



Le Monde

La Mécanique des ombres

Un Compendium des Royaumes crépusculaires



CRÉDITS

AGONE, d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

NOUVELLE

Raphaël Granier de Cassagnac

TEXTES

Muriel Algayres & Raphaël Bardas

CORRECTION

Grégoire Laakmann

ILLUSTRATIONS

Julien Delval

COUVERTURE

Julien Delval & Franck Achard

LOGO AGONE

Franck Achard

MISE EN PAGES

Patrick Mallet

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil



MULTISIM ÉDITIONS

32, boulevard de Ménilmontant

75020 PARIS

info@multisim.com

www.multisim.com

www.agone-rpg.com

SOMMAIRE

LES ROUAGES DE L'OMBRE 4
 Lieux majeurs 4
 Liste des personnages 4
AU CŒUR D'ABYME 5
 Une affaire de succubes 5
 La première Romance 6
 La seconde Romance 6
 Neuf personnages
 dans la tourmente 7
LE DÉMIURGE 8
 Allure 8
 Histoire 8
 Ce qu'il sait 8
 Preuves & Indices 8
 Lieux typiques et atypiques 9
SZERIYA 11
 Allure 11
 Histoire 11
 Ce qu'elle sait 12
 Preuves & Indices 12
 Lieux typiques et atypiques 12



SANG ET SUEUR
SUR LES PAVÉS D'ABYME 14
 Inanis Ambitio de Caëlsine 14
 Aggripogne 14
 Maître Jillorveck Verdictin 14
 Hoktavion 15
 Dickos 15

PALIGARDE
LA CHAPARDEUSE 16
 Allure 16
 Histoire 16
 Ce qu'elle sait 17
 Preuves & Indices 17
 Lieux typiques et atypiques 18



LE SECRET
DANS LE CANIVEAU 19
 Grisabot Finnegarde 19
 L'Échiquier 19
 Tyldan Quincepont 20

Vincenzo Forza,
 membre des Dix 20
 Le Fugace des Traboules 20
 Agrostin Sainte-Victoire 21
 Gartal Fend-la-bise 21

SÉLINIEN DE QUANTITATIS ... 22
 Allure 22
 Histoire 22
 Ce qu'il sait 22
 Preuves & Indices 23
 Lieux typiques et atypiques 23

MÉRANDION D'ANTIPHALE .. 25
 Allure 25
 Histoire 25
 Ce qu'il sait 26
 Preuves & Indices 28



MASQUES, FIEL ET JABOTS ... 29
 Esparnasse Montefier 29
 Jade 29
 Émelveil le bourgmestre 30
 Merendaël, souverain
 des sombres toiles 30
 Damoiselle Silenzia 30
 Gøerden Vargiliov 31
 Duchesse Tansnia Raskolnikiev .. 31

EVGUENI LANTOFF 32
 Allure 32
 Histoire 32
 Ce qu'il sait 33
 Preuves & Indices 33
 Lieux typiques et atypiques 34

REYNALD CELESTRIEL
DE CRUCILYA 36
 Allure 36
 Histoire 36
 Ce qu'il sait 36
 Preuves & Indices 37
 Lieux typiques et atypiques 37



LES ARCANES ABYMOISES 39
 Grégoire de Normalens 39
 Lumixance 39
 Bardachus 39
 Leghar 40
 Docteur la Tripe 40
 Adelendo 40

LONWEL SICKLAR 41
 Allure 41
 Histoire 41
 Ce qu'il sait 41
 Preuves & Indices 42
 Lieux typiques et atypiques 42



AU TRIBUNAL DES OMBRES .. 44
 Émiliane aux bras blancs 44
 Malpédrine 44
 Vilgance Lepénopole 44
 Djarina 45
 Kivin Mandel 45
 Valérien San Grino 45
 Grenage 46

MESSIRE PERRICLISTE 47
 Allure 47
 Histoire 47
 Ce qu'il sait 47
 Preuves & Indices 48
 Lieux typiques et atypiques 49

JEU D'INTRIGUES 50
 L'entrée des artistes 50
 En conclusion? 51
 Ambiance 53
 Mise en scène 53
 Dernier acte 54

AIDE DE JEU 55
ANNEXE 56
 La succube 56
 Le vampire 57
 Carac. AGONE des 2nd Rôles 59



LES ROUAGES DE L'OMBRE

LES PERSONNAGES

Adelendo, concierge de l'Académie obscurantiste
Agripogne, ogresse, tueuse de Conjurateurs
Agrostin Sainte-victoire, Prince-Fuyard
Bardacchus, nain de l'Équerre, Conjurateur
Déliurge
Dickos, conducteur de char à bœuf
Djarina, Opalin lunaire difforme
Duchesse Tasnia, Ambré femelle séductrice
Emelveil, bourgmestre de l'Aigue-marine
Émiliane les bras blancs, Advocatus Diaboli colporteur et Chroniqueur
Esparnasse Montefier, baron échassier débauché et séducteur
Evgueni Lantoff, Sorcier et Censeur obscurantiste
Fugace, Démon furtif, bras droit de Cornel Finnegarde
Gartal, pixie alchimiste
Goerden Vargiliov, chantomime nain
Grenage, automate passeur
Grisabot Finegarde, fils de l'Empereur de la Maraude
Hieronymus Grégoire, âme damnée de l'Ambassade liturge
Hoktavion, minotaure Advocatus Morituri
Inanis Ambitio de Caëlsine, maître d'armes urguemand chassé de sa baronnie
Jade, méduse Harmoniste, montreuse de marionettes
Khan de Védrine, Advocatus Diaboli véreux
Kivin Mandel, chroniqueur, rédacteur du guide Cocardon
Docteur Latripe, médecin Conjurateur
Leghar, Démon employé chez un Chroniqueur
Lonwel Sicklar, Advocatus Diaboli
Lumixance, fée noire aux abeilles safrans
Maitre Verdictin, Juge d'Acier
Malpédrine, fée noire ténébreuse, ombre de Lonwel
Merendaël, Souverain des sombres toiles, Carmin notable
Messire Péricliste, montreur de difformes
Paligarde, farfadine Prince-Voleur

LIEUX MAJEURS

Lieu

Académie obscurantiste
Ambassade liturge
Bassin de Mère noire
Cabaret d'Anselme
Cabinet de l'Advocatus Diaboli
Galerie des horreurs
Hospice de la Véande
Manoir de Quantitatis
Tour Médiane

Personnage important

Evguni Lantoff
Reynald Celestriel d'Erythéa
Le Démiurge
Paligarde
Lonwel Sicklar
Messire Péricliste
Déliurge
Sélinien de Quantitatis, vampire
Szeriya, Succube de la Romance

Quartier

Aigue-Marine
liturge
Trabouliennes
Trabouliennes
Hasard
Marches-en-biais
Aigue-Marine
Hasard
Clair-obscur

Comme toutes les cités de l'Harmonde, Abyrne ne livre ses secrets qu'avec le temps. Les salanistres ne sont qu'un leurre. Il est illusoire d'espérer tout connaître et tout apprendre de la Cité des Ombres par l'entremise mortelle de ces créatures. Abyrne se savoure, s'approprie. Utiliser les salanistres pour sentir la ville est une forme de viol.



Au cœur d'Abyme

Abyme, la Cité des Ombres, le havre aimé des Conjurateurs, est marquée depuis plusieurs dizaines d'années par ce qui fut qualifié de « scandale de la Romance ».

À la fin de l'année 1415, un être mystérieux surnommé le Démoniaque initia un important mouvement de rébellion dans les Abysses. Il apprit à des Opalins conjurés dans les ombres lunaires comment, par le biais du sentiment amoureux, échapper définitivement aux Abysses : l'amour était assez puissant pour les libérer des seigneurs ténébreux. Des Démons furent ainsi mariés à des succubes et envoyés sur l'Harmonde. Cependant ce projet, mis à jour par Maspalio, échoua et provoqua un immense scandale dans la ville menacée (cf. *Abyme*, aux Éditions Mnémós).

La plupart de ces créatures furent traquées et enchaînées en Outrerive, même si leur descendance connue sous le nom d'Opalins de la Romance survit encore à la surface de l'Harmonde. Quant au Démoniaque, châtié par les Hauts Diables opposés dès le début à la Romance, il fut mis en cage dans les profondeurs des cavernes abyssales creusées par le Moloch-an-Arion.

Les seigneurs des Abysses voulurent enterrer le nom même de Romance, mais son souvenir est resté bien vivace dans l'esprit des Conjurateurs abymoïses. Souvenir d'un temps troublé durant lequel il n'était plus possible de faire obéir un simple Opalin. Largement exagérées, ces rumeurs ont généré une méfiance paranoïaque face à l'idée même de Romance, comme si celle-ci devait annoncer le chaos.

Or, dans les profondeurs de la Cité des Ombres se dessinent les fondements d'une autre Romance, nouvelle conséquence de l'imagination du Démoniaque. Initiée par un groupe de jeunes succubes évadées des Abysses, cette seconde Romance commence à prendre ses racines dans la Cité des Ombres. Beaucoup ne peuvent que soupçonner les événements qui s'y déroulent; en revanche, neuf personnages sont déjà, directement ou indirectement, impliqués dans cette affaire et ne sont que les premiers rouages d'une aventure qui pourrait, à terme, bouleverser la société de l'Harmonde. En rencontrant les nombreux personnages de ce recueil, vous

pourrez constater que la plupart ont leur propre opinion sur le phénomène de la Romance, qu'ils s'y intéressent ou non. Cependant, cette dernière est en gestation.

UNE AFFAIRE DE SUCCUBES

Le Décan ophidien ignore ce qu'il advint des méduses qui, à la suite de Verazia, se joignirent à l'Ombre et devinrent le peuple des méduses pourpres, plus connues sous le nom de succubes (cf. *Le Codex des méduses*, p. 7). Il faut se figurer l'effet que produisit l'arrivée de ces exquis créatures aux Abysses. Immédiatement, elles fascinèrent certains Hauts Diables qui les voulurent pour compagnes, tandis que d'autres protestaient de l'impossibilité d'introduire de nouvelles habitantes de l'extérieur. Le débat dura longtemps quant au statut qu'il faudrait accorder à ces méduses dans les Abysses. Finalement ce fut l'Ombre elle-même qui dut s'avancer pour décider de leur sort. Contre Verazia qui voulait qu'elle et ses sœurs soient indépendantes, elle créa Thazi qui aussitôt devint le Haut Diable des succubes. Verazia en compensation reçut le titre de Haut Diable des souvenirs. En revanche, l'Ombre ne céda pas non plus aux Hauts Diables qui réclamaient que les succubes deviennent des Démons comme les autres — c'est pourquoi elles ne peuvent être conjurées. Et pourtant, l'allégeance prêtée par Verazia à l'Ombre les lie aux Abysses comme les Démons; seul un lien mental fort peut leur permettre de supporter l'éloignement de la vie en surface.

SOMBRE DESTIN

Rapidement, la position des succubes devint moins agréable lorsque la Bête se rendit compte que les méduses étaient aptes à porter la descendance des Gardiens des Abysses (cf. *Le Bestiaire*, p. 74). Aussi les succubes furent-elles à tour de rôle désignées pour cette tâche mortelle. Redoutant que la menace d'une grossesse ne les pousse à quitter les Abysses, la Bête appointa l'un de ses Obsidiens pour surveiller leurs allées et venues : la redoutable Gorgone.



LA GORGONE

Démon femelle, cet Obsidien monstrueux n'a presque rien à envier à un Haut Diable si ce n'est son titre. Il est l'un des plus anciens serviteurs de la Bête. Ses loyaux services lui firent longtemps penser que le rang de Haut Diable lui serait conféré, en vain. Et lorsque la Gorgone reçut pour mission de surveiller les méduses, elle en ressentit une immense frustration et calma son dépit au détriment des succubes qui eurent alors, outre la peur des minotaures, à subir les colères de leur terrible gardienne. Régulièrement, Verazia proteste contre ces mauvais traitements, tandis que les adversaires de Thazi soutiennent la Gorgone et que la Bête reste sinistrement neutre.

La Gorgone est devenue le pire cauchemar des succubes et son seul nom suscite parmi elles une ombre d'inquiétude...

Lorsqu'une succube rencontre une méduse qui devient sa sarranaée (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 136), la Gorgone fait son possible pour empêcher son départ des Abysses, recourant à tous les moyens de pression physique ou mentale à sa disposition. Si bien que le lien de sœur d'âme est rare et que les succubes ont rarement l'occasion de quitter les Abysses. On peut donc aisément imaginer à quel point la première Romance fut une libération pour les succubes qui eurent la chance d'y prendre part.

LA PREMIÈRE ROMANCE

La Romance qui fit scandale en Abyme voici quarante ans fut donc initiée par un brillant Harmoniste connu sous le sobriquet de Démiurge. Celui-ci utilisa la Geste pour enseigner les subtilités du sentiment amoureux et des passions de l'âme à certains Démons et, en particulier, aux Opalins qui pouvaient être conjurés dans les ombres lunaires. Son idée rencontra un immense succès, séduisant même certains Hauts Diables qui voyaient là le moyen d'installer aisément leurs Démons en Abyme. Mais le Démiurge avait aussi des adversaires au sein des Abysses et, lorsque la Romance fut découverte par Maspalio, ce Prince-Voleur farfadet tomba en disgrâce et fut condamné à la réclusion pour l'éternité dans les Abysses. Les créatures les plus aptes à susciter le sentiment amoureux chez les Démons étaient évidemment les succubes. La Gorgone leur donnait rarement la permission de partir à la surface, mais certaines d'entre elles purent gagner l'Harmonde par ce biais.

En Abyme, on peut rencontrer certains Opalins de la Romance et même deux de leurs géniteurs: des Opalins lunaires qui ont survécu aux traques orchestrées par les seigneurs des Abysses. La plupart se terrent dans des coins sombres et reculés, mènent une vie de proscrit et redoutent l'intervention des Hauts Diables.

D'autres se sont enfuis avec leurs mères et vivent en communautés isolées. Ces succubes ont tissé avec leur progéniture des liens mentaux suffisamment forts pour les libérer des Abysses.

LE PRISONNIER

Dans les profondeurs des Abysses, le Démiurge fut corrompu par la Ténèbre et devint un Déchu si rapidement qu'il en perdit la raison. De même, son corps subit la corruption, le réduisant à l'ombre de ce qu'il avait été. Par ailleurs, la solitude et le désœuvrement dans lesquels il avait été volontairement placé aggravèrent sa dégradation psychologique.

La cellule du Démiurge était installée près d'un tas de débris mécaniques: ressorts, rouages, morceaux de chiffres brisés, engrenages démantelés. Pour tromper son ennui, le Démiurge se fascina pour ces mécanismes, ces vestiges délicats. Patiemment, il ramena dans sa cage un boulon, puis une vis, puis des dizaines d'autres fragments. Il les étudia sans relâche et alla jusqu'à en ingérer certains. Il finit par déduire l'existence d'une grande structure brisée sous-tendant la ville d'Abyme. Il devint obsédé par cette mécanique des Ombres et, au fil des années, d'étude en étude, il se persuada qu'il faisait corps avec cette horloge et fut pris du désir secret de la reconstruire et de la remettre en route.

LA SECONDE ROMANCE

Pendant ce temps, les succubes qui avaient participé à la Romance étaient retournées aux Abysses. Seules celles, rares, qui avaient été capables de tisser des liens maternels forts avaient pu fuir les Abysses et le tragique destin de leurs sœurs.

Celles qui revinrent aux Abysses faisaient figure de légende parmi les suivantes de Verazia, lesquelles aimaient entendre cette fabuleuse histoire. Les Hauts Diables déclarèrent le sujet de la Romance tabou et Haagenti, Haut Diable de Cristal, se chargea de faire disparaître de chaque Démon le souvenir de cette histoire. Mais Verazia, le Haut Diable du Souvenir, put préserver la mémoire de ses filles et empêcha ainsi Haagenti d'avoir la moindre prise sur elles. C'est ainsi que la Romance ne fut pas oubliée.

Certaines jeunes succubes, galvanisées par ces récits, parcoururent les Abysses en quête du Démiurge et finirent par le retrouver, à moitié fou mais toujours conscient de son identité. Elles étaient conduites par Szeriya, une jeune succube aventureuse qui, par révolte contre le destin des siennes, cherchait le moyen de quitter les Abysses. Lorsqu'elles demandèrent au Démiurge le secret de la Romance qui pourrait faire d'elles des méduses à part entière et des femmes libres, celui-ci vit l'occasion de remonter à la surface. Il songeait toujours à retrouver la clef qui permettrait de faire fonctionner sa précieuse horloge. Il promit tout ce que les jeunes filles espéraient, pourvu qu'elles le libèrent et le ramènent en Abyme. Ce que les inconscientes firent, bien évidemment.

Au cœur d'Abyme

UN PARADOXE

Après avoir visité les Royaumes crépusculaires, les succubes et le Démiurge se cachèrent en Abyme. Désormais, celui-ci erre dans les rues de la ville à la recherche de son horloge, hochant la tête à la façon d'un balancier, marmonnant souvent des propos incohérents entrecoupés de « tic-tac ». Cependant, en dépit de ses manières étranges, il a gardé sa lucidité et a enseigné aux jeunes succubes les principes de la Romance. Depuis, il se désintéresse complètement de ce qu'elles peuvent devenir et ne se préoccupe que de sa précieuse mécanique. Il n'a pas compris que la Romance n'est possible qu'en Abyme, à cause du problème temporel qui s'y déroule. Le côté figé, déréglé du temps abymois a permis l'émergence exceptionnelle de l'amour chez certains Démons. Si l'horloge brisée qui se trouve aux Abysses (cf. *Abyme, La Cité des Ombres*, p. 32) reprenait son cours normal, celles-ci seraient de nouveau soumises au temps immuable et la Romance ne serait plus que lettre morte. Les sentiments ne seraient plus possibles chez les serveurs des Abysses. Sans le savoir, le Démiurge démarche donc pour provoquer la perte de sa propre découverte...

L'INÉVITABLE RETOUR

Les succubes se sont installées en Abyme et y recherchent le moyen de tomber amoureuses. Comme elles ne sont pas des Démons, elles n'ont pas à redouter que les ombres les renvoient dans les Abysses. En revanche, elles savent par les succubes de la première Romance qu'au bout de quelques mois, une ou deux années pour les plus fortes, le désir des Abysses devient trop fort et les renvoie dans les bras des Hauts Diabes. Seul un sentiment fort peut leur permettre d'oublier les Abysses. Terrorisées par le souvenir de la Gorgone, les jeunes succubes savent qu'elles n'ont que peu de temps pour tomber amoureuses. Elles savent aussi qu'elles s'exposent aux mêmes souffrances que les véritables méduses amoureuses, mais elles préfèrent cela au retour aux Abysses.

NEUF PERSONNAGES DANS LA TOURMENTE

La seconde Romance a déjà imprimé sa marque sur Abyme et influe sur le destin de plusieurs personnages.

Depuis près de six mois qu'elles vivent en Abyme, les succubes ont tissé de nombreux liens avec beaucoup d'amants, au premier rang desquels un Sorcier, Evgueni Lantoff, qui garde des rapports complices avec Szeriya — les deux se prêtant assistance mutuelle. D'autres individus sont fascinés par les succubes et songent, pour divers motifs à s'en approcher. Le vampire Selinien recherche l'amour. Le sinistre vicair Reynald Celestriel de

Crucilya, à l'esprit divisé, espère autant détruire ces créatures des Abysses que s'en faire des alliées. Plus troubles enfin sont les motivations de l'Advocatus Diaboli Lonwel, fidèle serviteur des Gros qui a rendu nombre de services aux succubes sans que celles-ci en mesurent l'importance. Allié des Abysses ou protecteur discret de la Romance? Les succubes se méfient de lui mais doivent déjà beaucoup à son influence au palais...

Perricliste, original montreur de Démons, a quant à lui toutes les raisons de se méfier des succubes de peur que celles-ci n'attirent l'attention des Abysses sur son commerce. Lorsque Szeriya se rendit auprès de ce vieil Abymois pour interroger ses Opalins et en apprendre plus, elle se vit proprement éconduire par un homme terrifié, mais elle n'a pas renoncé à lui soutirer des informations, de gré ou de force... De la même façon, Mérandion d'Antiphale, noble janrénien en exil, a remarqué que des Opalins recherchaient le Démiurge, mais il se défie de ces problèmes abyssaux.

Dernière en date à s'être trouvée mêlée à la Romance, Paligarde s'intéresse plus à la succession de Cornel Finnegarde, Empereur de la Maraude, qu'à la Romance. Pourtant, ayant lié connaissance avec Scatzaë, l'une des compagnes de Szeriya bien insérée dans la Maraude, Paligarde a compris l'intérêt d'avoir de telles alliées. Même si elle ne croit guère à leur histoire de Romance, elle est prête à les aider dans leurs quêtes amoureuses.

Et le Démiurge bien évidemment.

PRÉLUDES

Il existe diverses manières dont les Rôles pourraient être confrontés à ces méduses pourpres, héritières d'une autre époque.

◆ L'un des Rôles devient la cible de l'une des succubes, convaincue de pouvoir être amoureuse de lui. Cette idée la pousse à suivre le Rôle dans toutes les situations et à se montrer particulièrement encombrante. Celui-ci est jugé comme le protecteur de la jeune fille et victime des chasseurs abyssaux lancés sur ses traces...

◆ Les Rôles sont engagés pour traquer les succubes. S'ils recourent à la violence, ils s'en font des ennemies puissantes. Dans le cas contraire, il n'est pas impossible que leur « sympathie » devienne également problématique.

◆ Un ami de l'un des Rôles lui demande son aide car il est harcelé depuis plusieurs décades par une méduse furieuse qui lui a déjà infligé plusieurs belles morsures.

◆ À la recherche d'informations sur les Abysses, les Rôles rencontrent Szeriya qui accepte de leur en fournir, à condition qu'ils aident l'une de ses cadettes à tomber amoureuse.

Par définition, dès que les succubes agissent en Abyme, la situation devient intenable: leur désir de trouver l'amour les pousse à toutes les extravagances et à manquer de discrétion.



Le D miurge

*Je cherche la clef... Je veux retrouver la clef... Tic-tac...
O  es-tu, petite clef? Viens, viens, viens   moi...*

ALLURE

Manifestement marqu  par le poids des ann es, le D miurge est un vieil homme au visage parchemin , le corps amaigri par les privations et couvert de cicatrices r sultant des nombreux s vices qu'il a subis aux Abysses. Son regard vide semble la plupart du temps celui d'un d ment. Il erre dans la ville en marmonnant des propos qui n'ont de coh rence que pour lui. Parfois, lorsqu'on lui parle, il redevient lucide l'espace d'un instant. Il semble alors intelligent et rus , poss dant d'importantes connaissances occultes.

HISTOIRE

Talentueux Harmoniste de la Geste vendu aux services des Hauts Diables, le D miurge initia le ph nom ne de la Romance, il y a quarante ans. Il fut ensuite enferm  aux Abysses par repr sailles des Hauts Diables et v cut une longue r clusion qui le rendit psychologiquement tr s instable. Lib r  il y a peu gr ce   une cabale de jeunes succubes, il est d sormais r sident d'Abyme, seule cit  dans laquelle il peut esp rer  chapper   la traque des Hauts Diables.

CE QU'IL SAIT

L'ART DE LA CONJURATION

Avant de se mettre au service des Hauts Diables, le D miurge fut un notable abymois, un puissant Conjurateur de quatri me Cercle et un Harmoniste de la Geste r put . Il travaillait comme chiromancien dans une obscure venelle,   la limite du Quartier du Hasard et eut en son temps une r putation  tablie de voyant. Par la suite, il collabora de fa on intensive avec les Hauts Diables dans le cadre de la Romance et certains, trop confiants et

fort bavards, lui confi rent des secrets importants sur leurs desseins et leurs machinations. En d pit de ses revers de fortune, il est rest  ami avec le Haut Diable des illusions, Ambucias. Cette complicit  permet au D miurge d' tre encore en libert .

LES HAUTS DIABLES

Comme   l' poque de la premi re Romance, la question du D miurge divise les factions des Hauts Diables en autant de cabales qui s'affrontent pour favoriser leurs propres int r ts. Le D miurge a gard  des alli s, avec Ambucias en t te. Certains seigneurs abyssaux, furieux de son  vasion, demandent son ex cution. D'autres, se d sint ressant du D miurge qu'ils jugent inoffensif, s'affrontent sur le sujet de la seconde Romance, ne sachant s'il faut la laisser grandir ou au contraire l' touffer dans l' uf.

LA ROMANCE

Initiateur de la Romance, le D miurge se souvient encore des man uvres tent es pas les Hauts Diables avec son aide pour installer   la surface des couples d moniaques affranchis des Abysses. Il a gard  une grande amertume de cet  chec qui fit de lui un proscrit et un prisonnier des Abysses. S'il n'avait eu besoin des succubes pour s' chapper, il aurait refus  la seconde Romance. Cependant, soucieux de payer sa dette, il a enseign  aux jeunes succubes les principes de la Romance et on voit d sormais des descendantes de m duses rechercher ce que toutes leurs semblables fuient comme la peste : le sentiment amoureux. En d pit de la discr tion dont elles essaient de faire preuve, la rumeur d'une seconde Romance se r pand peu   peu, propag e par leurs anciens amants.

PREUVES & INDICES

LES MARQUES DE L'HORLOGE

En d pit de l'incoh rence de ses propos, le D miurge est parfaitement conscient de la pr sence de l'ancienne horloge qui sous-tend toute l'architecture de la cit . Interrog    ce sujet, il reprend brutalement sa lucidit  et raconte comment l' clipse

Le D miurge

d truisit et d r gla le temps abymois, permettant ainsi toutes les bizarreries de la Cit  des Ombres.

Le D miurge conna t parfaitement toutes les ruelles de la ville et montre   l'envie les traces qui subsistent de l'horloge: ici, le dessin en fl che d'une aiguille; l , la trace d'un chiffre grav  il y a longtemps dans la pierre; etc.

LES ROUAGES DU D MIURGE

  premi re vue, le D miurge semble non seulement instable, mais aussi malade, presque   l'agonie. Il boit trop d'alcool pour supporter ses douleurs, tousse souvent comme s'il  tait atteint de tuberculose et s'excuse de sa faiblesse due   la maladie.

Malgr  le caract re insens  d'une telle all gation, il explique son  tat par le fait qu'il a, lors de sa captivit , aval  plusieurs rouages de l'horloge qu'il avait r uss    attraper   travers les barreaux de sa cage. Un R le poss dant des connaissances en m decine (Savoir 2) peut en l'auscultant entendre de curieux bruits   l'int rieur de son corps, ressemblant   des ressorts encore agit s par une  trange m canique...

