

texte
Stéphane Marsan
illustration
Julien Delval

LES YEUX D'ESMERALDA



Pour Nephilim
En aide de jeu : Le Glorieux Alliage

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 MJ débutants aussi bien qu'aux expérimentés. Il est conseillé de commencer par la lecture de l'aide de jeu en page 81.

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 en page 81), 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 est 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 homonucle. Les Chevaliers de la Martingale y mènent une partie impitoyable, dont l'enjeu n'est autre qu'Esmeralda. 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, Esmeralda redevenait aveugle.

Aujourd'hui

Décidée à mettre fin à cette odieuse torture, Esmeralda 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 re-

trouver, ce qui va les mener chez le Chevalier interrogé et assassiné par Esmeralda, 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'Esmeralda.

PREMIÈRE PARTIE

Manières de bohémiens

La caravane d'Esmeralda 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 Esmeralda, 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 le terrain de construction qui fait face au Grand Louvre.

Lorsque débute notre scénario, les bohémiens sont sans nouvelles d'Esmeralda 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 attirer 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 dévale 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 surgies à l'improviste au XX^e siècle. Elles sont en bois, ornées de peintures aux couleurs chaudes mais aujourd'hui fanées. 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...) et leur explique la situation : Esmeralda, sœur des Immortels et marraine des bohémiens, a quitté sa caravane il y a trois jours, et n'a pas reparu. 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 Esmeralda 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'Esmeralda. En voici le résumé, sachant que les bohémiens appellent les PJ le jour J :

J-3 : 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. Il sont tous de la même écriture, gracieuse et déliée, à la plume et encre noire.

● **Une lettre** laissée par Esmeralda 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, jour de départ d'Esmeralda), « Roissy, 7 h 24 ». En appelant l'aéroport 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 n° 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'Esmeralda. Vous pouvez lier son déchiffrement aux recherches occultes que les PJ mèneront pour en savoir plus sur l'ondine qu'ils poursuivent (jets au choix : s'informer, occultisme, alchimie...).

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 Oeuvre 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 so-

leil 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'Esmeralda 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.

TROISIÈME PARTIE

Le Templier de la Fontaine au Roi

Les recherches aboutissent donc au domicile du Chevalier de la Martingale. Esmeralda, 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^e 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 par 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 dépayssante, où se mélangent les arômes des cuisines orientales et les langues exotiques. Le n° 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^e 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 (40%) sur le premier qui entre. 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 jet d'observer ou d'écouter 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, Esmeralda 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 forte 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^e 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 message du roi), accompagnée de la mention « Chev. Mart. » (abrégé des Chevaliers de la Martingale). A 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 noir qui contient le déchu... enfin les bijoux de l'Oeuvre 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.

QUATRIÈME PARTIE

7 noir, impair et passe

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

Esmeralda

Ondine, Nephilim de l'eau
KA 40

Eau 40, Lune 32, Air 24,
Terre 16, Feu 8
FOR 16, CONS 20, INT 19,
DEX 25, CHA 21

Actions : 6

Mod force : +1d4

Stase : absente

Racines Combat,

Athlétisme, Art, Extérieur,

Perception : 70 %

Compétences occultes :

maîtrise parfaite

de l'alchimie.

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.

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), Pennborg 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 confidence. 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^e 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.

