

UN JEU DE RÔLE DANS LES ROYAUMES CRÉPUSCULAIRES  
D'APRÈS LES ROMANS DE MATHIEU GABORIT

A detailed illustration of a dark, cavernous setting. In the center, a figure in ornate, golden armor stands holding a glowing torch. To the left, a woman with long, dark hair looks towards the armored figure. To the right, a bearded man in a simple tunic and hat looks on. The scene is framed by large, gnarled tree roots and branches, with a large, dark, winged creature's head visible in the upper left corner. The lighting is dramatic, with the torch providing a primary light source.

# Pénombre

Le Premier Cahier Gris  
Trois scénarios pour découvrir Pénombre

UN JEU DE RÔLE DANS LES ROYAUMES CRÉPUSCULAIRES  
D'APRÈS LES ROMANS DE MATHIEU GABORIT

# Pénombre

## Le Premier Cahier Gris

TROIS SCÉNARIOS POUR DÉCOUVRIR PÉNOMBRE

### Création de l'univers

Mathieu Gaborit

### Adaptation de l'univers & enrichissements

Julien Arnaud, Alexandre Clavel, Pierre Coppet, Jérôme  
Isnard & Jérôme Rutily

### Conception du système de jeu

Jérôme Isnard & Jérôme Rutily

### Adaptation du système de jeu & mécanismes complémentaires

Enzo Cavalier, Jérôme Isnard & Jérôme Jost

### Rédaction

Jaïna Furven, Mathieu Gaborit & Jérôme Isnard

### Relectures & révisions

Olivier Colnel, Pascaline Colnel, Jaïna Furven,  
Aliénor Isnard, Jérôme Isnard, Frédéric Meurin  
& Frédéric Ruyschaert

### Conception graphique

Franck Achard

### Mise en page

Franck Achard

### Illustrations

Franck Achard, Maud Chalmel, Julien Delval,  
Martin Mottet, Olivier Sanfilippo & Yvan Villeneuve

### Édition & direction de projet

Jérôme Isnard



## Remerciements

À toutes celles et ceux, familles, camarades, associés,  
artistes et ayants droit qui ont cru en ce projet impossible.  
Vous nous avez permis, par votre amour, votre passion,  
votre confiance, votre patience et votre soutien,  
de poursuivre notre rêve de Flamboyance.

À toutes celles et ceux, auteurs, autrices, illustrateurs,  
illustratrices et maisons d'édition qui, dans un petit coin  
de leur cœur et à leur manière, ont œuvré  
afin d'étendre l'univers des *Royaumes crépusculaires*.  
Vous avez été, êtes et serez toujours  
la source d'inspiration.

À toutes celles et ceux, discordiens, nantaises,  
euréliens, franc-comtoises, suisses, lyonnaises,  
aixoises, normandes et drôles de gascons  
qui ont accepté de devenir nos premières éminences.  
Vous avez façonné et fait vivre comme jamais  
le nouveau collège du Souffre-jour.

## Hommage

À Jérôme Bianquis, Guillaume Bourassé,  
Élise Lemai et Isabelle Périer.  
Vous nous avez devancés sur les chemins  
du Centresprit, mais ce n'est que partie remise.

*Mon désespoir offrait une brèche inespérée [...] Je devins Pénombre.*

*Agone*

Les *Royaumes crépusculaires*, une licence ©MNÉMOS 30 ans

*Pénombre*, un jeu Æther Labs, édition associative et passionnée  
Association Sombres Sentes, 231 Route des Sacs de Blé, 13113 LAMANON  
contact@aether-labs.fr

ISBN : 979-10-978055-2-4  
Date de dépôt légal : Août 2025



# Sommaire



Apocalypse verveine  
Scénario de découverte

- 6 L'HISTOIRE
- 8 DÉVELOPPEMENTS
- 14 ENRICHISSEMENTS



16 L'HISTOIRE

20 DÉVELOPPEMENTS

26 ENRICHISSEMENTS



28 L'HISTOIRE

30 DÉVELOPPEMENTS

39 ENRICHISSEMENTS



42 TERMES LIÉS AUX SCÉNARIOS

45 RAPPELS TECHNIQUES

46 PLANS



# Premières Aventures Lorgoliennes

SCÉNARIOS DE DÉCOUVERTE

*Debout au bord du toit, je penchai la tête en arrière et savourai l'instant comme une gargouille déracinée. Une énergie brûlante irriguait mon corps tout entier. Je trépanais d'impatience avec, sur la langue, un goût de conquête et de revanche. J'avais envie de fureur [...].*

*L'orgueil et la colère aboyaient aux quatre coins de mon crâne tandis qu'un sourire massif se déployait sur mon visage offert au vent. Je levai les bras, joignant l'horizon à bout de doigts, intimement persuadé d'être enfin capable de franchir le gué de ma renaissance. Je n'avais plus peur.*

Les Nouveaux Mystères d'Abyme



# Apocalypse Verveine

*Un balconnet en bois céda et s'écrasa au sol.  
L'homme à la porte recula et courut se mettre à l'abri  
de l'autre côté de la placette, tandis que des fissures  
s'ouvraient sur la façade principale.*

*Flamboyance*

## 🌿 L'HISTOIRE 🌿

Les Éminences grises sont chargées d'enquêter sur une exubérance végétale dans les Mille Tours. La chute d'une tour va donner une autre allure à ce tranquille examen de fin d'études.

## LA MISSION 🌿

Les Éminences grises sont prêtes à voler de leurs propres ailes. Leur formation est achevée, ou presque : il leur reste à démontrer leur capacité à agir en équipe, en situation réelle. Un psycholune les envoie donc sur le terrain pour étudier une exubérance végétale près du Souffre-jour, au niveau de la tour Rhizame.

Elles ne sont pas dupes ! Elles se doutent que ce n'est pas une vraie mission et que le collège surveillera leurs actes. En quoi une « exubérance végétale » peut-elle choquer des psycholunes vivant au cœur d'un arbre d'ombre ayant envahi une cité entière ?

## LE PROBLÈME 🌿

Au bord des Mille Tours, une communauté mixte de lutins et de farfadets attire l'attention. Ces gnomes, qui se font appeler les Mille, vivent ensemble dans un paradis de pierre, de plantes et de fer forgé : le square Rhizame. Sa sérénité les console de leur quotidien de petites mains laborieuses au service des puissants, et ils y retrouvent une femme âgée que tous adorent et nomment « Bonne Maman ».

La tour Rhizame, voisine du square, n'est pas l'une des Mille Tours, mais une addition édifée là par un mage parvenu des temps anciens (les Lorgoliens appellent cela une « tour muette »). Délaissée par ses actuels propriétaires, elle doit céder la place à un projet urbain qui menace le havre des Mille.

Sous le square et la tour, une crypte merveilleuse abrite ce que Bonne Maman et la communauté identifient comme une relique de la dame du printemps. Entre la vieille femme et cet objet se sont créés des liens si forts qu'ils mettent en péril la zone tout entière : des végétaux printaniers y prolifèrent, au point de compromettre l'intégrité des Mille Tours.

**Qui est responsable de la chute de la tour Rhizame ?**

**Que cache la communauté des Mille sous ses airs idylliques ?**

**Le paradis social et végétal du square présente-t-il un danger ?**

## CONSEILS AU PSYCHOLUNE

*Ce scénario est adapté à une soirée de jeu entre amis,  
ou une partie de découverte en convention.*

**Objectif de temps : 2 h 30.**

- ♦ **Présentation du contexte de *Pénombre* et des Éminences grises : 20 minutes.**
- ♦ **Présentation des règles de *Pénombre* : 10 minutes.**
- ♦ **Chute de la tour Rhizame : 30 minutes.**
- ♦ **Découverte du square et de la communauté des Mille : 45 minutes.**
- ♦ **Découverte de la crypte et résolution de l'intrigue : 30 minutes.**
- ♦ **Dénouement : 15 minutes.**

Lors de la présentation du contexte et des Éminences grises, il faut amener les joueurs à penser leurs personnages comme des étudiants en fin de cursus d'une prestigieuse école. Des futurs maîtres du monde, arrogants, intelligents, compétents : l'élite de l'Harmonde ! Considérez que les joueurs ne connaissent pas les romans de Mathieu Gaborit. Raccrochez-vous à des éléments simples, identifiables pour tout le monde. La richesse de cet univers sera découverte par petites touches, grâce aux personnages et aux situations.

Une table plus expérimentée aura l'habitude des scénarios « *c'est une fausse mission et elle va mal tourner, les examinateurs ont tout sous leur contrôle* ». Le but n'est pas de réinventer la roue, mais de donner du plaisir à tous les joueurs : les clichés permettent à chacune et chacun de se sentir à l'aise tout en offrant des occasions de surprendre.

**Soyez clair sur les objectifs de cette mission.  
Les Éminences grises doivent :**

- ♦ **Identifier et comprendre la dissonance végétale ;**
- ♦ **Résoudre le problème.**

Une dissonance est une situation, une personne, un lieu... où l'influence d'une harmonique perturbe l'équilibre de l'Harmonde et met ses habitants en danger. Il n'y a pas de notion de « bien » et de « mal » à cet égard : les psycholunes attendent des Éminences grises qu'elles résolvent le problème sans en créer d'autres. Préserver l'image du collège, ne pas susciter de troubles ou ménager la susceptibilité des puissants : la quête de l'harmonie est un idéal, mais le Souffre-jour est aussi une institution ancrée dans le réel.

## LES JALONS

**Rappel :** les jalons sont des indices, des étapes dans la résolution du problème posé par le scénario. Ils peuvent être intégrés à différentes scènes (annotées des symboles correspondants) selon le parcours suivi par les Éminences grises.



Les Éminences grises gagnent la confiance de la communauté des Mille.

Les Éminences grises gagnent la confiance des opposants de la communauté, notamment les propriétaires de la tour effondrée.



Les Éminences grises découvrent les causes de la dissonance : Bonne Maman et son médaillon.



## LES TEMPS FORTS

**Rappel :** les temps forts sont des moments marquants, des idées de scènes dont le développement dépend des actions des Éminences grises.

- 1 **La chute de la tour :** Les Éminences grises arrivent à proximité de la tour Rhizame et du square attenant quand la tour s'effondre sur eux et une partie du quartier. Ils sauvent peut-être Bonne Maman qui flânait sur un balcon.
- 2 **Le champ de ruines :** Les Éminences grises découvrent la communauté des Mille et le square alors que tout le monde encaisse le drame qui vient de se produire.
- 3 **Bonne Maman :** Cette adorable grand-mère veille sur les Mille, mais souffre d'une dissonance (nature).
- 4 **La communauté des Mille :** Fédérée autour de Bonne Maman, elle inspire pitié et sympathie. Les Éminences grises doivent déterminer si l'exubérance végétale entretenue par la communauté est une menace. Pour la communauté, non : le problème vient des maîtres de la tour, qui ne l'entretiennent pas et veulent tout raser pour construire une résidence somptueuse.

5 **Les maîtres de la tour :** Laaneth, un vieil éclipsiste en exil, et sa fille Fenilh ont l'intention de transformer la tour et le square, qu'ils ont avant cela laissés en friche. Ont-ils une responsabilité dans le désastre ? En tout cas, leur serviteur ne supporte pas le délire végétal provoqué par les Mille.

6 **La crypte verdoyante :** Dissimulée sous le square, cette alcôve focalise la vénération printanière de la communauté.

## QUELQUES DÉNOUEMENTS POSSIBLES

Si les Éminences grises se laissent séduire par la communauté des Mille, elles chercheront sans doute à la protéger. Il faudrait cependant calmer l'exaltation de Bonne Maman. Comment ?

- ♦ Elles peuvent travailler sur la restructuration du quartier et l'équilibre harmonique de Bonne Maman afin de contrebalancer les conséquences qu'elle a produites.
- ♦ Elles peuvent convaincre les Mille de déplacer leur sanctuaire en un lieu plus adapté à leur vénération de la nature.
- ♦ Elles peuvent ramener Bonne Maman au Souffre-jour pour que l'ombre de l'arbre assourdisse sa dissonance.
- ♦ Elles peuvent guider la croissance d'un souffre-jour dans le square, là encore pour assourdir la dissonance.

Si les Éminences grises se moquent de l'utopie des Mille, il ne leur reste plus qu'à détruire leur rêve. Comment ?

- ♦ Elles peuvent tuer Bonne Maman, dissonante et vectrice de peste.
- ♦ Elles peuvent confisquer le médaillon de la crypte verdoyante. Sans lui, Bonne Maman sombrera dans la dépression, puis s'éteindra.





## 🌿 DÉVELOPPEMENTS 🌿

### 1 LA CHUTE DE LA TOUR 🌿

**Interprétation :** urgence, danger, chutes, sauvetages, poussière

**Accès :** La mission

**Issues :** Le champ de ruines, Bonne Maman, La communauté des Mille

Les Éminences grises viennent de quitter le Souffre-jour et serpentent entre les tours, passant d'une ruelle à l'autre, descendant quelques marches pour en remonter deux fois plus. Les Mille Tours semblent avoir été construites dans l'anarchie la plus complète et seules quelques rues, les cavalcades, y permettent le passage d'un équipage.

En approchant de la tour Rhizame, les agents observent une végétation de plus en plus exubérante, des fougères, des fleurs, et même de jeunes arbres poussant entre les moellons moussus et le long des caniveaux. C'est un festival de couleurs qui surprend à chaque détour, sans entraver la progression. L'endroit, magnifique, donne envie de s'asseoir sur un banc, à l'ombre d'un saule, pour profiter du chant des oiseaux et du bourdonnement des insectes.

Et puis, au cœur de ce paradis : l'apocalypse ! C'est d'abord un grondement sourd, puis une ombre menaçante : une tour s'effondre, là, juste au-dessus ! Le chaos qui débute durera plusieurs minutes :

- + sol qui se dérobe sous les pieds,
- + parapets et arbres qui basculent dans le vide,
- + moellons qui pleuvent,
- + façades qui tanguent,
- + pans de maçonneries qui dégringolent au ralenti, retenus par des lianes et des racines.

Dans ce vacarme de poussière, de pierre et de débris végétaux, il faudra esquiver, escalader, bondir, courir et agir vite. D'autant qu'une vieille dame appelle au secours depuis un balcon voisin qui vient de se desceller. Agitant les bras au milieu des roses, elle hurle et cherche à se convaincre de sauter en contrebas.

Comment réagir ? La brigade et l'onxyium permettent des actions spectaculaires pour sauver la vieille dame ou protéger les autres personnages. L'élémentalisme peut créer un bouclier de pierre à partir d'un muret, maintenir les roches dans les airs, ou former un escalier suspendu. La puissance destructrice de l'obscurantisme peut expulser les débris dans une autre direction, mais où retomberont-ils ?

- + Si les Éminences grises préfèrent fuir en ignorant la vieille dame, celle-ci survivra malgré tout. Elle sera présente dans les

scènes suivantes, mais avec plusieurs fractures, de graves plaies et, peut-être, un certain ressentiment.

- Si les Éminences grises s'appliquent à la sauver, elles bénéficieront d'un a priori très favorable dans la suite des événements.

À la fin, il ne reste plus que ruines : la tour qui vient de s'effondrer a presque complètement disparu. Il s'agit de la tour Rhizame elle-même, celle que recherchaient les Éminences grises. Tout ce qui était en dessous est détruit, un chaos de blocs de pierres, de tuiles, de gouttières, de gargouilles brisées, d'arbres arrachés, et une pluie de pétales et de poussière qui retombe dans un silence irréel, bientôt brisé par les premiers appels au secours.

Pourtant, au plus près du désastre, un jardin semble épargné.

## In medias res

**A** PRÈS AVOIR PRÉSENTÉ rapidement le contexte, la mission et les personnages, l'introduction *in medias res* est un excellent moyen de secouer les joueurs !

Ne leur laissez pas le temps de respirer : la tour s'effondre et avec elle une partie du quartier, des escaliers, des murets, des bâtiments qui s'appuient sur les mêmes fondations. C'est très dangereux, et il y a une vieille dame à sauver !



## 2 LE CHAMP DE RUINES

**Interprétation :** silence pesant, appels plaintifs, poussière qui retombe, désolation

**Accès :** La chute de la tour

**Issues :** Bonne Maman, La communauté des Mille, Les maîtres de la tour, La crypte verdoyante

Le square Rhizame, que sa communauté a renommé « square des Mille », jouxte la tour effondrée avec ses allées, ses buissons fleuris, ses fruitiers, ses bancs, sa fontaine, son petit bassin couvert de nénuphars où s'ébattent les grenouilles et les libellules, et ses magnifiques treilles en fer forgé aux motifs cryptogrammiques. Des jonquilles géantes d'un jaune fascinant colonisent...

« *Variété monarque* ! » intervient un lutin surgi de nulle part si quelqu'un s'intéresse à ces fleurs sublimes.

Le contraste est sévère entre la poussière qui retombe sur les décombres voisins et le square, grandement épargné. En dehors d'un mur éboulé – celui qui s'appuyait sur la tour – et de quelques tuiles et pierres brisées dans le jardin, les dégâts sont minimes. Les cris et la panique alentour tranchent douloureusement avec la quiétude des lieux.

Dans le square, les Éminences grises se retrouvent entourées d'une foule d'anonymes des Mille Tours, ces serviteurs invisibles qui font tourner la boutique. L'attention, cependant, ne se concentre pas sur elles, mais sur les appels au secours des blessés (peu nombreux) et sur Bonne Maman, la vieille femme ignorée ou sauvée durant la chute de la tour.

Les Éminences grises qui choisissent de jouer la carte de l'autorité, voire de la menace, peuvent obtenir des résultats jusqu'à un certain point. Les Mille sont habitués à courber l'échine devant les puissants et les agents du Souffre-jour représentent Agone de Rochronde,

frère de l'actuelle baronne de Rochronde... Toutefois, la patience et la servilité de ces gens ont des limites : ils sont ici chez eux et s'y sentent protégés comme nulle part ailleurs.

Si les Éminences grises cherchent à s'attirer les faveurs des Mille, incognito ou pas, leur aide est très appréciée – encore plus si elles ont participé à sauver Bonne Maman. La congrégation leur ouvre les bras.

Inspecter les ruines de la tour révèle sans équivoque la cause de sa chute : ancienne, mal entretenue, elle n'a pas supporté les attaques des plantes grimpantes. Des racines se sont infiltrées dans ses murs, ont sapé ses fondations et l'ont déséquilibrée par leurs poids. Les plantes en elles-mêmes semblent parfaitement normales, bien que beaucoup trop nombreuses. L'examen minutieux des décombres peut enfin révéler la présence d'escaliers menant vers un sous-sol, ou attirer l'attention du gardien de la tour, Acriande.

## Forces extérieures et petits curieux

**A**POCALYPSE VERVEINE se concentre sur la communauté des Mille. Si les participants cherchent à élargir l'action, comment gérer les éléments extérieurs ?

**Collège du Souffre-jour :** il est tout proche, mais lui adresser une requête peut être perçu comme un aveu de faiblesse. Appeler au secours dès la première mission ? Ce n'est pas sérieux...

**Milice et garde sénéchal :** les autorités lorgoliennes, si elles ne sont pas alertées, mettront du temps à arriver.

**Tours voisines :** la plupart sont tenues par des sympathisants des Mille dont les maîtres sont absents. Laaneth et Fenilh, les propriétaires de Rhizame, n'ont aucun ami dans le quartier.

**Passants :** ils ont entendu du bruit et vu un panache de poussière s'élever entre les tours, alors ils sont venus voir. Ils peuvent se retrouver empêtrés dans les mêmes histoires que les Éminences grises.



## 3 BONNE MAMAN

**Interprétation :** bonhomie, politesse, « bon sens » paysan, générosité, détermination

**Accès :** La chute de la tour, Le champ de ruines, La communauté des Mille, Les maîtres de la tour, La crypte verdoyante

**Issues :** Le champ de ruines, La communauté des Mille, Les maîtres de la tour, Conclusion

« *J'aurais bien besoin d'une petite verveine pour me remettre de toutes ces émotions.* »

Bonne Maman a toujours vécu dans les Mille Tours. Cette vieille femme habite en bordure du square, dans une petite maison dont l'une des pièces s'est effondrée. Elle radote un peu, évoque beaucoup ses souvenirs et se perd dans de longs monologues qui content l'histoire de son bout des Mille Tours et soulignent l'harmonie régnant dans ce paradis.

Sa bonté illumine la communauté des Mille. Elle en est la marraine, le cœur et le symbole. Même les jardiniers lutins les plus expérimentés admirent son talent pour tailler, faire grandir et soigner les plantes. Elle a toujours une pensée pour chacune et chacun de ses protégés, s'épouvante lorsque l'on fait le moindre effort pour elle, et passe ses journées à entretenir les jardins et les balcons de Rhizame. Elle parle à ses fleurs et tapote distraitement la tête d'un enfant avant de lui offrir une eau de sureau, ou un biscuit à la confiture. C'est la grand-mère parfaite.

Bonne Maman, cependant, peut devenir passive-agressive, voire vindicative si l'on menace ses protégés, ou si l'on évoque les projets immobiliers des maîtres de la tour. Il est évident, de son point de vue, que ces derniers n'ont plus aucun droit sur ces lieux qu'ils ont abandonnés et veulent dénaturer.

Bonne Maman n'a jamais supporté l'oppression que subissent ses protégés et, avant de mourir, elle veut leur léguer son don. Elle se pense investie de la bénédiction de la dame du printemps et imagine les siens conduire le lierre, le liseron et les roses à l'assaut des Mille Tours. Comme un château de cartes, elles s'effondreront sous leur poids, chassant les mages et les princes-marchands du Concordat. Elle sait que l'exubérance végétale est responsable de la chute de la tour, mais pourquoi se dévoiler si près du but ?



4

## LA COMMUNAUTÉ DES MILLE

**Interprétation :** petites gens, solidarité, ferveur, amours simples, revanche

**Accès :** La chute de la tour, Le champ de ruines, Bonne Maman, Les maîtres de la tour, La crypte verdoyante

**Issues :** Le champ de ruines, Bonne Maman, Les maîtres de la tour, La crypte verdoyante

*« Nous sommes cent, nous sommes mille : les tours ne pourraient pas vivre sans nous, et nous ne pourrions pas vivre sans elles. »*

La communauté des Mille se fédère de façon plus ou moins structurée autour d'une inhabituelle congrégation de lutins et de farfadets. Les divergences ancestrales entre les peuples jumeaux ont disparu devant leur amour partagé pour le square Rhizame et leur sentiment commun d'oppression par les puissants des Mille Tours. Les rares tensions entre farfadets et lutins s'apaisent grâce à la sagesse de ses membres emblématiques (voir encart) et la décision



## Membres emblématiques des Mille

**Spathain et Libelle :** des enfants jumeaux nés d'un couple mixte, les premiers liés à des épiphytes. Celui de Spathain croissait sur la tour effondrée et le gnome n'a pas été vu depuis. La plante nécessite une attention très particulière pour éviter sa mort. Libelle cherche de l'aide, au désespoir.

*« S'il meurt, nous mourons ! Oh bonne sève, mais pourquoi ? »*

**Floriane :** un lutin dans la force de l'âge, pragmatique et très efficace. Un des moteurs de la communauté.

*« Tout ceci ne nous avance guère. Moins de parlotte, plus de bougeotte ! »*

**Sagripelle :** une farfadine impatiente et remuante qui bouscule tout sur son passage.

*« Je vous laisse réfléchir à tout ça... Moi, je m'en occupe tout de suite ! »*

**Piqué :** un danseur affranchi qui avait fait de la tour Rhizame son domaine. Il en veut aux maîtres de la tour, aux Mille et à Bonne Maman. Ils sont tous responsables de la destruction de sa tour ! Farouchement indépendant, il refuse de rejoindre le Souffre-jour et la communauté d'Ometium. Pourquoi lui, enfin libre, s'obligerait-il à servir l'autorité des psycholunes ?