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

M RE NOIRE

La structure des canaux d'Abyme, extr mement ing nieuse, a  t  dessin e et enchant e de telle sorte que le courant de tout son r seau aquatique converge vers un large canal situ  au c ur du Quartier des Trabouliennes. Celui-ci s'ach ve en cul-de-sac sur un large bassin en forme d'ellipse d'une dizaine de m tres de longueur: la M re noire. Ce nom lui fut donn  en l'honneur de l'Ombre, appel e M re des D mons en Abyme. D'apr s d'anciennes l gendes, l'Ombre s'arr ta au bord de ce bassin avant de descendre dans les entrailles de l'Harmonie o  elle engendra les Abysses et son peuple d moniaque.

La M re noire permet l' vacuation des d chets jet s par les habitants de la ville vers les  gouts: tout est achemin  vers le bassin dans lequel un syst me de siphon entra ne les miasmes vers les profondeurs. Elle est donc devenue un cloaque putride, qu' vitent la plupart des Passeurs,   l'exception d'un seul: Grenage l'automate gu re d rang  par la mauvaise odeur. Par contre, dans la journ e, les bords du bassin sont tr s fr quents en d pit de leur pestilence. Cela tient   l'ornementation tr s particuli re de la place, couverte de statues tr s anciennes...

Bien que plus r cente que la Guerre des D cans, Abyme conserve un stigmate de ce violent conflit sur la place du bassin de la M re noire. Une f e noire rescap e du massacre de la Sororit  de la pierre, ce groupe unissant au combat les talents des m duses et des f es noires, (cf. *Le Codex des m duses* et *Le Codex des f es noires*) parvint   retrouver sa m moire des temps pass s. En souvenir de son ancienne sororit  et de ses s eurs tom-

b es, elle chercha   rassembler nombre des victimes p trifi es. Il semble qu'elle se lan a aussi dans des recherches pointues sur la P trification et fit certaines exp riences sur des m duses enlev es... D nonc e par le Cercle des f es noires de la ville, elle fut ex cut e   la demande de l'Ambassadeur carme. La collection morbide de la f e noire fut rassembl e et expos e sur la place de la M re noire. Les Conjurateurs ont tr s bien compris l'avantage qu'ils pouvaient tirer de ce rassemblement de statues de presque toutes les races: ils se servent de leurs ombres pour conjurer des D mons mercenaires. En pleine journ e l'affluence peut  tre tr s grande et il est parfois n cessaire d'attendre pour user des statues les plus c l bres: des mercenaires autrefois redout s ou de superbes m duses.

La nuit, la place de la M re noire est le lieu de rassemblement des compagnons et amis de la Cour des Miracles. C'est au milieu de ces statues que les farfadets et tous les vivants que peut compter la Maraude abymoise se r unissent pour faire la f te,  changer des informations ou des denr es, se d fier en duel... Bref, tout ce qui peut agr menter la vie de la Maraude. Un r seau de galeries, am nag  dans une partie du r seau d' gouts sup rieur et conquis de haute main sur les cr atures difformes qui le peuplaient, conduit   la salle de l' chiquier, (cf. *Le Codex des farfadets*)   laquelle ne peuvent acc der que les membres les plus  minents de la Maraude — les Princes-Voleurs — choisis par le Roi. La place est donc soigneusement gard e par les Cavaliers d s la nuit tomb e et seuls les membres de la Cour peuvent y acc der. Les outrecuidants qui y p n trent furtivement sont ex cut s lorsqu'ils sont d couverts,   moins qu'ils n'acceptent la mission que leur confie le Fou. Il peut s'agir d'une course b nigne, mais plus souvent c'est un travail p rilleux ou un vol   hauts risques... Lorsque l' chiquier se r unit, les invit s de la Cour qui n'y ont pas acc s se divertissent en jouant aux  checs avec les statues des p trifi s, astucieusement mises en mouvement par des sorts du Trait gris.

Point convergeant des canaux abymois, celui de la M re noire voit souvent voguer sur ses eaux crasseuses la barge du Passeur m canique. Comme celui-ci sillonne les eaux de fa on al atoire, le D miurge a compris que la seule fa on de l'apercevoir  tait de le guetter au bord du bassin o  il passe de fa on r guli re... Cependant, apr s l'avoir approch  en plusieurs occasions, le D miurge n'a pas r uss    d terminer s'il  tait vraiment la clef de l'horloge qu'il recherche. N anmoins, convaincu de l'appartenance de l'automate aux anciens rouages, il persiste   le traquer tout en  tant incapable d'arr ter son incessant parcours.

L'HOSPICE DE LA V ANDE

Gr ce   l'action et   la protection de Szeriya, la plus influente de ses alli es succubes, le D miurge a trouv  une place dans cette



célèbre institution du Quartier de l'Aigue-Marine. Il s'agit d'une maison de retraite qui accueille principalement d'anciens Damnés, Conjurateurs retraités et autres Masquards en rupture de ban.

Doté d'une impressionnante architecture ésotérique, l'hospice est composé de trois bâtiments de taille modeste, mais de proportions parfaites. Reliés entre eux par un mur d'enceinte en briques de granit, ces trois immeubles sont installés autour d'un jardin de bruyère et de vigne vierge coupée par quelques allées où se trouvent de nombreux bancs de repos.

Le premier bâtiment, qui donne sur la rue principale, contient l'administration. L'hospice a en effet obtenu du Palais des Gros, il y a trente ans, le droit de pouvoir assurer sa propre gestion. L'actuel directeur en est le propriétaire, Philippo Genetelos, un humain d'origine janrénienne. Il est aidé pour la gestion de trois de ses compatriotes et d'un abymoïse, un Prince-Voleur retraité qui leur permet de se procurer des denrées alimentaires au meilleur prix. D'autres produits, censés n'être vendus que dans le Quartier des Brumes, parviennent également à l'hospice, grâce à la franchise du palais. Et la demande des grabataires de la Véande est très forte.

Le deuxième bâtiment est réservé à l'intendance. Une double porte donne sur une petite cour intérieure utilisée pour recevoir les livraisons. L'hospice emploie une dizaine de personnes, fils et filles de familles modestes d'Abyme qui trouvent là une situation appréciable. Le cuisinier, maître Holborn qui officie pour la trentaine de pensionnaires que compte l'institution, règne sur le deuxième bâtiment d'une main de fer. Les employés, souvent jeunes, le redoutent : il menace en effet de passer à la broche ceux qui ne lui obéissent pas au doigt et à l'œil. La terreur exercée dans l'établissement pousse souvent ceux-ci à quitter leur service pour une meilleure situation dès qu'ils ont acquis une solide expérience.

Les pensionnaires logent dans le troisième bâtiment, sous la surveillance de deux gardes, des maîtres-verges retraités. Anciens Conjurateurs, ceux-ci accordent ou refusent aux locataires de l'hospice le droit de sortir la nuit. Néanmoins, ils se montrent très permissifs et n'opposent que peu de refus, sauf si la dégénérescence du malade peut menacer la discrétion de l'établissement.

En outre, la visite des sous-sols de l'hospice peut se révéler fort instructive puisqu'on y garde les affaires personnelles et les papiers de tous les morts. Certains d'entre eux furent mêlés à de sombres affaires et d'illicites trafics dont les conséquences furent à l'échelle de l'Harmonde. Il ne peut s'agir que de coups datant d'au moins une décennie, sans pour autant remonter à plus d'un siècle.

À l'origine conçu par un Inspiré, ce lieu accueille des Déchus devenus fous avant de pouvoir passer les épreuves des *Advocatus Diaboli*, des serviteurs du Masque repentis se terrant pour échapper à l'emprise de leur maître, des Obscurantistes déviants, etc. Ces vieillards ne sont plus véritablement dangereux, mais ils ont un besoin viscéral de se livrer à des pratiques

perverses. On se charge de leur fournir dans la journée tout ce dont ils peuvent avoir besoin. La nuit, ils sont libres d'agir comme ils l'entendent à condition de ne révéler à quiconque leur logement. Fort heureusement, la plupart d'entre eux sont trop affaiblis pour aller loin et plus encore pour risquer de faire grand mal. Mais il peut arriver que l'un d'eux, échappant le temps d'une nuit à la décrépitude, retrouve ses capacités de Conjurateur ou de Masquard et commette quelque abomination. Le directeur se charge alors d'étouffer l'affaire et de faire enfermer le coupable sous bonne garde. Ainsi, d'anciens criminels recherchés par la milice depuis plusieurs décennies se trouvent-ils cachés dans les cellules capitonnées de la Véande.

LE DÉMIURGE

Épreuves : 1 (Qualité 1).

Maraude : 0.

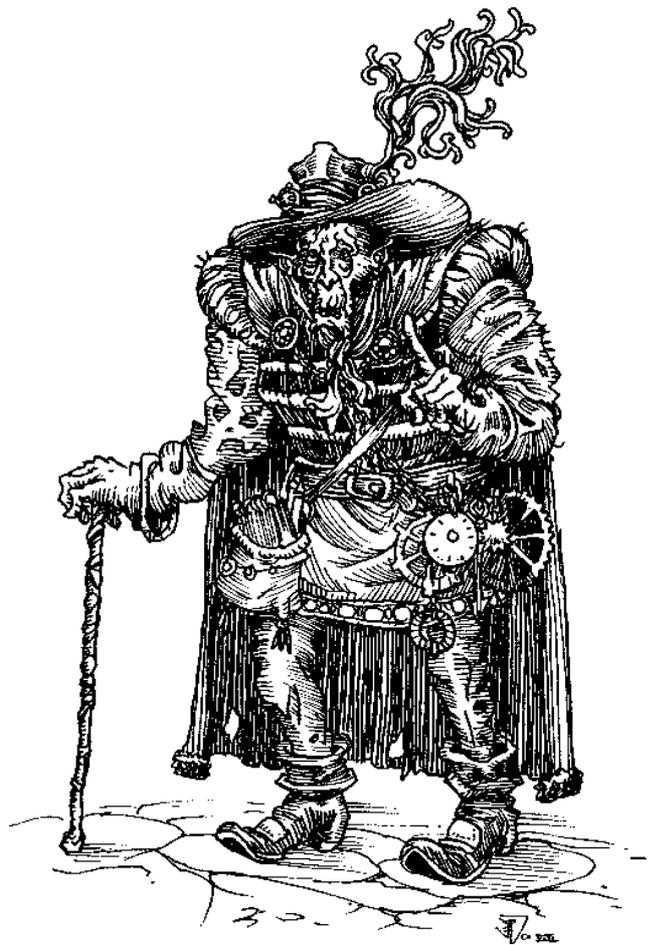
Savoir : 6 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1).

Société : 0.

Occulte : 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3).

Atouts : Humain, Harmoniste de la Geste, Déchu, Initiateur de la Romance et Quartier des Trabouliennes.

Allégeance : Ombre 9, Janus 1 et Muses 2.





Szeriya

Bien entendu, je désire ardemment que nous fassions plus ample connaissance...

ALLURE

Szeriya est une jeune succube d'une beauté exceptionnelle. Voluptueuse, elle surprend par son visage à la peau rose pâle, à travers laquelle on peut distinguer à l'occasion le dessin de veinules violettes. Ses serpents sont d'une belle et riche couleur violette, retenus en arrière par un diadème d'argent serti d'améthystes. Sa chevelure ophidienne est d'une grande longueur : les plus petits serpents descendent jusqu'aux épaules et la majorité jusqu'à la taille.

À cause de ses longs serpents, elle s'est lancée depuis son départ des Abysses dans le métier des armes. Devenue en quelques mois une combattante émérite, elle porte toujours armure de cuir et armes.

HISTOIRE

Szeriya n'est rien moins que la nièce de Verazia : elle est née après l'exil de ses suivantes, de la sœur de cette dernière, morte depuis pour avoir accouché d'un Gardien des Abysses. La jeune Szeriya grandit aux Abysses en compagnie de ses semblables, aimant passer du temps à parcourir les profondeurs, les espaces inaccessibles des cavernes où elle devait ruser pour tromper la vigilance des Gardiens. En effet, la vie des succubes dans les Abysses n'est guère agréable : manquant d'instruction comme de divertissements, elles n'existent que pour satisfaire les Hauts Diables. Or, toutes ne se contentent pas d'une éternité de plaisirs charnels. D'autant plus que, à l'occasion, une méduse pourpre revient en visite après avoir découvert la surface de l'Harmonde et fait rêver les plus jeunes par ses récits. Szeriya fut prise très jeune par le désir d'aller en surface, sans réussir toutefois à nouer un lien de sororité avec une méduse — seule chose qui aurait pu lui permettre de s'enfuir. Par défaut, Szeriya explorait donc les Abysses,

accompagnée parfois d'autres jeunes succubes éprises d'aventure. C'est au cours de l'une de ses pérégrinations qu'elle découvrit, au bout d'un passage sévèrement gardé, un homme accroupi dans une cage basse : le Démiurge, prisonnier depuis plus de trente ans. Intriguée, Szeriya discuta longuement avec le condamné et apprit l'existence de la Romance. Elle entrevit le moyen de quitter les Abysses, en apprenant elle-même à éprouver des sentiments. Elle parvint à convaincre ses amies succubes de la suivre dans cette voie, sans se rendre compte que les soumettre à l'amour était une contradiction avec leur nature de saisonin.

Les jeunes succubes préparèrent longuement leur départ, jusqu'au jour où Szeriya fut pressentie pour porter la descendance d'un minotaure. Refusant de finir de la sorte, elle précipita sa fuite et gagna la surface en suivant les rives du Moloch-an-Arion et entraînant à sa suite quelques succubes et le Démiurge arraché à sa prison. Se souvenant de la capacité qu'il possédait à voyager entre les plans, le Démiurge parvint à forcer l'ouverture d'un passage abyssal et l'équipée fut propulsée à la surface, à la limite du désert keshite.

Les succubes errèrent pendant un long mois, visitèrent les Terres veuves et rencontrèrent leurs cousines. Elles s'y seraient installées si elles n'avaient pas compris que les Hauts Diables avaient envoyé des chasseurs à leurs trousses. Les succubes ne pouvant être conjurées, ces seigneurs des Abysses ne pouvaient pas compter sur l'attraction naturelle des ombres et désiraient par ailleurs remettre la main sur le Démiurge. De plus, les succubes subissaient les premiers effets de cette mélancolie qui les attire fatalement vers les Abysses. Le groupe dut donc s'enfuir et se réfugia en Abyrne, seul endroit où la présence des Abysses dissimule leur présence et est un remède à leur manque. Les succubes investirent une tour en ruine et la reconstruisirent à l'image d'un Vestige de la Flamboyance, grâce au financement de certains de leurs amants. Elles décidèrent de s'instruire et d'acquérir les connaissances dont elles avaient été privées aux Abysses.

Depuis, Szeriya et ses compagnes poursuivent le même but, presque impossible : tomber amoureuses pour échapper définitivement à l'emprise des profondeurs. Cependant, toutes ont enchaîné les aventures sans pour autant parvenir à comprendre le sentiment amoureux.





CE QU'ELLE SAIT

LA CONJURATION

Née aux Abysses, Szeriya connaît l'univers des Ténébreux mais cherche à rompre avec son passé. Interrogée sur le sujet, elle répond à quelques questions en soupirant et finit par congédier poliment l'importun, sauf si celui-ci est particulièrement séduisant. Renégate des Abysses, elle ne veut pas se compromettre avec des Conjurateurs.

LES HAUTS DIABLES

Szeriya, qui connaît bien les Hauts Diables, raconte en riant certaines de ses aventures et peut renseigner quiconque sur les luttes d'influence qui agitent la Salle Métallique. Elle a rencontré de nombreux seigneurs des Abysses et fut la confidente de Verazia après la mort de sa mère. Elle sait qu'elle et ses sœurs sont traquées par des agents d'Alastor, du Grimaier, d'Haborym et de Salmac. Elle ne peut plus contacter sa tante Verazia, ni le Haut Diable des succubes, Thazi. Démunie, elle œuvre activement pour la Romance dans le but de voir triompher l'amour mais aussi de pouvoir se trouver des alliés, à l'image de son ami, Evgueni Lantoff.

TRAFICS D'INFLUENCE

Devenue combattante pour pouvoir protéger ses cadettes, la succube travaille en Abysses comme coursière et mercenaire : elle transmet des messages d'importance entre notables, porte des missives verbalement, afin que nul ne puisse savoir de quoi il retourne en cas de capture — ses serpents l'aident à résister à la torture et aux attaques mentales. Fine duelliste, elle n'a jamais eu de problème depuis qu'elle exerce ce métier. Elle commence à bénéficier d'une solide réputation : on fait souvent appel à elle et on la paye de plus en plus cher pour porter des informations confidentielles. Elle passe donc ses journées à parcourir la ville, ne rentrant à la tour que très tard le soir, épuisée. Il va de soi qu'elle connaît la plupart des grandes intrigues de la ville et la plupart des notables d'Abysses. Szeriya travaille souvent pour les *Advocatus Diaboli* ; ce qui lui permet de se tenir informée de la vie souterraine et de rencontrer diplomates et riches marchands.

Elle se montre d'une discrétion exemplaire, sauf quelque fois par lassitude. Elle dévoile alors quelques secrets aux Chroniques en restant anonyme pour ne pas se compromettre auprès de ses employeurs. Tout le monde peut faire appel à elle, puisqu'elle module ses tarifs en fonction de l'information. Du fait de ce travail et des poursuites des Hauts Diables, Szeriya est un personnage en danger. Cependant, elle aime l'idée de jouer avec le feu. Après tout, aux Abysses, elle serait déjà morte.

PREUVES & INDICES

LA LECTURE DES MARQUES

Porteuse de la marque de Thazi, Szeriya se plaît à raconter qu'elle a vu dans sa main le destin exceptionnel qui l'attend : faire renaître la Romance. Outre son apparence, la capacité de Szeriya à lire les marques des Hauts Diables la désigne comme une ancienne habitante des Abysses. Chaque marque d'un Haut Diable est spécifique au parrain du Conjurateur. Par ailleurs, descendante des méduses Szeriya utilise l'intuition ophidienne (cf. *Le Codex des méduses*, p. 21) pour deviner dans ces marques les desseins des Abysses. Là encore, elle cherche à anticiper les actions des seigneurs des Abysses à son encontre.

COMPORTEMENTS DE LA ROMANCE

Szeriya et ses sœurs tentent de renouer avec la Romance et de tomber amoureuse. Mais elles commettent les mêmes erreurs que les Opalins lunaires quarante ans plus tôt : elles adoptent des comportements extrêmes, parcourent le Quartier des Vices en libertines et ont de nombreux amants sans parvenir à éprouver le moindre sentiment réel. Les pérégrinations de ces belles méduses aux serpents pourpres ne passent pas inaperçues. De nouveau on parle de la Romance dans les Chroniques abymois.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

LA TOUR MÉDIANE

Situé au nord du Quartier du Clair-Obscur, à la limite du Quartier des Trabouliennes, cet édifice appartient à un ensemble de cinq tours construites par cinq architectes différents, au temps de la Flamboyance. La plupart sont à moitié en ruine ou menacent de l'être, deux seulement sont occupées. Pour les autres, leurs propriétaires espèrent un acheteur.

LES ENVIRONS

La partie nord du Clair-obscur est constituée de bâtiments plus vétustes. Là, de nombreuses tours et autres demeures apparaissent lézardées ou délabrées et attendent encore d'être reconstruites. Les habitants de l'endroit sont souvent installés de fraîche date et ils pratiquent encore pour la plupart les usages de leur pays d'origine. Les parfums et les langages y sont ceux de l'Harmonde tout entier : près des Trabouliennes, c'est un espace de rencontre cosmopolite et animé.

LA TOUR RECONSTRUITE

Ayant récupéré des fonds et avec l'aide des nains de l'Équerre et d'alliées fées noires, les succubes ont réussi à reconstruire

Szeriya

L'ŒUVRE DE MÉDIAN

Plusieurs architectes de talent — deux nains, deux humains et un satyre — se lancèrent au temps de la Flamboyance un défi visant à construire la plus belle tour dont les mesures ne devaient pas dépasser cinquante pieds de haut et soixante pieds de large. Baptisées d'après les noms de leurs architectes, ces tours sont connues comme la tour Lambrise, la tour Palliarde, la tour Mauberge, la tour Peiore et enfin la tour Médiane. La Lambrise est encore utilisée, sauf pour ses derniers étages, par le Conjurateur et Éclipsiste Valérien San Grino : celui-ci y a installé une auberge dévolue aux plaisirs de la chair que fréquentent souvent les succubes de la Médiane.

L'architecte de cette dernière était un jeune humain du nom de Médian, adepte de l'Art ancien de la Cyse et grand érudit. Il construisit sa tour suivant les mêmes dimensions que les autres, mais avec une prédilection pour les thèmes aquatiques, insérant des fontaines et plusieurs bassins dans la construction. Aux temps où la tour était entière, de l'eau ruisselait en permanence le long des murs, dans les couloirs et les chambres de la tour, du lever du jour jusqu'au soir. Hélas le secret de l'eau a été perdu et seuls subsistent aujourd'hui les bassins d'ornementations. Par ailleurs, certains papiers retrouvés par Szeriya laissent entendre qu'il y avait même une branche du fleuve abyssal sous la tour : mais si un passage existait, il est maintenant enseveli sous les éboulis liés à son effondrement.

La plupart des merveilles de l'architecture originelle ont été perdues en dépit de la restauration des succubes.

la tour qui, sans avoir la grandeur du passé, n'en est pas moins un magnifique ouvrage. De forme octogonale, cet édifice fait environ quarante-cinq pieds de haut et cinquante de large. Les succubes ont réussi à dégager les sous-sols qui sont nettement moins étendus qu'au temps de la Flamboyance. On y trouve de nombreux pans de murs éboulés.

La partie supérieure de la tour a été aménagée simplement. Au rez-de-chaussée se trouve un vestibule autour d'un bassin à ciel ouvert : même lorsqu'il pleut, il est possible de s'y installer car l'eau de pluie est récoltée et évacuée par le bassin. Sur les murs se trouvent des mosaïques défraîchies auxquelles il manque certaines pièces. Szeriya y fait souvent brûler des herbes parfumées ou de la mandragore, dans le feu des braseros.

À l'étage se trouvent les chambres des succubes, autour de celle de Szeriya qui fait figure de protectrice et de chef de groupe. Elzhynne est herboriste, Iza traductrice et l'érudite, Mazelore apprentie Obscurantiste, Aïunda apprentie sculptrice et Scatzaë une combattante émérite. Szeriya garde l'essentiel des livres que le petit groupe a acquis depuis son installation. Il s'agit pour l'essentiel de livres d'histoire sur la

SZERIYA

Épreuves : 5 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 1 : combattante).

Maraude : 1 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0).

Savoir : 3 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 2 : herboriste, traductrice).

Société : 4 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 0).

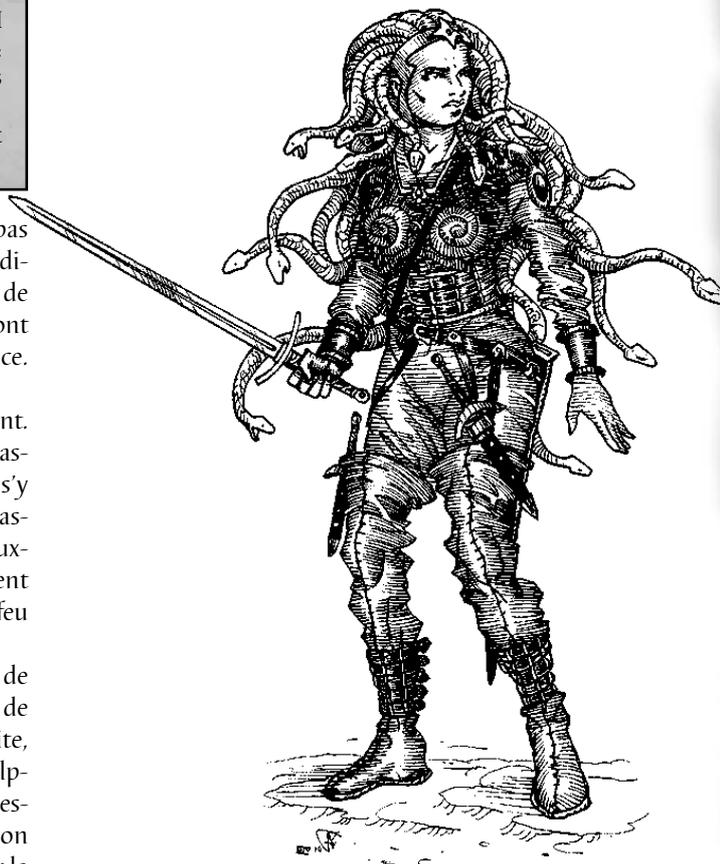
Occulte : 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2 : Obscurantiste, Advocatus Diaboli).

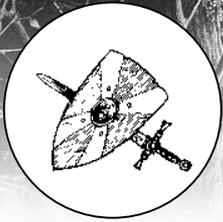
Atouts : succube, chevelure ophidienne et séduisante.

Allégeance : Ombre (Verazia) 4.

Romance achetées à des revendeurs illégaux du marché aux artefacts, de traités mal écrits sur les Abysses et les Démons lunaires, etc.

Szeriya poursuit l'aménagement de la tour, la prochaine étape devant être une salle de travail dotée d'une bibliothèque.





Sang et sueur sur les pavés d'Abyme

INANIS AMBITIO DE CAËLSSINE

Natif d'Urguemand, ce célèbre maître d'armes fut banni de son royaume lorsque son baron découvrit en lui un redoutable Conjurateur. Inanis entraînait en effet ses élèves en les confrontant à des Démons bretteurs, Opalins ou Azurins. Si la méthode était efficace, elle ne fut guère appréciée par ses concitoyens qui le chassèrent à coup de pierres, l'accusant de pervertir la future élite militaire du pays. Fidèle à la devise de ses ancêtres — « J'ose » — ce barbu trentenaire gagna donc la Cité des Ombres, où il fonda un nouveau cercle martial sous le parrainage de Castel Combrante: l'Académie martiale de l'Université. Fonctionnant comme une école privée, ce cercle a gardé les mêmes principes que ceux que Caëlssine avait posé en Urguemand: entraînement sévère et combats contre les Démons, plus rapides et difficiles à vaincre selon lui que les mortels. Les séances sont animées par les propos ironiques ou égrillards du Jumeau de Ténèbre du maître d'arme. Celui-ci met souvent au tapis les jeunes étudiants présomptueux. Aimant, selon ses propres dires, à se dépenser sans compter et ce, de quelque manière que ce soit, le maître d'armes est également un festif doté d'un faible particulier pour les vins carmes. Il possède une petite maison à proximité de Combrante: le rez-de-chaussée étant occupé par la salle de cours et l'armurerie, il loge au premier avec son diabolin et, parfois, son jumeau qui vaque souvent à ses propres affaires. Ce dernier est en effet l'un des enquêteurs lancés par les Hauts Diables sur les traces du Démiurge en fuite.

