fragment qui s'est brisé à jamais. Mais ils ont encore de nombreuses aventures à vivre avant de savoir le déchiffrer.

Enfin, l'heure des adieux est venue. Les Nephilim regardent s'éloigner la caravane gitan dans les velours du soir, et voient briller une dernière fois les yeux d'Esméralda.





3 La Table d'Émeraude

Le Glorieux Alliage

En ces temps immémoriaux, l'Atlantide dressait ses dômes. C'était l'Âge d'Or.

Les Nephilim libres et tout-puissants se mouvaient sans effort parmi les champs magiques, que la chute de l'orichalque sur Terre n'avait pas encore troublés. Ainsi, de nombreux Nexus marbraient la surface, augurant bien souvent de la naissance de l'un d'entre eux. Ces premiers-nés étaient uniques parmi les êtres-Ka. Et bien que la naissance d'un Immortel fut fréquente, les auspices annonçaient toujours des événements majeurs, tels ceux qui virent naître les membres du Glorieux Alliage.

Reportons-nous aux Vélins Carminae...

C'était l'instant précis où la nuit laisse place au jour, et où nul ne peut dire s'il s'agit de l'aube ou du crépuscule. Des Nexus apparurent simultanément dans des sites miniers fort riches. Les matières les plus précieuses attirèrent chacune un Ka spécifique. Un creuset naturel se forma au centre des Nexus, où fut ciselé un cocon minéral. Les Nephilim qui naquirent au sein de ces chrysalides furent profondément déterminés par le phénomène.

Bien qu'il soit composé des Ka-éléments habituels, leur métamorphe récupéra les caractéristiques physiques et symboliques de leur pierre natale. De l'œuf minéral dont ils sortirent, on extirpa un fragment, un objet différent pour chacun (une dalle, un cristal...), indissociable de leur nature et de leur existence. Cet alliage de Ka et de pierre précieuse fut appelé Matière Première.

L'un de ces êtres, une Ondine, était lié à l'émeraude : Esméralda sortit du Nexus nantie d'une lourde dalle verte et translucide, que l'on appela Table d'Émeraude.

Cette dalle portait un message réservé aux yeux des plus hauts initiés. On raconte qu'un dénommé Hermès réussit à la dégager de sa gangue, laissant à jamais son empreinte dessus.

Mais cette combinaison des éléments du Pentacle n'avait rien à voir avec l'Agartha.

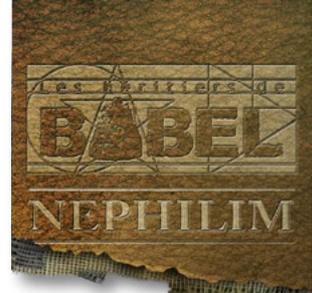
En effet, malgré leur apparence de perfection, ces créatures souffraient toutes d'un manque. Esméralda était aveugle, l'explication de cet état résidait dans la dualité du Nephilim et de l'objet qui l'accompagnait. Tant que la Table existerait, Esméralda ne pourrait voir.



Casus Belli HS n°12,
le Glorieux Alliage,
de Stéphane Marsan

Illustrations : Julien Delval





La capture et l'exil

Mais avant que les Immortels puissent résoudre ce mystère, le Déluge submergea l'Atlantide et les hommes s'armèrent contre leurs géoliers. Dans l'Holocauste et les Guerres élémentaires, la Table d'Émeraude fut perdue, et pour la première fois Esméralda se trouva libérée de sa malédiction : ses yeux s'ouvrirent. Hélas elle découvrit le monde dans ses pires instants, assistant innocente à l'extermination de la race élue. Elle devint alors la représentation du chagrin de l'initié lorsque la sagesse est dévoyée ou bafouée. Pour la Tradition, Esméralda serait la Pleureuse, la Princesse chagrine des contes de fées, appelée à errer dans une vallée de larmes.

La fondation de l'Alchimie

Cette période permit la constitution des sociétés secrètes, et l'avènement du Temple. Comme nombre de ses frères, Esméralda fut capturée par les fidèles de Tubalcaan. Celui-ci, fasciné par la splendeur de la Pleureuse, l'obligea à le servir et à le divertir par ses danses gracieuses et sauvages, dont les mouvements révélaient inconsciemment un enseignement occulte. Informé de son histoire, il débuta les toutes premières recherches de la Table d'Émeraude, en vain. Mais cela suffit pour apprendre son existence aux initiés humains, qui ne l'oublieraient jamais.

Lorsque les Immortels renversèrent le Temple, et que Tubalcaan dut s'enfuir, Esméralda se retrouva enfin libre de parcourir un monde d'avenir pour les Nephilim. Dans le message d'Akhenaton, elle adhéra principalement au rôle que le Pharaon attribuait aux Bohémiens. En effet, sa condition la rapprochait manifestement des gens du voyage. Comme eux, Esméralda était destinée à l'errance, et les Bohémiens l'accueillirent immédiatement comme leur marraine, une princesse déchue et marginale.

Mais cette existence devait trouver son véritable sens aux alentours de l'An Mil, lorsque les membres du Glorieux Alliage se réunirent.

Esméralda ne connaissait pas ses semblables, nés sous les mêmes auspices qu'elle. Ils étaient tous liés à un minéral, dont ils portaient le nom dans une langue occulte, y figuraient notamment le Lion Vert et Rebis. Ils avaient, au cours des siècles passés, adopté des missions, comme le parrainage des Bohémiens pour Esméralda.

Rassemblés en conclave, ils comprirent qu'ils étaient les exemples vivants de la transmutation de la matière. A partir de leur expérience, ils inventèrent un objet pour la réitérer symboliquement, une réplique du creuset primordial : l'athanor. Le Glorieux Alliage venait de fonder l'Alchimie.

Ayant souffert de la solitude, ils décidèrent que les autres Nephilim devraient obligatoirement les rencontrer pour obtenir les connaissances finales du Grand Art. Ils étaient les figures emblématiques que tout disciple devrait méditer. Ainsi, le Secret de la distillation dans l'alambic se lit dans l'histoire d'Esméralda, compagne larmoyante des Bohémiens. On ne peut donc trouver les formules du Grand Œuvre qu'auprès des Nephilim de l'Alliage, et nulle part ailleurs.