*« Tout est de VOTRE faute ! »*

**Gordane :** une gouvernante grabataire, seule rescapée du combat contre Agone de Rochronde et Malicène. Elle déteste les éminences grises, le Souffre-jour, ce que sont devenues les gouvernantes, et toutes ces saloperies. Elle bouge très peu, ce qui aurait pu la tuer si les Mille ne veillaient pas sur elle comme sur une bête malade.

*« N'ai-je donc tant vécu que pour mourir au milieu de tous ces niaiseux ? »*

**Le Pêcher :** un humain couvert de végétaux, comme parasité. Ses rameaux produisent de petits fruits charnus et juteux aux teintes rosées, d'où son nom. Il a peur des éminences grises :

- Il sait qu'il est atteint d'une peste harmonique de nature et représente un danger pour la société. Mais ici, personne ne le juge.
- Il est lui-même une ancienne éminence grise que tout le monde pensait morte. Il a déserté par amour pour Bonne Maman. Son vrai nom est Éliomance.

*« L'harmonie ? Une question de point de vue. »*



très forte de lier de façon croisée les nouveau-nés de la communauté : les gnomes nés de farfadets sont liés à des arbres des Mille Tours, tandis que ceux nés de lutins sont confiés à Lorgol. Les gnomes issus de couples mixtes sont, quant à eux, liés à des épiphytes, ces plantes qui s'épanouissent sur les murs et les gouttières.

*« Une exubérance végétale ? Et votre Souffre-jour, c'est pas une exubérance végétale, peut-être ? »*

Les membres de la communauté sont responsables du délire végétal qui inquiète les psycholunes et a provoqué la chute de la tour. Ils assument totalement leur travail de jardiniers exubérants ! En revanche, aucun d'entre eux n'a conscience que la congrégation réunie autour de Bonne Maman a servi si fort l'harmonique de la nature qu'elle en a fait disparaître l'influence de la cité, et provoqué une dissonance. Pour eux, la communauté ne fait que venir en aide à des anonymes invisibles et méprisés. Ici, ils construisent une utopie paradisiaque où chacune et chacun trouve sa place, faisant jaillir la vie des pierres de Lorgol au nom de la dame du printemps.

*« C'est très joli, vous ne trouvez pas ? Oui, ça pousse vite, hein ? Pas très stables, ces vieilles pierres, quand même. »*

Aux yeux de la communauté des Mille, les coupables de l'effondrement ne sont en rien le lierre et les rosiers ! Non, les vrais coupables sont les maîtres de la tour Rhizame, qu'il est plus que temps de confronter à leurs responsabilités. Aucun entretien ! Un abandon total ! Un gardien qui n'y comprend rien ! Un projet immobilier ignoble ! Les Mille sont impuissants face à ça, eux qui ne sont rien...

## Du rythme

**D**ANS LE CADRE D'UN SCÉNARIO destiné à faire découvrir le jeu, il ne faut pas laisser la partie s'enliser. Sagripelle et Floriane peuvent être utilisés pour stimuler les Éminences grises qui auraient tendance à prendre leur temps et échafauder des plans trop compliqués. Leurs remarques et leurs initiatives peuvent obliger les joueurs à réagir.

- Il faut soigner tout le monde !
- Il faut trouver ceux qu'on n'a pas vus depuis l'incident !
- Il faut replanter les végétaux déracinés !
- Il faut écouter Bonne Maman !
- Il faut en finir avec les maîtres de la tour !



5

### LES MAÎTRES DE LA TOUR

**Interprétation :** bourgeoisie, élite magique, dédain, amertume, bon droit

**Accès :** La chute de la tour, Le champ de ruines, Bonne Maman, La communauté des Mille, La crypte verdoyante

**Issues :** Bonne Maman, La communauté des Mille, La crypte verdoyante, Conclusion

*« Cette vieille folle a semé les graines du chaos, aujourd'hui elle les récolte ! »*

La tour Rhizame et le square qui la jouxte appartiennent à un vieil éclipsiste en exil : Laaneth, un homme riche, hédoniste et, pour tout dire, un peu gâteux. Doyen des mages urguemands, il n'a survécu au massacre du symposium qu'en raison de son absence – due à son manque de talent et d'importance politique. Il vit dans des contrées lointaines, délaissant Lorgol depuis que les éclipsistes y sont tombés en disgrâce.

Sa fille, Fenilh, veut reprendre les choses en main et faire construire une tour jumelle à Rhizame pour accueillir les étudiants des Mille Tours dans une résidence luxueuse. Son projet, sans lien avec l'héritage magique de son père, implique la destruction du square et la déportation de la communauté des Mille.



## Acriande

La tour est sous la surveillance d'un serviteur aussi âgé que Bonne Maman : Acriande. Il lui a fait la cour, il y a longtemps, mais a été éconduit. Il n'aime pas le désordre, les enfants et les plantes, et la chute de sa tour le sidère complètement. Il habitait, comme Bonne Maman, une dépendance en bordure de square, mais cette dernière a été totalement emportée par l'effondrement.

Aujourd'hui, il n'a plus rien à perdre ni à espérer. Amertume, jalousie... il est facile d'obtenir de lui des informations accusant Bonne Maman, les lutins et les farfadets, les Mille et la végétation. Certes, la tour manquait d'entretien. Certes, il ne pouvait pas tout gérer seul. Mais quand même !

*« Ces va-nu-pieds s'entêtaient à la couvrir de lichens, de mousses, de lierres et de toutes ces choses ! Impossible de les arrêter ! Impossible de leur faire comprendre qu'une structure comme la Rhizame ne pouvait supporter tout ça ! Et c'est pas fini ! Les tours voisines vont suivre comme un château de cartes, vous verrez ! Ils sont fous ! Une vraie secte ! Je les ai vus, vous savez, bricoler je-sais-pas-quoi sous le square. Oui, dessous ! »*

Le vieil homme nie le fait que ses maîtres voulaient tout raser. De ce qu'il en sait, la tour Rhizame devait au contraire subir d'importantes restaurations et être adossée à une jumelle empiétant sur le square « pour plus de stabilité ».

« Oui, bon, ça aurait fait moins de place pour les squatteurs, mais oh ! C'est grand, les Mille Tours ! »

Acriande peut également apparaître sous un jour providentiel, ramenant le corps de Spathain inconscient à cause de son épiphyte emporté par l'effondrement (voir p. 10). Rongé par l'amertume, mais débordé par l'émotion, le vieil homme n'a alors plus qu'un but : sauver le gnome en retrouvant son arbre déraciné et en organisant son sauvetage. Cette scène, dans laquelle Libelle a aussi une place à prendre, peut illustrer la puissance de l'esprit communautaire et son... harmonie.

## Fenilh

Si les Éminences grises se convainquent que la destruction de la tour est un plan de Laaneth et sa fille pour se débarrasser de Bonne Maman et chasser la communauté, il peut être judicieux de faire apparaître Fenilh, attirée par le vacarme et la rumeur de Lorgol.

Elle n'est pas franchement contrariée par l'effondrement de la tour « *vétuste, démodée et malcommode* ». En revanche, elle signifie à « *tous ces manants* » qu'il s'agit « *d'une propriété privée* », et qu'ils sont priés de quitter les lieux au plus vite. Mise en cause, elle nie avec vigueur, même si elle voit dans les événements une occasion formidable d'accélérer ses plans.

Elle ignore l'existence de la crypte.



**Interprétation :** merveilleux, havre de paix, nature primordiale, hédonisme

**Accès :** Le champ de ruines, La communauté des Mille, Les maîtres de la tour

**Issues :** Conclusion

« *Le médaillon ? Il est à la dame du print... à Bonne Maman ! Mais c'est un secret.* »

Le square et la tour dissimulent un jardin souterrain auquel n'accèdent que les membres de la communauté, et dont ils ne divulguent normalement l'existence à personne. Situé dans de grands espaces voûtés sous la place, il abrite une fontaine, des bains à l'eau délicieuse et des plantes incroyables qui survivent et se développent grâce à la lumière émanant de fleurs, de poissons et d'insectes luminescents.

À l'origine, la crypte servait de thermes et de lupanar. Sans le savoir, les membres de la communauté des Mille qui s'y ébattent perpétuent une très ancienne tradition, sous le regard bienveillant de Bonne Maman.

Dans les eaux de la fontaine qui alimente les bassins en cascade se trouve le trésor de Bonne Maman : un médaillon représentant une feuille de lierre et irradiant d'une tendre lumière verte. Les membres de la communauté des Mille ont la conviction que c'est ce bijou (sans doute une possession de la dame du printemps) qui bénit les eaux de la crypte. Seule Bonne Maman le porte, parfois, avant de le remettre à sa place.

## Accéder à la crypte

**L**ES ÉMINENCES GRISSES peuvent accéder à la crypte par deux passages différents qui permettent chacun d'accéder à une extrémité du sanctuaire souterrain.

- ♦ Celui de la tour Rhizame est risqué : des marches manquent, d'autres menacent de céder sous le poids, des décombres obstruent le passage et l'humidité filtrant des bassins rend l'ensemble glissant. Néanmoins, en fouillant la tour, il est assez facile à trouver, dans le prolongement de l'escalier à vis qui menait aux étages.
- ♦ Celui du square, une descente de pierre moussue dissimulée entre les buissons et les jonquilles, est protégé par une grille de fer forgé aux motifs floraux scellée dans une arche de pierre ciselée. Il est intact, les racines et les lianes ayant fait office de treillis, mais les Mille tentent de faire diversion dès qu'un étranger en approche.

**Comment aiguiller les Éminences grises vers la crypte si elles ne fouillent pas les lieux, prises par les événements ?**

- ♦ Il est possible de voir quelques gnomes se relayer devant la grille en fer forgé, ou avoir un comportement suspect à son abord.
- ♦ Un jeune enfant à bout de nerfs peut vouloir s'y réfugier, au risque d'en parler aux Éminences grises ou de se faire remarquer.
- ♦ Acriande indique clairement l'existence d'un sanctuaire souterrain.
- ♦ Une réplique, à la suite de l'effondrement, peut éventrer une partie de la voûte souterraine.
- ♦ Un canal d'irrigation, sur la place, peut maintenant s'écouler vers les profondeurs au travers d'une fissure.
- ♦ Toutes sortes de pouvoirs peuvent indiquer la présence d'un espace caché : une communication élémentaire, la projection astrale d'une âme accouchée, la fouille des esprits gnomes par l'accord, etc.



**CONCLUSION : RÉTABLIR L'HARMONIE**

**Interprétation :** petites gens, solidarité, ferveur, revanche, dilemme

**Accès :** Bonne Maman, Les maîtres de la tour, La crypte verdoyante

Les éléments à prendre en considération pour résoudre cette affaire sont multiples.

Bonne Maman est dissonante (nature). Elle a acquis le pouvoir de faire croître les végétaux, jusqu'à se mettre en danger en faisant chuter la tour Rhizame sous le poids et les attaques des plantes grimpantes. La communauté des Mille a amplifié ce phénomène par son amour et sa vénération, et des pestiférés ont commencé à apparaître parmi eux, comme le Pêcher (voir p. 10).

Le médaillon caché dans la crypte n'est qu'un leurre, un grigri autour duquel la foi en la dame du printemps s'est cristallisée : il n'a que le pouvoir que Bonne Maman et les siens lui prêtent. Ce n'est pas (encore) un objet dissonant, mais sa disparition peut dissiper leur ferveur aveugle.

Il est impossible de raisonner Bonne Maman, même en soulignant le danger qu'elle fait courir à ses protégés (avec l'exemple frappant de Spathain). Elle est convaincue de la justesse de son œuvre, tout comme les membres de sa communauté : les puissants les méprisent et les exploitent, mais eux ont bâti un refuge où chacun trouve sa place. Une muse elle-même les soutient !

Fenilh n'abandonnera pas son projet immobilier et la loi lui donne raison. Mais sa nature de « fille d'éclipsiste » (autant dire « fille de traître ») ne joue pas en sa faveur.

**Dès lors, comment résoudre cette affaire ?**

- ♦ Les Éminences grises peuvent se débarrasser de Bonne Maman. Cette solution radicale, mais efficace, éliminerait la source de dissonance... tout en faisant naître les germes d'une révolte populaire. De plus, le médaillon pourrait devenir le nouveau point focal de cette dissonance, la relique n'ayant plus à « partager la vedette » avec Bonne Maman.
- ♦ Disperser la communauté en faisant appel aux propriétaires de la tour, aux autorités de Lorgol ou aux gouvernantes est une autre solution. La crypte serait éliminée de l'équation, et probablement le médaillon, mais pas Bonne Maman. L'aspect sectaire des Mille s'en trouverait renforcé par l'exode et se raccrocherait entièrement à Bonne Maman qui, se laissant mourir d'avoir perdu son jardin et sa relique, entrerait dans l'immortalité des martyrs – une nouvelle muse ?
- ♦ Amener Bonne Maman au collège du Souffre-jour, de gré ou de force, permet à l'arbre noir d'étouffer sa dissonance à condition qu'elle ne quitte plus jamais son ombre. Deviendra-t-elle professeure ? Comment gérer les Mille privés de leur mentor ? Et si Agone de Rochronde acceptait de faire apparaître un rejeton d'arbre au cœur même du square ? Quels recours aurait alors Fenilh ?
- ♦ Enfin, les Éminences grises peuvent trouver un moyen de contrebalancer l'harmonique de la nature en favorisant son contraire. Appuyer les projets de Fenilh sans forcément disperser la communauté (mais en détruisant le square) pourrait aboutir à ce résultat. Comment faire évoluer les mentalités des Mille pour arriver à ce résultat ?



Toutes ces solutions doivent être suggérées aux Éminences grises au fil de leurs rencontres et de leurs découvertes, leur rappelant la mission de maintien de l'harmonie définie par le Souffre-jour. Au besoin, un agent plus expérimenté peut s'aventurer vers le square pour savoir ce qui se passe.

Les Éminences grises doivent enfin garder à l'esprit que leurs actions ont des conséquences concrètes sur la vie des gens, au-delà des aspects mystiques et métaphysiques des harmoniques.

*« Vous êtes des éminences grises : pour vous il n'y aura jamais de conclusion à la fois bonne, simple et juste pour tous. »*

**Ne pas noircir le tableau**

**I**L EST POSSIBLE QUE LES JOUEURS se retrouvent face à un dilemme insupportable : accomplir leur mission en détruisant une communauté qu'ils apprécient peut-être, ou échouer en la laissant perdurer telle quelle (au risque que, derrière eux, d'autres agents du collège viennent « faire le ménage »). Se sentir contraint à faire le mal ou à perdre est une situation désagréable que le Psycholune doit tout faire pour atténuer.

Si les joueurs semblent diriger l'histoire vers une conclusion frustrante, créez une ouverture : leurs actions ont sans doute des conséquences qui pourraient justifier un autre scénario. Le dire suffit à donner envie de jouer la suite au lieu de rester sur un sentiment contrarié.

Les royaumes crépusculaires tirent leur beauté de leur pénombre, du clair-obscur de leurs histoires. L'espoir y paraît souvent lointain, fragile, et le seul moyen de l'atteindre est de continuer à se battre malgré les surprises et les déconvenues.

## ✂ ENRICHISSEMENTS ✂

Tous les éléments qui suivent servent à augmenter le scénario, pour ceux qui veulent le rendre plus dense, ou plus ouvert.

### LA GARDE SÉNÉCHALE ✂

**Interprétation :** la loi et l'ordre, découverte archéologique, gêneur

**Insertions :** La chute de la tour, Les maîtres de la tour

Les autorités lorgoliennes, informées de l'effondrement par la rumeur populaire ou par Fenilh, mandatent une enquête sur place. Arrivent alors Chalde et Maulne, deux gardes sénéchaux dans leur uniforme émeraude, ainsi que Grezor, un nain de l'Équerre recruté pour évaluer les dégâts.

Les deux gardes semblent surpris et un peu ennuyés de l'importance réelle des dégâts. Mal informés, ils pensaient trouver une gargouille fracturée ou un meuble tombé d'un balcon, et la réalité de la situation les exaspère. Tout cela va prendre beaucoup plus de temps que prévu.

Grezor, lui, passe du dépit à l'enthousiasme. Dans un premier temps, les pertes architecturales engendrées par l'événement le chagrinent. Rhizame se trouve en bordure des Mille Tours et fait partie de ces constructions ajoutées entre les vestiges par quelques mages parvenus, mais elle ne méritait pas cela. Puis, soudain, le nain distingue un rang de pierres « anormal » parmi les strates mises au jour. Il n'en explique pas grand-chose, mais affirme que cela pourrait être « une découverte telle que la perte de Rhizame serait une bénédiction ! » Il demande à toutes les personnes présentes de ne plus rien toucher, commence à positionner des fils de démarcation et rédige fiévreusement une missive à l'intention de ses collègues de l'Équerre. L'un des gardes est envoyé porter le message, trop heureux de quitter les lieux. Grezor, lui, se remet à l'œuvre et commence à étudier les couches mises à nu.

### Bonne Maman donne aussitôt deux ordres à des personnes de confiance :

- ♦ Distraire le nain pour le tenir loin de la crypte verdoyante.
- ♦ Intercepter la missive qui vient de partir vers le comptoir de l'Équerre.

Évidemment, les renforts n'arriveront jamais, ce qui poussera finalement Grezor et le garde encore présent à repartir pour voir ce qui se passe. Le nain ne manquera pas, avant son départ, de mettre en garde les Mille : « *On ne touche à rien !* » Qu'a découvert Grezor ? Au Psycholune de s'emparer de ce mystère.

- ♦ La crypte et les fondations de la tour Rhizame pourraient être plus anciennes que la tour elle-même, qui ne date pas de la Flamboyance. Appartiendraient-elles à un ensemble souterrain plus vaste, inexploré depuis les temps mythiques de la construction des Mille Tours ?
- ♦ Et si Bonne Maman et les Mille, qui ont rêvé si fort de la dame du printemps, avaient raison ? La crypte verdoyante serait effectivement bénie de la dame, son influence transformant la végétation mais aussi la roche, créant une anomalie que le nain a remarquée, sans la comprendre encore.

- ♦ En l'état actuel des connaissances, l'architecture élémentaire n'a pas été utilisée pour construire les Mille Tours. Alors pourquoi Grezor a-t-il détecté le travail de l'Équerre dans une strate aussi profonde ? Les nains auraient-ils eu une influence sous-estimée sur ce vestige de la Flamboyance ?

### UNE VOISINE PAS COMME LES AUTRES ✂

**Interprétation :** dispute improbable, voisine acariâtre, tour hantée, disparition mystérieuse

**Insertions :** Le champ de ruines, La communauté des Mille

Garance habite une tour caractérisée par de sublimes hourds en bois sculpté formant une couronne extravagante à son sommet, et donnant sur le square Rhizame par de larges ouvertures. Elle a tout vu et a bien cru que son heure était arrivée. D'abord discrète, elle apparaît à ses fenêtres si la situation dégénère entre les Éminences grises et la communauté gnome.

Cette humaine entre deux âges ne descendra jamais de son perchoir. Les Mille l'appellent d'ailleurs « la chouette » car elle reste là, surtout la nuit, à scruter les environs. Elle parle comme si le quartier lui appartenait et déteste tout le monde. Lorsqu'elle disparaît dans sa tour, elle ne réapparaît plus avant le lendemain.

### Si les Éminences grises tentent de pénétrer chez elle pour l'interroger ou en découdre, elles se rendent compte que :

- ♦ la porte d'entrée de la tour semble introuvable ; elle peut, avec de la persévérance, être découverte entre différentes pièces de maçonnerie, ailleurs dans les Mille Tours ou à l'intérieur d'un autre bâtiment,
- ♦ la tour elle-même renferme un fatras de documents et de meubles rongés laissant penser que son occupant souffre du syndrome de Diogène (un trouble mental qui empêche de se résoudre à jeter quoi que ce soit).

Garance est en réalité un souvenir qui s'effiloche, une prisonnière des Hourds de Mnémosyne – l'une des Mille Tours, celle qu'elle habite. Elle ne vit plus, mais ne peut pas vraiment mourir : le bâtiment retient l'écho des harmoniques des personnes décédées entre ses murs. Garance ignore qu'elle n'est qu'un fantôme, et désespère de voir son quartier occupé et dévasté par des va-nu-pieds. Elle se sent abandonnée, amère, déracinée... d'un autre temps.

Cette tour des Mille Tours, les Hourds de Mnémosyne, pourrait être un incroyable sujet d'études sur la mort et le devenir des défunts. S'agit-il d'une œuvre de geste flamboyante ? La réponse peut venir d'une analyse approfondie de ses archives, ou d'une exploration des souvenirs de Garance.



**EN SAVOIR PLUS SUR LE MÉDAILLON** ✂

**Interprétation :** découverte de secrets, enchantement, histoire

**Insertions :** La crypte verdoyante

**Quelle est l'origine du médaillon verdoyant ? Il peut s'agir de :**

- Une simple babiole égarée là au temps où les lieux servaient de lupanar. S'il voit le médaillon, Acriande fait immédiatement le parallèle avec un tableau qu'il époussetait régulièrement parmi les possessions de ses maîtres : la « Rhizame nue » portait ce bijou à son cou. Hélas, le portrait a été emporté avec la tour. Est-il possible de retrouver la toile, même endommagée, (ou de tomber dessus par hasard) pour établir un lien ? D'ailleurs, il existe toujours une famille Rhizame à Lorgol. S'agit-il des descendants des fondateurs de la tour ?
- Un objet de culte en lien avec la dame du printemps. Bonne Maman l'a-t-elle amené là à dessein ? Où l'a-t-elle elle-même trouvé ? A-t-il des pouvoirs ?

**Afin de le découvrir, les Éminences grises peuvent :**

- faire des recherches dans les archives de la ville,
- raviver ce souvenir par un effet magique de geste,
- discuter avec le bijou par un effet magique d'élémentalisme,
- faire accoucher l'objet par une fée noire pour qu'il raconte son histoire,
- découvrir les restes de la Rhizame nue dans les décombres.

**ET SI BONNE MAMAN ÉTAIT VRAIMENT FÂCHÉE ?** ✂

**Interprétation :** amertume, colère, défense des « enfants »

**Insertions :** Bonne Maman, La communauté des Mille

Que les Éminences grises s'en prennent à ses enfants ou qu'elles essaient de manipuler son esprit, Bonne Maman ne s'en laissera pas conter. Elle n'est pas si inoffensive qu'il y paraît.

**FEUILLE D'ADVERSAIRE****Bonne Maman jardinière et guide spirituelle**

**ADVERSITÉ :** 3 // **RÉSILIENCE :** 15

**DISSONANCE (nature) :** 1

**ACTIONS ADVERSES :**

- **Accusation personnelle :** Bonne Maman frappe avec des mots, et ça fait mal. 1 cible perd 3 jetons conscience.
- **À l'injustice ! :** Bonne Maman fait passer les Éminences grises pour des détrousseurs de vieilles dames. Sa sincérité a de quoi ébranler. Toutes les cibles perdent 2 jetons conscience.
- **Tu l'as pas volée, celle-là :** Bonne Maman gifle une Éminence grise, outrée par son comportement indigne. 1 cible perd 2 jetons conscience et diminue de 2 le résultat de sa prochaine action.

**ACTIONS DE DISSONANCE :**

- **Ça, c'est pour votre blasphème ! :** Bonne Maman s'auréole d'une étrange aura printanière et, dans cette lumière amande, semble plus jeune. Toutes les Éminences grises perdent 2 jetons conscience et diminuent de 2 le résultat de leur prochaine action.

