

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

Penombre

Le Premier Cahier Gris
Univers, règles et personnages



Amour

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

Pénombre

Le Premier Cahier Gris

UNIVERS, RÈGLES ET PERSONNAGES 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

Julien Arnaud, Alexandre Clavel, Pierre Coppet,
Coralie David, Jaïna Furven, Mathieu Gaborit,
Jérôme Isnard & Jérôme Larré

Relectures & révisions

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

Conception graphique

Franck Achard

Mise en page

Franck Achard

Illustrations

Franck Achard, Maud Chalmel, Julien Delval,
Nicolas Fructus, Didier Graffet, Yann Lieby,
Martin Mottet & 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, aixois, 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 : 979-10-978055-1-7
Date de dépôt légal : Août 2025



Sommaire



I

Sous les branches
du Souffre-jour
Prologue

- 6 À PROPOS DE PÉNOMBRE
- 7 JOUER À PÉNOMBRE
- 9 JOUER DANS LES ROYAUMES CRÉPUSCULAIRES
- 13 JOUER DES ÉMINENCES GRISES



les règles du collège
Système de jeu



Les Éminences grises
Personnages prêts à jouer



Un dernier verre
avec Arlequin
Appendices

- 18 **REPRÉSENTER LES PERSONNAGES DES JOUEURS : LA FEUILLE D'ÉMINENCE GRISE**
- 20 **GÉRER LES RESSOURCES DES ÉMINENCES GRISES : LES JETONS**
- 22 **ÉVALUER LE TEMPS ET L'ESPACE**
- 24 **DÉVELOPPER UNE HISTOIRE : LES ACTIONS DES ÉMINENCES GRISES**
- 32 **SURPRENDRE : LES POUVOIRS**
- 34 **DONNER UNE AUTRE DIMENSION AUX OPPOSITIONS : LES AFFRONTEMENTS**
- 40 **VIVRE ET MOURIR : LA SANTÉ DES ÉMINENCES GRISES**

- 44 **ACKBAR, SATYRE AMNÉSIQUE**
- 47 **ESMERALDA, BANSHEE DANS LE DÉNI**
- 50 **CÉLIANA, MÉDUSE SPOLIÉE**
- 52 **MAÎTRE MANGROVE, PRINCIPAL D'ACADÉMIE**
- 54 **NOH, NAIN MARQUÉ PAR LES TÉNÈBRES**
- 56 **PICTELLE, ARMURE ÉLÉMENTALISTE**

- 60 **TERMES HARMONDIENS**
- 62 **TERMES TECHNIQUES**
- 63 **RESSOURCES**



Sous les branches. du Souffre-Jour

PROLOGUE

« Dans six jours, affirmai-je, je reviens te voir.

— Je t'attendrai. Fais attention. [...] »

Je voulais lui répondre, mais elle posa un doigt sur mes lèvres avec un regard complice. À regret, je me séparai d'elle pour enfourcher une monture dont l'échevin venait de me céder la bride.

« Allons-y », leur dis-je.

Les deux hommes grimperent en selle et me suivirent dans l'allée bordée de peupliers qui menait à la route. Ewelf nous observa jusqu'à ce que nous franchissions les lourdes grilles du domaine. Au-delà, il n'y avait qu'un nom : Souffre-jour.

Souffre-Jour



À propos de Pénombre

Le crépuscule qui règne sous les frondaisons des souffre-jours fait perdre la notion du temps.

Souffre-Jour

Pénombre est un jeu de rôle renaissance-fantasy pour 2 à 7 participants. Les joueurs y interprètent des Éminences grises, agents secrets au service du collège du Souffre-jour. Cette étrange institution, nichée entre les racines d'un arbre d'ombre et dirigée par un héros de guerre controversé, attise de nombreux fantasmes.

Les personnages des joueurs étaient au début de leur vie ou au faite de leur gloire lorsque le collège les a recrutés. Sous les branches du Souffre-jour, d'étranges professeurs leur ont enseigné le combat, la magie, l'intrigue et, surtout, leur ont révélé le grand secret de l'Harmonde. Peuplé d'ogres, de gnomes et de fées noires, cet univers est en réalité la plus merveilleuse des mélodies, la somme d'une infinité d'harmoniques en résonance. Hélas, les êtres éternels qui l'ont enfanté, les muses qui guident son destin et les mortels qui succombent à leur influence ne cessent, depuis, de l'abîmer en créant des dissonances.

Pour Agone de Rochronde, le fondateur et actuel principal du collège du Souffre-jour, cela n'a rien d'une fatalité : l'Harmonde peut être « réenchanté ». Fortes de leurs différences – héritées de leurs peuples d'origine et de leurs vies passées –, ses éminences grises sont à la fois bretteuses, espionnes, artistes et mages. En unissant leurs forces, parviendront-elles à :

- ♦ Se montrer dignes du collège qui les a formées ?
- ♦ Intriguer auprès des puissants pour le bien des royaumes ?
- ♦ Contrecarrer les plans avides des fanatiques dissonants ?
- ♦ Intercéder auprès des muses et des éternels ayant enfanté l'Harmonde ?
- ♦ Raviver les merveilles oubliées de la Flamboyance ?

Les royaumes doivent sortir du crépuscule et retrouver l'harmonie !

Un jeu de rôle ?

DANS *PÉNOMBRE*, plusieurs participants contribuent à la construction d'un récit interactif, intéressant et distrayant centré sur les personnages qu'ils interprètent. Si vous avez déjà joué à un autre jeu de rôle, vous vous y sentirez en terrain connu. Si vous avez déjà lu un livre dont vous êtes le héros, joué à un jeu vidéo de type RPG, ou pris part à une soirée enquête, vous vous y retrouverez facilement. Enfin, si vous êtes un parfait novice, laissez-vous simplement guider par ce manuel.

❧ D'OÙ VIENT PÉNOMBRE ? ❧

Le jeu de rôle *Pénombre* est l'adaptation ludique des *Royaumes crépusculaires* de Mathieu Gaborit, une série de romans parue entre 1995 et 2022 aux éditions Mnémos.

- ♦ Cycle des *Chroniques des Crépusculaires* : *Souffre-Jour*, *Les Danseurs de Lorgol*, *Agone*.
- ♦ Cycle d'*Abyme* : *Aux Ombres d'Abyme*, *Renaissance*, *La Romance du Démon*.
- ♦ Cycle de *La Cité Exsangue* : *Les Nouveaux Mystères d'Abyme*, *Flamboyance*.
- ♦ *Songe Ophidien*, une nouvelle parue dans l'anthologie *Légitime*.

Les *Royaumes crépusculaires* ont déjà été adaptés en jeux de rôle dans les années 2000, aux éditions Multisim (*Agone*, *Abyme*), puis aux éditions Les XII Singes (*Aventures dans la cité des Ombres*). *Pénombre* ne renie pas cet héritage : ce jeu se veut à la fois synthèse, actualisation et retour aux sources. En exploitant la matière de tous les romans disponibles dans cet univers – les anciens comme les nouveaux –, il espère s'approcher de l'idée que se fait Mathieu Gaborit lui-même de l'Harmonde.

Ouvrages de référence

AU FIL DES RÉÉDITIONS, Mathieu Gaborit a apporté des modifications à son histoire. *Pénombre* s'appuie essentiellement – mais pas uniquement – sur ces dernières versions :

- ♦ *Les Royaumes Crépusculaires*, Mnémos, 2022, intégrale cartonnée, demi-toilée, regroupant les titres suivants : *Souffre-Jour*, *Les Danseurs de Lorgol*, *Agone*, *Aux Ombres d'Abyme*, *Renaissance*, *La Romance du Démon*, Postface de l'auteur
- ♦ *La Cité Exsangue T1 Les Nouveaux Mystères d'Abyme*, Mnémos, 2018.
- ♦ *La Cité Exsangue T2 Flamboyance*, Mnémos, 2022.

Pour fêter ses trente ans, Mnémos publie par ailleurs en novembre 2025 une intégrale « prestige » limitée à 2 000 exemplaires. Elle réunit l'ensemble des textes de Mathieu Gaborit consacrés aux *Royaumes crépusculaires*, soit les trois titres ci-dessus en un seul volume.

❧ QUE PROPOSE PÉNOMBRE ? ❧

Pénombre propose à celles et ceux qui arpentent *Les Royaumes crépusculaires* pour la première fois de s'y initier en douceur, par le biais d'un jeu de rôle à missions. Les lecteurs des romans, de leur côté, y trouveront de très nombreux enrichissements à l'univers qui les a fait vibrer. Les joueurs de la première heure ayant connu *Agone* ou *Abyme*, enfin, pourront y redécouvrir un monde à la fois familier et surprenant, toujours aussi baroque et poétique, au travers de nouvelles aventures.

L'ambiance de ses histoires peut se résumer en trois mots : héroïsme, intrigue et merveilleux.



Jouer à Pénombre

Ils tenaient à favoriser le jeu subtil des rencontres et permettre le ballet silencieux des diplomates encapuchonnés.

Renaissance

✂ MATÉRIEL ✂

Pour découvrir *Pénombre* avec *Le Premier Cahier Gris*, les participants ont besoin de son contenu et d'au moins :

- + un set de dés de 4 à 20 faces,
- + plusieurs dés à 6 faces (au moins six) reconnaissables du set de dés précédent,
- + quelques crayons, feuilles vierges et gommes.

Davantage de dés permettent de fluidifier le jeu lors d'actions simultanées, et il est également possible d'utiliser des applications mobiles dédiées.

✂ PRINCIPES ✂

BUT DU JEU ✂

Dans *Pénombre*, l'objectif est de développer, en collaboration avec les autres participants, des histoires immersives dans lesquelles les joueurs interprètent des Éminences grises, personnages principaux de l'aventure. *Le Premier Cahier Gris* propose pour cela trois scénarios permettant chacun de générer une histoire complète en 2 à 4 heures de jeu, voire bien plus si les joueurs sont imaginatifs ou si les enrichissements proposés à la fin de chaque scénario sont utilisés.

PARTICIPANTS ✂

Un participant, le **Psycholune**, commence par préparer la partie. Pour cela, il prend connaissance des éléments de jeu :

- + l'univers,
- + le scénario,
- + le système.

L'héroïsme naît, entre autres :

- + d'une lutte farouche pour l'épanouissement et la cohabitation – parfois difficile – des communautés de l'Harmonde, ravagées par les conflits,
- + du désir des éminences grises de s'aventurer au plus près de la vérité, des muses et des éternels qui arpentent librement les royaumes,
- + de l'exploration de mystères enfouis, en lien avec un âge d'or perdu,
- + du combat contre une menace émergente – un « nouvel » être éternel venant bouleverser l'œuvre de ses pairs.

L'intrigue, quant à elle, naît :

- + du collage du Souffre-jour lui-même – ses intérêts cachés, son principal (Agone), ses ministres (les psycholunes), ses résidents, et la nature même de son arbre,
- + des mortels avides d'argent et de pouvoir, prêts à toutes les manigances pour un instant de gloire,
- + des institutions tentaculaires au service secret de l'une ou l'autre des puissances occultes de l'Harmonde,
- + des muses et des éternels qui, insidieusement, remodelent la création à leur image.

Le merveilleux, enfin, naît d'une magie omniprésente et imprévisible :

- + sa nature libre, préservée des carcans académiques, est propice à la créativité,
- + les incidents qu'elle provoque ouvrent constamment de nouvelles pistes d'histoires,
- + les prodiges qu'elle permet poussent les personnages vers l'exaltation harmonique, voire la dissonance,
- + la nature même de l'Harmonde, ses peuples et ses créatures mythiques suscite l'enchantement.



Une fois la partie commencée, le Psycholune :

- ♦ décrit l'univers du jeu,
- ♦ propose des scènes en rapport avec le scénario,
- ♦ interprète les personnages non-joueurs (PNJ) de l'histoire,
- ♦ invite les Éminences grises à passer à l'action,
- ♦ arbitre la partie en s'appuyant sur le système de jeu.

Les autres participants (1 à 6 joueurs) commencent par choisir une Éminence grise chacun parmi celles proposées (voir p. 44 à 57), puis se munissent de la feuille d'Éminence grise correspondante. Enfin, le groupe place au centre de la surface de jeu une feuille collégiale, commune.

Une fois la partie commencée, en s'appuyant sur les informations contenues sur sa feuille d'Éminence grise, chaque joueur :

- ♦ interprète son Éminence grise,
- ♦ décrit la façon dont elle agit lorsqu'elle passe à l'action,
- ♦ lance les dés lorsque ses actions le nécessitent, pour en connaître les conséquences,
- ♦ gère sa réserve de jetons.

Les interactions entre Éminences grises, univers, scénario et système de jeu permettent d'atteindre le but du jeu : la construction d'une histoire partagée, authentique et passionnante.

Il y a éminence et Éminence

PÉNOMBRE UTILISE LES MOTS « éminence grise » et « psycholune » (en minuscules) pour parler de tous les personnages de ce type arpentant l'Harmonde.

L'emploi des mots « Éminence grise » et « Psycholune » (avec majuscules de signification) concerne respectivement les éminences grises interprétées par les joueurs, et le rôle du meneur de jeu. Dans le même esprit, les royaumes crépusculaires regorgent de personnages, mais ceux que le meneur interprète sont des personnages non-joueurs (par opposition aux Éminences grises, personnages interprétés par les joueurs).

ÉLÉMENTS DE JEU

Les éléments de jeu sont au nombre de trois : l'univers du jeu, le scénario choisi et le système de jeu.

L'univers du jeu décrit le décor, le cadre dans lequel les Éminences grises évoluent. Dans *Le Premier Cahier Gris*, il se limite à une présentation générale des royaumes crépusculaires et aux environnements spécifiques proposés par chacun des scénarios.

Le scénario choisi se concentre sur un problème précis et le développe sous la forme de temps forts et de jalons. Ces ingrédients narratifs aident les participants à développer leur propre histoire grâce à un cadre clair, tout en leur laissant beaucoup de liberté sur le chemin à suivre.

Vous trouverez dans le second livret trois scénarios qu'il est possible de jouer séparément, ou à la suite afin de former une grande histoire :

- ♦ *Apocalypse verveine*,
- ♦ *Éminences assassines*,
- ♦ *Le premier cahier gris*, qui donne son nom à l'ensemble de ce coffret de découverte.

Enfin, le système de jeu détaille les règles régissant l'univers, le scénario et tout ce qui les compose (les Éminences grises, les difficultés qu'elles surmontent, les personnages non-joueurs qu'elles rencontrent, etc.).

Il permet d'arbitrer la partie et sert notamment à :

- ♦ gérer le rythme du récit,
- ♦ assurer un temps de jeu équitable à chaque participant,
- ♦ préciser de manière non arbitraire les conséquences des actions des personnages.

Le système en quelques mots

PÉNOMBRE UTILISE UN SYSTÈME ASYMÉTRIQUE : seuls les joueurs utilisent des dés et des jetons. Le Psycholune peut ainsi se concentrer sur la mise en scène des temps forts et des jalons du scénario, l'évaluation de la difficulté des actions entreprises par les Éminences grises, et l'interprétation de leurs conséquences.

Toute action entreprise par une Éminence grise est associée à l'une de ses cinq harmoniques, chiffrées par un dé ayant entre 4 et 12 faces (de D4 à D12). Par exemple, l'âme est associée à la pratique artistique – entre autres. Si une Éminence grise souhaite réaliser une œuvre d'art, son joueur doit donc lancer le dé correspondant à son harmonique d'âme. Un 4 ou plus sur le dé offre un succès, un 8 ou plus en offre deux, et ainsi de suite – un succès par tranche de 4 sur le résultat du dé. L'action réussit si le nombre de succès obtenus égale la difficulté évaluée par le Psycholune (1 par défaut).

L'Éminence grise peut également posséder un atout en rapport avec l'action qu'elle entreprend – dans l'exemple ci-dessus, elle maîtrise les techniques nécessaires, elle connaît son modèle par cœur, etc. Dans ce cas, le joueur lance – en plus de son dé harmonique – un nombre de dés à 6 faces (D6) égal au niveau de cet atout. Chaque dé est lu séparément, et chaque résultat de 4 ou plus offre un succès.

Enfin, le joueur peut dépenser des jetons pour améliorer les chances de réussite de son Éminence grise : en lançant les D6 d'un atout supplémentaire, en relançant tout ou partie des dés, ou encore en faisant appel à la magie.

Tout cela est détaillé dans *Les règles du collègue* (voir p. 18 à 41).

Jouer dans les Royaumes crépusculaires

Il fallait se convaincre d'une onctuosité dont les racines puisaient aux sources primitives de l'Harmonde.

Les Nouveaux Mystères d'Abyme

L'Harmonde est un vaste continent entouré de mers réputées infinies. Son passé est mal connu, entrecoupé de zones d'ombre. Deux empires, le Midi et le Minuit, se le seraient autrefois partagé. Les fantômes à propos de cette époque antique alimentent de nombreuses croyances, comme le culte lunaire de Lyphane ou la quête de l'enfant-soleil.

L'Histoire harmondienne commence réellement avec la Flamboyance : l'art et l'esprit y régnaient en maîtres absolus et son héritage se retrouve, encore aujourd'hui, partout. La fin brutale de cet âge d'or, cataclysmique, a plongé les royaumes ayant succédé aux empires dans une ère crépusculaire – en comparaison de la précédente.

Depuis, les communautés qui peuplent l'Harmonde se déchirent pour la richesse, le pouvoir et la magie, dévoyant la notion même d'harmonie. Les royaumes se font la guerre. Les corporations recherchent l'hégémonie. La magie est accaparée par le Cryptogramme-magicien, dont la neutralité de façade cache de sinistres rouages... Chacun, à son échelle, tente de recréer son âge d'or personnel, sa Flamboyance à lui, au détriment de tout le reste.

LES PEUPLES

De nombreux peuples mortels cohabitent avec plus ou moins de succès au sein des royaumes crépusculaires, contribuant à en faire un univers hors normes.

- 1 Les **âmes accouchées** sont des objets s'étant vus offrir une âme par une fée noire, et cherchant désormais leur place dans un monde de chair et de mort.
- 2 Les **banshees** sont des créatures hantées par le cri de leur propre rage et une plainte primordiale qu'elles écoutent et suivent, sans vraiment la comprendre.
- 3 Les **centaures** sont injustement associés à la barbarie des steppes, alors que certains comptent parmi les plus grands sages de l'Harmonde.
- 4 Les **danseurs affranchis** sont des êtres minuscules de magie pure ayant échappé à l'esclavage de leurs maîtres magiciens.
- 5 Les **fées noires** sont de vieilles femmes ailées passionnées par les secrets, et capables d'animer les objets en âmes accouchées.
- 6 Les **géants** sont des monstres de démesure et de mélancolie dont la taille est la plus grande force, et le plus grand malheur.
- 7 Les **gnomes** entretiennent une relation symbiotique avec leur environnement – rural s'ils sont lutins, urbain s'ils sont farfadets.
- 8 Les **humains** sont des inventeurs de génie et des parangons de l'appropriation culturelle, tiraillés entre l'image du héros providentiel et celle de l'intérêt collectif.
- 9 Les **méduses** sont des mères intransigeantes, des beautés fatales et des conjuratrices ombrageuses venues des Abysses.
- 10 Les **minotaures**, monstres et gardiens abyssaux, tissent des liens magiques avec les lieux qu'ils protègent, jusqu'à les transformer en véritables labyrinthes.
- 11 Les **nains** oscillent entre leur fidélité à leur clan, leur allégeance à l'empire de Mobbhorn et une passion individuelle pour l'artisanat, la magie et l'excellence.
- 12 Les **ogres** sont de puissants colosses taraudés par une faim insatiable qui ne peut être contenue que par la discipline, la guerre et la gastronomie.
- 13 Les **opalins de la Romance** sont des démons fugitifs qui ont réussi à s'émanciper des lois obscures grâce à l'amour.
- 14 Les **satyres et les faunes** sont des apôtres du plaisir et des vices, trublions avides de partager leurs émotions avec le plus grand nombre.
- 15 Les **sirènes**, enfin, sont obsédées par le désir de répondre à celui des autres, seul lien qui leur permet de résister à l'appel des flots.

Ne vous laissez pas abuser par ces stéréotypes.

Quel que soit son peuple, un habitant de l'Harmonde reste avant tout un individu. Outre son héritage ancestral, il bénéficie aussi d'une histoire familiale, d'un environnement social et d'une éducation aptes à forger une identité plus complexe que ne le suggèrent certains traditionalistes.



LES ROYAUMES

Dans *Le Premier Cahier Gris*, les scénarios proposés se déroulent dans le royaume d'Urguemand. Ce pays féodal parsemé de manoirs d'agrément et de forteresses de défense vit sous un climat tempéré, idéal pour l'agriculture. Prospère, convoité par ses voisins, il se relève à peine d'une terrible guerre d'invasion et doit désormais faire face aux bouleversements sociaux qui ont suivi sa victoire – portée par les femmes, les peuples non humains et l'apparition du souffre-jour en plein cœur de sa capitale, l'immense port cosmopolite de Lorgol.

Les Éminences grises seront amenées à y rencontrer des individus de tous horizons. Par la suite, leurs missions pourront également les conduire vers des rivages lointains et exotiques – à moins qu'elles n'en soient originaires ?

- 1 **Abyme** abrite les ambassades de tous les royaumes, et même une ambassade abyssale. La population de cette cité-État se remet difficilement d'une guerre civile ayant conduit, il y a cinq ans, à la résurgence d'un palais flamboyant.
- 2 **Bokkor** est un royaume insulaire partagé entre l'amour et la mort, la fête et la superstition, l'érudition et le mythe... Territoire prisé par les banshees, il célèbre les défunts en prolongant leur vie, ou leur œuvre – la frontière entre les deux n'est pas si claire.
- 3 **Les Communes princières** vibrent au rythme des intrigues qui opposent les dirigeants de leurs cités-États. Somptueusement décadents, les Princéens ont contracté des dettes colossales et tentent par tous les moyens de maintenir leur train de vie luxueux.
- 4 **Les Cornes**, hostiles et chaotiques, se distinguent par leur paysage fracturé d'où l'onyx suinte comme un chancre. D'énormes créatures surgissent parfois de ses montagnes écorchées. Est-ce vraiment un royaume et, si oui, qui en est le souverain ?
- 5 **L'empire de Kesbe**, immense désert parsemé d'oasis, a fait fortune grâce au commerce et à l'attrait des érudits pour ses vestiges. Les Keshbites, serviteurs de l'empereur immortel, sillonnent les routes avec leurs caravanes marchandes. Ils sont partout.
- 6 **L'Enclave boucanière** est dominée par les ziggourats de ses tyrans, où l'or règne en maître. Les Boucaniers y vivent en marge de leur propre royaume, sur leurs navires, assujettis à une dette éternelle dont ils ne peuvent s'acquitter qu'au prix de la piraterie.
- 7 **L'île de l'Automne**, hors du temps, vit au rythme d'un automne perpétuel. Ses habitants arborent des masques végétaux et leur vie ressemble à une fête de chaque instant. Beaucoup reste à découvrir à leur sujet.
- 8 **La Janrénie**, voisine de l'Urguemand et grande perdante du dernier conflit entre ces deux nations, est plongée dans une guerre civile depuis la mort de son roi. La méfiance règne dans ce royaume gangrené par l'espionnage et les trahisons.
- 9 **La Lyphane** est sous la coupe de centaures organisés en clans nomades et esclavagistes. De gigantesques convois la traversent au rythme des cycles lunaires, naviguant – au sens propre – sur ses dangereuses steppes herbeuses et entre ses ruines de Minuit.
- 10 **La Marche modéhenne** se compose surtout de forêts luxuriantes. Les Modéhens se définissent eux-mêmes comme un peuple arboricole, et placent la protection de la nature au-dessus de toute autre cause. Une muse des saisons les inspirerait en ce sens.