AGGRIPOGNE

Aggripogne est une ogresse de dix-sept ans qui paye ses études en travaillant la nuit. Mais elle ne fait pas n'importe quel travail: elle se déguise en mâle et devient maître-verge à la Place des Libertins. Autant dire que ce n'est pas un travail pour jeunes filles, toutes ogresses qu'elles soient. Aggripogne semble pourtant s'y plaire et fait son travail avec passion. Sous son pseudonyme de travail, Maître Perceventre, elle est devenue en quelques mois

la plus grande terreur des pensionnaires du tertre des humiliés. Cette efficacité et cet acharnement s'expliquent par un fait bien étrange. Il y a quelques mois Aggripogne fit la connaissance d'un jeune Démon du Quartier des Ombres. Un brave garçon qui occupait la fonction de porte-parole dans un syndicat d'incinérateurs. Celui-ci, contrairement aux ogres qu'elle avait pu fréquenter jusqu'ici, pris le temps de la séduire, de la couvrir de cadeaux et de la rendre amoureuse avant d'avoir recours à quelque forme de saillie que ce soit. Mais le conte de fée prit très vite des allures de cauchemar... De la relation entre un Démon et une ogresse, rien ne pouvait naître. Pourtant Aggripogne nourrit un désir profond de porter et d'enfanter. Son désir fut si fort qu'il provoqua une grossesse nerveuse.

L'ogresse se persuada d'être enceinte et malgré les objections de son compagnon, qui bien que ravi par l'idée lui soutenait que c'était impossible, elle commença à se réjouir au plus haut point de cet heureux événement. Mais de cette grossesse ne vint aucun enfant. Au bout de quelques semaines Aggripogne fit une fausse couche et tout en elle se dérégla au point de lui faire perdre la raison. Nul n'ignore la furie que peut être une ogresse enceinte. En revanche, rares sont ceux qui connaissent le monstre qu'elle peut devenir si elle est frustrée par la perte de son enfant. Aggripogne développa une maladie mentale violente et incurable et devint une « tueuse en série ». Sa première victime fut bien entendu Jeranass, son bien aimé, suivi d'autres et d'autres encore. Son esprit torturé imagina que l'incapacité des Conjurateurs avait rendu stérile Jeranass, et elle rejeta la faute sur eux. Depuis, lors des nuits où elle ne travaille pas à la prison, Aggripogne arpente les rues et les canaux, vêtue d'un capuchon noir et d'une tenue de maître-verge à la recherche de Conjurateurs à éventrer. À ce jour, huit meurtres sont à déplorer et ce n'est que le commencement. Il n'est pas un chroniqueur qui n'ait spéculé sur l'étrange violeur au capuchon.

MAÎTRE JILLORVECK VERDICTIN

Jillorveck Verdictin est un Juge d'Acier parmi les plus inflexibles. Il est l'un des initiateurs d'une codification des plus

Sang et sueur sur les pavés d'Abyme

réglementées de la Conjuración. Bien que cet art soit interdit dans le Palais d'Acier, il se pratique librement dans toute la cité. Même s'il n'est pas question de changer quoi que ce soit à cela, Jillorveck aimerait bien pouvoir y voir un peu plus clair dans le jeu des Advocatus Diaboli et des Conjurateurs. C'est la raison pour laquelle il a rédigé un édit de réglementation dans le but d'imposer un almanach de la Conjuración. Cet almanach répertorierait toutes les Connivences signées en Abyme et permettrait un archivage à long terme. On offrirait ainsi au pouvoir séculier un regard sur tout ce commerce qui lui échappe.

La mise en place d'une telle loi demanderait que l'édit soit signé par plus de cinquante pour cent des nobles d'Acier, ainsi que par la majorité des Gros. Autant dire qu'avec les intérêts qu'ont bon nombre de nobles des deux palais à ce que la Conjuración reste obscure, la constitution de cet almanach n'est pas prête d'entrer en vigueur. Cependant, Jillorveck Verdictin ne désespère pas et continue de mener sa campagne en tentant de convaincre, souvent de gré, mais parfois de force, bon nombre des habitants du Premier Cercle. Plusieurs Juges d'Acier ainsi que quelques nobles des deux palais sont entrés dans son jeu et soutiennent ses ambitions avec véhémence. Cela lui donne suffisamment de poids pour entretenir une politique de terreur, qui déborde parfois sur des chantages que lui-même devrait réprimer. Il est clair que les désirs de Jillorveck sont devenus une obsession qui fait désormais de lui un être dangereux. Il a mandaté, au nom du Palais d'Acier, des investigateurs secrets chargés de rédiger des fiches précises sur les Conjurateurs. Ainsi, bon nombre de Conjurateurs se sont déjà plaints d'être suivis, espionnés, parfois même jusque dans leur intimité. Grâce à ces espions, les premières pages de cet almanach ont été rédigées et bien des personnes sont déjà compromises.

HOKTAVION

Ce minotaure âgé est un Advocatus Morituri des plus réputés en Abyme. Il est l'arbitre favori des grands duellistes de Castel Combrante, toujours aux premières loges dès que se produit un affrontement politique, rhétorique ou armé.

Véritable encyclopédie vivante du conflit, Hoktavion est informé par tous ses confrères, tant il est apprécié. Il est donc la personne à contacter et à soudoyer pour être renseigné sur les luttes qui ont pu agiter la ville au cours des cinquante dernières années. Mais Hoktavion est avant tout féru de Conjuración et il s'est spécialisé dans ce type de duel. Certains Conjurateurs aiment se mesurer les uns aux autres pour savoir lequel conjurera le Démon ressemblant le plus à son ombre, lequel sera le plus intelligent, le plus fort... Dans ces litiges, c'est Hoktavion qui tranche.

LES ADVOCATUS MORITURI

Le rôle des Advocatus Morituri est simple : ils sont avocats et juges dans les duels ayant lieu en Abyme. Malgré leur nom,

en fait un surnom donné un jour par un chroniqueur plein d'humour, ils n'ont rien à voir avec les Advocatus Diaboli. Ce sont des juges publics mandatés par le Palais d'Acier pour éviter les débordements dus aux duels en Abyme. Deux personnes désirant s'affronter peuvent choisir de faire appel à leurs propres témoins, mais leur duel sera hors la loi, tandis que s'ils font appel à un Advocatus Morituri, ils s'assurent que leur duel sera autorisé et référencé auprès des instances concernées. L'Advocatus Morituri rédige un contrat d'assaut, aussi nommé linceul, stipulant les règles du duel, les armes utilisées, le lieu, la durée, etc. Il existe toutes sortes de duels, pas seulement des duels armés — on a vu des sommeliers adversaires se départager en enivrant le juge... Le perdant est déclaré en état de mort sociale pendant une durée spécifiée par le linceul. Cette durée allant de trois semaines à un an en général.

Celui qui est en état de mort sociale devient pendant cette période l'ombre du vainqueur. Autrement dit, il devient un peu son esclave, doit le suivre et céder à tous ses caprices, tout en portant son propre deuil. On croise généralement les meilleurs duellistes entourés d'une cour de personnes vêtues de noir et totalement dévouées.

DICKOS

Ce sympathique manoeuvrier du Deuxième Cercle exerce la fonction de convoyeur, son seul bien étant sa grande charrette à deux roues, tirée par un bœuf blanc. Le transport de marchandises n'est pas une activité très exaltante et Dickos trompe son ennui en transmettant des informations aux chroniqueurs et surtout, en consacrant l'essentiel de son temps libre à l'exercice physique. On peut le rencontrer au hasard des ruelles, des haltères ou un flacon d'huile de palme à la main, soignant ses muscles de l'une ou l'autre manière...

Il a de ce fait un franc succès auprès des abymoises qui ne manquent pas de remarquer son teint bronzé et sa musculature avenante. Comme il a le goût des expériences nouvelles, Dickos n'a pas manqué de remarquer l'installation des succubes dans la Médiane et pratique donc sous leurs fenêtres, suscitant malheureusement plus souvent les sourires que l'envie. Si certaines des suivantes de Szériya lui ont accordé des faveurs, elles l'ont rejeté car il s'est révélé trop charnel pour parvenir à la Romance. Il jalouse le Sorcier Evgueni Langtoff car il ne comprend ni ce qu'on peut lui trouver, ni la faveur dont il jouit.

Le bouvier ne s'intéresse guère à la nature des visiteurs : il ne voit en eux que des rivaux. Il est cependant physionomiste et ses descriptions sont précises. Un Jorniste plus avisé peut songer à interroger le bœuf Biboche, doté d'une mémoire surprenante. En effet, l'animal a longtemps circulé en Abyme et peut se révéler une source d'informations prolifique sur certaines figures encapuchonnées qui, la nuit, rôdent et assassinent les Conjurateurs.



Paligarde la chapardeuse

Vous vivez depuis l'avènement de Finnegarde dans l'illusion d'une Maraude riche et puissante; vous vous cachez en réalité derrière le fantôme d'une criminalité de salon! Cornel sait-il seulement assassiner? Voler? Non! Croyez-moi, ce n'est qu'un politicien que les puissants ne craignent pas, un matou à qui il suffit de donner sa pâtée pour avoir la paix! Tout cela doit et va changer

ALLURE

Cette farfadine jeune et assez jolie porte des vêtements de voleuse de bonne qualité (bottines de cuir renforcé, tunique sombre en bon état et rehaussée de pièces de cuir aux épaules et à la poitrine). Ses cheveux sont foncés et tressés en arrière. Ses dagues, une dans chaque main, ne la quittent jamais.

HISTOIRE

Paligarde est un Prince-Voleur, cheftaine des Fils de la Chaparde (cf. *Abyrne, La Cité des Ombres*, p. 89). Voilà déjà plusieurs

années qu'elle désire monter sur le trône de la Maraude et régner sur toutes les Trabouliennes. Malheureusement pour elle, la popularité de Cornel Finnegarde et l'aura de mystère dont il s'entoure représentent un véritable obstacle. Comment bouter un être dont le seul nom inspire crainte et respect?

Pourtant, depuis quelques semaines, Paligarde s'est lancée dans une croisade qui la mènera peut-être à la place du satyre d'ébène.

CORNEL FINNEGARDE

Ce représentant du peuple caprin incarne l'ennemi. Pour Paligarde, il est l'obstacle ultime, le symbole d'une Maraude sur le déclin.

Le satyre n'est pas au mieux, il a bien failli mourir de la Mortebranche (cf. *Abyrne, La Cité des Ombres*, p. 87) et ne s'en est pas bien remis. Bien qu'étant toujours en place à la tête de la Traboulienne, la guilde mère de la Maraude, il se morfond le plus clair de son temps. Enfermé dans ses appartements ou se promenant à la nuit tombée sur les toits du quartier, Cornel Finnegarde a pris compte de sa fragilité et sombre peu à peu dans une mélancolie poétique à la limite de la folie. La récente naissance de son fils Grisabot a achevé de lui ôter le goût de la Maraude.

Comme résigné, Cornel Finnegarde le légendaire satyre d'ébène n'est plus que l'ombre de lui-même. Il se prend à rêver d'amour, de voyage. Si Paligarde ne le fait pas assassiner, il quittera Abyrne dans moins d'un an en laissant son fils au soin des lutins et disparaîtra probablement à jamais de la Cité des Ombres. Le crime a cessé de l'amuser, le vagabond d'ébène ne tient plus beaucoup en place. Certains s'en sont aperçu et ironisent que son meilleur faire valoir soit le Fugace des Traboules, un Démon...

PALIGARDE AU JOUR LE JOUR

La vie de la farfadine n'est pas de tout repos. Sans cesse en train de se faire valoir auprès des autres Princes-Voleurs, elle cherche à prouver qu'elle peut rendre ses lettres de noblesse à l'Empire de la Maraude. Mais la Maraude est satisfaite du travail de Cornel.

Depuis son accession au pouvoir, le satyre n'a fait que peu de mécontents et ce n'est que l'ambition qui motive Paligarde. Les récents événements sont une aubaine pour cette farfadine: la mala-

MÉMOIRES D'ÉCLUSIER

Si vous avez joué cette Intrigue (cf. *Abyrne, La Cité des Ombres*, p. 79), il est possible que Cornel Finnegarde soit mort de la Mortebranche. Dans ce cas, il ne s'est pas encore écoulé suffisamment de temps pour qu'un nouvel empereur ait été élu. Paligarde est donc en campagne, elle agresse ses plus virulents détracteurs et soudoie les plus corruptibles d'entre eux. La mémoire de Cornel est pour elle celle de la décadence et de la faiblesse, le symbole de cinq années de « Maraude pour enfant et de crime aseptisé pour le plus grand plaisir de la noblesse... ».

La *Mécanique des ombres* mise sur la réussite de vos Rôles lors de *Mémoires d'éclusier*, par défaut, Cornel Finnegarde est donc considéré comme vivant.

Paligarde la chapardeuse

die de Cornel et les luttes intestines — desquelles elle était au premier plan — qu'ont connues les Trabouliennes sont une preuve du déclin de la Maraude. « Cornel a attrapé une maladie en buvant du vin, il a failli mourir à cause de ses excès; un satyre a-t-il sa place à la tête de toutes les guildes? Le peuple caprin est immodéré et ne répond que rarement à autre chose qu'à ses propres pulsions. Ce qu'il veut, le satyre l'obtient, mais lorsqu'il ne veut plus, que reste-t-il? » Avec ce discours virulent, Paligarde a déjà fait mouche plus d'une fois, surtout auprès de ceux qui ont constaté le désintéressement progressif de Cornel. À cette heure, près d'un chef de guildes sur cinq est prêt à suivre la farfadine dans un soulèvement violent. En attendant, celle-ci mise sur l'esbroufe et les attentats spectaculaires pour faire valoir ses chapardeurs. En Abyrne, les bourgeois réapprennent à craindre la Traboulienne, non pas comme une organisation du crime, mais comme une machine imprévisible.

CE QU'ELLE SAIT

LA CONJURATION

Paligarde n'avait jamais été très intéressée par la Conjuraton, jusqu'à ce que l'espoir de monter sur le trône de la Maraude se décide enfin à poindre. En effet, la farfadine s'est récemment aperçue que Cornel Finnegarde lui-même, empereur du crime dans la cité des Démons ne pratiquait pas la Conjuraton. Voilà bien un argument de plus pour sa croisade! Comment peut-on prétendre organiser le crime en Abyrne sans même toucher à l'occulte? Ainsi Paligarde s'est-elle depuis peu tournée vers la Conjuraton. Elle s'en targue même en se présentant chaque fois qu'elle le peut en compagnie des deux Opalins qu'elle a conjurés elle-même. Les présentant tantôt comme ses œuvres, tantôt comme ses esclaves, elle se donne avec grandiloquence les airs de quelqu'un qui y touche, criant haut et fort que la Conjuraton fera bientôt de la Traboulienne un organe criminel au service de la Ténèbre.

LA ROMANCE

Paligarde n'était pas encore de ce monde lorsque les événements de la première Romance eurent lieu. Il ne s'agit pour elle que d'un fait divers autour duquel on a trop brodé.

PREUVES & INDICES

LA LETTRE DE CORNEL

Suite à sa rencontre avec le Grimacier, Paligarde se sentit pousser des ailes. Elle se présenta donc chez Cornel en tant que mandataire des Hauts Diables. Accompagnée de ses deux Opalins, elle avait misé sur l'apparat pour l'impressionner et se donner des airs

FACÉTIE DE GRIMACIER

En bas, comme on dit en Abyrne, Paligarde en amuse plus d'un. Ce petit bout de farfadine qui crie bien plus fort qu'elle n'est grande est grotesque, l'exemple même de ce que l'on ne veut pas voir prendre le contrôle du crime abymois. Pour la plupart des Hauts Diables, Cornel Finnegarde est l'empereur idéal: fin, séducteur et discret. Il ne touche pas à la Conjuraton, préférant laisser ses serviteurs se salir les mains pour son propre usage. Un chef qui ne manque pas de panache et qui sait mettre les gens dans sa poche. Pour les Hauts Diables, la mort du satyre, tout comme son départ serait une triste nouvelle. L'avènement d'une voleuse à la tire, mégalomane et grand-guignolesque n'aurait pas grand-chose de bon. Ceci dit, Paligarde n'en sait rien et la rencontre qu'elle fit récemment lui a fait — ironie du sort — penser qu'elle était sur la bonne voie.

Vu le remue-ménage perpétré par Paligarde au sein des guildes de voleurs, ainsi que les rumeurs allant bon train sur une possible reddition de Cornel Finnegarde, il fallait qu'un parrain démoniaque s'intéresse à cette guerre de succession naissante. Suite à de multiples discussions dans la Salle Métallique il fut convenu que le Grimacier serait ce parrain. Habitué des séjours en Abyrne et surtout du travail de manipulation, ce Haut Diable semblait effectivement le plus désigné. Le Grimacier eut d'abord une longue entrevue avec Cornel Finnegarde, auquel il apparut sous les traits d'une prostituée. Il lui parla de l'avenir et finit par lui avouer sa véritable identité. Au vu de sa résignation, il lui proposa de prendre le taureau par les cornes en signant une Connivence. Le Grimacier offrait un renouveau dans son pouvoir, un mariage avec l'occulte abymois. Mais Cornel refusa d'en entendre plus: il continuerait de régner comme bon lui semblait et s'il n'était plus efficace, il partirait.

Dépité, le Grimacier outrepassa la mission que lui avaient confiée ses pairs et s'intéressa de plus près à Paligarde. Cette charmante, bien que bruyante, petite créature parvint en quelque temps à créer chez lui une fascination... En tant que farceur et amuseur des Hauts Diables, il imagina alors une toute nouvelle facétie: il allait la parrainer en la manipulant comme une marionnette tout en prétendant vouloir la mettre à la tête de la Maraude. Il s'agit en réalité de faire sortir Cornel Finnegarde de sa torpeur en suscitant chez ce satyre l'excitation due à un nouveau défi.

d'émissaire abyssal. Tout le temps que dura l'entrevue, le satyre resta assis sur sa chaise à bascule, fumant tranquillement sa pipe; ne levant que ponctuellement la tête pour l'écouter et sortir du livre de poésie qu'il avait en main. Pas une fois il ne lui répondit. Il attendit calmement qu'elle parte pour lui écrire une lettre, symbole de son flegme, une façon de lui montrer que malgré ses railleries, il ne perdait pas la face. De surcroît, pour être certain d'impressionner la farfadine en lui montrant que lui aussi garde

LETTRE DE CORNEL

Très chère Paligarde,

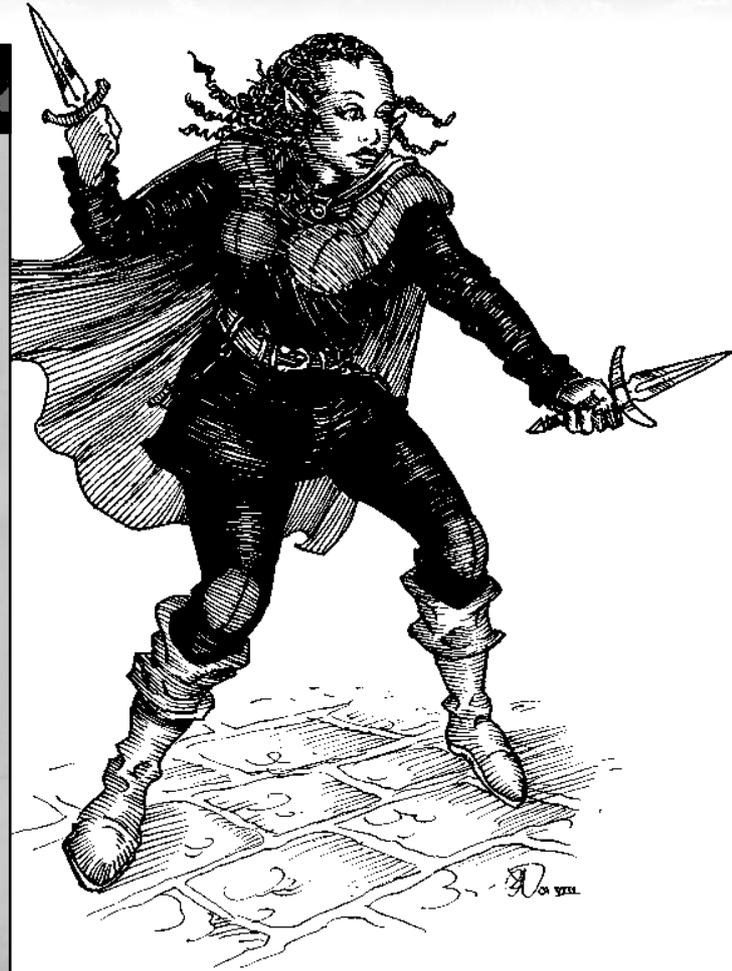
Suite à notre récente entrevue, je me permets de prendre la plume et de vous glisser quelques mots.

Quelle est cette arrogance ? D'où vient cet engouement soudain qui fait de vous, chapardeuse, voleuse à l'étalage et prêtresse des assassins sans classe, la patronne d'une révolution fantôme ? Paligarde, vos arguments tuent mon nom, mon peuple et ma réputation. La décadence dont vous me taxez n'est-elle pas la simple notion de raffinement ? Celle-là même qui vous interdit toute autre relation avec autrui que celle de la violence ? Pourquoi croyez-vous qu'on m'a choisi ? Ai-je eu à crier, à assassiner et à dire à chacun : « regardez comme je suis doué, efficace, discret... » ? Non, madame, non...

Un diable vous aime, mais que motive cette romance ? Avez-vous vendu votre âme ? Croyez-vous que ces Connuances valent mieux qu'un spectacle de rue, burlesque et éphémère ? Vous me déclarez la guerre mais ne m'avez pas tué l'autre nuit. Vous étiez en surnombre et je tournais le dos. Faudra-t-il, la prochaine fois, que je prenne votre main et que je la guide vers mon cœur ? Ce n'est pas une guerre madame, vous vous battez comme une enfant, avec force cris et démonstrations. Pour ma part, je ne m'amuse plus...

Très cordialement,

Cornel.



PALIGARDE LA CHAPARDEUSE

Épreuves : 4 (Qualité 1, Équipement 1, Compagnons 2).
Maraude : 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnons 2).
Savoir : 1 (Qualités 1).
Société : 2 (Qualités 1, Équipement 1).
Occulte : 0.
Atouts : Farfadine, Petite, Petite chasse, Funambulisme, Prince-Voleur et Quartier des Trabouliennes.
Allégeance : Dame du printemps 3 et Ombre (Grimacier) 2.

le bras long, il fit apposer sur le papier, au bas de la lettre les tampons officiels du Palais des Gros et du Palais d'Acier. Ce document tend à écraser la farfadine sous ses propres arguments. De plus, Cornel y a inséré des formulations tendancieuses afin d'éprouver la réactivité de la farfadine à certaines affaires de première gravité telles que la Romance.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

LE CABARET D'ANSELME

Anselme était le père de Paligarde. Mort il y a dix ans, il céda tous ses biens à sa fille, dont le cabaret qu'il tenait. Petit établissement assez mal fréquenté, il se trouve au cœur des Trabouliennes et donne directement sur la Creusaille (cf. *Abyrne*, *La Cité des Ombres*, p. 20) à quelques mètres seulement du rivage de la Mère noire.

Bas de plafond, le cabaret d'Anselme se constitue d'une toute petite salle carrée aux murs blancs, au centre de laquelle des artistes enivrés se produisent régulièrement. Dans l'un des coins, un bar en bois dissimule une trappe ouvrant sur l'unique dépendance : une petite cuisine faisant office de retranchement aux Fils de la Chaparde. De par sa situation, le cabaret est aussi l'endroit où se réunit une partie des Flamands d'écume chaque soir après être remontés jusqu'à la Mère noire.



Le secret dans le caniveau

GRISABOT FINNEGARDE

Il y a quelque temps, Cornel Finnegarde, Empereur de la Maraude abymoïse s'est bien cru mourir de la Mor-tebranche (cf. *Abyme, La Cité des Ombres*, p. 80). Ne voulant périr sans descendance, il décida d'enfanter... mais un empereur, doublé d'un satyre d'ébène, ne peut se contenter du premier châtaignier venu ; c'est donc l'Arbre Roi du Quadrant modéhen qui fut l'heureux élu. Cornel devait récupérer un fruit de l'Arbre qu'il féconderait et planterait dans le Quartier du Lierre. Mais la gestation de l'enfant devait être surveillée de près et Cornel en était incapable. Tous ces problèmes n'avaient qu'une solution possible : l'aide du chênais du Lierre. Cornel obtint qu'une délégation de Pollenis vienne discuter du problème avec lui (cf. *Le Codex des lutins*, p. 22). Si les lutins acceptaient de veiller à la grossesse de l'arbre, ainsi qu'à une partie de l'éducation du jeune satyre, la Maraude concéderait en échange des dettes monumentales à leur égard. Grâce aux lutins, Cornel put donner vie à un fils prodigieux. Fils d'un satyre probablement né du Souffre-Jour et mourant de la peste de l'Automne, enfanté grâce à un Arbre Roi dont les racines ont depuis longtemps atteint les Abysses... C'est une drôle de créature que l'on donna là à l'Harmonde ! Aux yeux des lutins du Lierre, il reste un fils du printemps — sa naissance fut prise comme une bénédiction. Un jour il régnera sur la Maraude et fera d'eux l'une des principales instances politiques occultes de la cité.

Grisabot Finnegarde est un bébé satyre à la toison grise qui vit le jour il y a quelques semaines. Promis à un étrange avenir, il est choyé et protégé par les lutins abymoïses.

Depuis sa naissance, Grisabot connaît une croissance rapide et montre d'étonnantes capacités en rapport avec les ombres — aisance pour s'y dissimuler, contrôle de sa forme, conjuration spontanée pour le moment accidentelle... Nul doute que l'enfant aura sa taille adulte dans quelques mois seulement et que ses pouvoirs n'ont pas fini de surprendre son père et ses tuteurs. Serait-il lié à Pan ? (cf. *Le Codex des satyres*)

L'ÉCHIQUIER

LE ROI

Ancien Prince-Voleur, le farfadet Leorl, modeste Conjurateur du deuxième Cercle, est le Roi de l'Échiquier abymoïse. Contrairement à la plupart des autres cités, il n'agit pas vraiment sur les bas-fonds, mais sert plutôt d'intermédiaire entre Abyme et les autres Échiquiers. C'est un ambassadeur qui régit le commerce et les réseaux d'entraide entre voleurs et farfadets de cités alliées plutôt que les relations criminelles à l'intérieur de la ville, laquelle possède ses propres lois de Maraude et son Empereur en titre, Cornel Finnegarde. Néanmoins, lui et Cornel ne sont pas des adversaires mais des associés aux fonctions complémentaires.

L'ORGANISATION DE L'ÉCHIQUIER

Le Roi est un farfadet d'une cinquantaine d'années. Cela fait plus de vingt ans qu'il exerce sa charge, mais il tient toujours aussi fermement les rênes. Sa Reine est en fait sa fille, Meliana, fruit d'une union de jeunesse secrète avec une lutine. Il a recueilli l'enfant à la mort de sa mère, détruite par la pierreuse. Perturbée par sa double ascendance, la jeune Reine est une farfadine charismatique mais mélancolique de se savoir plus à l'aise dans les jardins du Quartier du Lierre que dans les venelles des Trabouliennes. Le Fou, Torlhom est un Conjurateur dément, un humain de très petite taille qui se grime afin de se faire passer pour un farfadet.

