

PaliM seste N° 15



A l'égard de l'étranger

Un lieu occulte à sauver, des rivalités templières,
une énigme à déjouer : vos Joueurs seront-ils à la hauteur ?



Palimpseste n°15

A l'égard de l'Étranger

Scénario

Ce scénario est destiné à un groupe de trois à cinq Nephilim. Il est assez simple et a servi notamment de scénario de démonstration pour des débutants à la Journée Portes Ouvertes Magna Ars en 1994. Son accessibilité permet de mettre en place des éléments types des intrigues Nephilim, afin de vous aider à élaborer vos propres aventures.

Cette histoire est constituée de trois moments principaux : d'abord la découverte d'une cachette médiévale grâce à un «vrai» mécanisme et pas un simple jet de « fouiller » ; puis une rivalité interne des Templiers qui affine les motivations des ennemis des PJ, outre celle de les exterminer ; enfin un lieu occulte et féerique qui deviendra un point de rendez-vous des PJ et de leurs contacts.

A vous de placer ces thèmes dans des intrigues plus complexes, après les avoir expérimentés ici.

L'aventure

Mais passons au contenu. « A l'égard de l'Étranger » était le nom d'une auberge tenue par de petites créatures magiques, en particulier celles qui ont le goût des intérieurs confortables et des fumets alléchants : Gnomes et autres lutins. Située en plein cœur de Paris au XIV^{ème} siècle, elle accueillait les Nephilim de passage.

Le chef cuisinier de l'auberge, un gnome rebondi du nom de Baglouf le Pansu, avait notamment conclu un pacte d'amitié et de protection avec un Nephilim qui lui avait rendu de grands services, connu sous le vocable énigmatique de « l'Étranger ». D'où le nom de l'auberge. Comme preuve de ce lien, les tenanciers firent forger par des confrères artisans un médaillon représentant la porte d'entrée de l'auberge et l'enseigne gravée de la devise de la maison : *Adversus hostem*. Ce médaillon permettait de faire appel à l'Étranger en cas de besoin, en le contactant dans l'Akasha où il résidait.

Mais Frère Dintrans, un dirigeant Templier du poste de garde situé dans une cave non loin, s'empara du médaillon, et blessé par le couteau de cuisine féerique de Baglouf (ça fait mal ces bêtes-là) s'en alla mourir dans une cachette secrète de l'Ordre, sous l'église St Julien le Triste, dans le 5^e arrondissement de Paris, en face de Notre Dame.

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 :

Hermes Trimegiste 4,
A l'égard de l'Étranger,
de 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





Depuis, les Frères de ce Templier héroïque sont à sa recherche. Ils n'ont comme indice que le témoignage laissé par Frère Dintrans en partant, disant qu'il va « où résident les étrangers », indiquant à ses compagnons le but occulte de sa mission, et la désignation des Nephilim sous le vocable « étrangers ».

Entre temps, l'auberge a perdu son protecteur et privés du médaillon, les tenanciers se sont découragés. L'endroit a été peu à peu désertée de ses occupants magiques et est désormais devenue un simple fast food. Mais il suffira de les rappeler et de leur rendre leur objet pour que le lieu retrouve vite sa forme originelle. Alors « A l'égard de l'Etranger » redeviendra un lieu de rencontre et de convivialité pour les Immortels.

Le scénario commence lorsque l'Etranger, aujourd'hui proche de l'Agartha, se souvient de ses compagnons médiévaux. Il veut récupérer le médaillon afin de redonner vie à l'auberge mais il ne peut agir lui-même, pris par d'autres obligations. Il appelle alors les PJ pour qu'ils retrouvent le médaillon et le rendent à ses propriétaires. Mais les Templiers veillent et vont suivre la piste jusqu'à l'auberge.

Le tombeau de frère Dintrans

Cette introduction permet de faire intervenir de nouveaux Nephilim dans une scène à l'ambiance mystique.