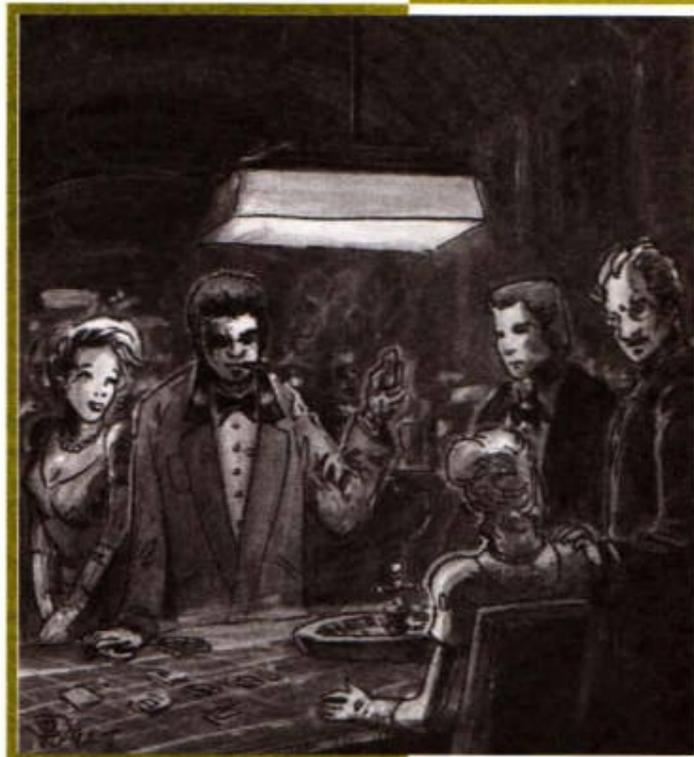
La porte tournante donne sur la salle d'accueil, aussi large que la façade mais peu profonde. La moquette épaisse tend sur le rouge, de même que la livrée du garde et du reste du personnel qui accourt pour recevoir le nouveau venu. Baignée par une forte lumière, elle est très claire et provoque une impression 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 pouvoient aux demandes des clients : le vestiaire rempli de lods et de fourrures ; le guichet du changeur, pour retirer des plaques en échange d'un paiement (ne demandez pas le jet d'opportunité maintenant, mais plutôt à la sortie, qui sera sûrement trop précipitée pour que les PJ puissent à récupérer leur argent !). Au fond, d'épais rideaux rouges retenus par des cordelettes séparent la salle d'accueil de la salle de jeu.

● **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 s'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 SS, 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^e étage** : les appartements du patron, et son bureau personnel, contenant toutes les preuves des malversations qui ne doivent en sortir sous aucun prétexte.



● **3^e étage** : il n'y a pas de bouton dans l'ascenseur correspondant au 3^e 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^e 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 se présentent. 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 numérologie et les rites templiers (POT 14). 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 jet de psychologie indique que le propriétaire est un véri-

Albert de Rochechouart

Patron du casino de Flotville

FOR 13, CONS 16, INT 16, DEX 9, CHA 13

Ka-Soleil 15

Actions : 2

Mod force : 0

Son énorme corpulence n'a d'égale que son sens des affaires louches. C'est le « 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.

NEPHILIM

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 de leurs notions d'alchimie. Après le Maître, les trois Chevaliers sont les seuls qui jouent à la Table à Bangkok : Louis et les deux autres qui y sont restés. Enfin, une demi-douzaine d'Agents sont employés à assurer la sécurité du Q.G. 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.

Sebastian Pennborg

Maître de la Martingale
FOR 11, CONS 14,
INT 17, DEX 16, CHA 15
Ka-Soleil 22
Actions : 4
Mod force : 0
Protection : 1 (gilet de cuir)
Racine Combat 40
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.

table 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

À présent que le décor est planté, examinons la situation. Les Nephilim sont venus récupérer Esmeralda, et élucider 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 ?

● **Esmeralda** : 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, Esmeralda 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 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'Asiah, avec des petites ailes dans le dos. Il est peu puissant, mais joue le rôle d'espion. Laissant trainer 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'Esmeralda sont clairs : apprendre où se trouve la Table, 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 phy-

siques, effectuez un malus progressif, de -20 % au début de cet épisode à -50 % au final.

● **Pennborg** : il passe son temps aux différentes tables de jeu. À 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 Maï pen Raï. 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.

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. À chaque étape accordez des jets, voire des bonus aux PJ.

● **Les PJ** essaient de retrouver Esmeralda dans la salle : jets d'observer, de 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 Esmeralda, 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.