Embuscade de brigands en Janrénie.

- 11 **Les Parages** vivent en permanence sous le regard de la lune rouge. Ce royaume sauvage révèle des paysages grandioses constellés de vestiges glorieux enfouis sous les glaces et la mousse des forêts, et protégés par d'étranges chasseurs.
- 12 **La Province liturgique** est une théocratie absolutiste rejetant les peuples non humains et la magie libre. Les autres royaumes craignent ses armées de croisés sans voir qu'elle distille aussi son influence de manière plus subtile, par l'éducation et la charité.
- 13 **La République mercenaire** loue ses guerriers contre monnaie sonnante et trébuchante. Ses liges militaires, influentes, jouent un rôle clé dans sa politique, dont la ligne directrice est inchangée depuis des siècles : amasser l'or afin qu'il arrête de circuler. Pourquoi ?
- 14 Enfin, **les Terres veuves** sont avant tout un territoire d'art sous la tutelle et le mécénat du peuple méduse, de ses anciennes, et de leurs tours aussi noires que secrètes. Ateliers, galeries, théâtres et opéras y abondent, et l'ascension sociale y dépend principalement du talent artistique.

LA MAGIE

Depuis la fin de la Flamboyance, l'ignorance a repris ses droits sur les royaumes. Pour le commun des mortels, la magie est quelque chose de rare, élitiste et dangereux. C'est assez paradoxal, car elle est omniprésente et peut surgir à tout moment : d'un objet enchanté, d'une ruine oubliée, de la mélodie d'un troubadour, du dessin d'un enfant, d'un feu de cheminée... Licornes et ondines foulent les landes perdues, tarasques et sirènes hantent le fond des mers, pégases et dragons s'ébattent parmi les nuages... Et partout, pour qui sait les voir, les danseurs – de petits êtres de lumière et de magie pure, pas plus grands qu'un pantin de bois – égaient le paysage.

Le Cryptogramme-magicien, l'une des plus puissantes institutions de l'Harmonde, a largement contribué à l'occultation et à la mauvaise réputation de la magie afin d'asseoir son monopole. Il a ainsi fini par rendre les foules méfiantes vis-à-vis de toute forme d'art : les nobles s'entourent de contre-accords pour éviter d'être manipulés par la musique, les tableaux sont étudiés avec soin pour s'assurer qu'ils ne révèlent aucun piège, etc. On accuse volontiers son voisin de sorcellerie lorsqu'on ne le comprend pas, ou qu'il y a un profit à en tirer. Si ce qui paraît « magique » pour les uns n'est que le quotidien des autres, encore faut-il que les premiers parviennent, ou cherchent seulement à comprendre les seconds. L'entre-soi et la peur de l'inconnu sont des réflexes si naturels...



Quelles sont ces magies hermétiques que les initiés – et les Éminences grises – peuvent maîtriser ?

- ♦ **L'accord** pénètre l'esprit de ceux qui écoutent sa musique pour fouiller leurs souvenirs, les manipuler, ou dévaster leur conscience.
- ♦ **La brigue** permet des prouesses dignes des animaux les plus agiles, les plus forts, et plus encore : escalader une surface lisse, faire ricocher une flèche de loin en loin, etc.
- ♦ **La conjuration** convoque les démons des Abysses sur l'Harmonde afin de pactiser avec eux.
- ♦ **Le décorum** modifie la réalité en la redessinant. Un croquis suffit dès lors à ouvrir une porte qui n'existait pas, ou à gommer un objet pour le rendre invisible.
- ♦ **L'éclipsisme** manipule les danseurs comme des outils pour créer des illusions et toutes sortes d'éléments utilitaires.
- ♦ **L'élémentalisme** puise dans l'essence même de la nature pour faire naître des créatures d'énergie pouvant déchaîner leur colère ou être consommées pour des résultats... inattendus.
- ♦ **La geste**, par les mots et les rimes, capte l'essence même du temps afin d'en perturber le cours.

- ♦ **Le jornisme** encourage l'expression libre d'un danseur afin de produire une magie blanche miraculeuse, curatrice et protectrice.
- ♦ **La magie des saisons** utilise des pollens pour manipuler le climat et tout ce qui en dépend, de la croissance végétale à l'émergence de maladies.
- ♦ **L'obscurantisme** torture les danseurs pour en exprimer les humeurs les plus noires, vectrices d'effroi, de douleur et de destruction.
- ♦ **L'onyxium** exploite la substance noire et gluante que rejettent les marées abyssales, la raffinant pour offrir à son consommateur des capacités démoniaques addictives.
- ♦ **Le prisme**, enfin, altère la lumière en jeux d'ombres décomposées pour troubler les sens et ouvrir de nouvelles formes de perceptions, de proportions et de déplacements.

Magie, muses et éternels

Certains étaient des morceaux de pierre sculptée ou une simple poutre signée d'un artisan de l'époque, d'autres des dalles polies par le pas d'une muse ou le montant d'une fenêtre sur lequel elle s'était appuyée.

Flamboyance

Derrière la magie des mortels et leurs croyances en des entités occultes se cachent des créatures bien réelles : les muses et les éternels. Ces avatars des harmoniques arpentent l'Harmonde, commandant à la nature, inspirant les artistes, ou demeurant parfaitement anonymes. Les gnomes n'ont que les dames des saisons et leurs décans à la bouche ; les poètes chantent les génies, les splendeurs ou les songes ; les conjurateurs et les onyxés tremblent à la simple évocation des hauts diables et de leur maîtresse éternelle, la Bête.

Est-il si facile de les rencontrer, et de les reconnaître ? Quel en est le danger ? Que désirent ces entités immortelles, en ces temps crépusculaires ? Pourquoi ne font-elles pas davantage pour les peuples ? Peuvent-elles être ralliées, ou combattues ?



Jouer des éminences grises

Le Souffre-jour vous offre un enseignement qui n'a aucun équivalent dans ce royaume et même bien au-delà.

Souffre-Jour

❧ DES RECRUES DIVERSES, MAIS UNIES ❧

Les éminences grises peuvent être issues de différents peuples, avoir grandi dans des royaumes lointains, et posséder tous types de talents et de passifs. Le Souffre-jour compte des agents partout, capables de recruter des individus aux profils très variés. De plus, la diversité est encouragée, permettant de toujours disposer du bon agent pour la bonne mission.

Si certaines éminences grises rompent tout contact avec leurs proches, d'autres continuent leurs activités comme si de rien n'était. Cacher à leur entourage familial et professionnel la double vie qu'elles mènent s'avère pour elles une mission à part entière.

Finalement, ce qui unit les éminences grises, c'est un très fort esprit corporatiste, un credo, une conviction. Toutes adhèrent à la doctrine de l'harmonie et travaillent ensemble malgré leurs divergences, car la cause le mérite. Elles appellent cela l'esprit collégial.

❧ UN STATUT MAL RECONNU ❧

Dans l'immense majorité des cas, annoncer son statut d'agent du Souffre-jour ne sert à rien. Les éminences grises ont été formées au secret par un collège unique au monde que la plupart des Urguemands ne connaissent que de nom, ou de par sa mauvaise réputation. Les autres royaumes, eux, ne savent même pas toujours de quoi il s'agit.

Quelquefois, cela ouvre des portes : il existe des factions et des personnes acquises à la cause de l'harmonie et du crépuscule, mais ces initiés sont rares – et plutôt marginaux, ou mal considérés. Certaines guildes de voleurs sont également fascinées par l'aura du collège, sans vraiment en savoir plus à son sujet. Il est possible de s'appuyer sur ces réseaux locaux, mais les éminences grises sont encouragées à se méfier de leurs trahisons. La peur associée à Agone et aux arbres noirs, enfin, peut délier des langues, ou favoriser certaines redditions.

À l'inverse, certains refusent toute discussion avec « ces gens-là », voire pourchassent les éminences grises. Qui dit espionnage, dit



contre-espionnage. Alors, par défaut, le collège apprend à ne pas s'annoncer, mais à s'infiltrer : seule compte la quête, pas le prestige ni l'opprobre qui pourraient en rejaillir.

❧ LES MOYENS DISPONIBLES ❧

Il ne faut pas s'imaginer que le collège du Souffre-jour peut déployer des armées ou des fonds monétaires illimités pour chacune des missions qu'il confie à ses agents. L'essentiel des moyens déployés passe par la formation et le renseignement, rien de plus.

Une fois sur le terrain, chaque éminence grise doit composer avec son réseau, ses connaissances, ses talents magiques et sa morale. Le collège lui verse une solde confortable qui lui permet de gérer les dépenses du quotidien, mais pas de soudoyer l'Harmonde tout entier. Tout cela reste dans la logique d'une puissance qui avance masquée et demande à ses agents de ne pas se dévoiler. Des requêtes particulières peuvent être faites aux psycholunes, mais cet aveu de faiblesse doit rester exceptionnel.

En matière d'exigence de moralité, les consignes varient d'un psycholune à l'autre. Pour certains, la fin justifie tous les moyens : chantage, assassinat, recel, etc. D'autres, au contraire, considèrent que l'exemplarité a toute sa place dans une quête qui vise à rendre le monde meilleur. Après tout, chaque mort est une harmonique perdue à jamais.

Enfin, que se passerait-il si le collège était impliqué dans une guerre ouverte ? Ce n'est pas parce qu'il demande à ses agents de louvoyer et limite leurs moyens qu'il n'est pas en mesure de se défendre. L'immense majorité des éminences grises est formée à la magie, et seules des institutions comme l'Équerre, le Cryptogramme-magicien ou le Clergé obscur peuvent rivaliser avec le Souffre-jour dans ce domaine. Le personnel du collège est peu nombreux, mais surentraîné, et il a les arbres avec lui. Enfin, il ne faut pas négliger la puissance du renseignement !

DES HISTOIRES D'AGENTS OCCULTES

LES MISSIONS DES PSYCHOLUNES

Par défaut, les éminences grises sont au service des psycholunes, chargées de répondre à leurs demandes et d'agir pour leur compte. Mener chaque mission à bien, s'adapter aux difficultés rencontrées et faire leur rapport fait pleinement partie de leur formation. Elles sont donc amenées à escorter ou secourir des personnages, en traquer d'autres, enquêter sur des phénomènes harmoniques, rechercher des reliques impériales ou flamboyantes, conspirer, etc.

Reste le problème des psycholunes eux-mêmes. Tous n'ont pas la même vision, les mêmes ambitions, la même confiance mutuelle – au point, parfois, de missionner des équipes concurrentes pour résoudre un même problème.

PASSÉ ET PRÉSENT DES ÉMINENCES GRISES

Les agents qui ont gardé des liens hors du Souffre-jour peuvent avoir une vie familiale ou affective, un travail qui leur sert de couverture, ou collaborer avec une puissance extérieure. Tout cela peut être source de complications, entre obligations à tenir, secrets à préserver, intérêts contradictoires et proches à protéger.

D'autres, au contraire, ont renié leur passé, voire effacé leur mémoire et celles de leurs proches pour les tenir à l'écart du danger et des représailles. Néanmoins, même avec l'aide d'une magie capable d'altérer les souvenirs, il est difficile de disparaître totalement. Un témoin inattendu ou un ami d'enfance peut facilement ouvrir une brèche dans ce moyen de défense.

LA GESTION D'UNE CHARGE

Toutes les éminences grises ne sont pas des soldats sans attaches parcourant l'Harmonie en quête d'un idéal. Certaines sont affectées à la cour d'un seigneur, ou dormantes, agissant au quotidien pour leur communauté dans l'attente d'autres ordres, occupant parfois des postes à responsabilité. Elles travaillent dès lors en autonomie pour le bien des leurs, la cause du Souffre-jour et la rédaction de leurs propres mémoires à l'intention du collègue : leurs cahiers gris.

Et puis, il y a celles qui prennent leur retraite en devenant professeurs et continuent d'œuvrer, mais au travers de leurs étudiants. Chaque joueur interprète alors à la fois le maître et ses élèves, selon les besoins de l'histoire.

ENTRE QUÊTES, MYSTÈRES ET ADVERSAIRES

LE SOUFFRE-JOUR LUI-MÊME

Le collège recèle de nombreux mystères. Vestiges de tours flamboyantes, passages secrets soumis aux caprices des branches, comportements erratiques de l'arbre, fascination pour sa nature ténébreuse et sa conscience embryonnaire, figure énigmatique d'Agone de Rochronde... Pourquoi le principal ne sort-il jamais de son repaire ? Les psycholunes et lui ont-ils des intentions cachées ?

MORTELS ET ÉTERNELS

L'Harmonie regorge de mortels et de factions qui tentent de dominer les autres. Comment réguler tout cela pour se rapprocher de l'harmonie ? Pire, comment réagir face aux muses et aux éternels, ces incarnations bien réelles de grands principes comme les saisons ou les astres, persuadés de leur légitimité et de leur pureté ? Créatures merveilleuses, champions de justice et pestiférés jaillissent sur leur passage... Ces avatars peuvent-ils apprendre à cohabiter, voire à coopérer ?

L'HARMONIE, SES MÉANDRES ET LA GRANDE HARMONIE

Depuis la fin de la Flamboyance, l'Harmonie vit une forme de crépuscule artistique et magique. Retrouver les vestiges de ce temps béni et les restaurer patiemment est une quête en soi. Explorer, exhumer, étudier, comprendre... Il n'y a aucune nostalgie dans cette démarche, plutôt la recherche d'une nouvelle voie guidée par la sagesse des anciens.

De plus, l'Harmonie n'est pas seul. Les démons avec lesquels traitent les conjurateurs sont la preuve vivante qu'un autre monde, les Abysses, existe. Les artistes du décorum, eux, savent que des univers entiers se cachent derrière le vernis de certains tableaux. Les pratiquants de l'accord visitent de manière bien réelle les palais mentaux de leurs cibles, fragments disloqués d'une conscience collective qu'on appelait autrefois le Centresprit. De nouvelles connexions sont-elles possibles entre ces mondes ? À quoi ressemblaient ces méandres avant le cataclysme qui les a éparpillés ? Certains rêvent d'un continent, à l'ouest, au-delà du chaos des Cornes...

La doctrine du Souffre-jour, par Agone

Ma conscience s'est fragmentée pour inspirer et guider la croissance du Souffre-jour. Je suis l'arbre et il est moi. Nos esprits fusionnés sculptent la progression des racines et des branches dans la terre urguemande.

Agone

LÀ EST NÉE LA DOCTRINE DU SOUFFRE-JOUR. En fracturant ma conscience au sein d'une autre, plus vaste, j'ai compris que l'Harmonie était un tout et devait être réuni. Il n'y a pas d'hommes ou de plantes, de lumière ou d'ombre. Tout n'est que notes dans la grande musique universelle. À nous d'œuvrer pour le respect et le retour de cette symphonie, cet esprit central et supérieur dont nous ne sommes qu'un écho résonnant.



LE COLLÈGE DU SOUFFRE-JOUR

UNE INSTITUTION

Le collège du Souffre-jour de Lorgol n'a aucun équivalent sur l'Harmonde, mais il n'est pas le premier de son espèce : un précédent collège a existé. Auréolé de mystère, dirigé par Diurne l'éternel enfant-homme, il avait pour mission de former des espions, de les placer auprès des puissants, de collecter autant d'informations que possible et de les consigner dans des grimoires dédiés, les cahiers gris. L'objectif de cet archivage reste flou : Diurne cherchait-il des réponses à ses questions, ou traquait-il simplement le successeur qui poursuivrait son œuvre ? Ce successeur, il l'a trouvé en Agone de Rochronde.

Lorsque l'ancien collège a été détruit et pillé, victime d'un assaut destiné à s'emparer de ses immenses archives, Agone a repris le flambeau de Diurne. Il a vengé l'enfant-homme, assumé l'héritage des cahiers gris, conspiré pour ramener la paix en Urguemand, puis fondé un autre collège, celui de Lorgol, en y plantant un nouveau souffre-jour.

Les souffre-jours sont des arbres magiques, à croissance rapide, dont les racines et les lianes se meuvent comme des serpents. Leur bois est composé d'ombre, ce qui les rend partiellement immatériels. Sous leurs frondaisons, chacun est protégé des dissonances, comme hors du temps, mais devient peu à peu marqué par le crépuscule.

L'école logée sous les branches du souffre-jour est à l'image de cet arbre invasif et mystérieux, de son inquiétant principal, et d'une longue tradition d'espionnage. Elle est dirigée par un conseil de psycholunes, des individus aux ambitions troubles, et les cours y sont donnés par des professeurs incapables de vivre ailleurs. On y apprend le duel, la rhétorique, l'infiltration, l'escamotage et la magie afin de devenir un espion sans égal.



UN DOMAINE SEIGNEURIAL

Alors que l'ancien collège était isolé dans les marais de Rochronde et camouflé par la magie des saisons, celui de Lorgol se dresse au cœur de l'une des plus grandes villes de l'Harmonde, et son arbre est remarquable. Cette présence indéniable a conduit à la reconnaissance de son autorité seigneuriale, avec tout ce que cela suppose de complications.

Quelles sont les limites de son domaine ? L'édit du Crépuscule signé par le premier baron d'Urguemand évoque « l'ombre du souffre-jour ». Mais le souffre-jour, invasif, s'est multiplié et ses rejets croissent désormais sur les places de Lorgol, au sommet des collines de Rochronde, et bien loin dans les campagnes du royaume. Les autorités locales y voient une contestation de leur autorité et de leur souveraineté, d'autres en profitent pour se proclamer sous la protection du collège et libérés de leurs obligations de servage... Autant de causes de litiges.

Par ailleurs, comme toute seigneurie, le Souffre-jour doit assurer sa défense. Il s'est donc doté d'une garde qui agit en son nom, mais la juridiction des patrouilleurs du crépuscule empiète sur celles des barons urguemands, du sénéchal de Lorgol et des échevins.

UN GROUPE D'INFLUENCE HARMONDIEN

Au-delà de sa nature de collège occulte et son statut de seigneurie atypique, le Souffre-jour fascine pour sa réputation de conspirateur et suscite de nombreux fantasmes. L'arbre d'ombre lirait dans les pensées. Ses étudiants sauraient tout sur tout le monde. Les éminences grises seraient capables de modifier votre vie en un claquement de doigts, de vous tuer en toute impunité, de corrompre un noble pour changer la loi, de provoquer des guerres et de les arrêter. Agone de Rochronde l'a fait, et l'enseignerait depuis à ses disciples.

Alors, certains espèrent ardemment croiser la route d'une éminence grise afin qu'elle leur vienne en aide, tandis que d'autres s'en méfient comme de la peste. Ce qui, dans les deux cas, ne manque jamais d'attirer l'attention du collège.





Les règles du Collège

SYSTÈME DE JEU

La pièce, située au rez-de-chaussée, est assez large pour nous accueillir tous. [...] Pertuis n'a pas ouvert les volets. Enveloppé dans une couverture de laine, il feuillette une liasse de parchemins à la lumière des abeilles safran retenues dans ses cheveux grisonnants. [...] Il met un moment à admettre ma présence, à prendre conscience qu'il s'agit bien de moi et pas d'un autre.

« Tout va bien ? dis-je.

– Oui. Une petite imperfection. Là, tu vois », fait-il en me montrant un parchemin gribouillé de symboles mathématiques. [...]

Une imperfection. Voilà près d'une décennie qu'il la traque sans répit, celle-ci et toutes les autres... Son Traité des Angles le maintient en vie. [...]

Il a fini, à l'heure de notre retraite, par se consacrer à ce livre qui tente de reproduire la course parfaite d'un carreau à travers la cité. Selon lui, grâce à certains repères, il serait capable de viser n'importe quel endroit d'Abyme de la fenêtre de sa chambre. Je n'ai jamais osé lui demander une démonstration.

Aux Ombres d'Abyme



Représenter les personnages des joueurs

La feuille d'Éminence grise

Admettons que je veuille devenir une Éminence grise.
Comment devrais-je m'y prendre ?

Souffre-Jour

Chaque Éminence grise se révèle sur sa **feuille d'Éminence grise**.
Dans sa version « découverte », ce document essentiel contient :

- ♦ toutes les informations pour résoudre les actions des Éminences grises,
- ♦ des rappels de règles pour améliorer la fluidité de la partie.

Prenons pour exemple
la **feuille d'Éminence grise de Céliana**,
une méduse intrigante adepte de l'accord – un art
ancien agissant sur l'esprit et les souvenirs.

LE CARTOUCHE « HARMONIQUES » définit
le dé à lancer en fonction des actions entreprises
par l'Éminence grise (compris entre 1 D4 et 1 D12).

LE CARTOUCHE « CONSCIENCE » évalue la santé
et la pugnacité de l'Éminence grise. Il contient une
valeur de conscience et s'accompagne d'une réserve
de jetons dont la quantité en début de jeu est égale
à cette valeur. Il permet également de noter
les complications – des séquelles durables qu'il est
possible d'acquérir pour préserver des jetons.

LE CARTOUCHE « PERSONNAGE » récapitule
ce qui fait l'identité d'une Éminence grise :
son nom et le peuple dont elle est issue.



Nom *Céliana*
Peuple *Méduse*

Harmoniques

- D10 **Nuit** (ACTION SCÉLÉRATE)
- D12 **Âme** (ACTION SOCIALE)
- D4 **Nature** (ACTION PHYSIQUE)
- D6 **Étincelle** (ACTION PERCEPTIVE)
- D8 **Esprit** (ACTION MENTALE)

Conscience

7 Max
Complications

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

feuille collégiale



En plus de cette feuille d'Éminence grise, propre à chaque joueur,
le groupe dispose d'une **feuille collégiale**. Dans sa version
« découverte », elle héberge uniquement une réserve de jetons
supplémentaire, utilisable par tout le monde : la **réserve collégiale**.

Gérer les ressources des Éminences grises

les jetons

*Je vais devenir une éminence grise. Tu sais pourquoi ?
Parce que j'aime le Souffre-jour, j'aime son créateur
et j'aime ce qu'il fait de nous.*

Souffre-Jour

Des jetons matérialisent les ressources des Éminences grises :

- + la réserve collégiale,
- + la conscience.

Ils possèdent deux faces différentes : une face active et une face inactive.



Face ACTIVE



Face INACTIVE

Dépenser des jetons (les retourner sur leur face inactive) permet d'améliorer les chances de réussir une action. Plusieurs dépenses sont autorisées au cours d'une même action : leurs effets sont cumulatifs et répétables.

Les jetons dépensés se **réactivent** (retournent sur leur face active) en conséquence de certaines actions, ou durant un repos.

Perdre des jetons (c'est-à-dire les retirer de la réserve concernée, en commençant par les inactifs) survient comme conséquence négative de certaines actions. Un jeton **inactif** est toujours perdu en priorité.

Les jetons perdus se **recupèrent** (c'est-à-dire reviennent **inactifs** dans la réserve concernée) en conséquence de certaines actions, ou durant un repos.

Ces manipulations se produisent toutes dans des circonstances précises, détaillées tout au long des règles ci-après.