Vous pouvez donc commencer par un bel éveil dans un lieu sacré, et nous allons décrire la scène comme telle. Mais si vous n'en avez pas besoin, les PJ peuvent être attirés par la présence de l'Etranger, car ils ont prédit l'apparition du Nexus, ou s'ils sont dans les alentours, le passage de l'Etranger rayonne magiquement dans le voisinage.

La scène a lieu dans une église romane, à l'ambiance froide, simple mais tranquille : St Julien le Triste. Le décor est assez fruste, la pierre des murs presque nue. Douze statuettes posées sur des corniches regardent les bancs de bois vides. Deux hauts vitraux blancs éclairent le lourd autel recouvert d'une nappe. Quatre gros piliers ronds soutiennent la voûte qui se perd dans la grisaille des hauteurs. Une double porte de bois dans la façade est fermée par un baudrier, et une autre petite porte est ouverte sur le côté droit, la clé se trouvant dans un placard accroché au mur à proximité. Le curé est momentanément absent, éloigné par l'Etranger, et au vu de ce qui va se passer, ça vaut mieux pour lui.

L'Etranger se tient devant l'autel. C'est un petit homme au dos voûté, recouvert d'une houppelande vert sombre, et d'une vieille robe grise. Son visage ridé est à moitié mangé par une barbiche et des cheveux noirs. Il ne regarde pas les PJ, tout plongé qu'il est dans l'opération d'éveil qu'il est en train d'accomplir.

Les stases des PJ qui surgissent dans ce siècle sont posées sur l'autel. Quand les PJ arrivent de l'extérieur, ou flottent dans les airs, ils peuvent voir en Vision Ka la lumière éblouissante et bienfaisante que dégage l'Etranger, et la puissance que possède ce bonhomme qui ne paie pas de mine. Une fois éveillés ou en tout cas sur les lieux, les PJ sont face à l'Etranger, qui parle peu et de façon tranchée. « Nous n'avons que peu de temps. Je sens la Milice venir. En bas, sauvez la relique pour la rendre à ses propriétaires. Réussissez, et nous nous reverrons chez eux. » Il trotte ensuite jusqu'au pilier Nord Est, disparaît derrière et ne réapparaît pas de l'autre côté. (il est passé dans un plan subtil, et a montré du même coup aux PJ la piste à suivre).





Presque aussitôt une voiture s'arrête près de l'église. Ce sont les Templiers. En effet, ce matin a vu un branle-bas de combat chez les Templiers parisiens. Au poste de garde de la commanderie de Paris, Robert de Saint-Clavien, le Mage actuel, a réuni l'ensemble des chevaliers présents, car il a capté l'apparition du Nexus grâce à l'homoncule que la Loge Parfaite du Bâton a mis à sa disposition pour une courte période.

C'est la première fois qu'il assiste à un tel phénomène, et il pense que c'est l'occasion de faire parler de lui au sein de la hiérarchie. L'ordre du jour est donc de monter une opération sur-le-champ, sans attendre le feu vert du Commandant, tant le moment est important. Le Mage charge deux groupes de s'occuper de l'affaire. Le premier, sous l'autorité du chevalier Marboeuf, est d'un tempérament violent, prompt à régler séance tenante, et le plus efficacement possible, les problèmes qui se posent à l'Ordre. Le second, mené par le chevalier Tallière, plus posé et consciencieux, est en retrait, destiné à des missions d'espionnage et de recherche. Il n'entrera en scène qu'au retour du premier groupe.

Le Mage dépêche donc le chevalier Marboeuf à l'église, avec une escouade de trois frères. Ils arrivent dans une Mercedes noire et se garent de l'autre côté de la rue. Marboeuf est en blouson noir, pantalon de toile, chemise blanche et cravate de cuir noir.

Les frères sont en pardessus gris, leurs vestes noires dissimulant leurs pistolets. Ils ne sont pas spécialement agressifs, mais déterminés, pressés de mettre la main sur ce qui a créé le Nexus.

