

NEPHILIM
INITIATION

Scénario
Retour à Venise

Ainsi donc commence à Venise
en l'an de grâce 1113 le
livre des Transmutations,

RETOUR À VENISE

Plus court que le scénario « Les Manteaux Gris » présenté dans *Nephilim : Initiation*, « Retour à Venise » se prête d'avantage à une partie de découverte en une seule séance ou en convention. C'est une libre adaptation du scénario « Mnémos » de Frédéric Weil, paru en 1993 dans *Le Lion Vert*, un supplément pour *Nephilim* aujourd'hui épuisé. L'aventure de Corto Maltese « Fable de Venise » n'est pas pour rien dans l'omniprésence des statues de lions.



LA TOILE DE FOND

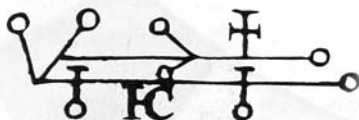
Prémisses

UNE NOUVELLE SCIENCE

À Venise, en l'an Mil, une Fraternité de cinq Nephilim fait une révélation fracassante. Sous le nom de Glorieux Alliage, ils déclarent avoir découvert une troisième Science occulte – l'Alchimie – dont les enseignements s'annoncent très enrichissants. De nombreux Nephilim apprennent auprès de ces puits de Sapience comment enchanter un laboratoire et distiller liqueurs et élixirs.

Après une ultime assemblée, le Glorieux Alliage quitte la ville pour porter la nouvelle dans le reste de l'Europe. Un d'entre eux, un Pyrim se faisant appeler le Lion Vert, reste cependant à Venise quelques décennies de plus. Il n'accepte parmi ses disciples que ceux qui ont le goût de la concorde entre les peuples, en particulier entre les Nephilim et les hommes. Sa vie durant, le Lion Vert a essayé de réconcilier les immortels avec les mortels. Sa dernière tentative en date consiste à inventer l'Élixir solaire, une liqueur qui confère l'immortalité aux humains. Serait-ce le caractère éphémère de sa vie qui empêche l'Homme de s'entendre avec le Nephilim ? L'élixir doit répondre à cette question.

Le meilleur disciple du Lion Vert s'appelle alors Zékher. Le Pyrim du Glorieux Alliage laisse finalement l'enseignement des bases de l'Alchimie ignée entre ses mains, alors que lui-même se retire pour mettre à l'épreuve les candidats à l'apprentissage de l'Œuvre au Rouge, le troisième Cercle de l'Alchimie.



LA NAISSANCE DU PÉLICAN

Au XVI^e siècle, Zékher prend pour apprenti un occultiste humain du nom de Bartolomeo Cassano. Très intelligent et loyal, Bartolomeo jalouse cependant l'immortalité de son maître. Impatient de l'acquérir, il subtilise à son insu une dose d'Élixir solaire.

Bartolomeo s'empresse de la boire, mais malheureusement la formule est incomplète. Zékher n'a pas encore percé les derniers secrets de cette substance. La transformation échoue en partie. Bartolomeo devient un être physiquement très faible, dont la survie est désormais soumise à l'absorption régulière de Ka-éléments. L'air n'étant plus sain pour lui, il s'enferme dans un cocon de verre à l'atmosphère riche en Ka, telle une expérience alchimique en cours de maturation. Malgré tout, Bartolomeo est devenu potentiellement immortel, pour autant que son alimentation en Ka ne se tarisse pas.

Pour assurer son ravitaillement et sa protection, Bartolomeo fonde une société secrète, qui le vénère sous le nom de Grand Pélican en échange de connaissances occultes et de précieuses gouttes de son sang désormais magique. Il est désormais un danger pour tout Nephilim.

LE RETOUR DU MAÎTRE

De passage à Venise au début du XVIII^e siècle, le Lion Vert append l'existence du Pélican. Il souhaite effacer les traces de l'erreur de son apprenti. Lui qui est sourd aux émotions, il ne fait pas cela par pitié pour ses victimes ni pour libérer la conscience de Zékher. Il entrevoit surtout un moyen de mettre des alchimistes sur la piste de son Élixir et de les initier ainsi aux arcanes de l'Œuvre au Rouge.

Le Lion Vert fait courir le bruit que Venise conserve un indice sur l'existence d'une substance fabuleuse qui ne fut pas révélé lors de la réunion de l'an Mil. Ceci intéresse notamment une Fraternité de Nephilim, baptisée la Glorieuse Alliance, comportant des Alchimistes promis à un brillant avenir. Il s'agit des PJ, mais ils ne s'en souviennent pas. Pas encore.

SUR LA PISTE DE L'ÉLIXIR

La Glorieuse Alliance engage dès lors des recherches approfondies dans la ville. La rumeur est aussi parvenue au Grand Pélican. Ce dernier, à la recherche d'un moyen de se libérer de son état, parie que l'Élixir solaire – bien préparé cette fois – le libèrera de sa dépendance.

L'ironie du sort est que le jeu de piste préparé par Lion Vert mène précisément au sang du Grand Pélican lui-même. Ce sang peut servir de base de travail à un Alchimiste talentueux cherchant à reconstituer une partie de l'Élixir et, à partir de là, réinventer la Formule complète. En bon mentor, le Lion Vert se plait à indiquer à ses disciples la direction de l'Agartha, mais les laisse parcourir seuls le chemin.

Malheureusement, les Chevaliers du Pélican capturent la Glorieuse Alliance et lui font subir le rituel d'absorption de leur Ka-éléments pour nourrir leur maître. Privés de tout souvenir de cette vie et trop faibles pour maintenir leur incarnation, ils retournent en Stase.

De nos jours, les membres de la Glorieuse Alliance sont à nouveau éveillés. Un allié du Lion Vert va les remettre sur la piste de leurs souvenirs perdus.

L'Alchimie pour les Nephilim

Avant d'aller plus loin, précisons quelques informations présentées dans *Nephilim : Initiation* sur l'Alchimie.

UN LABORATOIRE PERSONNEL

Chaque Alchimiste se doit de fabriquer lui-même son propre laboratoire. C'est ainsi qu'il crée un lien unique entre lui et les différents outils qui le composent. Sans ce lien, le laboratoire n'est qu'une machine inerte.

Les seules substances que peut lancer un Alchimiste sont celles qu'il a produit lui-même, dans son laboratoire. Il ne peut en aucun cas utiliser le laboratoire d'un Frère. À plus forte raison, un Nephilim qui n'est pas Alchimiste ne peut pas non plus utiliser les substances produites par un Frère.

DE PRÉCIEUSES SUBSTANCES

Pendant ce scénario, les PJ sont en voyage, donc loin de leur laboratoire. Bien qu'ils transportent un nombre de doses limité des différentes Formules qu'ils connaissent, il n'est pas utile de leur demander d'en faire le décompte fastidieux s'ils les utilisent avec parcimonie. Dans le cas contraire, rappelez leur qu'il s'agit de matériaux précieux et qu'ils doivent être traités comme tels. Au besoin, après l'usage d'une dose de trop, décrêtez qu'ils ont épuisé toute leur réserve pour cette Formule.