**INTRIGUES :**

- **La fée verte :** Bonne Maman peut aussi être cette vieille dame qui entretient un petit jardin oublié dans une autre cité de l'Harmonde. Une présence discrète qui inspire les laissés pour compte et les oubliés, et pourrait être l'étincelle d'une révolution, montrant que la nature reprend toujours

ses droits contre les tentatives de l'asservir ou de l'écraser. Un sourire fatigué, une main sur une épaule, un soutien qui ne demande rien, mais qui offre beaucoup.

- **Crois au printemps :** Les dames des saisons, des muses vénérées par les gnomes, inspirent aussi d'autres peuples. Bonne Maman pourrait être une prophétesse, une pèlerine qui fait s'épanouir fleurs et fruits sur son chemin et que l'on croise le soir dans un relais, un indice vivant que « la Dame » est là, qu'elle veille et protège les faibles et les infortunés.
- **Martyre du printemps :** Bonne Maman s'est arrêtée dans cette petite ville pour y reposer ses vieux os, fatiguée de tous ses voyages. Elle a commencé par entretenir quelques parterres, encourager des rosiers ou tailler des fruitiers. Suivant son exemple, des enfants l'ont imitée, quelques personnes âgées, puis la femme désœuvrée d'un riche marchand. Sans en avoir conscience, Bonne Maman a propagé sa peste et un enfant a été retrouvé inconscient dans son lit, enfermé dans un cocon de clématites. Quand ses parents ont tenté de le libérer, tranchant les lianes, il en est mort. Et lorsque la femme du marchand a accouché, son bébé ressemblait à un bulbe étrange – une graine d'enfant de la nature ? Le tribunal populaire a parlé, la responsable est l'étrangère, et elle doit payer ! Que feront les Éminences en arrivant dans cette ville et en découvrant cette aimable vieille dame sur le point de se faire pendre ?

*Rappel : Les intrigues proposent des pistes narratives pour intégrer l'adversaire dans l'histoire, ou explorer d'autres façons de l'utiliser.*

# Éminences Assassines

*Il posa la lame sur ma main gauche et, soudain, pâlit. J'entendis distinctement la rumeur du palais s'éteindre et céder la place à un épais silence.*

*Flamboyance*

## ✂ L'HISTOIRE ✂

Les Éminences grises sont chargées de négocier un accord avec un échevin de Lorgol lorsque, au plus fort d'une discussion très tendue, ce dernier meurt de manière inexplicable. Tout semble accuser les émissaires du Souffre-jour !

### LA MISSION ✂

Sérolène Malegrance est l'un des échevins de Lorgol, un homme puissant. Il siège au conseil de la ville et tire sa fortune d'accords commerciaux avec l'empire de Keshe, le royaume des caravanes marchandes. Lorsque le Souffre-jour reçoit une convocation de sa part en vue de « négociations officielles », les Éminences grises sont désignées pour représenter le collège.

**L'ordre du jour, à la discrétion du Psycholune, doit impliquer Lorgol. Voici quelques propositions d'enjeux :**

- ✦ Le sénéchal de Lorgol, représentant du premier baron d'Urgue- mand au sein de la cité, déteste l'impunité dont jouit le Souffre-jour. Il compte envoyer la garde sénéchale en inspection. Sérolène, pour le moment porteur de l'ultimatum, pourrait dissuader le sénéchal de cette inspection, mais en échange de quoi ?
- ✦ Une loi se prépare pour contrôler l'enseignement dispensé au sein du collège – le premier baron avait toujours protégé le Souffre-jour de ce genre d'initiative, mais son pouvoir faiblit. Les psycholunes craignent de profonds changements et entendent renforcer leurs positions en convainquant Sérolène de s'opposer à cette loi plutôt que de la soutenir.
- ✦ Le conseil des échevins a mis au vote un nouvel impôt ciblant le Souffre-jour – à Lorgol, on ne plaisante pas avec la fiscalité. Le collège n'a aucune intention de céder à de telles exigences. Sérolène veut voir l'impôt appliqué, mais peut sans doute être persuadé du contraire, moyennant contrepartie.
- ✦ Un ennemi du conseil a demandé asile au Souffre-jour et le collège refuse de le livrer aux autorités. Pourtant, cet individu a été pris en flagrant délit d'espionnage. Sérolène affirme qu'il s'agit d'une éminence grise et accuse les psycholunes de complot contre Lorgol.

- ✦ Une tour s'est effondrée au bord du plateau des Mille Tours (voir *Apocalypse verveine*, p. 6) et les chutes de débris ont gravement endommagé le quartier du Doyen, en contrebas. Sérolène, échevin responsable du Doyen, a appris que les Éminences grises sont impliquées et demande réparation.
- ✦ Les Éminences grises ont fait pousser un souffre-jour dans les ruines de la tour Rhizame (voir *Apocalypse verveine*, p. 13) et les maîtres des lieux s'en sont plaints aux échevins. Il faut assumer les conséquences de ce choix. Pour les propriétaires de la tour, de l'argent suffira et le collège pourvoira. Mais pour le conseil de la ville représenté par Sérolène et ulcéré de voir le territoire de l'arbre s'étendre encore ?

Réussir à impliquer les Éminences grises dans ces négociations suppose de bien leur présenter les enjeux : que doivent-elles obtenir ? Qui a besoin de qui ? Quelles seraient les conséquences d'un accord, ou d'un échec ? Un faux pas pourrait coûter cher au Souffre-jour... mais le problème n'est finalement pas là.

## LE PROBLÈME ✂

L'un des nombreux ennemis du Souffre-jour a conçu le crime parfait pour discréditer le collège tout en se débarrassant d'un échevin gênant : piéger la table des négociations en y dissimulant une âme accouchée meurtrière. Contre toute attente, Sérolène Malegrance meurt en pleine diatribe, et tout accuse les Éminences grises. Vu les enjeux, ces dernières doivent absolument prouver leur innocence à la famille du défunt, au conseil des échevins et au collège lui-même !

**Devant l'évidence de leur culpabilité, les Éminences grises choisissent-elles de résister, de s'enfuir, de se rendre ?**

**Réussissent-elles à démasquer l'assassin et à prouver son implication ?**

**Comprennent-elles ses motivations et la menace qui pèse sur Lorgol et le Souffre-jour**



## LES JALONS



Les Éminences grises acquièrent la liberté nécessaire pour enquêter sur la mort de Sérolène.

Les Éminences grises identifient ou localisent l'assassin : la table accouchée.



Les Éminences grises convainquent leurs accusateurs de leur innocence.

## CONSEILS AU PSYCHOQUE

Ce scénario est adapté à une soirée de jeu entre amis, ou une partie de découverte en convention.

Objectif de temps : 2 h 30.

- ♦ Présentation du contexte de *Pénombre* et des Éminences grises : 20 minutes.
- ♦ Présentation des règles de *Pénombre* : 10 minutes.
- ♦ Entrevue avec Sérolène, mort de l'échevin et accusations : 30 minutes.
- ♦ Fuite ou évasion, puis infiltration : 45 minutes.
- ♦ Découverte de la table-monde et confrontation : 45 minutes.

Lors de la présentation du contexte et des Éminences grises, il faut mettre la pression aux joueurs : les enjeux menacent le collègue du Souffre-jour. Un échec aurait de graves conséquences.

Une table expérimentée cherchera probablement très vite à comprendre la mort de l'échevin. Récompensez les joueurs avec un indice intrigant, une piste prometteuse mais insuffisante : la perception d'une conscience qui flotte alentour, ou le réalisme saisissant de la mosaïque ornant la table des négociations. Ne cherchez pas à les empêcher de comprendre, car vous aurez encore de quoi les surprendre.

Pour maintenir le rythme, relancez l'action chaque fois que les joueurs tentent d'échafauder des plans alambiqués. De même, coupez court aux longues théories sur la mort de l'échevin. Cette histoire est celle d'une évasion et d'une enquête sur le fil :

- ♦ les gardes encadrent le périmètre et cherchent les Éminences grises,
- ♦ les preuves risquent de disparaître,
- ♦ le véritable coupable est en liberté.

Quand les joueurs lancent les dés, demandez immédiatement s'ils utilisent un jeton. Ainsi, ils seront tentés, et troubleront plus rapidement leurs personnages. Pressez-les de questions : leur façon de jouer s'en ressentira.

Évitez de laisser les Éminences grises se séparer : la tension risque de retomber pour les joueurs qui attendent leur tour.

## LES TEMPS FORTS

- 1 **La mort de l'échevin** : Sérolène Malegrance et les Éminences grises débattent dans le salon panoptique. L'échevin se laisse emporter par une longue tirade accusatrice et soudain... meurt. Les Éminences grises, seules avec lui, ont très peu de temps pour réagir : lorsque les gardes, les serveurs et le mari de Sérolène interviennent, tout semble accuser les agents du Souffre-jour.
- 2 **La fuite** : Suspectées de meurtre sur un haut dignitaire de la ville, les Éminences grises luttent pour leur vie. Entre forcer le passage à travers la famille endeuillée et le personnel du palais, et s'échapper par les toits, les perspectives semblent vertigineuses.
- 3 **La prison** : Les Éminences grises se retrouvent enfermées dans les profondeurs du palais. S'évader et retourner sur les lieux du crime implique beaucoup de discrétion... ou de violence ! À moins que les Éminences grises aient réussi à éviter leur incarcération, mais doivent visiter les sous-sols pour d'autres raisons ?
- 4 **Une courte enquête** : Les Éminences grises cherchent à prouver leur innocence. Examiner le corps, passer le lieu du crime au peigne fin : ce sera d'une pierre deux coups, car le défunt est veillé dans le salon où il a trouvé la mort. Malheureusement, il n'est jamais seul.
- 5 **La confrontation** : L'assassin n'a pas quitté les lieux ! La table des négociations s'avère être un tableau-monde et une âme accouchée meurtrière aux traits draconiques. Elle s'en prend aux Éminences grises et les attire sur son terrain, dans son méandre. L'affrontement est-il la meilleure solution ?

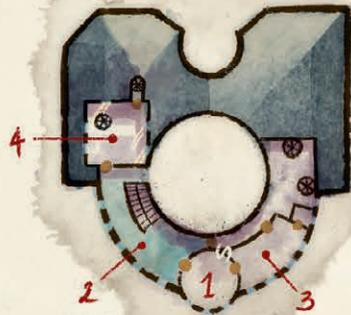
## QUELQUES DÉNOUEMENTS POSSIBLES

- ♦ Les Éminences grises restent coupables aux yeux de la famille de l'échevin, de Lorgol et du Souffre-jour. Deviennent-elles des fugitives en quête des preuves de leur innocence ?
- ♦ Les Éminences grises réussissent à convaincre la sœur et le mari de l'échevin de leur innocence, et s'en font de précieux alliés. Mais qui a créé cette âme accouchée dans le but d'assassiner Sérolène et de faire accuser le collègue ?
- ♦ Les Éminences grises demeurent prisonnières du tableau-monde. S'en extraire fera-t-il l'objet d'une nouvelle histoire ?



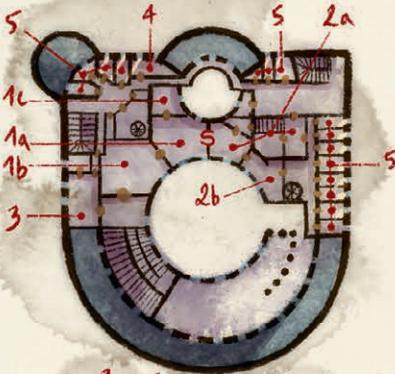


8°  
7°  
6°  
5°  
4°  
3°  
2°  
1°  
Rdc



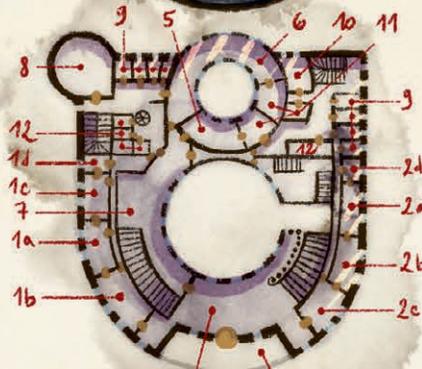
3eme etage

- 1 Salon panoramique
- 2 Antichambre : salon keshite
- 3 Cabinet de travail
- 4 Tour carree



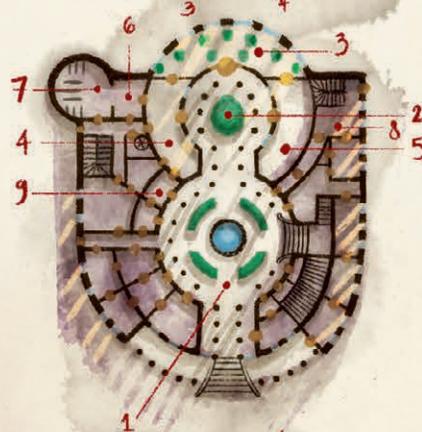
2eme etage

- 1a Chambre de Serolène Malegrance
- 1b Salon de Serolène Malegrance
- 1c Salle de bain
- 2a Bibliothèques
- 2b Salon de lecture
- 3 Salon
- 4 Appartements de Fermail
- 5 Chambre des serveurs



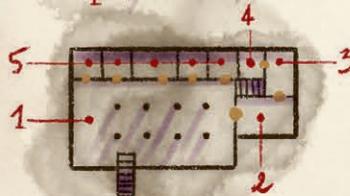
1er etage

- 1a Chambre d'Echylle d'Istremont
- 1b Salon d'Echylle d'Istremont
- 1c Salle de bain
- 1d Chambre d'Hectrom
- 2 Suite
- 3 Grande galerie
- 4 Terrasse
- 5 et 6 Chambre des invités de prestige
- 7 Salon de musique
- 8 Blanchisserie
- 9 Chambre des serveurs
- 10 Dortoir des gardes
- 11 Salle d'eau
- 12 Réserves



RdC

- 1 Grand jardin
- 2 Petit jardin
- 3 Jardin d'hiver
- 4 Salle à manger
- 5 Galerie
- 6 Cuisines
- 7 Réserves
- 8 Salle de gardes
- 9 Vestiaires



Sous-Sol

- 1 Réserve principale
- 2 Salle de garde
- 3 Chambre de garde
- 4 Armurerie
- 5 Réserves

## Le palais Ovidine

Le palais Ovidine, dans lequel se déroule ce scénario, fait partie intégrante de l'histoire. Il n'a été acquis que récemment par Sérolène Malegrance et son mari Chairanne, qui l'habitent depuis quatre ans et le font progressivement aménager à leur goût. Son passé mal connu et ses décorations originales – gargouilles, chapiteaux et portes sculptées de motifs reptiliens et ovoïdes – intriguent les amateurs d'histoire et d'architecture.

### La bâtisse affiche un mélange de styles :

- ♦ une structure en terrasses et de larges baies vitrées d'inspiration keshite flamboyante,
- ♦ des cintres de fenêtres et des colonnes moulurées évoquant le style gothique classique de Lorgol,
- ♦ des murs tout en rondeur, un escalier monumental, des panneaux de bois et des vitraux qui l'inscrivent dans l'art nouveau modéhen.

Le rez-de-chaussée s'organise autour de deux cours intérieures accessibles depuis l'esplanade qui se trouve devant le palais. Au centre de la première se trouve une fontaine, autour de la seconde une salle de réception et une galerie où travaillent des artistes protégés par Sérolène et Chairanne. Ce niveau a un rôle de représentation avec de nombreux salons, une chapelle dédiée à Égonde, un temple solaire, etc. On y trouve aussi les cuisines et une salle de garde. Un escalier monumental permet d'accéder à l'étage supérieur sous le regard admiratif des spectateurs.

Le premier étage est occupé par la grande galerie – qui s'étend sur deux niveaux – ainsi que plusieurs suites dont celle de la sœur du maître des lieux, la baronne Échylle d'Istremont. Plus discrets, les quartiers des domestiques se découpent en cellules individuelles à l'arrière du bâtiment, à côté de la blanchisserie et d'autres espaces dédiés aux tâches ménagères.

La chambre de Sérolène et Chairanne occupe l'essentiel du deuxième étage. S'y trouve également la bibliothèque du maître, à laquelle ses invités peuvent accéder, mais elle n'est guère prestigieuse.

Au troisième étage, le salon panoptique domine le palais Ovidine avec son antichambre transformée en boudoir keshite. On accède également ici à la tour Carrée et à la tour de la Demi-lune, qui s'élèvent encore sur plusieurs niveaux. La tour Carrée, presque abandonnée, est devenue le terrain d'expérimentation d'un protégé des Malegrance, Sanguerande d'Ostreal, et de son acolyte Neram (voir p. 22). La Demi-lune, quant à elle, est tout à fait abandonnée.

À tous les étages, de nombreux couloirs et portes dérobées permettent aux domestiques de servir leurs maîtres en toute discrétion.

Enfin, on accède au premier sous-sol depuis un escalier du rez-de-chaussée surveillé par une salle de garde. Sérolène y conserve, dans une grande cave voûtée et quelques réserves fermées, une partie de ses marchandises, son vin, etc. Les deuxième et troisième sous-sols, quant à eux, sont un labyrinthe difficile à cartographier où se trouvent, entre autres, les geôles du palais. Les gardes les évitent autant que faire se peut. Chairanne et Sérolène, en revanche, ont exploré et aménagé ces couloirs et ces grottes qui s'enfoncent sous le plateau de Lorgol. Ils y ont même découvert une étrange salle construite comme un œuf couché dans laquelle on entre par une porte « au cul de la coquille », à mi-hauteur. La sonorité des lieux a de quoi perturber le plus éclectique des musiciens et le « mur », sans aucun angle, se marbre de veines évoquant l'ambre ou le corail : des harmoniques fossilisées, des « courants de la Flamboyance ». Il s'agirait d'un fossile d'œuf de dragon.

### Égonde

**I**L N'EXISTE PAS DE RELIGION URGUEMANDE centralisée. Les prêcheurs de Lorgol propagent la parole des « preux », ces héros de la nation qui s'illustrèrent par la guerre, les arts, la philosophie ou la fondation d'un haut lieu devenu leur église. Égonde est de ceux-là, vénéré dans le palais Ovidine par ses serviteurs et les passants. Sérolène Malegrance aime appliquer à la lettre sa maxime : « l'acte d'hier périt par celui d'aujourd'hui ».



## DEVELOPPEMENTS



### LA MORT DE L'ÉCHEVIN

**Interprétation :** puissance, orgueil, colère, accusation

**Accès :** La mission

**Issues :** La fuite, La prison

« *L'impunité du collège du Souffre-jour n'est pas une fatalité ! Les éminences grises se soumettront à la loi, il n'y aura ni exception ni cas particulier !* »

Fermail, un serviteur aux manières raffinées, accueille les Éminences grises à l'entrée du palais Ovidine. Ensemble, ils gravissent plusieurs étages par des escaliers dont la décoration illustre les goûts keshites du maître des lieux. Les gardes sont nombreux, mais Fermail rejette tout lien avec la réunion : il associe cela à la visite de la sœur du maître, la baronne d'Istremont. Pourtant, avant d'entrer dans le salon où l'échevin les attend, les Éminences grises doivent se soumettre à une fouille. Deux factionnaires s'en chargent, sous l'œil méfiant d'un ogre vêtu à la mode keshite, avant de les laisser entrer. Fermail, lui, s'éclipse par une porte dérobée.

Les murs de bois clair du salon panoptique s'ornent à intervalles réguliers de majestueux vitraux figurant des créatures et des scènes de l'empire de Midi. Leur verre, teinté par endroits seulement, laisse filtrer la lumière tout en projetant des pincesaux colorés sur le parquet. Une table ronde occupe le centre de la pièce, chef-d'œuvre de marqueterie rehaussé d'une mosaïque de verre – un dragon au cœur d'une jungle luxuriante.

Sérolène Malegrance trône derrière la table. Vêtu d'un pourpoint à crevés et de bas noirs, il affirme son goût pour l'exotisme par des accessoires et des bijoux aux couleurs éclatantes. L'échevin possède des accords exclusifs avec les Keshites – sa famille a joué un rôle trouble durant l'invasion – et le monopole d'importation sur les cendrellules d'Albagha. Il a épousé le fils cadet d'un nabab – un ogre charmant, mais colérique – et marié sa sœur jumelle au baron d'Istremont – lequel, voisin de l'empire de Keshe, a grandement facilité son commerce. Il sait choyer et recevoir ses pairs, échevins comme princes-marchands. Un jour, il sera bourgmestre.

Sans même saluer les Éminences grises, Sérolène se met à les sermonner. Entre deux effets de manche, il part dans de grands éclats de voix et en appelle à la tradition, la loi et l'importance d'une règle commune. Les émissaires du Souffre-jour doivent subir, ou répondre sur le même ton.

Puis, en plein milieu d'une phrase, un silence. L'échevin s'effondre, mort. Il faut réagir très vite : le silence soudain alerte les gardes postés derrière la porte et le mari de Sérolène – l'ogre keshite rencontré plus tôt. Les Éminences grises semblent forcément coupables. Que faire ? Forcer le passage, fuir par les fenêtres, se rendre en expliquant la méprise ?



## Entrevoir les causes de la mort

**L'**ASSASSIN – la table – est à la fois un tableau-monde et une âme accouchée (voir *La confrontation*, p. 24). Il a suffi que Sérolène pose les mains à sa surface pour être terrassé.

- ♦ L'accord détecte une conscience diffuse.
- ♦ L'œil d'un artiste du décorum est attiré par les vitraux et la mosaïque de la table.
- ♦ La geste révèle des souvenirs intimes de Sérolène en lien avec la table.
- ♦ Le prisme surligne les couleurs de Sérolène et son mari, mais aussi un éclat diamantin nimbant le dragon de la mosaïque.
- ♦ Le dernier souffle de l'échevin s'échappe d'entre ses lèvres : « *Le dragon, Escaliane a déchiqueté mon âme, mon amour, dites à Chairanne que je l'aime* ».
- ♦ Une fée noire ou une âme accouchée ressent une vie dans la mosaïque.

Même un jorniste ne peut ressusciter l'échevin : son âme a été aspirée par la table-monde, hors de portée des étincelles du danseur. Cette impossibilité a de quoi intriguer.

## Les cendrellules

**C**ES INSECTES VIVENT dans la région d'Albagha, au sud-est de l'empire de Keshe. Leurs larves se repaissent de bois mort tandis que leurs adultes, de sublimes éphémères, s'élèvent au-dessus de la canopée pour se consumer, leurs cendres protégeant la jungle de l'ardence keshite (ce rayonnement solaire destructeur qui inonde le désert).

Les populations locales consomment les larves en friture et, plus rarement, capturent les adultes avant qu'ils ne brûlent. Broyés et utilisés comme épices, ces derniers magnifient les plats et procurent une douce sensation de chaleur et d'euphorie. Les Urguemands en sont friands, mais cette mode inquiète : si les cendrellules ne se dispersent plus au-dessus de la jungle, qu'est-ce qui la protégera de l'ardence ?



### LA FUITE

**Interprétation :** audace, danger, fureur

**Accès :** La mort de l'échevin, La prison

**Issues :** La prison, Une courte enquête

Les Éminences grises peuvent fuir par les fenêtres – une décision aussi audacieuse que dangereuse – ou tenter de se frayer un chemin à travers le palais.



### Par les toits

Dans l'ombre du plateau des Mille Tours, le palais Ovidine s'étire en de vertigineuses perspectives, entouré d'autres demeures élancées et de jardins privés. En bondissant à travers les vitraux, les Éminences grises atterrissent sur un toit pentu et glissant. La fuite doit être spectaculaire et périlleuse : des ardoises se décrochent, des corniches se brisent, etc. Cette gargouille peut-elle résister à un saut ? Ne vaut-il pas mieux revenir dans le palais par ce balcon ? Cette tourelle permet-elle de se réfugier ? Cet arbre amortira-t-il la chute ? Sauts extrêmes, menace d'un arbalétrier ou d'un garde adepte de la brigade, tout est bon pour mettre les Éminences grises sous pression et récompenser leur audace – ou punir leur inconscience.