Contrairement là encore à la plupart des villes, abyme ne possède qu'une tour : Cornel Finnegarde lui-même, dont nul ne conteste la supériorité dans les quartiers de la ville. Les Pions sont toujours des Princes-Voleurs. Là aussi, Abyme possède sa spécificité : à la différence des autres cités les chefs de guildes sont trop nombreux pour tous jouer. Aussi, seuls les huit plus importants Princes-Voleurs ont le titre de Pions, les autres ne sont que des membres consultatifs et honorifiques de l'assemblée. Être Pion est évidemment une fonction convoi-



tée qui fait l'objet de nombreuses intrigues et de duels orchestrés par la Reine.

TYLDAN QUINCEPONT

Tyldan Quincepont est un vieil homme aux cheveux grisonnants et aux yeux gris alertes. Il passe ses après-midi dans les tavernes du Deuxième Cercle où il est toujours possible de le trouver si l'on recherche un emploi rémunérateur. Presque toute la populace modeste d'Abyme connaît le nom et le visage de l'entremetteur. Il gère ses affaires toute la nuit, se couche à l'aube et dort jusqu'au zénith.

Ancien mercenaire, Éclipsiste et Conjurateur de premier Cercle, Tyldan s'est engagé très jeune dans la Fraternité de l'Aurore et y a gagné de grandes connaissances en démonologie (cf. *L'Art de la Conjuración*, p. 29). Il s'est rendu en Abyrne à la faveur d'une mission pour le compte de l'Ambassade, s'y est plu et a décidé de s'y installer. Bien qu'il loge dans une petite maison du Quadrant mercerin, il est une personnalité marquante du Deuxième Cercle.

Vieux résident de la cité, Tyldan a peu à peu cessé de se vendre et s'est lancé dans le métier d'entremetteur qu'il exerce toujours. Il dispense souvent ses conseils gratuitement, aimant pousser les jeunes à risquer leur vie dans des tâches périlleuses. Il organise lui-même des opérations de contrebande, se chargeant de recruter et de rémunérer les hommes tout en empochant un substantiel bénéfice. Ses commanditaires sont divers : Carmins, Princes-Voleurs, déshérités du Quartier des Marche-en-biais, etc.

Il gère également plusieurs établissements du Quartier des Vices, en particulier des tavernes dans lesquels de jeunes hommes endettés sont exhibés à l'occasion de combats sur lesquels il est possible de parier. Ces affrontements sont très violents et souvent mortels. De plus, les participants ne sont pas payés dans la mesure où Tyldan se charge de rembourser leurs dettes. Certains doivent endurer cette condition pendant de longues années avant de pouvoir retrouver leur indépendance financière... Ces duels sanglants sont très prisés dans le Quartier des Vices.

VINCENZO FORZA, MEMBRE DES DIX

Âgé de vingt-cinq ans, Vincenzo est l'un des plus jeunes membres des Dix, les dépositaires des pouvoirs de l'Artificier abymois (cf. *Abyme, La Cité des Ombres*, p. 48). Grand et agile, des yeux bleus au regard glacial sous des mèches brunes rebelles, Vincenzo est avant tout un jouisseur qui entend tirer parti de ses dons.

S'il sert aveuglément le Père à qui il voue une adoration fanatique, Vincenzo utilise aussi le Prisme pour son propre compte.

Il enquête ainsi pour les Princes-Voleurs qui le payent une fortune. Il a également mis en place un fructueux commerce clandestin de Pigments qu'il est seul à contrôler.

Vincenzo loge avec le Père et les Dix dans l'ancienne résidence de l'Artificier, au Quartier de l'Aigue-Marine. Il a fait rénover la demeure, devenue de ce fait un riche manoir digne des plus belles habitations de la ville. Si les Dix se posent parfois des questions sur la fortune du jeune Vincenzo, aucun n'a jusqu'alors poussé la curiosité trop loin. Celui-ci se livre passionnément à la traque : il est, à l'exception du Père, l'Artificier le plus actif du groupe. Cynique et désabusé, il tue aussi froidement qu'il abuse des plaisirs et des distractions nocturnes de la ville.

Dans le Quartier des Vices, Vincenzo fréquente les établissements les plus luxueux. Il possède sa propre loge au Capitule où il est connu pour être un grand consommateur de stupéfiants depuis le moment où il a dû supporter le Prisme. Il a également ses habitudes dans les maisons de passes réservées à une clientèle fortunée. Dans ce cadre festif, il aime s'entourer de compagnons de débauche, et peut être un hôte délicieux. Le reste du temps, c'est un homme glacial. Sa seule faiblesse est son affection trop vive pour la plus jeune porteuse du Prisme en Abyrne, sa fille adoptive, la benjamine des Dix qu'il trouva abandonnée dans une obscure mansarde des Trabouliennes.

LE FUGACE DES TRABOULES

La Guilde des ombres folles est une société secrète constituée de Conjurateurs dresseurs de feux follets. Ces Ténébreux enseignent à ces créatures comment capter la lumière du soleil pour, ensuite, la recracher sous la Halle aux Embruns. Grâce à eux, il devient possible de conjurer sous le Noctunel. La faculté de jouer avec la lumière qu'ont acquis certains feux follets est devenue telle qu'ils peuvent l'emprisonner, la réduire, l'amplifier, la ralentir... Fugace est un exemple typique de ce qui devient alors possible. C'est un Démon bien particulier, dessiné à partir de l'ombre d'un ventilier en pleine voltige (cf. *Abyme, La Cité des Ombres*, p. 18). L'ombre du ventilier en question fut comme ancrée sur le mur le temps de la Conjuración, alors que son propriétaire était déjà loin. Conjuré dans la cristallisation de l'image d'un acrobate en mouvement, ce Safran est rapide et insaisissable. Véritable anguille de l'air, il est devenu un as de la cambriole, un voleur parmi les plus célèbres de la Cité des Ombres. Cornel Finnegarde lui-même en a fait son serviteur, négociant avec celui qui l'avait conjuré le rachat de sa Connivence.

Démon aux allures de docker, Fugace n'en est pas moins devenu le bras droit de l'Empereur de la Maraude. Il est son faire valoir auprès des puissants, celui qui s'introduit chez eux pour leur prouver que rien n'arrête la Traboulienne...

Le secret dans le caniveau

AGROSTIN SAINTE-VICTOIRE

Agrostin est un lutin qui fut rejeté par ses pairs à la suite de la mort de son arbre. Ce ne fut pas vu comme une perte car Agrostin n'était pas doué pour les activités de son Pétale, celui des Jardiniers. Chassé comme un mort-vivant, il arriva en Abyrne plus mort que vif et fut recueilli par les Chevaliers de la Récréantise (cf. *Abyrne, La Cité des Ombres*, p. 90) qui le firent soigner.

Une fois rétabli, Agrostin tenta de s'offrir une vie nouvelle en Abyrne. Trop jeune pour intégrer la confrérie des vieux chevaliers, il tenta de se faire accepter par le chênais du Lierre, mais ses membres le refusèrent avec véhémence et tentèrent même de le lapider. C'est finalement au sein d'une guilde de voleurs qu'Agrostin trouva refuge. Durant près de deux ans, il fut un voleur à la tire et un racketteur sans envergure. Mais de larcin en larcin, il en vint un jour au meurtre d'un important bourgeois et fut mis aux fers. Incarcéré Place des Libertins, Agrostin vécut l'enfer: un lutin au Tertre des Humiliés! Quelles étaient ses chances de survie? Si quelqu'un avait tout intérêt à tenter le diable en se mesurant au labyrinthe c'était bien lui... Mais par miracle, un beau jour de printemps, le jour même de l'équinoxe, il trouva la sortie et alla faire valoir sa liberté au Palais d'Acier. Anobli, il devint Prince-Fuyard et on lui attribua le titre de Sainte-victoire.

Depuis, Agrostin se croit être un élu de la Dame du printemps; il est persuadé que c'est grâce à elle qu'il sortit de sa prison un jour d'équinoxe. Il y a maintenant dix ans qu'Agrostin est en liberté et il occupe ses journées par le mécénat en réclamant des œuvres à l'effigie du Printemps. Chaque pièce de son manoir du Clair-Obscur est remplie d'un bazar artistique — tableaux, recueils de poèmes, partitions, cultures... — exaltant la saison des floraisons. Cependant, pour les lutins, il n'en reste pas moins une aberration de la nature et son évasion n'est qu'une coïncidence vide de sens. Certains jours, Agrostin accroît sa fortune en se compromettant comme guide auprès de Conjurateurs désireux d'avoir recours à leur art dans les ombres du labyrinthe de la prison...

GARTAL FEND-LA-BISE

Gartal est un pixie qui doit son surnom à la balafre qui déchire sa bouche en diagonale. Toujours vêtu comme un nobliau en pourpoint, culotte et fraise, il ne manque pas de virevolter de façon agaçante autour de ses interlocuteurs. Versé dans l'alchimie depuis son plus jeune âge, il vit caché dans une carcasse de navire gisant au fond du Noctunnel sous la Halle aux Embruns. Gartal accède à ses appartements grâce à un mécanisme fabriqué et activé par deux nains fortement corrompus, les jumeaux Kornenbrigg. Ce mécanisme fort habile permet par l'intermédiaire de poulies et de manivelles de renflouer le petit navire à volonté. L'étanchéité du repaire de l'Automnin est assurée par un enduit de sa fabrication qui jusqu'à ce jour s'est avéré fort efficace. Bien entendu, il faut souvent user de ruse pour ne pas être vu ou bien acheter les témoins à prix d'or.

Gartal est un fabricant d'élixirs comme tout pixie qui se respecte, mais les siens sont bien particuliers. L'Automnin a en effet inventé l'élixir de concupiscence, un breuvage à base de sang de succube, de sueur de morgane et de divers ingrédients moins difficiles à se procurer. Les effets de ce médicament sont pour le moins étonnants: ils permettent au consommateur de ressentir au moment de l'orgasme autant de plaisir qu'un Opalin de la Romance durant son acte charnel avec l'être aimé. Sans en avoir vendu des quantités phénoménales, Gartal a fait fortune.

Cependant, tout n'est pas rose pour l'Automnin alchimiste. Certaines instances des Abysses aimeraient en savoir un peu plus sur ses activités. À cette heure il n'a pas été localisé, ni même été identifié comme le fabricant de l'élixir de concupiscence, mais il y a bien entendu des rumeurs parlant de personnes enquêtant à son sujet. Ayant succombé au délire de la persécution, il se montre agressif avec les « questionneurs et les soupçonneux ».





Sélinien de Quantitatis

Ami? Ennemi? Où est réellement la frontière?

ALLURE

Grand et toujours engoncé dans de longs vêtements étroits, Sélinien dégage grâce et froideur. Bien que très souriant, ses mouvements saccadés en font un être inquiétant. Bien entendu, les gens qui le côtoient ne savent pas de prime abord qu'il s'agit d'un vampire et sa réelle nature n'est pas publiquement connue en Abyme.

Véritable phénomène social, Sélinien de Quantitatis est en permanence accompagné de galantes et d'artistes. Ce petit monde d'esthètes gravite littéralement autour de lui dans l'espoir de se voir devenir un jour l'un de ses meilleurs amis. La reconnaissance de Sélinien est désirée par toute une catégorie de personnes légères et très attachées aux apparences, qui vont même jusqu'à se maquiller et s'habiller comme lui, à tel point que dans les milieux artistiques abymois on parle d'un courant de mode: le sélinianisme. Il est donc important de s'imaginer le vampire évoluant constamment au sein d'un essaim à la fois piailleur et raffiné.

HISTOIRE

Le vampire prétend descendre d'une longue lignée d'architectes arguemandais: les Quantitatis de Lorgol. Cette famille de la haute bourgeoisie artisanale se serait installée à Lorgol à la fin de la Flamboyance et aurait fait partie des artisans qui, depuis l'Éclipse, ont contribué au maintien des Mille Tours. En réalité, Sélinien est la lignée en question. À la destruction de l'horloge, il a compulsivement cherché une structure de complexité quasiment égale à celle dont il était issu et il n'a trouvé que les Mille Tours. C'est pourquoi il y resta si longtemps, se débrouillant toujours pour avoir l'air de passer son savoir-faire de père en fils. Pendant des siècles, il a donc été l'une des figures emblématiques des Milles Tours; un

grand bourgeois cultivé et agréable qui visitait régulièrement les structures et fondations du quartier. Bien qu'insondable, la base des Mille Tours lui révéla un jour ses secrets et son art en devint plus efficace. Il apprit à se faufiler, à trouver les entrées secrètes, les ruelles dérobées et les escaliers sans fins... Les rues des Milles Tours devinrent peu à peu son terrain de chasse. Mais, au fil des années, cette chasse perdit son charme. Dans le dédale ombreux, au pied des immenses bâtisses de pierre, les quelques personnes qui errent ne sont pas toujours des merveilles de raffinement. Avec les siècles, Sélinien devint comme eux: il ne séduisait plus, il se contentait de traquer, de voler les mémoires et de les stocker dans quelques objets (cf. Annexe).

Il y a quarante ans, Sélinien entendit parler du scandale de la Romance. Apatride et solitaire, condamné à se fabriquer lui-même ses amis par vampirisation, il fut extrêmement sensible à cette histoire de Démons amoureux. C'est ainsi qu'il quitta Lorgol et ses ruelles pour rejoindre Abyme et ses canaux. Son but premier: apprendre davantage sur la Romance. Discrètement, il usa de ses pouvoirs de philophage pour mener son enquête. Enlevant des Démons, il phagocytait leurs mémoires puis les relâchait, vides de conscience dans les rues de la cité. Ces souvenirs sont emmagasinés depuis plus de vingt ans, dans sa plus belle et plus grande invention: le mobile de Quantitatis.

CE QU'IL SAIT

LA CONJURATION

Comme tout vampire, Sélinien est une bible en ce qui concerne la démonologie. En d'autres termes, il peut aisément conjurer des Démons des trois premiers Cercles sans pour autant en souffrir ou avoir des comptes à rendre à qui que ce soit. Pour les Cercles supérieurs, c'est à lui d'aviser avec les Démons qui sont suffisamment puissants pour lui donner du fil à retordre... En effet, il n'est pas immunisé aux caprices des créatures abyssales! Quoi qu'il en soit, Sélinien n'est pas un

Sélinien de Quantitatis

Conjurateur, c'est un collectionneur: il préfère choisir ses proies dans la nature, trouver dans les rues de la Cité des Ombres le Démon qui répondra à ses besoins. Endossant son plus bel appareil, Sélinien est devenu l'ami des puissants.

LA ROMANCE

Bien qu'informé de ce qui se passe dans les Abysses, Sélinien ne s'y intéresse pas particulièrement. Il sait bien que la Romance est un phénomène purement lié à l'Harmonde et que ses sous-sols n'y ont pas grand-chose à voir. Il se contente donc de se tenir au courant des choses qui pourraient éveiller sa curiosité. Lors d'un de ses séjours en Outrerive, il eut une conversation avec Thazi, le Haut Diable des Succubes.

En tant qu'ancien artisan de l'horloge abymoïse et bien que n'en ayant aucun souvenir, chaque vampire entretient une relation particulièrement ambiguë avec la Cité des Ombres. Ainsi, Sélinien perçoit-il la géométrie de la ville avec aisance. Il est même persuadé qu'elle était autrefois un mécanisme qui permettait d'ouvrir un passage béant sur Outrerive si on l'actionnait correctement. Il a cerné la structure « articulée » et logique d'Abyme, au point de se servir de certains de ses vieux rouages pour perfectionner son mobile de Quantitatis. C'est au gré de ses recherches qu'il croisa à plusieurs reprises le Démiurge. Il sait depuis que celui-ci est la clef de l'avènement d'une nouvelle Romance. S'il ne peut la provoquer, Sélinien entend la soutenir. Pour ce faire, il contacte de plus en plus régulièrement les succubes et cherche à savoir si elles sont sur la bonne voie.

Qu'apportera la Romance à Sélinien? L'amour peut-être. En tout cas, il en rêve chaque nuit! Sélinien espère un jour comprendre le sentiment amoureux et recevoir alors l'amour d'une succube.

PREUVES & INDICES

LES CARNETS D'ÉTUDE

Au cours de ses recherches dans la cité, Sélinien a pris des notes au sujet d'Abyme, des Démons et de la Romance.

Si ce qu'il a à dire sur les Démons ou la Romance n'est pas passionnant, ses propos quant à la mécanique d'Abyme peuvent donner aux Rôles des éléments qui leur permettront un jour de comprendre ce qu'était autrefois la cité.

LES AUTOMATES

De nombreux automates gravitent dans l'entourage de Sélinien. Certains s'imaginent même qu'il en est un lui-même du fait de sa démarche particulière.

EXTRAIT DU CARNET D'ÉTUDE DE SÉLINIEN DE QUANTITATIS

Note 791: suite à ma discussion avec un obscur nain de l'Équerre nommé Korjoen, j'ai pris la peine de faire une cartographie de la structure architecturale d'Abyme. Sa forme même, ainsi que l'usure de bon nombre de pierres, les nombreuses horloges placées ici et là dont les mécanismes s'enfoncent dans les entrailles de chaque rue, tout laisse penser qu'un plan commun sous-tend sa construction. En d'autres termes, je pense que les premiers colons, à l'époque des Connivences Impériales, n'ont pas construit la cité sur de la boue, mais sur des mécanismes... Je pense aujourd'hui avec force convictions qu'Abyme était autrefois une gigantesque porte mécanique, un siphon de pierre et de métal qui permettait à celui qui en avait la clef d'ouvrir une porte sur les Abysses.

Note 792: la note précédente n'a rien à voir avec la Romance, mais son étude m'a permis de rencontrer un bien étrange personnage: le Démiurge. Et qu'elle coïncidence, entre deux tics et quelques tacs, cet ahuri semble bel et bien être l'instigateur du scandale de la Romance. À surveiller.

Note 793: penser à acheter un nouveau cahier.

Il est rare de croiser le vampire en compagnie de l'une de ces créatures car la plupart d'entre elles sont ses esclaves domestiques ou des éléments du mobile de Quantitatis. En revanche, si l'on s'introduit chez lui, et que l'on prend la peine de questionner l'un des automates au sujet de ses origines, il est possible d'en apprendre un peu plus sur Sélinien. Chaque automate prétend être quelqu'un d'autre, un vagabond, un chevalier, une soubrette... Tous disent que Sélinien leur a jeté un sort après les avoir séduits. Ils affirment qu'il a gagné leur amitié et qu'un jour, ils se sont réveillés ainsi emprisonnés dans ces carcasses métalliques.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

LE MOBILE DE QUANTITATIS

Sélinien loge dans un manoir imposant au cœur du Quartier du Hasard. Jusqu'à ce jour, il n'a jamais eu trop de problèmes liés à l'instabilité géométrique de ce quartier. L'endroit est un hôtel particulier cossu de trois étages à l'architecture élaborée et ornementée. L'intérieur du manoir est richement décoré de tableaux et de tentures d'origines variées. Ici et là, des automates sans vie reposent sous une épaisse couche de poussière.

L'arrière-cour du manoir est un petit bois au centre duquel le vampire a construit son œuvre. Nommée « arbre de mémoire » par son concepteur, l'œuvre d'art est appelée

mobile de Quantitatis par les curieux payant un denier pour la contempler. Il s'agit d'arborescences de cuivre, montées sur de multiples pivots qui s'entrecroisent jusqu'à cinq mètres du sol et se divisent en plusieurs branches; lesquelles donnent naissance à d'étranges bourgeons mécaniques. Faites de plaques de métal, de ressorts et d'engrenages, ces excroissances sont autant de réceptacles dans lesquels Sélinien a stocké des mémoires. Réagissant aux questions qu'on lui pose, l'arbre est une banque de donnée, somme de toutes les mémoires qu'il contient. Il suffit de poser en sa présence une question à voix haute; si l'une de ses mémoires connaît la réponse, celle-ci sera donnée. Le mobile imprime pour cela plusieurs rotations sur ses divers axes, dans une danse complexe et saccadée que seul Sélinien peut interpréter.

L'ÉCOLE DES BONNES MANIÈRES

En plus d'être un architecte hors pairs, Sélinien attache une grande importance aux manières. Très vite offusqué par la grossièreté et la banalité de certains de ses voisins, il a décidé d'ouvrir un cours sur les usages à l'université.

C'est ainsi que deux soirs par semaine, des hommes et des femmes de tout peuple, ainsi que quelques Démons, viennent assister à ses cours de vie en société. Sélinien leur enseigne le verbe, la tenue, le goût vestimentaire, ainsi que toutes sortes de façon de servir le thé, le vin, le repas... Ces cours se tiennent dans le salon mondain d'une succursale de l'université.

SILÉNIEN DE QUANTITATIS

Épreuves: 5 (Qualité 3, Compagnons 2).
Maraude: 5 (Qualité 3, Équipement 2).
Savoir: 6 (Qualités 3, Équipement 3).
Société: 8 (Qualités 3, Équipement 2, Compagnons 3).
Occulte: 8 (Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 2).
Atouts: Vampire mnémophage, Artiste, Architecte et Quartier du Hasard.
Allégeance: Ombre (Alhaè) 6.





Mérandion d'Antiphale

Croyez-vous vraiment qu'Abyme soit indépendante des Abysses? Imaginez un instant qu'elle soit l'un de ses plans émergés...

ALLURE

Grand et maigre, Mérandion a la morphologie d'un vautour moine: son nez est allongé et crochu, son cou est long et son crâne dégarni. En permanence perché sur deux paires d'échasses, Mérandion est toujours vêtu de riches atours. Arborant des teintes sombres en journée, il préfère trancher dans la nuit avec les couleurs habituelles en portant des habits voyants et colorés.

HISTOIRE

LES BARONS ÉCHASSIERS

Présente en Abyme depuis moins de trente ans, cette fratrie ne trouve ses origines que dans la folie et la frustration d'un seul homme: Mérandion d'Antiphale.

Ancien baron janrénien ayant perdu ses terres lors de la révolte des femmes, il a maintes fois tenté de reprendre ses droits en organisant une marche sur Fonillante, la ville maîtresse de sa baronnie. Malheureusement pour lui, la chance ne fut pas de son côté et jamais il ne vit le pouvoir revenir entre ses mains.

Fonillante la belle, Fonillante la fière avait été rebaptisée par raillerie Antiphale l'imprenable, la cité où l'homme ne peut régner...

Suite à trois défaites dans des guerres civiles désespérées, il décida de rejoindre Abyme, la ville qui pour lui symbolise le havre des démunis, la nouvelle chance de ceux qui désirent faire un pied de nez au destin...

La ville fut pour lui un nouveau tremplin. On lui avait volé sa noblesse? On lui refusait ses droits et sa charge? Il les ferait venir à lui.

Ainsi vint au monde la fratrie des barons échassiers.

Mérandion ne pouvait se contenter d'une reconstitution de la cour qu'il avait connue, il ne pouvait simplement faire venir ses quelques fidèles. Il lui fallait donner un nouveau souffle à sa réputation, parvenir à entrer dans la folie de la Cité des Ombres, tout en tranchant dans le vif du quotidien.

Ils marcheraient tous sur des échasses, hautes de plusieurs mètres; il faudrait que chaque baron ait de loin, l'air d'un géant.

En quelques mois Mérandion parvint à s'imposer comme une référence en matière d'originalité, un esthète reconnu dans les milieux artistiques, ainsi que comme un boute-en-train et un agréable galant dans les salons de la Noblesse d'Acier et de la bourgeoisie.

De la lavandière à l'Ambassadeur, tous ne jurèrent plus que par les barons échassiers.

Ils étaient devenus une mode, un style sur lequel il fallait compter pour être dans le coup. Ici et là, on vendait ou louait des échasses, c'était même devenu un moyen pratique de traverser les canaux les moins profonds... très vite, le baron échassier misa sur cette industrie. Des fabriques d'échasses poussèrent un peu partout, on vendait le bois à prix d'or, les artisans se battaient pour être le premier à inventer les échasses qui pourraient porter un géant ou un minotaure... en vain.

En quelques mois, Mérandion parvint à obtenir l'accord des autorités, tant du Palais d'Acier que de celui des Gros, pour créer les Flamands d'écume (voir plus bas). Très vite, il se composa ainsi l'un des meilleurs réseaux d'espionnage urbain qu'ait connu l'Harmonde.

L'âge d'or des barons échassiers eut lieu il y a une dizaine d'années. Aujourd'hui c'est une autre histoire.

BEAUCOUP DE BRUIT POUR RIEN

Mérandion est toujours en vie, mais n'a plus la même vigueur, ni le même entrain pour faire parler de lui. En haut de ses longues échasses, ce n'est plus un galant ni un amuseur de cour, tout au plus un intrigant occasionnel. Aujourd'hui, il est devenu un politicien doublé d'un occultiste intolérant.

La mode des échasses n'a duré qu'une année, une année trop courte durant laquelle eurent lieu beaucoup d'accidents.



Des gens de toutes castes s'y essayaient et beaucoup s'en trouvaient déçus, lésés même. Nul n'a oublié la mésaventure du Duc Gortnov, un noble princéen désireux de se mettre au goût abymois. L'homme commit une maladresse, trébucha, se heurta la tête, perdit connaissance et finit par se noyer... Certains parlent encore d'assassinat, mais quoi qu'il en soit, la ville frôla ce jour-là l'incident diplomatique.

DES HOMMES À L'ALLURE D'INSECTES

Originaux à l'allure inhumaine, les barons sont au nombre de dix et ne cherchent en aucun cas à agrandir leur caste. Ils s'affairent à se montrer en bonne compagnie et à s'immiscer dans toutes les rumeurs, dans toutes les intrigues et dans toutes les conspirations. Tous œuvrent de concert pour l'information des Hauts Diables : les Flamands d'écume observent et dissèquent les histoires de la rue et les barons échassiers se font les fouineurs des salons et des salles de bal. Jusqu'à cette heure, nul ne s'est encore douté de leurs réelles implications vis-à-vis des autorités démoniaques, ceci étant certainement dû à l'attitude tyrannique de Mérandion lorsqu'il s'agit de discrétion.

Ainsi, les barons échassiers jouent-ils du mieux qu'ils le peuvent leur rôle d'esthètes d'une autre époque, de nobliaux difformes frôlant la ringardise et la monstruosité, cachés sous des pseudonymes ridicules ayant trait à leur apparence : Esparnasse Montefier, Larzigue Montenbois, Tignall Finepattes... La plupart d'entre eux sont âgés. Beaucoup ne sont plus capables de se mouvoir sur leurs échasses et font donc appel à de longues béquilles de bois, leur donnant l'apparence d'immenses quadrupèdes maigres et blafards, à l'œil torve et aux dents pourries... Et puis il y a la Ténèbre. Comment la servir, même à petite échelle, sans tomber peu à peu dans ses bras ? Les barons échassiers n'en ont pas la réponse et ont bien du mal à dissimuler les Peines qui les affectent sous le maquillage et les masques.