LE RÉVEIL DU KA

Les PJ devraient avoir à l'esprit que l'Alchimie a pour premier objectif de réveiller le Ka latent dans la matière. Que cette énergie magique se soit fossilisée lors de la Chute, ou qu'elle ait une autre raison d'être importe peu. L'Alchimiste ranime les filaments de Ka prisonniers de la matière pour la transfigurer – littéralement l'enchanter – et lui donner des propriétés surnaturelles. Rappelez-le aux PJ Alchimistes avant de démarrer la partie, ils auront besoin de cette information.



L'Alchimie pour les humains

Les humains conçoivent l'Alchimie de façon très différente des Nephilim. Leur point de vue vous sera utile pour interpréter les ésotéristes féru d'alchimie (sans la majuscule, le terme désigne la version profane) que les PJ sont susceptibles de rencontrer dans ce scénario. Ce savoir très superficiel est la base sur laquelle le Grand Pélican a élaboré les énigmes – presque des jeux – des trois chambres de l'hôtel du Lion Vert (voir plus loin). Distillez ces informations aux PJ au fur et à mesure qu'ils se posent des questions. Les énigmes du Pélican doivent leur paraître faciles, car elles le sont effectivement pour des Nephilim. Le Pélican souhaite par ailleurs que ses proies réussissent ces pseudo-tests.

UN LANGAGE CODÉ

Les alchimistes, de peur que leurs connaissances ne tombent en de mauvaises mains, ont codé leur savoir et leurs expériences dans des dessins allégoriques.

Un exemple fort connu est celui du lion à pelage vert qui dévore un soleil à pleines dents. Décodé en langage chimique moderne, il représente une expérience dans laquelle de l'or (le soleil) a été dissout par de l'eau royale (le lion, symbole de royauté), un mélange d'acide nitrique et chlorhydrique. L'or, contenant probablement des traces de cuivre, rend l'acide bleu-vert, d'où la couleur du fauve.

Telles sont les couleurs des trois étapes qui balisent le chemin de l'Alchimiste vers son accomplissement ultime :

- l'œuvre au noir (ou la *nigredo*) débarrasse la matière de ses impuretés.
- l'œuvre au blanc (ou l'*albedo*) permet la création de la *pierre blanche*, qui transforme les métaux en argent.
- l'œuvre au rouge (ou la *rubedo*) permet la création de la *pierre rouge*, autrement dit la pierre philosophale.

L'ÉLIXIR DE LONGUE VIE

Tout le monde vous le dira, le but de l'alchimie est de transmuter le plomb en or. Pour cela, il faut découvrir le processus complexe qui permet de créer une substance appelée la pierre philosophale. À son contact, les métaux les plus vils se transforment en or, la plus noble des matières.

Cette pierre a aussi une autre vertu. Dissoute, elle produit l'élixir de longue vie qui « ennoblit » celui qui la boit en lui conférant l'immortalité. C'est bien sous ce nom que les profanes connaissent l'Élixir solaire du Lion Vert, bien qu'il n'ait dans le monde de Nephilim rien à voir avec la pierre philosophale qu'imaginent les occultistes humains.

QUELQUES REPÈRES CHRONOLOGIQUES

421 : naissance de Venise.

832 : le corps de Saint Marc est ramené à Venise. On suppose que le lion de la Piazzeta San Marco est installé peu après.

1000 : le Glorieux Alliage révèle l'Alchimie.

1520 : Bartolomeo Cassano boit une version expérimentale de l'Élixir. Il devient le Grand Pélican.

1692 : le lion de l'Arsenal arrive de Grèce.

1712 : le Lion Vert lance sa rumeur.

1713 : les PJ fondent la Glorieuse Alliance et sont victimes du Grand Pélican.

1719 : meurtres étranges autour du lion de l'Arsenal.

1797 : destruction des statues de lion. Le lion de la Piazzeta San Marco est emporté en France.

1815 : le lion de la Piazzeta San Marco revient à Venise.

1815-1866 : le Lion Vert revient à Venise pour la libérer de la présence autrichienne et des Templiers. Venise est rattachée au royaume d'Italie.

La ville aux lions

Précisons à présent quelques détails d'importance sur les représentations de lion à Venise, qui sont au cœur du scénario.

UN PUISSANT PROTECTEUR

Fuyant des hordes barbares, les populations de Vénétie trouvèrent refuge dans les îles sauvages de la lagune. De leurs campements naquit Venise, en 421 de notre ère. Venise tissa des liens commerciaux étroits avec Byzance, par delà la Mer Adriatique et la Mer Égée. L'empereur byzantin avait choisi pour les Vénitiens le patron de leur ville : saint Théodore. Avec le temps, Venise voulut affirmer sa volonté d'indépendance. Par défi, elle s'attribua un autre protecteur. En 832, le corps de Saint Marc fut acheminé depuis Alexandrie, puis enterré dans la Basilique avec emphase. Depuis, le puissant lion qu'on associe à l'Évangéliste symbolise l'influence de la cité.

DES MYRIADES DE LIONS

Durant la Sérénissime République de Venise, le lion était omniprésent. Aucun domaine ne lui échappait : sculptures, hauts-reliefs, bas-reliefs, fresques, peintures, enluminures, ornements de colonne, monnaie, drapeaux, pavillons de navire, etc. Suivant les cas, il apparaissait :

- dressé sur ses pattes, ou sortant des eaux,
- tête tournée vers la gauche, ou vers la droite,
- d'expression sereine, aimable ou sévère,
- parfois auréolé, parfois couronné, parfois brandissant une épée,
- posant une noble patte sur la Bible (ouverte ou fermée). La Bible qui lui est toujours associée porte la mention suivante : *Pax tibi Marce Evangelista meus* (que la paix soit avec toi, Marc, mon évangéliste), citation prêtée à un ange.

LA PURGE LÉONINE

En 1797, la République fut abolie par Bonaparte. La Vénétie tomba alors sous la domination autrichienne. Une troupe de tailleurs de pierre fut chargée de supprimer tous les lions représentant la Sérénissime. Le lion était tenu par la Municipalité provisoire comme « un emblème haïssable de la tyrannie ».

Les seuls lions à avoir échappé à cette furie destructrice se trouvent autour de la bibliothèque Marciana, place Saint-Marc, et à l'Arsenal. Même le symbole de la *scuola* San Marco, une confrérie philanthropique dévouée aux nécessiteux, a été mutilé.

Un seul lion orne encore la clé de voûte d'un pont à Murano. Il a été repêché au fond du canal et remis à sa place. La troupe des tailleurs n'a pas dû parvenir à Malamocco puisque l'on y compte aussi une vingtaine de lions.

En résumé, on trouve des représentations léonines :

- à La Torre dell'Orologio (la Tour de l'Horloge)
- à la Piazza San Marco
- au sommet d'une colonne de la Piazzetta, qui semble narguer le Palais des Doges
- en marbre sur la Piazzetta dei Leoncini
- supportant l'arbre de vie de la cathédrale de Torcello
- à l'Arsenal
- au zoo de Vérone, bien vivant et rugissant.