### Quelques exemples de difficultés :

- ♦ Sauter d'un toit à un autre : 3.
- ♦ Éviter le tir d'arbalète d'un garde adepte de la brigade : 4.
- ♦ Se laisser glisser et utiliser une gouttière comme tremplin vers le bâtiment voisin : 5.

### À la pointe de l'épée

Se frayer un chemin par la force demande de composer avec un ogre furieux et deux gardes armés. Une fois passé cet obstacle, il est possible d'esquiver les autres occupants du palais : le bâtiment dispose d'escaliers et de couloirs de service qui, empruntés à bon escient, permettent d'éviter un bain de sang. D'ailleurs, les Éminences grises choisissent-elles de neutraliser leurs opposants, ou de les tuer ? Se risquent-elles à affronter Chaïranne ?

### Quelques exemples de difficultés :

- ♦ Détecter une porte dérobée : 2.
- ♦ Vaincre un garde en combat singulier : 3.
- ♦ Combattre deux gardes dans un salon exigu avec un ogre furieux qui tente de tout balayer : 6.

### Rencontre avec Chaïranne

Chaïranne domine l'assemblée, son teint cuivré contrastant avec ses yeux bleus aux immenses iris pailletés d'or. Il manie deux lourdes chaînes attachées à ses poignets et enroulées autour de sa taille. Il brûle d'envie – et de rage – de venger son mari.

Ce fils de nabab d'Albagha, fasciné par le charisme de Sérolène négociant avec son père, a appuyé l'accord lui conférant le monopole sur les cendrellules. Le marchand urguemand ne se doutait pas, en le rejoignant dans ses appartements pour le remercier, qu'une passion torride les unirait au-delà des arrangements politiques et commerciaux.

## FEUILLE D'ADVERSAIRE

### Chaïranne, ogre keshite endeuillé

ADVERSITÉ : 4

RÉSILIENCE : 20

#### ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Nébulisés par mes chaînes** : Chaïranne balaie ses adversaires de ses chaînes. Toutes les cibles perdent 2 jetons conscience.
- ♦ **Le piège des cendrellules** : Chaïranne enroule sa chaîne autour d'un adversaire et l'immobilise. 1 cible perd 2 jetons conscience et ne peut agir au tour suivant.
- ♦ **Chaîne embrasée** : Chaïranne frappe de ses chaînes chauffées à blanc par sa colère. 1 cible perd 4 jetons conscience.
- ♦ **Mailles scélérates** : Chaïranne enroule sa chaîne autour d'un objet et le fait voler à travers la pièce. 1 cible perd 2 jetons conscience et l'usage de cet objet.

#### INTRIGUES :

- ♦ **L'eau-de-feu** : Des rixes sanglantes défraient la chronique, pourtant habituée à ce genre de faits divers. Les survivants évoquent la fureur de fêtards dont les yeux brillent comme des soleils. Le coupable ? Un alcool de tournesol servi dans les tavernes de la rue des Pas-de-bourbe, dans lequel marinent des cendrellules. Chaïranne enquête aussi discrètement qu'un ogre le peut : il n'y a aucun distillateur parmi les clients des Malegrance, mais la sécurité de l'entrepôt semble laisser à désirer et il ne peut compter sur personne.
- ♦ **Le culte solaire** : Chaïranne a introduit dans l'humide capitale urguemande un culte solaire qui irrite le petit peuple. Un prédicateur trouble régulièrement l'ordre public devant le palais Ovidine, dénonçant cette ingérence keshite. Simple illuminé, ou terreau d'une révolte fomentée par un concurrent de Sérolène ?
- ♦ **Infiltrer l'empire** : Chaïranne n'est pas un caravanier mais son réseau solide, fiable et fidèle peut bénéficier à des éminences qui ont besoin de contacts dans l'empire de Keshe, d'y faire parvenir des documents, ou de s'y rendre incognito. À quel prix ?
- ♦ **La flamme** : Un Keshite surgit à Lorgol, porteur d'une lanterne magique contenant une flamme. Chaïranne le fuit car, selon lui, cela ne peut vouloir dire que trois choses : son père est mort, son devoir l'appelle, ou sa famille a un secret si lourd à lui confier qu'elle l'a crypté dans ce « cœur de phénix ». Peut-être cet envoyé d'Albagha ferait-il mieux d'avoir un tragique accident...

## Rencontre avec la baronne d'Istremont

Échylle d'Istremont est la sœur jumelle de Sérolène. À la fin de la guerre, l'habileté des Malegrance a permis le mariage d'Échylle avec le baron d'Istremont, veuf, ruiné et déconsidéré pour sa lâcheté. « La Malegrance » a repris les rênes de la baronnie aux côtés de son époux, construisant une alliance très profitable avec l'empire de Keshe – les retombées économiques ont vite fait oublier les compromissions. Istremont est en effet l'une des portes d'entrée des caravanes vers les baronnies, une manne qu'Échylle a su faire fructifier. La baronne n'apprécie guère Chaïranne, mais l'amour que lui voue son frère force son respect. Dans la fuite des Éminences grises, c'est celle qui cherche le plus à comprendre, à parler plutôt que se battre. Son frère, mort, seul face à des agents du Souffre-jour en mission officielle ? Elle doute que le collègue se risque à signer ainsi l'assassinat d'un échevin.



### LA PRISON

**Interprétation :** mystère, labyrinthe, injustice

**Accès :** La fuite

**Issues :** La fuite, Une courte enquête

Les Éminences grises peuvent se faire capturer par les gardes de l'échevin, ou se rendre sans résister. Qu'elles clament leur innocence ou non, la baronne Échylle d'Istremont – qui prend le contrôle du palais dans l'attente de la succession de son défunt frère – décide de les enfermer dans les sous-sols du palais Ovidine, où se trouvent quelques cachots.

Pourquoi ce choix ?

« L'heure est au deuil, pas au procès. »

« Tout vous accuse. »

« C'est pour votre propre sécurité. À moins que vous ne préfériez devenir les victimes de la folie vengeresse de Chaïranne. »

Convaincre la baronne et l'époux endeuillé de renoncer à cette décision est irréaliste (difficulté 8), et utiliser l'accord pour les manipuler provoque immédiatement une riposte de leur part.

## AUTRES RENCONTRES

**Fermail** n'est pas le plus vieux des serviteurs du palais mais, dans leur hiérarchie, c'est lui le « maître ». S'il se l'autorisait, il considérerait Sérolène, Échylle et Chaïranne comme ses enfants. Une couronne de cheveux gris ceint son crâne chauve et il porte avec élégance de petites bésicles au bout du nez.

**Frolem** compte bien devenir le capitaine de la garde du futur bourgmestre de Lorgol. Zélé jusqu'à l'absurde, ce blanc-bec se comporte d'une façon odieuse avec le personnel du palais. Il ne le reconnaîtra jamais, mais il est amoureux de Chaïranne et cherche toujours une excuse pour se trouver à ses côtés.

**Sanguerande d'Ostreal** est un vieux bonhomme à la peau parcheminée dont on a du mal à déterminer s'il est un très petit humain, ou un grand gnome. Il ne parle presque jamais, mais observe et écoute beaucoup – même si sa vue et son ouïe ont baissé. Sans être mage, il consacre son existence à l'étude des danseurs et Sérolène apprécie ses extravagants montages destinés à les attirer sur les toits et les balcons du palais. Un jeune nain, **Neram**, l'accompagne souvent, recueillant la sagesse de son aîné pour postuler à l'Équerre.

**Faribelle**, une faune keshite, s'étiole dans la suite de Chaïranne. Poétesse au verbe cinglant, elle l'a suivi en Urgemand, attirée par une promesse d'ailleurs et la vie de palais. Mais elle s'ennuie et déteste le climat de Lorgol.

**Hectrom** est la garde de confiance de la baronne d'Istremont. Cette ogresse aux sourcils broussailleux l'accompagne dans tous ses déplacements et accomplit parfois pour elle des missions « secrètes ». Son regard évalue à chaque instant les risques et les occasions conférées par son environnement, faisant d'elle une adepte compétente de la brigade. Elle porte une épée et une petite arbalète.

## Un univers magique

**UNE BARONNE, LE FILS D'UN NABAB** et des gardes expérimentés connaissent les dangers d'une lyre ou d'un pinceau entre les mains de certains artistes. Les puissants utilisent des contre-accords pour protéger leur esprit, les princes-marchands ont recours aux merveilles architecturales de l'Équerre pour cacher leurs trésors ou transmettre leurs messages, et utiliser un tableau-monde glacial pour conserver un corps ne surprend personne. Au cœur du palais Ovidine, les Éminences grises ne trompent personne sur leurs intentions lorsqu'elles entonnent une chanson ou tracent le contour d'une ombre. Gare aux carreaux d'arbalète !



Le couloir des profondeurs débute au premier sous-sol du palais, au fond d'une simple réserve dotée d'un poste de garde. Ce long chemin sinueux et irrégulier, troublant, semble parfois taillé à même la roche... et l'ombre. Le cachot dans lequel on incarcère les Éminences grises est un réduit humide sans ouverture vers l'extérieur, fermé par une lourde porte de chêne. De minuscules créatures grattent et rampent dans cette atmosphère insalubre. Au milieu du salpêtre, une infiltration d'eau alimente un tapis de moisissures irisées avant de s'écouler sous la porte pour rejoindre une rigole reliée au Cloaque, l'égout de la ville. Un broc et un bougeoir sont laissés aux Éminences grises, mais la lumière ne dure guère. Les armes, instruments de musique, danseurs et autres objets suspects, confisqués, finissent remisés dans une réserve à proximité.

S'évader implique d'ouvrir la porte (fermée par un lourd verrou et un cadenas dont la clef pend à la ceinture du geôlier) et de trouver son chemin vers la sortie en évitant les gardes, les serviteurs, les grilles, les culs-de-sac, etc. Rien d'insurmontable pour des Éminences grises, à moins que ces sous-sols ne cachent plus qu'une simple prison (voir *Enrichissements*, p. 26).

#### Quelques exemples de difficultés :

- ♦ Sortir de la cellule : 1 à 5 selon le moyen utilisé.
- ♦ Neutraliser le garde apportant le repas, ou le convaincre d'ouvrir la porte : 3.
- ♦ Détourner l'attention de deux patrouilleurs aux aguets : 4.

### De leur propre cher

**M**ÊME SANS ÊTRE EMPRISONNÉES, les Éminences grises peuvent visiter les sous-sols, attirées en ces lieux pour d'autres raisons :

- ♦ elles fuient par une glissière ou un conduit qui débouche dans une réserve souterraine,
- ♦ elles entendent parler les serviteurs de choses – ou de personnes – cachées dans les profondeurs,
- ♦ elles espèrent quitter le palais par le Cloaque,
- ♦ elles savent qu'une banshee a été enfermée au deuxième sous-sol sur ordre d'Échylle. Peut-être cette créature de mort parviendrait-elle à interroger le défunt, ou à entrevoir la cause de sa mort ?
- ♦ Ces étranges galeries permettent toutes sortes de découvertes et de rencontres (voir *Enrichissements*, p. 26).



#### UNE COURTE ENQUÊTE

**Interprétation :** prudence, infiltration, urgence, pression

**Accès :** La fuite, La prison

**Issues :** La fuite, La prison, La confrontation

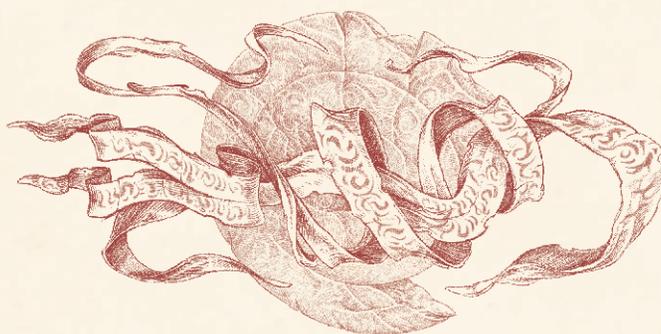
Les Éminences grises doivent prouver leur innocence et laver le Souffre-jour de tout soupçon. Pour cela, il n'y a qu'une solution : retourner dans le salon panoptique afin de comprendre pourquoi et comment l'échevin a trouvé la mort. Il faut agir sans délai : le vrai coupable, libre, pourrait maquiller les preuves. De plus, inutile de planifier une infiltration jusqu'au lieu du crime sans informations fiables. Enfin, les étages grouillent de monde et les Éminences grises ne peuvent s'attarder sans attirer l'attention.

Problème supplémentaire, le salon panoptique n'est jamais désert.

- ♦ Dans la journée, des serviteurs s'affairent pour organiser la veillée tandis qu'un chirurgien farfadet prépare le corps. Des fleurs sont livrées, des courriers déposés, des inconnus reçus ou congédiés. Les ordres vont et viennent avec Fermail, quand la baronne n'intervient pas elle-même.
- ♦ En soirée, les choses s'apaisent un peu. Échylle et Chaïranne veillent leur frère et mari disparu, ponctuellement soutenus par quelques proches de passage (une mère aussi diminuée que bouleversée, un cousin intéressé par les perspectives d'héritage, un allié politique, etc.). Deux gardes se relaient à la porte dans une atmosphère pesante.
- ♦ Au cœur de la nuit, il ne reste que le veuf et la baronne. Un garde somnole dans le salon voisin, un serviteur ronfle à même le sol derrière une porte de service.

Dans le salon panoptique, les Éminences grises découvrent un catafalque de bois noir sur lequel repose le corps de Sérolène, l'air solennel. Comme autant de bulles de lumière vacillante, des abeilles safran volettent autour du corps et des vitraux. Chaïranne dort assis à côté du défunt, la tête appuyée contre le flanc de son amour disparu. La baronne d'Istremont scrute la dépouille de son frère d'un œil perçant, les lèvres pincées, rongée par la rage et la tristesse. Elle tourne le dos aux Éminences grises, mais ressent presque immédiatement leur présence. Si les émissaires du Souffre-jour ne la neutralisent pas, elle ne donne pas forcément l'alerte : tout dépend de l'approche choisie et de leurs rencontres précédentes.

Les Éminences grises peuvent comprendre l'existence du tableau-monde et ressentir l'âme accouchée (voir *Entrevoir les causes de la mort*, p. 20). Mais, sitôt approché, le coupable réagit avec une violence inouïe et aspire tous les mortels présents jusque dans son repaire. Le décor vole en éclats comme un reflet dans un miroir.





## LA CONFRONTATION

**Interprétation :** merveilleux, épique, romantique, déprimant

**Accès :** Une courte enquête

**Issues :** Conclusion

Le motif en marqueterie et mosaïque incrusté dans la table ronde du salon panoptique représente un dragon au cœur d'une jungle luxuriante. Le dessin mêle géométrie et arabesques déroutantes en jouant avec les perspectives, construisant la silhouette de la créature comme si elle appartenait à la jungle elle-même. **Selon la lumière, les nuances du verre changent et modifient l'atmosphère de l'œuvre :**

- ♦ en plein soleil, le dragon resplendit des feux de l'ardence,
- ♦ au cœur de la nuit, il baigne dans un onirisme sélénién,
- ♦ dans les heures intermédiaires, il est presque invisible.

Cette table-monde a été commandée par Sérolène et Chaïranna à un ébéniste lorgolien qui a travaillé de concert avec un verrier keshite, harmoniste renommé du décorum. Grâce à elle, lorsque les époux voulaient s'évader, ils se réfugiaient dans le lieu magique dissimulé

dans la mosaïque. Mais Démoire, une sirène, a récemment convaincu la fée noire Sénescille d'accoucher l'objet pour elle, à l'insu de ses propriétaires. Le processus, perverti par l'assassinat de Sénescille en plein accouchement, a fait de la table une âme meurtrière. Sa mission ? Attendre l'occasion parfaite de tuer l'échevin tout en compromettant des agents du Souffre-jour.

Le méandre du dragon est un bout de jungle keshite, un camaïeu de verts et de bleus sous une lumière solaire ou lunaire, selon l'heure. Le style et les matériaux utilisés confèrent une esthétique déroutante à cet univers géométrique parcouru d'arabesques. Les mortels y deviennent des mosaïques d'eux-mêmes, fragmentés en unités de forme et de couleur (ce qui n'a aucune conséquence autre qu'esthétique).

L'écrasante présence du dragon Escaliane attire très vite l'attention de tous les mortels présents. Son corps glisse dans les motifs de la jungle, du sol ou du ciel, changeant selon ses humeurs et sa volonté. Il passe sans effort de l'anguille ténébreuse au serpent à plumes, ses ailes se déployant au gré du réagencement de ses polygones. Sa large tête au muflé écrasé s'orne d'une corolle d'écailles grenat et de quatre longues cornes ondulées.

## FEUILLE D'ADVERSAIRE

### Escaliane, âme accouchée, dragon, gardien et meurtrier

**ADVERSITÉ : 5 / RÉSILIENCE : 25**

#### ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Recomposition mosaïque :** De son souffle puissant ou d'un battement d'ailes, Escaliane balaie les fragments de mosaïque formant ses adversaires. Toutes les cibles perdent 3 jetons conscience.
- ♦ **Fouet fractal :** La queue d'Escaliane se dresse comme un fouet et frappe. 1 cible perd 5 jetons conscience.
- ♦ **Stridence du cristal :** Le hurlement d'Escaliane décompose l'âme elle-même. 1 cible perd 3 jetons conscience et ne peut pas agir au tour suivant.
- ♦ **Fétide amertume :** Escaliane irradie la colère, la jalousie, la peur et projette ces émotions comme un souffle fétide. 1 cible perd 3 jetons conscience par tour pendant 3 tours.
- ♦ **Prison de lianes :** Le dragon ne fait qu'un avec la jungle ! La végétation se retourne contre les mortels et les enferme tandis que le sol se dérobe sous leurs pieds. Aucune des cibles ne peut agir au prochain tour.

#### INTRIGUES :

- ♦ **L'évasion :** Escaliane se projette hors de la table et s'échappe de la jungle. Le dragon-mosaïque s'infiltré dans le palais et alentour sans jamais « sortir » des structures.

Le passage de ce « bas-relief » dans les sols, les murs et les plafonds sème le chaos dans les environs.

- ♦ **La salle de l'œuf :** La « salle de l'œuf » située dans les profondeurs du palais Ovidine peut-elle devenir un incubateur permettant à Escaliane d'acquérir un véritable corps ?
- ♦ **La haine :** Escaliane est une âme orpheline née un instant avant l'assassinat de sa mère par une sirène. L'exploration des méandres, l'accès à la complainte des banshees, ou tout autre moyen de découvrir le secret de sa naissance peut en faire une ennemie farouche de Démoire et de ses sœurs.
- ♦ **L'arbre noir :** Un accordé ou un conseil de fées noires est « appelé » dans le salon panoptique, pour expertise. Le souffre-jour lui-même s'approche, intrigué par la violence des émotions émanant de la table accouchée. Comment réagiront les puissants de Lorgol si l'arbre prend possession du palais où a été assassiné l'un des leurs, peut-être par des agents dudit arbre ?
- ♦ **Mythe keshite :** Le dragon de la table n'est qu'une facette d'Escaliane, une créature crainte et révérée dans les jungles keshites. L'artiste qui s'est inspiré de ce mythe traditionnel a créé un pont spirituel entre son œuvre et le monstre d'Albagha, que l'accouchement de Sénescille a ouvert en grand.

Poussé par une pulsion de mort et désireux d'éliminer les témoins de son crime, le dragon attaque. Si Chaïrante fait partie des personnages aspirés, Escaliane n'ose pas s'en prendre à lui et l'évite avec méthode. L'ogre, lui, est à la fois fou de rage de voir Échylle et les Éminences grises dans son tableau secret – l'ultime mémorial de son amour disparu – et sidéré par l'apparence du dragon, qui n'avait jamais été jusque-là qu'une forme symbolique dans le ciel ou la jungle d'Albagha. Il hésite entre déchaîner sa colère et fuir – lui seul connaît l'issue de cet univers magique.

#### Il existe différentes manières de résoudre cette confrontation :

- Escaliane est une âme née d'une mosaïque dédiée à l'amour, mais accouchée pour tuer. Un conflit intérieur le tarade, entre l'influence de sa maîtresse Démoire et sa nature aimante révélée par Sénescille. Des Éminences grises comprenant ce dilemme peuvent tenter d'apaiser le dragon, une âme si jeune qui brûle de vivre et n'a aucune expérience de la rouerie des mortels.
- Chaïrante connaît la sortie : une petite grotte dissimulée dans la jungle, à peine une ombre parmi les ombres. Un artiste du décorum, un minotaure ou un adepte du prisme peuvent aussi la découvrir. Fuir par là permet de rompre le contact avec la table, puis éventuellement de la détruire une fois de retour dans le salon.
- Le combat contre Escaliane peut prendre bien des formes : les épées et les lances équipent traditionnellement les tueurs de dragons, mais la magie est aussi un excellent choix. En cas de duel harmonique dans ce tableau-monde mosaïque, insistez sur le caractère délirant et kaléidoscopique de la scène !

#### CONCLUSION

Au terme de cette confrontation, les Éminences grises démêlent une partie de l'intrigue : Escaliane est le véritable coupable. Mais réussissent-elles à en savoir plus, et à prouver leur innocence à tous ?

- **Si l'âme-dragon disparaît sans avoir livré ses secrets,** les Éminences grises n'apprennent ni pourquoi Sérolène Malegrance a été assassiné, ni pourquoi on a tenté de les faire accuser. Elles ne comprennent qu'une chose : le collège a un puissant ennemi caché, capable de mobiliser des ressources importantes pour lui nuire.
- **Si les Éminences grises réussissent à vaincre Escaliane** sans le tuer, ou si elles l'ont convaincu de cesser le combat, de nombreuses possibilités s'offrent à elles. En explorant sa très jeune mémoire, elles apprennent la fin tragique de Sénescille et découvrent le nom de Démoire, la sirène qui a fait du dragon une âme torturée. Pour quelle raison ? Démoire seule le sait.
- **Enfin, si les Éminences grises perdent la confrontation,** elles restent prisonnières du tableau-monde – à moins que Chaïrante ait une excellente raison de les sortir de là. Deviennent-elles des fragments de la mosaïque, incapables de retrouver leur liberté ? Demeurent-elles prisonnières d'Escaliane, curieux et avide d'interactions sociales, mais traumatisé et déséquilibré ? Réussissent-elles à tromper le dragon et à s'échapper de la table-monde en trouvant la grotte ? S'en font-elles un allié, voire un ami ? Après tout, le jeune dragon ne sait rien de cet Harmonde qu'il pourrait découvrir par les yeux des Éminences grises.

#### Coupables

Si la famille Malegrance continue d'accuser le Souffre-jour de l'assassinat, le scandale est immense. Pour limiter les dégâts, le collège prétend que les Éminences grises ont agi en contradiction avec ses instructions, ce qui ne convainc personne et dégrade sa crédibilité. Comment une institution formant l'élite des conseillers de l'ombre s'avouerait-elle incapable de contrôler ses agents ?

De lourdes compensations sont versées à Chaïrante et à la baronne d'Istremont, et les Éminences grises deviennent des parias pourchassés par tout l'Urguemand. Le collège peut les aider à prouver leur innocence, ou être tenté de les livrer.

#### Innocentes

Si les Éminences grises démontrent qu'elles sont, comme la baronne d'Istremont et le mari de Sérolène, les victimes d'un complot, elles se font de puissants alliés. Reste à remonter la piste jusqu'au commanditaire. Démoire est la première pièce de cette énigme, mais comment la trouver ?