Les barons échassiers sont aussi appelés doryphores par les mauvaises langues, à cause leur constante fatigue apparente et l'allure générale qu'ils se donnent en vieillissant.

Il faut voir chacun des barons comme un écrivain de théâtre acharné, sans cesse à la recherche des thèmes et des scènes qui feront réagir et pourront révéler des traits précis chez les sujets choisis parmi le public. Leur travail est ainsi de parer à toutes les éventualités, de construire un réseau ésotérique au sein de champs sémantiques et dramaturgiques, tout en ayant l'air de n'écrire qu'une pièce de théâtre.

Ces hommes passent donc leur vie enfermés dans leurs bureaux et bibliothèques, à gratter, et gratter encore, le papier pour obtenir des résultats qui, même s'ils sont bons, ne justifient pas toujours leur acharnement.

Lentement Abyrme sortit de la mode échassière pour revenir aux chausses et aux gondoles... Et Mérandion perdit beaucoup d'argent. Les artisans ont depuis longtemps laissé cela de côté et ne fabriquent plus des échasses que sur commande. Cette industrie est morte avec le Duc Gortnov et rien n'a pu la relancer.

Quelques boutiques louent ou vendent encore des échasses, mais seuls les véritables barons échassiers arborent aujourd'hui les attributs de cette mode éphémère.

CE QU'IL SAIT

LES THÉÂTRES DES DÉCLINAISONS

Outre les rapports réguliers des Flamands d'écume, les barons échassiers ont développé un moyen efficace pour obtenir et véhiculer les renseignements : des théâtres mouvants.

JEU DE SCÈNE

Chacun des dix barons possède et dirige un théâtre et sa troupe, baptisés du nom des mois. Ainsi avons-nous un théâtre de la Nympe, un théâtre de la Dryade, du Troll, et ainsi de suite, jusqu'à la Tarasque. Les spectacles donnés dans ces théâtres ne sont pas des pièces classiques ou traditionnelles, mais des œuvres écrites par les barons échassiers pour leurs troupes. Chaque spectacle se constitue de plusieurs pièces. Ce sont des spectacles longs et donc étalés sur plusieurs soirées. La véritable originalité est que le spectateur choisit la fin de l'histoire. En effet, après le premier acte joué dans le théâtre de la Nympe, chacun des neuf autres propose une déclinaison de l'histoire, une suite alternative, différente à chaque fois. À la fin de chaque spectacle, le baron responsable du théâtre prend la parole depuis la fosse d'orchestre — d'où il domine la salle grâce à ses échasses — et propose les déclinaisons possibles : Oriante épousera-t-il Norelline ? Vous pouvez faire en sorte que cela arrive au théâtre de la Tarasque ! Vous voulez qu'elle meure ? Allez dans ce cas au Centaure ou même à la Dryade, mais nous vous y réservons un coup de théâtre des plus spectaculaires que les âmes sensibles ne sauront probablement pas apprécier...

En conclusion, à chaque fin possible, le public, indubitablement fidélisé, est invité à prendre parti et à se livrer à des jeux d'improvisation pour dénouer l'intrigue. Ce sont en général les plus forts en gueule ou les nobliaux sûrs d'eux qui acceptent de se prendre au jeu...

LES CLAVICULES DE MÉRANDION

Le travail des barons est alors le suivant : ils établissent dans leur coin une feuille de route pour chacun des spectateurs importants. Ils peuvent, avec une marge d'erreur minime,

Mérandion d'Antiphale

déterminer quelle route il prendra pour aller de chez lui au théâtre, quels sont les autres spectateurs qu'il croisera. En fonction des tracés ainsi effectués, des plans de la ville avec lesquels on les superpose et de grilles de lecture sémantique et thématique définies par rapport à leur choix dans l'évolution et le dénouement de la pièce, il est possible d'établir d'inextricables schémas ésotériques.

C'est grâce à une technique mathématique inventée par les nains de l'Équerre, assez proche des calculs trigonométriques employés dans la construction des bâtisses les plus complexes que Mérandion est parvenu à créer les clavicles de décryptage de ce qu'il appelle lui-même les déclinaisons abymoisés.

Devenu monomaniac, le baron échassier passe désormais des nuits entières à calculer, à tracer, à spéculer et à extrapoler les informations obtenues grâce aux théâtres des déclinaisons. Il en tire de nombreuses théories et des informations parfois approximatives, parfois justes, sur les relations qu'entretiennent les gens de la ville, sur leurs aspirations, sur leurs projets, les possibilités d'entente ou de haine...

En général, Mérandion d'Antiphale gaspille son temps, car les faits mis à jours par ses calculs ésotériques ne mènent qu'à des banalités ou des informations inutiles. Mais, de temps en temps, il trouve l'information capitale, l'élément clef qui permettra à ceux qu'il sert de damer le pion à un potentiel trouble fête.

LA CONJURATION

Mérandion n'est pas un grand Conjurateur. Vu les liens qu'il entretient avec les Abysses, il préfère éviter à tout prix de s'entendre auprès des Hauts Diables. Ainsi laisse-t-il aux autres barons échassiers le soin de conjurer lorsque cette nécessité s'impose.

Il ne s'adonne donc à la Conjuraton que par jeu. Peu atteint par la Ténèbre, il n'a jamais conjuré au-dessus du deuxième Cercle et n'entend pas dépasser ce stade avant longtemps. De plus, il ne conjure que des Démons de Savoir avec qui converser ou de Société pour s'informer sur quelque nouvelle mode ou sur les coutumes d'un lointain royaume.

LES HAUTS DIABLES

Le rapport de Mérandion avec les Hauts Diables est particulier. Depuis la création des théâtres des déclinaisons dans la cité, les seigneurs des Abysses prennent cette entreprise pour



une tentative farfelue. Pour eux, Mérandion et sa caste ne sont que des guignols. Ce n'est que pour obscurcir un peu plus leurs propres desseins et étoffer encore l'ambiance de mystère qui nimbe la Cité des Ombres que certains ont accepté de devenir crédateurs des barons échassiers.

Le seul avec lequel il ait un contact est Verazia, le Haut Diable du Souvenir, qui est la seule à avoir trouvé un intérêt à son travail. En réalité, Verazia a vite compris qu'il y avait une efficacité latente dans les déclinaisons abymoisés. Imaginer que la cité ait une structure ésotérique à l'influence de laquelle n'échappaient pas certains mouvements humains lui semblait être une théorie tout à fait probable. De ce fait, si le Démon était encore en Abyme, Mérandion le trouverait



tôt ou tard. Mieux vaudrait alors que ce soit elle qui gère les informations qui parviendraient aux Abysses.

Le théâtre des déclinaisons a effectivement repéré ce personnage étrange et de nombreuses fiches ont été rédigées à son sujet. Sans savoir qui il est, Mérandion a bien compris que cet errant un peu bonhomme sortait tout droit des Abysses et semblait être sur le fil du rasoir. D'autre part, le baron sait aussi que depuis quelque temps, certaines succubes ayant la chance de passer un moment en Abyrthe montrent une drôle d'attitude.

LA ROMANCE

Ce que Mérandion sait de la Romance n'est basé que sur des associations d'idées: il a repéré cet être enfui des Abysses et voit en lui un Démon de la Romance étant parvenu à quitter Outriverive entre deux séances de torture. De surcroît, l'un de ses comparses, Larzigue Montenbois, ayant récemment conjuré un Ambré d'apparence féminine pour son plaisir, s'est trouvé confronté à une drôle de Connivence. Les tribulations de Tasia l'on fait s'intéresser de près à la Romance et elle demanda en échange de ses services à être menée auprès d'un étrange personnage, le Démiurge, afin de passer une heure seulement avec lui. Larzigue et Mérandion ont depuis peu recentrée leur attention sur le responsable de la Romance. Ils n'ont pour l'instant pas la moindre idée sur son identité.

PREUVES & INDICES

LES FLAMANDS D'ÉCUME.

Officiellement, ces artisans de la propreté sont les employés de Mérandion, offerts à la ville par les barons échassiers. Ils sont là pour épurer les eaux des canaux, travaillant en binômes, équipés de longues piques à déchets et de larges filets de pêche aux mailles étroites et solides.

Écumant les rues deux par deux, ils sont plusieurs dizaines chaque jour à nettoyer les eaux salées et grouillantes de la ville. Inlassablement, ils drainent les eaux de l'extérieur vers l'intérieur de la cité, commençant chaque journée dans le Troisième Cercle et la finissant dans les Trabouliennes, sur le rivage de la Mère noire. Éboueurs aux allures d'oiseaux malhabiles, ils n'ont jamais joui d'une bonne réputation; dans leurs quartiers d'origine où on les reconnaît, on les surnomme traîne-la-boue, crève-pouasaille ou encore ramasse-merde...

Ils organisèrent ainsi durant toute une semaine, une grève des éboueurs, dont tout le monde se souvient encore, puisqu'ils étalèrent en place publique les ordures ramassées, au lieu de les couler au large. On parle encore aujourd'hui de la semaine des pavés collants. Par ce mouvement de grève, ils

parvinrent à gagner l'estime des habitants de la ville, leur utilité fut publiquement reconnue. Quoiqu'il en soit, Mérandion décida pour sa part de leur faire fabriquer des masques de cuir et de bois, figurant des têtes d'oiseaux échassiers. Acquérent ainsi une allure toute particulière, ils devinrent les Flamands d'écume.

Outre cette utilité publique, ils sont aussi les yeux de Mérandion dans toute la ville. Espions du quotidien, ils voient tout, entendent tout et peuvent même, si besoin est, devenir des assassins hors pairs.

En pratique, les Flamands d'écume sont des espions aux allures d'oiseaux maigrelets, cachés sous des masques aux longs becs.

Dans la présente Intrigue, les Flamants d'écume sont le moyen utilisé par Mérandion pour suivre le Démiurge. Ainsi, bien que les errances de celui-ci soient assez imprévisibles, il faudrait moins de deux jours à Mérandion pour lui mettre la main au collet. À cette heure, aucun rapport n'a été fait auprès des Hauts Diables au sujet de ce dernier, mais si le baron échassier apprenait à qui il a affaire, il posséderait sans doute une redoutable monnaie d'échange.

MÉRANDION D'ANTIPHALE

Épreuves: 4 (Équipement 2, Compagnons 2).

Maraude: 2 (Équipement 1, Compagnons 1).

Savoir: 7 (Qualités 3, Équipement 2, Compagnons 2).

Société: 8 (Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 2).

Occulte: 5 (Qualités 2, Compagnons 3).

Atouts: Humain, Noble, Artiste, Janrénie et Quartier des Marches en biais.

Allégeance: Ombre (Vérazia) 3.





Masques, fiel et jabots

ESPARNASSE MONTEFIER

Sil n'y avait qu'un baron échassier, ce serait celui-ci ! Véritable carcasse ambulante, cet homme arthritique est à la fois un séducteur et un provocateur. Même s'il n'est pas le doyen des barons échassiers, il reste l'un des plus vieux et le plus déformé. Le corps tout tordu par la Ténèbre, les cheveux blancs et gras tombant de part et d'autre de son crâne clairsemé et encadrant un visage de vieille fouine maligne, Esparnasse est un vicieux. Il aime se promener la nuit en quête de jeunes filles égarées, qu'il capture grâce à ses talents de Conjurateur. De loin, sa silhouette est celle qui évoque le plus, au sein des barons échassiers, un gigantesque insecte à la démarche chaloupée.

Inquiétant, avec son œil droit crevé, sa peau couverte d'un talc dissimulant un teint jauni par la Ténèbre, il aime provoquer et imposer son aura malsaine. C'est ainsi qu'aidé de Démons, il parcourt nuitamment les rues d'Abyme en quête de chair fraîche, pour dans un premier temps effrayer, traquer, acculer... et ramener dans sa tanière la proie apeurée. Inlassablement, il viole chaque nuit des malheureux, hommes et femmes qui, réduits à un esclavage mental par le biais de la magie des Démons, deviennent ses serviteurs, sa meute clopinante aux allures de bétail décérébré.

En journée, on peut le croiser accompagné de cinq ou six personnes, jeunes femmes au teint laiteux et élégants éphèbes lui servant de familiers. En général, ces jouets humains ne vivent pas longtemps, les jeux de torture imposés par Esparnasse Montefier venant quasiment toujours au bout de leur force vive en moins d'une semaine. Les autorités n'ignorent pas les méfaits du baron Montefier, mais son poids dans la vie artistique abymoïse, ainsi que les étroits rapports qu'il semble entretenir avec les Démons, font de lui une cible peu aisée. C'est pourquoi nul n'a jusqu'à cette heure osée tenter de le mettre sous les verrous.

JADE

Cette vieille méduse, autrefois Conjuratrice, est une ancienne Inspirée qui dut abandonner l'essentiel de ses activités pour ne pas sombrer dans la Ténèbre. Elle s'est entièrement plongée dans la Geste et l'Accord — elle pratique la flûte et la harpe — afin de préserver son âme. Elle a longtemps mené une vie solitaire dans un réduit du Quartier des Vices, où elle vivait grâce au mécénat et aux soins, physiques comme psychiques, qu'elle prodiguait aux filles du Quartier. Cependant, il y a dix ans, Jade découvrit les manipulations des barons échassiers et les théâtres des déclinaisons. Révoltée par cette utilisation inique de l'art oratoire à des fins politiques, elle alla trouver Mérandion pour le convaincre d'abandonner son projet, mais celui-ci la renvoya sèchement en critiquant son allure de courtisane défraîchie. Furieuse, elle réagit en fondant la Compagnie de Jade, un groupe de baladins itinérants qui comprend à ce jour une dizaine de personnes, des artistes talentueux. Ces derniers sillonnent la ville en poussant une petite charrette à bras, et donnent tous les soirs des spectacles de marionnettes qui racontent et expliquent aux passants l'histoire de la ville. De la genèse de la cité aux intrigues récentes et aux vétilles du jour, les membres de la Compagnie cherchent à ouvrir les yeux des abymoïses sur ce qui les entoure : hélas, en vain le plus souvent car rares sont ceux qui parviennent à comprendre l'allégorie derrière la fable.

Par ailleurs, Jade utilise la Geste pour brouiller les clavicles de Mérandion : chaque représentation donnée par la compagnie perturbe l'arrangement des spectacles du baron échassier, qui doit de ce fait passer beaucoup plus de temps pour démêler ses calculs de l'imbroglio généré par Jade.

Chaque membre de la compagnie de Jade est bénévole et œuvre pour la liberté de la conscience et de l'art. Peu à peu transformés par les Œuvres de Jade, ils finissent tous par avoir les mêmes yeux, d'un étrange vert au regard brillant.



ÉMELVEIL LE BOURGMESTRE

Carles Émelveil, ou plutôt maître Émelveil comme tout le monde l'appelle, est le bourgmestre du Quartier de l'Aigue-Marine. C'est une position unique dans la ville : au vu de la richesse et de la notoriété de ce quartier, ses habitants ont jugé utile d'avoir un représentant pour servir leurs intérêts face au Premier Cercle. Ils s'estiment en effet lésés par la politique générale des autorités de la ville et des Gros en particulier. Décus par des coutumes qu'ils jugent trop favorables à la Maraude, ils ont depuis une cinquantaine d'années élu un bourgmestre à intervalles réguliers. Celui-ci est désigné par les dix plus grandes fortunes du Deuxième Cercle, mais peut être destitué si elles sont insatisfaites de son travail.

L'actuel bourgmestre est en place depuis cinq ans. Il a obtenu son poste grâce à sa grande richesse qui fait de lui l'un des premiers notables d'Abyrne et par l'influence d'un Carmin qu'il conjura il y a quelques années pour une sombre affaire de vengeance (voir ci-dessous). Émelveil et le Démon ont la main haute sur le Quartier de l'Aigue-Marine, avec l'assistance de plusieurs autres riches entrepreneurs. Dans la mesure où ces quelques notables contrôlent l'essentiel du commerce légal de la ville, les autorités du Palais d'Acier comme du Palais des Gros sont obligées de composer avec leurs exigences dont Émelveil est le porte-parole.

Mais Carles est aussi un serviteur de l'Ombre, un Conjurateur de quatrième Cercle réputé pour les liens qu'il a su tisser avec les Abysses. Il fait partie des rares entrepreneurs à commercer des encres sans passer par le marché d'Outrerive, grâce à un accord personnel passé avec Vermalryn qui lui assure un revenu considérable. Il entretient grâce à son argent une clientèle nombreuse, dont plusieurs hommes de main et gardes du corps également Conjurateurs, qui tueraient volontiers sur un mot de sa part.

MERENDAËL, SOUVERAIN DES SOMBRES TOILES

Ce Carmin vit depuis sept ans en Abyrne et bénéficie encore d'après sa Connivence de sept autres années de complète licence. Néanmoins, sa demeure dans le Quartier de l'Aigue-Marine est plus ancienne encore, les abymois érudits (Savoir 4) peuvent certifier qu'elle fut construite sur l'ordre du Carmin, il y a deux cents ans. Il s'agit d'un superbe manoir de pierre taillée et noircie par les ans, doté d'une arrière-cour magnifiquement ornée de statues anciennes, certaines datant de la Flamboyance et résultant du pouvoir de pétrification... L'intérieur est somptueux, orné de toiles peintes par de jeunes Conjurateurs protégés par le Démon mécène. Ces peintures

sont toutes influencées voire profondément marquées par la Ténèbre et reflètent le caractère infiniment torturé de leurs créateurs...

Outre son goût pour l'art corrompu, Merendaël protège les intérêts de ses amis proches, notables de la ville. Il favorise les ambitions de plusieurs Juges d'Acier qui lui apportent en échange de nombreux renseignements sur les affaires en cours. Au gré de sa fantaisie, il peut choisir d'apporter son assistance dans un procès ou au contraire de le ruiner : il s'amuse beaucoup à interférer dans les problèmes de la Maraude, même si son unique intérêt se trouve dans le commerce.

Comme de nombreux Démons de son Cercle, Merendaël se passionne pour l'argent et la gestion financière et place ses intérêts dans de nombreuses affaires, quitte à acheter ou supprimer tout individu qui viendrait contrarier sa prospérité. Les affaires du Carmin ne sont pas basées sur le commerce des encres mais sur celui des épices, des drogues, des onguents et des parfums. Les contacts commerciaux du Démon sont nombreux, dans les ports commerciaux des royaumes, dans la Halle aux Embruns où sont réceptionnées les marchandises et enfin dans tous les lieux de vente possible, qui vont des basses maisons du Quartier des Vices aux plus riches suites du Palais des Gros.

DAMOISELLE SILENZIA

Après la mort tragique de dame Aszaria, gardienne du sceau des Terres veuves en Abyrne, il fallut nommer un nouveau dignitaire pour assurer les fonctions de diplomatie ne pouvant être tenue par l'aïeule de l'Ambassade. (cf. *Abyrne, La Cité des Ombres*, p. 13) Contre toute attente et en dépit de nombreuses sollicitations, la reine Sénéca choisit la propre fille de dame Aszaria, Silenzia. En dépit de son nom, la jeune méduse n'est pas de celles que l'on réduit facilement au silence : depuis son arrivée en Abyrne, son emphase et son éloquence lui ont attiré l'admiration, la méfiance ou la jalousie des autres Ambassadeurs. Néanmoins, elle a déjà renoué la plupart des liens diplomatiques qui existaient du vivant de sa mère et travaille sans relâche à les renforcer.

Les raisons pour lesquelles Silenzia fut choisie sont obscures : élevée dans le palais royal de Sénéca après le départ de sa mère, Silenzia fut initiée à la Conjuraison par une Ancienne. Cela ne fut pas entièrement du goût de la reine qui, lorsqu'elle le découvrit, exila précocement le professeur dans une tour noire et reprit elle-même en main l'éducation de la jeune fille. Par la suite, elle découvrit le profit qu'elle pourrait tirer d'une Gardienne du Sceau conjuratrice et opta pour Silenzia, qui n'a pas déçu ses espérances en tissant des liens fructueux avec les Advocatus Diaboli.

Masques, fiel et jabots

La damoiselle Silenzia est obnubilée par la mort de sa mère et travaille activement à comprendre les causes de sa disparition. La mise en cause des keshites a encore durci les relations entre ces deux contrées. Et si leurs relations commerciales se maintiennent encore, c'est avec difficulté.

Séductrice émérite, Silenzia semble néanmoins plus accaparée par sa charge de travail que par une quelconque forme d'activité érotique et certaines chroniques ont prétendu, à tort, qu'elle était encore pucelle. Cependant, la jeune méduse sait que sa nomination est encore contestée du fait de son âge et s'interdit de prendre le moindre repos et de risquer la moindre faux pas.

GØRDEN VARGILIOV

Né à Tslana en 1410, Gørden était promis à un avenir radieux au sein de l'Équerre. Fils d'un maître d'œuvre, il eut accès dès son plus jeune âge à toutes sortes de livres d'art et d'histoire. Quand vint l'âge de l'adolescence et des grandes écoles, il se plaça très vite parmi l'élite des Communes princières... mais il semble que la Perfidie en ait décidé autrement.

Lors d'un séjour en rase campagne pour l'étude de diverses ruines de la Flamboyance, il tomba dans les filets d'une morgane, Hymnelaure la succulente, et fut victime de son amour tragique. Découvrant l'amour en même temps que la Perfidie, il fit paradoxalement d'Hymnelaure sa muse. Jamais il n'est retourné à Tslana, il a parcouru l'Harmonde pendant dix ans, sombrant peu à peu dans la Perfidie et apprenant les Arts pervers... aujourd'hui, Gørden vit en Abyrne en compagnie d'une demi-douzaine de musiciens, paroliers, humoristes et danseurs. Hymnelaure, autodestructrice, l'a quitté depuis longtemps. Depuis, il parcourt les rues d'Abyrne, s'arrêtant de cabaret en cabaret pour chanter sa haine pour les femmes infidèles, pour la bourgeoisie décadente et la noblesse sans âme qui hantent les palais de la cité.

Gørden est devenu un chantomime (*cf. Le Codex des nains*, p. 27), Accordé du clavecin, il base tout son art sur la souffrance causée par l'abandon d'Hymnelaure. Bien entendu, celle-ci est aussi victime de cet amour mais préfère l'assumer compte tenu de la force artistique que cela donne à son aimé. Celui-ci y trouve en effet la force et l'inspiration pour se mettre en avant, chaque jour un peu plus, au point d'être devenu une célébrité. Déplorant la décadence, les mœurs per-

verties et l'obésité des puissants, il en est pourtant devenu l'une des idoles. Plusieurs Gros se plaisent à se faire conter ses nouveaux scandales et il ne se passera pas longtemps avant qu'il ne soit paradoxalement convié à se produire au palais.

DUCHESSÉ TASNIA RASKOLNIKIEV

Tasnia est un Ambré femelle, conjurée par Larzigue Montenois, un baron échassier qui lui conféra une beauté exceptionnelle. Il fit appel à ses services pour égayer certains de ses amis dans une soirée légère. Une prostituée abyssale en quelque sorte. Mais Tasnia, en signant sa Connivence, avait derrière la tête des plans bien plus complexes qu'une simple soirée de dévotion aux plaisirs de la chair. Elle entendait bien rencontrer le Démon et obtenir de lui une orientation plus précise, quelques conseils pour bien réussir sa Romance... mais tout ce qu'il put lui dire, c'est qu'elle avait oublié un détail : elle n'était pas un Opalin et n'avait pas été conjurée dans une ombre lunaire. Elle n'est donc pas aussi sensible au sentiment amoureux qu'exige la Romance !

Dépitée, Tasnia s'est accommodée de l'amour d'un ami de son Conjurateur, le duc Oligien Raskolnikiev, qu'elle a épousée. Devenant duchesse, elle a obtenu de son époux un amour dévoué à tel point qu'il accepta de ne pas quitter Abyrne pour retourner chez lui dans les Communes princières. Depuis, en sa compagnie, Tasnia attend de tomber amoureuse dans un manoir de l'Aigüe-Marine. Malheureusement pour elle, aucun sentiment amoureux ne peut naître de cette union sans passion réciproque. Voilà donc presque un mois que Tasnia a épousé son vieux duc et qu'elle se morfond en cherchant un moyen de trouver la Romance sans avoir à repasser par les Abysses pour être conjurée dans une ombre lunaire. À cette heure, elle a sombré dans une nymphomanie désespérée et se jette à longueur de journée sur tous les individus de sexe masculin qui croisent son chemin. Elle ne sort que très rarement, et ce sont donc souvent les domestiques du manoir qui sont ses cibles.

Depuis quelque temps, les conjoints des victimes et même certaines d'entre-elles ont commencé à se plaindre de ces viols. Le duc lui-même ne sait plus que faire du volcan sexuel qu'est devenue son épouse. Il arpente depuis quelques jours les rues d'Abyrne à la recherche d'une solution. Le baron Larzigue, intrigué et motivé par les recommandations de Mérandion d'Antiphale, a quant à lui refusé de renvoyer le Démon aux Abysses...





Evgueni Lantoff

Un jour, je trouverai... Le secret ultime, la source de toute connaissance. Un jour il faudra que les Abysses m'offrent ce que je cherche.

ALLURE

Evgueni est un homme entre deux âges, les traits taillés au couteau, le front haut et les tempes grisonnantes. Il aime les vêtements de velours sombre, pourpre et noir qui évoquent sa double appartenance au Trait noir et au Cercle Écarlate.

Ses costumes sont somptueux à dessein : pourpoint épais, chausses brodées et galons lui donnent une allure d'aristocrate. Il porte une lourde épée au côté droit.

Drapé dans un manteau rouge bordé de fourrure sombre, il se déplace toujours avec ses deux Danseurs enchaînés, l'un sur son épaule et l'autre dans les plis de ses vêtements. Il porte également une besace remplie de fioles et de pinces soigneusement enveloppés dans des chiffons afin d'étouffer les tintements de verre.

HISTOIRE

Natif de Sasmyana, Evgueni naquit dans le Cercle Écarlate : son père était lui-même Sorcier, un Esprit Incarnat. Négligé par ce dernier qui passait l'essentiel de son temps dans les bibliothèques ou en voyage, le jeune homme entra précocement parmi les Enfants rouges, dès cinq ans. Son jeune âge ne l'empêcha cependant pas de se montrer un élève brillant. Il fut initié au Trait noir par le Haut Mage Fiodor Elzhan, qui sans être Sorcier enseignait dans le Cercle Écarlate contre une forte rémunération. Comme la plupart des enfants du Cercle Écarlate, Evgueni débuta donc sa carrière d'Obscurantiste hors du Cryptogramme magique.

En tant qu'Apprenti, il franchit rapidement les différents rangs, désirant atteindre le groupe des Initiés de Vermeil au plus vite. Il assassina certains de ses supérieurs qui, selon lui,

ralentissaient sa progression. En dépit de forts soupçons sa responsabilité ne fut pas établie et il put poursuivre sa carrière sans entraves.

Devenu Initié de Vermeil à vingt-cinq ans, Evgueni apprit avec une rapidité considérable l'essentiel des principes de la Sorcellerie et explora même certaines de ses voies occultes. Il fut pressenti pour tenter les épreuves menant au stade d'Esprit Incarnat, mais il les refusa car depuis longtemps son goût se tournait plus vers le Supplice que vers la démonologie.