Afin d'explicitier les règles de Pénombre, nous allons suivre les aventures de trois Éminences grises :

- + **Céliana**, une méduse pratiquant l'accord – un art dérivé de la musique et agissant sur l'esprit et les souvenirs. Elle est interprétée par Morgan.
- + **Mangrove**, un humain pratiquant l'obscurantisme – une magie nécessitant de torturer un danseur pour produire des effets cauchemardesques et destructeurs. Il est interprété par Gay.
- + **Ackbar**, un satyre pratiquant la brigue – une magie employant des fétiches animaux pour se dépasser avec panache et exacerber ses instincts – et, de manière plus anecdotique, l'accord – comme Céliana. Il est interprété par Ange.

Mat sera leur Psycholune.

LA RÉSERVE COLLÉGIALE

La réserve collégiale, commune à tout le groupe de joueurs, représente l'unité et l'harmonie entre les Éminences grises. Chacun peut librement dépenser ses jetons, qui ne peuvent jamais être perdus.

- + **La dépense de réserve collégiale** met en scène l'entraide et la cohésion. Elle permet d'améliorer les chances de réussite lors des actions.

Dans cette version « découverte », la réserve collégiale est composée de 10 jetons.

La réserve collégiale de Céliana, Mangrove et Ackbar contient 10 jetons qui sont placés sur la feuille collégiale, à portée de tous les joueurs.



Jouer avec des cases

SI VOUS NE POSSÉDEZ PAS de jetons Pénombre, vous pouvez en fabriquer vous-même à partir des modèles à télécharger (voir lien p. 63), ou employer différents substituts (pièces de monnaie, pions de Reversi, etc.). Vous pouvez également utiliser les cases « conscience » représentées sur chaque feuille d'Éminence grise et les cases « réserve collégiale » de la feuille collégiale.

- ♦ **Noircissez les cases en trop par rapport à votre nombre maximal de jetons (égal à la valeur de conscience).**
- ♦ **Lorsque vous dépensez un jeton conscience, cochez une case (trait).**
- ♦ **Lorsque vous perdez un jeton conscience, barrez une case (croix) en commençant par les cases déjà cochées.**

Ces cases permettent aussi de sauvegarder l'état des ressources entre deux parties.

LA CONSCIENCE

Chaque joueur dispose d'une réserve propre à son Éminence grise, sa conscience, composée d'un nombre de jetons égal à sa valeur de conscience.

À la création, cette valeur est de 7.

Céliana, Mangrove et Ackbar ont tous trois une valeur de conscience de 7. Chaque joueur constitue donc sa réserve de conscience en prenant 7 jetons qu'il place, face active visible, à proximité de sa feuille d'Éminence grise.

Ces jetons peuvent être dépensés, mais aussi perdus :

- ♦ **Leur dépense met en scène la motivation**, les idées claires, la capacité à se surpasser. Elle permet d'améliorer les chances de réussite lors des actions.
- ♦ **Leur perte symbolise la fatigue**, l'épuisement, le sentiment d'abandon. Sans jetons conscience, une Éminence grise devient incapable d'agir.

Une Éminence grise peut, selon le contenu de sa réserve de conscience, être dans trois états différents :

- ♦ **Au moins un jeton actif : DÉTERMINÉE.**
Tout va bien pour elle.
- ♦ **Tous les jetons inactifs : TROUBLÉE.** Elle ne peut plus profiter des effets de dépense des jetons – elle doute, hésite, ne juge pas opportun de se surpasser, etc.
- ♦ **Tous les jetons perdus : ÉPUISÉE.** Elle ne peut plus entreprendre d'actions – elle est exténuée, résignée, évanouie, captive, etc.

LES COMPLICATIONS

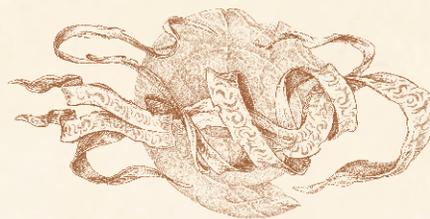
Chaque fois que des jetons doivent être dépensés ou perdus, le joueur peut décider à la place de créer une complication :

- ♦ Il décrit librement un traumatisme durable (physique, psychologique, social...) en lien avec la situation, et le note sur sa feuille d'Éminence grise, dans le cartouche « conscience ».
- ♦ Il barre autant de cases « complication » que le nombre de jetons ainsi préservés (minimum 1, maximum 3).

Il est possible de cumuler, au maximum, 4 complications (quel que soit le nombre de cases barrées pour chacune).

Choisir d'acquiescer une complication augmente la résilience des Éminences grises en préservant des jetons pour les actions suivantes. Cela peut s'avérer essentiel pour ne pas se troubler ou s'épuiser trop vite. Cependant, les complications sont ensuite plus difficiles à faire disparaître qu'une dépense ou une perte de jetons.

Mat insiste sur le fait que les réserves de jetons sont très utiles, et peuvent vite s'amenuiser. Il ne faut pas hésiter, lorsque la situation s'y prête, à remplacer une dépense ou une perte de jetons par une complication. Une épaule luxée, une peur soudaine du vide, l'acquisition d'une mauvaise réputation permettent de créer du jeu, et de continuer à jouer !



Pénombre, un jeu de plateau ?

NON. Représenter les ressources des Éminences grises par des jetons ne fait pas de Pénombre un jeu de plateau. Au contraire, ces jetons servent le jeu de rôle. Par exemple :

- ♦ **Un joueur interprétant une Éminence grise égoïste** ou avide de puissance n'aura aucun scrupule à se servir de la réserve collégiale. À l'inverse, celui qui joue un agent altruiste ou fanfaron préférera peut-être ne pas y toucher.
- ♦ **Lorsqu'une Éminence grise a tous ses jetons inactifs**, le doute s'empare d'elle. Ce trouble doit être interprété.
- ♦ **Une Éminence grise sans jetons ne peut plus agir.**
Est-elle prise d'une crise de désespoir, de folie ?
Simplement épuisée ? Inconsciente ?

Les jetons conditionnent aussi la faisabilité et la réussite de certaines actions, évoluent en conséquence de ces actions ou des actions adverses, induisent le choix de complications avec lesquelles les joueurs devront ensuite composer, etc.

Évaluer le temps et l'espace

Ici, le temps ne s'écoule pas de la même façon. Ici, le temps est suspendu. Il m'appartient et j'en use comme je l'entends.

Flamboyance

Le temps ne s'écoule pas au même rythme pour les joueurs et leurs Éminences grises : une action peut être longue à expliquer aux autres participants, mais durer quelques secondes sur l'Harmonde. Le Psycholune doit en tenir compte dans la narration. De même, il doit évaluer les distances afin que les joueurs se représentent bien chaque situation.

LES TEMPS DU JEU

La plus petite unité de temps à prendre en compte est l'**action**. Chaque fois qu'un joueur décrit ce que fait son Éminence grise, ou réagit à la question « que fais-tu ? », il s'agit d'une action. Elle correspond à **un seul verbe d'action**. Ainsi, si une Éminence grise « *se rend* chez le marchand pour *acheter* une nouvelle arme », deux actions ont lieu.

Un **tour** est le temps nécessaire pour que chaque Éminence grise accomplisse deux actions. Il peut correspondre à quelques secondes de combat, à quelques minutes de discussion, à quelques heures d'exploration, voire à plusieurs jours de voyage.

Durant un tour, les deux actions d'une Éminence grise sont souvent :

- + Un **mouvement** (*aller quelque part, ou attraper quelque chose*) et une **interaction** (*faire quelque chose*).
- + Un **prérequis de maîtrise magique** (*réciter un poème, ou jouer de la musique*) suivi de la production de l'effet souhaité (*manipuler le temps, ou visiter l'esprit de la cible*).

Cette structure peut se décliner à l'infini : sortir son arme et attaquer, se positionner et tirer, attraper un objet et l'utiliser, attaquer et se défendre, attaquer deux fois – et laisser une ouverture à l'ennemi – etc. Restez logiques et flexibles afin que chacun puisse prendre la parole et participer à la dynamique des actions.

Une **scène** est le résultat d'un temps fort de scénario joué par les Éminences grises. Il peut s'agir d'une rencontre avec un personnage, ou de la visite d'un lieu contenant ou non un **jalón** de scénario.

Un **repos** est un temps qui permet de se ressourcer : une bonne nuit de sommeil, ou un moment de loisir.

Une **retraite** est un repos long (plusieurs jours, voire semaines) qui permet de guérir de ses traumatismes.

Une **histoire** est le résultat d'un scénario joué du début à la fin : un ensemble de scènes et de repos – voire de retraites – formant un épisode entier de la vie des Éminences grises.

Une **chronique**, enfin, est une succession d'histoires en rapport avec un même problème. Les scénarios à l'origine d'une chronique sont regroupés sous le nom de **campagne**.

Notre histoire commence. Les Éminences grises enquêtent sur Grimlir, un nain jorliste. Ce Paragéen a fait une demande pour intégrer le Souffre-jour, mais a disparu depuis. Les premiers témoignages révèlent qu'il aurait été enlevé par le peuple des Poternes – une guilde de voleurs insaisissables. Par bonheur, le Souffre-jour a appris que Merline, une éclipsiste habituée de la taverne de l'Étincelle, a récemment rejoint cette bande de malfrats.

Les joueurs décident de « se rendre à l'Étincelle », ce qui représente une action, pour « suivre Merline jusqu'au repaire des Poternes », ce qui en est une autre. L'ensemble forme le premier tour de la partie – assez simple puisque tout le monde fait la même chose. À moins qu'une autre action ne soit nécessaire avant de pouvoir « suivre Merline ».

Dans tous les cas, la scène ne sera pas terminée : elle consiste à jouer « le sauvetage de Grimlir », le premier temps fort du scénario. Tant que les Éminences grises n'auront pas libéré le nain, la même scène se poursuivra de tour en tour.

Éléments de scénario et temps du jeu

PÉNOMBRE PROPOSE des scénarios prêts à jouer, des embryons d'histoires à vivre composés de différents ingrédients.

- + Les **temps forts** sont des moments marquants, des idées de scènes dont le développement dépend des actions des Éminences grises.
- + Les **jalóns** sont des indices, des étapes dans la résolution du problème posé par le scénario. Ils peuvent être intégrés à différentes scènes selon le parcours suivi par les Éminences grises.

En étant joués, les temps forts du scénario se transforment en scènes, et les jalóns en font une histoire.

Les temps du jeu (scènes, histoires, voire chroniques) diffèrent donc des éléments destinés à les faire naître (temps forts, scénarios, voire campagnes).

LES ESPACES ET PÉRIODES DU JEU

L'**espace proche** correspond à soi-même et ce qui se trouve dans les mètres alentour, à portée de main. La **période proche** englobe des événements distants de quelques minutes à quelques jours.

L'**espace lointain** regroupe ce qui se trouve à portée de sens : de vue, de voix, d'odorat, etc. La **période lointaine** renvoie à des événements distants de quelques semaines à quelques années.

L'**espace hors champ**, enfin, s'étend au-delà du périmètre sensoriel, et jusqu'aux confins de l'Harmonde. La **période hors champ**, elle, dépasse la mémoire humaine et se compte en siècles, voire en millénaires.

PENDANT CE TEMPS

LORSQUE LES ÉMINENCES GRISES mettent en scène un repos ou une retraite, le Psycholune doit imaginer ce qui se passe « pendant ce temps » et en tenir compte dans les scènes suivantes. Cela rend l'Harmonde plus vivant, plus crédible et plus menaçant.



Développer une histoire

Les actions des Éminences grises

« Mère disait que le danger est une chance,
murmura-t-elle d'une voix grave.

Une chance de revenir à soi.

Que l'on ne risque que le bien en prenant des risques.

– Et elle avait foutrement raison. »

Les Nouveaux Mystères d'Abyme

Chaque fois qu'une Éminence grise intervient ou réagit à une situation, son **action** fait évoluer l'histoire et la construit. Tout repose sur ce moteur.

- ♦ Lorsqu'une action est facile ou que son échec est sans intérêt pour l'histoire, sa réussite est automatique et l'histoire progresse.
- ♦ À l'inverse, lorsqu'une action est irréaliste ou incohérente, son échec est automatique et l'histoire en tient compte.
- ♦ Dans tous les autres cas, appliquez les règles suivantes et lancez les dés pour savoir ce qui se passe.

Le Psycholune doit bien définir les enjeux et les opportunités afin de permettre aux joueurs de se représenter correctement chaque situation et ses issues possibles. Il est très frustrant de se sentir perdu par une description trop évasive, ou piégé et impuissant.

« Se rendre à l'Étincelle » est une action facile dont l'échec n'aurait aucun intérêt pour l'histoire. Ni embuscade en vue ni besoin d'être furtif. Chacun est libre de se promener dans les Mille Tours, et personne ne traque ce groupe d'éminences grises – pour l'instant.

Mat : Vous parcourez le chemin jusqu'à l'Étincelle et vous installez à une table. Dans la vaste salle au plafond lambrissé et aux lanternes de verre teinté de couleurs vives, vous repérez **Merline** qui donne des conseils à de jeunes éclipsistes. Que faites-vous ?

Morgan : Je pourrais utiliser l'accord pour fouiller dans son esprit à la recherche du chemin vers les Poternes...

Gay : Et risquer qu'un mage comprenne ton subterfuge musical et nous jette dehors ? Oublie.

Mat : Rien d'autre ?

Les joueurs : Non.

Mat : OK. La mage finit par quitter sa table de marbre blanc. Elle salue ses apprentis d'un soir et se dirige vers la sortie.

Ange : Éminences, on a le choix. On peut la suivre discrètement, lui emboîter le pas afin de discuter avec elle sur le chemin, faire autrement.

Mat : Décidez-vous vite, bientôt elle aura franchi la porte.

LE JOUEUR DÉCRIT L'ACTION DE SON ÉMINENCE GRISE

L'action que choisit de faire une Éminence grise détermine laquelle de ses harmoniques s'applique.

- ♦ **L'âme** est l'harmonique sociale par excellence. C'est la capacité à comprendre son prochain et à se livrer à lui, à faire preuve d'empathie et de psychologie, mais aussi de courage et de talent artistique. Elle s'utilise pour rassurer, négocier, faire naître des sentiments, surmonter la peur, créer une œuvre qui touche au cœur, etc. Elle est toujours teintée de sincérité.
- ♦ **L'esprit** est l'harmonique mentale par excellence. C'est la capacité à raisonner, à comprendre, à déduire, à inventer, mais aussi à apprendre et reproduire. Il s'utilise pour mobiliser ou assimiler des connaissances, déchiffrer une énigme, argumenter avec intelligence, rendre un jugement, se comporter suivant les règles établies, etc. Il est toujours teinté de vérité.
- ♦ **L'étincelle** est l'harmonique sensorielle par excellence. C'est la capacité à observer, repérer et réagir vite, mais aussi à attirer l'attention et capter la lumière. Elle s'utilise pour s'orienter, détecter un embusqué, révéler une cache secrète, prendre tout le monde de vitesse, faire tourner les regards sur son passage, créer une diversion, briller, etc. Elle est toujours teintée de panache.
- ♦ **La nature** est l'harmonique physique par excellence. C'est la capacité à mobiliser sa puissance et la souplesse de son corps, à œuvrer avec précision et finesse, à toucher sa cible, mais aussi à endurer l'effort. Elle s'utilise pour tirer à l'arc, jouer les acrobates, soulever un poids, parcourir de longues distances, ignorer les effets d'un poison, etc. Elle est toujours teintée de réalisme.
- ♦ **La nuit** est l'harmonique scélérate par excellence. C'est la capacité à duper, à dissimuler, à dérober, mais aussi à effrayer. Elle s'utilise pour disparaître dans la foule, se rendre méconnaissable, colporter des rumeurs infondées, escamoter un objet, faire chanter une victime, exécuter en silence, etc. Elle est toujours teintée de malice.

Une action est, par défaut, **individuelle**, et ne produit **pas d'effet magique**. Chaque joueur, à tour de rôle, décrit l'action de son Éminence grise, et la résout en fonction de l'arbitrage du Psycholune.

Morgan : J'aborde **Merline** et lui explique que j'ai entendu et apprécié ses cours improvisés.

Mat : Attention, **Merline** risque d'être sur la défensive en te voyant l'aborder.

Morgan : J'essaie de me montrer sûre de moi, et intéressante à ses yeux.

Ange : Nous, on en profite pour les suivre discrètement.

Mat : Très bien. Donc, **Morgan** tente une action d'âme avec **Céliana**, pour mettre **Merline** en confiance, tandis qu'**Ackbar** et **Mangrove** tentent une action de nuit pour ne pas se faire repérer.



Dépenser des jetons

En dépensant 1 jeton à l'étape de description d'action, il est possible de :

- ♦ Transformer une action individuelle en **action collégiale**.
- ♦ Produire un **effet magique**.

LES ACTIONS COLLÉGIALES

Lorsqu'un joueur dépense 1 jeton pour rendre une action collégiale, toutes les Éminences grises peuvent s'entraider pour améliorer les chances de réussite de l'action – d'une manière ou d'une autre. Chaque joueur dont l'Éminence grise participe lance ses dés, et tous les succès sont mis en commun. Une action collégiale est toujours considérée comme une seule action, elle respecte donc les mêmes règles et limites.

Les actions collégiales sont le moyen idéal de surmonter des difficultés élevées, mais accaparent plusieurs personnages sur la même action.

Gay doute de la capacité de Mangrove à se faire suffisamment discret.

Gay : Je suis obscurantiste, je ne vais pas ramper le long des murs... Ma magie peut me voiler dans l'ombre.

Ange (avec emphase) : Tu ne vas pas utiliser la magie pour ça, allons, camarade. Marche dans mes pas, je suis ton satyre !

Gay (insensible) : Soit, mais ne me déçois pas.

Mat : Dans la mesure où vous collaborez pour optimiser vos chances de réussite, je suppose que vous réalisez une action collégiale ? Dans ce cas, dépensez un jeton.

LES EFFETS MAGIQUES

Pour produire un effet magique, une Éminence grise doit faire appel à son entraînement occulte et manipuler les harmoniques fondatrices de l'Harmonde. **Cela nécessite toujours de :**

- ♦ posséder une maîtrise magique adaptée (obscurantisme, accord, etc.),
- ♦ avoir mis en scène, au travers d'au moins une action préalable, le prérequis de cette maîtrise magique (torturer son danseur, jouer d'un instrument de musique, etc.).

Ces conditions restent vraies même si l'action ne nécessite aucun lancer de dé. Une action magique coûte **toujours** 1 jeton et une action de prérequis, y compris si sa réussite est ensuite considérée comme automatique.

Si ces conditions sont réunies, le joueur décrit l'effet magique (provoquer une douleur fantôme insupportable, fouiller les souvenirs d'un personnage, etc.). Cet effet doit, pour la maîtrise magique concernée, être inférieur ou égal au niveau de maîtrise de son Éminence grise. Sa mise en scène est considérée comme une action.

Au lieu des actions prévues, **Céliana** aurait pu reposer d'envoûter **Merline** grâce à un effet magique d'accord, mais y a renoncé. En effet :

- ♦ Cela nécessitait deux actions (une pour le prérequis musical, une autre pour la mise en scène de l'effet magique d'accord).
- ♦ **Merline** aurait pu se méfier de cette musicienne suspecte et, à l'issue de l'effet magique, comprendre la manipulation.
- ♦ Interpréter une méduse mielleuse correspondait mieux à son envie du moment.
- ♦ Le coût en jetons aurait été supérieur (l'action d'âme n'en demande pas alors qu'un effet magique nécessite au moins un jeton).

Dépenser des jetons

En dépensant 1 jeton à l'étape de description de l'effet magique, il est possible de :

- ♦ **Compenser** un niveau de maîtrise magique manquant.

Morgan a fait un calcul rapide.

- ♦ La production de l'effet magique d'accord aurait provoqué la dépense de 1 jeton.
- ♦ Inspirer une confiance absolue, son idée de base, est un effet magique d'accord de niveau 5. Or **Céliana** n'a que 3 dans cette maîtrise magique, il aurait donc fallu dépenser 2 jetons supplémentaires pour rendre cet effet accessible.

Morgan a jugé le coût (3 jetons en tout) trop élevé au vu des enjeux et des alternatives possibles, et n'a donc pas retenu cette idée.

COLLÉGIALE ET MAGIQUE ?

UNE ACTION COLLÉGIALE EST CONSIDÉRÉE comme une seule action. Pourtant, on peut y retrouver plusieurs effets magiques simultanés, ou combinés, produits par différents personnages.

« Les vents élémentaires semaient des bourgeons enchantés ». Dans cette citation, on retrouve une action collégiale impliquant un élémentaliste et un mage des saisons. Chacun produit un effet magique, et doit donc dépenser un jeton. En effet, c'est le nombre d'effets magiques qui compte pour la dépense, et non le nombre d'actions.

Attention également à la prise en compte des actions prérequis pour les effets magiques. Les Éminences grises doivent se mettre d'accord sur l'intention finale, réaliser leur action prérequis individuellement (l'une libère un élément de vent, l'autre manipule ses pollens), puis l'action collégiale de combinaison des effets magiques a lieu (des bourgeons enchantés sont portés au loin par un vent élémentaire). Un tour complet s'est déroulé : chaque Éminence grise a fait une action individuelle, puis les deux ont fait une action collégiale, ensemble. Et cela a coûté 3 jetons (1 pour l'action collégiale, et 1 par effet magique contenu dans cette action collégiale).

LE PSYCHOLUNE DÉTERMINE ET ANNONCE LA DIFFICULTÉ

Le Psycholune détermine la difficulté : le nombre de succès à faire sur les dés pour obtenir une réussite. Il s'appuie pour cela sur deux tableaux indicatifs :

- ✦ Le tableau des **exemples de difficultés de 1 à 20**, à utiliser dans la plupart des situations.

- ✦ Le tableau des **difficultés des effets magiques**, à utiliser lorsque l'objectif principal d'une action (individuelle ou collégiale) est de produire un effet magique.

Le Psycholune peut moduler la difficulté d'une action en fonction du contexte (conditions météorologiques, matériel utilisé, joueur récitant un poème de sa composition imaginé spécialement pour son prérequis de geste, etc.).

- ✦ Chaque élément avantageux diminue la difficulté de 1.
- ✦ Chaque élément désavantageux augmente la difficulté de 1.

Cela incite les joueurs à soigner leurs mises en scène et à rester prudents vis-à-vis de l'environnement décrit par le Psycholune.

EXEMPLES DE DIFFICULTÉS DE 1 À 20

Difficulté	Action	Exemple : action d'escalade
1	par défaut	clôture
2	difficile	mur végétalisé
3	très difficile	mur de pierres
4	exceptionnelle	façade de maison
Au-delà de 4, les difficultés concernent des actes d'exception		
6	phénoménale	rempart
8	inouïe	dévers instable
10	surréaliste	sauts d'une prise éphémère à une autre
Au-delà de 10 se trouvent des difficultés collégiales ou du niveau d'êtres merveilleux.		
12	digne d'une fable	miroir
16	digne d'un mythe	cascade d'eau grondante
20	digne d'une muse	courant d'air

Pas de durée pour les effets magiques ?

LES EFFETS MAGIQUES DURENT UN TEMPS LOGIQUE. Une averse dure quelques minutes, un bouclier dure le temps d'annuler les dégâts correspondant à son résultat, un ordre mental dure le temps que cet ordre soit accompli, un démon reste à la surface le temps négocié avec son conjurateur, etc.