### NE PAS NOIRCIR LE TABLEAU

**E**CHOUER PEUT ÊTRE MAL VÉCU par les joueurs. Si les Éminences grises restent coupables, ou prisonnières de la table-monde, évoquez immédiatement les ouvertures qui peuvent faire l'objet d'un prochain scénario. Les Éminences grises captives de la mosaïque auront fort à faire pour apprivoiser Escaliane, survivre à ses colères et trouver la sortie du tableau ; celles qui sont toujours accusées de meurtre devront se cacher dans Lorgol et trouver un moyen de confondre celui ou celle qui les a piégées.



## ENRICHISSEMENTS

Tous les éléments qui suivent servent à augmenter ce scénario, pour ceux qui veulent le rendre plus dense, ou plus ouvert. Ils dévoilent aussi des informations sur le complot dont sont victimes les Éminences grises.

### LES SECRETS DE MALEGRANCE

**Interprétation :** affaires douteuses, faux-semblants, émerveillement

**Insertions :** La mort de l'échevin, La prison, Une courte enquête

Sérolène protège bien des secrets au cœur des souterrains de son palais, dans un dédale minotaurin. Ses ennemis imaginent des montagnes d'or et de bijoux, mais la réalité est plus intéressante.

### Un commerce secret

La débâcle urguemande lors de l'invasion keshite a laissé de profondes cicatrices dans l'histoire du royaume. L'unique fils du baron d'Istremont, par exemple, s'est gravement compromis en collaborant avec les envahisseurs. Pour assurer un mariage de haut rang à Échylle, les Malegrance ont offert à ce baron la survie et l'oubli pour son fils déshonoré. En effet, grâce à leurs liens commerciaux, ils peuvent offrir de nouvelles identités à leurs protégés en se procurant des vers à rides keshites capables de redessiner le visage de n'importe quel mortel.

Châiranne et Sérolène perpétuent secrètement cette « tradition » dans une salle des sous-sols d'Ovidine. Mais les vers se font rares et les caravaniers keshites eux-mêmes ignorent que le père de Châiranne en dissimule toujours dans les ballots de cendrellules. Le dernier bénéficiaire de ce service exceptionnel, une éminence grise, a livré des secrets du collègue en échange d'un nouveau visage. Ses confidences sont consultables dans le cabinet de travail attendant au salon panoptique.

### Les cahiers gris

Malegrance possède des cahiers gris du précédent collègue et ils ne sont pas obsolètes. Approché par les psycholunes, il a refusé de restituer ces documents. Que sait exactement cet homme d'affaires sans scrupules ? Pourquoi le Souffre-jour ne cambriole-t-il pas le palais Ovidine pour reprendre ces documents ? Est-ce là la véritable mission secrète que les Éminences grises doivent réaliser en parallèle du scénario ?

Et si Sérolène était en fait un précieux allié ? L'altercation avec les Éminences grises n'a-t-elle pour but que de donner le change, ou d'attirer l'attention du collègue sur un complot que l'échevin a entrevu et cherche à dévoiler, quitte à risquer sa propre vie ?

### La salle de l'œuf

Le souffre-jour explore tous les recoins de Lorgol. Dans les profondeurs du palais, Châiranne a découvert une de ses racines dans la salle de l'œuf et s'en inquiète vivement. Cela peut justifier la convocation des Éminences grises par Sérolène.

L'ogre et l'échevin, fascinés par cet espace veiné d'harmoniques fossilisées, suspectent que les propriétés des cendrellules ou des vers à rides pourraient s'y altérer lors d'un stockage prolongé. D'étranges expériences y sont conduites avec des résultats variables, jamais inintéressants... mais parfois tragiques.

### Le dédale

Dans les profondeurs du palais, la famille Malegrance héberge Korème, un minotaure aveugle au poil grisonnant. Sous son influence, s'évader des geôles du palais devient plus compliqué qu'il n'y paraît. Seuls les adeptes du prisme, du décorum, un démon ou un éclipsiste ont une chance d'échapper à son labyrinthe, qui serpente sur plusieurs niveaux entre la salle de l'œuf, les geôles, les coffres les plus secrets de l'échevin, et l'ancre de ce gardien cornu.

Les Éminences grises confrontées au minotaure ne sont pas obligées de se battre. Korème apprécie l'alcool partagé en bonne compagnie, les histoires bien racontées et les sauvetages désespérés. Découvrir son refuge, confortable et luxueux, au cœur de son labyrinthe a de quoi surprendre. La hache à portée de main, il attend dans un fauteuil à haut dossier et écoute un diabolin lui lire un roman d'aventures ou une biographie d'Agone de Rochronde, un verre de vin posé sur un guéridon. Il ne mourra pas pour les Malegrance, ni même pour l'honneur, mais les Éminences grises auront du mal à le convaincre de les laisser partir (difficulté 5).

### LA BANSHEE

**Interprétation :** rencontre, alliance, mystère

**Insertions :** La prison, Une courte enquête

Ylacryne, une banshee attirée par la mort de Sérolène Malegrance, espère la naissance d'une de ses sœurs ou, a minima, entendre sa plainte. Elle attend donc sous les fenêtres du palais et sollicite une audience avec les maîtres de maison. Châiranne ne veut pas en entendre parler, mais Échylle et Fermail doutent : la banshee ne pourrait-elle pas leur révéler le secret de la mort de Sérolène ? D'un autre côté, faire entrer une de ces créatures de mauvais augure dans le palais semble une très mauvaise idée.

Si personne ne la laisse entrer, Ylacryne s'infiltrer par une fenêtre et hante les couloirs jusqu'à trouver le corps de Sérolène, à moins que la baronne et Châiranne ne la fassent enfermer. Les Éminences grises s'enfonceront-elles dans les profondeurs du palais pour l'interroger ? Partageront-elles sa cellule lors de leur captivité ?

### LE COMLOT

**Interprétation :** révélations, grand plan, suite

**Insertions :** La confrontation, Conclusion

Escaliane n'est qu'un exécutant dont les Éminences grises réussissent peut-être à percer les secrets. Afin de leur laisser entrevoir la suite, voici quelques coupables potentiels.

## Démoire

La sirène pour qui Sènescille a accouché l'âme-dragon est éperdument amoureuse du véritable commanditaire du meurtre. Elle s'avilit en exécutant ses basses œuvres, espérant garder son attention et susciter son plaisir. Démoire a poignardé Sènescille sur la table-monde, rejetant la culpabilité de sa mort sur l'âme nouvelle née, démultipliant sa puissance et marquant son destin de culpabilité, de jalousie, de solitude et de dépendance – des sentiments que Démoire connaît parfaitement !

## La rivale

Les affaires de Corymane, une puissante négociante lorgolienne, souffrent de la mainmise des Malegrance sur le négoce des épices keshites : Sérolène fait fortune avec leur commerce tandis qu'Échylle rançonne les caravanes de Corymane à la frontière de sa baronnie. La négociante a bien conscience que faire assassiner Sérolène Malegrance sera insuffisant. Il lui faut affaiblir toute la maison, et son assassin la débarrassera aussi de Chaïrann et de la baronne en temps et en heure.

*Note : Cette option crée moins de remous politiques, réduisant cette affaire à une histoire d'argent et de pouvoir. Il est possible de simplifier l'intrigue en omettant Démoire : c'est Corymane qui a directement amené Sènescille à la table-monde. Le fait que des Éminences grises soient impliquées n'est qu'un hasard.*

## L'échevin des Mille Tours

Podéral d'Emnos est l'échevin du quartier des Mille Tours. Cet homme habile, influent et machiavélique dispose de soutiens puissants à la fois au sein de la pègre et de la grande bourgeoisie. Il siège au conseil de Lorgol depuis une petite décennie, aspire à le diriger, et n'a pas l'intention de laisser sa place. Devoir courber le dos devant Agone de Rochronde et ses arbres l'irrite au plus haut point et la disparition de ce faux héros, ou la ruine de son collègue, lui donnerait enfin la possibilité de régner sans partage sur son quartier, voire la ville. Il se consacre donc à affaiblir le Souffre-jour tout en se débarrassant de ses rivaux, comme le jeune et ambitieux Sérolène (voir aussi *Le premier cahier gris*, p. 28).



# Le Premier Cahier gris

*Tu te souviens de l'orgue, de son pouvoir sous les doigts de mon frère ? Ils se sont employés à prolonger les tuyaux dans Lorgol, à les raccorder aux salles de garde, aux tavernes où les soldats janréniens s'abreuvent, aux demeures des marchands qui abritent les généraux ennemis. Et mon frère joue. Oui, il joue beaucoup, presque nuit et jour. Il écoute une ville entière, à présent, et isole pour toi des renseignements vitaux.*

Agone

## ❧ L'HISTOIRE ❧

Les Éminences grises sont envoyées aux archives élémentaires de l'Équerre à Lorgol pour récupérer « le premier cahier gris » : la mémoire d'un instrument de musique magique utilisé par la résistance afin d'épier l'ennemi lors de la dernière invasion. Alors qu'elles escortent cette relique vers le collège, elles sont victimes d'une embuscade...

### LA MISSION ❧

Le nain Bohedür convoque les Éminences grises. Organiste élémentaire et ancien compagnon d'armes d'Agone de Rochronde, il a reçu une demande de son frère Araknir, professeur du Souffre-jour : organiser le transfert de son orgue depuis les archives de l'Équerre jusqu'au collège. Le cœur élémentaire de cet instrument de musique a en effet permis d'espionner toute la ville durant l'invasion janrénienne, et Agone souhaite en consulter la mémoire.

Attendues par les magisters nains, les Éminences grises doivent donc récupérer l'orgue au bastion de l'Équerre, puis l'escorter jusqu'au Souffre-jour par le seul itinéraire qui permet son passage – les rues de Lorgol sont parfois si étroites.

**Pourquoi Bohedür s'adresserait-il à ces Éminences grises ?**

- Elles sont des élèves appréciables de son frère Araknir.
- Elles ont déjà rendu service au nain, ou suivi son enseignement.
- Leurs noms lui ont été soufflés par Vivairne, l'une des assistantes de l'organiste, qui a entendu parler de leurs exploits passés.

### LE PROBLÈME ❧

L'orgue utilisé par Bohedür pour épier Lorgol durant la dernière guerre a conservé ses écoutes en son cœur. L'essentiel a été retranscrit et conservé dans la tour des Livres, au collège du

Souffre-jour, mais Agone a récemment constaté des différences entre ces retranscriptions et ses souvenirs personnels. Troublé, il charge son ami Araknir, le frère de Bohedür, de se rendre aux archives de l'Équerre et de lui rapporter le cœur de l'orgue.

Mais Podéral d'Emnos, l'échevin des Mille Tours de Lorgol, est un adversaire subtil, puissant et très bien informé. Ses agents vérolent la ville. Filéimne, l'une de ses âmes damnées, a par exemple placé Vivairne, une assistante organiste, auprès de Bohedür. Lorsque cette dernière, écoutant une conversation entre son maître et Araknir, apprend que l'orgue pourrait quitter le bastion de l'Équerre et rejoindre le Souffre-jour, elle fait remonter l'information. **Podéral d'Emnos y voit une occasion de frapper le collège, et échafaude un plan :**

- Sloheng, un élémentaliste corrompu par l'échevin, falsifie un message élémentaire signé d'Araknir et l'envoie à Bohedür afin qu'il recrute des éminences grises pour escorter l'orgue.
- Vivairne enlève Bohedür.
- Filéimne coordonne l'attaque contre les Éminences grises et vole le cœur élémentaire, puis le dissimule dans le Cloaque.
- Bohedür, sous la menace, y extrait le contenu de l'appareil.
- Sloheng piège le cœur élémentaire afin qu'il explose devant Agone de Rochronde.
- Filéimne et Sloheng remettent les secrets de l'orgue à Podéral d'Emnos.

Enfin, conséquence secondaire de ce plan, lorsqu'Araknir se présente au bastion de l'Équerre, il découvre que l'orgue a déjà quitté les archives élémentaires. Convaincu d'avoir été trahi, il se lance à sa recherche.

**Les Éminences grises parviennent-elles à empêcher leurs assaillants de s'emparer de l'orgue de Bohedür ?**

**Comment réagissent-elles lorsqu'Araknir et les nains de l'Équerre s'en mêlent, furieux d'avoir été doublés ?**

**Réussissent-elles à comprendre par qui, pourquoi et comment elles ont été piégées ?**

**L'orgue élémentaire peut-il être livré sans risque à Agone ?**

### LES JALONS ❧



Les Éminences grises récupèrent ou protègent l'orgue de Bohedür.

Les Éminences grises gèrent Araknir ou les nains de l'Équerre.



Les Éminences grises réalisent qu'un complot est à l'œuvre pour s'emparer de l'orgue, à l'insu de Bohedür.

Les Éminences grises comprennent les liens entre les conspirateurs, les rouages de la machination et le nom de son instigateur : Podéral d'Emnos.



## CONSEILS AU PSYCHOQUE

Ce scénario peut être adapté à une partie en convention, une soirée de jeu entre amis, mais aussi à un format long. Riche en intrigues, en rencontres et en rebondissements, il propose une autre façon de découvrir Pénombre.

### Format court

(Objectif de temps : 3 h 30).

- ♦ Présentation du contexte de Pénombre et des Éminences grises : 20 minutes.
- ♦ Présentation des règles de Pénombre : 10 minutes.
- ♦ Introduction *in media res* (débuter par le temps fort L'embuscade) : 30 minutes.
- ♦ Enchaînement de rebondissements (chute et poursuite dans le Cloaque, intervention d'Araknir, combat avec Filéimne et Sloheng, etc.) : 1 heure 30 minutes.
- ♦ Compréhension de l'intrigue sous-jacente : 15 minutes.
- ♦ Explosion de l'orgue : 30 minutes.
- ♦ Dénouement : 15 minutes.

Les Éminences grises, une fois assaillies, n'ont plus aucun répit : la succession d'attaques, de désastres et de poursuites doit les épuiser. Très vite, il leur faut comprendre que leurs ressources ne sont pas illimitées.

L'attaque d'Araknir et des nains de l'Équerre, l'importance des moyens déployés pour cette embuscade et l'ampleur du complot ont également de quoi surprendre : monter une fausse mission de toutes pièces, détruire une place, déplacer l'orgue...

### Format long

Débuter par la rencontre avec Bohedür – une figure des *Chroniques des Crépusculaires* – ou la visite des archives élémentaires incite les joueurs à s'impliquer davantage dans l'histoire. Un rythme moins soutenu leur permet également de mieux explorer les méandres de l'intrigue, d'alterner action, réflexion et émerveillement au lieu de courir après les événements.

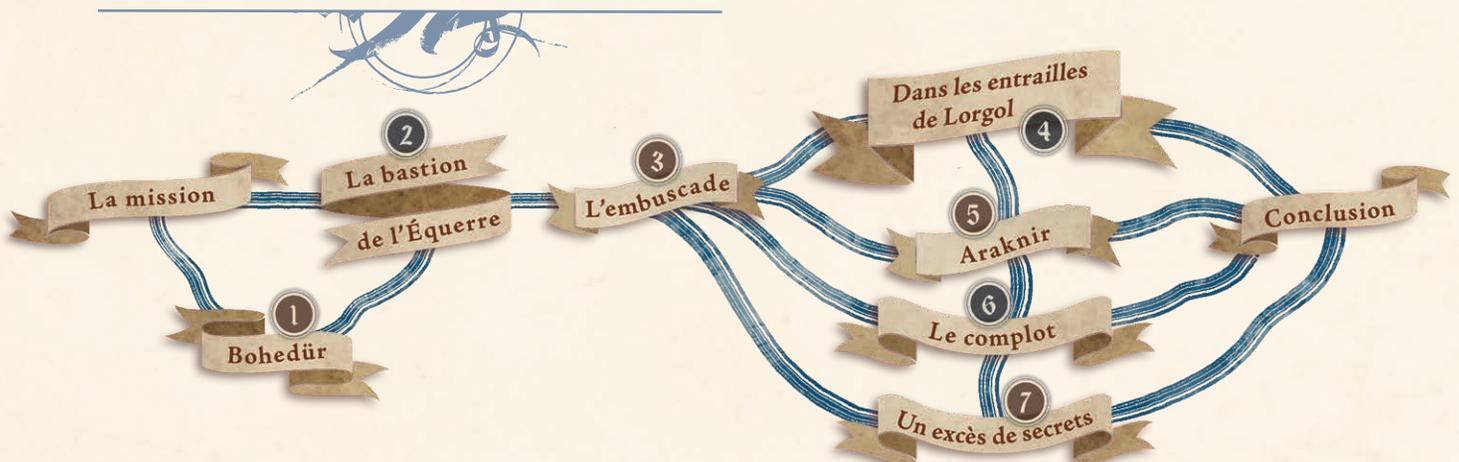
## LES TEMPS FORTS

- 1 **Bohedür** : Les Éminences grises rencontrent chez lui le nain, héros de la guerre, pour une mission qui implique une précieuse relique, un lieu légendaire et Agone de Rochronde lui-même.
- 2 **Le bastion de l'Équerre** : Les Éminences grises ont le privilège d'explorer le bastion de l'Équerre lorgolienne. Les magisters, qui les attendaient, leur confient l'orgue de Bohedür sur un chariot tiré par d'étranges créatures.
- 3 **L'embuscade** : Des assaillants attaquent le convoi afin de s'emparer de l'orgue, allant jusqu'à détruire une place de la ville pour le détourner.
- 4 **Dans les entrailles de Lorgol** : Le chariot est tombé dans le Cloaque, un dédale souterrain de galeries et d'égouts, et y a peut-être disparu. Que faire ?
- 5 **Araknir** : Ce héros de guerre, magister de l'Équerre et professeur du Souffre-jour, accuse les Éminences grises, voire les attaque. C'était lui qui devait récupérer l'orgue pour Agone, il suppose donc qu'elles trahissent le collège.
- 6 **Le complot** : Que les assaillants aient réussi à fuir avec l'orgue, ou aient échoué et tentent de s'échapper, il faut les capturer pour comprendre les ressorts de cette affaire.
- 7 **Un excès de secrets** : L'orgue libère une tornade d'éléments furieux qui hurlent leur colère et leurs secrets.

## QUELQUES DÉNOUEMENTS POSSIBLES

Les destructions dans le quartier du Doyen attisent la colère des Lorgoliens, qui accusent le collège de mettre leur vie en danger. Cette grogne populaire arrange les affaires de l'échevin – il l'avait espérée de ses vœux en élaborant son plan.

- ♦ Si les Éminences grises ont perdu l'orgue et ignorent l'identité de leurs assaillants, elles passent pour des traîtresses au Souffre-jour.
- ♦ Si les Éminences grises ont sauvé l'orgue, mais ne comprennent pas ce qui leur est arrivé, le Souffre-jour se retrouve dans un statu quo étrange : l'ennemi s'est révélé, mais son visage est inconnu.
- ♦ Enfin, si les Éminences grises ont réussi à obtenir des informations, à comprendre le complot et à identifier l'échevin des Mille Tours comme ennemi du Souffre-jour, elles en ressortent grandies.



## DEVELOPPEMENTS



### BOHEDÜR

**Interprétation :** solennité, privilège, secret, menace

**Accès :** La mission

**Issues :** Le bastion de l'Équerre

*Le visage dévoré par une épaisse barbe grise, il portait une simple robe nouée à la taille qui laissait deviner une étrange asymétrie des membres, comme si le corps avait été tordu à la naissance. Ses yeux n'étaient que deux globes gris et sans vie. Seules les mains échappaient à cette terrible déchéance. Longues et fines, elles se détachaient dans la pénombre, en suspension.*

#### Les Danseurs de Lorgol

Bohedür, une personnalité connue du collègue et de ses éminences grises, ne vit pas à l'ombre du souffre-jour – il n'apprécie ni son crépuscule ni son influence. Aveugle, infirme, cet ancien compagnon d'Agone de Rochronde réside dans une demeure du Doyen, aux frontières nord de Lorgol. Il souffre toujours, malgré la preuve de sa valeur, de l'ostracisme des clans : seuls quelques nains de l'Équerre aussi atypiques que lui vivent à ses côtés, lui rendent visite, ou l'assistent pour recueillir son enseignement.

Frère d'Araknir, Bohedür jouit avant tout de la vie par les élémentäs d'air qui peuplent son corps et sa bâtisse. Il respire les sylphes, cajole la brise, provoque de discrets tourbillons : chacun de ses gestes s'est, avec les années, transformé en une communion élémentaire. Les élémentäs lui répètent les secrets emportés par la brise du port, lui offrent les rires des amoureux et les larmes des enfants. Le nain semble seul même quand il est entouré, toujours concentré sur la rumeur du vent.

En arrivant devant chez Bohedür, les Éminences grises découvrent des tuyaux d'étain, de cuivre et de plomb courant sur les murs. Construit par Araknir et l'Équerre, l'endroit évoque un orgue démantelé. Sa structure transforme la brise du port en une douce mélodie qui génère des élémentäs et les divertit. Possède-t-elle d'autres propriétés ? Le voisinage s'en inquiète parfois.

Le maître des lieux fait accueillir les Éminences grises par Vivairne, une assistante naine au visage rond et toujours souriant. Cette jeune rousse pleine de vie les conduit jusqu'à Bohedür, assis devant un clavier. Son corps difforme rend chaque déplacement difficile, ce que sa cécité ne fait qu'aggraver. Sa silhouette tordue et son regard voilé le font paraître beaucoup plus vieux que son frère Araknir, que les Éminences grises ont déjà croisé au collègue. Il pianote calmement les touches de ses longs doigts fins, de manière automatique, sans qu'aucun son ne sorte.

Bohedür semble ravi de constater que les Éminences grises ont « répondu à son appel », et leur confie aussitôt une mission : sur ordre d'Araknir et Agone de Rochronde, assurer le transfert de

son orgue depuis les archives de l'Équerre jusqu'au Souffre-jour. L'Équerre n'ouvre pas facilement ses portes et laisse encore moins des inconnus pénétrer ses archives, mais elles n'ont pas à s'inquiéter pour cela : du frôlement d'une touche, l'organiste envoie un laissez-passer élémentaire au bastion de l'Équerre.

#### Pourquoi les Éminences accepteraient-elles ?

- ♦ Rares sont ceux qui peuvent s'enorgueillir d'avoir visité les archives de l'Équerre lorgolienne, le bastion nain qui suscite le plus de fantasmes et d'intérêt en Urguemand. Même les psycholunes en rêvent.
- ♦ Quoi que cache cette demande, l'instrument lui-même est une relique qui mérite d'être escortée.
- ♦ L'ordre émane d'Agone de Rochronde lui-même, comme Araknir et son frère l'ont déjà évoqué dans une discussion.
- ♦ Le laissez-passer vient de partir, l'Équerre risque donc de s'inquiéter en ne voyant pas arriver l'escorte de l'orgue.

Les Éminences grises peuvent accepter la mission sans se douter d'un piège à venir. Vivairne les ramène alors à la sortie, puis enlève Bohedür.

Mais elles peuvent aussi hésiter...

Si les Éminences grises demandent à consulter l'ordre initial envoyé par Araknir à son frère, Bohedür les informe que c'est impossible : il s'agissait d'une missive éphémère ressemblant beaucoup à celle qui vient de partir pour l'Équerre.

Si elles s'attardent auprès de Bohedür, ou paraissent suspicieuses, Vivairne devient nerveuse et tente de s'éclipser (difficulté 1 pour percevoir son changement de comportement). Confrontée, la jeune naine choisit de jouer la fille naïve prise dans un terrible engrenage – en réalité, elle a d'autres plans qu'elle ne veut pas compromettre à ce stade. Elle coopère – elle n'a aucune chance contre les Éminences grises. Elle reste persuadée que le plan prévu ne peut échouer, même si son secret est éventé.