La Chevalerie du Grand Pélican

La Chevalerie vend régulièrement des objets ayant appartenu aux Nephilim qu'ils ont capturé. Leur territoire de chasse s'étend sur toute l'Italie et ils prennent bien soin de ne pas frapper trop souvent par souci de discrétion. Un seul Pentacle peut maintenir le Grand Pélican en vie une dizaine d'années. Les disparitions ont souvent lieu en chaîne, en des lieux différents. Les Stases sont conservées alors plusieurs décennies. De temps à autre, un Nephilim est réincarné et son Pentacle absorbé par le Pélican lors d'un rituel impliquant une transfusion sanguine.

Un siècle ou deux après l'enlèvement d'un Nephilim, ses possessions personnelles servent d'appât pour attirer d'autres Nephilim et aussi pour financer très prosaïquement leurs opérations. C'est ainsi qu'un certain Livre des Transmutations a été vendu récemment à Helena Goldstein.



L'AVENTURE

Allo ? Ici le Dr Parangon

Le journal intime écrit par l'Éolim de la Glorieuse Alliance en 1713 refait surface de nos jours lors d'une vente aux enchères à Venise. Helena Goldstein s'en porte immédiatement acquéreuse. Elle est employée par la librairie ésotérique parisienne appelée l'Incunable Souveraineté. Le Dr Parangon, propriétaire de la boutique, est immédiatement informé de cette nouvelle acquisition.

Le Dr Parangon est un humain à qui le Lion Vert a offert l'Élixir solaire et qui vit depuis des centaines d'années. Il reconnaît dans la lecture qu'Helena lui fait de la première page de l'ouvrage le nom de l'Éolim, qui a disparu à Venise, victime présumée du Grand Pélican. Grâce à ses nombreux contacts dans la communauté Nephilim, il retrouve la trace du nouveau simulacre du dit Nephilim, ainsi que de tous ses compagnons, autrement dit les PJ.

QUELS PERSONNAGES ?

Vous pouvez jouer cette aventure avec les personnages prêts à jouer de *Nephilim : Initiation*. **Phorcys** et **Elohir**, deux nouveaux personnages parmi les cinq proposés au téléchargement sur <http://initiation.heritiersbabel.org>, sont aussi Alchimistes et peuvent facilement être intégrés à la partie. Aucun d'entre eux ne se souvient avoir vécu à Venise, et c'est bien ce qui devrait exciter leur curiosité.

En lisant le Livre des Transmutations, les PJ vont constater qu'ils ont tous été Alchimistes par le passé, voire qu'ils ont été capable de lancer des Sorts qu'ils ne connaissent plus. Pour la plupart, ils ont perdu ce savoir. Ils découvriront pourquoi par eux-mêmes pendant le scénario : le Grand Pélican leur a volé ces connaissances en même temps que les souvenirs de leur incarnation à Venise.

Vous pouvez procéder aux ajustements suivants pour adapter d'avantage les PJ au scénario, mais ceci est optionnel :

- **Kéfir** est Leukossi plutôt que Mage. Il maîtrise donc l'Œuvre au noir et l'Œuvre au blanc de l'Élément Feu.
- **Guechem** est Mage plutôt que Cénobite. Il maîtrise donc la Haute Magie de l'Élément Air, dont le sort d'élévation aérienne qui peut se révéler très utile. Il peut aussi être remplacé par **Khamsin**, autre personnage prêt à jouer téléchargeable.

Il les appelle tous un par un par téléphone pour leur proposer de se rendre à Venise. Là, ils rencontreront son assistante Helena qui leur proposera d'acquérir un journal intime du XVIIIe siècle où leurs vrais noms apparaissent. Il ne s'étend pas sur les détails, prétextant qu'il a déjà tout raconté à leurs confrères, qu'il est très âgé et n'a pas de temps à perdre à se répéter. Il prend tout de même le temps de leur demander d'amener de l'argent liquide pour la transaction. *Business is business.*

Ah, Venise...

Helena (grande, brune, tailleur de marque) attend les PJ à la librairie française du *S. S. Giovanni e Paolo* le surlendemain. Par sécurité, elle leur demande de lui dire quels noms sont lisibles sur la première page. S'ils donnent leur noms de Nephilim, elle leur tend l'ouvrage emballé dans une grande enveloppe kraft. S'ils donnent le nom de leur simulacres, elle leur demande s'ils ont bien compris de quoi il s'agissait, puis leur donne une nouvelle chance de lui donner leur nom de Nephilim. Dans le cas contraire, elle regrettera s'être trompé et laissera les PJ à leurs interrogations.

Interrogée, Helena peut leur indiquer le lieu de la vente aux enchères où elle a obtenu le livre, mais les prévient qu'il n'est possible d'y participer que sur invitation. S'ils insistent, elle indique qu'ils devraient prendre une chambre à l'hôtel du Lion Vert, mais qu'ils devraient se méfier. De vieilles histoires circulent et racontent que ce n'est pas un lieu que des êtres de leur nature devraient fréquenter.

Helena leur confie le livre contre une caution d'une valeur de 3000 Euros. Elle attend d'eux qu'ils l'examinent attentivement dans les jours qui viennent pour déterminer ensuite son prix à leurs yeux. Elle dispose de leurs coordonnées et la façon dont ils ont été retrouvés par le Dr Paragon devrait leur faire comprendre qu'ils ont peu de chance de disparaître dans la nature avec le livre.

L'ouvrage est écrit en vénitien. Helena leur lit à haute voix la première page (cf. Extrait 1), qui a été traduite. Helena leur laisse la carte du traducteur, un professeur de l'université Ca'Forscari

du nom d'Alessandro Saccenti. Elle précise qu'il n'est pas d'origine vénitienne : il vient de la même région qu'eux. Il s'agit d'une allusion à peine voilée à Atlantys. Le professeur est en effet habité par Zekharyah, un Triton.

Une fois la transaction effectuée, ni Helena ni le Docteur Paragon ne sont plus joignables jusqu'à la fin du scénario.

D'AUTRES NEPHILIM ?

Zekharyah est le seul Nephilim que les PJ croiseront à Venise. Leurs Frères sont en effet très discrets. Les PJ doivent comprendre que sans introduction ou adresse, leurs recherches en ce sens resteront vaines. Ils ne sont plus qu'une poignée...

Le Livre des Transmutations

DESCRIPTION

Il s'agit d'un ensemble de cahiers de parchemins reliés par des cordelettes et assemblés par une couverture de cuir. Deux fermoirs ferment la reliure de cuir souple. L'ensemble est un peu plus grand qu'un ouvrage de format A4. L'écriture est légère, enlevée et très serrée. Un séjour dans l'eau a abîmé l'ouvrage et délavé l'encre, rendant la majorité des pages illisibles.

TRADUCTION

Zekharyah est un Alchimiste qui, en son temps, a recherché lui aussi le secret dissimulé par le Lion Vert. Il ne connaît cependant pas les PJ car il n'était pas sur place durant leur courte présence à Venise. Zekharyah n'a gagné la Vénétie que quelques années après l'apparition de la rumeur attribuée au Lion Vert. La seule trace écrite laissée par les PJ était alors déjà perdue. Il apportera toute son aide aux PJ, mais souhaitera partager leurs découvertes.