A l'intérieur de l'église, si les Nephilim sont encore présents, plusieurs cas de figure sont possibles.

1) Les Templiers reconnaissent les PJ comme des Nephilim : le combat éclate immédiatement. Des membres de la Milice du Christ tentent de les capturer avant de rechercher ce qui les intéresse en ce lieu pourquoi ont-ils provoqué le Nexus et éventuellement ouvert le passage menant à la cachette de Frère Dintrans ? Dans le combat, si les Templiers sont vaincus, le second groupe, dirigé par Tallière, viendra enquêter sur leur disparition. Au contraire, si les Nephilim sont capturés, ils devront subir un interrogatoire serré. La précipitation de l'opération permettra à Marboeuf de se défouler un peu. Aux PJ de se libérer comme ils peuvent.

Les Templiers les emmènent dans les cellules du poste de garde, et préviennent leurs supérieurs du second degré. Et dès ce moment, ils se montreront beaucoup plus forts, mieux dirigés et assistés de renforts.

2) A moins que les Templiers ne reconnaissent pas la vraie nature de leurs adversaires, et agissent masqués. Ils font comme si de rien n'était, ignorent ou chassent les PJ sous un prétexte quelconque, et cherchent discrètement l'origine du Nexus. Ils ont très peu de chance de trouver le passage du pilier, et s'en retournent bredouilles auprès du Mage. Ils surveillent ensuite le lieu, comme on va le voir à la fin de ce chapitre, quand les PJ auront terminé leur exploration. D'une façon générale, cette rencontre définit le rapport des Templiers aux Nephilim dans la suite du scénario. Selon l'action des opposants et l'attitude qu'ils ont adoptés, le développement de l'enquête sera différent. Il est donc conseillé de prendre note, à l'issue de cette scène, des positions respectives des Nephilim et des Templiers.

Les Chevaliers

Chevalier parisien type

Ka-Soleil : 8

Caractéristiques :

Agilité : 15

Intellect : 18

Puissance : 15

Présence : 16

Vigueur : 19

Compétences :

Armes de poing,

Armes tranchantes

Combat à mains nues

Traditions :

Arcane mineur (Bâton) A.

Armes :

Epée courte (8 dégâts sérieux)

Révolver léger (8 dégâts sérieux),

Mains nues (3 dégâts légers)

Protection :

Gilet pare-balles (protection 7)

Possessions :

Chevalière avec croix rouge.





Le passage

Le pilier Nord Est est le passage vers la cache templière souterraine. Ce coin semble anodin, mais en examinant le sol, on découvre que le pilier se trouve au centre d'une croix dont chaque branche est une dalle. L'une des branches comporte un rond légèrement creusé et une autre, une épée gravée pointée vers l'extérieur. Si l'on suit cette direction, une statue se tient dans une niche figurant un pèlerin avec une houppelande et un bâton (« je suis le bon pasteur »). Le bâton se détache de la main de la statue et rentre dans le creux. La dalle s'enfonce et ouvre le pilier qui révèle un escalier minuscule descendant en spirale.

Sur le mur qui tourne, on distingue le sceau du 1^{er} degré et une inscription en latin à demi effacée (« *malheur à celui qui viole ce lieu réservé aux adoubés* »). En bas l'escalier débouche dans une salle rectangulaire de 5 m sur 2. Au fond est assis un squelette (Frère Dintrans) vêtu d'un habit médiéval de chevalier (casque rond, haubert, cape noire, gants avec croix pattée rouge cousue au revers). Un couteau de cuisine magique (vision-Ka) près de lui, et le médaillon dissimulé dans la doublure de sa cape. Une belle épée templière au pommeau gravé du sceau du 1^{er} degré, est planté à deux mètres de l'escalier, entre deux dalles.