- ♦ Elle doute que la missive élémentaire reçue par Bohedür ait été envoyée par Araknir : il envisageait d'escorter lui-même l'orgue lors de sa dernière visite (difficulté 2).
- ♦ Elle a été placée au service de Bohedür pour l'espionner (difficulté 3).
- ♦ Elle pense que la personne qui lui a demandé d'espionner Bohedür veut s'emparer de l'orgue (difficulté 4).
- ♦ Elle peut décrire cette personne : une farfadine assez jeune appartenant certainement à une guildes de voleurs et droguée aux élémentäs (difficulté 5).
- ♦ Elle a l'intention d'enlever Bohedür pour le livrer à cette farfadine (difficulté 6).

Si elle se sent trop en danger, elle tente de fuir (voir *Vivairne, traîtresse*).

Bohedür réagit variablement selon ce qui ressort de la scène, allant de l'enthousiasme naïf au chagrin de se sentir trahi. La mission est néanmoins maintenue, voire précipitée :



- Il a plusieurs fois échangé avec son frère à son sujet et n'a aucun doute sur le fait qu'il faut emporter l'orgue au Souffre-jour. Peut-être encore plus maintenant.
- L'Équerre est prévenue de la venue des Éminences grises et d'autres pourraient se faire passer pour elles afin de s'emparer de l'orgue. La magie permet tant de choses en ce bas monde.



### LE BASTION DE L'ÉQUERRE

**Interprétation :** émerveillement, démesure, mystère

**Accès :** La mission, Bohedür

**Issues :** L'embuscade

*Afin que nul ne puisse connaître ses secrets, l'Équerre s'ingéniait à transcrire ses ouvrages et l'ensemble des documents qui régissaient ses activités sur de singuliers supports : la flammèche d'une chandelle contenait la page d'un grimoire, une goutte d'eau devenait la lettre d'un émissaire et un courant d'air valait pour un discours. Une telle magie ne s'embarrassait d'aucune limite : une bibliothèque tenait dans une carafe et une correspondance dans le feu d'une cheminée. Mais elle était aussi coûteuse et difficile à mettre en œuvre : chaque appareil était signé d'un artisan, un nain qui avait consacré une partie de sa vie à donner à cet appareil les subtiles et délicates proportions de la magie élémentaire.*

### Agone

Les archives lorgoliennes de l'Équerre sont gardées dans une bâtisse de pierres sombres parfaitement ajustées comme seuls les nains savent en concevoir. Dépourvu de fenêtres et surmonté d'une terrasse sans garde-corps ni crénelage, ce bastion évoque un fragment de colonne basaltique jaillissant de la colline. Ce coffre-fort à la mesure des secrets de l'Harmonie tranche avec les autres demeures du Doyen (leurs vitraux, leurs tourelles, leurs toits complexes rehaussés de statues et de clochetons, etc.).

## FEUILLE D'ADVERSAIRE

### Vivairne, traîtresse

La jeune Vivairne inspire la bonne humeur. Membre du clan du Cristal, elle a rejoint l'Équerre il y a un an et espère en gravir rapidement les échelons. Elle étudie avec assiduité auprès de Bohedür, car elle devine que son savoir, acquis hors des traditions des clans, pourrait lui ouvrir les portes de l'Aquilon – le chapitre qui se consacre aux élémentäs d'air. Elle déteste qu'un nain qui n'appartient même pas à l'Équerre détienne des secrets aussi cruciaux, mais elle s'occupe de lui avec une joie non feinte : optimiste, elle voit en cet infirme l'une des clefs de sa prochaine ascension !

**ADVERSITÉ :** 2

**RÉSILIENCE :** 10

#### ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Stridence :** Grâce à un curieux appeau de verre sombre renfermant un élémentä d'air, Vivairne produit un sifflement intolérable. Toutes les cibles perdent 1 jeton conscience, et tous les effets reposant sur l'ouïe et la voix sont impossibles jusqu'à la fin du tour suivant.
- ♦ **Fracas du cristal :** Vivairne inhale un élémentä d'air qu'elle recrache aussitôt, créant un souffle qui renverse tout ce qui se trouve devant elle. Toutes les cibles perdent 1 jeton conscience et passent leur prochaine action à se relever.

#### INTRIGUES :

- ♦ **Toujours plus :** Vivairne se rêve au sommet de l'Équerre. Elle n'a aucune raison de risquer sa vie pour qui que ce soit, seule la sienne comptant à ses yeux. Elle a trahi Bohedür, elle peut trahir Filéimne. Les Éminences grises feront-elles d'elle une « indic », un « agent double » ? Mais comment lui faire confiance ?
- ♦ **Le mouchard :** Vivairne s'intéresse à Bohedür car Araknir et lui ont conçu, il y a vingt-cinq ans, l'orgue qui a écouté tout Lorgol pendant la guerre. Elle-même a créé un dispositif portable de verre et d'étain dans lequel danse un élémentä capable d'emmagasiner tous les sons produits autour de lui. Il suffit de le dissimuler judicieusement et de le récupérer par la suite pour tout apprendre. Hélas, lors de sa dernière utilisation, l'instrument a été découvert, et dérobé. Pire, Vivairne est depuis victime de chantage : si elle n'obéit pas, tous ceux qu'elle a espionnés en seront informés. Son mouchard a, selon son maître chanteur, enregistré bien plus qu'il aurait dû.



L'Équerre n'a pas l'habitude de laisser les autres mortels approcher ses secrets, mais a bien été avertie par le message élémentaire de Bohedür. Le garde le plus ancien, un vieillard à la toge trop large, accueille donc les Éminences grises avec respect. Ses mouvements sont rares, lents et raides, comme une statue qui répugnerait à bouger au risque de se fendre. Il ne vérifie pas l'identité des agents, jugeant le message reçu suffisamment explicite.

La porte de pierre du bâtiment, presque invisible, s'ouvre grâce à un mécanisme silencieux. Sa hauteur permet le passage d'un géant et contraste avec les trois nains à l'air sévère qui en assurent la garde. Le vieillard invite les Éminences grises à entrer et les accompagne à l'intérieur, à son rythme. Sitôt la porte refermée, il les informe que, malgré l'ordre reçu, les lois de l'Équerre interdisent que ses secrets soient remis sans contrepartie, même quand c'est Agone de Rochronde qui en fait la demande. Les Éminences grises, heureusement, ont largement de quoi satisfaire les exigences des archivistes.

### Une nécessaire confession

Chacune à leur tour, les Éminences grises doivent confier un secret à un bibliothécaire élémentaire : information sensible provenant d'une mission précédente, révélation sur le collègue du Souffre-jour et ses professeurs, récit d'un passé révolu, etc. Les Éminences grises peuvent choisir de tricher, mais les bibliothécaires savent discerner le mensonge (difficulté 3 pour ne pas être démasqué). Ils n'en montrent cependant rien (difficulté 3 pour s'apercevoir qu'ils ont compris), estimant qu'un mensonge en dit aussi long que la vérité. En revanche, ils sauront se souvenir du comportement des Éminences grises, en bien comme en mal.

La confession se déroule dans l'une des antichambres des archives. Le Psycholune peut mettre en scène une confession collective, ou séparer les Éminences grises pour des confessions individuelles.

- **Dans la salle des fontaines**, trois nains sont concentrés sur un alambic de cristal aux proportions insensées. Chauffé par une flamme bleue aux reflets verts, il fait circuler des fluides dans des cornues et des serpentins aux formes incompréhensibles. Les nains courent d'échelles en passerelles, surveillent une évaporation, encouragent la flamme et chuchotent aux élémentâs. Avant la confession, il faut déposer une goutte de salive dans un splendide verre à pied. Durant la confession, l'archiviste écoute, ajoutant parfois dans le verre une solution colorée qu'il prélève à la pipette dans l'un des nombreux flacons situés devant lui. Finalement, le contenu du verre est versé dans l'alambic, distillé, puis mis en flacon. Il rejoint une collection de carafes et de bouteilles aux formes contournées dans une immense vitrine ornant le fond de la salle.
- **Dans l'antichambre des mèches**, un orgue de plomb couvre toute la surface d'une paroi naturelle rappelant une falaise. Sur sa console, des centaines de bougies crépitent dans un halo doré. Un nain, assis sur un banc de bois recouvert d'un coussin grenat, attend que le ou les confessés prennent place à sa droite, et se mettent à parler. Au fil du récit, l'archiviste choisit une touche de son clavier, une tirette, une pédale. Une goutte de cire liquide s'échappe alors des tuyaux de plomb et tombe dans un moule de cuivre d'où s'échappe une mèche. Lorsque la confession s'achève, l'archiviste démoule la bougie nouvellement formée et la place au milieu des autres.

- **Dans le cœur de silex**, une grotte naturelle abrite de nombreux bassins de boues grisâtres, lumineuses et fumantes, que quatre nains remuent à l'aide de grandes rames. La confession impose de se dévêtir entièrement et de prendre place dans un bassin de son choix. Tandis que se déroule la confession, l'un des nains jette dans le bassin de mystérieuses mottes de terre. Une fois la confession terminée, l'assistant utilise une étrange époussette pour pêcher un homoncule boueux, et le dépose dans un bocal en verre. Cet élément fixe avec intensité celui qui l'a fait naître par son récit, inquisiteur.

- **Dans l'ancre des nuées**, les Éminences grises surplombent un puits vertigineux depuis un pont suspendu. En contrebas, de grands feux entretenus par des nains aux barbes roussies génèrent des vents ascendants qui font danser des hélices de toile, des cerfs-volants et des carillons. Une voix montante ordonne que la confession débute. Des esprits invisibles happent les mots confessés et les transportent vers un cerf-volant figurant un dragon, ou un moulin. Au fur et à mesure, ce réceptacle de toile ou de papier gagne des couleurs, comme un papillon sortant de sa chrysalide.

Une fois cette « monnaie d'échange » recueillie par les nains, il est temps pour les Éminences grises de récupérer l'orgue.

### Un précieux chargement

L'orgue est prêt pour son voyage vers le Souffre-jour. Protégé par un coffre de bois renforcé d'acier, l'immense instrument repose sur un chariot à douze roues attelé à des octopodes calliophages – d'énormes bêtes de trait modéhennes. Lorsque les paisibles mastodontes, encouragés par les archivistes, font leurs premiers pas, leurs harnais se tendent sur leur cou massif terminé par une tête minuscule dépourvue de bouche. Pour les faire avancer, il faut leur parler. En effet, les octopodes sont friands d'histoires : un récit léger les fait trotter, une tragédie leur donne le pas d'un convoi funéraire. Ces bêtes, affectueuses et attachantes, prêtent attention à chaque mot, à chaque intonation.

Comme dernière recommandation, les nains indiquent aux Éminences grises qu'il n'y a qu'un seul itinéraire permettant à un chariot si massif de quitter les archives élémentaires pour gagner la voie des Visiteurs du collègue du Souffre-jour. Cette succession de rues court le long de la colline, à travers le quartier du Doyen, pour rejoindre l'artère principale qui monte depuis le port jusqu'aux Mille Tours.



## L'orgue de Bohedür

**A**L'ORIGINE, L'ORGUE DE BOHEDÜR était celui d'une chapelle abandonnée. Araknir et son frère d'abord, puis les meilleurs magisters de l'Aquilon, l'enchantèrent et firent courir dans ses soufflets et ses tuyaux une fratrie d'éléments curieux et joueurs. Sous les mains expertes de Bohedür, ces esprits dansèrent à travers l'étain, le plomb et le cuir. Ils enregistrèrent chaque écho, chaque vibration dans les organes de métal de l'instrument, pour les restituer à sa demande.

À la fin de la guerre, les nains de l'Équerre retranscrivirent l'essentiel des informations d'ordre stratégique sur instruction d'Agone de Rochronde, puis emportèrent l'orgue et le scellèrent dans leurs archives élémentaires. Pour cela, l'instrument dut être démantelé. En effet, il s'était étendu en un réseau de vaisseaux métalliques qui s'infiltraient dans les rues et les cours, les palais et les maisons. Seuls le buffet et son foyer élémentaire, les soufflets, la console et les principaux tuyaux furent emportés – et se trouvent désormais sur le chariot des Éminences grises.



### L'EMBUSCADE

**Interprétation :** violence, souffrance, destruction

**Accès :** La mission, Le bastion de l'Équerre

**Issues :** Dans les entrailles de Lorgol, Araknir, Le complot, Un excès de secrets

Dans les rues de Lorgol, le chariot attire tous les regards. Les questions fusent tandis que les octopodes calliophages tractent leur charge, motivés par les récits des Éminences grises. Les demeures sont hautes et, depuis les fenêtres, grandes dames et riches messieurs observent.

Des enfants jouent autour des bêtes de somme et tentent des histoires drôles ou horribles pour voir leurs réactions. **Des curieux viennent poser des questions, et la rumeur bruisse :**

- ce coffre sur roues sort tout droit du bloc de l'Équerre,
- il transporte un trésor,
- ses cochers sont des éminences grises, des vraies,
- il y a quelqu'un là-dedans, mais qui ?

Le chariot traverse finalement la Cordaire, une petite place couverte par une jolie halle de fer forgé sous laquelle un marché vante les mérites de ses produits. Entre épices, tissus et mets exotiques, il devient difficile d'avancer à travers la foule.

### Pris au piège

Soudain, quatre tonneaux tombent juste devant le chariot. Dans le même temps, une fanfare entame une mélodie assourdissante, couvrant les voix et rompant le lien entre les Éminences grises et les octopodes. C'est un piège !

- Des carreaux d'arbalète fusent et s'abattent sur les Éminences grises, les octopodes calliophages et la foule (difficulté 2 à 4 pour éviter les tirs selon le degré d'anticipation des Éminences grises – recharger une arbalète prend du temps, les attaquants ne tirent qu'une fois tous les deux tours).
- Les octopodes paniquent, piétinent, risquent d'écraser ceux qui les entourent et endommagent l'attelage (difficulté 12 pour les apaiser sans un récit adapté et audible ; difficulté 4 pour sauver un enfant tétanisé entre leurs pattes frénétiques, réussite mitigée ou prolongation en cas de succès insuffisants).
- Les musiciens de la fanfare ayant fait perdre le contrôle de l'attelage sont protégés par des complices armés (difficulté 2 pour neutraliser un musicien ; difficulté 3 pour un complice – un complice et un musicien par Éminence grise).
- Les tireurs bénéficient d'un excellent couvert (difficulté 4 pour en neutraliser un à distance – trois tireurs par Éminence grise).

Au bout de quelques tours, sitôt que les Éminences grises se trouvent dans une situation un peu trop sereine ou désespérée, une explosion retentit sous la chaussée et ébranle le chariot. Le sol se défausse, les pavés se disjoignent et la place tout entière chute dans l'abîme, emportant le convoi avec elle.

## LA SURPRISE

**L**ES ÉMINENCES GRISSES PEUVENT s'attendre à une embuscade. Rues étroites, hautes bâtisses avec de multiples fenêtres, foule incontrôlable, marché, tonneaux qui bloquent le passage... Tout est fait pour respecter les codes du genre, mais aussi surprendre : qui a pensé que les octopodes calliophages n'avanceraient plus en l'absence d'un récit audible ? Qui imagine que l'ennemi est prêt à sacrifier une place de Lorgol pour arriver à ses fins ? C'est d'ailleurs pour cela que l'opération a lieu de jour : la nuit, les rues de Lorgol sont moins fréquentées, mais aussi beaucoup moins sûres.

Si les Éminences grises ont anticipé l'attaque, récompensez leurs bonnes idées en leur facilitant la lutte. Le but n'est pas de les abattre, mais d'incarner la menace... voire de leur laisser croire que tout est réglé avant la grande explosion !

### La chute

Les Éminences grises, selon les actions entreprises durant l'embuscade, ne tombent peut-être pas toutes avec le chariot. Les plus éloignées ne peuvent que constater les dégâts, qui menacent à présent les fondations des hautes demeures bordant la petite place. Partout sous Lorgol s'étend le Cloaque, un antique réseau d'égouts, de passages, de caves et de galeries recouvertes par les strates du temps et de l'urbanisation. À la Cordaire, on a reconstruit à hauteur de ce qui était autrefois le premier, voire le second étage des bâtisses d'antan, camouflant sous la place – soutenue par deux grandes arches – un large puits carré :

- surface de l'eau environ vingt mètres sous le niveau de la place,
- profondeur d'environ six mètres,
- environ vingt mètres de côté,

- ♦ bordé de coursives sur trois niveaux permettant aux maisons voisines d'accéder à cette réserve d'eau par des passages cachés dans leurs caves.

Les badauds qui n'avaient pas fui durant l'embuscade, eux, s'écrasent dans ce puits au milieu des pavés et des débris de maçonnerie. L'onde est glaciale et la chute soulève une vague boueuse. L'obscurité se referme sur la scène, la lumière semblant si loin là-haut, et des pierres continuent de tomber (si une Éminence grise chute de cette manière : difficulté 5 pour éviter d'être blessée).

L'orgue, le chariot et les octopodes calliophages, en revanche, sont freinés dans leur chute comme par magie. Entourés d'étincelles bleutées, ils se posent avec peu de dommages au fond du puits (difficulté 2 au lieu de 6 pour éviter d'être blessé).

#### Du côté des assaillants :

- ♦ Autour du puits, au niveau le plus élevé des coursives, deux mages observent le désastre que leur magie a causé – conformément au plan d'attaque. L'une, obscurantiste, félicite son danseur mutilé – responsable de l'explosion – et se prépare à achever les survivants. L'autre, éclipsiste, inonde le gouffre d'étincelles bleutées pour ralentir la chute de l'orgue.
- ♦ Les tireurs embusqués sur la place et n'ayant pas été neutralisés en surface rejoignent le puits en 6 tours.
- ♦ Au niveau le plus bas, trois assaillants attendent. Parmi eux, Filéïmne avale prestement une boulette de glaise avant d'en tendre une à ses deux comparses.

Filéïmne et ses acolytes se concentrent sur le vol de l'orgue, protégés à distance par l'obscurantiste – qui n'y voit presque rien dans ce chaos. Grâce aux élémentäs qu'ils ont ingérés, il suffit de quelques grappins parfaitement lancés pour hisser la masse monstrueuse du chariot hors de l'eau, à l'entrée d'une galerie qui s'enfonce dans les ténèbres. Les deux comparses de Filéïmne, rendus surhumains grâce à la drogue élémentaire, prennent la place des octopodes et emportent le véhicule.

#### Selon les survivants de la place du marché, les Éminences peuvent être confrontées à :

- ♦ la mage obscurantiste postée sur les coursives (l'éclipsiste, une fois le chariot posé, disparaît – il n'est payé ni pour mourir ni pour tuer),
- ♦ trois tireurs par Éminence grise descendant de leur position initiale 6 tours après l'explosion,
- ♦ deux combattants par Éminence grise, à l'affût dans les ombres du Cloaque.

En moyenne, la difficulté pour neutraliser chacun de ces ennemis est de 3 (trionpher seul contre deux est donc de difficulté 6, etc.).

Les deux acolytes de Filéïmne ne prennent aucune part au combat, assommés par la consommation de la boulette de glaise et tout entier tournés vers leur rôle de bêtes de trait. De même, les musiciens et leurs complices ne participent pas à cette scène, ils battent en retraite dès que le chariot disparaît dans l'abîme. Une Éminence grise qui n'aurait pas chuté (et ne souhaiterait ni aller secourir ses camarades ni protéger l'orgue) pourrait les prendre en filature (voir *Enrichissements*, p. 39).



## DANS LES ENTRAILLES DE L'ORGUE

**Interprétation :** poursuite, désorientation, territoire inconnu  
**Accès :** L'embuscade

**Issues :** Araknir, Le complot, Un excès de secrets, Conclusion

Que les assaillants réussissent à s'emparer de l'orgue de Bohedür et à filer avec lui, ou que les agents du Souffre-jour parviennent à les mettre en fuite, Filéïmne et ses acolytes s'enfoncent dans le Cloaque. Nul n'a l'intention de mourir dans cet assaut. Si les Éminences grises veulent réussir leur mission, ou en apprendre plus sur l'origine de cette menace, elles doivent donc les poursuivre.

Le Cloaque n'a rien d'un sous-sol abandonné (voir *Enrichissements*, p. 39) : c'est un quartier habité ressemblant à un labyrinthe de galeries minières, de rues souterraines, d'égouts, de grottes naturelles, de vestiges enchantés, etc. Il peut y faire aussi sombre qu'à l'orée des Abysses, à moins qu'un lichen étrange ne produise de la lumière en réponse aux émotions des visiteurs. Et si les Éminences grises découvraient une salle ovoïde dont les parois palpitent de veines harmoniques (voir *Éminences assassines*, p. 19 et 26) ?

Si, au cœur de ce dédale, les Éminences grises semblent perdre espoir, égarées ou épuisées par leur lutte contre l'ennemi, le Psycholune peut faire intervenir Araknir (voir temps fort *Araknir*).

### Les assaillants fuient sans l'orgue

Les fuyards savent où ils vont et utilisent toutes les tactiques pour semer leurs poursuivants : plonger dans un niveau inférieur, grimper par un conduit étroit, se séparer, faire s'effondrer un couloir, murer une galerie grâce à un élémentä, etc.

#### Quelques exemples de difficultés :

- ♦ Retrouver la piste de fuyards qui ont pris de l'avance : 4.
- ♦ Découvrir un raccourci qui permet de couper la route aux fuyards : 5.
- ♦ Esquiver un piège élémentaire : 3.
- ♦ Rattraper un groupe de fuyards à la course : 2
- ♦ Capturer des fuyards vivants : 2 à 4 selon leur nombre (pour Filéïmne, se référer à sa feuille d'adversaire).





Il est aussi possible de jouer une exploration moins endiablée : au bout de quelques dizaines de mètres, les Éminences grises se retrouvent face à un mur. Les fuyards se sont volatilisés. Il doit forcément y avoir un passage quelque part.

#### Quelques exemples de difficultés :

- ♦ Sonder les murs pour trouver une paroi creuse : 2.
- ♦ Résoudre l'énigme magique de ce bas-relief flamboyant à demi effacé : 4.

Derrière, la piste continue ou les fuyards attendent, acculés, se pensant à l'abri dans ce réduit secret.

## FEUILLE D'ADVERSAIRE

### Filéimne, âme damnée de l'échevin des Mille Tours, brigande, droguée aux élémentäs

De la classe, du talent, une vraie vision au long cours, et aucune pitié : il fallait toutes ces qualités pour écraser la guilde des Bourbelangues. Filéimne, encore adolescente, ne pouvait que l'admettre. Abandonnant avec nostalgie son quartier général et le corps fumant de son défunt père prince-voleur, la farfadine mit sa haine au service de son assassin et perfectionna son apprentissage à son contact.

Aujourd'hui, Filéimne se dit fille de Lorgol et de Podéral d'Emnos, l'échevin des Mille Tours. Elle ne vit que pour ses deux parents, manipulant, espionnant et assassinant. Dépourvue de sentiments, elle ne perd pas de vue sa position de pion sacrificable. Réussira-t-elle à se rendre indispensable, pour sa propre survie ?

**ADVERSITÉ : 4 // RÉSILIENCE : 20**

#### ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Danse des ombres** : Vêtue de collants noirs et d'une tunique très ajustée rehaussée de rubans tissés d'onyx, Filéimne danse d'une ombre à l'autre tandis que ses coups de stylet pleuvent. Toutes les cibles perdent 2 jetons conscience.
- ♦ **Colère de la bourbe** : Filéimne se souvient de la saveur de la boue qui dégoulinait dans les ruelles de son enfance. Elle consomme sans état d'âme des élémentäs de glaise pour frapper plus fort. 1 cible perd 4 jetons conscience.
- ♦ **Un marécage de remords** : Enduisant ses stylets d'une fange élémentaire, Filéimne inflige de multiples coupures à sa victime. 1 cible perd 2 jetons conscience et ne peut agir au tour suivant, son sang pollué par un désespoir visqueux.
- ♦ **La boue et le sang** : L'élémentä dont Filéimne enduit ses stylets, lié à son propre sang, s'infiltré dans les veines de sa victime comme un élixir toxique. 1 cible perd 2 jetons conscience par tour pendant trois tours.