Dans le doute, réfléchissez au temps que cet effet durerait s'il n'était pas magique.

Le Psycholune annonce ensuite la difficulté aux joueurs, qui peuvent :

- ✦ **Accepter** cette difficulté.
- ✦ **Renoncer** devant une difficulté insurmontable, et orienter l'histoire différemment.
- ✦ **Modifier** leur mise en scène pour essayer de moduler la difficulté (éléments avantageux, transformation de l'action en action collégiale, découpage de l'action en plusieurs étapes, ajout d'un effet magique, etc.).

Mat estime que Merline est très difficile à convaincre (difficulté 3), mais trouve l'interprétation de Morgan vraiment chouette. Un avantage est donc appliqué (-1), pour une difficulté finale de 2.

Concernant l'action collégiale de Mangrove et Ackbar, elle est fixée à 2.

Le Psycholune annonce ces difficultés. Morgan, Gay et Ange les acceptent.

DIFFICULTÉS DES EFFETS MAGIQUES

Niveau de l'effet	Difficulté
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
Cible	Difficulté
Objet/mortel	+0
Groupe/bâtiment modeste	+ niveau de l'effet
Foule/monument/village	+ niveau d'effet doublé
Distance entre le mage et la cible (espace ou période)	Difficulté
Proche	+0
Lointain	+2
Hors champ	+5
Temps consacré au prérequis	Difficulté
1 action	+0
1 tour	-1
2 tours	-2
1 grand et long rituel	-5
Contexte	Difficulté
Élément avantageux (effet personnel de la cible, mise en scène, etc.)	-1
Élément désavantageux (distraction, matériel improvisé, etc.)	+1
ATTENTION ! La difficulté finale ne peut JAMAIS être inférieure au niveau de l'effet.	

Lors d'une action individuelle, il est facile de savoir lequel des deux tableaux utiliser. En revanche, durant une action collégiale mêlant des effets magiques et d'autres choses, demandez-vous quelle est la partie principale de l'action collégiale. Est-ce un effet magique auquel d'autres prêtent main-forte, ou une action non magique que les effets magiques ne font que renforcer ? Dans le premier cas, c'est la difficulté de l'effet magique qui détermine la difficulté globale de l'action. Dans le second cas, la difficulté est estimée d'après le tableau des exemples de difficultés de 1 à 20.

Même chose lorsque deux effets magiques sont combinés. « Les vents élémentaires semaient des bourgeons enchantés qui ralentissaient les troupes janréniennes », disent les romans... Ce qui compte, c'est la difficulté d'obtenir des bourgeons enchantés capables de perturber les armées adverses stationnées au loin. Les vents élémentaires ne sont là que pour faciliter le voyage des bourgeons. La difficulté globale est donc déterminée par l'effet magique de magie des saisons, et non d'élémentalisme.

LE JOUEUR CONSTITUE SA RÉSERVE DE DÉS

La réserve de dés que chaque joueur lance se compose d'ordinaire de :

- ♦ son dé harmonique,
- ♦ un nombre de dés d'atout égal à la valeur d'un atout (et un seul) de son Éminence grise. Lors d'une action collégiale, chaque joueur dont l'Éminence grise participe constitue sa réserve de dés indépendamment, mais un seul atout est mobilisé **pour l'ensemble des participants** (car une action collégiale compte comme une seule action).

Morgan prend le dé d'âme de Céliana (D12). Son atout « Nous allons trouver mon compromis » s'applique également (3D6 supplémentaires).

Gay et Ange, de leur côté, prennent le dé de nuit de Mangrove (D4) et d'Ackbar (D12). Gay fait également valoir l'atout « Les scrupules sont des entraves » (2D6). Aucun atout supplémentaire ne peut être mobilisé à ce stade, même si deux Éminences participent à cette action.

Dépenser des jetons

En dépensant 1 jeton à l'étape de constitution de la réserve de dés, il est possible de :

- ♦ Tenter des merveilles.
- ♦ Mobiliser un atout supplémentaire.

TENTER DES MERVEILLES

Lorsqu'un joueur annonce que son Éminence grise tente des merveilles, il remplace son dé harmonique (quel qu'il soit) par un dé merveilleux (D20).

Dans le cas d'une action collégiale, 1 jeton permet de remplacer ainsi 1 dé harmonique. Si plusieurs joueurs veulent le faire, ils doivent dépenser 1 jeton chacun.

Mangrove n'a que D4 en nuit. Gay aurait pu décider de tenter des merveilles pour utiliser 1D20 à la place de son D4. Mais, après réflexion, accepter l'aide d'Ackbar avec perplexité, puis se reposer sur lui, semblait plus amusant.

MOBILISER UN ATOUT SUPPLÉMENTAIRE

Mobiliser un atout supplémentaire pour une action permet de lancer autant de D6 supplémentaires que le niveau de cet atout.

Morgan estime que sa réserve de dés actuelle (1D12+3D6) lui donne de bonnes chances d'égaliser la difficulté (3) et ne cherche pas d'autre atout à mobiliser.

Gay et Ange lancent de leur côté 1D4+1D12+2D6. Eux non plus ne mobilisent pas d'autre atout, d'autant que la difficulté de leur action n'est que de 2.

LE JOUEUR LANCE SES DÉS

Le joueur lance sa réserve, regarde les valeurs affichées sur chaque dé et compte le nombre de succès obtenus. Un dé fournit 1 succès par tranche de 4 sur le résultat du dé : un résultat de 4 ou plus sur le dé offre un succès ; à partir de 8 ou plus, il en offre deux, et ainsi de suite.

Lors d'une action collégiale, les succès de tous les participants sont additionnés ensemble.

Dépenser des jetons

En dépensant 1 jeton à l'étape de lancer des dés, il est possible de :

- ♦ Relancer tout ou partie des dés de l'action.

Dans le cas d'une action collégiale, chaque joueur qui veut relancer ses dés doit dépenser un jeton.

NOMBRE DE SUCCÈS PAR VALEUR OBTENUE AU DÉ

Valeur obtenue au dé	Nombre de succès
1-3	0
4-7	1
8-11	2
12-15	3
16-19	4
20	5

CHANCES DE SUCCÈS PAR VALEUR OBTENUE AU DÉ

succès >	0	1	2	3	4	5															
Dés harmonique		1	2	3	4																
		1	2	3	4	5	6														
		1	2	3	4	5	6	7	8												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								
Dés merveilleux (+1 à 3) Dés d'autout		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		1	2	3	4	5	6														

CONSÉQUENCES SUPPLÉMENTAIRES

- 1 SUR LE DÉ HARMONIQUE
FAUSSE NOTE
- 1 SUR LE DÉ MERVEILLEUX
INCIDENT MAGIQUE
- SCORE MAXIMAL SUR LE DÉ HARMONIQUE
ENVOLEE
- 20 SUR LE DÉ MERVEILLEUX
MERVEILLE

Voir p.30

Morgan lance et obtient 7, 4, 5 et 2, soit 3 succès. Gay et Ange n'ont pas autant de chance : 3, 2, 3 et 2... Aucun succès... Gay, qui regrette un peu de ne pas avoir pris le D20 merveilleux, décide de relancer tous ses dés et dépense donc 1 jeton collégial supplémentaire, ce qui lui permet d'obtenir 3, 5 et 6. Ange n'ayant pour sa part pas relancé son 2, leur action collégiale obtient 2 succès. Ce n'est pas glorieux, mais suffisant pour égaler la difficulté.

LE PSYCHOLUNE DÉCRIT LA CONSÉQUENCE DE L'ACTION

Comparer la difficulté et le nombre de succès obtenus permet de définir la conséquence de l'action :

• Le nombre de succès est supérieur ou égal à la difficulté :

• Réussite.

• Le nombre de succès est inférieur à la difficulté :
le Psycholune choisit l'une des options ci-après,
ou laisse le joueur décider :

• Réussite mitigée (il y a un prix à payer).

• Prolongation (il faut s'épuiser et s'acharner
avant de – peut-être – réussir).

• Échec (il va falloir faire autrement).

Considérer d'autres conséquences que l'échec en cas de succès insuffisants permet d'éviter la frustration des joueurs et de mettre en scène différentes nuances narratives permises par les jetons.

RÉUSSITE

Le nombre de succès est supérieur ou égal à la difficulté :

- l'action est réussie,
- le Psycholune met en scène la réussite.

Céliana parvient à mettre Merline en confiance. Elle emboîte le pas de la mage et toutes deux conversent sereinement, chemin faisant.

De leur côté, Mangrove et Ackbar les suivent sans attirer l'attention.

RÉUSSITE MITIGÉE

Le nombre de succès est inférieur à la difficulté :

- les succès manquants sont remplacés par une dépense équivalente de jetons (c'est le prix à payer évoqué plus haut),
- l'action est réussie,
- le Psycholune met en scène la réussite de justesse.

La dépense des jetons symbolise les doutes, ou la perte de motivation face aux difficultés.

Si Gay n'avait pas relancé ses dés, le Psycholune aurait pu accorder une réussite mitigée à l'action collégiale de filature. Mangrove et Ackbar auraient éveillé les soupçons de Merline qui, soudain nerveuse, aurait plusieurs fois regardé derrière elle. Les Éminences grises s'en seraient aperçues et leur confiance aurait été érodée (dépense de 2 jetons pour réussir de justesse).

PROLONGATION

Le nombre de succès est inférieur à la difficulté, mais l'action peut être renouvelée, complétée ou prolongée d'une autre manière :

- ♦ chaque succès manquant fait *perdre* un jeton,
- ♦ l'action rapproche les Éminences grises de la réussite, mais ne suffit pas,
- ♦ la difficulté devient égale au nombre de succès manquants,
- ♦ une nouvelle action (identique ou différente) débute afin de compléter la réussite, au risque d'échouer.

La perte des jetons symbolise l'épuisement engendré par cette succession d'actions éprouvantes à l'issue incertaine.

De la même manière, si Gay n'avait pas relancé ses dés, le Psycholune aurait pu accorder une prolongation à l'action collégiale de filature. Mangrove et Ackbar auraient dû se jeter dans une alcôve afin d'éviter le regard scrutateur de Merline, se cognant au passage (perte de 2 jetons). Après cela, la filature aurait continué jusqu'à réussir, ou échouer définitivement.

ÉCHEC

Le nombre de succès est inférieur à la difficulté :

- ♦ l'action échoue,
- ♦ le Psycholune met en scène l'impossibilité pour les Éminences grises de continuer dans ce sens, mais doit laisser ouvertes d'autres voies à explorer – il ne doit jamais créer d'impasse.

Enfin, Mangrove et Ackbar auraient tout simplement pu échouer, devoir fuir, se faire distancer, s'égarer dans les Mille Tours, tomber dans une chausse-trape, etc.

Heureusement, rien de tout cela. Merline finit par prendre congé de Céliana qui fait mine de poursuivre sa route, s'assurant du coin de l'œil que ses camarades observent. Mangrove et Ackbar voient alors Merline ouvrir un passage dérobé au pied d'une tour voisine. L'entrée du repaire des Poternes, certainement.

Les Éminences grises se regroupent, laissent un petit temps d'avance à la mage, puis empruntent à leur tour le passage dérobé. Mais, trop confiantes, elles tombent presque aussitôt sur une jeune farfadine occupée à inventorier des caisses encombrant le rez-de-chaussée des lieux. La gnome, cachée par les conteneurs, les repère en premier.

LE CAS DES OPPOSITIONS

S'opposer à un autre personnage au travers d'un combat armé, rhétorique, artistique ou magique est une action comme une autre :

- ♦ L'opposant est représenté par une difficulté choisie dans le tableau des exemples de difficultés de 1 à 20.
- ♦ Si plusieurs Éminences grises agissent ensemble contre cet opposant, elles doivent réaliser une action collégiale.

L'action peut avoir pour conséquences :

- ♦ **Réussite.** L'opposant n'a rien pu faire, les Éminences grises ont triomphé.
- ♦ **Réussite mitigée.** L'opposant est vaincu, mais il a réussi à faire douter les Éminences grises (dépense de jetons). La victoire a un goût amer.
- ♦ **Prolongation.** L'opposant résiste et épuise les Éminences grises (perte de jetons), l'opposition se poursuit et une nouvelle action débute.
- ♦ **Échec.** Les Éminences grises doivent s'incliner face à l'opposant.

Les vétérans du jeu de rôle peuvent être déroutés par cette façon de gérer les oppositions. En effet, la neutralisation d'un ennemi y est résolue comme n'importe quelle autre action, par une simple difficulté, et non par des règles de combat dédiées. Il ne s'agit pas de savoir si la « jauge de points de vie » de l'ennemi est vide, mais si l'action a permis de surmonter l'épreuve que cet ennemi représente. Demandez-vous juste « est-ce que le vaincre est difficile, très difficile, héroïque ? » Puis lancez les dés.

Ceux qui souhaitent des oppositions plus tactiques (avec des sensations plus « à l'ancienne ») peuvent choisir d'utiliser les règles d'affrontement (voir p. 34).

La farfadine pose son registre, regarde les Éminences grises avancer, puis les interpelle. Pris au dépourvu, Céliana, Mangrove et Ackbar choisissent une action collégiale (dépense de 1 jeton) pour lui faire croire qu'ils ont d'excellentes raisons d'être là. Le satyre est chargé de la baratiner tandis que les deux autres se contenteront de lui inspirer confiance et autorité. L'action a une difficulté de 3, augmentée à 4 en raison de l'effet de surprise et de l'impréparation des personnages.

Ackbar agit en nuit (D12) pour mentir, et utilise son atout « Charmeur » (+3D6). Sa réserve de dés se compose donc de 1D12+3D6, et le lancer donne 2, 6, 1 et 3... soit 1 seul succès.

Céliana et Mangrove agissent en âme (respectivement D12 et D8) pour paraître à leur place. Gay obtient un 7, Morgan un 3, soit 1 succès supplémentaire.

À eux trois, cela fait 2 succès. La difficulté n'est pas égalée.

Le Psycholune opte pour une prolongation. La farfadine marque un temps d'arrêt, fronce les sourcils et menace d'en référer directement à la cheffe, ce qui ébranle les Éminences grises. 2 jetons sont perdus, correspondant aux succès manquants. Ange choisit de gérer cette perte avec la conscience d'Ackbar, ce dernier se sentant honteux, en créant à la place une complication de niveau 2 : « Mon égo en a pris un coup ».

Une nouvelle action débute, l'opposition n'étant pas finie. Gay tente alors une action individuelle (pas de dépense de jeton pour une nouvelle action collégiale) : Mangrove demande au satyre en difficulté de se taire, fixe la farfadine dans les yeux. D'un air vexé et autoritaire, il dénigre son majordome (Ackbar) et affirme être un acheteur ayant rendez-vous. Sans cela, comment ses gens et lui auraient-ils pu entrer ? L'interprétation de Gay est magistrale, mais le Psycholune insiste pour finir l'opposition. Gay lance son dé de nuit (1D4) en comptant sur son atout « Je suis le maître, tu es l'élève » (+3D6). 1, 2, 4 et 5 : le lancer de dés permet d'obtenir les deux succès encore en suspens, même si le dé harmonique affiche un 1... La farfadine s'incline.

Conséquences techniques des réussites et des échecs

UNE ACTION QUI SE SOLDE PAR UNE RÉUSSITE ou une réussite mitigée peut se voir ajouter, en plus de la description narrative de sa conséquence, un effet – et un seul – parmi les suivants :

- ♦ **Invocation d'allié** : la présence de l'allié abaisse certaines difficultés (à concurrence du nombre de succès obtenus).
Mise en scène : animal domestique accourant à l'aide, milicien appelé au secours, démon conjuré, assistance technique, etc.
- ♦ **Modification** : chaque succès est ajouté ou soustrait de ceux d'une prochaine action. *Mise en scène* : aide ou gêne physique, texte soufflé à l'orateur, bénédiction ou malédiction magique, etc.
- ♦ **Protection** : chaque succès annule une perte de jetons concomitante, ou à venir. La protection disparaît dès que tous les succès ont été utilisés. *Mise en scène* : interposition d'un garde du corps, intervention verbale pour détourner le plaidoyer à charge, bouclier magique, etc.
- ♦ **Soin** : la cible efface entièrement une complication. *Mise en scène* : guérison miraculeuse, honneur lavé, etc.
- ♦ **Soutien** : la cible récupère 1 jeton par succès (les jetons sont toujours récupérés inactifs). *Mise en scène* : support physique ou moral, stimulation magique, etc.

Concernant les attaques (un grand classique en jeu de rôle), les conséquences d'action suffisent à les gérer :

- ♦ Si les succès égalent la difficulté, l'attaquant réussit à vaincre l'opposition.
- ♦ Dans le cas contraire, la réussite est mitigée, l'opposition est prolongée, ou l'attaquant échoue.

Enfin, une action se soldant par un échec peut également se voir ajouter une conséquence technique parmi :

- ♦ **Épuisement** : Chaque succès manquant pour réussir fait **perdre** un jeton. *Mise en scène* : l'Éminence grise ne parvient pas à éviter un piège, encaisse une blessure, reste sans voix face aux arguments de son contradicteur, etc.
- ♦ **Modification** : chaque succès manquant est soustrait de ceux d'une prochaine action. *Mise en scène* : gêne physique, hésitation, malédiction magique, etc.

Dans tous les cas, le Psycholune reste seul juge de la pertinence de cet ajout.



❖ CONSÉQUENCES SUPPLÉMENTAIRES ❖

Des conséquences supplémentaires peuvent s'appliquer en cas de résultats particuliers sur le dé harmonique ou le dé merveilleux. Elles sont prises en compte quelle que soit la conséquence principale de l'action, et ce **même si le dé est ensuite relancé**.



1 SUR LE DÉ HARMONIQUE
FAUSSE NOTE



1 SUR LE DÉ MERVEILLEUX
INCIDENT MAGIQUE



SCORE MAXIMAL SUR LE DÉ HARMONIQUE
ENVOLÉE



20 SUR LE DÉ MERVEILLEUX
MERVEILLE

❶ LA FAUSSE NOTE ❖

Le dé harmonique affiche un 1, ce qui produit une fausse note pour l'Éminence grise :

- ♦ celle-ci **perd** 1 jeton,
- ♦ le Psycholune met en scène la façon dont l'Éminence grise est affectée par cette erreur de débutant.

La farfadine, convaincue par le jeu d'acteur de **Mangrove**, indique un escalier au trio et explique que les ventes se font au deuxième étage. Néanmoins, **Gay** a fait 1 sur son dé harmonique, ce qui lui fait perdre 1 jeton. Pallier l'incompétence d'**Ackbar** et se justifier devant cette sale gamine a ulcéré l'obscurantiste, qui s'en est planté les ongles dans les paumes. Tout cela laisse des traces sur son état d'esprit.



❶ L'ENVOLÉE ❖

Si le dé harmonique affiche son score maximal (exemple : 12 sur 1D12), l'Éminence grise obtient alors une envolée :

- ♦ l'Éminence grise **réactive** un jeton dépensé,
- ♦ le **joueur** met en scène la chance insolente de son Éminence grise (même si la conséquence principale de l'action n'est pas une réussite).

Les Éminences empruntent l'escalier pour ne pas attirer de nouveaux soupçons. Là, **Ackbar** essaie de se rattraper, prend quelques marches d'avance et s'arrête à l'angle du palier supérieur afin de voir ce qui s'y trame.

Mat : Il s'agit d'une action d'étincelle de difficulté 1. L'enjeu n'est pas de rester discret, mais d'observer avec attention.

Ange lance son D6 d'étincelle, qui fait 6. Un succès suffisant, l'action est une réussite. De plus, le dé harmonique ayant affiché son score maximal, 1 jeton est réactivé.

Mat : Tu vois plusieurs gardes affairés. C'est une envolée, tu veux rajouter quelque chose ?

Ange : L'espace est assez sombre, des volutes de fumée encombrant l'atmosphère, les gardes jouent aux dés... C'est une salle de repos embrumée dans laquelle il serait facile de se glisser en toute discrétion !

L'INCIDENT MAGIQUE

Lorsque le dé merveilleux affiche un 1, le Psycholune met en scène un **incident magique**. Il doit imaginer un événement intéressant pour l'histoire, inattendu, marquant et potentiellement désastreux. **Il peut pour cela s'inspirer de :**

- ♦ la situation dans laquelle se trouve l'Éminence grise,
- ♦ l'harmonique ou la maîtrise magique utilisée pour l'action,
- ♦ le peuple d'origine de l'Éminence grise.

Ackbar informe ses camarades de ses observations. Des discussions s'engagent autour d'un plan alambiqué : tandis que le satyre et la méduse se feraient passer pour des saltimbanques chargés de remonter le moral des troupes, Mangrove se fauflerait pour...

Gay : N'importe quoi ! La discrétion et moi... Et, de toute façon, le bouc va encore tout rater. Contemplez votre maître...

Mangrove s'avance, fier, le visage sévère, en direction de la salle. Dès la montée d'escalier, il commence à enrouer un fil épais autour de son danseur, machinalement, le regard haut.

Gay : Je prends le temps nécessaire avant d'agir (2 tours).

Mat : Les autres, vous ne faites rien ?

Ange : Oh, moi, je vais « encore tout rater », alors je regarde.

Morgan : Pareil. **Mangrove** a l'air si sûr de lui que **Céliana** reste interdite.

Gay : Je me place dans l'encadrement de la porte, fin prêt, et relâche la pression sur mon danseur. Ma magie génère une toile d'araignée noirâtre paralysant tout le monde, sauf le maraud le plus proche pour qui les soies d'araignée deviennent des fils de marionnette. Je prononce entre mes dents, d'un air mauvais : « Guidez-moi jusqu'au nain captif ».

Mat : Euh... Waouh, mais t'as intérêt à assurer sur le jet.

Mat estime une difficulté de 5 :

- ♦ effet d'obscurantisme « imposer une action à un mortel » (+4),
- ♦ cible « groupe » (+4),
- ♦ temps de préparation de 2 tours (-2),
- ♦ avantage de la surprise (-1).

Gay dépense 1 jeton conscience pour produire l'effet magique, et 1 jeton supplémentaire pour atteindre un niveau d'effet de 4 (**Mangrove** n'a que 3 en maîtrise d'obscurantisme). Pour améliorer ses chances, le mage tente des merveilles, ce qui coûte 1 jeton de plus. Enfin, l'atout « Je suis le maître, tu es l'élève » est utilisé (3D6), mais aussi « Ancien principal d'académie obscurantiste » (2D6), au prix d'un dernier jeton.

La réserve de dés se compose donc de : 1D20+5D6. Au lancer, malgré tous ses dés, **Gay** n'obtient que 2 succès sur les 5 requis. Pire, le D20 fait un 1... C'est un incident magique.

Mat : Pour l'instant, ta toile n'apparaît pas. En revanche, une forme s'agite soudain dans un coin sombre, une araignée démoniaque à la fois étonnée et gourmande...

Conséquences techniques des incidents magiques

 OMME POUR LES CONSÉQUENCES D'ACTIONS, certains incidents magiques peuvent ajouter un effet technique à leur mise en scène narrative.

En voici trois, à titre indicatif :

- ♦ Apparition d'un opposant de difficulté X.
- ♦ Perte de X jetons.
- ♦ Gain d'une complication de valeur X.

X peut être égal au nombre de succès manquants pour réussir l'action, ou à la difficulté de l'action initiale (selon le chiffre qui correspond le mieux à la situation).