Il prit alors du recul avec le Cercle Écarlate et quitta les Communes princières tout en accomplissant pour ce dernier de nombreuses missions. Cependant, désireux de rejoindre les rangs du Cryptogramme-magicien malgré son apprentissage illégal, il se refit une réputation au sein de l'ordre en dénonçant son propre instructeur, Fiodor. Celui-ci fut arrêté par les Reîtres du Trait noir tandis qu'Evgueni devint un

LE DEVENIR DE FIODOR

Enfermé de longs mois dans les sous-sols humides de l'Académie Obscurantiste d'Abbadrah, Fiodor Elzhan n'eut pas la vie facile, car le Trait noir lui pardonna difficilement d'avoir pris des disciples et moins encore que ces enfants aient été destinés à la Sorcellerie. C'est pourquoi Elzhan fut châtié avec une remarquable sévérité et passa plusieurs années dans une geôle au lieu de pouvoir racheter sa faute. Il en conçut une grande amertume et jura de vendre son âme s'il lui était donné de prendre sa revanche. Visité dans ses rêves par l'esprit du Masque, il devint par dépit l'un de ses partisans.

Lorsqu'il parvint, enfin, à s'évader de l'Académie, il renia son appartenance au Cryptogramme-magicien et jura de se venger des Conjurateurs en général et du Cercle Écarlate en particulier, en commençant par celui à qui il devait son emprisonnement.

Sur les traces de Lantoff, Fiodor est donc parvenu en Abyrthe en entraînant à sa suite d'autres Perfides convaincus de la trahison de l'Ombre au Masque et de la fourberie des Conjurateurs. (cf. Annexe)

Evgueni Lantoff

membre officiel du Cryptogramme magicien en récompense. Il reçut les félicitations des Maîtres Écarlates pour avoir réussi à rejoindre le Cryptogramme-magicien sans encombre.

Il y fit également une brillante carrière, hésita à suivre la voie des Reîtres mais devint Censeur, préférant avec cynisme châtier par la force des lois que par celle des armes. Depuis dix ans, il accomplit des missions de préférence pour le Cryptogramme-magicien, tout en gardant des liens d'amitié avec le Cercle Écarlate.

Depuis deux mois, il est devenu le premier des Censeurs Obscurantistes d'Abyme — son prédécesseur ayant trouvé la mort dans un accident. Si d'autres Censeurs peuvent parfois séjourner en l'Académie, Lantoff a la main haute sur l'essentiel des affaires judiciaires, et son double statut de Mage et de Conjurateur lui permet de jouer sur les deux tableaux et de bénéficier d'un important réseau de contacts.

CE QU'IL SAIT

LA CONJURATION

Evgueni Lantoff est Conjurateur de quatrième Cercle. Talentueux démonologue, il connaît parfaitement les désavantages de la condition de Déchu et, refusant par avance de devenir Advocatus Diaboli ou dément, il surveille soigneusement son évolution dans la Ténèbre. Par des techniques de relaxation apprises dans sa jeunesse et la prise régulière d'un grand nombre de drogues, son imprégnation par la Ténèbre n'a pas changé depuis cinq ans. Certains Conjurateurs s'en émerveillent et vont jusqu'à se demander si Evgueni n'aurait pas trouvé un remède à la corruption. En fait, ce ralentissement procède plutôt d'une longue accoutumance aux drogues et à la vie près des Abysses. Cependant, Evgueni ne cherche pas à diffuser sa soi-disant recette, pas plus qu'il ne cache ses tentatives de recrutement pour le Trait noir ou le Cercle Écarlate.

LES HAUTS DIABLES

Comme la plupart des Sorciers, Evgueni est un protégé de Hagherio, Haut Diable de l'Art sombre et porte sa marque. Cette faveur lui valut dès son arrivée en Abyme un grand succès d'estime auprès des Conjurateurs. Lassé de cette célébrité, il cherche maintenant à la dissimuler.

Il a visité Outrerie et a même été, en une occasion, admis dans la Salle Métallique pour participer au procès d'un Advocatus Diaboli accusé d'avoir favorisé l'un de ses clients au détriment d'un Azurin. Il a pu y tisser de nombreux contacts : outre sa rencontre avec Hagherio, il s'est rapproché de Moloch à qui il a promis de trouver un moyen de favoriser la propagation des Larmes en surface.

LA ROMANCE

Evgueni s'intéresse de manière générale à la plupart des intrigues qui agitent la ville. Il a entendu parler d'un groupe étrange de méduses à la peau violacée qui prétendent dans le Quartier des Vices convertir leurs sœurs courtisanes et instaurer une nouvelle philosophie de l'amour pour leur Décan.

Il a suivi leur trace dans la ville, et a fini par les retrouver à la frontière du Quartier du Clair-Obscur où elles ont investi et à moitié reconstruit une tour en ruine. Il s'est lié d'amitié avec elles et a eu plusieurs amantes dans leur groupe, mais celles-ci le jugeant trop froid pour l'amour vrai ont fini par le dédaigner. Il ne garde plus de contact qu'avec la plus puissante d'entre elles : Szeriya.

PREUVES & INDICES

L'ÉPÉE ET LA DAGUE

Abyme est loin des Communes princières, si bien qu'Evgueni juge préférable de revendiquer sa charge de Censeur obscurantiste plutôt que ses capacités de Sorcier. Néanmoins, un œil exercé saura remarquer l'aspect étrange de ses armes, un ensemble de bretteur comprenant une dague et une rapière aux ornements identiques. Leurs lames sont noires, avec des

LES AIGUILLES D'ELZHAN

Ces armes appartenaient au maître d'Evgueni, Fiodor. Le Sorcier les racheta lorsque ses biens furent mis aux enchères par le Trait noir. Connue sous le nom d'Aiguilles d'Elzhan, leur histoire est intimement liée à celle de la famille de l'Obscurantiste. En dépit de sa haine pour les Conjurateurs, celui-ci en compta plusieurs parmi ses ancêtres, et l'un d'eux obtint ces armes. Elles appartenaient à un puissant Carmin qui les créa lui-même à partir de son sang, afin de vivre sur l'Harmonde pendant dix ans et de consacrer tout ce temps à massacrer des Inspirés au nom de l'Ombre et de son Haut Diable.

Au terme des dix ans, il donna en récompense ses armes maudites à l'homme qui avait réussi à le conjurer, non sans avoir laissé derrière lui un sillage sanglant et détruit cinq Sanctuaires.

Cependant, le Démon a laissé une partie de son âme dans les armes : par conséquent, il est en mesure de s'y transférer à tout moment, avec l'accord de son propriétaire. Les descendants d'Elzhan sont au courant de cette disposition, mais pas Evgueni, qui pourrait donc à n'importe quel moment se retrouver possédé par l'esprit du Démon assassin.



reflets violets, les poignées d'argent noirci délicatement ciselées: un démonologue saura sans peine certifier qu'il s'agit d'un objet maudit, marqué par la Ténèbre. De facture exceptionnelle, elles attirent l'attention sur le personnage discret qu'est Lantoff.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

L'ACADÉMIE OBSCURANTISTE

À l'extrémité sud du Quartier de l'Aigue-Marine se trouve l'Académie obscurantiste. Il n'est pas difficile de la trouver car ses abords contrastent fortement avec le reste du quartier. Là, plus de manoirs ni de riches demeures mais des maisons modestes à l'architecture torturée et des petites tavernes aux volets sombres, toutes appartiennent à des Obscurantistes. En effet, ces rues sont dominées par les membres du Trait noir, qui y possèdent tous les logements et les commerces. Néanmoins, on n'y rencontre pas que des Obscurantistes: des personnes plus modestes, étudiants, avocats, médecins, Advocatus Diaboli désargentés peuvent aussi loger dans l'Aigue-Marine malgré la faiblesse de leurs moyens.



Au centre de cette enclave, une petite place débouche sur le moulin qui abrite l'Académie obscurantiste.

SALLE COMMUNE ET SALLE SECRÈTE

L'Académie comprend deux corps de bâtiments: la tour et le bâtiment principal. Celui-ci fait une dizaine de mètres de longueur: de l'extérieur, on n'en voit que la roue qui flanque son côté, la double porte de bronze massif et, enfin, les fenêtres aveugles, toujours fermées par de lourds rideaux de brocart sombre. La grande porte rivetée comporte un battant de bronze auquel est enchaîné un Danseur qui garantit son inviolabilité. Le concierge Adelendo contrôle les arrivants et fait ouvrir le double battant si le visiteur est trop grand pour passer par la petite porte dérobée, qui est à taille humaine. À l'intérieur, une grande salle de réunion comportant plusieurs tables et un grand comptoir tenu par les apprentis à tour de rôle. Des rencontres informelles y ont lieu en permanence et à l'occasion, des réunions de recherche au cours desquelles les meilleurs Obscurantistes confrontent leurs découvertes. Comme dans les autres moulins, une salle de réunion informelle et invisible est attachée à la grande salle, tirée du néant par les souffrances des quatre Danseurs attachés à la roue. Ceux-ci sont liés à un cinquième, forcé de marcher inlassablement dans la roue dont le mouvement génère la salle secrète. On ne peut accéder à cette salle que sur demande auprès du concierge: on y trouve alors les plus grands mages et les chorégraphes en discussion avec des Princes-Voleurs, des diplomates, des Juges d'Acier et parfois même des Ambassadeurs. À l'exception du bureau du Principal, c'est dans cette pièce que se discute la politique extérieure de l'Académie.

LA TOUR

La partie la plus importante de l'Académie se trouve dans la grande tour, un vaste édifice de quarante pieds de hauteur. Celui-ci comprend quatre étages et un nombre considérable de doubles planchers, d'ouvertures secrètes ou magiques. On y trouve également plusieurs étages souterrains. Le seul accès à la tour passe par la salle commune que surveille le concierge Adelendo. Rares sont les stratagèmes capables de le tromper, sauf peut être les soirs de grande affluence, lors des rencontres d'Obscurantistes. Au dernier étage de la tour se trouvent les appartements et le bureau du Principal. Ceux-ci sont luxueux et confortables, décorés de lourdes tentures pourpres ou violettes et d'œuvres d'art étranges. Être Principal ici est un poste que l'on ne peut conserver très longtemps: en effet, la méfiance des Obscurantistes à l'encontre de la Sorcellerie interdit, au moins en Abyme,

Evgueni Lantoff

que le Principal soit aussi Conjurateur. Or, très rapidement, les titulaires succombent à la Ténèbre. S'ils ont la présence d'esprit d'abandonner leur poste pour redevenir enseignant, l'imprégnation par la Ténèbre n'a pas de conséquences graves. Dans le cas contraire, si le Principal est découvert en train de pratiquer la Conjuración, il est exécuté. Ainsi, les Mages se succèdent dans le bureau du Principal à intervalles réguliers. Les autres étages sont partagés en salles de classe et en appartements plus modestes des résidents permanents de l'Académie, professeurs ou Censeurs comme Evgueni. L'Académie Obscurantiste a peu de résidents permanents, car elle ne veut pas employer de domestiques : les enseignants comme les élèves doivent donc prendre leurs repas à l'extérieur ou dans la salle commune. Les jeunes élèves sont forcés d'y travailler à tour de rôle : c'est une partie intégrante de leur formation vouée à leur apprendre l'obéissance et la soumission. Les salles de classe sont obscures et humides, avec un mobilier vétuste, des étagères couvertes de livres moisies et des bocalx poussiéreux contenant des animaux naturalisés. Elles sont partagées entre les lugubres salles de cours théoriques et les salles de torture où les élèves pratiquent sur de minuscules chevalets, afin d'appréhender toutes les subtilités du Supplice. L'Académie compte entre dix et trente-cinq élèves qui s'arrangent pour loger à proximité de la tour.

LE LABYRINTHE DES INCERTITUDES

Les sous-sols de l'Académie comprennent les celliers gérés par Adelendo et d'autres salles d'étude. Celles-ci sont destinées aux élèves qui, ayant dépassé leur troisième année d'apprentissage, peuvent aborder dans l'obscurité des souterrains des danses plus compliquées et tortueuses. On trouve également la bibliothèque, immense, au deuxième niveau souterrain dans une salle gardée de l'humidité par un enchantement de Cyse remontant à la construction de la tour. Cette pièce est éclairée par de pâles lanternes à feux follets. Le sous-sol abrite les richesses des Obscurantistes, une fortune en bijoux et œuvres d'art. Celles-ci sont gardées dans le labyrinthe des incertitudes, appelé par les élèves le labyrinthe incertain. La plupart des Mages qui ont résidé en Abyrne y ont laissé une partie de leurs richesses ou, plus souvent, leurs archives et leurs rapports d'activité, pour le Cryptogramme-magicien ou autre... Par conséquent, le labyrinthe fut mis en place très tôt, construit par une nuée d'Obscurantistes au cours des mois d'hiver. Il n'a pas la forme des labyrinthes ordinaires : les couloirs ne sont pas rectilignes, ils tournent et s'emmêlent tant qu'en les suivant, on a aussi bien l'impression de tourner en rond que de s'enfoncer dans les profondeurs de la terre. On peut également avoir l'impression de marcher sur les murs, de se retrouver les pieds au plafond, en regardant au-dessous de soi la salle que l'on a quitté quelques minutes auparavant. La plupart des couloirs sont comme la salle secrète des espaces magiques

installés hors de l'espace physique, seules certaines salles sont présentes à ce niveau. L'imprudent enfermé dans le labyrinthe erre pendant longtemps et traverse dans son périple un grand nombre de salles circulaires, toutes plus étranges les unes que les autres : jardins remplis de ronces et de roses sanglantes, salles de tortures dans lesquelles les instruments animés donnent la chasse au visiteur, somptueuses salles de repos agrémentées d'un banquet qui s'évanouit à toute approche, bassins renvoyant le reflet de mauvais souvenirs, etc. Lorsqu'on rencontre quelqu'un dans le labyrinthe, on ne sait s'il s'agit d'un autre égaré ou d'une illusion destinée à vous faire endurer encore plus de souffrances. Rapidement, les malheureux prisonniers du labyrinthe deviennent fous. Ils s'entre-tuent quand ils ne mettent pas directement fin à leurs jours.

LÉGENDES ET FRAYEURS

De nombreux pièges de la tour peuvent envoyer dans le labyrinthe. Ils sont enseignés aux élèves, afin que ceux-ci ne dépassent pas les limites qui leur sont assignées, de crainte de s'y perdre. Seul le Principal et les meilleurs Mages savent trouver leur chemin dans le labyrinthe et en tirer un élève maladroit ou trop curieux. Ces problèmes sont pourtant rares : le labyrinthe incertain inspire la terreur, surtout aux plus jeunes auxquels on fait croire qu'ils y seront enfermés s'ils n'obéissent pas. Donner quelque chose à garder à l'Académie coûte très cher, aussi n'y trouve-t-on pas d'argent mais plutôt des secrets ou des souvenirs, cahiers, rapports, comptabilité, Connivences exceptionnelles, etc. La réputation d'invulnérabilité de la tour mérite la dépense et la confiance que les puissants d'Abyrne lui accordent. Réputée inviolable, abritant des secrets douteux, des pratiques effrayantes et des négociations importantes, cette Académie attise la curiosité et la convoitise. Jusqu'à présent tout le monde a dû se plier à ses règles, mais on trouve toujours des audacieux pour tenter de les rompre ou de les contourner. Ils finissent alors à terre sous les coups du vigoureux concierge ou, pour les plus infortunés, dans les sombres couloirs du labyrinthe des incertitudes.

EVGUENI LANTOFF

Épreuves : 5 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 2).
Maraude : 3 (Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 1).
Savoir : 8 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 2).
Société : 5 (Qualité 1, Équipement 3, Compagnon 1).
Occulte : 8 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3).
Atouts : Humain, Communes princières, Sorcier, Conjurateur, Mage Obscurantiste et Aiguilles d'Elzhan.
Allégeance : Ombre (Hagherio) 2.



Reynald Celestriel de Crucilya

Tuez-les tous, Neuvène reconnaîtra les siens !

ALLURE

Grand, solidement bâti, un visage massif doté d'un profil d'aigle, le vicaire a l'allure fermée des combattants de la Liturgie. Néanmoins, il n'a pas été trop marqué par les combats, à l'exception d'une fine cicatrice qui court le long de son visage. Il porte son armure lourde presque en permanence : c'est à peine s'il l'enlève pour dormir. Ayant quelque peu pratiqué le Supplice dans sa jeunesse, il a gardé un Danseur qu'il enchaîne à son gantelet de métal.

HISTOIRE

Fils cadet d'une petite noblesse liturge, Reynald était destiné à être un érudit mais son goût pour la voie des armes et son orgueil le poussèrent vers la carrière de vicaire. Il se rendit célèbre dans la chasse aux hérétiques à travers les provinces voisines du royaume, mais succomba au cours de ces chasses à la Ténèbre. Rapidement, il comprit l'utilité des Démons et n'hésita pas à les utiliser en secret. Pour ne pas céder à la culpabilité, il rallia les Saints Traqueurs de Crucilya et pourchassa les Conjurateurs avec cruauté.

Reynald poussa la dissimulation à un point tel que son Jumeau de Ténèbre ne parvint pas à sortir de son corps. Celui-ci développa une seconde personnalité à part entière, cynique et démoniaque. Sous l'influence de cette dernière, Reynald intrigua pour prendre la tête des Saints Traqueurs. Sa machination fut découverte et il fut condamné, du fait de ses brillants états de service, à l'exil en Abyrne.

Actuellement commandant de la milice du Quadrant liturge, Reynald est divisé entre ses deux personnalités. Il est de jour

un Conjurateur de quatrième Cercle qui fait souvent appel aux Démons pour assurer la sécurité de l'Ambassade liturge (cf. *Abyrne, La Cité des Ombres*, p. 14). La nuit, il arpente masqué les rues d'Abyrne pour torturer et égorgé des Conjurateurs.

UN TUEUR SANS MERCI

Reynald assassine froidement. Il égorge ses victimes avec célérité, afin de ne laisser aucune trace de son passage. La victime n'a aucune chance d'échapper à la mort. En effet, Reynald surveille souvent le même individu pendant plusieurs mois, de jour comme de nuit, afin d'être convaincu de sa culpabilité, de sa corruption. Parfois, l'influence de sa personnalité démoniaque le pousse à chercher la manière la plus cruelle de tuer : il affectionne alors l'acide.

Évidemment, ses crimes ne restent pas inaperçus, mais la plupart ne sauraient être imputés au vicaire. Néanmoins, les autorités du Palais d'Acier ont fini par remarquer que plusieurs décès brutaux avaient impliqué des Conjurateurs travaillant ou collaborant avec le Quadrant liturge, sans pouvoir toutefois les relier à Reynald.

CE QU'IL SAIT

LA CONJURATION

Reynald est divisé quant à son opinion sur la Conjuración. Demandez lui son avis de jour, il tient le même discours ambigu que la plupart des serviteurs de Saint Neuvène : tantôt que les Démons font partie d'un autre plan et sont la composante des desseins impénétrables du saint martyr, tantôt que, s'ils existent, c'est qu'ils sont une composante de la grâce du Saint et ce, en dépit de leur monstrueuse apparence. De nuit, Reynald a le comportement des fanatiques du culte, d'un Saint Traqueur dévoré par ses envies meurtrières et sa

Reynald Celestriel de Crucilya

haine du peuple des Abysses. Il se signe alors au passage d'un Démon, profère haut et fort son mépris de ces créatures démoniaques et n'hésite bien entendu pas à les renvoyer d'où elles viennent.

Cependant il n'en reste pas moins un Conjurateur compétent, qui peut avoir accès à toutes les informations d'un démonologue de haut niveau.

LES HAUTS DIABLES

Reynald est un schizophrène ténébreux : une particularité suffisamment rare pour éveiller l'intérêt des Abysses. Il possède de nombreuses affinités avec les Démons souterrains et peut se targuer d'avoir participé à plusieurs orgies en compagnie de Pan. Plus sérieusement, il connaît la géographie d'Outrerie et s'y trouvait justement au moment de l'évasion du Demiurge. Si son aspect sombre le pousse à retrouver l'Harmoniste pour toucher une forte récompense de la part des Hauts Diables, sa personnalité de vicair le voit comme une cible de choix, un proche collaborateur des Abysses à détruire.

Reynald est un protégé du Haut Diable des schizophrènes, Develorn. Il peut au nom de ce dernier négocier des encres au plus bas prix et obtenir de nombreuses informations sur les emplois des Démons dans la ville.

SUR LA ROMANCE

Reynald ignore tout de la véritable nature de la Romance. Pour lui, le Demiurge est un Démon particulier, nécessaire aux Hauts Diables. Il ignore pour quelles raisons celui-ci est recherché et n'en a cure. L'intérêt que portent les Abysses à ce personnage suffit à en faire une proie.

LES CONFRÈRES

Commandant en chef des forces armées liturges en Abyrne, Reynald sait qu'un certain nombre de ses semblables, vicaires et Saint Traqueurs, se trouvent dans la ville. La plupart se rencontrent dans le Quadrant liturge mais d'autres sont infiltrés dans le deuxième Cercle de la ville. Ces liturges travaillent dans l'ombre pour perturber le commerce des encres, détruire les *Advocatus Diaboli* et ruiner certains établissements du Quartier des Vices. Dirigés par un cousin de Reynald, Hieronymus Grégoire ces hommes s'appellent entre eux les Confrères abymoïses et comptent une vingtaine de membres actifs.

Reynald est de même au courant de la plupart des affaires secrètes de l'Ambassade dans la mesure où il fait partie, au même titre que certains Inquisiteurs, des familiers de l'Ambassadeur Maglore de Dolus.

PREUVES & INDICES

LA MARQUE DE DEVELORN

Protégé d'un Haut Diable, Reynald porte naturellement sa marque au creux de la paume. Cependant, dans la mesure où il considère comme une insulte à sa fonction le fait d'ôter son armure et ses gantelets, il est très difficile d'avoir la possibilité d'entrevoir cette preuve caractéristique.

LES REGISTRES DES CONFRÈRES

Péchant eux aussi par orgueil, les Confrères recensent la moindre de leurs activités. Une copie de leurs registres est envoyée chaque mois au Premier Liturge pour montrer la bonne marche de leurs opérations de sape, mais les originaux sont gardés à l'Ambassade liturge avec de nombreux autres documents officiels et quelques reliquaires précieux. Tous ces objets se trouvent à la Grande Abbaye, au palais de l'Ambassadeur. Mais Hieronymus voulant s'affranchir de son influence, il a fait enlever ces archives et les a confiées à la garde de son cousin Reynald. Celui-ci, peu imaginaire, s'est contenté de les sceller dans un coffre, caché dans son appartement à l'Ambassade. Ces archives relatent près de trente années de sape des institutions abymoïses, dans les domaines de la Maraude ou de la Conjuración.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

LES APPARTEMENTS DU VICAIR

La quasi-totalité des employés de l'ambassade liturge loge dans la petite Abbaye, à l'exception des favoris et des proches conseillers de l'Ambassadeur qui ont le privilège d'être logés dans son palais. Hors de l'Abbaye, le Quadrant comporte de nombreuses petites chapelles et plusieurs centres d'artisanat produisant des bréviaires à couverture dorée et autres colifichets destinés à promouvoir le culte de Saint Neuvène.

À l'intérieur de l'Ambassade, on trouve de nombreux bureaux organisés autour de deux cours intérieures. La première, la plus importante, donne sur la double porte ouverte aux visiteurs. Tout autour se trouvent une dizaine de bureaux, chacun tenu par un chapelain et un scribe, destinés à recevoir les requêtes qui sont ensuite transmises à la Province liturgique. À l'étage, autour de cette cour se trouvent les archives publiques de l'Ambassade ouvertes à tous. Ce sont évidemment les moins intéressantes.

À l'autre extrémité de l'Ambassade, la petite cour est entourée par les logements et la grande salle des archives secrètes. Celle-ci est fermée par une clef que l'Ambassadeur porte autour du cou. Elle contient tous les dossiers rapportant les exactions commises par les séides liturges, à l'intérieur de la



Province liturgique, hors de leurs frontières ou en Abyrne. Cependant, certains dossiers manquent, jalousement gardés par l'Ambassadeur ou le Premier Liturge lui-même.

CHAPELLES ARDENTES ET SOMBRES ORAISONS

Les logements des diplomates et des résidents de l'Ambassade sont tous construits à l'identique: il s'agit de cellules austères, comportant une seule pièce, parfois deux ou trois pour les plus fortunés. À intervalles réguliers se trouvent dans les couloirs des chapelles privées, une pour dix personnes environ. Leur décoration diffère beaucoup de la Province liturgique, car elle a été influencée par les goûts des chapelains devenus Conjurateurs en Abyrne: les tons sont assez sombres et marqués par des motifs démoniaques. Tous les résidents de l'Ambassade écoutent la prière matinale dans la grande chapelle du rez-de-chaussée. Cependant, certains ont développé dans l'Abbaye une forme altérée du culte de Saint Neuvène, afin de justifier la pratique de la Conjuraison. Un petit groupe de Conjurateurs liturges se réunit ainsi régulièrement dans les chapelles ardentes afin d'établir une doctrine théologique, visant à donner aux Conjurateurs un rôle de martyrs du culte.

DOUBLE FOND ET CACHES SECRÈTES

La chambre de Reynald Celestriel de Crucilya fait partie des cinq grandes suites de la petite Abbaye, occupées également par l'administrateur de l'Ambassade, le premier diplomate, le grand Inquisiteur Egon de Wareshan et un autre vicaire. Si cette chambre est spacieuse, elle n'en a pas moins l'apparence austère du reste des cellules liturges. Ces grandes pièces ont un seul avantage notable: elles possèdent une bibliothèque privée qui évite à leur occupant de devoir travailler dans la salle commune du rez-de-chaussée. La bibliothèque de Reynald contient des traités militaires et philosophiques, des ouvrages de démonologie plus ou moins fantaisistes, des opuscules religieux et, enfin, plusieurs méthodes de distillation des philtres et des poisons. Le vicaire a aménagé un double fond dans le mur de marbre derrière la bibliothèque. Il y cache certains papiers personnels ainsi que les documents portant sur les Confrères abyernois, rédigés par son cousin Hiéronymus. Cette pratique est courante parmi les membres de l'Ambassade. Depuis des siècles, nombreux sont les diplomates qui ont dissimulé leurs secrets dans de semblables cachettes. Les niches et les reliquaires sont des cachettes de prédilection, ainsi que les ouvertures pratiquées dans l'épaisseur du plancher. Si l'Ambassade était moins gardée, une fouille approfondie de l'endroit révélerait de nombreux secrets sur les réelles activités des Liturges en Abyrne.