Donnez aux PJ les extraits suivants pour rythmer la partie, sans vous soucier du temps réel de traduction. Vous pouvez les distribuer rapidement, en prétextant par exemple la découverte d'une page qui miraculeusement n'a pas été altérée, ou l'utilisation efficace d'un outil technologique moderne. Au contraire, si vous voulez en ralentir le rythme, faites dire à Zekharyah qu'il a passé la nuit penché au dessus de ces lignes entremêlés sans trouver de passage lisible et qu'il doit maintenant se reposer avant de continuer. Dans tous les cas, Zekharyah doit disposer du livre la plupart du temps pour pouvoir réaliser son étude. Il le conservera dans le coffre-fort de son bureau à l'université.

Au besoin, remplacez les noms des PJ dans les extraits s'ils ne jouent pas avec les personnages désignés.



EXTRAIT I

« Le Livre des Transmutations

Écrit de la main de Guechem

Kéfir, Sanessena, Maayana, Yissakhar et votre serviteur nous sommes constitués en Fraternité ce matin. Nous nous sommes baptisé la Glorieuse Alliance, en référence au Glorieux Alliage sur les traces duquel nous marchons. Entre tous, j'ai choisi d'en être le scribe.

Ainsi donc commence à Venise en l'an de grâce 1713 ce Livre des Transmutations, qui retracera celles que nous comptons bien opérer dans nos Pentacles en construisant un nouveau monde, un monde Alchimique. »

C'est la première page du livre, qui a été miraculeusement protégée.

Aiguisez la curiosité des PJ en mentionnant l'existence possible de Focus écrits entre les pages du manuscrit, tout en leur rappelant qu'une altération légère suffit en général pour les effacer. S'ils s'interrogent sur l'Alchimie, confiez leur les informations données en début de scénario.

EXTRAIT II

« Si le vieux bibliothécaire n'a pas menti, l'Élixir de Longue Vie est une merveille alchimique dont je ne peux que croire qu'elle nous ouvrira des perspectives nouvelles sur notre Science occulte de prédilection. Le *Doctore* prétend qu'avant de quitter la ville, le Lion Vert – *maxima mentore* – a laissé à Venise des indices cachés pour permettre aux Alchimistes de fabriquer cet Élixir, puis de le rejoindre pour apprendre les secrets de l'Œuvre au Rouge.

Le grand Pyrim n'a pas concédé beaucoup d'indications sur la façon dont cet Élixir pouvait être découvert. Seule une phrase énigmatique qu'il aurait prononcé a transpiré :

- Je n'ai pas soufflé ce secret à l'oreille de Venise dans un murmure, car telle n'est pas ma nature. Je l'ai rugi à la face du soleil et la ville l'a pétrifié en son sein. Celui qui saura faire revivre ce souvenir fossilisé trouvera la voie.»

Zekharyah est très excité par cette découverte, mais il n'en fait pas grand cas devant les PJ. Il prétend être au courant, mais pour lui ce ne serait qu'un tour qu'à joué le Lion Vert à ses disciples. Personne n'a jamais trouvé d'indice. Si on lui parle des statues de lion, il évoque la purge de 1797 et manifeste un franc pessimisme.

Le *Doctore* mentionné n'est autre que le Docteur Paragon lui-même, qui habitait Venise à l'époque et mettait déjà des Nephilim sur la piste de l'Élixir. Son nom sera mentionné complètement dans le quatrième extrait

EXTRAIT III

« En ce septante mille deux cent vingt-septième jour de quête agarthienne, jour de Jupiter, la charge des lansquenets fut rapide et terrible. Leurs grands casques emplumés faisaient comme une mer démontée dont les embruns seraient constituées par les fumées des mousquets. Nous avions pourtant moi et Yissakhar invoqués les puissances de l'air et de la terre pour les stopper. Kéfir fit retraire les nonnes dans la petite chapelle qui nous servait de repaire depuis quelques jours. Nos mercenaires espagnols tinrent cinq minutes devant la furie lansquenèse. Mais leur sacrifice ne fut pas inutile ; il nous permit de nous enfuir par le long souterrain de la chapelle de Saint Marc. Ainsi, nous avons toujours entre nos mains les quatre nonnes détentrices du secret du rugissement léonin de Saint Marc... »

Cette fois on associe bien le rugissement à Saint Marc. Le seul lien avec le Lion Vert semble être l'animal. La piste des statues se confirme.

L'histoire des nonnes est une fausse piste suivie par les PJ à l'époque. Un paragraphe suivant ce passage le raconte d'ailleurs explicitement, mais Zekharyah – qui l'a déchiffré en même temps que celui-ci – le gardera pour lui, préférant que les PJ se perdent dans ce cul-de-sac. Il cachera aussi aux PJ la mention d'un Focus caché dans le lion de l'Arsenal. Malheureusement pour lui, c'est là aussi un piège du Lion Vert ! La Glorieuse Alliance l'a d'ailleurs éprouvé en son temps, mais le texte relatant cette découverte tardive n'est pas contre plus lisible.

Quand les PJ arrivent dans le bureau de Zekharyah, ce dernier vient juste de faire cette découverte et est plutôt troublé. Il prétextera un rendez-vous urgent et donnera congé aux PJ en prenant son imperméable et ses lunettes de soleil – comprendre : il va utiliser la Vision-Ka dans un lieu public.

Confronté devant le lion de l'Arsenal, le Triton avouera son manque de transparence, qu'il justifiera par le même désir de rencontrer le Lion Vert que celui qui anime probablement les PJ. Il sait que le maître prend peu de disciples... Il est prêt à faire amende honorable, c'est-à-dire à raconter ce qu'il a lu et à mettre ses ressources en commun avec l'ex-Glorieuse Alliance. Il peut donner aux PJ un accès à la bibliothèque de l'université pour qu'ils effectuent leurs recherches. Au fil des années, il a fait acheter de nombreux livres sur l'ésotérisme et l'histoire cachée de la ville. Par contre, tout ce qui concerne de près l'Alchimie est gardée dans la bibliothèque privée de sa demeure, qu'il est tout aussi prêt à partager.

EXTRAIT IV

« Le Doctore Paranganis n'a pas menti, nous ne sommes pas les seuls sur la piste de l'Élixir. Notre enquête n'est pas passée inaperçue, comme en témoignent les bretteurs à la chevalière en forme de pélican qui ont essayé de nous faire passer de vie à trépas hier soir. Heureusement, Sanessena s'est promptement dissimulée et a invoqué en murmurant un de ses Miroirs de vif-argent, Ministre des ressemblances, qui a pris l'apparence de l'un de nos agresseurs. Après un échange de passes très confus, la créature de Kabbale s'est glissée parmi eux et les a suivis dans leur fuite jusqu'au repaire de leur commanditaire. Que cache cette bâtisse près du Campo S. M. De Giglio ? On y trouve de curieux symboles alchimiques. Peut-être est-ce la demeure d'un de nos Frères ? Nous irons la visiter la nuit prochaine. »

C'est par cet extrait que ce termine le grimoire.