Sur le mur du fond, un avertissement informe que « *le chevalier seul peut rentrer en présentant l'instrument de son esprit à l'oeil de l'Ordre* ». Incrustée sous ces mots, une petite pierre brille (parcelle de Ka-feu), le rayon lumineux s'insinue dans le noir et le froid de l'oubliette. Le sceau des adoubés de la garde de l'épée templière doit être présenté au faisceau de lumière provenant de l'oeil.

Sinon une herse de fer noir s'abat tous les mètres sur les infortunés qui avancent vers le squelette (8 dégâts sérieux). Une fois tombée, la herse doit être relevée à la main. Le moyen d'échapper à ce piège est d'attraper à distance l'épée de Frère Dintrans à partir du bas de l'escalier.

Le médaillon est en cuivre très finement ouvragé, et représente une porte en bois pourvue de ferronneries et d'une vitre grillagée. Au dessus une enseigne porte les mots : « *Adversus hostem* », c'est-à-dire (test facile d'Intellect / Linguistique (latin)) « *A l'égard de l'étranger* ». Quand les PJ sortent, le site est surveillé par un Templier en faction dont les vêtements civils ne laissent rien présager de sa mission (action résistée (FR+1) d'Intellect / Vigilance pour le remarquer).

De part et d'autre, l'enquête peut commencer.

L'enquête des Templiers

En effet, les Templiers sont maintenant sur une double piste : Frère Dintrans et les PJ. La première, le tombeau de leur ancêtre, vient d'être ravivée. Depuis ce matin, l'apparition du Nexus (ressentie par l'Ordre comme un instant de révélation, un appel du destin) a relancé les recherches sur le disparu. Après le départ des PJ, l'investigation du lieu permettra aux Templiers de déceler le passage à leur tour, surtout si les PJ ont laissé des traces de leur découverte.

Convaincus que les PJ sont d'une façon ou d'une autre responsables du meurtre de leur ancêtre, ils décident de les éliminer. S'ils n'avaient pas encore réalisé la nature de ces intervenants, ils comprennent désormais à qui ils ont à faire. C'est donc la vengeance qui lance tout d'abord les Templiers aux trousse des Nephilim. Ils vont essayer de les filer dans tous leurs déplacements, attendant le moment idéal pour les attaquer. Motivés par une haine aveugle, les Templiers ne feront pas de quartier. Ce premier mode d'intervention revient donc à une expédition punitive. C'est le travail du groupe de Marboeuf.





Mais si l'enquête des PJ avance bien, les Templiers vont se douter de l'intérêt pour eux de ces recherches, et du rapport qu'elles entretiennent avec la mort de Frère Dintrans.

Le groupe de Tallière effectue alors ses propres recherches. En combinant les documents que leur a laissés la commanderie du temps de Frère Dintrans sur un objet permettant de contacter les Invisibles et les informations dénichées par les PJ au sujet de l'auberge, les Templiers reconstituent l'itinéraire de Frère Dintrans et adoptent un autre objectif : dérober le médaillon aux PJ. C'est à ce moment que la manière d'opérer des Templiers doit changer.

Les supérieurs se montreront plus subtils, car l'enjeu est d'importance. Ils penseront avant tout au profit (et à l'avancement dans la hiérarchie) que la saisie d'un tel artefact apporterait à la Commanderie de Paris. Cette seconde phase met en jeu les ambitions des différents acteurs de la Commanderie, et principalement les tenants des deux groupes en présence.

Le premier, les frères de Marboeuf, fera tout pour accéder au trésor, tandis que le second, les frères de Tallière, préférera attendre le dernier moment pour dérober à son collègue les lauriers de la victoire. C'est pourquoi les sbires de Marboeuf seront sur les dents et ne laisseront aucune chance aux PJ, alors que les hommes de Tallière se contentent d'observer leurs mouvements, réservant leurs forces pour la fin.