LE LABORATOIRE DE LA GRANDE ABBAYE

Outre le double fond du mur de sa chambre, Reynald a fait installer dans le premier sous-sol de l'Abbaye un laboratoire

entièrement destiné à son usage personnel. Passionné d'alchimie et de distillation, il a commencé par fabriquer sa propre eau-de-vie — qu'il a depuis mise en vente —, avant de se lancer dans la fabrication de drogues de combat, de poisons et d'acides. Il aime parfois utiliser ces substances pour faire souffrir ses victimes avant leur mort. Étala sur une cinquantaine de mètres carré, le laboratoire ne manque pas de rappeler, à échelle réduite, le dispositif de fabrication des encres aux Abysses: plusieurs alambics, d'innombrables fioles de verres et des liquides étranges, de couleurs et de consistance diverses. L'atmosphère est lourde, fétide et suffocante. Le long du mur principal, on trouve un grand nombre de cages remplies de rongeurs et de petits animaux, certains à l'état de charogne en putréfaction, sur lesquels le vicaire teste le produit de ses expériences.

REYNALD CELESTRIEL DE CRUCILYA

Épreuves: 6 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 2).

Marauder: 1 (Qualité 1).

Savoir: 5 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 1).

Société: 4 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 1).

Occulte: 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2).

Atouts: Humain, Province liturgique, Conjurateur, Noble, Vicaire, Chef de Milice et Quadrant liturge.

Allégeance: Ombre (Develorn) 2.





Les arcanes abymoises

HIERONYMUS GRÉGOIRE DE NORMALENS

Petit, vif et nerveux, âgé d'une cinquantaine d'années, Hieronymus Grégoire est le chef des Confrères liturges d'Abyme. Il sillonne les rues de la Cité des Ombres en se faisant passer pour un simple prêcheur, mais passe en fait son temps à observer les lieux de perdition, les groupes de Conjurateurs et les réserves d'encres. Dès qu'il a trouvé un lieu digne, d'après lui, du courroux de Saint Neuvène, il lance les Confrères abymoises liturges à l'attaque. Assassinats, corruption, subversion, tous les moyens sont bons pour faire reculer la décadence d'Abyme. Les Confrères sont une vingtaine : tous dépendent du Quadrant liturges et obéissent aveuglément à Grégoire : lui seul décide des actions entreprises par le groupe. Affectant une simplicité extrême, prétendant être un pauvre chapelain, Hieronymus n'est en fait rien de moins que l'un des plus importants primats du royaume. Autrefois inquisiteur, il commit une erreur judiciaire et fit condamner à tort la fille d'un notable du royaume. En punition, il fut envoyé en Abyme pour dix années. Il y initia le groupe des Confrères abymoises liturges, se plut à cette œuvre purificatrice et ne regagna pas la Province au terme de sa peine. Depuis l'arrivée, il y a cinq ans, de son cousin Reynald Celestriel, le groupe a pris une nouvelle ampleur avec le soutien d'une partie de la milice de l'Ambassade. Hieronymus de Normalens est un homme au visage impénétrable, adepte de la rhétorique et des mots d'esprits. Volontiers sarcastique, il aime fréquenter les riches salons des Ambassades et les grandes réceptions, pointer du doigt les vices et le ridicule de la société du Troisième Cercle, lancer des rumeurs ou mettre à jour des scandales. Occasionnellement, il utilise les chroniques à cette fin, signant ses articles du pseudonyme de « Fiel-leux » : il a ainsi fait tomber par le scandale de nombreux diplomates et notables abymoises.

LUMIXANCE

Lumixance est une fée noire qui voue la majeure partie de son temps à une étude fort originale : le vol des insectes nocturnes

du Mont aux lucioles. Elle s'est ainsi établie dans le quartier universitaire d'Abyme et loue depuis des années la même chambre minuscule. Avec elle vivent Hereckorwn, un farfadet et Brungail, un ogre. Le premier lui sert de bras pour toute action un tant soit peu physique, tandis que l'autre fait office de porte cabas et de monture. Ensemble ils passent des heures à noter les mouvements des lucioles et à en étudier les variations. Il ne faut cependant pas voir en elle une simple scientifique ou une astrologue, car Lumixance et ses deux comparses sont des espions !

La fée noire a découvert il y a une dizaine d'années que les abeilles safrans — les insectes que l'on prit autrefois pour des lucioles en bâtissant la colline de l'université — étaient très sensibles aux pensées et aux impulsions de l'esprit. À force de les étudier, Lumixance comprit qu'il y avait une cohérence, un langage complexe dans le vol des abeilles safran. Depuis, la fée noire et ses deux compagnons n'ont eu de cesse de parfaire leur étude et de constituer un épais Dictionnaire de lecture du vol de l'apicula safranum. Très complet, cet ouvrage leur permet de savoir avec une marge d'erreur très limitée ce que se disent ces insectes. C'est sur cette science qu'ils ont développé leur outil d'espionnage : Hereckorwn, passé maître dans l'art de capturer l'apicula safranum, en attrape quelques-unes lorsqu'une mission s'annonce. Il les place ensuite à proximité de la demeure de la personne à espionner ou de la personne elle-même si elle est en place publique. Lumixance n'a plus qu'à observer l'essaim et à analyser les informations obtenues pour son employeur du moment.

BARDACHUS

Conjurateur de troisième Cercle, Bardachus est un nain de l'Équerre qui loge avec plusieurs autres architectes dans une grande tour du Quartier de l'Aigue-Marine, Vestige de la Flamboyance annexé par l'Équerre. Brillant architecte, il conjure des Opalins afin que ceux-ci lui prêtent assistance pour des opérations de manutention ou pour transporter de lourdes pierres sur les chantiers. Il construit beaucoup et participe à des opérations de rénovation dans la ville, reconstruisant les bâtiments attaqués par l'eau des canaux d'Abyme. Besogneur forcené, le nain ne dort jamais. Il a coutume de travailler très tard sur des projets d'architecture, puis il termine ses nuits en arpentant le Quartier des Vices. De caractère très emporté, Bardachus traite avec



mépris tous les êtres vivants qui commettent l'erreur d'être plus grands que lui, autrement dit presque tous les mortels. Les constructions du nain ont la particularité d'être truffées de passages secrets, de chausse-trappes et de trompe-l'œil. Il a construit une maladrerie dans le Quartier des Marches-en-biais destinée aux anciens maraudeurs handicapés: celle-ci possède de nombreuses commodités, en particulier un système de canaux souterrain permettant aux voleurs de continuer à assister aux réunions de leurs guildes. Il est également un familier du Cercle des fées noires de la ville, dont il a rénové la salle de réunion dans le sous-sol du Quartier des Ombres. Bardachus est un vieil abymoïse qui aide volontiers les saisonniers de l'hiver et les érudits. Ses connaissances et ses relations sont importantes dans la grande Université, les guildes de voleurs, les trafiquants d'armes et d'herbes rares. Le nain a également des amis dans les hospices du Quartier des Marche-en-biais. Ils espionnent la ville pour lui.

LEGHAR

Cet Azurin fait partie de ces nombreux habitants des Abysses installés en Abyrne. Ceux-ci n'ont presque plus besoin de Connivence: ils sont à la charge de leur Conjurateur qui doit veiller à leur bonne tenue, en échange de leur travail quotidien. Leghar travaille ainsi pour le compte de l'Azurine, la principale Chronique de l'Aigue-Marine. La plupart du temps, l'Azurin est envoyé dans la ville pour récolter des informations. Leghar ayant été lors de sa Conjuraison soigneusement doté d'ailes, d'un bon sens de l'orientation et d'une excellente perception, il est un excellent témoin visuel de ce qui se produit dans la ville. Lors de la mise sous presse, Leghar le Démon travaille aux rotatives où il aide à l'ordonnancement des lettres de métal et aide à transmettre des instructions d'un bureau à l'autre. Il distribue également la Chronique. D'après sa Connivence, il bénéficie d'un certain nombre d'heures de repos par mois qu'il passe en compagnie de ses semblables à profiter de l'animation de la ville: il aime particulièrement les jeux de cartes. C'est un habitué des cabarets du Quartier des Vices et du Grand Pavé. Au même titre que la plupart des chroniqueurs, Leghar loge au-dessus des locaux de l'Azurine. Il possède une petite chambre prêtée par son Conjurateur dans laquelle il remise quelques possessions: des livres, quelques tableaux représentant des paysages de l'Harmonie et plusieurs jeux de cartes de collection.

DOCTEUR LA TRIPE

C'est ainsi que l'on surnomme le docteur Scolarino dans les Trabouliennes et dans les Vices. C'est en partie dû à son amour pour la chirurgie — cet expérimentateur un peu fou a ouvert plus d'un malade pour de simples gripes — mais aussi et surtout, à sa spécialité de Conjurateur. Le docteur La Tripe soigne le mal par le mal, il résout les affections et autres

blessures en conjurant des Démons dans les viscères et autres moignons de ses patients. Ainsi est-il possible de rencontrer en Abyrne des personnes ayant de justesse échappées à la mort et se retrouvant depuis affublées d'un cœur, d'un bras ou d'une jambe qui sont en fait des Démons. La Tripe est très fier de son travail, mais n'y voit en aucun cas une forme d'art. Pour lui, tous ces gens sont des patients qu'il continue de visiter, même des années après leur opération. Totalement en rupture avec l'horreur que représente son travail, il est d'une gentillesse et d'un gâtisme à toute épreuve. En revanche, certains brigands le consultent pour des greffes d'organes démoniaques desquels ils espèrent trouver des avantages pour commettre leurs forfaits. Agissant sous la menace, le docteur La Tripe n'en est pas moins l'un des médecins attirés de la Traboulienne.

NOTE: pratiquer la conjuration comme il le fait ne diffère en rien de la conjuration de Démons traditionnels. La Tripe détermine la forme du Démon à partir de l'organe endommagé puis le lie au corps de la victime par chirurgie. Mais l'organe greffé reste un Démon avec son propre caractère, ses propres envies... Ceci engendre parfois des désagréments.

ADELENDO

Le concierge de l'Académie obscurantiste est un homme petit et voûté, un piètre Mage mais un Conjurateur accompli rendu difforme par la Ténèbre. Il ne quitte jamais le moulin de l'Aigue-Marine. Doté d'une surprenante mémoire, il n'oublie jamais un visage et rarement un nom. Sa position unique en fait l'un des plus grands connaisseurs de la cité, alors même qu'il ne s'éloigne jamais de son poste. Cependant, la circulation incessante et les discussions animées de la salle commune l'informent plus sûrement que les Chroniques abymoïses. Ceci est évidemment connu et le concierge touche de nombreux et substantiels pourboires de la part des clients qui désirent obtenir de lui un renseignement — il est le seul à pouvoir parfois témoigner de ce qui se passe dans les salles secrètes de l'Académie. Adelendo est donc, en dépit de son allure modeste et de son maintien bancal, un homme très riche et influent. Il ne quitte son poste qu'une fois tous les dix jours pour arpenter la ville. Il se rend toujours dans le Quartier des Vices où, s'étant pris d'amitié pour la jeune fille d'une prostituée, il s'est déclaré son tuteur et la pousse à recevoir une instruction émérite. Plus récemment, il a rencontré dans le Quartier du Clair-Obscur un groupe de méduses pourpres tentant de reconstruire une vieille tour en ruine et de s'y installer. Séduit par ces jeunes beautés, Adelendo s'est proposé comme mécène et a payé les matériaux et les architectes de l'Équerre pour rebâtir l'ouvrage. Celui-ci est une véritable merveille qui égale en prestance la totalité des bâtiments de la ville et certains vestiges de la Flamboyance. Ces « méduses » sont évidemment les évadées des Abysses et vouent au concierge difforme une amitié sans faille.



Lonwel Sicklar

Depuis le précédent de 1376, il est impossible d'offrir ce genre de contrepartie à un Azurin. Eussiez-vous conjuré un Saphirin que les choses auraient été différentes. Je me souviens d'une affaire de 1240, également...

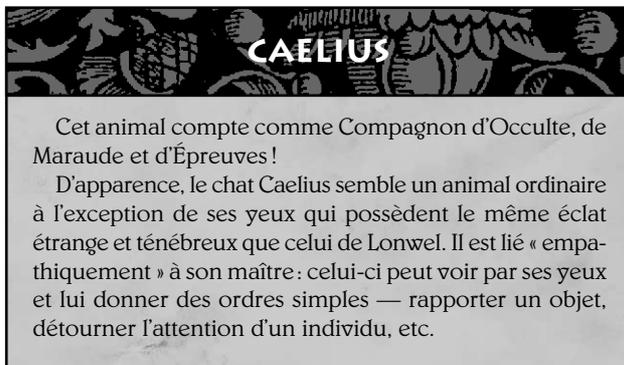
APPARENCE

Sicklar est grand et d'une minceur extrême. Sa pâleur est accentuée par ses yeux et ses cheveux noirs. Son visage, partiellement restauré, porte encore les stigmates de la Ténèbre, ainsi que plusieurs cicatrices. Il se tient voûté, drapé dans une longue cape dotée d'une ample capuche noire qui ne laisse deviner que l'éclat de son regard chafouin. La plupart du temps, il se déplace à pied, tenant dans ses bras son animal familier, un chat noir au pelage râpé et aux oreilles cousues de cicatrices. Lorsqu'il lui arrive de se mouvoir dans le cadre de sa fonction d'Advocatus Diaboli, il est accompagné de son ombre principale, (cf. *L'Art de la Conjuración*, p. 42) Pantha, un colossal humain qui occupe la fonction de secrétaire et surtout, de porte-documents.

HISTOIRE

Sicklar a toujours été un Conjurateur ambitieux, doté d'une redoutable intelligence et d'un sens aigu de l'âme humaine. Il fut un loyal serviteur de l'Ombre et parcourut l'Harmonie en laissant la désolation derrière lui. Ne répugnant à aucune basse besogne pour accroître son influence, il fut tour à tour mercenaire, assassin, conseiller politique, négociant en liqueurs modéhennes, etc.

Cependant, lorsque vint le temps pour Sicklar de voir apparaître à ses côtés un Jumeau de Ténèbre, une bizarre alchimie se produisit. En effet, Sicklar avait déjà un jumeau, un vrai : Peior, paisible architecte de la Marche modéhenne. Aussi, au lieu de s'incarner comme un double anthropomorphique du Conjurateur, le jumeau démoniaque prit une apparence autre,



Cet animal compte comme Compagnon d'Occulte, de Maraude et d'Épreuves !

D'apparence, le chat Caelius semble un animal ordinaire à l'exception de ses yeux qui possèdent le même éclat étrange et ténébreux que celui de Lonwel. Il est lié « empathiquement » à son maître : celui-ci peut voir par ses yeux et lui donner des ordres simples — rapporter un objet, détourner l'attention d'un individu, etc.

celle d'un chat. Lonwel apprit rapidement à tirer parti de cette forme.

Lonwel se sert du lien qu'il partage avec son chat démoniaque pour espionner les Conjurateurs dont il garde les Connivences. Ainsi, cela fait des années que personne, ni Conjurateur ni Démon, n'a connu de problème grâce à son travail.

À force de patronner des Connivences avantageuses et de résoudre tous les problèmes qui peuvent avoir cours entre les Conjurateurs et les légions ténébreuses avant même qu'ils ne se produisent, Lonwel s'est taillé une solide réputation qui l'a conduit à être nommé premier Advocatus Diaboli du Palais des Gros. Il se déplace en ce lieu car la législation des Gros exige la présence d'un Advocatus Diaboli lors de toute conjuration qui y est effectuée.

CE QU'IL SAIT

LA CONJURATION

Qu'est ce qu'un Advocatus Diaboli peut ne pas savoir sur la Conjuración ? La réponse est simple : rien. Parrainé par Alastor, Haut Diable de l'Enfer, Lonwel est un Advocatus Diaboli comme les Abysses les aiment : simple, rigoureux, efficace. En dépit de ses responsabilités au Palais des Gros, ce n'est nullement un sociétaire, et s'il goûte parfois les mondanités, ce n'est qu'aux Abysses qu'il lui arrive de



se divertir. Ce favori des Hauts Diables a eu plusieurs fois les honneurs de la Salle Métallique et il s'est même risqué à intervenir dans une querelle opposant deux Obsidiens. Chose plus surprenante encore, il a réussi à amener les deux adversaires à un accord, événement d'exception qui lui a assuré une popularité plus grande encore qu'elle ne l'était auparavant dans les entrailles de l'Harmonde — bien plus qu'en Abyme.

LES HAUTS DIABLES

Il n'est rien que Lonwel ignore ou qu'il ne puisse savoir sur les divergences entre les Hauts Diables et sur leurs plans. Bien qu'il soit filleul d'Alastor, il ne prend pas parti mais sert de conciliateur, il est parfois appelé pour favoriser des alliances temporaires entre Hauts Diables. Plus surprenant encore, personne aux Abysses ne s'étonne qu'un simple mortel parvienne à accomplir ces miracles. Mais le seul plaisir que prend Lonwel dans son travail est de risquer sa vie en jouant à parties égales avec les Hauts Diables.

LA ROMANCE

Lonwel Sicklar sait quels débats agitent les Hauts Diables au sujet de la fuite des succubes et du Démon, mais il refusa de prendre parti, comme à son habitude. Néanmoins, l'histoire piquant sa curiosité, il trouva les succubes et décida de se rapprocher de Szeriya dans le but avoué de devenir son amant. Afin de s'assurer au moins sa sympathie, il facilita les démarches des succubes lorsqu'elles s'approprièrent la tour, veillant à ce qu'elles ne soient pas importunées par les autorités. Szeriya a découvert le rôle que l'Advocatus Diaboli a joué. Elle est toutefois méfiante : elle persiste à se demander ce qui pousse un personnage aussi puissant à leur prêter assistance. Lonwel cherche en vérité à avoir une influence sur le contre-pouvoir que représentent les succubes, une pièce de plus dans le jeu d'échec qu'il mène contre les seigneurs des Abysses.

PREUVES & INDICES

CAELIUS

Lonwel ne se sépare jamais de son chat qu'il se plaît à décrire comme une extension de lui-même. Un œil averti saura reconnaître un Démon en observant le regard étrange de l'animal. Cependant, pour déduire que c'est grâce à celui-ci que Lonwel donne l'impression d'avoir des yeux et des oreilles partout, il faudra faire montre d'un très grand sens de déduction (Occulte 4).

LES CONNIVENCES

Il existe chez tous les Advocatus Diaboli une règle tacite qui permet de consulter leurs archives après la mort du Conjurateur signataire, cela afin de pouvoir établir les précédents qui ont valeur de loi pour les Hauts Diables. Lonwel ne fait pas exception à la règle. Ses archives sont exceptionnellement riches, donnant un éclairage particulier sur la manière dont la Conjuración est pratiquée dans le Palais des Gros.

Sicklar a exercé comme Advocatus Diaboli pendant vingt ans et a racheté les archives de certains de ses confrères après leur décès. Il possède donc une impressionnante collection de registres éclairant le rôle des Démons dans certaines affaires abymoises, certains pouvant remonter à près d'un siècle. Les ombres de Lonwel le pressent de faire mener des recherches sur ces documents, mais celui-ci préfère les laisser en l'état. Pourtant, il s'y trouve des écrits d'une valeur inestimable, à savoir les seules traces écrites de la première Romance, les Connivences des deux Opalins lunaires auxquels fut confronté Maspalio. La première registre la mort de l'Opalin lunaire touché par un carreau d'arbalète, la seconde, conclue par Maspalio, ne semble pas avoir été soldée. Au dos de cette dernière Connivence se trouvent quelques notes rédigées par le célèbre farfadet sur le phénomène de la Romance et l'aventure de son Opalin.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

LE CABINET D'UN ADVOCATUS DIABOLI

En dépit de la notoriété qu'il a acquise en étant officiellement rattaché au Palais d'Acier, Lonwel travaille dans une série de bureaux semblables à la plupart des autres Advocatus Diaboli. On peut juger de la renommée d'un Advocatus Diaboli à la taille de ses archives. Chez Sicklar, elles occupent la moitié d'un étage.

LES ENVIRONS

Lonwel Sicklar a installé ses bureaux dans le Quartier du Hasard, dans un espace suffisamment excentré pour être épargné par le danger de la migration des pierres. (cf. *Abyme, La Cité des Ombres*, p. 27) À l'ombre du Palais des Gros, sa demeure est tournée vers ce quartier et ses fenêtres sont un point d'observation idéal des mouvements qui y ont lieu. Une ruelle située le long de l'édifice, au pied des murs recouverts de fiente d'oiseaux, permet d'accéder sans risque à la porte de l'Advocatus Diaboli.

L'HÔTEL DE SICKLAR

Le bâtiment a l'apparence d'un hôtel particulier de petite taille, ce qui dénote la prospérité de Lonwel. La bâtisse, en

Lonwel Sicklar

pierres de taille, est assez sale à l'extérieur du fait des déjections qui recouvrent le Palais des Gros. On accède à la bâtisse à travers un grand porche de pierre, fermé par une porte de bois sombre. Il faut sonner pour avoir la permission d'entrer. Le vestibule est sombre, dépourvu de fenêtres et éclairé par des lanternes à abeilles safran.

Le rez-de-chaussée est austère, destiné à impressionner les visiteurs. On y trouve des bureaux et un salon de réception : une pièce agréable au plancher rouge brique, pourvue de larges fenêtres donnant sur les mouvements du Quartier du Hasard. Les bureaux sont de petites alcôves dans lesquelles travaillent les ombres de l'Advocatus pour enregistrer les demandes courantes ou les Connivences soldées, pour classer les archives ou répondre au courrier. Derrière les bureaux, une petite pièce permet d'accéder au sous-sol où se trouvent les cuisines et les réserves de la demeure.

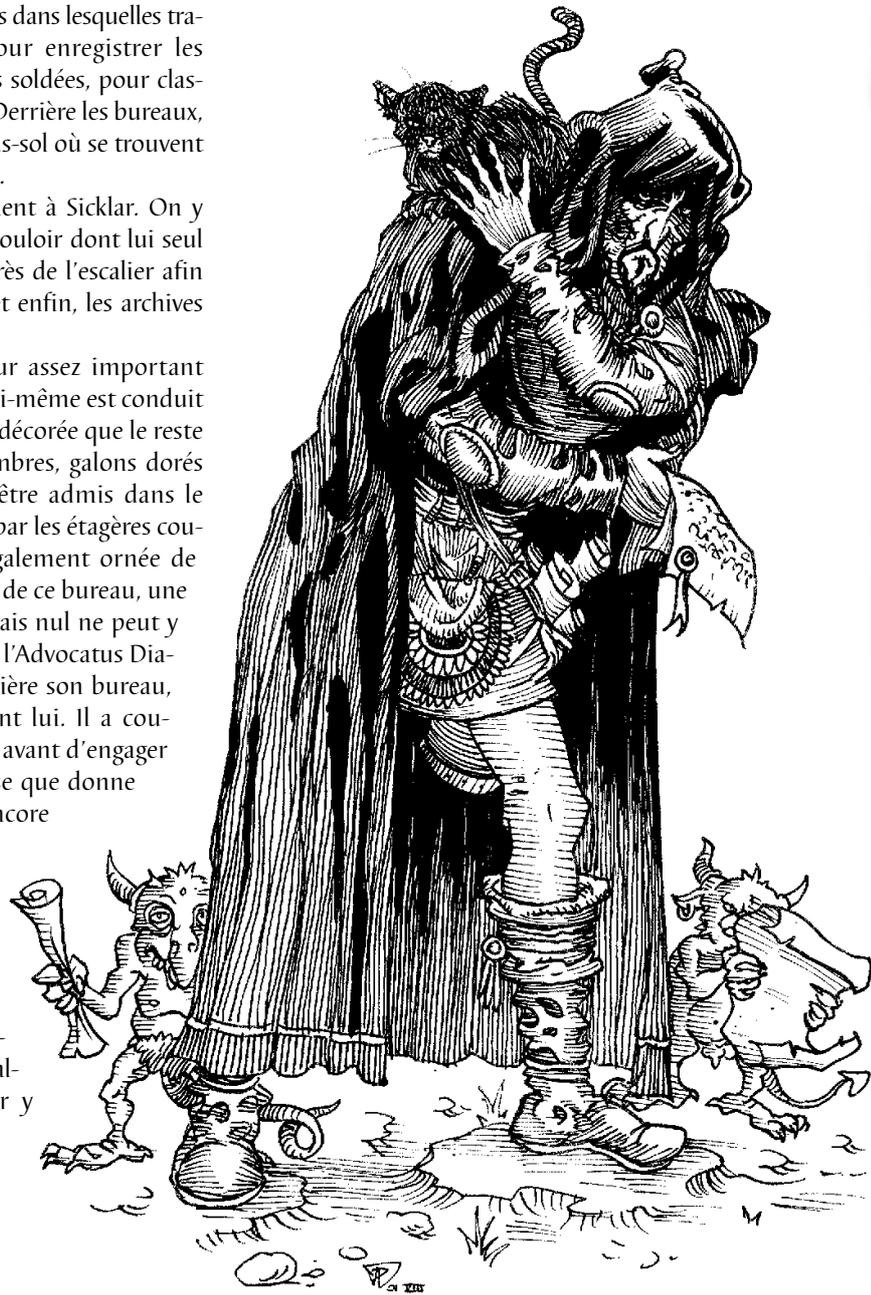
Le premier étage appartient entièrement à Sicklar. On y trouve ses appartements, isolés par un couloir dont lui seul possède la clef, son bureau personnel près de l'escalier afin qu'on puisse l'atteindre sans difficulté et enfin, les archives et la bibliothèque.

Venant du rez-de-chaussée, le visiteur assez important pour être reçu par l'Advocatus Diaboli lui-même est conduit dans une salle d'attente plus richement décorée que le reste de la maison : tentures pourpres et sombres, galons dorés et lanternes brillantes. De là, il peut être admis dans le bureau de Sicklar, une pièce encombrée par les étagères couvertes de livres et de dossiers, mais également ornée de tableaux aux couleurs étranges. Au fond de ce bureau, une porte permet d'accéder aux archives, mais nul ne peut y accéder sans avoir reçu l'autorisation de l'Advocatus Diaboli. Lonwel reçoit ses clients assis derrière son bureau, son chat paresseusement allongé devant lui. Il a coutume de toiser longuement les visiteurs avant d'engager la conversation. Le sentiment de malaise que donne le bureau sombre et désordonné est encore accentué par le poids conjugué des yeux du Conjurateur et de l'animal, qui partagent le même regard effrayant et scrutateur...

LES ARCHIVES

La taille des archives est impressionnante, au point que Sicklar y a fait installer deux grandes tables pour pouvoir y travailler sans difficultés ou permettre à d'autres que lui-même de les consulter. Faveur qu'il n'accorde que rarement. Les archives sont partagées en deux. D'un côté, les dossiers de Connivences, affreusement désordonnés à l'exception

des pièces les plus récentes. De l'autre, la bibliothèque méticuleusement rangée, comportant toutes sortes d'ouvrages allant de l'histoire stratégique d'Abyme au livre de cuisine. Cependant, les livres les plus intéressants ne s'y trouvent pas puisque Lonwel les conserve auprès de lui, dans l'armoire de son bureau. Seules les archives peuvent véritablement être dignes d'intérêt... pourvu que l'on ait le courage d'y passer de longues heures, dans un local sombre et presque sans lumière.