#### INTRIGUES :

- ♦ **La bourbe-en-pente** : La guilde des Bourbelangues n'existe plus, mais le quartier des Bourbeux n'a guère changé depuis l'époque où le père de Filéimne régnait sur une guilde aussi sinistre que ses ruelles fangeuses. Théoriquement, ce territoire est aujourd'hui disputé : les ogres de Valdoré y font parfois une descente pour rançonner les miséreux, mais les ruffians du Cantilame ne dédaignent pas y mener quelques affaires. Lorsque sa haine déborde, la farfadine y assassine sauvagement quelques membres de l'une ou l'autre guilde, attendant leur rivalité mutuelle. Les vraies victimes de Filéimne sont cependant les pauvres gens qui n'ont d'autre endroit où aller que ce quartier miteux et subissent la vengeance des deux guildes. Mais qui se soucie d'eux ?
- ♦ **L'âme de boue** : Filéimne est liée à Lorgol, une ville qui encourage les instincts les plus noirs. C'est aussi une favorite de Sanguine la tavernière, l'une des rares personnes que la farfadine respecte. Filéimne mourrait pour cette mère de la maraude, mais qui sait ce que souhaite ce monstre ?
- ♦ **La glaise élémentaire** : Filéimne se fournit en drogues élémentaires auprès de Sloheng, qui éveille pour elle les élémentäs de glaise. Elle insiste pour assister à chacune de ces « naissances », mêlant toujours quelques gouttes de son sang à la fange des ruelles, et range ces boulettes dans ses poches comme autant de fragments de son âme brisée. L'élémentaliste nain soupçonne que ce rituel apporte une noirceur inattendue à ses créations, et a commencé à en vendre à d'autres clients, « pour tester ». Le désespoir et la haine de la farfadine s'insistent dans l'esprit de ces autres consommateurs.
- ♦ **Les rivales** : Filéimne sait que son « père », Podéral d'Emnos, manipule d'autres pions comme elle. Des pions qui l'aiment, des pions qui accaparent le temps qu'il pourrait lui consacrer à elle. Si elle trouvait un moyen de les faire chuter sans décevoir l'échevin, elle ne se priverait pas de l'utiliser.

## Les assaillants emportent l'orgue

Si Filéimne ou ses agents fuient avec l'orgue, la piste est plus facile à suivre, car il y a peu de galeries à son échelle dans le Cloaque et les douze roues du chariot laissent de profondes traces par endroits. Mais les Éminences grises devraient se méfier : Filéimne est très proche de réussir à cacher l'orgue dans une salle dont elle compte traverser le mur grâce à l'élémentalisme, et n'hésite pas à sacrifier un de ses agents ou à faire s'effondrer la galerie derrière elle.

### Quelques exemples de difficultés :

- ✦ Suivre la piste des fuyards : 1.
- ✦ Rattraper l'orgue et les fuyards à la course : 1.
- ✦ Esquiver un piège élémentaire, ou anticiper une embuscade : 3.
- ✦ Trouver l'entrée de la cachette élémentaire où Filéimne a dissimulé l'orgue : 5.



## ARAKNIR

**Interprétation** : espoir, désespoir, magie élémentaire

**Accès** : L'embuscade, Dans les entrailles de Lorgol, Le complot, Un excès de secrets

**Issues** : Dans les entrailles de Lorgol, Le complot, Un excès de secrets, Conclusion

**Araknir, accompagné d'une escorte du Souffre-jour et de troupiers de l'Équerre, entre en scène au moment le plus opportun :**

- ✦ lorsque la bataille fait rage sur la place du marché, juste avant l'effondrement,
- ✦ quelques minutes plus tard, attiré par l'explosion et les hurlements de terreur,
- ✦ alors que les Éminences grises errent dans les galeries du Cloaque,
- ✦ durant la confrontation finale avec Filéimne et Sloheng.

## Le malentendu

La confusion doit être maximale : Araknir et les siens surgissent de nulle part et s'en prennent à tout le monde, pensant que les Éminences grises et leurs assaillants collaborent pour voler l'orgue de Bohedür. L'assaut des troupes de l'Équerre reflète leur fureur et, pour s'en sortir, il faut se faire entendre et comprendre. Mais les Éminences grises réalisent-elles seulement qui les attaque ?

Les agents du Souffre-jour qui accompagnent Araknir sont aussi nombreux que les Éminences grises, de peuples et de talents très divers (difficulté 4 pour neutraliser chacun d'entre eux). Pour les dépeindre, le Psycholune peut associer aléatoirement un peuple et une magie (voir p. 9 et 12 du livret 1) ou utiliser les personnages prêts-à-jouer qui n'ont pas été choisis par les joueurs.

Les troupiers nains de l'Équerre sont également aussi nombreux que les Éminences grises, et maîtrisent tous l'élémentalisme (difficulté 4 pour neutraliser chacun d'entre eux).

Araknir lui-même participe (se référer à sa feuille d'adversaire).

Ce groupe constitue un ensemble d'opposants – et d'alliés – formidable. Par exemple, si les choses tournent mal face à Filéimne, Araknir et les siens peuvent tomber à pic pour renverser la situation. Le Psycholune doit toutefois veiller à les mettre en valeur sans voler la vedette aux Éminences grises.

## L'explication

Que les Éminences grises aient réussi à se faire entendre ou aient été vaincues par Araknir, elles finissent par comprendre le malentendu au travers des paroles du nain.

Peu de temps après que le chariot a quitté les archives, Araknir s'est présenté aux portes du bastion avec une escorte du Souffre-jour. Sa surprise n'a eu d'égale que sa fureur lorsque les archivistes lui ont annoncé que le chariot était déjà parti avec les Éminences grises mandatées par son frère Bohedür. Le nain s'est alors lancé à la poursuite du convoi, accompagné par une troupe de l'Équerre et son escorte du collègue.

**De leur côté, les Éminences comprennent clairement que quelqu'un a manipulé Bohedür.**

- ✦ Le message élémentaire d'Araknir à son frère ? Un faux.
- ✦ Les seules personnes informées du transfert programmé de l'orgue ? Agone de Rochronde, les deux nains, et Vivairne qui s'affairait autour d'eux.
- ✦ Les assaillants ? Il est temps de les faire parler. Mais ont-ils été capturés ?



## LE COMLOT

**Interprétation** : interrogatoire, révélations, confrontation politique

**Accès** : L'embuscade, Dans les entrailles de Lorgol, Araknir, Un excès de secrets

**Issues** : Araknir, Un excès de secrets, Conclusion

Les éléments du complot peuvent être dévoilés de différentes manières durant les scènes précédentes, ou lors d'une confrontation finale dans la cache élémentaire rejointe par Filéimne : l'atelier de Sloheng (voir p. 38).



## Vivairne

L'assistante de Bohedür peut révéler une partie du complot dès le début de l'histoire (voir *Bohedür* p. 30). Si elle n'est pas démasquée à ce moment-là, elle enlève Bohedür sitôt les Éminences grises parties pour le bastion de l'Équerre, et l'emmène jusque dans l'atelier de Sloheng. Vivairne peut menacer de tuer Bohedür pour faire reculer Araknir et les Éminences grises. Comment sauver l'organiste sans laisser l'orgue s'échapper de nouveau ?

## Les assaillants au service de Filëimne

Les sbires de Filëimne ne sont pas prêts à mourir pour cette mission. Les musiciens et les arbalétriers peuvent décrire la farfadine, comme Vivairne. En revanche, ils ne connaissent ni son nom ni ses motivations. Les mages qui ont fait s'effondrer la place et les deux acolytes drogués aux élémentas en savent bien plus. Ils connaissent le nom de Filëimne, et ont compris qu'elle a un puissant protecteur au conseil de Lorgol – sans pour autant pouvoir désigner l'échevin.

## FEUILLE D'ADVERSAIRE

### ARAKNIR, marqué par le crépuscule, compagnon d'Agone de Rochronde, magister de l'Équerre

Araknir est un « jeune » nain de soixante-dix ans. Le visage fermé, le cheveu rare, la barbe ornée d'anneaux en métal tubulaire, il porte toujours deux hachettes à la ceinture. Son regard semble voir au-delà de ses interlocuteurs, comme s'il regardait à travers leur masque, ou se perdit dans ses souvenirs.

Architecte élémentaire, il a conçu l'Étincelle pour Eyhidiäze, la célèbre chorégraphe qui fit de cet établissement le point de ralliement des éclipsistes à Lorgol, il y a vingt-cinq ans. C'est aussi lui qui a construit l'orgue de son frère Bohedür. Porte-parole de l'Équerre auprès d'Agone de Rochronde pendant la guerre, il a ensuite tenté de faire revivre l'Étincelle. Au bout d'une année seulement, abandonnant l'espoir de ressusciter les lieux tels qu'il les avait connus et aimés, il a rejoint le collège du Souffre-jour. Désormais professeur, il enseigne tour à tour aux éminences grises les bases de l'élémentalisme, les principes de l'architecture, et l'histoire de Mobhorn et de l'Équerre.

ADVERSITÉ : 4 // RÉSILIENCE : 20

#### ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Petit bois** : Araknir lance ses hachettes dans la poitrine d'un ennemi. 1 cible perd 4 jetons conscience. Les hachettes retournent d'elles-mêmes dans les mains du nain grâce à des élémentas d'air qui dansent autour des rubans décorant leurs manches.
- ♦ **Bouclier des roches** : Araknir s'harmonise aux fondations des bâtisses qui l'entourent et crée un bouclier de pierres flottantes. Les 3 prochaines Éminences grises attaquant Araknir échouent à le blesser et perdent 2 jetons conscience.
- ♦ **Souvenir d'Eyhidiäze** : Araknir consomme un élémentä d'air placide récolté dans les attrape-rêves suspendus au souffre-jour, et souffle un nuage opalescent qui étourdit ses adversaires. Toutes les cibles perdent 1 jeton conscience et 1 succès sur leur prochaine action.
- ♦ **Cyclone de l'Étincelle** : Araknir consomme un élémentä d'air furieux, se déplace comme le vent et frappe comme l'éclair. Toutes les cibles perdent 2 jetons conscience.

#### INTRIGUES :

- ♦ **L'Étincelle** : Araknir n'a jamais retrouvé dans la nouvelle Étincelle ce qu'il aimait du temps d'Eyhidiäze. L'établissement existe toujours, mais le nain le considère presque comme une insulte à la mémoire de son ancienne patronne. Beaucoup seraient passés à autre chose, mais un nain reste un nain... Alors, lorsque la taverne se fait remarquer pour ses liens avec les éclipsistes et les guildes de voleurs, Araknir décreète que le collège doit s'en mêler... pour en finir avec cette supercherie et laisser reposer ses souvenirs en paix !
- ♦ **Songe ophidien** : Lorsque l'orgue a été démonté à la fin de la guerre, un soufflet a disparu. Celui-ci contiendrait le secret le plus intime que Bohedür ait capté dans les salons de l'Étincelle, avant même Agone et la guerre. Une information troublante en lien avec Eyhidiäze... qu'Araknir conserve amoureusement. Les confessions de la chorégraphe sur ses origines méduses n'intéressent personne d'autre que lui, se dit-il... Dans ce cas, pourquoi cette émissaire des Terres veuves réclame-t-elle un plein accès à l'orgue ?
- ♦ **Ces salauds n'avaient aucune réaction** : En dépit de leur nécessaire collaboration durant la guerre, puis au sein du Souffre-jour, Araknir n'a jamais aimé Orchal. L'obscurantiste incarne tout ce que le nain abhorre dans la pratique de cette magie. En secret, ce dernier complotte donc contre son collègue professeur, faisant ce qu'il peut pour le discréditer et l'envoyer à la retraite. Mais Orchal, tout sauf dupe, nourrit sa vengeance.
- ♦ **Le choix de la corneille** : Magister de l'Équerre et professeur pour le Souffre-jour... Forcément, cela a de quoi faire jaser jusque dans les couloirs de Mobhorn, la capitale naine. C'est l'effervescence : Araknir a reçu une convocation, il doit être entendu par la Patience des montagnes elle-même, cette assemblée mystérieuse à la tête de l'Équerre... que personne n'a jamais vue !



## Filëimne

La farfadine, si elle est capturée, hésite à se suicider pour protéger son « père », mais des arguments rapides et efficaces peuvent la convaincre de n'en rien faire. Dans ce cas, elle raconte tout (voir *Le problème*, p. 28, et *Filëimne, âme damnée de l'échevin des Mille Tours, brigande, droguée aux élémentäs*, p. 35). En échange, elle demande la protection du collège, et une entrée en apprentissage pour devenir éminence grise. Quelle confiance avoir en elle ?

## Sloheng

Sloheng est un élémentaliste confirmé, un magister de l'Équerre que l'ingérence du Souffre-jour dans les affaires de sa corporation insupporte. Il dirige le comptoir des Aigrises, dans l'Arsenal de Lorgol. Cette succursale de l'Équerre tournée vers la mer se dévoue au chantier naval et au contrôle du commerce des élémentäs. Traditionaliste, Sloheng approuve la ligne politique de Podéral d'Emnos et a accepté d'assister Filëimne, l'une de ses meilleures clientes, dissimulant ses traits sous un lourd capuchon bleu nuit.

Son rôle ? Aménager un atelier élémentaire dans une pièce oubliée du Cloaque, attendre que Filëimne lui livre l'orgue de Bohedür, et le piéger pour le faire exploser, de préférence à proximité d'Agone

de Rochronde. Si les Éminences grises remontent la piste de leur convoi jusqu'à cet atelier, elles y trouvent tous les conspirateurs réunis (à l'exception de Podéral d'Emnos lui-même). Le traître nain a-t-il eu le temps de trafiquer l'orgue ? Y est-il parvenu sans complications ?

N'importe quelle Éminence grise ou membre de l'Équerre de Lorgol peut identifier Sloheng sans difficulté si son visage est révélé. En revanche, il est presque impossible à capturer, car il peut aisément se fondre dans les roches du Cloaque. S'il est appréhendé par la suite, il peut confirmer toutes les informations révélées par Filëimne et, lui aussi, citer le nom de l'échevin.



## UN EXCÈS DE SECRETS

**Interprétation :** maelström, chaos, bouquet final

**Accès :** Lembuscade, Dans les entrailles de Lorgol, Araknir, Le complot

**Issues :** Le complot, Araknir, Dans les entrailles de Lorgol, Conclusion

À tout moment, il est possible qu'un choc, un projectile magique ou une chute endommage l'orgue de Bohedür. Les élémentäs

## FEUILLE D'ADVERSAIRE

### L'ORGUE, instrument, relique et désastre élémentaire

La fratrie élémentaire prisonnière de l'orgue est enragée par les conditions de sa libération – que Bohedür soit là ou pas.

**ADVERSITÉ : 4 / RÉSILIENCE : 20**

#### ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Attention, ça explose ! :** Des fragments de tuyaux d'orgue et de bois s'échappent dans toutes les directions. Toutes les cibles perdent 2 jetons conscience.
- ♦ **Hurlement :** Un sifflement sonne tous ceux qui l'entendent. Toutes les cibles perdent 1 jeton conscience et ne peuvent agir au tour suivant.
- ♦ **La rage des confinés :** Les élémentäs attaquent en trombe, invisibles ou révélés par la poussière et l'eau qu'ils emportent dans leur tourbillon, propulsant tout ce qu'ils trouvent à leur portée. Toutes les cibles perdent 2 jetons conscience.
- ♦ **Des secrets à couper le souffle :** L'essaim élémentaire tente de voler les secrets d'un personnage, aspirant tout son souffle. La cible perd 2 jetons conscience, la capacité de parler et ses atouts jusqu'à la fin du tour suivant.

#### INTRIGUES :

- ♦ **Les mystères de Lorgol :** L'orgue de Bohedür a espionné l'Étincelle pendant cinq années avant d'être mis au service de la résistance lorgolienne. Cette relique élémentaire contient

d'innombrables bribes du quotidien de la capitale qui pourraient raviver d'anciennes blessures, ou faire la lumière sur certains événements.

- ♦ **Les échos oubliés :** Libérés, les élémentäs finissent par hanter les venelles et les tavernes de Lorgol. En y répétant tout ce qui s'y prononça autrefois, ils suscitent l'émerveillement ou la terreur. Le passé ressurgit, plus vrai que nature, mais pas toujours en accord avec l'Histoire officielle...
- ♦ **La colère des sylphes :** Les élémentäs de vent prisonniers de l'orgue, ivres de liberté, devaient être choyés par Bohedür pour accepter leur sort. Finalement entreposés comme un vulgaire outil dans les archives de l'Équerre, ils ont nourri frustration et rancœur à l'égard du nain qui les a abandonnés. De quoi sont-ils capables pour se venger de lui ?
- ♦ **Mémoire d'outre-tombe :** Agone a-t-il menti sur ses intentions ? Et s'il ne cherchait pas à comparer le contenu de l'orgue avec les étranges incohérences de ses cahiers gris, mais à entendre de nouveau la voix d'Eyhidiase, un amour de jeunesse dont il pensait – à tort – avoir fait son deuil ? Pourquoi s'en remettre à l'orgue et non à ses souvenirs, si faciles à sonder par la magie de l'accord ? En réalité, le maître du Souffre-jour suspecte qu'un élémentä en particulier est devenu une évocation de son aimée, une sorte de copie élémentaire.

prisonniers depuis vingt ans n'attendaient que cela pour se déchaîner... Les assaillants, les Éminences grises et les membres de l'Équerre entendent un cyclone s'amorcer dans un sifflement d'abord suraigu, puis de plus en plus grave. Les élémentäs s'échappent en tornade, hurlant leur colère et leurs secrets.

Si l'orgue n'est pas endommagé par la bataille, c'est Sloheng qui peut déclencher la rage des élémentäs : en échouant à piéger l'orgue de Bohedür, il provoque une réaction en chaîne dont il sera la première victime.

Enfin, Sloheng peut également réussir à piéger l'orgue. Dans ce cas, les élémentäs ne seront libérés que lorsque l'orgue sera utilisé, dirigeant leur colère contre tous les mortels proches.

« Vaincre l'orgue » permet uniquement d'apaiser la tempête. L'instrument est détruit et ses élémentäs en fuite. À moins qu'un élémentaliste parvienne à convaincre les sylphes de reprendre leur place et de restaurer le cœur de l'instrument ?

## CONCLUSION

**Les assaillants ont-ils été appréhendés ? Ont-ils parlé ?  
L'orgue a-t-il été retrouvé ? Piégé ? Détruit ?  
Le complot auquel les Éminences grises ont involontairement participé leur est-il reproché ?  
Comment la cité réagit-elle à tout cela ?**

## Le désastre

Dans le pire des cas, les Éminences grises n'ont pas réussi à protéger ni retrouver l'orgue de Bohedür, et ce dernier a été enlevé par Vivairne. Elles ont été manipulées, Bohedür a disparu, il n'y a personne pour témoigner en leur faveur et seule l'exploration de leurs souvenirs par l'accord peut les innocenter.

Dans un final à peine moins désastreux, Bohedür échappe à ses ravisseurs et témoigne en leur faveur.

## Des ennemis insaisissables

Les Éminences grises ont réussi à sauver l'orgue et à s'expliquer avec Araknir, mais n'ont soutiré aucune information concernant l'échevin à Filéimne et ses hommes. Le Souffre-jour se découvre donc un ennemi très puissant dont il ne sait rien. Les psycholunes comptent sur les Éminences grises pour élucider l'affaire. Mais par où commencer ?

- Ont-elles obtenu le nom de Filéimne ? Appris d'elle ses origines et son attachement au quartier des Bourbeux, où il est possible de retrouver sa trace ?
- Peuvent-elles remonter la piste de Sloheng, ou fouiller son comptoir situé dans le quartier de l'Arsenal ?

## Des informations essentielles

Les Éminences grises ont obtenu le témoignage complet de Filéimne, ou Sloheng. Cela ne suffit pas pour faire chuter Podéral d'Emnos, mais l'ennemi du Souffre-jour a désormais un nom et un visage. Le collègue s'en montre reconnaissant, car il peut enfin préparer une riposte.

## Tumultes citadins

Dès le lendemain, les événements sont commentés dans les salons des Mille Tours et les tripots les plus sordides des Bas-quartiers : des éminences grises ont, avec la complicité de l'Équerre, provoqué des destructions insensées au cœur du Doyen – l'un des quartiers aisés de la capitale. Il y a de nombreuses victimes.

La colère contre le collègue et son principal prend de l'ampleur, attisée par l'échevin, ses crieurs publics et les « troubadours » qu'il finance en sous-main.

## ENRICHISSEMENTS

### SUIVRE LES MUSICIENS

**Interprétation** : filature, ligue mercenaire magique, mystère  
**Insertions** : L'embuscade, Le complot

Si les Éminences grises décident de prendre en filature les musiciens ayant participé à l'embuscade, ou cherchent à retrouver leur trace à la fin de l'histoire, elles finissent par atteindre une sorte de conservatoire. L'enseigne représente une cage à oiseaux contenant une sirène. L'endroit, exigu et vétuste, survit coincé entre deux hautes bâtisses délabrées où s'entassaient des familles miséreuses.

À l'intérieur, plusieurs faux-accords ont fondé une guilde de mercenaires accordés et de musiciens-voleurs. Parmi les plans sinistres et les missives étalées sur une table, on retrouve le nom de plusieurs clients : Filéimne, Démoire (voir *Éminences assassines*, p. 27)... mais aussi celui d'Ackbar (voir Livret 1, p. 44).

### DEUX DES HABITANTS DU CLOAQUE

**Interprétation** : sous-sol vivant, marginalité  
**Insertions** : Dans les entrailles de Lorgol

## Silombre

Nombreux sont les miséreux qui rampent dans les tunnels du Cloaque pour fuir la violence des Bas-quartiers de Lorgol. La plupart n'y trouvent que le froid, la faim, et la mort. Certains, cependant, deviennent les rois d'un domaine ignoré. Silombre est, parmi eux, une impératrice. Cette banshee se régale des échos déformés de la plainte qui résonne dans le labyrinthe du Cloaque. Elle se recueille au chevet des rêveurs, des fous et des désespérés qui aboutissent dans son empire. Elle sait... tant de choses ! Aidera-t-elle Filéimne, ou les Éminences grises ? Qui aura l'agonie la plus délectable ? Qui lui révélera les secrets les plus savoureux ?

## Le rejeton souterrain

La conscience d'Agone de Rochronde se déploie dans chaque branche, dans chaque racine des souffre-jours. Le principal est là, sur cette placette souterraine où un rejeton d'arbre noir trône tel un corail. Il y règne sur une armée grouillante de cloportes séléniens et de scarabées. Il anime les branches comme des membres de crustacés et leur bois dévore la lumière de trois globes lumineux suspendus à la voûte depuis la Flamboyance. Comment ce fragment de conscience réagit-il à l'arrivée des fuyards et des Éminences grises ? Peut-on considérer que l'orgue, en ces lieux, est livré à Agone ?

IV

# Un dernier verre avec Arlequin 2

APPENDICES

Le masque grotesque d'Arlequin surgit soudain par-dessus mon épaule :  
« Vous m'écoutez, au moins ?  
J'essaie de vous aider, moi ! »

Souffre-Jour

Le jour  
Rum de  
l'Enlève  
Maupain  
doré  
Café de Morable



# Termes liés aux scénarios

CHAQUE TERME RÉFÉRENCÉ EST ASSOCIÉ AU NUMÉRO DE LA PAGE OÙ IL EST CITÉ, PUIS ASSORTI D'UNE COURTE DÉFINITION.