Le Psycholune a choisi de faire apparaître une araignée démoniaque en guise d'incident magique. S'il a besoin de lui associer une difficulté, il peut choisir entre une difficulté 3 (nombre de succès manquants) ou 5 (difficulté initiale). Si l'araignée se contente d'attaquer les malandrins sans que les Éminences grises interviennent, cette créature peut également rester un événement purement narratif.

LA MERVEILLE

Lorsqu'un dé merveilleux affiche un 20, une **merveille** se produit. Narrativement, la scène s'embellit, paraît idyllique et irréelle. Du point de vue technique, dans cette version « découverte », le **joueur** choisit simplement l'un des deux effets suivants :

- ♦ L'Éminence grise acquiert un pouvoir supplémentaire.
- ♦ L'Éminence grise augmente de 1 sa valeur de conscience (et donc son nombre de jetons conscience). 1 jeton est immédiatement ajouté à sa réserve de conscience, actif.

Gay choisit de dépenser 1 nouveau jeton afin de relancer ses dés et fait un 20. Quel ascenseur émotionnel ! L'action est réussie, et le maraud devenu marionnette peut désormais guider les Éminences grises vers les géôles tandis que ses camarades restent interdits, paralysés par la toile d'ombre et à la merci d'une araignée démoniaque (car la relance n'efface pas l'incident précédent).

De plus, une merveille s'est produite. **Gay** choisit d'augmenter la conscience de **Mangrove** : sa réussite l'a renforcé dans sa confiance en lui, et il entrevoit de nouvelles perspectives dans sa pratique magique.

ÉTRANGE, NON ?

 VOIR PLUS DE CHANCES de réactiver un jeton sur 1D4 que sur 1D12 peut paraître contre-intuitif, mais reste un choix assumé : une harmonique faible peut surprendre plus facilement, dans un sens comme dans l'autre. À l'inverse, une harmonique forte est plus sûre, mais aussi plus prévisible.

Surprendre

Les pouvoirs

Au début, il n'a rien dit.

Il s'est contenté de fermer les yeux un moment puis de les rouvrir en grand. Il a fixé la baie intensément. J'ai vu le gris de ses yeux se colorer comme un ciel d'orage et, soudain, devant moi, dans cette chambre où je tente de décrire ce que j'ai vu, une image spectrale est apparue. Au début, je n'ai distingué qu'un petit bout d'une chaussée enneigée. Puis une silhouette, celle d'une femme qui traversait la rue et qui s'est arrêtée un court instant pour ajuster l'une de ses bottines. La scène s'est répétée une fois, puis deux. J'avais le sentiment de rêver mais la voix de Rosiacre m'a convaincu du contraire.

« Nos yeux volent la vie, mon ami. Notre regard capte le spectacle de la rue. Nous sommes les vrais voyeurs.

Nous pouvons nous repaître à volonté de ce que nous avons vu. Faire renaître le passé quand bon nous semble. »

Renaissance

Les pouvoirs des Éminences grises simulent des effets puissants et précieux en rapport avec leur peuple ou l'équilibre harmonique qui les habite. Ils participent grandement à leur identité.

Chaque pouvoir peut être utilisé **une fois** entre deux repos. Cette activation, gratuite, ne compte pas comme une action. L'effet technique décrit est alors intégré à l'histoire : annuler une action ou ses conséquences, rendre un lancer de dés inutile, ou considérablement améliorer les chances de réussite.

À la création, **Mangrove** a reçu le pouvoir « Succès collectif » qui lui permet de comptabiliser des succès supplémentaires lors d'une action collégiale de son choix.

Gay vient d'obtenir une merveille et aurait pu choisir un nouveau pouvoir pour **Mangrove** parmi ceux que propose sa liste (version « découverte », p. 52) :

- ♦ **Excès** : Le temps d'une scène, le nombre de succès de toutes les actions d'étincelle réalisées par **Mangrove** augmente de 2. Puis, jusqu'au prochain repos, il diminue de 1.
- ♦ **Sagesse** : Une action de **Mangrove** pour convaincre ou tromper réussit automatiquement.

- ♦ **J'ai un plan** : Une action réussit automatiquement car un élément est remplacé par un autre (une fenêtre fermée s'ouvre, un garde s'avère être un ami, **Mangrove** trouve un objet opportun...). Ce pouvoir n'a aucun effet sur les adversaires.

Mais **Gay** a préféré une augmentation de conscience à ces capacités spéciales.



EFFETS TECHNIQUES DES POUVOIRS

Voici les principaux effets que permettent les pouvoirs :

- ♦ Rendre possible une action impossible.
- ♦ Transformer une action en réussite automatique.
- ♦ Considérer qu'un dé harmonique affiche sa valeur maximale.
- ♦ Augmenter le nombre de succès d'un type d'actions (en diminuant parfois celui d'autres actions).
- ♦ Utiliser gratuitement le D20 merveilleux en plus du dé harmonique.
- ♦ Ignorer le prérequis d'une maîtrise magique.

Actions et oppositions : le découpage de la narration

Les règles qui précèdent permettent de gérer tous types de situations, mais reposent sur un bon découpage de la narration et des actions. Choisir quand les utiliser, et pour quelle action précisément, peut induire des résolutions très différentes. Il faut en avoir conscience et en tirer parti pour construire la meilleure histoire possible.

Par exemple, voici diverses façons de traiter une action du style « humilier un jeune noble » :

- ♦ **Anecdotique** : « Tu l'humilies sans souci, les dés sont inutiles, il baisse le nez et te laisse triompher. »
- ♦ **Binaire** : « Tu veux l'humilier, c'est difficile (2), lance les dés. Tu peux réussir, ou échouer. »
- ♦ **Corsé** : « Ce petit baron a fréquenté le collège d'Arpègne, et toute la cour lui est acquise. Lui faire perdre la face serait phénoménal (difficulté 6). Utilise toute ta verve, et ne te décourage pas : tu pourras prolonger ton action si tu ne réussis pas. »
- ♦ **Détaillé** : « Humilier un noble devant tous ses gens... Par quel angle attaques-tu ? Tournes-tu son physique en dérision ? C'est vrai qu'il y a matière (la difficulté n'est que de 2). Tu réussis, mais il n'a pas dit son dernier mot et riposte en parlant de tes sabots. Comment réagis-tu ? Une contre-attaque sur ses jupons ? Voyons cela, difficulté 3. »
- ♦ **Irrecevable** : « Tu t'es cru dans une fable ? Les gardes te sautent sur le râble. »

Ce qui en ressort, pour l'histoire, n'a rien de comparable.

Autre exemple, un combat contre une créature objectivement trop puissante : un dragon !

Réaliser une action collégiale d'opposition contre une difficulté digne d'un mythe (au moins 16) peut sembler désespéré et, dans le meilleur des cas, fait perdre de nombreux jetons. C'est néanmoins un parti-pris susceptible de donner de très beaux moments de narration.

Une autre option serait de ne pas considérer le dragon comme une opposition monolithique et de résoudre la rencontre en plusieurs étapes.



Dans cette dernière hypothèse, le dragon ne se résume plus à une seule difficulté, mais à une somme d'événements à vivre et d'actions à réaliser. Par exemple :

- ♦ éviter le souffle du dragon (difficulté 2),
- ♦ lacérer les ailes du dragon pour l'empêcher de s'envoler (difficulté 4),
- ♦ atteindre le creuset situé derrière le dragon (difficulté 2),
- ♦ réactiver les soufflets pour faire fondre l'or contenu dans le creuset (difficulté 3),
- ♦ attirer le dragon au plus près du creuset fumant (difficulté 2),
- ♦ faire basculer le creuset d'or en fusion sur le dragon (difficulté 4).

Encore un exemple ? Agone de Rochronde, dans *Les Danseurs de Lorgol*, n'aurait jamais pu surmonter seul la difficulté globale consistant à « vaincre le quartet des faux-accords ». Cette opposition est donc traitée, dans les romans, comme une succession de difficultés :

- ♦ tuer le premier faux-accord à la rapière,
- ♦ dresser un bouclier harmonique contre les poignards mentaux des deux clavecinistes,
- ♦ attaquer la deuxième faux-accord à la rapière,
- ♦ tenter un duel musical avec les clavecinistes,
- ♦ produire un effet magique d'éclipsisme pour neutraliser le troisième faux-accord,
- ♦ reprendre le duel musical pour briser l'esprit du dernier opposant par un effet d'accord.

Ces actions sont toutes traitées séparément, ainsi que leurs conséquences (pertes de jetons, complications, épuisement, etc.).

Joueurs et Psycholune doivent donc réfléchir à la portée de ce qu'ils proposent afin d'obtenir de belles scènes. Et, lorsque le Psycholune annonce la difficulté, les joueurs peuvent toujours :

- ♦ **Accepter** cette difficulté.
- ♦ **Renoncer** devant une difficulté insurmontable, et orienter l'histoire différemment.
- ♦ **Modifier leur mise en scène pour essayer de moduler la difficulté** (éléments avantageux, transformation de l'action en action collégiale, découpage de l'action en plusieurs étapes, ajout d'un effet magique, etc.).

Donner une autre dimension aux oppositions

Les affrontements

Diphome me fixait avec des yeux exorbités, les mains vissées au fauteuil. Je bondis sur la table basse, me fendis et frappai au milieu du front. La rapière s'enfonça dans son crâne et le cloua au dossier. Je fis volte-face et me jetai spontanément au sol. Un carreau d'Arbassin venait d'exploser sur un bouclier invisible dressé par Mandigo. Des esquilles me labourèrent le dos. Je me relevai et me précipitai dans sa direction.

Agone

Pour donner une dimension plus structurée et tactique à une opposition, le Psycholune peut la transformer en **affrontement**. Un affrontement oppose toujours les Éminences grises à au moins un **adversaire**, un personnage non-joueur particulier disposant d'un profil technique résumé sur une **feuille d'adversaire**. D'autres personnages non-joueurs peuvent également prendre part à l'affrontement, qu'il s'agisse d'alliés des Éminences ou de séides de l'adversaire. **Chaque personnage agit à tour de rôle :**

- + les **Éminences grises** agissent les unes après les autres, dans l'ordre de leur choix, puis
- + les **personnages non-joueurs et les adversaires** réalisent leurs actions, dans un ordre décidé par le Psycholune.

Le Psycholune peut imposer un ordre différent si, par exemple, il estime que l'adversaire est anormalement rapide, ou prend les Éminences grises au dépourvu. De même, à son tour, un joueur peut décider que son personnage reporte ses actions afin, par exemple, de se défendre au tour de l'adversaire.

Un nouveau tour débute. Mangrove est revenu vers ses camarades, le garde des Poternes sous son emprise. N'ayant pas annoncé d'actions, Céliana et Ackbar sont jusque-là restés aux aguets.

Mat : Le garde subjugué descend les marches jusqu'à atteindre un simple réduit. Il s'approche d'une paroi et déclenche un mécanisme. Une porte dérobée pivote, révélant un nouvel escalier.

En bas, le nain que vous recherchez s'ennuie dans sa cellule. Les clés pendent à un crochet.

Ange : Je prends le trousseau, j'ouvre et je libère le nain.

Mat : Très bien, tu ne rencontres aucune difficulté.

Grimlir te remercie et...

Morgan : J'ai un mauvais pressentiment.

Ange : Ne traînons pas, filons. (Ackbar dégainé son arme, juste au cas où.)

*Mat : OK. Le nain se renfrogne mais vous suit. Alors que vous atteignez de nouveau le réduit, un ogre apparaît dans l'escalier en face et vous barre le passage. « Où allez-vous comme ça ? Vous pensiez filer sans en parler à **Cul-de-Basse** ? »*



LES ADVERSAIRES

Un adversaire se compose :

- + d'une description,
- + d'une adversité,
- + d'une résilience,
- + d'actions adverses,
- + d'intrigues.

Les adversaires **dissonants** possèdent également une **dissonance** et des **actions de dissonance**.

LA DESCRIPTION

La description d'un adversaire est une série d'informations qui type ce personnage et conditionne ses autres paramètres. La première information révèle toujours son nom : un anonyme ne peut se prévaloir du statut d'adversaire.

« **Cul-de-Basse, taulier ogre** » contient trois informations :

- + son nom,
- + le métier qu'il exerce,
- + son peuple d'origine.

L'ADVERSITÉ

L'adversité estime la puissance de l'adversaire, et donc :

- + la difficulté à surmonter pour les Éminences grises qui se défendent contre ses actions,
- + la difficulté que les Éminences grises doivent évaluer pour réussir leurs actions contre lui.



Elle est égale au nombre d'informations de la description.

« **Cul-de-Basse, taulier ogre** » a une adversité de 3.

Une diminution de l'adversité (sous l'effet d'une conséquence technique, voir p. 38) peut être perçue comme la perte d'une information dans la description.

« **Cul-de-Basse, taulier ogre** » pourrait être ciblé par un effet magique occultant temporairement sa nature d'ogre. Il deviendrait « **Cul-de-Basse, taulier** » et n'aurait plus qu'une adversité de 2.

LA RÉSILIENCE

La résilience évalue la capacité de l'adversaire à continuer l'affrontement : son endurance, sa conscience, ses « points de vie ».

Elle est égale à 5 fois le nombre d'informations de la description.

« **Cul-de-Basse, taulier ogre** » a une résilience de 15.

Lorsque la résilience tombe à 0 (sous l'effet d'une conséquence technique, voir p. 38), l'adversaire est vaincu. Selon la logique de l'histoire et la nature de l'affrontement, il meurt, capitule, tente de fuir, etc.

Exemple de feuille d'adversaire complète

Cul-de-Basse taulier ogre

Une masse de muscles disgracieuse, des yeux chafouins et une mâchoire proéminente.

ADVERSITÉ : 3

RÉSILIENCE : 15

DISSONANCE (étincelle) : 1

ACTIONS ADVERSES :

- ♦ **Grosse baffe** : De quoi sentir la brûlure du soleil dans sa chair. 1 Éminence grise ciblée perd 3 jetons conscience.
- ♦ **Coudépaule** : Un ogre qui joue des coudes vaut largement un buffle. Toutes les Éminences grises ciblées perdent 2 jetons conscience.
- ♦ **Grande-gueule** : La mâchoire de Cul-de-Basse se désarticule et tente d'avaler un opposant. 1 Éminence grise ciblée perd 2 jetons conscience et passe le tour suivant à se libérer de cet étai.

ACTIONS DE DISSONANCE :

- ♦ **Gloutonnerie** : Cul-de-Basse mord frénétiquement tout ce qui se trouve à sa portée. Toutes les Éminences grises ciblées perdent 2 jetons conscience, et 2 succès sur leur prochaine action.

INTRIGUES :

- ♦ **Le geôlier** : La silhouette de Cul-de-Basse hante les Mille Tours. L'ogre ne parle presque jamais, ne consomme rien dans les tavernes et effraie ceux qui l'importunent. Il lui arrive de marcher accompagné d'une personne que l'on ne revoit jamais après cela.
- ♦ **Le dévoreur** : Cul-de-Basse ne mange que des repas vivants. Il se délecte souvent d'un lapereau devant ses prisonniers, les menaçant de subir le même sort s'ils s'évadent. Ce régime alimentaire suppose une logistique qui ne passe pas inaperçue dans le quartier.
- ♦ **La bête** : Cul-de-Basse a grandi malheureux, façonné et exploité par de mauvais maîtres qui le battaient, le nourrissaient de rats vivants et se servaient de lui pour leurs basses besognes. Il ne connaît rien d'autre, n'a jamais quitté les Mille Tours, mais peut apprendre. Se montrer plus fort que lui, puis miséricordieux, peut l'inciter à changer. Tout ce qu'il veut, c'est vivre – sans avoir conscience de ce que cela englobe.

LES ACTIONS ADVERSES

Un adversaire réalise une action adverse – et une seule – par tour.

Chaque action adverse réussit automatiquement, et inclut :

- ✦ un exemple de la façon dont cette action se déroule,
- ✦ une conséquence technique (un nombre de jetons perdus par une ou plusieurs cibles, la perte d'un tour, etc.).

Le Psycholune doit éviter d'utiliser la même action adverse deux fois de suite – afin de ne pas affadir son impact narratif.

Le nombre d'actions adverses d'un adversaire est égal au nombre d'informations de sa description.

« **Cul-de-Basse**, taulier ogre » possède trois actions adverses.

- ✦ **Grosse baffe** : De quoi sentir la brûlure du soleil dans sa chair. 1 Éminence grise ciblée perd 3 jetons conscience.
- ✦ **Coudépaule** : Un ogre qui joue des coudes vaut largement un buffle. Toutes les Éminences grises ciblées perdent 2 jetons conscience.
- ✦ **Grande-gueule** : La mâchoire de Cul-de-Basse se désarticule et tente d'avaler un opposant. 1 Éminence grise ciblée perd 2 jetons conscience et passe le tour suivant à se libérer de cet étou.

LES INTRIGUES

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

Le nombre d'intrigues d'un adversaire est égal au nombre d'informations de sa description.

« **Cul-de-Basse**, taulier ogre » possède trois intrigues.

- ✦ **Le geôlier** : La silhouette de Cul-de-Basse hante les Mille Tours. L'ogre ne parle presque jamais, ne consomme rien dans les tavernes et effraie ceux qui l'importunent. Il lui arrive de marcher accompagné d'une personne que l'on ne revoit jamais après cela.
- ✦ **Le dévoreur** : Cul-de-Basse ne mange que des repas vivants. Il se délecte souvent d'un lapereau devant ses prisonniers, les menaçant de subir le même sort s'ils s'évadent. Ce régime alimentaire suppose une logistique qui ne passe pas inaperçue dans le quartier.
- ✦ **La bête** : Cul-de-Basse a grandi malheureux, façonné et exploité par de mauvais maîtres qui le battaient, le nourrissaient de rats vivants et se servaient de lui pour leurs basses besognes. Il ne connaît rien d'autre, n'a jamais quitté les Mille Tours, mais peut apprendre. Se montrer plus fort que lui, puis miséricordieux, peut l'inciter à changer. Tout ce qu'il veut, c'est vivre – sans avoir conscience de ce que cela englobe.

DISSONANCES ET ACTIONS DE DISSONANCE

Un adversaire dissonant complète le profil précédent avec :

- ✦ une **dissonance** (âme, esprit, étincelle, nature ou nuit),
- ✦ des **jetons de dissonance**,
- ✦ une **action de dissonance** par jeton.



Tant qu'il reste des jetons, lorsque la résilience d'un adversaire dissonant tombe à 0, le Psycholune :

- ♦ met en scène une action de dissonance (immédiatement et gratuitement),
- ♦ réinitialise la résilience à sa valeur maximale,
- ♦ perd un jeton,
- ♦ poursuit l'affrontement.

S'il ne reste plus de jetons et que la résilience tombe à 0, l'adversaire est vaincu.

« **Cul-de-Basse** taulier ogre » est un ogre grande-gueule, un être dissonant (1) en étincelle.

Lorsque sa résilience arrive à 0 pour la première fois, elle remonte à 15, son unique jeton est perdu, et l'action de dissonance suivante est mise en scène.

- ♦ **Gloutonnerie** : **Cul-de-Basse** mord frénétiquement tout ce qui se trouve à sa portée. Toutes les Éminences grises ciblées perdent 2 jetons conscience, et 2 succès sur leur prochaine action.

LES ACTIONS D'AFFRONTEMENT DES ÉMINENCES GRISSES

Face à un adversaire, les Éminences grises peuvent imaginer toutes sortes d'actions. Elles provoquent les conséquences habituelles et, en cas de réussite (même mitigée), des conséquences techniques particulières.

LES ATTAQUES

Une action d'attaque a pour but de « blesser » l'adversaire. Elle utilise son adversité comme difficulté et, en cas de réussite, applique la conséquence technique : **attaque**.



Ackbar réagit le premier.

Ange : J'ai besoin d'un mouvement pour l'approcher ?

Mat : Non, vous tombez nez à nez.

Ange : OK, je frappe.

Ackbar porte un coup de lame (1 action). **Mat** annonce une difficulté de 3 (adversité de **Cul-de-Basse**). **Ange** lance 1D10 (action de nature) plus 2D6 (atout « Avec classe et panache ! ») et obtient 3 succès.

Cul-de-Basse perd 3 points de résilience, et passe à 12.

Mat : C'est une attaque réussie, tu veux nous détailler ça, ou passer à ton action suivante ?

Ange : Ni l'un ni l'autre. C'était une frappe instinctive, rien de spécial à raconter. Et maintenant j'attends, au cas où il me faille parer le coup adverse.

LES FEINTES

Une feinte cherche à affaiblir l'adversaire ou avantager son auteur. Sa difficulté diffère selon la situation :

- ♦ Si l'adversaire est directement ciblé, l'adversité sert de difficulté.
- ♦ Si l'Éminence grise feinte sans cibler l'adversaire, la difficulté s'estime à partir du tableau des exemples de difficultés de 1 à 20 (voir p. 26).

En cas de réussite, la feinte applique l'effet technique : **modification**.

Gay : **Mangrove** va...

Morgan : Attends une minute, il n'y en a que pour vous deux depuis tout à l'heure. Tu me laisses agir, s'il te plaît ?

Gay : Bien sûr, désolé. Juste, je commence à torturer mon danseur. Voilà, à toi. Tu veux faire quoi ?

Morgan : Malgré l'étroitesse de l'escalier, tout le monde peut agir ?

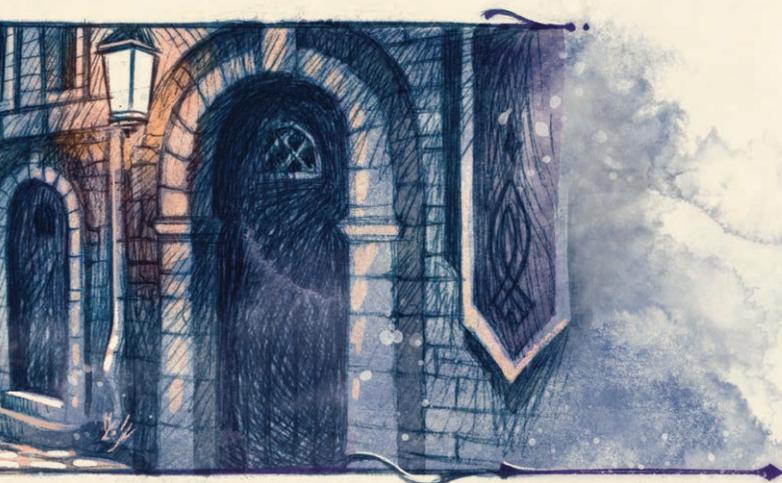
Mat : Oui. Faisons simple.

Morgan : Très bien. Dans ce cas, je fais mine de menacer **Grimlir**. « Laisse-nous passer, ou tu devras répondre de sa mort. »

Mat : Hmm... Tu cherches à déstabiliser l'ogre, mais le nain doit entrer dans ton jeu, ce qui n'est pas gagné.

Mat choisit de ne pas utiliser l'adversité et d'évaluer une difficulté de 4.

Céliana réussit et **Morgan** choisit de réserver ses 4 succès pour améliorer une action à venir.



LES DÉFENSES

Au moment d'une action adverse, une Éminence grise peut tenter de se protéger, ou de protéger les autres. Le joueur doit avoir réservé une action dans ce but : s'il a déjà utilisé les deux actions de son personnage, il ne peut rien tenter de plus. Une défense utilise l'adversité comme difficulté et, en cas de réussite, applique la conséquence technique : **protection**.