● **Esmeralda** prend l'ascenseur à son tour. Elle va fouiller le bureau pour apprendre que la Table est à Bangkok puis engager le combat. Les PJ ne l'ont peut-être pas aperçue, mais s'y rendent également juste après elle. Il faut utiliser le mot pour monter au 3^e.

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, Esmeralda 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. Esmeralda 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 Esmeralda 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. Esmeralda 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.

CINQUIÈME PARTIE

Le triton de La Rochelle

Étant 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. Esmeralda les prie de la suivre dans son voyage de la dernière chance, et 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. Esmeralda 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 tortues, 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 large. Enfin, Esmeralda fait halte devant l'en-

trée 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 (sex-tant, gouvernail), et éclairée par des lanternes tempête. Au fond de la pièce, un rideau se soulève, et le propriétaire se montre. Esmeralda 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, Esmeralda 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'inté-

rieur, 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 mouille quelque part, dans le royaume d'Assiah, au large des Terres Gnomiques », dit-il.

Les PJ doivent entonner avec lui l'invocation de « l'*Atelentus*, caravelle aux onze voiles, arpenteur de l'Axis » et réussir leur jet sur Pentacles et Ka-Eau x 2. Ceux qui réussissent partent avec Neville dans les royaumes magiques, les autres seront malades à bord, c'est-à-dire qu'ils ne profiteront pas des points de métamorphose et 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 matiné 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 féériques. Les Kerkouëts font 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 Esmeralda, elle leur parle bien sûr de son origine, de sa mission : elle leur révèle le mythe du Glorieux Alliage.

SIXIÈME PARTIE

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 émaille 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 en l'an 2000.

La ville est surpeuplée (huit millions d'habitants), très polluée, bloquée par d'incessants embouteillages. Le meilleur moyen de circuler restent 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 métamorphes. Esmeralda 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 Maï pen Raï. 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 Maï 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

NEPHILIM

Chevalier type

FOR 14, CONS 17,
INT 14, DEX 14, CHA 11
Ka-Soleil 13
Actions : 3
Mod force : +1d4

Protection : 2
(veste renforcée)
Armes à feu
40 %

Neville

Triton,
Nephilim de l'eau
KA 20
Eau 20,
Air 16,
Lune 19,
Feu 8,
Terre 4
FOR 12,
CONS 14,
INT 13,
DEX 19,
CHA 12
Actions : 4
Mod force : 0
Stase : un crâne marqué d'une croix pattée.

Racines Extérieur, Combat, Communication, Techniques : 50 %
Navigation 90 %
Sabre 80 %

Compétences occultes :
Haute magie 20, Pentacles 70, Oeuvre au noir 40
Neville a été corsaire français au XVIIIe. 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.



Les Thaï du Maï pen Raï

FOR 11,
CONS 15,
INT 12,
DEX 14,
CHA 8
Ka-Soleil 10
Actions : 3
Mod force : 0
Arts martiaux 70 %
Connaissance des Nephilim
20 %

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 les 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-vous 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 Maï pen Raï, d'une grande valeur à leurs yeux, comportant les prémisses d'une compétence « 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. Sans le moindre sentiment, le sectaire 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 lentes 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 consent 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 attendent 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 propre et au figuré).

La pièce de quinze mètres carrés 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 liqueuse 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 malféfique sans en sortir. L'un des trois est mieux habillé. C'est un Thaï corpulent dont la cravate dénouée porte le signe du Maï 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 libérera pas Esmeralda : 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'Esmeralda. 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). Ka x 3 au premier jet, x 2 au deuxième, 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 grandies des participants.

Quand les Templiers gagnent, Esmeralda 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. Esmeralda défaillit, 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 Esmeralda 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 la cave qui s'effondre sur les Chevaliers de la Martingale.

Adieux à la caravane

Les compagnons rentrent en France. Esmeralda 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 Esmeralda, les PJ retrouvent les bohémienis au cours d'une fête chaleureuse. Avant de partir, Esmeralda 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'Esmeralda.