**Abysses** (35) : Plan né de l'harmonique nuit et situé sous l'Harmonde, territoire des démons et des hauts diables. Dirigé par la Bête. Ses portes sont gardées par les minotaures et les nains du clan de l'Obsidienne.

**Accord** (22) : Forme de magie basée sur la musique et influant sur l'esprit.

**Ackbar** (39) : Éminence grise (voir *Ackbar, satire amnésique* dans les personnages prêts à jouer)

**Acriande** (11) : Humain âgé, serviteur des maîtres de la tour Rhizame (Laaneth et Fenilh).

**Agone de Rochronde** (28) : Noble, héros urguemand, fondateur et actuel principal du collège du Souffre-jour.

**Aigrises** (38) : Comptoir de l'Équerre situé dans le quartier de l'Arsenal, à Lorgol.

**Albagha** (20) : Région tropicale de l'empire de Keshe.

**Âme accouchée** (16) : Peuple mortel, objet qu'une fée noire a pourvu d'une conscience.

**Araknir** (36) : Compagnon d'Agone de Rochronde, magister de l'Équerre et professeur du Souffre-jour.

**Ardence** (20) : Chaleur brûlante du soleil keshite.

**Art ancien** (43) : Accord, geste, décorum.

**Banshee** (23) : Peuple mortel, mortel dont la volonté a vaincu la mort – temporairement.

**Bas-quartiers** (39) : Quartier pauvre de Lorgol.

**Bohedür** (28) : Compagnon d'Agone de Rochronde, organiste et élémentaliste de l'Équerre.

**Bonne Maman** (6) : Humaine âgée, jardinière du square Rhizame, dissonante en nature voulant noyer les Mille Tours sous une exubérance végétale.

**Bourbelangues** (p.35) : Ancienne guilde de voleurs lorgolienne, disparue.

**Bourbeux** (35) : « Quartier » des Bas-quartiers de Lorgol.

**Brigand** (35) : Adepte de la brigade.

**Brigue** (21) : Forme de magie basée sur l'utilisation de fétiches animaux pour défier les lois de la physique.

**Cahier gris** (26) : Document contenant les secrets découverts par les éminences grises.

**Cantilâme** (35) : Guilde de voleurs lorgolienne.

**Cendrellule** (20) : Insecte keshite.

**Chairanne** (21) : Ogre, fils d'un nabab keshite, mari de Sérolène Malegrance.

**Chalde** (14) : Garde sénéchal.

**Chapitre** (31) : Section de l'Équerre spécialisée dans un type d'élémentäs.

**Cloaque** (35) : Quartier souterrain et égout de Lorgol.

**Complainte** (26) : Écho des esprits défunts, que seules les banshees entendent parfois.

**Contre-accord** (22) : Contre-assassin spécialisé dans la neutralisation des effets d'accord.

**Cordaire** (33) : Place lorgolienne du quartier du Doyen.

**Corymane** (27) : Négociante lorgolienne, rivale de Sérolène Malegrance.

**Cryptogramme-magicien** (9) : Corporation regroupant tous les mages utilisant les danseurs.

**Dame** (6) : Muse de l'harmonique nature.

**Danseur** (10) : Créature de magie pure utilisée par les mages du Cryptogramme-magicien.

**Danseur affranchi** (10) : Peuple mortel, danseur libéré de l'emprise d'un mage et éveillé à la conscience.

**Décorum** (20) : Forme de magie basée sur le dessin et permettant de corriger la réalité.

**Démoire** (27) : Sirène, l'une des âmes damnées de Podéral d'Emnos.

**Démon** (26) : Habitant des Abysses fait d'onyx.

**Diablotin** (26) : Petit démon.

**Diamantin** (20) : En lien avec une âme accouchée, un danseur affranchi, ou un opalin de la Romance.

**Dissonance** (6) : Imprégnation d'un objet, d'un lieu ou d'un mortel par une harmonique, provoquant un déséquilibre local.

**Doyen** (16) : Quartier riche de Lorgol.

**Échevin** (16) : Puissant représentant élu d'un quartier de Lorgol, siégeant au conseil de la ville.

**Échylle d'Istremont** (22) : Baronne d'Istremont, sœur de Sérolène Malegrance.

**Éclipsisme** (7) : Forme de magie basée sur l'utilisation d'un danseur pour produire des illusions.

**Égonde** (19) : Preux vénéré au sein du palais Ovidine.

**Élémentä** (30) : Petite créature primitive née d'un élément (air, eau, feu, terre).

**Élémentalisme** (28) : Forme de magie basée sur l'utilisation ou la consommation des élémentäs.

**Éliomance** (10) : Ancienne éminence grise portée disparue (voir *Pêcher*).

**Éminence grise** (6) : Agent de terrain du Souffre-jour.

- Empire de Keshe** (16) : Royaume crépusculaire, désert peuplé de tribus marchandes et parcouru de caravanes.
- Équerre** (31) : Corporation d'architecture et de magie élémentaire, fondée et dirigée par des nains.
- Escaliane** (24) : Âme accouchée née d'une mosaïque en forme de dragon.
- Étincelle** (37) : Taverne de Lorgol fondée par Eyhidiaze, célèbre pour ses réunions d'éclipsistes.
- Eyhidiaze** (37) : Compagne d'armes d'Agone de Rochronde, décédée durant la bataille d'Adelguène.
- Farfadet** (6) : Sous-type de gnome lié aux villes.
- Faribelle** (22) : Faune keshite, habitante du palais Ovidine.
- Faune** (22) : Femme satyre.
- Faux-accord** (39) : Praticant de l'accord banni par ses pairs pour pratique dévoyée de la magie.
- Fée noire** (15) : Peuple mortel, vieille femme ailée et capable d'accoucher les objets.
- Fenilh** (7) : Humaine, fille de l'éclipsiste Laaneth, propriétaire de la tour Rhizame.
- Fermail** (22) : Serviteur du palais Ovidine.
- Filëimne** (35) : Farfadine, l'une des âmes damnées de Podéral d'Emnos.
- Flamboyançe** (14) : Âge d'or au cours duquel les arts ont culminé.
- Floriane** (10) : Lutin moteur de la communauté des Mille.
- Frolem** (22) : Serviteur du palais Ovidine.
- Garance** (14) : Habitante des Hourds de Mnémosyne, une des Mille Tours.
- Géant** (32) : Peuple mortel, colosse de cire attiré par le soleil.
- Geste** (14) : Forme de magie basée sur le langage poétique et permettant de manipuler le temps.
- Gnome** (6) : Peuple mortel, caractérisé par son lien à la nature ou à l'esprit d'une cité.
- Gordane** (10) : Humaine grabataire, ancienne gouvernante réfugiée dans le square Rhizame.
- Gouvernante** (10) : Ancienne servante des mages des Mille Tours ayant hérité, après leur massacre, de leur fortune.
- Grezor** (14) : Nain de l'Équerre.
- Harmonde** (6) : Plan né de l'harmonique nature, territoire des mortels.
- Harmonie** (6) : Idéal poursuivi par les éminences grises.
- Harmonique** (6) : Composante essentielle de l'univers, influençant les mortels.
- Harmoniste** (24) : Mage pratiquant un art ancien.
- Haut diable** (42) : Muse de l'harmonique nuit.
- Hectrom** (22) : Ogresse, âme damnée d'Échylle d'Istremont.
- Hourds de Mnémosyne** (14) : Une des Mille Tours de Lorgol.
- Humain** (10) : Peuple mortel, colonisateur hégémonique de l'Harmonde.
- Istremont** (22) : Baronnie appartenant à l'Urguemand.
- Janrénie** (28) : Royaume crépusculaire, voisin de l'Urguemand, en guerre civile depuis sa défaite contre ce dernier.
- Jornisme** (20) : Forme de magie basée sur un lien empathique avec un danseur pour produire des miracles.
- Keshite** (16) : Habitant de l'empire de Keshe.
- Korème** (26) : Minotaure, habitant du palais Ovidine.
- Laaneth** (7) : Humain, éclipsiste des Mille Tours en exil, père de Fenilh, propriétaire de la tour Rhizame.
- Libelle** (10) : Enfant gnome de la communauté des Mille, jumelle de Spathain.
- Lorgol** (6) : Capitale du royaume d'Urguemand.
- Lutin** (6) : Sous-type de gnome lié à la nature végétale.
- Magister** (28) : Maître élémentaliste appartenant à l'Équerre.
- Malicène** (10) : Compagnon d'Agone de Rochronde, lutin ayant un pouvoir instinctif avec les danseurs.
- Marche modéhenne** (19) : Royaume crépusculaire, forêt luxuriante et « consciente ».
- Maulne** (14) : Garde sénéchal.
- Méandre** (24) : espace onirique par-delà la conscience mortelle, la surface des miroirs ou des tableaux ; fragment du Centresprit.
- Méduse** (37) : Peuple mortel, femme à la beauté venimeuse.
- Midi** (20) : Empire antique vouant un culte au soleil.
- Mille** (6) : Communauté des Mille Tours regroupant des petites gens, essentiellement gnomes.
- Mille Tours** (6) : Quartier historique de Lorgol.
- Minotaure** (26) : Peuple mortel, monstre gardien à tête de taureau.
- Mobhorn** (37) : Capitale naine située dans les monts Draconiens.
- Modéhen** (19) : Habitant de la Marche modéhenne.
- Muse** (13) : Être incarnant un concept et ayant atteint l'immortalité en magnifiant l'une de ses harmoniques.
- Nain** (14) : Peuple mortel voué à la pierre et à l'étude de l'Harmonde.
- Neram** (22) : Acolyte de Sanguerande d'Ostreval.
- Obscurantisme** (8) : Forme de magie basée sur la torture d'un danseur pour produire des effets destructeurs.
- Octopode calliophage** (32) : Bête de trait modéhenne.
- Ogre** (20) : Peuple mortel, colosse affamé à la sinistre réputation.
- Ometium** (10) : ancien danseur d'Agone de Rochronde, affranchi et à la tête d'un mouvement de libération de son peuple.
- Onyx** (35) : Matière abyssale noire, visqueuse et gluante.
- Onyxium** (8) : Forme de magie basée sur la consommation d'onyx pour s'accaparer des capacités démoniaques.
- Orchal** (36) : Compagnon d'Agone de Rochronde, obscurantiste, professeur du Souffre-jour.

**Ovidine** (19) : Palais lorgolien du quartier du Doyen, appartenant à Sérolène Malegrance et Chairanne.

**Pas-de-bourbe** (21) : Rue de Lorgol.

**Pêcher** (10) : Ancienne éminence grise du nom d'Éliomance ayant rejoint les Mille, pestiférée de la nature.

**Peste** (7) : Maladie harmonique provoquée par une dissonance.

**Piqué** (10) : Danseur affranchi vivant sur les murs de la tour Rhizame.

**Podéral d'Emnos** (27) : Échevin de Lorgol, élu du quartier des Mille Tours.

**Prisme** (20) : Forme de magie basée sur la décomposition de la lumière pour révéler ce qui est caché.

**Psycholune** (6) : Ministre du collège du Souffre-jour.

**Rhizame** (6) : Square des Mille Tours ; tour muette (par opposition aux Mille Tours officiellement répertoriées comme telles) du quartier des Mille Tours, située sur le square éponyme, appartenant à Laaneth et sa fille Fenilh.

**Rochronde** (9) : Baronnie appartenant à l'Urguemand.

**Royaume crépusculaire** (13) : Pays de l'Harmonie.

**Sagripelle** (10) : Farfadine énergique de la communauté des Mille.

**Sanguerande d'Ostreval** (22) : Habitant du palais Ovidine.

**Sanguine** (35) : Tavernière légendaire des Bas-quartiers de Lorgol. « Une femme énorme, aux yeux porcins et au visage couperosé, reine vénéneuse, reflet de notre propre décadence. »

**Sénescille** (24) : Fée noire, mère d'Escaliane assassinée par Démoire.

**Sérolène Malegrance** (16) : Échevin de Lorgol, élu du quartier du Doyen.

**Silombre** (39) : Habitante du Cloaque.

**Sirène** (24) : Peuple mortel né des larmes et en lutte contre l'appel des flots.

**Sloheng** (38) : Nain, magister de l'Équerre à la tête du comptoir des Aigues grises, dans l'Arsenal de Lorgol.

**Souffre-jour** (6) : (1 – minuscule) Arbre d'onyx mystique, dont le bois d'ombre partiellement immatériel absorbe la lumière, les couleurs, les émotions et les harmoniques dissonantes. (2 – majuscule) Collège fondé sous les branches du souffre-jour.

**Spathain** (10) : Enfant gnome de la communauté des Mille, jumeau de Libelle.

**Tableau-monde** (17) : Dessin ou peinture servant de passage vers un méandre.

**Terres veuves** (37) : Royaume crépusculaire sous la coupe des méduses et versé dans l'art sous toutes ses formes.

**Urguemand** (11) : Royaume crépusculaire découpé en baronnies, réputé pour ses chevaliers en armure. Le Souffre-jour s'y trouve.

**Valdoré** (35) : Guilde de voleurs lorgolienne.

**Vivairne** (31) : Naine, assistante organiste de Bohedür.

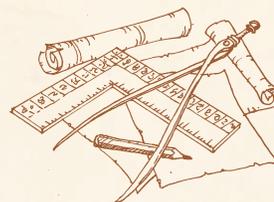
**Ylacrine** (26) : Banshee attirée près du palais Ovidine par la mort de Sérolène Malegrance.



# Rappels techniques

CHAQUE TERME EST ASSOCIÉ  
AU NUMÉRO DE LA PAGE OÙ IL EST CITÉ DANS  
LE LIVRET "UNIVERS, RÈGLES ET PERSONNAGES  
POUR DÉCOUVRIR PÉNOMBRE."

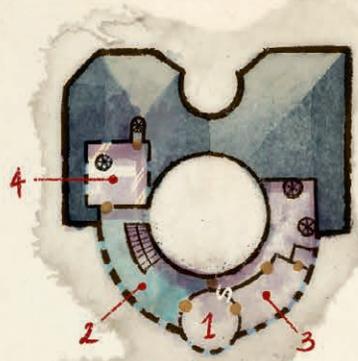
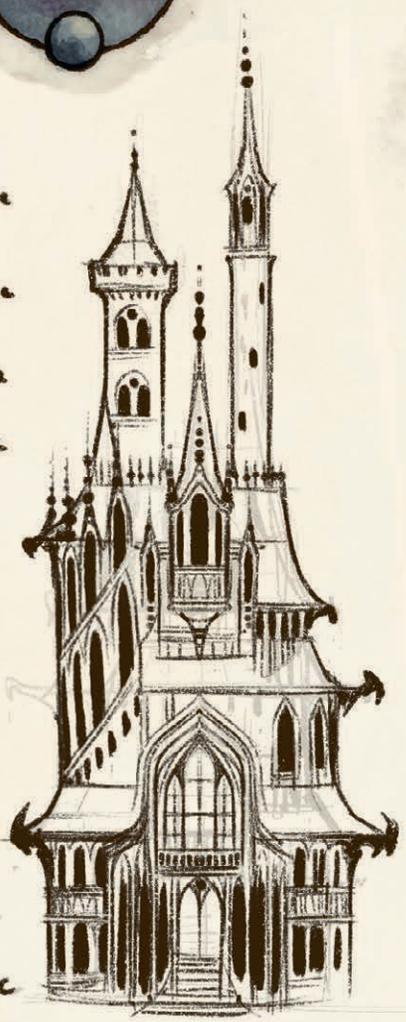
- Action (22)** : Ce que fait une Éminence grise.
- Action collégiale (25)** : Action impliquant plusieurs Éminences grises.
- Adversaire (34)** : Personnage non-joueur s'opposant aux Éminences grises et méritant un profil détaillé en raison de son importance dans l'histoire.
- Adversité (34)** : Équivalent de la difficulté pour un adversaire.
- Atout (19)** : Élément descriptif d'une Éminence grise pouvant aider à la réussite d'une action.
- Chronique (22)** : Suite d'histoires formant un tout cohérent.
- Complication (21)** : Traumatisme durable (physique, psychologique, social, etc.).
- Conscience (21)** : Réserve de jetons propre à une Éminence grise.
- D4, D6, D8, D10, D12, D20 (18)** : Abréviations correspondant à chaque dé selon son nombre de faces (D20 est donc un dé à 20 faces). 3D6, suivant cette logique, correspond à trois dés à 6 faces.
- Dé(s) d'atout (19)** : D6 en nombre égal à la valeur de l'atout utilisé.
- Dé harmonique (19)** : Dé correspondant à l'harmonique utilisée.
- Dé merveilleux (27)** : D20 pouvant remplacer un dé harmonique.
- Dépenser un jeton (20)** : Retourner un jeton sur sa face inactive.
- Déterminée (21)** : État d'une Éminence grise lorsqu'elle dispose d'au moins 1 jeton conscience actif.
- Difficulté (26)** : Nombre de succès à obtenir pour réussir une action.
- Dissonance (36)** : Harmonique déséquilibrée chez un adversaire.
- Éminence grise (8)** : Personnage d'un joueur.
- Envolée (30)** : Effet obtenu en cas de score maximal sur le dé harmonique.
- Épuisée (21)** : État d'une Éminence grise ayant perdu tous ses jetons conscience.
- Fausse note (30)** : Effet obtenu en cas de 1
- Harmonique (19)** : Caractéristique d'une Éminence grise (âme, esprit, étincelle, nature et nuit).
- Histoire (22)** : Ensemble de scènes formant un tout cohérent.
- Hors champ (23)** : (Espace) Tout ce qui est hors du périmètre sensoriel. (Temps) Événements distants de décennies ou de siècles.
- Incident magique (31)** : Effet obtenu en cas de 1 sur le dé merveilleux.
- Lointain (23)** : (Espace) Tout ce qui est à portée d'au moins un sens. (Temps) Événements distants de quelques années au plus.
- Merveille (31)** : Effet obtenu en cas de 20 sur le dé merveilleux.
- Niveau d'effet magique (26)** : Valeur associée à la nature de l'effet tenté, hors considération de distance, de nombre de cibles, etc.
- Perdre un jeton (20)** : Retirer un jeton de la réserve de conscience d'une Éminence grise.
- Pouvoir (32)** : Capacité spéciale d'une Éminence grise.
- Proche (23)** : (Espace) Tout ce qui se trouve dans l'environnement immédiat. (Temps) Événements distants de quelques jours ou moins.
- Prolongation (29)** : Continuation d'une action après application de conséquences.
- Psycholune (8)** : Arbitre, meneur de jeu.
- Réactiver un jeton (20)** : Retourner un jeton sur sa face active.
- Récupérer un jeton (20)** : Remettre un jeton perdu dans la réserve de conscience d'une Éminence grise.
- Repos (22)** : Temps permettant à une Éminence grise de récupérer et réactiver ses jetons.
- Réserve collégiale (20)** : Réserve de jetons commune à tout le groupe d'Éminences grises.
- Résilience (35)** : Équivalent de la conscience ou de « points de vie » pour un adversaire.
- Retraite (22)** : Repos long qui permet de guérir des complications.
- Réussite mitigée (28)** : Réussite, moyennant un prix à payer.
- Succès (27)** : Un succès s'obtient pour chaque tranche de 4 points affichés par un dé. Ainsi, un dé indiquant 4, 5, 6 ou 7 rapporte 1 succès ; un dé indiquant 8, 9, 10 ou 11 rapporte 2 succès ; un dé indiquant 12, 13, 14 ou 15 rapporte 3 succès ; un dé indiquant 16, 17, 18 ou 19 rapporte 4 succès ; un dé indiquant 20 rapporte 5 succès.
- Tenter des merveilles (27)** : Remplacer son dé harmonique (quel qu'il soit) par un dé merveilleux (D20).
- Tour (22)** : Temps correspondant à deux actions.
- Scène (22)** : Rencontre avec un personnage, ou visite d'un lieu.
- Troublée (21)** : État d'une Éminence grise ayant dépensé tous ses jetons.



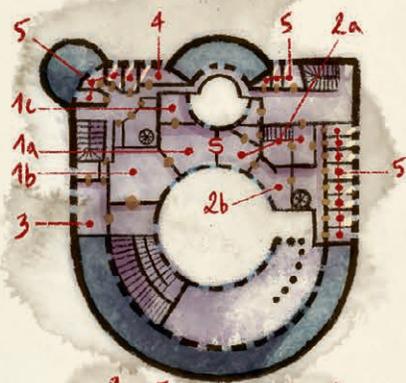




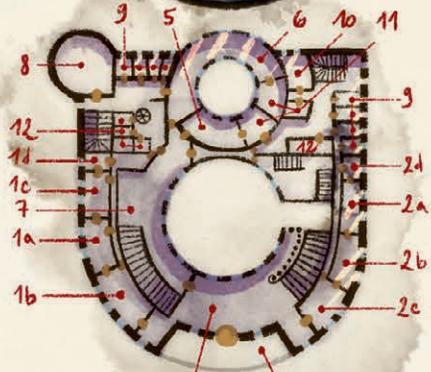
8<sup>e</sup>  
7<sup>e</sup>  
6<sup>e</sup>  
5<sup>e</sup>  
4<sup>e</sup>  
3<sup>e</sup>  
2<sup>e</sup>  
1<sup>e</sup>  
Rdc



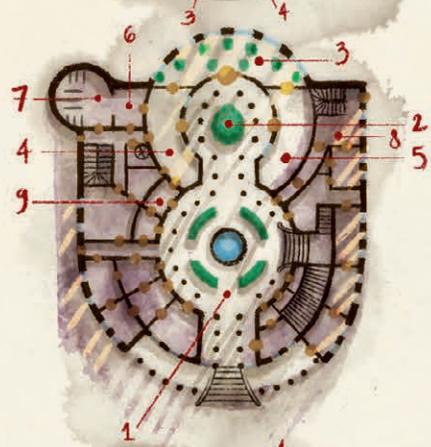
- 3<sup>eme</sup> étage
- 1 Salon panoramique
  - 2 Antichambre : salon keshite
  - 3 Cabinet de travail
  - 4 Tour carrée



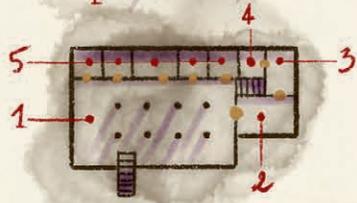
- 2<sup>eme</sup> étage
- 1a Chambre de Sérolène Malegrance
  - 1b Salon de Sérolène Malegrance
  - 1c Salle de bain
  - 2a Bibliothèques
  - 2b Salon de lecture
  - 3 Salon
  - 4 Appartements de Fermail
  - 5 Chambre des serviteurs



- 1<sup>er</sup> étage
- 1a Chambre d'Echylle d'Istremont
  - 1b Salon d'Echylle d'Istremont
  - 1c Salle de bain
  - 1d Chambre d'Hectrom
  - 2 Suite
  - 3 Grande galerie
  - 4 Terrasse
  - 5 et 6 Chambre des invités de prestige
  - 7 Salon de musique
  - 8 Blanchisserie
  - 9 Chambre des serviteurs
  - 10 Dortoir des gardes
  - 11 Salle d'eau
  - 12 Réserves



- RdC
- 1 Grand jardin
  - 2 Petit jardin
  - 3 Jardin d'hiver
  - 4 Salle à manger
  - 5 Galerie
  - 6 Cuisines
  - 7 Réserves
  - 8 Salle de gardes
  - 9 Vestiaires



- Sous-Sol
- 1 Réserve principale
  - 2 Salle de garde
  - 3 Chambre de garde
  - 4 Armurerie
  - 5 Réserves

Ce plan annoté est connu des Éminences grises.  
Il leur est fourni par les psycholunes en préparation de leur entrevue avec Sérolène Malegrance.



*« Tu seras merveilleuse, lui certifiâi-je.  
Tu es un cadeau pour l'Harmonie. »*

*Flamboyance*