La mention à peine voilée au Docteur Parangon devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et les inquiéter sur ses intentions plutôt que de les rassurer. Mais comme dit précédemment, le Docteur reste injoignable.

La bâtisse mentionnée est l'ancien laboratoire de Zékhèr, devenu l'hôtel du Lion Vert (voir plus loin). Cette information peut être découverte grâce à Zekharyah qui dispose d'archives complètes sur le passé alchimique de la ville, amassées lors de sa quête de l'Élixir. L'histoire de Bartolomeo Cassano y est contée brièvement, mais elle termine par sa soit disant mort. C'est une version de l'histoire déformée par Zékhèr, honteux d'avoir engendré un monstre.

Le symbolisme du pélican est bien connu : il est celui qui donne sa propre chair à ses enfants. Et de fait, le Grand Pélican donne son sang à ses disciples.



Les lions de l'Arsenal

CE QUI EST PROFANE

Deux lions nous intéressent dans l'Arsenal.

Le premier lion a été rapporté par Fransesco Morosini comme trophée de guerre en 1692. Il provient du Pirée, où il gardait le port d'Athènes connu alors comme le port au lion. Des runes ont été gravées à son flanc droit par des guerrier scandinaves venu combattre à Athènes en tant que mercenaires de l'empereur de Byzance. Une forme ancienne des graffitis du type « X était ici et a vaincu Y ».

Le second lion domine la façade d'un ancien bâtiment militaire. La classique citation latine n'est pas reproduite sur la bible vierge qu'il tient entre ses pattes. L'armée n'a pas souhaité voir apparaître une maxime de paix sur ses murs.

Un conte vénitien, dont on peut trouver l'écho dans une chronique disponible à l'université, dit qu'un sorcier au cœur de pierre était capable de transformer les statues de pierre en chair. Trompé par sa femme, il déchaîna les lions de l'Arsenal sur des passants pour d'abord brouiller les pistes, avant d'enfin s'en prendre à sa femme. Il fut transpercé par l'épée d'un jeune capitaine, ce qui mit fin à cette sordide affaire. Cette histoire, encore dans les mémoires en 1797, fit hésiter les tailleurs de pierre lors de la destruction systématique des lions, ce qui valu aux statues de l'Arsenal d'être épargnées.

CE QUI EST OCCULTE

En Vision-Ka, on voit apparaître des lettres de feu sur la bible que tient le second lion. En langue atlante, on peut lire le texte suivant : « Prêtez-moi la vie et vous connaîtrez la colère du lion ».

Examinées de près, les runes du premier lion cachent un Focus alchimique d'une formule de Terre en Œuvre au Blanc : l'ambre lithique. Celle-ci est légèrement modifiée, mais trop subtilement pour qu'un Leukossi – un adepte du second Cercle Alchimique – s'en rende compte. Étonnamment, ce Focus est très facile à déchiffrer. Pour produire cette formule sans avoir à rentrer chez eux, les PJ doivent demander à Zekharyah de le faire. Lui seul pourra donc activer l'ambre. Les PJ devront donc lui révéler ce qu'ils veulent en faire. La confiance est de mise.

Projetée sur n'importe quel lion de l'Arsenal, celui-ci s'anime et déchiquette de ses puissants crocs l'Alchimiste qui l'a réveillé et les témoins. Tous ceux qui connaissent sa morsure oublient tout de l'incident, comme s'ils subissaient un Sort de mange-mémoire. Blesser le lion pour le faire hurler est une erreur. L'énigme les avait avertis : ce n'est pas de douleur que le Lion Vert rugit. La colère qui anime la statue est celle du glorieux Pyrim qui ne supporte pas qu'on croit que son énigme puisse être aussi si accessible. Il n'est pas du genre à laisser le mode d'emploi. Néanmoins, ceci peut servir d'indice sur la façon dont résoudre la véritable énigme (voir plus loin).

La même mésaventure est arrivée à des Nephilim en 1719. C'est sa version profane qui est contée dans les légendes de Venise et résumée ci avant.

Le lion de la Piazzeta San Marco

CE QUI EST PROFANE

La Piazzeta est une petite place carrée qui sépare la Piazza San Marco de la mer. Elle est connue pour ses deux grandes colonnes faisant face à la lagune. Le lion placé sur une des colonnes est une énigme non éclaircie même par les plus récentes études, qui n'ont pas su déterminer la date de sa fabrication ni sa provenance. Il n'y a pas de trace écrite le concernant avant 1293. Il s'agit de l'oeuvre la plus mystérieuse et la plus légendaire de Venise.

L'hypothèse la plus accréditée est la suivante. Le lion serait un hybride de lion et de griffon, réalisé lors de la première période hellénistique orientale entre la fin du IV^e et le début du III^e siècle avant JC. Il s'agirait d'un monument dédié à Sandon, une divinité païenne protectrice de la cité de Tarsus en Cilicie qui, de nos jours, est une région de la Turquie. La morphologie du faciès, plus humaine qu'animale, et la présence des ailes feraient remonter plus loin son origine, vers une statue d'extrême orient, ou bien un monument babylonien.

Les Français emportèrent le bronze à Paris lors de la purge léonine, où il resta jusqu'en 1815, avant de revenir ensuite à Venise.



CE QUI EST OCCULTE

Examiner la statue de bronze de près n'est guère facile. L'escalade est périlleuse et la police veille. L'utilisation de Sciences occultes au moment propice pour obtenir discrétion et agilité accrues (voire le vol) est nécessaire. L'extinction des hérauts stellaires offrira un voile d'obscurité bienvenu.

Le Lion Vert a rugi dans le creux de l'oreille du lion de bronze. Issu de son souffle brûlant, un filament de son Ka-feu s'est fixé dans la tête de la statue. En Vision-Ka, ce filament semble être comme endormi. Or l'Alchimie est la science qui réveille le Ka latent, prisonnier de la matière. Lancer n'importe quelle substance d'Œuvre au Blanc sur la statue libère ce Ka et avec lui le rugissement qu'elle renfermait.

Pendant un instant figé dans l'éternité, les PJ partagent la conscience du Lion Vert. Ils sont projetés des siècles auparavant, dans le Venise des Doges. C'est un moment magique qu'il convient de marquer par un changement d'ambiance radicale. Éteignez la lumière, changez de musique ou murmurez la scène qui suit, vécue par les PJ au travers des yeux du Lion Vert. Celui-ci est dressé sur la colonne au lion. Le soleil se lève dans la lagune et éclabousse d'or liquide les pavés humides de la place. Un bateau élané attend le Pyrim sur les quais, au bord d'une lagune aux reflets d'émeraude. Des silhouettes inquiétantes quittent le Palais sous le couvert de masques, avant de rejoindre les ombres bleutées des ruelles. Après une longue inspiration, le Lion pousse son hurlement. Sa puissance est assourdissante pour quiconque est capable d'entendre les Champs magiques. Mais, partageant les pensées du Pyrim, les PJ peuvent percevoir sans effort un message lancé en Énochéen au milieu du cri : « l'Élixir s'obtient en donnant son sang en sacrifice à ses enfants ».