Pour résumer l'enquête des Templiers, voici les documents dont ils disposent au poste de garde : archives relatives à un objet permettant de contacter les Supérieurs invisibles. On y raconte qu'un commandant précédent au XII^{ème} siècle est mort dans d'atroces souffrances lors d'une transe avec cet objet en main, détruit par l'apparition lumineuse d'un puissant ennemi. L'objet fut ensuite repris par des inconnus. Un ordre venu de très haut, datant de 1321, exige que tout soit mis en oeuvre pour récupérer un tel artefact et le mettre en lieu sûr. Une lettre de Frère Dintrans s'engage au nom de tous les adoubés qu'il tient sous son commandement à réussir cette mission. Mais il faut noter que Frère Dintrans s'engage d'une façon générale à réussir toutes les missions qui lui sont confiées. Ainsi les Templiers n'ont-ils pas attaché grande importance à cet élément pour expliquer la disparition de leur frère. D'autant que s'ils l'avaient fait, on aurait suspecté Frère Dintrans d'avoir été aussi avide que son prédécesseur et d'avoir subi le même sort.

Deuxièmement, le dernier témoignage de Frère Dintrans mentionne le lieu « où résident les étrangers ». Les intrusions des Templiers de l'époque à l'auberge n'ont pas eu grand résultat, si ce n'est d'accélérer la fuite des faeries. Ils n'ont donc pas compris quelle était la vraie nature de ce lieu, et les archives n'ont pas gardé trace de ce soupçon. C'est pourquoi les Templiers ne se dirigeront vers l'auberge que lorsque les PJ l'auront eux-mêmes trouvée par leurs recherches en bibliothèque.

Les Frères

Ka-Soleil : 6

Caractéristiques :

Agilité : 15

Intellect : 15

Puissance : 15

Présence : 15

Vigueur : 15

Compétences :

Armes tranchantes

Combat à mains nues

Traditions :

Arcane mineur (Bâton) A.

Armes :

Épée courte (8 dégâts sérieux)

Dague (4 dégâts sérieux)

Mains nues (3 dégâts légers)

Protection :

Veste de cuir (protection 3)

Possessions :

Manteau court avec croix pattée blanche en satin brodé dans le col.

L'enquête des Nephilim

Les indices sont : le dessin de la porte d'entrée sur le médaillon, la devise « A l'égard de l'étranger », les rapports entre l'affaire et les Templiers.

1°) Le dessin : les PJ ayant vécu au Moyen-Age peuvent faire des jets sur leur Culture d'incarnation, leurs compétences en Histoire, Architecture... afin de reconnaître la porte d'une auberge médiévale française.

2°) Le nom : les annales d'occultisme, notamment celles des Arcanes, rapportent que le lieu abritait des voyageurs venus de fort loin, chargés de grands secrets, se réunissant pour échanger leurs expériences étranges. L'auberge était considérée comme le rendez-vous des philosophes, thaumaturges et autres quêteurs d'absolus. Le terme «étranger» renvoie sans doute aux êtres supérieurs qui errent parmi les hommes.





3°) En feuilletant des recueils de gravures, les PJ tombent sur **une représentation de la façade de cette auberge**, où l'on voit les clients plongés dans des conversations animées, des chopes à la main, accoudés aux lourdes tables de bois. En réussissant un test difficile d'Intellect / Fouille, une scène plus discrète apparaît au fond de la salle, où un homme vêtu d'une houppelande sombre (« l'étranger ») tient un petit médaillon dans sa main, et le montre au serveur. Avec un test d'Intellect / Fouille (FR0) réussit, on distingue que le bonnet du tavernier dissimule mal ses grandes oreilles pointues, et son long nez en carotte.

4°) **Une carte de Paris du XIV^{ème} siècle**, très approximative, situe l'auberge près du quartier du marais. Le rapprochement avec une carte actuelle la place rue Beautreillis, parallèle au Boulevard Henri IV, près de Bastille.