La durée de cette conséquence technique dépend de la situation décrite : une parade ne dure que le temps de l'action, tandis qu'un écran de protection (obstacle, bouclier magique, etc.) peut encaisser plusieurs coups.

Mat : Il reste une action à chacun. Vous agissez encore, ou vous attendez ?

Les joueurs (en chœur) : On attend.

Mat : Très bien. **Cul-de-Basse** tente de mettre une grosse baffe à **Céliana**.

Morgan : Laissez-moi réagir. Gardez vos actions. Je tente une esquive. Difficulté 3 ?

Mat : C'est ça.

Morgan : J'utilise mes 4 succès en réserve, je crois que ça va suffire.

Mat : Tout à fait. L'ogre a été perturbé par ta mise en scène et les serpents qui sifflent sur ta tête. Tu n'as même pas besoin de bouger, il cherche à t'intimider mais sans vraiment te toucher, de peur de se faire mordre. Sa main s'abat sur le mur comme un coup de tonnerre.

LES RIPOSTES

Les Éminences grises qui n'ont pas dépensé toutes leurs actions avant l'action adverse doivent le faire avant la fin du tour, ou perdre ces actions. Celles qui ont été la cible d'une attaque adverse et qui ripostent peuvent, en cas de réussite (même mitigée), augmenter le nombre de leurs succès de 1.

Mat : Que voulez-vous faire de vos actions non dépensées ?

Morgan : J'attaque avec mes serpents la main qui vient de les frôler.

Mat : Tu n'as plus d'actions.

Morgan : Si, car je dépense mon pouvoir « Chevelure vivante » pour en avoir une supplémentaire.

Mat : Oooh... Vas-y.

Morgan obtient 2 succès, pas assez pour égaler l'adversité, mais négocie une réussite mitigée au prix d'un jeton dépensé. Ses 2 succès, augmentés de 1 pour la riposte, font passer la résilience à 9.

Ange : Moi aussi, je peux riposter ?

Mat : Non, car **Ackbar** n'était pas ciblé par l'attaque adverse. En revanche, tu peux attaquer normalement.

Ange : OK.

Ackbar réussit également, avec 4 succès. Il ne reste que 5 de résilience à l'ogre.

Mat : Et toi, **Mangrove** ?

Conséquences techniques appliquées aux affrontements

DURANT UN AFFRONTEMENT, les conséquences techniques des actions réalisées par les Éminences grises s'appliquent dès que possible : un coup d'épée compte comme une attaque, une parade vaut protection, un croche-pied entraîne une modification, la conjuration démoniaque invoque un allié, etc. Chaque action ne peut provoquer qu'un seul effet parmi les suivants :

- ♦ **Attaque** : chaque succès obtenu est déduit de la résilience adverse.
- ♦ **Invocation d'allié** : chaque succès obtenu est déduit de l'adversité ou de la résilience adverse, d'une ou plusieurs difficultés, ou annule une ou plusieurs pertes de jetons à venir. Chaque fois, cela correspond à une action alliée. L'allié ne peut utiliser en une seule fois plus de succès que le niveau d'effet magique qui l'a créé. L'allié est actif jusqu'à avoir consommé le nombre de succès total obtenu durant son invocation.
- ♦ **Modification** : chaque succès est ajouté ou soustrait de ceux d'une prochaine action, ou de l'adversité, le temps d'une action.

- ♦ **Protection** : chaque succès annule la perte d'un jeton provoquée par l'action qui vient d'avoir lieu, ou va avoir lieu. Cet effet disparaît dès que tous les succès ont été utilisés ou que l'action est finie, selon la logique de la protection créée. Une conséquence technique adverse autre que la perte de jetons peut être annulée au prix d'un nombre de succès égal à l'adversité.
- ♦ **Soin** : la cible efface entièrement une complication.
- ♦ **Soutien** : la cible récupère un jeton par succès (les jetons sont toujours récupérés inactifs).

Une action se soldant par un échec ne déclenche aucune conséquence technique supplémentaire pendant un affrontement. Échouer sanctionne bien assez les joueurs, qui perdent une occasion de faire progresser l'affrontement et exposent leurs Éminences grises à davantage d'actions adverses.





LES EFFETS MAGIQUES

Un effet magique ne s'oppose jamais à l'adversité, mais à une difficulté indiquée par le tableau des *paramètres de difficultés des effets magiques* (voir p. 26).

Gay : Je relâche la pression sur mon danseur, qui se met à convulser. Les ombres autour de l'ogre s'agitent en harmonie avec lui, et des griffes d'ombre en jaillissent.

Mat : Tu vois ça comme une attaque, ou comme des ombres alliées ?

Gay : Plutôt comme des appendices alliés.

Mat : OK, j'estime la difficulté à 3. Ton niveau d'effet magique de 3 (faire attaquer les ombres) n'est modifié par aucun paramètre.

Gay lance ses dés et obtient 5 succès. Les griffes attaquent immédiatement et leur conséquence technique égale le niveau d'effet magique qui les a produites, donc 3 points de résilience en moins.

LES AUTRES ACTIONS

Pour toutes les autres actions, le Psycholune détermine la difficulté en se référant aux tableaux habituels (voir p. 26).

CONCLURE UN AFFRONTEMENT

Dès que la résilience tombe à 0, et que tous ses éventuels jetons de dissonance ont été dépensés, l'adversaire est vaincu. La défaite des Éminences grises ne survient que si ces dernières sont toutes épuisées, ou décident d'interrompre l'affrontement.

Un nouveau tour commence.

Mat : Finissons-en. Les griffes d'ombre réattaquent aussitôt, **Gay** avait fait 5 succès, donc elles diminuent la résilience de 2 points supplémentaires et disparaissent. **Cul-de-Basse** tombe à 0.

Tandis que **Cul-de-Basse** s'effondre, les Éminences grises le contournent pour monter vers le rez-de-chaussée. Hélas, l'ogre dissonant est pris d'un spasme et se redresse à quatre pattes pour mordre le groupe (action « Gloutonnerie »). Afin de mettre **Grimlir** à l'abri, les agents poursuivent leur chemin, mais tombent sur plusieurs voleurs qui les attendent de pied ferme. L'étau se resserre. La situation semble désespérée lorsque **Merline** apparaît et ordonne aux malandrins de laisser partir les intrus... Est-elle la cheffe des Poternes ?

Dissonance et opéra harmonique

UN ADVERSAIRE DISSONANT peut être vaincu comme n'importe quelle autre créature. Toutefois, il existe un autre moyen d'agir sur lui, connu de toutes les éminences grises : l'**opéra harmonique**.

L'opéra harmonique :

- ♦ est une action collégiale unissant au moins deux effets magiques associés à des harmoniques différentes de la dissonance adverse,
- ♦ est d'une difficulté égale à la résilience *actuelle* de l'adversaire,
- ♦ a pour conséquence technique, en cas de réussite, l'annulation temporaire de la dissonance de l'adversaire. L'adversaire perd ses jetons et actions de dissonance. Son comportement change – comme s'il découvrait l'Harmonie avec des yeux neufs.

L'effet de l'opéra harmonique est temporaire (à la discrétion du Psycholune).

- ♦ Prolonger son effet est possible, mais uniquement sous les branches d'un souffre-jour. L'effet cesse dès que le dissonant quitte la protection de l'arbre.
- ♦ Rendre cet effet définitif n'est possible qu'au prix d'une longue quête.



Vivre & mourir

La santé des Éminences grises

Les deux nains n'avaient posé aucune question quand j'avais franchi la porte de leur hôtellerie une demi-heure plus tôt. Borik m'avait toisé, jugeant de mon état de délabrement avec un œil circonspect, puis il avait décliné le programme sans fioritures :

« Un bain chaud, d'abord. Ensuite, on s'occupera de tes blessures. Après, tu mangeras, et on discutera. »

Les Nouveaux Mystères d'Abyme



La santé d'une Éminence grise est représentée par ses jetons conscience.

- ♦ Au moins un jeton actif : Éminence grise **déterminée**. Tout va bien pour elle.
- ♦ Tous les jetons inactifs : Éminence grise **troublée**. Elle ne peut plus profiter des effets de dépense des jetons – elle doute, hésite, ne juge pas opportun de se surpasser, etc.
- ♦ Tous les jetons perdus : Éminence grise **épuisée**. Elle ne peut plus entreprendre d'actions – elle est exténuée, résignée, évanouie, captive, etc.

Elle dépend aussi de ses complications, des traumatismes durables qui diminuent sa capacité résiduelle à poursuivre l'aventure.

Céliana, Ackbar et Mangrove sont tous trois déterminés à l'issue de cette scène d'évasion. Néanmoins, ils ont perdu plusieurs jetons, et d'autres ont été dépensés, que ce soit dans les réserves de conscience ou dans la réserve collégiale.

Dans cette version « découverte », l'équilibre entre les harmoniques d'une Éminence grise ne participe pas à sa santé (ce sera le cas dans le livre de base de *Pénombre* : *Le Grimoire des Éminences*).

CONSCIENCE & RÉSERVE COLLÉGIALE

À l'issue de chaque repos et chaque retraite (voir p. 22), une Éminence grise :

- ♦ récupère toute sa conscience perdue, puis
- ♦ réactive toute sa conscience, et la réserve collégiale.

Elle se retrouve donc avec un nombre de jetons actifs égal à sa valeur de conscience, et une réserve collégiale réactivée.

Une Éminence grise réactive aussi un jeton (conscience ou collégial) chaque fois qu'elle obtient une envolée comme conséquence de son action (voir p. 30).

Elle peut enfin être la cible d'un effet magique de soutien, auquel cas elle récupère un jeton conscience par succès obtenu (voir p. 30).

En rentrant au Souffre-jour, il suffit d'une bonne nuit de repos pour que Mangrove et Céliana récupèrent leurs jetons conscience perdus, et réactivent tous leurs jetons. Le lendemain, ils auront donc 7 jetons conscience actifs chacun, et 10 jetons actifs dans la réserve collégiale.

Pour Ackbar, c'est plus compliqué...

LES COMPLICATIONS

Effacer une complication nécessite d'effacer toutes ses cases barrées. Le Psycholune est seul juge du moment où cela survient. Afin d'autoriser l'effacement d'une case, il peut :

- ♦ Empêcher la récupération et la réactivation de jetons conscience lors d'un repos ou d'une retraite (par exemple, une blessure ou une peur peuvent troubler le sommeil).
- ♦ Faire échouer une action en raison de ce handicap (par exemple, une blessure ou une peur peuvent contrarier un mouvement).

Durant une retraite, une complication dont plus aucune case n'est barrée disparaît, y compris si sa dernière case a été effacée durant cette même retraite.

Une Éminence grise peut enfin être la cible d'un effet magique de soin, auquel cas une complication est entièrement effacée (voir p. 30).

Ackbar possède la complication « Mon égo en a pris un coup » au niveau 2.

Le Psycholune décide de l'empêcher de récupérer et réactiver ses jetons conscience durant cette « bonne nuit de repos ». Le satyre tourne dans son lit, revoit le regard de la farfadine atterrée par son jeu d'acteur, cauchemarde que la mission échoue par sa faute, etc. À son réveil, il se sent toujours aussi mal, et se trouve idiot d'être traumatisé pour si peu : il efface une case de sa complication.

Akbar n'a pas l'intention de psychoter ainsi pendant des jours, et demande donc à Céliana de le réconforter grâce à l'accord. Il aurait pu tenter de le faire lui-même, mais sa maîtrise magique est faible, et il a trop mal dormi pour risquer de s'épuiser davantage.

✂ MOURIR ✂

Dans *Pénombre*, la mort d'une Éminence grise n'est jamais soumise au hasard.

Elle peut survenir chaque fois qu'une Éminence grise est épuisée (perte de tous ses jetons conscience). À ce moment-là, le joueur doit choisir entre trois options.

- ✦ **Ne rien faire.** Dans ce cas, l'épuisement provoque une mise hors-jeu temporaire de son Éminence grise, qui réapparaîtra dans l'histoire après un repos ou une retraite.
- ✦ **Dépasser ses limites.** Le joueur ajoute à son Éminence grise une complication de niveau 3 pour récupérer et réactiver 3 jetons conscience. Son Éminence grise n'est alors plus épuisée mais, en cas de nouvel épuisement durant la même scène, elle meurt.
- ✦ **Décider de la mort de son Éminence grise.** Dans ce cas, il prend le contrôle de l'histoire et met en scène les effets positifs découlant de ce sacrifice ultime. Il ne s'agit pas forcément d'une mort physique : comme Agone de Rochronde plantant le souffre-jour, cela peut déboucher sur bien d'autres choses qu'un exploit suicidaire, y compris la transformation du personnage en banshee ou en muse, par exemple. Seule constante : cette Éminence grise ne sera plus jouable après cela.

Les complications s'effacent ?

L'EFFACEMENT D'UNE COMPLICATION ne veut pas dire que le bras tranché a repoussé ou que la mauvaise réputation acquise est oubliée. Simplement, cela n'a plus d'intérêt pour l'histoire et la caractérisation du personnage. L'élément est assimilé et n'est plus considéré comme un handicap, ou un enjeu. Lorsqu'une complication « œil crevé » est effacée, cela ne signifie pas que le personnage a retrouvé l'usage de son œil, mais qu'il s'est habitué à être borgne.

Le *Premier Cahier Gris* propose des règles suffisantes pour découvrir *Pénombre*. Le *Grimoire des Éminences*, le livre de base de *Pénombre*, y ajoutera :

- ✦ des règles de création d'Éminences grises personnalisées, incluant de nouvelles options de peuples, de royaumes d'origine, de maîtrises magiques et de pouvoirs,
- ✦ des règles de timbre et de partition simulant le conflit harmonique qui menace l'identité des Éminences grises, le risque de devenir dissonant et le danger de contracter une peste harmonique,
- ✦ des règles d'évolution non aléatoires, complémentaires de l'obtention de merveilles.

Ewelf céda la première et s'éroula soudain sur le sol, le visage creusé par l'effort.

« Petite sœur, on ne peut pas renoncer maintenant, fis-je en la relevant.

– Je n'en peux plus. C'est inutile.

– Je vais te porter. »

Je voulus la hisser sur mon dos mais mes jambes se dérochèrent.

« Je n'y arriverai pas... *Pénombre*, aide-moi, dis-je à voix haute en me tournant vers Eyhidiازه.

– Si j'abandonne ce corps, elle mourra. »

Je serrai les poings, le crâne prisonnier des cris de la meute qui s'élevaient dans la brume.

« Aide-moi », murmurai-je.

Un souffle imperceptible s'échappa des lèvres de la chorégraphe. La mâchoire contractée, je vis son corps osciller comme il avait vécu, dans un mouvement léger et gracieux, avant de s'effondrer brutalement, fauché par l'abandon de la rapière. J'empoignai *Pénombre* fichée dans le sol.

« C'était mieux ainsi. Pleure, mon maître, pleure et laisse-moi agir... »

Agone





Les Éminences Grises

PERSONNAGES
PRÊTS À JOUER

« Qui formez-vous dans ce collège ?
– Des gens comme vous.
– Vous ne répondez pas à ma question.
Que devient-on après le Souffre-jour ? »
Un sourire éclaira son visage :
« Et c'est seulement maintenant que vous le demandez... »,
murmura-t-il.
Je haussai les épaules.
« Des éminences grises, révéla-t-il.
Des serviteurs dévoués de la duplicité, du mensonge et de la félonie. »
Je tressaillis comme si les mots avaient eu la force d'une gifle.
« Nous servons la même cause, poursuivit-il.
Nous ne formons pas des barons, le royaume en a déjà bien assez.
Nous sculptons leur conscience dans l'ombre des trônes.
Nous nous battons pour l'unification du royaume,
pour que les barons cessent de sacrifier la paix de l'Urguemand
à leurs intérêts personnels. »

Souffre-Jour



Ackbar

Satyre amnésique

*La quarantaine, le front haut et les sourcils épais,
des traits fins et de grands yeux sombres.
Je ne m'intéresse pas longtemps à ces détails,
l'essentiel se trouve plus bas, à partir de la taille :
deux cuisses animales au poil long qui s'achèvent sur
des sabots noircis et taillés en pointe.*

Renaissance

PERSONNALITÉ

Ackbar a échappé à des faux-accords en se réfugiant *in extremis* sous l'ombre du souffre-jour. L'arbre noir a fait taire les mélodies discordantes de ses bourreaux, mais il ne lui a pas rendu sa mémoire fracturée, pas plus qu'il n'a réparé son esprit brisé. Depuis quatre ans, ce satyre se reconstruit donc un personnage de cape et d'ébroufe, remplaçant son passé oublié par un roman dont il est à la fois l'auteur et le héros.

Un satyre de son envergure attise bien entendu la jalousie des médiocres et les médiocres, en meute, savent être redoutables... Il craint donc les faux-accords, qui doivent forcément vouloir achever ce qu'ils ont commencé il y a quatre ans. Pourquoi s'en sont-ils pris à lui, qui avait pour seul tort d'être un musicien apprécié des gens de goût ?

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Ackbar est...

- + charmeur comme un satyre,
- + arrogant comme un héros,
- + brillant comme un esprit vif,
- + effrayé jusqu'à la haine par les accordés (ne pouvant distinguer un faux-accord d'un accordé, Ackbar craint ces derniers).

PORTRAIT

Ackbar n'est pas très grand, de corpulence moyenne, et soigne sa mise. Avec son teint très mat, sa longue barbe noire et ses cornes de bélier enroulées, il pourrait effrayer, mais son sourire charmeur et son regard pétillant suggèrent plutôt qu'il va vous faire passer un bon moment. Côté tenue, une extravagance élégante et nonchalante s'impose, avec un pourpoint à crevés rehaussé de fourrure, une jarretière assortie, et parfois des sabots vernis.

Il ne se sépare jamais de sa lyre abyssale.



POUVOIRS

Ackbar débute le jeu avec le pouvoir *Spectacle vivant*.

De plus, chaque fois qu'il réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

SPECTACLE VIVANT

Être satyre, c'est offrir à l'Harmonde un spectacle quotidien.

Le temps d'une action spectaculaire, utilisez gratuitement le D20 merveilleux en plus du dé harmonique.

PLAISIR GRISANT

Tu ignores jusqu'où tout cela va fatalement nous mener. Moi, je sais.

À l'acquisition de ce pouvoir, choisissez une activité de loisir (musique, poésie, nourriture, sexe...)

Après qu'Ackbar a pratiqué ce loisir, le dé harmonique d'une de ses actions affiche sa valeur maximale.

TRIOMPHE

Profite de ta défaite pour assister à ma victoire !

L'action d'un autre personnage a pour conséquence un échec : faites immédiatement agir Ackbar. Cette action supplémentaire est gratuite.



Nom *Ackbar*
Peuple *Satyre*

Venombre

Harmoniques

D12
Nuit
ACTION SCÉLÉRATE

D8
Âme
ACTION SOCIALE

D10
Nature
ACTION PHYSIQUE

D4
Esprit
ACTION MENTALE

D6
Étincelle
ACTION PERCEPTIVE

Pouvoirs

type

Potentiel

Spectacle vivant

Atouts

Potentiel

Charmeur x x x

Avec classe et panache x x x

Cela m'aide à comprendre ou retrouver mon passé x x x

Ma lyre abyssale x x

Mon professeur était un fin bretteur x

Maîtrises magiques

Potentiel

Accord	harmonique	prerequis	
Erigue	Âme	jouer de la lyre	1
	Nature	s'arracher ou se tresser une mèche de poils	2

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

	Résultat et succès	
Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
Produire 1 effet magique	4-7	1

7 Max Complications

Ackbar l'accordé

Pour préparer son effet magique, Ackbar doit...

- **Prérequis** interpréter un morceau de musique à l'aide de sa lyre abyssale aux accords si exotiques.

Ce faisant, il...

- **Action magique** entre en résonance avec l'esprit de sa cible et pénètre cet espace mental tant que dure la musique. Chaque esprit ressemble à une contrée nouvelle et fantasmagorique.

Avec un effet magique de niveau ? ... il parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique d'art ancien (accord, décorum, geste) ; lire les pensées superficielles et les émotions ; etc.
- 2 **modifier** les pensées superficielles et les émotions ; apaiser, mettre en confiance, exalter, encourager, soutenir ; provoquer culpabilité, découragement, déconcentration et désorientation ; faire bégayer ; mettre en colère, enrager ; glisser un message mental ; etc.
- 3 **lire** des souvenirs précis dans la mémoire ; perturber un sens (vue, ouïe, odorat...) ; provoquer un mouvement involontaire, ou réflexe ; faire ressentir une douleur fantôme ; diriger l'attention ; faire accepter un mensonge ; libérer d'une

emprise mentale ; créer une barrière mentale ; attaquer l'esprit ; etc.

- 4 **effacer**, modifier ou créer un souvenir précis, ou un lien familial ou affectif ; créer une phobie ; ouvrir un canal télépathique ; rendre invalide pour une scène (endormir, hypnotiser, rendre sourd, aveugle, muet...) ; suggérer une mission ou une action complexe à un personnage ; apporter l'oubli d'un traumatisme psychologique ; provoquer une crise de folie ; etc.
- 5 **inspirer** une confiance ou une terreur absolue ; revivre un souvenir comme s'il était de nouveau réel ; rendre amnésique ; prendre le contrôle mental d'un personnage, l'obliger à une action complexe, lui imposer une mission ; lobotomiser ; etc.

Mais attention, il risque également de...

Incident magique attirer les faux-accords, des pratiquants de l'accord bannis par leurs semblables. Ils guettent, assis dans le public ou désincarnés dans l'esprit de leurs victimes, prêts à prendre leur revanche sur les autres accordés.

Ackbar subit un effet d'accord en retour ; il est provoqué en duel musical ; il accède à un souvenir qu'il aurait préféré éviter ; etc.

Ackbar le brigand

Pour préparer son effet magique, Ackbar doit...

- + **Prérequis** fabriquer ou sacrifier une « penne » animale indispensable à l'action. Il peut s'agir des plumes d'une flèche, d'une simple corde en crins, de lanières de cuir, d'une mouche de pêche, d'un grigri en corne, ou en dents, etc.

Ce faisant, il...

- + **Action magique** fait corps avec l'Harmonde, qui devient pour lui un terrain de jeu couvert d'agrès improvisés : les tas de paille se changent en trampolines ; les branches, en barres parallèles ; les lierres, en échelles ; les enseignes, en trapèzes ; etc.

Avec un effet magique de niveau ② ...
il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique de magie naturelle (brigue, élémentarisme, magie des saisons) ; ralentir une glissade ; se rattraper à une aspérité ; appeler, amadouer, effrayer ou ressentir les émotions d'une bête sauvage ; repérer des traces animales, ou un passage naturel ; devenir plus fort, plus souple, plus habile ; placer une botte secrète ; trouver un point d'eau ; etc.

- ② **amortir** une chute libre ; escalader comme une araignée ; marcher sur un fil ; parler aux animaux ; dévier les coups ou les flèches à mains nues ; tirer une flèche rebondissante ou à tête chercheuse ; percevoir à travers les sens d'un animal ; etc.

- ③ **se déplacer** d'un bond en un lieu autrement hors de portée ; changer de taille et gagner en assurance ; prendre le contrôle mental d'une bête sauvage ; etc.