Voilà qui ressemble fort à une métaphore de la parenté comme seule forme d'immortalité humaine. Autrement dit, l'Élixir n'existerait pas. C'est une impasse amère pour les Alchimistes. Zekharyah fera cette interprétation, qu'il partagera avec les PJ s'ils ne tirent pas d'eux-mêmes cette conclusion. Anéanti, l'Hydrim sombrera dans la mélancolie.

En réalité, celui qui ne s'y trompe pas voit là le rappel du symbole du pélican. N'est-ce pas ce dont parle le dernier extrait du Livre des Transmutations ?

L'hôtel du Lion Vert

CE QUI EST PROFANE

L'hôtel vieillot présente trois étages, comme tassés les uns sur les autres. Il n'est pas possible de louer de chambre si on n'est pas invité, mais le réceptionniste prétextera une autre raison (« plus de chambre *seniore* ! »). Un instant après les PJ pourtant, un nouveau client se présente et montre une carte. Il est immédiatement installé.

Les PJ peuvent se débrouiller pour obtenir ce carton qui dit :

« Eléonore Gratinnia vous invite à la grande vente aux enchères dimanche prochain. Prenez une chambre au Lion Vert et suivez le chemin noir, blanc et rouge. » Il n'est pas nominatif.

Si les PJ n'envisagent pas cette solution, vous pouvez les aiguiller en faisant glisser de l'enveloppe kraft dans laquelle Helena leur a donné le Livre des Transmutation une carte de visite similaire. Elle concernait la vente aux enchères de la quinzaine précédente et n'est donc plus valable.



CE QUI EST OCCULTE

La Chevalerie du Grand Pélican a pris possession de l'hôtel du Lion Vert. Originellement, cet établissement était le laboratoire de Zékhèr, le Nephilim à qui le Grand Pélican a volé l'Élixir. Il a été converti en hôtel depuis pour des raisons économiques. Le nom des lieux est une simple provocation.

LES TROIS ÉPREUVES

Ces épreuves sont réservées aux acheteurs qui participent pour la première fois aux ventes aux enchères du Grand Pélican. Elles font sa renommée dans les cercles très fermés des occultistes européens richement dotés. Les collectionneurs les ayant passées avec succès se gardent bien de révéler les réponses, pour augmenter le prestige de l'épreuve somme toute désuète. C'est essentiellement un intermède ludique pour attirer des magnats entichés d'ésotérisme, qui s'ennuient ferme. Ces épreuves devraient paraître parfaitement ridicules

à tout Nephilim qui se respecte, voire injurieuses vis-à-vis du véritable processus de transformation intérieur que recherche tout Alchimiste. Elles sont le contrepoint déformé de l'énigme et des pièges laissés par le Lion Vert, de la même façon que le Grand Pélican est un monstre comparé aux réalisations les plus nobles de l'Alchimie.

Une caméra discrète filme l'entrée de chaque chambre. Chaque chambre est placée à un étage supérieur de la précédente.

- **La chambre noire** (l'épreuve du sacrifice) : dans l'obscurité, après avoir tâtonné, il faut suivre un dessin en relief gravé sur le mur symbolisant un pélican. Le candidat se coupe à l'emplacement du bec. S'il laisse couler une goutte de son sang dans un orifice au centre de la pièce, une clé magnétique blanche sort d'une urne automatiquement. Le sang est goûté par le Grand Pélican qui détecte ainsi la nature de Nephilim ou non des personnes qui ont réussi l'épreuve.
- **La chambre blanche** (l'épreuve de la sagesse) : dans une pièce totalement blanche, il faut éteindre l'éblouissant éclairage au néon pour qu'apparaissent des mots en fluorescence sur le mur du fond : « Qu'obtient-on en dissolvant de l'or avec de l'eau royale ? ». La réponse est « un lion vert », selon la classique allégorie des alchimistes. Une fois la réponse prononcée dans une langue comprise par le Valet de garde qui espionne grâce à un micro dissimulé dans la pièce, une clé magnétique rouge apparaît comme dans la première pièce.
- **la chambre rouge** (l'épreuve de l'humilité) : dans une pièce pourpre, une mosaïque représentant Venise couvre tous les murs. Une phrase est composée dans le ciel de Venise et forme les mots « Qui nourrit sa progéniture avec sa propre chair ? » en italien et en anglais. Une pression sur le dessin d'un pélican déclenche un enregistrement sonore donnant rendez-vous aux PJ le dimanche à 20h dans un petit canal non loin.

Dès la réussite de la première épreuve, les Valets de la goutte de sang sont affectés à la surveillance des PJ. Même s'ils ne réussissent pas les épreuves suivantes, il leur donnera rendez-vous pour les emmener à la vente par l'intermédiaire d'un carton laissé chez eux.

S'ils en parlent à Zekharyah, celui-ci refuse d'y aller car il pressent un piège. Le Pélican est un symbole rose-croix, cela ne présage donc rien de bon. Il préfère donc rester chez lui, d'autant plus si les PJ ont découvert le secret du lion de la Piazzeta et qu'il croit donc la quête de l'Élixir perdue.



LE RENDEZ-VOUS

Un Valet est au lieu de rendez-vous, tout comme d'autres clients de la vente. Il ouvre un passage secret menant dans un couloir à moitié inondé. Sur les quais d'un canal souterrain attend une gondole noire à tête de pélican. Elle les emmène dans les égouts jusqu'au soupirail débouchant dans les cuisines d'un palais.

La salle des ventes

CE QUI EST PROFANE

Le Palazzo Contarini del Bovolo se situe près de la Calle d'Locande. C'est un des palais les plus remarquables de Venise. *Bovolo* signifie coquille d'escargot en Vénitien, un terme approprié pour décrire l'escalier en spirale unique visible le long de sa façade. Au pied de l'escalier, une cour recèle un petit jardin dont un puits de style byzantin du XIe siècle.

En temps ordinaire, le palais est complètement bouclé. Des Chevaliers du Pélican surveillent les lieux.

CE QUI EST OCCULTE

Le Grand Pélican a réussi à contrôler par ses formules alchimiques une riche héritière vénitienne, Eléonore Gratinnia, qui n'a pas de proches, condition *sine qua non* pour que cette approche fonctionne durablement. Depuis une dizaine d'années, elle lui prête son palais pour tenir ses ventes aux enchères.

LA VENTE

La seule façon de voir le Grand Pélican, autrement dit le vendeur, est d'acheter un objet mis en vente. Eléonore se fera un plaisir d'informer les PJ sur ce point. Tableaux, livres, sculptures, la liste est longue et comporte des éléments de la collection d'Eléonore, mais aussi de Nephilim capturés par les Chevaliers. Les symboles ésotériques défilent, pour le plus grand ravissement des acheteurs. Parmi eux, aucun ne fait partie du Temple ou d'une quelconque société secrète.

Une fois une enchère gagnée, il faudra attendre la fin de la vente pour qu'Eléonore invite les PJ à passer dans un petit salon. Même s'ils n'ont rien acheté, elle prétendra vouloir faire leur connaissance. Là, ils seront attaqués par le Bec et quatre Chevaliers. Le Bec dispose de trois doses d'ambre carcéral pour les immobiliser s'ils n'obtempèrent pas sous la menace des rapières. Matraques, baillons et liens sont prêts pour les neutraliser.