Durant ces recherches, les Nephilim sont suivis par les Templiers. Au moment propice, le groupe de Marboeuf attaque les PJ, tandis que Tallière récupère les fruits de leurs recherches dès qu'ils quittent les lieux d'informations (bibliothèque, musée...). Les PJ ont toujours une longueur d'avance sur leurs ennemis, à moins que Marboeuf ne les batte et emporte le médaillon. Si cela se produit, les PJ voudront sans doute le leur reprendre. A eux d'obtenir les moyens de suivre la trace des Templiers jusqu'au poste de garde (témoins humains ou Nephilim bien informés, immatriculation de la Mercedes...). S'ils y parviennent, ils affronteront les gardiens du lieu appartenant au 1^{er} groupe, et repartiront avec le médaillon. Pendant ce temps, les Templiers du groupe Tallière continueront leur route vers l'auberge où ils arriveront les premiers.

Si au contraire les PJ décident que le plus urgent est d'aller avertir les propriétaires du médaillon, les Templiers seront en retard, car ils auront d'abord mis l'objet en lieu sûr.

Le poste de garde

Situé Boulevard Saint-Michel, il s'agit d'un **poste mineur qui abrite deux factions, celles de Marboeuf et Tallière**, et occasionnellement le Mage, Robert de Saint Clavien. L'entrée de cet immeuble bourgeois, avec moulures sur les murs et tapis rouge dans l'escalier, dispose d'un ascenseur. A l'intérieur, outre le panneau avec les étages normaux, se trouvent un interphone avec un bouton marqué d'un casque. En le poussant, le portier du poste demande le grade (admis, bachelier, adoubé – Tradition Arcane mineur (Bâton) A si le joueur ne connaît pas la réponse). L'ascenseur descend alors jusqu'à une grande pièce en sous-sol. Cette salle contient des armes, des vivres, des sanitaires, ainsi que des documents relatifs aux activités templières récentes marqués d'un bâton couronné, des informations sur la Loge Parfaite du Bâton, les archives médiévales (voir *L'enquête des Templiers*). Une petite salle en retrait comporte des tentures noires et un autel où subsistent des traces de Ka, un peu de sang noir d'homoncule, et des calculs attestant que le mage a capté le Nexus du début. Le poste est gardé par trois frères et un chevalier, plus le groupe Marboeuf avec le médaillon s'ils l'avaient volé. Le mage est en train de faire son rapport à la commanderie.

Fast Burger

Dans la rue Beautreillis, petite, calme et pavée, certains bâtiments gardent encore des éléments architecturaux et décoratifs au sens ésotérique (porches de pierre ouvrant sur le vide, reliefs de cadrans solaire presque effacés, visage d'ange au fronton d'un portail). Les boutiques ne sont pas très animées : antiquaire, restaurants aux rideaux sombres...

Soudain, un flot de musique FM se déverse dans cette atmosphère surannée, et la vitrine agressive d'un fast food casse la douce ambiance des alentours. Ce « **Fast Burger** » au mobilier criard est ouvert de 8h à 1h du matin et vend sa marchandise habituelle de hamburger caoutchouteux et de frites momifiées. Et horreur ! son emplacement **est exactement celui de l'auberge médiévale**.