- ④ **courir** sur les murs, ou l'eau ; voyager de cime en cime ; laisser une empreinte (silhouette, ou fil de la lame) à peine visible mais qui peut bloquer, ou blesser si on s'y heurte ; effrayer un mortel ; prendre le contrôle mental d'une meute entière ; etc.

- ⑤ **voler**, ou marcher dans le vide ; esquiver sans donner l'impression de bouger ; créer une empreinte d'un personnage, double réalisant ses propres actions indépendantes ; etc.

Mais attention, il risque également de...

Incident magique se prendre le mur. Les observateurs peuvent l'entrevoir comme un champ de force irisé aux motifs impensables qui apparaît soudain dans l'air. Quelle est cette limite immuable ?

Ackbar est pris d'un vertige tenace ; il souffre d'une déchirure musculaire, ou d'une luxation ; il prend soudain conscience de la fragilité de son existence ; etc.



Esmeralda

↳ banshee dans le déni ↳

Une silhouette se dressa soudain devant moi. [...] Couvert par des haillons charriant l'odeur putride des marais, il portait une masse d'armes dans une main et une dague dans l'autre. Un cri, derrière les draperies d'une alcôve, nous immobilisa.

Agone

✂ PERSONNALITÉ ✂

Esmeralda a vécu l'assaut d'Agone de Rochronde sur la galerie du symposium, et échappé au massacre. Ensuite, elle a suivi les exilés d'Adelguène au service des obscurantistes et a, encore une fois, assisté au destin d'Agone, survivant en se dissimulant dans les ombres de la nef lors de l'attaque liturge. Quand l'arbre noir a recouvert les Mille Tours, elle a voulu cesser d'être spectatrice. À quatorze ans, elle a suivi ses modèles, Orchal et Agone, devenant l'une des premières élèves du Souffre-jour. Elle y a passé de nombreuses années sans oser assumer ses choix. Discrète, silencieuse, inutile, elle sait qu'elle marche avec application dans les traces de ses idoles et s' imagine comme une banshee, un spectre à la lisière du monde coloré des naïfs et des innocents.

En réalité, Esmeralda est vraiment une banshee : elle n'admet simplement pas sa vraie nature (d'où ses pouvoirs atypiques pour une banshee). Née de la mort d'une adolescente pendant la guerre, elle se fond dans les ombres pour assister au cours de l'Histoire.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Esmeralda est...

- + torturée « comme les gens de son âge »,
- + toujours dans l'ombre,
- + témoin de son temps,
- + révoltée par la lumière et les spectacles colorés.

✂ PORTRAIT ✂

Esmeralda a l'apparence d'une adolescente maigrelette et pâlichonne. Vêtue de noir, elle cache la moitié de son visage derrière ses longs cheveux d'ébène, ce qui rehausse la pâleur de son teint et le violet de son seul œil visible. Elle porte des bijoux d'argent et d'ambre, et garde son plus précieux trésor dans un médaillon pourpre : un cheveu d'Agone lui-même.



✂ POUVOIRS ✂

Esmeralda débute le jeu avec le pouvoir *Passage par les ombres*.

De plus, chaque fois qu'elle réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

✂ PASSAGE PAR LES OMBRES ✂

Un démon ne se retourne pas, il disparaît dans la nuit.

En une action, Esmeralda passe à travers une ombre proche et ressort par une ombre ciblée, ou projette son bras au travers de ce passage pour agir sur une cible proche de l'ombre ciblée.

✂ ÉVANESCENCE ✂

As-tu déjà essayé de porter une écharpe de brume ?

Esmeralda esquive automatiquement une menace physique portée contre elle (attaque, piège, chute de pierres...).

✂ OMBRE JUELLE ✂

Alors c'est moi... sans être moi.

Jusqu'à la fin du tour, faites agir l'ombre d'Esmeralda comme si elle était un double de cette dernière. Ses actions, autonomes, ne comptent pas comme celles d'Esmeralda.

Nom *Esmeralda*
Peuple *Danshee*



L'Enombre

Harmoniques


D10
Nuit
ACTION SCÉLERATE


D12
Âme
ACTION SOCIALE


D8
Nature
ACTION PHYSIQUE


D6
Esprit
ACTION MENTALE


D4
Étincelle
ACTION PERCEPTIVE

Pouvoirs

Potentiel *Passage par les ombres*

Atouts

Potentiel

Personne ne fait jamais attention à moi

Vitricle prismatique, modèle unique

Je hais les couleurs criardes, je veux tout repeindre en noir

Maîtrises magiques

	harmonique	prérequis
<i>Décorum</i>	Âme	<i>dessiner avec ses fusains, ou du charbon</i> 1
<i>Prisme</i>	Nuit	<i>utiliser son vitricle</i> 2

type

7 Max
Complications

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :	Résultat et succès	
Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
Produire 1 effet magique	4-7	1

Esmeralda l'artiste du décorum

Pour préparer son effet magique, Esmeralda doit...

- + **Prérequis** réaliser une esquisse, un croquis, un tableau, voire une fresque picturale dans laquelle, toujours, on retrouve la présence d'Agone.

Ce faisant, elle...

- + **Action magique** redessine la réalité comme si elle corrigeait l'œuvre maladroite d'un artiste débutant. L'Harmonde inanimé se recompose sous son trait.

Avec un effet magique de niveau 2... elle parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique d'art ancien (accord, décorum, geste) ; ajouter ou gommer un détail sur un objet ; embellir ou enlaidir sans dénaturer ; etc.
- 2 **remplacer** une couleur par une autre ; rendre un objet méconnaissable ; créer un mirage ou une illusion réaliste, mais immatérielle ; modifier une perspective pour agrandir, réduire, approcher ou éloigner ; etc.
- 3 **créer ou effacer** temporairement un élément de décor ; déplacer définitivement un élément existant ; rendre translucide ; détruire, abîmer ou réparer un élément de décor ; créer un point faible ; etc.

- 4 **créer ou effacer** un élément de décor de manière permanente ; rendre un objet invisible ; etc.
- 5 **créer** un tableau-monde connecté à l'Harmonde ; ouvrir un portail entre deux lieux distants ; etc.

Mais attention, elle risque également de...

Incident magique faire de sa vie une œuvre. En prenant l'Harmonde pour toile, Esmeralda doit s'attendre à une réaction de sa part ! Esmeralda se retrouve prisonnière d'un méandre ; plusieurs réalités se superposent autour d'elle, ou pire, en elle ; son environnement se transforme d'une manière imprévisible ; sa maladresse suscite la colère des témoins alentour, ou de l'Harmonde lui-même qui déchaîne les éléments contre elle ; etc



Esmeralda l'artiste du prisme

Pour préparer son effet magique, Esmeralda doit...

♦ **Prérequis** utiliser son vitricle. Cet ingénieux ustensile rappelle une loupe dont les verres pourraient être interchangeables par le truchement d'un petit levier, sauf que ces verres sont des fragments de vitraux qui déforment la lumière d'une façon incompréhensible pour la plupart des mortels.

Ce faisant, elle...

♦ **Action magique** voit apparaître sous ses yeux des indices et des détails, des odeurs colorées, des sons parfumés, des goûts bruyants, des espaces insoupçonnés et des traverses intimes.

Avec un effet magique de niveau ① ... elle parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique d'art noir (conjuración, onyxium, prisme) ; éblouir ou aveugler un personnage ; suivre la trace d'une personne dont elle connaît la couleur prismatique ; savoir l'allégeance d'un démon ; faire apparaître un indice aux yeux de tous ; découvrir ou récolter une couleur prismatique ; etc.
- ② **brouiller** l'image d'une personne ou d'un objet ; comparer et différencier des couleurs très proches ; décomposer les ingrédients d'un son, ou d'un goût ; fabriquer des pigments durables pouvant servir à des artisans ; franchir un passage trop petit ; concentrer la lumière en un rayon d'énergie ; etc.

③ **créer** un mirage dédoublant un objet, ou un personnage capable d'agir ; changer la façon dont fonctionnent les sens (voir la chaleur corporelle, entendre les odeurs, etc.) ; écrire un message lisible uniquement par d'autres artistes du prisme, ou totalement ineffaçable, comme s'il était projeté par le soleil ; etc.

④ **altérer** les sens de tous pour que le moindre détail devienne immense, transformant une rue pavée en labyrinthe ; perturber les sens au point de provoquer une crise de folie ; passer d'un espace à un autre, en suivant un rayon de lumière, quelle que soit la taille du passage ; ouvrir un espace inédit, sorte de poche de réalité augmentée ; retrouver une personne par les traces colorées qu'elle laisse, même sans la connaître ; etc.

⑤ **voyager** par la lumière sur de longues distances, vers des espaces inconnus ; atteindre un méandre, une étoile dans le ciel, l'intérieur d'un esprit mortel ; franchir une ombre pour rejoindre les Abysses, les Cornes, ou le fonctionnaire du Clergé obscur le plus proche (advocatus diaboli chargé des relations entre démons et mortels) ; récolter l'âme d'une personne en même temps que sa couleur, et ainsi la tuer ; etc.

Mais attention, elle risque également de...

Incident magique trouver un diable dans les détails. Parfois, le monde d'Esmeralda se distend autour d'elle, devient fractal et impressionniste, ou s'étire en créatures obscènes. Un « gardien » sans visage apparaît ; Esmeralda est aveuglée par la débauche de détails qui l'entourent, ses sens saturés devenant ininterprétables ; etc.



Céliana

Méduse spoliée

D'une caresse mentale, elle ordonna à un serpent de distiller son venin, une drogue aux vertus apaisantes dont elle usait lorsqu'elle se sentait nerveuse. Le temps d'un soupir, son corps se détendit et la pression qui pesait sur ses épaules se relâcha.

Songe Ophidien

PERSONNALITÉ

Céliana était une femme puissante. Elle devait épouser un baron urguemand : elle avait son amour, elle avait sa confiance, elle avait son attention, elle l'assistait en son domaine, elle faisait brûler ses nuits et rayonner ses jours. Et puis... L'autre est arrivée. L'autre était humaine, l'autre était un atout diplomatique, l'autre était fortunée, l'autre plaisait aux vassaux et aux pairs du baron. L'autre avait tout ce que Céliana n'avait pas.

Répudiée, blessée, humiliée, Céliana a trouvé refuge au Souffre-jour. Le collègue de l'arbre noir a fait d'elle une éminence grise. Avec son appui, elle s'élèvera au-dessus des barons.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Céliana est...

- ♦ une ambitieuse aux crochets acérés,
- ♦ une diplomate sinieuse,
- ♦ révoltée contre quiconque la méprise ou fait preuve de discrimination à son égard,
- ♦ en contestation de l'autorité et des diktats.

PORTRAIT

Une méduse entre deux âges, plutôt petite, aux rondeurs assumées et bien mises en valeur. Elle pourrait passer inaperçue si elle ne soignait pas tant l'élégance de ses tenues. L'acuité de son regard et la danse lascive de ses serpents orange et ivoire fascinent toutes les personnes qui la rencontrent.

POUVOIRS

Céliana débute le jeu avec le pouvoir *Chevelure vivante*.

De plus, chaque fois qu'elle réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.



CHEVELURE VIVANTE

Abandonne tes épaules tendues aux langues bifides de mes amis...

Faites réaliser une action physique aux serpents de Céliana (cette action ne compte pas dans la limite d'actions par tour). Les serpents peuvent observer, mordre une cible ou Céliana elle-même, l'aider dans sa tâche ou, si elle possède ces autres pouvoirs, injecter du venin alchimique ou fixer d'un regard médusant.

REGARD MÉDUSANT

Les méduses ont-elles vraiment perdu leur pouvoir de pétrification ? Il a peut-être juste évolué.

Une action de Céliana incluant un contact visuel avec un personnage imprime dans son esprit un ordre simple auquel il obéit. Cet ordre ne peut pas le mettre en danger, et ne dure que le temps d'une scène.

VENIN ALCHIMIQUE

D'une caresse mentale, j'ordonne à l'un de mes serpents de distiller son venin.

À l'acquisition de ce pouvoir, choisissez une harmonique.

En une action, Céliana récolte un venin à consommer plus tard, ou tente de l'inoculer par morsure (action de nature). Jusqu'à la fin de la scène, au choix :

- ♦ Le nombre de succès des actions en lien avec l'harmonique choisie et réalisées par l'envenimé augmente ou diminue de 1.
- ♦ Les difficultés opposées par l'envenimé augmentent ou diminuent de 1.

Par ailleurs, tous les venins alchimiques peuvent servir d'encres de conjuration.



Nom *Céliana*
Peuple *Méduse*

Venombre

Harmoniques

D10

Nuit

ACTION SCÉLERATE

D12

Âme

ACTION SOCIALE

D4

Nature

ACTION PHYSIQUE

D8

Esprit

ACTION MENTALE

D6

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Pouvoirs

Potentiel *Chevelure vivante (action gratuite par les serpents)* type
Peuple

Atouts

Potentiel

Nous allons trouver mon compromis

Voix suave et chant mélodieux

Femme de cour élevée dans la tradition

Beauté à faire ramper un baron

Pas feutrés

Maîtrises magiques

Potentiel

Accord harmonique prerequis

Âme Chanter

(3)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

	Résultat et succès	
Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
Produire 1 effet magique	4-7	1

Céliana l'accordée

Pour préparer son effet magique, Céliana doit...

- **Prerequis** interpréter un morceau de musique en le chantant, les serpents agissant comme un chœur sifflant.

Ce faisant, elle...

- **Action magique** entre en résonance avec l'esprit de sa cible et pénètre cet espace mental tant que dure cette cantate. Chaque esprit ressemble à une contrée nouvelle et fantasmagorique.

Avec un effet magique de niveau ? ... elle parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique d'art ancien (accord, décorum, geste) ; lire les pensées superficielles et les émotions ; etc.
- 2 **modifier** les pensées superficielles et les émotions ; apaiser, mettre en confiance, exalter, encourager, soutenir ; provoquer culpabilité, découragement, déconcentration et désorientation ; faire bégayer ; mettre en colère, enrager ; glisser un message mental ; etc.
- 3 **lire** des souvenirs précis dans la mémoire ; perturber un sens (vue, ouïe, odorat...) ; provoquer un mouvement involontaire, ou réflexe ; faire ressentir une douleur fantôme ; diriger l'attention ; faire accepter un mensonge ; libérer d'une emprise mentale ; créer une barrière mentale ; attaquer l'esprit ; etc.

- 4 **effacer, modifier ou créer** un souvenir précis, ou un lien familial ou affectif ; créer une phobie ; ouvrir un canal télépathique ; rendre invalide pour une scène (endormir, hypnotiser, rendre sourd, aveugle, muet...) ; suggérer une mission ou une action complexe à un personnage ; apporter l'oubli ou l'acceptation d'un traumatisme psychologique ; provoquer une crise de folie ; etc.
- 5 **inspirer** une confiance ou une terreur absolue ; revivre un souvenir comme s'il était de nouveau réel ; rendre amnésique ; prendre le contrôle mental d'un personnage, l'obliger à une action complexe, lui imposer une mission ; tuer ; etc.

Mais attention, elle risque également de...

Incident magique attirer les faux-accords, des pratiquants de l'accord bannis par leurs semblables. Ils guettent, assis dans le public ou désincarnés dans l'esprit de leurs victimes, prêts à prendre leur revanche sur les autres accordés. Céliana subit un effet d'accord en retour ; elle est provoquée en duel musical ; elle accède à un souvenir qu'elle aurait préféré éviter ; etc.



Maitre Mangrove

Principal d'academie

Que pensera-t-il le jour où des obscurantistes – et je doute qu'ils se présentent ainsi – prendront le pouvoir et jetteront l'anathème sur les chevaliers, les princes, les barons et même les rois ?

Agone

PERSONNALITÉ

Mangrove est le principal de l'academie des Entraves. Toujours absent, convaincu que l'emprise et l'enseignement ne le mèneraient plus nulle part, cet humain d'une trentaine d'années a secrètement rejoint le collège du Souffre-jour en espérant y découvrir de quoi dépasser les limites de son art. Les intentions des psycholunes lui semblent cependant manquer d'ampleur. Rétablir l'harmonie, oui, mais au service de quelle ambition ? L'harmonie implique l'ordre et, dans cette hiérarchie, Mangrove entend bien se trouver au sommet.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Mangrove est...

- + ambitieux,
- + sans scrupules,
- + direct,
- + dédaigneux des communs et des naïfs.

PORTRAIT

Les cheveux blonds et taillés droit, le visage dur et souligné par une courte barbe, les yeux d'un bleu très clair, Mangrove affectionne les tenues amples et les étoffes lourdes. Il possède plusieurs exemplaires de sa tenue fétiche, une toge noire moirée de reflets violets et rehaussée par une longue étole ivoire.



POUVOIRS

Mangrove débute le jeu avec le pouvoir *Succès collectif*.

De plus, chaque fois qu'il réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

SUCCÈS COLLECTIF

Marcher ensemble est un début ; travailler ensemble est une victoire.

Lors d'une action collégiale incluant Mangrove, le nombre de succès total augmente du nombre de participants.

EXCÈS

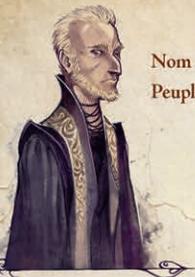
Je n'échoue pas : soit je réussis, soit je réussis mieux. Peu importent les sacrifices.

Le temps d'une scène, le nombre de succès de toutes les actions d'étincelle réalisées par Mangrove augmente de 2. Puis, jusqu'au prochain repos, il diminue de 1.

J'AI UN PLAN

L'issue de cette guerre reste à écrire. Sois-en la plume.

Une action devient automatique car un élément est remplacé par un autre (une fenêtre fermée s'ouvre, un garde s'avère être un ami, Mangrove trouve un objet opportun...). Ce pouvoir n'a aucun effet sur les adversaires déjà déclarés ou en combat.



Nom *Mangrove*
Peuple *Humain*

Venombre

Harmoniques

D4

Nuit

ACTION SCÉLERATE

D8

Âme

ACTION SOCIALE

D6

Nature

ACTION PHYSIQUE

D10

Esprit

ACTION MENTALE

D12

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Pouvoirs

type

Potentiel Succès collectif

Atouts

Potentiel

Je suis le maître, tu es l'élève

Les scrupules sont des entraves

Principal d'académie obscurantiste

Comment cela, colérique ?

Je vous méprise

Maîtrises magiques

Potentiel

Obscurantisme harmonique prerequisites

étincelle torturer son danseur

3

7 Max Complications

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :	Résultat et succès	
Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
Produire 1 effet magique	4-7	1

Mangrove l'obscurantiste

Pour préparer son effet magique, Mangrove doit...

- ♦ **Prérequis** torturer son danseur asservi, physiquement ou mentalement, en s'aidant de lanières cloutées, de chaînes, de cages et d'étaux (chaque obscurantiste développe son style, à vous de trouver celui de Mangrove !)

Ce faisant, il...

- ♦ **Action magique** fait produire à son danseur asservi des étincelles bleu nuit ou noires, vectrices d'une magie cauchemardesque et destructrice.

Avec un effet magique de niveau ? ... il parvient par exemple à...

- 1 identifier un effet de magie cryptogrammique (éclipsisme, jornisme, obscurantisme) ; projeter des traits de feu, d'acide, ou d'onyx ; aveugler, rendre sourd ou muet en oblitérant l'organe concerné le temps d'une scène ; effrayer ; provoquer un spasme, ou une douleur ; créer l'obscurité, ou voir dans les ténèbres ; etc.
- 2 amadouer un démon ; créer une nuée de vermine ; créer un champ de force ou un bouclier ténébreux ; affaiblir ou accroître des capacités physiques ; susciter la colère et la haine ; forcer à fuir ; etc.

- 3 imposer une action à un démon ; créer une illusion cauchemardesque ; tétaniser un danseur ; disparaître et réapparaître ailleurs ; créer un piège d'onyx pour entraver ou blesser ; faire attaquer les ombres ; maudire ; etc.
- 4 prendre le contrôle mental d'un démon ; imposer une action à un mortel ; voyager par les ombres ; ravager et briser l'esprit de manière indétectable ; amputer dans une gerbe de sang ; etc.
- 5 prendre le contrôle mental d'un mortel ; transférer la vie tel un vampire ; soulager et guérir dans un hurlement de souffrance ; tuer à coup sûr ; etc.

Mais attention, il risque également de...

Incident magique regretter un accès de violence. Cette chose délicate semble si fragile, et il est si facile d'en extraire un petit supplément de puissance... Mangrove ressent dans sa chair les sévices qu'il inflige ; un personnage proche est pris de douleurs, de nausées, ou s'évanouit ; le danseur développe une marque étrange, séquelle des tortures qu'il a subies ; le danseur s'affale, inanimé jusqu'au prochain repos ; le danseur meurt, terrifié, exsangue ou désarticulé ; etc.

Noh

nain marqué par les ténèbres

Comment reprocher à ce paysan de ne plus croire en ceux qui ont piétiné ses champs, en ceux qui ont brûlé sa maison et tué sa famille ?

Agone

PERSONNALITÉ

Noh est né dans une ferme isolée de la campagne urguemanda, de parents bannis de leur clan, sans nom, sans honneur, sans histoire et morts trop jeunes. Il vivait là, heureux malgré tout, à faire pousser choux, carottes et navets, à nourrir ses brebis pour en tirer un lait si gras qu'il lui permettait de vendre ses fromages à bon prix au marché du village. Il avait le respect de ses voisins et l'obéissance de son chien. Et puis la guerre, lointaine, est arrivée. L'envahisseur janrénien l'a complimenté pour le crémeux de sa tomme et la croûte dorée de son pain. Les soldats ont logé dans la dépendance autrefois habitée par ses parents. Ils l'ont aidé à la ferme. Noh n'était plus seul, Noh était heureux... Jusqu'à ce qu'un groupe de terroristes assassine ses amis janrénien et invoque une ombre meurtrière. Cette marée noire a noyé ses bêtes et ses vergers sous une nappe gluante, détruisant en un instant l'œuvre de sa vie.

Brisé, perdu, l'âme tachée par l'onyx, Noh est resté sur les ruines de son domaine. Et puis, un jour, un arbre noir a poussé au centre de sa chaumière. Noh est devenu, par accident, un élève du Souffre-jour. Mais il n'est plus personne. Il n'a plus aucun motif de fierté. Il n'est plus heureux.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Noh est...

- + simple comme bonjour,
- + têtu comme ses bêtes,
- + malheureux comme les pierres,
- + terrifié à l'idée d'être malmené ou contraint.

PORTRAIT

Noh est un petit bonhomme pâle aux traits très droits, très nobles, qui évoquent la statue d'un mélancolique roi d'antan. Ses cheveux noirs sont huilés et nattés, tout comme sa barbe, et retenus par des liens végétaux. Il ne quitte jamais sa bêche, seul souvenir de son passé heureux.



Ses vêtements sont pratiques et très simples, adaptés aux travaux de la ferme, et sa lourde paire de bottes de cuir a maintes fois été réparée.

POUVOIRS

Noh débute le jeu avec le pouvoir *Fantasme d'onyx*.

De plus, chaque fois qu'il réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

☞ FANTASME D'ONYX ☞

Comme des tentacules prudents...

Une action impossible devient possible grâce à l'apparition d'un appendice d'onyx éphémère (ailes, troisième œil, bras supplémentaire, etc.).

☞ HOMOCHROMIE ☞

Le mimétisme. L'art de disparaître et de se confondre avec le décor.

Une action de camouflage de Noh devient automatique.