DANS L'ANTRE DU GRAND PÉLICAN

Quand les PJ reprennent conscience, ils sont assis dans l'antre du Pélican – une cave humide – devant son cocon de verre. Des tuyaux souples entrent et ressortent de leurs bras et jambes et les relient au cocon. Ils sont à sa merci. Avant de leur prendre leur Ka, le Grand Pélican veut savoir ce qu'ils savent sur le message du Lion Vert. Plus que jamais, il souhaite l'immortalité.

Impuissants, les PJ peuvent en profiter pour tenter de comprendre la nature de leur adversaire. Une Vision-Ka révèle qu'il a subi une altération majeure grâce à une Formule très complexe dont aucun PJ n'a jamais vu quelque chose d'approchant. Des moitiés d'étincelles de Ka-Soleil à l'intérieur du cocon capturent des filaments de Ka-éléments, pour former un ensemble qui ressemble à un réseau de fils barbelés polychrome.

Zekharyah – ou tout autre PJ resté à l'extérieur – a préparé un sauvetage. Il respire sous l'eau grâce à sa Magie, puis liquéfie un des murs de la cave à l'aide d'une de ses liqueurs. La cave prend l'eau rapidement. Dans la confusion, les Chevaliers s'occupent de l'évacuation du Grand Pélican pendant que d'autres tentent d'arrêter le Triton. Le Pélican quitte son cocon quelques instants pour rejoindre l'autre.

Les PJ ont une poignée de secondes pour obtenir un peu de la substance qui baigne le cocon, qui n'est rien moins que le sang du Pélican. Boire ce sang n'a aucun effet bénéfique. Il ne fait que plonger le Nephilim dans un vertige de visions sans aucun sens qui ne se tariront qu'au bout de quelques jours. Son étude cependant sera bien plus intéressante. Ils tiennent leur première piste tangible pour reconstituer l'Élixir d'Or.

Épilogue

De retour à leur hôtel, les PJ sont prévenus qu'un certain Docteur Parangon est arrivé et prétend qu'il les attend.

Si les PJ ont compris que le bon Docteur vit depuis des siècles, ils tenteront sans doute une Vision-Ka sur lui. Ils pourront apercevoir des étincelles de Ka-Soleil semblables à celles qui circulaient dans le sang du Pélican, mais complètes cette fois-ci. Le Docteur se plaint du comportement des PJ qui pourraient laisser son intimité essentielle tranquille s'ils avaient un minimum de savoir-vivre, puis devient très ronchon. Il ne répondra à aucune question concernant ces étincelles.

Tout ce qu'il veut savoir c'est si les PJ lui achètent le Livre des Transmutations, et surtout pour quel montant. S'ils se plaignent de l'état de l'ouvrage, il fera allusion à certains restaurateurs capable de faire littéralement des miracles et balayera l'argument.

Il prétend ne pas être intéressé si on lui propose un échange avec d'autres objets d'art ou de Sapience.

Au final, il préfère refuser tout offre dans la précipitation. Il prend l'ouvrage et prend congé. Si les PJ s'y opposent, un grondement menaçant se fait entendre dans l'ombre derrière une haie. Une silhouette familière, celle d'un lion assis, se découpe au travers du feuillage. Il ne s'agit que d'une statue. Pourtant, les PJ ne se rappelleront pas l'avoir aperçu auparavant. Le Docteur se lève, le livre en main, et dit : « Connaissez vous Gustav Meyrink ? ». Il s'éclaircit la gorge et cite : « Voyez comme on me garde bien, me dit l'Empereur. Le Lion Vert veille partout à l'orée des mystères. C'est l'enfance de l'art de l'initiation. Allez ! ». Puis il se retire.

Conclusion

Selon toute probabilité, les PJ se sont fait un nouvel ennemi. Pour se protéger, ils voudront peut-être reformer la Glorieuse Alliance. Si vous avez moins de cinq PJ, ceci peut passer par la recherche des Stases de leurs anciens Frères.

L'étude du sang du Pélican sera un travail de longue haleine. Avant qu'ils ne découvrent comment reconstituer l'Élixir, vous pourrez leur faire vivre nombres aventures, notamment celles que demandera le Docteur Parangon en échange de leur livre, puis de sa restauration. À vos tables de jeu !

LES FIGURANTS

Zekharyah

Triton Assez Initié.

Caractéristiques : Intelligent, Séduisant, Assez Agile, Peu Fort, Peu Endurant.

Sciences occultes : Leukossi (Compagnon Alchimiste) et Disciple (Apprenti Magicien).

Stase : astrolabe d'explorateur.

Passé :

- Compagnon Peintre de la Renaissance italienne,
- Maître Professeur dans l'Istanbul de Soliman le Magnifique.

Simulacre : professeur d'italien.

Sorts connus :

- *Basse Magie* : Adresse du juste, Fouille-mémoire et Survie pélagique (respire sous l'eau pendant une minute).
- *Œuvre au Noir* : La calcination des porteurs de fléau et La dissolution du sel double
- *Œuvre au Blanc* : La liqueur de cristal et La liquéfaction matérielle.

Zekharyah connaît bien Helena Goldstein et le Docteur Parangon, du moins de réputation. Il pourra rassurer les PJ sur leurs intentions, si jamais cela s'avérerait nécessaire.

Le Grand Pélican

Humain Assez Initié.

Caractéristiques : Très Intelligent, Agile, Pas Fort, Pas Endurant, Pas Séduisant.

Sorts connus :

- *Œuvre au Noir* : La fumerolle métallique, Les obsèques du chambellan du palais d'hermès, L'Ambre carcéral, La calcination des porteurs de fléau, La poudre de crédulité.
- *Œuvre au Blanc* : La fureur métallique, Le gaz de la coction de l'œuf, L'Ambre lithique, La liqueur de cristal, La transformation de la griffe noire.

Ligne de vie : réduite à 3 cases (Peu Blessé, Assez Blessé, Très Blessé).

De par son absorption de Ka et ses connaissances occultes, le Grand Pélican est à même de lancer des Sorts comme un Nephilim. Cependant, son niveau d'Initié baisse régulièrement s'il ne se nourrit pas de Ka. Il mourrait s'il devait tomber en dessous de Pas.

Il a aussi volé les souvenirs d'incarnation de nombreux Nephilim. Il est considéré comme Compagnon dans tous les métiers possibles. Il est donc Assez Doué dans un large nombre de domaines, sauf dans des connaissances ou des compétences exotiques pointues.

Le Pélican connaît bien l'Alchimie, même s'il n'a qu'une connaissance partielle de chaque Élément. Il ne connaît qu'un Sort pour chaque Cercle dans chaque Élément, pas les deux listés dans *Nephilim : Initiation*. Son cocon fonctionne comme un laboratoire qui lui fournit régulièrement ses poudres et autres liqueurs.