Une fois que les Nephilim auront digéré leur déception, ils entreront faire un petit tour dans cet établissement typique du XXI^{ème} siècle où ils apprennent à vivre peu à peu. C'est le moment de confronter leurs expériences passées avec les coutumes en vigueur dans ce royaume décadent : un grand niais leur fonce dedans avec son plateau, répandant 8 sauces différentes sur les vêtements, et les recouvre d'injures ; un gamin les harcèle pour qu'ils lui donnent la figurine de dinosaure (très vieux souvenir) cachée dans leur pitance ; la sono martèle à fond les rythmes dont ils ont horreur etc. Les Nephilim de Terre n'apprécient pas du tout l'endroit. **Si les Templiers ont devancé les PJ, ils sont dispersés dans l'ensemble du restaurant, mastiquant consciencieusement leur big mac, attentifs à toute intervention étrange.** Si les PJ se font remarquer, ils les repèrent tout de suite. Puis ils vont les voir pour les menacer de la vengeance de l'Ordre: « aucun Etranger ne sortira de là vivant ». **Et à la moindre occasion, ils vont en découdre dehors,** dans une ruelle aux murs sans fenêtre, l'épée à la main. L'attente est éprouvante pour les PJ, car rien d'occulte ne semble émerger dans cet endroit désespérément vide de sens et de merveilleux. Lorsqu'ils ont bien mariné, ils aperçoivent enfin quelques manifestations bizarres en Vision Ka. La poubelle où l'on vide les plateaux s'ouvre seule, et une colonne de petits gnomes en sort en file indienne, pour disparaître derrière un bac à fleurs. Un gamin lache son ballon auquel s'accroche un farfadet qui se laisse porter au-dessus de la tête des clients, avant de chuter sur un bacon bien juteux.

Quand les PJ s'adressent à l'un de ses étranges parasites, leur humeur est plutôt maussade, malgré leurs amusements apparents. Ils ont l'air de s'ennuyer à mourir. Le plus gros se plaint de dépérir à vue d'oeil. Ils mentionnent le nom du **cuisinier au chômage : Baglouf le pansu.** Issu du royaume d'Assiah, ce gnome à la peau bleuâtre, vêtu d'un gilet brodé orange, est passé maître dans l'art de se dissimuler, et échappe ainsi totalement à la vigilance des humains. Il se trouve au fond des cuisines, se morfondant parmi les cartons de salade en sachet, entre le four à micro-ondes et les bidons de milkshake. Il est complètement déprimé, attendant un signe de l'Etranger depuis 600 ans, il a perdu son auberge et désespère de la revoir un jour. Ce sont surtout les dernières années qui ont été les plus dures, à engloutir des hamburger tous les jours. Il raconte l'histoire de l'auberge et sa disparition, après qu'il ait blessé Frère Dintrans d'un bon coup de couteau à rôtir.

Mais dès que les PJ lui **montre le médaillon, la joie le transfigure,** l'affaire va repartir, le processus de reconstitution du décor de l'auberge enchantée va commencer. **Son décor réapparaît à travers le Fast burger,** le mobilier change, des odeurs surgissent de nulle part, des images et des sons médiévaux reviennent du passé (conversations, tintements de gobelets).

Mais pendant ce temps, le travail des PJ est d'éloigner les clients et le personnel, le plus subtilement possible. L'enjeu est de dissimuler le phénomène incroyable qui a lieu. Nous conseillons d'être sévère avec les joueurs qui confondent Nephilim et super héros, et ne font aucun effort de discrétion. A eux de trouver les bons prétextes (alerte à la bombe, épuisement des stocks, etc). **A la fin,** lorsque tout le monde est parti, si les Templiers n'ont pas encore attaqué, **le combat final s'engage** entre tous les Miliciens présents, groupes Marboeuf et Tallière ensemble (les seconds en pleine forme), dont le but est de sauver l'auberge. Si les Nephilim échouent, l'auberge devient territoire occupé, la commanderie désirant en faire un site d'expérience pour son homoncule. La récupérer sera une autre histoire. Si les PJ l'emportent, les Templiers s'en vont en proférant des menaces : ils jurent de détruire l'auberge, d'exterminer ses habitants, de s'emparer de leurs secrets.

Enfin, les aubergistes concoctent un magnifique festin où l'on se raconte de belles légendes et de trépidants voyages dans les Royaumes Magiques. Soudain, dans cette chaleureuse ambiance, le médaillon se met à briller, et on toque à la porte : **l'Etranger est de retour, et félicite les PJ.**



Ambergris

monstrum