☞ SUPPÔT DES ABYSSES ☞

L'énergie ténébreuse sédimentée de ma vieille carcasse peut transformer n'importe quel liquide sans âme en encre contrefaite.

Le temps d'une scène, Noh accepte une complication « offrande de sang (3) » et ignore tous les prérequis d'onxium.

Pictelle

armure élémentaliste

Elle posa un regard empli de gratitude sur celle qui venait de lui donner la vie et la salua en posant un genou à terre.

Les Danseurs de Lorgol

PERSONNALITÉ

« Démodée », « antique », « désuète », « charmante », « originale ». Poussiéreuse. Voilà tout ce qu'était Pictelle avant que sa mère la révèle. Une antique armure oubliée entre deux hallebardes et des portraits de trisaïeux, dans le couloir d'un château. Elle avait pourtant connu la guerre et la gloire, sauvé son porteur et brillé au soleil lors des parades, attiré des regards envieux et admiratifs... jusqu'à la mort de son propriétaire, puis l'oubli et la poussière.

Sa mère a su lire ses souvenirs. Son doigt a glissé sur les bosses et les gravures, elle l'a réveillée, elle lui a donné la vie et s'est endormie à sa place dans les profondeurs de ce couloir moisi. De rage, Pictelle s'est frayé un chemin de sang et de vengeance insensée, comme le cri désespéré d'un nourrisson abandonné, avant de fuir devant des chevaliers bien trop nombreux pour elle. Seule, elle a appris à se tenir droite, à marcher, à parler. Gagnant Lorgol, elle s'est réfugiée sous l'ombre du Souffre-jour, espérant y donner un sens à son existence.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Pictelle est...

- + **violente** comme un enfant sans mesure,
- + **protectrice**, voire étrangement maternelle,
- + **avide d'attention** et de reconnaissance,
- + **terrifiée** de retomber dans l'oubli et la poussière.

PORTRAIT

Pictelle est une antique armure de plates. Plus personne ne porte de telles armures depuis des siècles et son aspect est à la fois charmant, désuet et très impressionnant. Elle a servi lors des guerres élémentaires, un conflit oublié qui opposait des factions vouées à des cultes de la nature. Ses gravures évoquent les quatre éléments par leurs lignes et les motifs sculptés dans le métal.

Sa hallebarde est du même style.



POUVOIRS

Pictelle débute le jeu avec le pouvoir *Projection astrale*.

De plus, chaque fois qu'elle réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

PROJECTION ASTRALE

Ma conscience s'ébroue et se répand, à tâtons puis de plus en plus vite.

Le temps d'une scène, Pictelle projette sa forme astrale hors de son corps, inerte le temps de la projection. Ce spectre immatériel peut franchir murs et barreaux. Son rayon d'action est d'environ un bâtiment. Lorsque Pictelle annule sa projection, le nombre de succès de toutes ses actions d'esprit et d'âme diminue de 1 jusqu'au prochain repos.

CORPS ASTRAL

Je la découvre enfin, cette femme au corps souple et laiteux.

Lors d'une projection astrale, le spectre immatériel de Pictelle agit physiquement, comme s'il était matériel, et peut par exemple manipuler des objets. Dans ce cas, le spectre ne peut plus agir de manière immatérielle (retraverser les murs, etc.) jusqu'à la fin de la projection.

DES SOUVENIRS EN COMMUN

Nos esprits sont connectés, il nous suffit de lire en eux.

Le temps d'une action, Pictelle laisse un autre personnage proche utiliser un de ses atouts, ou se sert de l'un des siens. Chacun lit un souvenir dans la mémoire de l'autre.



Nom *Pictelle*
Peuple *Âme accouchée*

Venombre

Harmoniques

D4

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE

D6

Âme

ACTION SOCIALE

D12

Nature

ACTION PHYSIQUE

D8

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

D10

Esprit

ACTION MENTALE

Pouvoirs

Potentiel Projection astrale

Atouts

Potentiel Affinité pour l'élément terre X X

Je suis faite pour protéger X X X

Née avec une hallebarde dans la main X X X

Avide d'attention et de reconnaissance X X X

Très à l'aise avec les vieilles choses X X X

Maîtrises magiques

Potentiel Élémentalisme harmonique nature 3

prerequis consommer un élémentä

7 Max

Complications

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :	Résultat et succès	
Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
Produire 1 effet magique	4-7	1

Pictelle l'élémentaliste

Pour préparer son effet magique, Pictelle doit...

- ♦ **Prerequis** faire naître des éléments présents dans le décor, ou libérer de son contenant, une créature élémentaire primitive nommée élémentä – un homoncule fortement teinté par son matériau d'origine.

Ce faisant, elle...

- ♦ **Action magique** utilise l'élémentä en l'effritant, le dispersant, le façonnant ou le consommant comme une drogue afin d'en tirer des informations, archiver des connaissances cryptées, s'approprier son énergie élémentaire ou la projeter magiquement.

Avec un effet magique de niveau 3 ... elle parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique de magie naturelle (brigue, élémentalisme, magie des saisons) ; ressentir l'émotion de la matière ; confier à la matière un mot à répéter ; faire se déplacer une pierre ; améliorer n'importe quelle capacité physique ou mentale ; etc.
- 2 **obtenir des informations grossières** mémorisées par la matière ; confier à la matière un long message à répéter ; transmuter une matière en une autre, sans en changer l'état liquide, solide, ou gazeux (affûter ou émousser une lame, souder deux métaux, rendre l'air irrespirable, changer l'eau en alcool...) ; contrôler les mouvements d'un feu, de l'eau, du vent, ou un soubresaut tellurique ; devenir brûlant, ou glacé ; etc.

- 3 **obtenir des informations précises** mémorisées par la matière ; envoyer un messager élémentaire parler à un personnage ; se rendre insensible à un élément, ou utiliser un élément comme protection ; remodeler et façonner la matière, modifier sa forme, son état et sa densité (liquéfier un rocher, s'armer d'une lame de feu, animer une statue, etc.) ; etc.

- 4 **se dissimuler** dans un élément, et voyager au travers ; accomplir des prouesses physiques impossibles ; augmenter ou diminuer la quantité d'un matériau ; transmuter temporairement son corps en feu, en eau ; etc.

- 5 **coder** un livre entier dans une flamme ou une goutte d'eau ; transmuter entièrement un élément en un autre (l'eau en feu...) ; changer définitivement un mortel en golem élémentaire ; etc.

Mais attention, elle risque également de...

Incident magique se brûler les ailes. Elle note une complication de niveau 3 correspondant à un épuisement physique ou mental, une grave brûlure, un étouffement, une déshydratation sévère, etc.

OU

Incident magique se laisser submerger. L'élémentä se retourne contre elle, à moins que des scories s'incarnent dans un esprit frappeur. La créature est un opposant de difficulté égale au nombre de succès obtenus sur l'action de maîtrise magique.

IV

Un dernier verre avec Arlequin

APPENDICES

« On m'appelle Arlequin.
Je suis l'hôtelier du Souffre-jour
et j'accueille les futurs élèves de ce collège.
– Je ne reste pas longtemps.
Six jours, pas un de plus. »
Le rire d'Arlequin résonna dans toute la pièce.
« Pardon, jeune homme... pardon.
Six jours, avouez que c'est drôle !
Croyez-vous que l'on puisse apprendre
quoi que ce soit en six petits jours ? »

Souffre-Jour

6 jours
Rhum de
l'Enclave
Maupain
doré
Café de Morable



Termes harmondiens

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

Abyrne (10) : Cité-État, siège de la diplomatie harmondienne.

Abysses (14) : 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 (12) : Forme de magie basée sur la musique et influant sur l'esprit.

Adelguène (47) : Cathédrale en ruine, lieu d'une bataille entre Urguemand et Province liturgique.

Advocatus diaboli (49) : Membre du Clergé obscur chargé de faire signer les connivences entre conjurateurs et démons conjurés.

Agone de Rochronde (6) : Noble, héros urguemand, fondateur et actuel principal du collège du Souffre-jour.

Âme accouchée (9) : Peuple mortel, objet qu'une fée noire a pourvu d'une conscience.

Art ancien (18) : Accord, geste, décorum.

Art noir (49) : Conjuraton, onyxium, prisme.

Banshee (9) : Peuple mortel, mortel dont la volonté a vaincu la mort – temporairement.

Bête (la) (12) : Éternelle de l'harmonique nuit, maîtresse des Abysses.

Bokkor (10) : Royaume crépusculaire, île du bout du monde.

Brigand (46) : Adeptes de la brigade.

Brigue (12) : Forme de magie basée sur l'utilisation de fétiches animaux pour défier les lois de la physique.

Cahier gris (14) : Document contenant les secrets découverts par les éminences grises.

Centaure (9) : Peuple mortel, quadrupède sauvage à torse humanoïde.

Centresprit (14) : Plan d'existence disparu, autrefois né de l'harmonique esprit.

Clergé obscur (13) : Corporation régissant les accords entre Abysses et Harmonde, notamment lors de la conjuration de démons.

Communes princières (10) : Royaume crépusculaire, cités-États luxueuses et décadentes.

Complainte (9) : Écho des esprits défunts, que seules les banshees entendent parfois.

Conjuraton (12) : Forme de magie basée sur l'invocation de démons par ouverture de portails dans les ombres de l'Harmonde.

Contre-accord (12) : Contre-assassin spécialisé dans la neutralisation des effets d'accord.

Cornes (10) : Royaume crépusculaire, territoire morcelé et sauvage au plus près des Abysses.

Cryptogramme-magicien (12) : Corporation regroupant tous les mages utilisant les danseurs.

Dame (12) : Muse de l'harmonique nature.

Danseur (12) : Créature de magie pure utilisée par les mages du Cryptogramme-magicien.

Danseur affranchi (9) : Peuple mortel, danseur libéré de l'emprise d'un mage et éveillé à la conscience.

Décan (12) : Champion d'une dame.

Décorum (12) : Forme de magie basée sur le dessin et permettant de corriger la réalité.

Démon (9) : Habitant des Abysses au corps d'onyx.

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

Diurne (15) : Éternel défunt de l'harmonique étincelle ; ancien principal du Souffre-jour.

Éclipsisme (12) : Forme de magie basée sur l'utilisation d'un danseur pour produire des illusions.

Élémentä (25) : Petite créature primitive née d'un élément (air, eau, feu, terre).

Élémentalisme (12) : Forme de magie basée sur l'utilisation ou la consommation des élémentäs.

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

Empire de Keshe (10) : Royaume crépusculaire, désert peuplé de tribus marchandes et parcouru de caravanes.

Enclave boucanière (10) : Royaume crépusculaire, refuge des pirates de l'Harmonde.

Équerre (13) : Corporation d'architecture et de magie élémentaire, fondée et dirigée par des nains.

Éternel (6) : Être immortel né dans le sillage d'une harmonique, et l'incarnant.

Étincelle (22) : Taverne de Lorgol fondée par Eyhidiäze, célèbre pour ses réunions d'éclipsistes.

Ewelf (4) : Sœur d'Agone de Rochronde ; actuelle baronne de Rochronde.

Eyhidiäze (41) : Compagne d'armes d'Agone de Rochronde, décédée durant la bataille d'Adelguène.

Farfadet (9) : Sous-type de gnome lié aux villes.

Faune (9) : Femme satyre.

Faux-accord (44) : Praticant de l'accord banni par ses pairs pour pratique dévoyée de la magie.

Fée noire (9) : Peuple mortel, vieille femme ailée et capable d'accoucher les objets.

Flamboyance (6) : Âge d'or au cours duquel les arts ont culminé.

Géant (9) : Peuple mortel, colosse de cire attiré par le soleil.

Génie (12) : Muse de l'harmonique esprit.

Geste (12) : Forme de magie basée sur le langage poétique et permettant de manipuler le temps.

Gnome (9) : Peuple mortel, caractérisé par son lien à la nature ou à l'âme d'une cité.

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.

Haut diable (12) : Muse de l'harmonique nuit.

Horla (55) : Méduse, minotaure, ou satyre.

Humain (9) : Peuple mortel, colonisateur hégémonique de l'Harmonde.

Île de l'Automne (10) : Royaume crépusculaire, île mystérieuse.

Janrénie (10) : Royaume crépusculaire, voisin de l'Urguemand, en guerre civile depuis sa défaite contre ce dernier.

Jornisme (12) : Forme de magie basée sur un lien empathique avec un danseur pour produire des miracles.

Keshite (10) : Habitant de l'empire de Keshe.

Lorgol (10) : Capitale du royaume d'Urguemand.

Lutin (9) : Sous-type de gnome lié à la nature végétale.

Lyphane (10) : Royaume crépusculaire, lande parcourue par des tribus centaures esclavagistes.

Magie des saisons (12) : Forme de magie basée sur la manipulation de pollen pour altérer le climat ou commander aux plantes.

Magie cryptogrammique (53) : Éclipsisme, jornisme, obscurantisme.

Magie naturelle (46) : Brigue, élémentalisme, magie des saisons.

Marche modéhenne (10) : Royaume crépusculaire, forêt luxuriante et « consciente ».

Méandre (14) : espace onirique par-delà la conscience mortelle, la surface des miroirs ou des tableaux ; fragment du Centresprit.

Méduse (9) : Peuple mortel, femme à la beauté venimeuse.

Midi (9) : Empire antique vouant un culte au soleil.

Mille Tours (24) : Quartier historique de Lorgol.

Minotaure (9) : Peuple mortel, monstre gardien à tête de taureau.

Minuit (9) : Empire antique vouant un culte à la lune.

Modéhen (10) : Habitant de la Marche modéhenne.

Muse (6) : Être incarnant un concept et ayant atteint l'immortalité en magnifiant l'une de ses harmoniques.

Nain (9) : Peuple mortel voué à la pierre et à l'étude de l'Harmonde.

Obscurantisme (12) : Forme de magie basée sur la torture d'un danseur pour produire des effets destructeurs.

Ogre (9) : Peuple mortel, colosse affamé à la sinistre réputation.

Onyx (10) : Matière abyssale noire, visqueuse et gluante.

Onyxium (12) : Forme de magie basée sur la consommation d'onyx pour s'accaparer des capacités démoniaques.

Opalin de la Romance (9) : Peuple mortel, démon ayant rompu son lien abyssal et vivant sur l'Harmonde.

Orchal (47) : Compagnon d'Agone de Rochronde, obscurantiste, professeur du Souffre-jour.

Parages (10) : Royaume crépusculaire éclairé par une lune rouge et engoncé dans les glaces.

Peste (41) : Maladie harmonique provoquée par une dissonance.

Prisme (12) : Forme de magie basée sur la décomposition de la lumière pour révéler ce qui est caché.

Province liturgique (10) : Royaume crépusculaire sous la coupe d'un culte prosélyte menant des croisades contre ses voisins.

Psycholune (7) : Ministre du collège du Souffre-jour.

République mercenaire (10) : Royaume crépusculaire louant ses services et ses armées au plus offrant.

Rochronde (6) : Baronnie appartenant à l'Urguemand.

Romance (9) : Phénomène permettant à un démon de s'affranchir des règles des Abysses.

Royaume crépusculaire (6) : Pays de l'Harmonde.

Satyre (9) : Peuple mortel tourné vers l'hédonisme.

Sirène (9) : Peuple mortel né des larmes et en lutte contre l'appel des flots.

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.

Tableau-monde (14) : Dessin ou peinture servant de passage vers un méandre.

Terres veuves (10) : Royaume crépusculaire sous la coupe des méduses et versé dans l'art sous toutes ses formes.

Urguemand (10) : Royaume crépusculaire découpé en baronnies, réputé pour ses chevaliers en armure. Le Souffre-jour s'y trouve.



Termes techniques

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 sur le dé harmonique.

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.

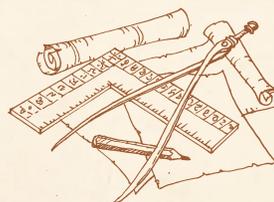
Succès (27) : Un succès s'obtient pour chaque tranche de 4 points affichés par un dé. Ainsi, un dé indiquant 4, 5, 6 ou 7 rapporte 1 succès ; un dé indiquant 8, 9, 10 ou 11 rapporte 2 succès ; un dé indiquant 12, 13, 14 ou 15 rapporte 3 succès ; un dé indiquant 16, 17, 18 ou 19 rapporte 4 succès ; un dé indiquant 20 rapporte 5 succès.

Tenter des merveilles (27) : Remplacer son dé harmonique (quel qu'il soit) par un dé merveilleux (D20).

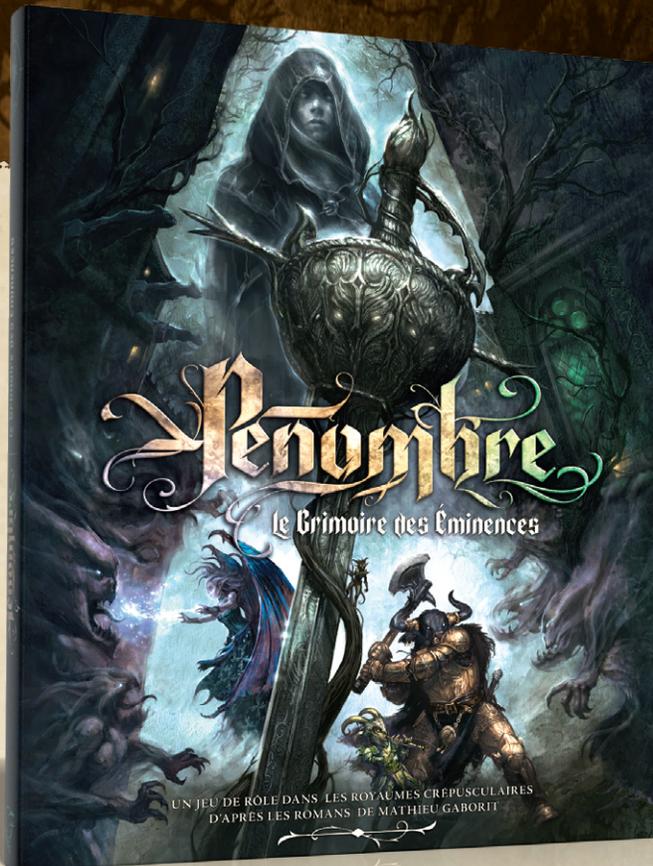
Tour (22) : Temps correspondant à deux actions.

Scène (22) : Rencontre avec un personnage, ou visite d'un lieu.

Troublée (21) : État d'une Éminence grise ayant dépensé tous ses jetons.



POUR PROLONGER VOTRE PLAISIR DE JEU
ET EXPLORER LES ROYAUMES CRÉPUSCULAIRES,
PÉNOMBRE, C'EST AUSSI :



Le Grimoire des Éminences

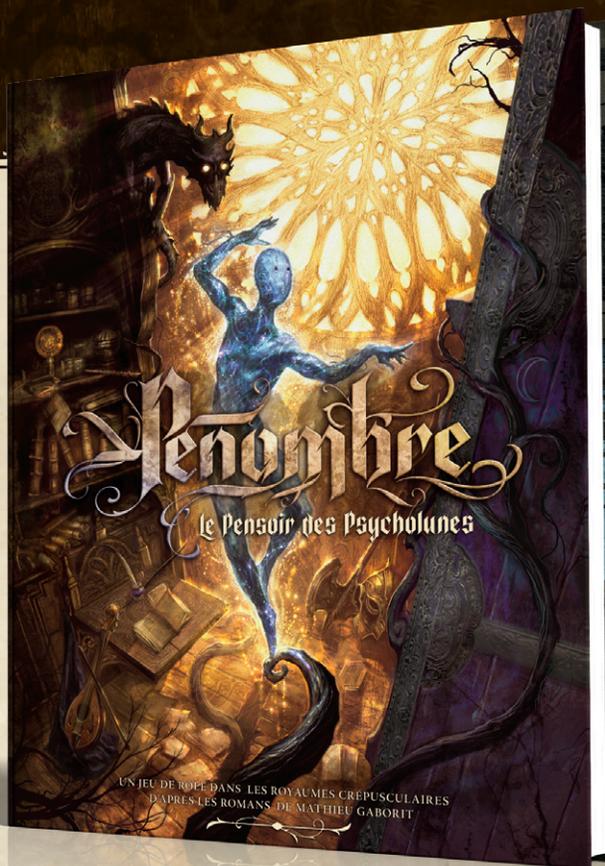
Indispensable pour les Éminences grises comme pour le Psycholune, il contient tout ce qu'il faut pour jouer de nombreuses missions :

- ✦ la présentation de la proposition ludique,
 - ✦ les règles du jeu,
- ✦ la création de personnages, incluant toutes les options de peuples, de royaumes d'origine, d'organisations et de magies,
- ✦ la description détaillée du collège du Souffre-jour et son scénario d'introduction, *Plénitude*,
- ✦ le développement de chaque peuple, magie et royaume.

RESSOURCES TÉLÉCHARGEABLES EN ACCÈS LIBRE
SUR LE SITE DE L'ÉDITEUR :

AETHER-LABS.FR

VOUS Y RETROUVEREZ PAR EXEMPLE
DES PLANS IMPRIMABLES,
LES FEUILLES D'ÉMINENCES GRISSES,
LA FEUILLE COLLÉGIALE,
ET BIEN D'AUTRES CHOSSES.



Le Pensoir des Psycholunes

Complément idéal du *Grimoire des Éminences*, il s'adresse plus particulièrement aux Psycholunes et contient tout ce qu'il faut pour donner une nouvelle dimension aux missions des Éminences grises :

- ✦ un exposé des enjeux et des factions éternelles régissant l'Harmonde,
 - ✦ un "bestiaire" de pestiférés, de fables, de mythes, de muses et d'éternels,
 - ✦ une présentation des Abysses, des méandres et du Centresprit,
- ✦ des règles de gestion des factions s'appuyant sur une feuille collégiale augmentée,
- ✦ des règles d'évolution pour devenir professeurs du collège, destinées à celles et ceux qui veulent faire survivre leur Éminence dissonante ou pestiférée sous les branches du Souffre-jour,
- ✦ une grande campagne en lien avec le destin d'Agone de Rochronde, *Le palimpseste déchiré*.

Afin de célébrer le lancement du jeu de rôle *Pénombre*, les 30 ans de la parution de *Souffre-Jour* de Mathieu Gaborit et de sa fondation, Mnémos publie une nouvelle édition exceptionnelle de l'intégrale des *Royaumes crépusculaires*.

CETTE INTÉGRALE REGROUPE
EN UN VOLUME "PRESTIGE",
LIMITÉ À 2000 EXEMPLAIRES :

- ✦ Souffre-Jour
- ✦ Les Danseurs de Lorgol
- ✦ Agone
- ✦ Aux Ombres d'Abyme
- ✦ Renaissance
- ✦ La Romance du Démon
- ✦ Postface de l'auteur
- ✦ La Cité Exsangue T1
Les Nouveaux Mystères d'Abyme
- ✦ La Cité Exsangue T2
Flamboyance

PARUTION
4 NOVEMBRE 2025

CETTE ÉDITION SERA AGRÉMENTÉE DE :

- ✦ culs de lampes réalisés par Franck Achard,
- ✦ couvertures cartonnées,
avec deux illustrations par Franck Achard,
- ✦ bandeaux-titres cerclants verticaux pouvant être ôtés
afin de disposer de chaque illustration dans son entier,
- ✦ cartes des royaumes crépusculaires
et d'Abyme en pages de garde.