Son corps flotte dans un cocon de verre renforcé d'armatures métalliques en plomb. Au contact des Ka-éléments et de Terres rares, le verre s'est durcit comme une Stase. Il s'est coloré à la façon d'un vitrail par les courants magiques qui le traversent. Les Sorts peuvent traverser le cocon dans un sens comme dans l'autre. Le Grand Pélican répugne à utiliser de l'Orichalque, qui épuise sa réserve de Ka rapidement et abîme les Pentacles dont il a tant besoin pour survivre. Hors de son cocon, il coche une case de sa ligne de vie par minute. Il dispose d'un cocon de secours plus petit, installé dans la cale d'une puissante vedette.

Attaqué, le Grand Pélican utilise L'Ambre lithique pour animer les statues de son bureau. S'il doit fuir, il le fait sous le couvert d'une fumerolle métallique. Il utilise au besoin La poudre de crédulité ou La calcination des porteurs de fléau pour calmer ses agresseurs. Si le cocon est brisé, il utilisera La fureur métallique et La transformation de la griffe noire pour se frayer un chemin jusqu'à son second cocon avant de fuir pour mieux préparer son retour. Le Grand Pélican vit sans discontinuer depuis des siècles et n'a aucune envie que cela s'arrête.

PROFESSION : SECTATEUR

Valet de la goutte de sang : déguisement, dissimulation, repérage de Nephilim, vigilance, filature.

Chevalier du Pélican : natation, escrime, enquête, occultisme.

Le Bec

Caractéristiques : Très Fort, Endurant, Assez Agile, Assez Intelligent, Assez Séduisant.

Profession : Maître Chevalier du Pélican.

Équipement : chapeau à pointe métallique recouverte d'Orichalque qu'il utilise pour donner du piquant à ses coups de tête une fois qu'il a maîtrisé un adversaire (3 cases) ; chevalière au pélican.

Le Bec est le premier lieutenant du Grand Pélican. Sa grande force est due à son absorption régulière du sang de son maître. Il est capable d'activer les poudres alchimiques du Pélican grâce à son propre sang, qu'il mélange aux substances avant de les lancer. Il dispose en général de deux ou trois doses en tout.

Chevalier du Pélican

Caractéristiques : Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Assez Intelligent, Peu Séduisant.

Profession : Compagnon Chevalier du Pélican.

Équipement : rapière rétractable (4 cases), chevalière au pélican.

Valet de la goutte de sang

Caractéristiques : Agile, Assez Endurant, Assez Intelligent, Peu Séduisant, Peu Fort.

Profession : Compagnon Valet de la goutte de sang.

Le lion de l'Arsenal

Caractéristiques : Fort, Très Endurant, Peu Agile.

Attaques naturelles : crocs (3 cases), griffes (3 cases).

Les crocs du lion animé infligent un Sort de mange-mémoire automatiquement s'ils infligent une blessure. Par ailleurs, ses Caractéristiques sont celles de toute statue animée par L'Ambre lithique.

Texte : Claude Guéant et un extrait de *Mnémos* de Frédéric Weil.

Relecture : Benjamin Becquet et Goulven Quentel.

Mise en pages : Goulven Quentel.

Illustrations : Matthias Haddad et Goulven Quentel.

Photos : Benjamin Becquet et Karine Criner.

Merci à Frédéric Weil pour m'avoir permis de revisiter cette histoire ; à David Morala pour nous avoir fait jouer *Mnémos* et ses épreuves noires, blanches et rouges ; et aux joueurs qui visitèrent cette Venise éprise d'alchimie lors de l'AsmoDay 2004 et du Monde du Jeu 2005.

Pour en savoir plus sur le lion à Venise, lisez le livre *Les balades de Corto Maltese* chez Casterman et rendez-vous sur le site Lions de Venise (<http://coleoni.free.fr/>). La légende des lions de l'Arsenal est contée en détail in *Légendes vénitiennes et histoire de fantômes* aux éditions Elzeviro, pp. 79-83.



Le Livre des Transmutations

Écrit de la main de Guechem

*Kefir, Sanessena, Maayana, Yissakhar
et votre serviteur nous sommes constitués
en Fraternité ce matin. Nous nous sommes
baptisé la Glorieuse Alliance, en référence
au Glorieux Alliage sur les traces duquel
nous marchons. Entre tous, j'ai choisi d'en
être le scribe.*

*Si le vieux bibliothécaire n'a pas menti,
l'Élixir de Longue Vie est une merveille
alchimique dont je ne peux que croire qu'elle
nous ouvrira des perspectives nouvelles sur
notre Science occulte de prédilection. Le
Docteur prétend qu'avant de quitter la
ville, le Lion Vert – maxima mentore – a
laissé à Venise des indices cachés pour
permettre aux Alchimistes de fabriquer cet
Élixir, puis de le rejoindre pour apprendre
les secrets de l'Œuvre au Rouge.*

*Le grand Pyrim n'a pas concédé beaucoup
d'indications sur la façon dont cet Élixir
pourrait être découvert. Seule une phrase
énigmatique qu'il aurait prononcée a
transpiré :*

*- Je n'ai pas soufflé ce secret à l'oreille de
Venise dans un murmure, car telle n'est pas
ma nature. Je l'ai rugi à la face du soleil
et la ville l'a pétrifié en son sein. Celui
qui saura faire revivre ce souvenir fossilisé
trouvera la voie.*

En ce septante mille deux cent vingt-septième jour de quête agarthienne, jour de Jupiter, la charge des lansquenets fut rapide et terrible. Leurs grands casques emplumés faisaient comme une mer démontée dont les embruns seraient constituées par les fumées des mousquets. Nous avions pourtant moi et Yissakhar invoqués les puissances de l'air et de la terre pour les stopper. Kefir fit retraiter les nonnes dans la petite chapelle qui nous servait de repaire depuis quelques jours. Nos mercenaires espagnols tinrent cinq minutes devant la furie lansquenèse. Mais leur sacrifice ne fut pas inutile ; il nous permit de nous enfuir par le long souterrain de la chapelle de Saint Marc. Ainsi, nous avons toujours entre nos mains les quatre nonnes détentrices du secret du rugissement léonin de Saint Marc...

Le Docteur Paranganis n'a pas menti, nous ne sommes pas les seuls sur la piste de l'Élixir. Notre enquête n'est pas passée inaperçue, comme en témoignent les bretteurs à la chevalière en forme de pélican qui ont essayé de nous faire passer de vie à trépas hier soir. Heureusement, Sanessena s'est promptement dissimulée et a invoqué en murmurant un de ses Miroirs de vif-argent, Ministre des ressemblances, qui a pris l'apparence de l'un de nos agresseurs. Après un échange de passes très confus, la créature de Kabbale s'est glissée parmi eux et les a suivis dans leur fuite jusqu'au repaire de leur commanditaire. Que cache cette bâtisse près du Campo S. M. De Giglio ? On y trouve de curieux symboles alchimiques. Peut-être est-ce la demeure d'un de nos Frères ? Nous irons la visiter la nuit prochaine.



Le Lion Vert

Eléonore Gratinnia

vous invite à la grande vente
aux enchères dimanche prochain.
Prenez une chambre à l'hôtel
et suivez le chemin noir, blanc et rouge.

Telefono. 338.83.85.999
reservation@lionvert.it