Au tribunal des ombres

ÉMILIANE AUX BRAS BLANCS

Ainsi surnommée par ses admirateurs, cette femme sublime est *Advocatus Diaboli* et *Chroniqueur*. Installée au cœur de la Grande Université, elle possède une demeure à deux étages qui abrite aussi les bureaux de sa publication — la très venimeuse *Chronique d'Émiliane* — et son office. Elle y est assistée de deux ombres, des jumeaux étudiants à Combrante.

Née abymoïse et ne se voyant pas vivre ailleurs, Émiliane a toujours pratiqué ses deux passions de façon complémentaire. Elle reçut une bonne éducation : ses diatribes acérées, son sens de l'ironie et de l'observation la désignaient pour travailler dans une *Chronique*. Mais elle avait aussi étudié les sciences occultes et se passionnait pour la démonologie. Elle monta son propre journal très vite, grâce à ses nombreuses relations dans le Troisième Cercle. Elle devint alors *Déchue* et fut envoyée dans les Abysses. Après avoir accompli plusieurs missions d'importance, elle fut nommée *Advocatus Diaboli* sous le patronage de Verazia, qui reconnut dans l'éloquence de la *Conjuratrice* un art qui égalait celui des succubes. Le Haut Diable des Apparences, Alhaë, lui conféra l'extraordinaire beauté qui est la sienne aujourd'hui : grande, élancée, le visage mûr mais dépourvu de traces de vieillissement Émiliane a de longs cheveux bruns et des yeux couleur d'ambre qui semblent percer jusqu'au tréfonds de l'âme.

Elle est l'*Advocatus Diaboli favori* des *Chroniqueurs* et des courtisanes. Les écrits qu'elle publie sont célèbres, en particulier ceux écrits par le *Fielleux* qui dénoncent régulièrement les turpitudes des notables, des diplomates ou des familiers de telle ou telle antichambre.

MALPÉDRINE

Malpédrine est une fée noire depuis longtemps corrompue par la *Ténèbre* qui garde le souvenir de sa nature de *Ténébreuse* à chacun de ses réveils. Elle découvrit la *Conjuration*

auprès d'une méduse, il y a cinq cents ans de cela. Installée depuis longtemps en *Abyrne*, Malpédrine s'est bizarrement tenue à l'écart des autres résidentes de la ville réunies dans le Cercle des fées noires et du Quartier du Hasard. Son goût pour la *Ténèbre* l'a conduite vers les recoins les plus sombres d'*Abyrne* et les quartiers les moins recommandables. Après avoir quelque temps erré chez les *Marche-en-biais*, Malpédrine s'est trouvée déçue. En effet, le seul intérêt que cette *Conjuratrice* de quatrième Cercle trouve encore à l'*Harmonde* porte sur ce qui est lié aux Abysses, à la *Ténèbre* et aux *Démons*. Désireuse d'explorer l'union de l'*Accouchement* et de la *Ténèbre*, elle participa à la construction du controversé *Supplicéum*, mais fut déçue par la manière dont son œuvre fut exploitée, jugeant l'étalage des monstres de *Perricliste* d'assez mauvais goût. Elle abandonna donc l'endroit pour reprendre son errance. Sa curiosité la poussa à démarcher auprès des *Advocatus Diaboli* et elle fut fort déçue d'apprendre qu'en tant que fée noire elle ne serait jamais amenée à exercer cette charge prestigieuse. Faute de mieux, elle se rabattit alors sur le métier d'ombre qu'elle exerce auprès de l'*Advocatus Diaboli* Lonwel Sicklar, dans l'*Aigue-Marine*.

Passionnée d'études démonologiques, Malpédrine a trouvé sa voie en tant qu'ombre, et sert Sicklar avec dévotion. Cette tâche lui permet de rencontrer les personnalités de la ville, d'apprendre des petits secrets et surtout de jouer avec les mesquineries et les rivalités qui sous-tendent le milieu des *Conjurateurs* qu'elle prend un malin plaisir à exacerber.

VILGANCE LEPÉNOPLÉ

Originaire de la République mercenaire, Vilgance est un farfadet des plus sympathiques. Le visage rond et toujours encerclé par les boucles blondes d'une perruque à la dernière mode abymoïse, il fréquente les plus belles rues de la Cité des Ombres. Il était autrefois montreur de satyres et parcourait l'*Harmonde* en quête de ses cousins du printemps. Une fois ceux-ci capturés, il venait les exhiber dans les soi-



Au tribunal des ombres



rées de la ville et sur les places publiques comme certains le font des ours ou des chiens. Au bout d'une dizaine d'années, il s'avéra que ces exhibitions libertines et esclavagistes ne lui avaient pas apporté la sympathie de tous, et que cet art — comme il se plaisait à le nommer lui-même — ne prenait vie que comme une distraction éphémère au sein des modes de la ville. Il décida donc de changer de gagne-pain et s'intéressa aux Abysses et à leurs habitants. C'est avec la rencontre de l'Advocatus Perricliste qu'il put se recycler dans le marché qui est le sien aujourd'hui. Ensemble, ils signèrent la Connivence des lâches, un pacte qui les liait avec Catharss, Haut Diable des Craintes et des Douleurs.

DJARINA LA MOCHE

Djarina la Moche est un Opalin lunaire d'aspect féminin. Conjurée dans l'ombre d'une difforme de la galerie de Messire Perricliste (voir plus bas), elle cherche désormais à trouver l'amour. Malheureusement, simple Opalin, elle possède les traits du monstre dans l'ombre duquel on l'a conjurée. Bossue au dernier degré, borgne et boiteuse, elle arbore de surcroît des embryons d'ailes mortes prélevés sur une fée noire en décomposition. Au milieu de son torse, un bras humain désarticulé pend lamentablement, traînant sur le sol dès qu'elle tente de se déplacer.

Djarina cherche l'amour et espère bien pouvoir le trouver malgré son apparence — elle compte sur son savoir-faire — c'est pourquoi elle a choisi de se prostituer jusqu'à ce qu'elle puisse trouver l'homme adéquat. À cette heure, ses clients ne sont pas foule. Djarina a choisi d'officier dans les Trabouliennes où elle peut facilement se dissimuler dans les ombres et n'offrir au client pressé qu'un contact et une vue des parties utiles de son anatomie. Heureusement pour elle, quelques hommes de ce quartier sont assez dérangés pour la désirer. À cette heure, Djarina la Moche attend encore l'amour.

KIVIN MANDEL

Kivin Mandel, érudit et amateur de tous les plaisirs que l'on peut imaginer, travailla dans sa jeunesse comme comptable pour une châtenne mercerine. Il abandonna ce poste car il était trop frustrant aux yeux de cet hédoniste. Kivin Mandel se rendit donc en Abyrne avec l'intention de découvrir cette ville exceptionnelle. Il en profita sans compter, travaillant le jour comme secrétaire dans son Ambassade et quelques Chroniques. Peu à peu, il succomba au charme de la Cité des Ombres et décida de faire profiter toute la population de son expérience festive. Il recensa toutes les auberges, tavernes, maisons aux fumées, restaurants, maisons de passe, etc. Il les

catalogua, les classa et publia un ouvrage : *Le guide Cocardon*. Il retravaille cette publication chaque année.

Cocardon était un Advocatus Morituri spécialisé dans les duels gastronomiques et qui mourut, dit-on, de la plus formidable crise de foie qu'il ait été donné à un médecin de contempler. C'est en mémoire de ce fameux gastronome que Kivin classe les établissements qu'il recense par cocardes, d'une à trois en fonction de la qualité de l'établissement. Le succès de cet ouvrage a assuré une bonne rente à Kivin qui ne vit désormais plus que de ses ventes. *Le guide Cocardon* devint encore plus fameux — et Kivin Mandel plus riche — lorsqu'une annexe dite occulte, recensant les lieux de réunion tout juste tolérés par les autorités, fréquentés par nombre de satyres en particulier, fut publiée.

Petit homme brun, sec et nerveux lorsqu'il écrit, Kivin Mandel est lorsqu'il fait sa tournée des lieux de villégiature, un être délicieux, bien connu des nuits abymoises.

VALÉRIEN SAN GRINO

Ce Conjurateur de troisième Cercle s'est bâti une solide réputation de licence et de débauche en construisant dans le très digne Clair-obscur une taverne étrange inscrite aux registres du guide Cocardon occulte : L'Abyssinthe. Bien qu'il soit Éclipsiste, comme nombre d'anciens résidents des Trabouliennes, Valérien est fasciné par les Obscurantistes et prend plaisir à se vêtir comme eux, de lourds vêtements de velours sombres et de chemises à jabot noires, allant parfois même jusqu'à porter des tuniques ouvertes pour arborer une fausse gemme sur sa poitrine. Ce costume ostentatoire est complété par une panoplie de bijoux que ne renierait pas un Mage adepte du Supplice, entre autres un collier orné de petites pointes qui écorchent le cou de Valérien et laissent sur sa gorge de longs sillons ensanglantés.

Mais ce n'est pas l'originalité de son habillement qui a fait la célébrité de la taverne de San Grino. Installée au sous-sol d'une tour à moitié en ruine, L'Abyssinthe sert les alcools les plus fins mais veille surtout au bien-être sexuel de ses clients. Difformes, disgracieux, corrompus par la Ténèbre, ces derniers ont tous des besoins nés de frustrations à assouvir. Ainsi, Valérien San Grino accueille régulièrement de malheureux satyres atteints de malfoutre (cf. *Le Codex des satyres*). Pour résoudre les problèmes sexuels de sa clientèle, il a recours à des Conjurateurs.

Dans la salle de L'Abyssinthe, Valérien San Grino est assisté en permanence par Serveur, Liqueur et Serviteur, trois Opalins qu'il utilise depuis des années. À la porte, un Azurin, Rhagh le Vigilant, est chargé de surveiller les clients à l'entrée, tandis que dans l'établissement officie une très belle Ambrée spécialiste des pratiques déviantes : Irina, Celle qui endort. Le



reste de la tour, dont l'escalier vétuste ne permet pas de dépasser le troisième étage, contient des petites chambres louées pour la nuit.

GREPAGE

Nul ne sait qui est à l'origine de l'automate qui parcourt sans cesse les canaux d'Abyme dans sa gondole noire. Lui-même ne sait pas quelle fée noire a bien pu lui donner une âme aussi étrange. Grepage est un automate de cuivre humanoïde de bonne facture. Bavard et souriant, c'est un personnage attachant, toujours trop pressé pour vous écouter, mais jamais trop pour vous assommer de ses soucis.

Au lieu de se rendre là où son client lui demande, Grepage suit un parcours régulier, toujours le même, traversant tour à tour tous les canaux de la ville jusqu'à la terminaison du bassin de Mère noire, pour repartir sillonner les canaux de la ville. Il ne quitte jamais sa gondole et ses rouages ne souffrent pas de l'humidité.

Véritable énigme pour les astrologues et les fées noires, ce Passeur mécanique est intelligent. Il a de la mémoire et possède une conscience. Il est pour toutes ces raisons le sujet d'étude de bon nombre d'occultistes. Beaucoup pensent que l'origine de Grepage est à la source de bien des mystères abymois. Et Grepage est intimement lié à la Cité des Ombres et plus exactement à son horloge : il en est le coucou !





Messire Perricliste

Entrez mes amis, entrez... mais ne vous approchez pas trop des cages, ils n'ont pas encore mangé...

ALLURE

Messire Perricliste est un vieillard de petite taille. L'arrière de son crâne est déformé par la Ténèbre. Il y a bien longtemps qu'il ne prend plus la peine de cacher ces boursoflures. Tout au plus dissimule-t-il son visage sous un masque de théâtre. Boiteux à l'extrême, son pied droit est rehaussé par un pied-bot de vingt centimètres de haut. Comble de la difformité, son bras gauche possède une articulation supplémentaire, sorte de second coude achevant de lui donner l'air d'un être repoussant.

HISTOIRE

Cet Advocatus Diaboli est une personnalité des Marches-en-biais, une véritable célébrité en Abye. Perricliste se différencie de ses congénères par sa vie sociale. Il est en effet l'un des rares de son espèce à mener une existence publique, il ne se contente pas de tenir un bureau et de classer des Connivences : il a développé une industrie de la difformité. Il tenait autrefois un simple cabinet d'Advocatus Diaboli où il entreposait Connivences et encres afin de les vendre ; mais un jour, une idée des plus lucratives lui vint en rencontrant un Conjurateur horriblement déformé par la Ténèbre. Alors que tous auraient dû courir pour l'éviter et hurler de peur, les Marches-en-biais le regardaient d'un air amusé et non dégoûté. Mieux, il semblait avoir sur eux un effet de fascination. Perricliste eut alors l'idée de créer sa Petite Galerie difforme. Il y expose ses sculptures : des malades et des difformes auxquels il greffe, en dépit de toute loi anatomique, des organes prélevés sur des cadavres.

CE QU'IL SAIT

LA CONJURATION

En tant qu'Advocatus Diaboli, Perricliste est une autorité en matière de Conjuración. Il est parvenu en quelques années à se spécialiser et à imposer son propre style : sa galerie expose des êtres à l'apparence horrible, des patrons géniaux dans l'ombre desquels tracer le contour de Démons à conjurer. Ainsi vend-il un accès à ses difformes aux Conjurateurs désireux d'offrir une apparence particulièrement rebutante à leurs futurs serviteurs.

LA CONNIVENCE DES LÂCHES

Avec le concours d'un farfadet pour le moins original, Vilgance Lepénople, Perricliste se lança donc dans une expérience des plus lucratives ! Ayant été montreur de satyres pendant des années, ce saisonnier voulait créer un spectacle nouveau, une horreur à la mesure d'Abye. Son idée fut d'appliquer son talent à la Conjuración. De l'entente avec Perricliste naquit l'idée d'organiser des combats entre hommes et Démons qui furent condamnés par la Noblesse d'Acier. Ces affrontements violents naquirent avec l'accord de certains Hauts Diables, dont Catharss qui acceptait de laisser sortir chaque semaine un certain nombre de Démons d'Épreuves et de Maraude, en échange de quoi les compères lui garantissaient l'entretien d'une ambiance de crainte malsaine et la circulation de rumeurs atroces.

Cette Connivence entre un Haut Diable, un Advocatus Diaboli et un mortel n'avait rien de commun et elle eut des conséquences inattendues et sans commune mesure : la rumeur des suppliciés et celle de l'interdit. La première est une légende urbaine qui enveloppe le Supplicéum (voir plus bas) d'une aura mystérieuse. On dit que les perdants des combats organisés par les compères sont envoyés aux Abysses par de sombres créatures qui les traquent nuit et jour. On dit aussi que ceux qui ont la chance d'être tués sur le coup, presque sans souffrir,

frances donc, deviennent des spectres sanguinaires qui hantent les habitués de ces spectacles pour les punir de s'être délectés de leur agonie... une dizaine de légendes du même acabit circulent et nimbent les spectacles de Vilgance d'une curiosité morbide. L'une est plus efficace: la rumeur dit à qui veut bien l'entendre que les Démons montrés dans l'arène, ceux qui combattent contre les duellistes les plus téméraires de la cité, n'ont pas de Connivence, qu'ils sont enlevés des Abysses et exploités malgré les lois des Hauts Diables. Et les Muses savent si ces interdits excitent les curiosités abymoises!

Et le décorum se joint aux rumeurs: les portes de l'arène sont toujours très bien gardées, les corps des morts disparaissent mystérieusement, les entrées sont vendues à prix d'or et sous le manteau, etc..

Sensation d'interdits, violence, cruauté, ambiance sordide de spectacle pour enfants... sont autant d'éléments pour caractériser ces spectacles et pour nourrir le Supplicéum.



En effet, la construction même de l'arène allait dans ce sens, la Connivence permet à Catharss d'accumuler en ces lieux mauvaises intentions, souffrances, peurs, angoisses, etc Mais qu'en fera-t-il? La question reste pour l'instant sans réponse.

LA ROMANCE

De par ses occupations personnelles, Perricliste connaît une certaine rupture avec les événements précis des Abysses. S'il est au fait de ce qui se passe, il n'y prête que rarement attention, tant que cela ne le concerne pas directement et que cela ne peut pas nuire à son commerce.

Perricliste a vécu la première Romance. S'il ne connaissait pas encore Vilgance et que le Supplicéum n'existait pas encore, la Petite Galerie des difformes était déjà ouverte. Elle attirait même bon nombre de Ténébreux que Messire Perricliste considérait comme des individus en marge, des originaux, des poètes de la Ténèbre. Mais la poésie et la Conjuraison se conjuguent assez mal en période de Romance et les rumeurs circulent vite! Avec la politique de terreur qui suivit la première Romance, Perricliste fut injustement soupçonné. Bien des Hauts Diables voyaient en lui un responsable ou un coupable. Totalement innocenté, Perricliste put rouvrir son établissement au bout de six mois d'enquête démoniaque.

Malheureusement pour Messire Perricliste, l'un de ses pensionnaires a récemment — et à l'insu de tous — servi à la Conjuraison d'un Démon lunaire... Cette créature démoniaque a échappé au contrôle de son maître et Messire Perricliste craint que cette histoire ne se sache et que les seigneurs des Abysses mettent une fois encore leur nez dans ses affaires.

Interrogé au sujet de la Romance, il sera évasif, puis agressif et demandera qu'on cesse de le harceler en menaçant d'appeler la milice.

PREUVES & INDICES

JCERNMEREK

Cet homme est la dernière attraction de la Petite Galerie des difformes. Il s'agit en réalité du Conjurateur qui, désireux de présenter un joulaïn pour un combat au Supplicéum s'est octroyé le droit de conjurer dans l'ombre d'une œuvre vivante de Messire Perricliste. Le Démon est bien loin depuis longtemps. Mais l'Advocatus Diaboli n'a pas laissé passer l'occasion de montrer à ce Conjurateur sans scrupule qu'il y a encore des lois à respecter et que son établissement ne peut souffrir d'attirer les regards des Hauts Diables à cause d'une conjuration lunaire.

Messire Perricliste

Joernmerrek a donc été torturé, déformé par Perricliste: son bras gauche et sa langue ont été coupés, son visage est couvert de boursouflures de Ténèbre, son dos suit des angles rarement vus jusqu'alors...

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

LA PETITE GALERIE DES DIFFORMES

Ce bel établissement est l'ancien cabinet de Messire Perricliste. Transformé en galerie de monstres et décoré à la façon des cirques pour enfants, l'endroit, bien que propre et très bien entretenu, transpire une aura sordide qui donne une sensation d'étouffement à tout nouveau visiteur.

Nombreuses sont les victimes de Messire Perricliste qui meurent en quelques semaines, mais ce dernier parvient parfois à en faire survivre quelques-uns grâce à la Ténèbre. Ceux-là deviennent des célébrités: les piliers de la Petite Galerie des difformes. Depuis qu'il fait commerce avec Vilgance, secrètement bien sûr, Messire Perricliste a, du fait des combats, davantage accès à de la chair et son art connaît un véritable essor. Tant et si bien que même parmi les Conjurateurs, il a obtenu bon nombre de sympathies. Messire Perricliste est devenu l'un des rares *Advocatus Diaboli* appréciés et il sait profiter de cette trop rare qualité.

LE SUPPLICÉUM

Avec l'aval de son confrère Belphégor, Catharss fit appel aux services des nains de la Nuit pour une construction bien particulière. Grâce au concours d'une fée noire ténébreuse parmi les plus dévouées à l'Ombre, Malpédrine, il parvint à créer des effets magiques mêlant Conjuración, architecture ésotérique, Accouchement et sensibilité minérale! L'aspect tech-

nique de ces pratiques importe peu, le résultat en revanche est notable: les nains de la Nuit et Malpédrine ont créé une arène sensible, un lieu de combat et de débauche capable de s'imprégner des sentiments et des émotions qui y règnent d'une façon qui évoque les effets de l'Éclat.

Le Supplicéum est un lieu souterrain situé sous la Petite Galerie des difformes de Messire Perricliste. On y accède par une trappe secrète située dans la cage de l'un des plus hideux pensionnaires. L'endroit ressemble en tout point à une arène de gladiateurs — mais à échelle réduite: elle ne peut contenir plus de cinquante spectateurs et les places sont très chères. Il mélange avec un brio déstabilisant le style ornementé des liturges et les décorations rococo des cirques. Ici et là, des gargouilles menaçantes étalent leurs ombres complexes sur des pans de murs, entre les tentures pourpre et or qui tapissent l'enceinte. L'aire de combat elle-même ne mesure que huit mètres de diamètre, emprisonnée dans une haute cage, comme si des lions allaient venir s'y affronter.

Les spectacles sont présentés par Vilgance lui-même qui, sous un costume tissé de pourpre et d'or, offre une présentation haute en couleur aux rythmes des trompettes et autres orgues de barbarie.

MESSIRE PERRICLISTE

Épreuves: 5 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnons 2).

Maraude: 2 (Qualité 1, Équipement 1).

Savoir: 5 (Qualités 3, Équipement 2).

Société: 6 (Qualités 2, Équipement 3, Compagnons 1).

Occulte: 9 (Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 3).

Atouts: *Advocatus Diaboli*, Artiste, Marchand et Quartier des Marches-en-biais.

Allégeance: Ombre (Catharss) 9





Jeu d'Intrigues

Abyme aux ruelles sombres et tortueuses recèle bien des Intrigues et bien des tragédies. Trahisons, drames, complots et Romance : rencontres furtives, meurtres sanglants et découvertes inopinées sont le quotidien des Abymois. C'est pourquoi il vous faut savoir que les événements décrits dans cette partie, qui donneraient du fil à retordre aux individus les plus fins, ne représentent que des scènes de la vie quotidienne. Seule l'apparence des personnages dont les destinées sont exposées ici, peut être considérée comme exceptionnelle. Leurs vies, pourtant fort mouvementées, diffèrent peu de celle de bien des Abymois.

Ce chapitre présente les interactions entre les personnages présentés dans ce livre. Il ne s'agit que de l'une des nombreuses Intrigues qui animent le réseau occulte de la Romance. Bien d'autres aventures sont possibles, tant les mortels sont imprévisibles et tant Abyrme peut être surprenante au quotidien.

L'ENTRÉE DES ARTISTES

Rencontrer l'un des personnages de La Mécanique des ombres, c'est plonger dans un panier de crabes. Certaines circonstances peuvent provoquer une telle rencontre. Voici quelques situations qui devraient vous permettre, Éminence, de connecter vos Rôles à notre galerie de personnage.

- ◆ **Le Démiurge**, obsédé par sa quête, ne cherche à joindre un Rôle que si celui-ci est un érudit spécialiste de l'histoire de la ville ou un Harmoniste de la Cyse. Une célèbre fée noire peut aussi attirer son attention.
- ◆ **Partisans de la liberté du Démiurge** : Ambucias, Hécate, Haagenti, Vapula, Develorn.
- ◆ **Partisans de son exécution** : Moloch, Salmac, Belphégor, Haborym.
- ◆ **Favorables à la Romance** : Pan, Thazi, Verazia, Catharss.
- ◆ **Opposés à la Romance** : Alastor, Vermalryn, le Grimacier.
- ◆ **Neutres** : la Bête, Arachnia, Hagherio.

◆ **Szériya** cherche à créer un réseau de contacts et ne manque pas une occasion de lier connaissance. Elle s'intéresse en particulier aux jeunes mâles — les humains surtout, mais également les Mages et Conjurateurs.

◆ **Evguéni Lantoff** est un intrigant et un manipulateur. Allié de Szériya, il peut rencontrer les Rôles et les engager comme mercenaires. Par une fausse mission de protection, il les amène à détruire un groupe de serviteurs de la Ténèbre lancé aux troussees des succubes. Dès qu'ils auront compris la manière dont Lantoff les a impliqués, les Rôles seront pris entre deux feux. Que faire alors ? Continuer à aider les fugitives ou les livrer aux Abysses ?

◆ **Sélinien de Quantitatis** croit en la Romance. Ses espoirs se concrétisent lorsqu'il rencontre Aiunda, succube et sculpteur. Mais celle-ci disparaît, victime des adversaires des Abysses. Le vampire recherche des alliés qui connaissent mieux la ville que lui afin de la retrouver. Si les Rôles acceptent, ils sont alors de fait les alliés des succubes...

◆ **Reynald Celestriel de Crucilya** a compris la partie qui se jouait avec les succubes. Conjurateur, il souhaite remettre les renégates aux seigneurs des Abysses ; vicaire, il veut les détruire. Au cours de ses errances nocturnes et meurtrières, Reynald Celestriel de Crucilya a rencontré Aggripogne qui parcourait les rues abymoises. Contre toute attente, ils sont devenus amants et traquent les succubes ensemble. Ennemis déclarés des fuyardes, ils cherchent naturellement à monter les Rôles contre elles, surtout si ces derniers ont été manipulés par Langtoff ou Sicklar. Le vicaire ayant de nombreux contacts au palais, il peut promettre à un Rôle inculpé une remise de peine. Cependant, rien ne prouve qu'il soit en mesure de l'obtenir. À l'inverse, si vos Rôles ont des Charges dans la cité, ils sont naturellement amenés à enquêter sur les meurtres sanglants perpétrés par le couple.

◆ **Lonwel Sicklar**, Advocatus Diaboli discret et efficace, surveille les succubes sans qu'elles ne s'en aperçoivent. Soucieux

Jeu d'Intrigues

de sa position sociale, il ne peut lutter ouvertement contre les Abysses: ses moyens d'agir sont plus subtils que ceux d'Evgueni Lantoff. Il se sert des Connivences, des archives et des dettes pour faire agir à sa place des Conjurateurs et des Démons. L'influence de Sicklar dans ce domaine est importante: il peut faire pression sur les serviteurs des Abysses pour que les succubes échappent aux poursuites. Cependant, le nouveau groupe de chasseurs, issu du XIII, donne beaucoup plus de fil à retordre. C'est pourquoi il cherche à constituer un nouveau groupe dévoué à la protection des succubes. Une tâche qui peut incomber à l'un des Rôles si celui-ci est Conjurateur, surtout s'il a du retard pour solder ses Connivences.

- ◆ **Pérricliste** est renfermé et discret. Seul un Rôle fréquentant son théâtre de montres peut le connaître. Il traverse une mauvaise passe et, un ou deux verres aidant, il peut avouer ses craintes concernant la Romance — un vieux cauchemar qu'il espérait ne pas revoir. En outre, une succube et un Opalin femelle ont cherché à forcer sa porte pour obtenir des informations. Terrorisé, le vieux Conjurateur appelle les Rôles à son secours pour qu'ils démêlent cette affaire, et surtout, l'aident à retrouver la paix contre rémunération, cédée de mauvaise grâce.
- ◆ **Mérandion d'Antiphale** a constaté l'agitation des Opalins, qui eux aussi parlent de Romance. La folie de l'Opalin Tasia l'a alerté et le noble Janrézien recherche le meilleur moyen de tirer parti de la situation. Dans le même temps, il est contacté par Szériya qui espère utiliser le théâtre des déclinaisons pour mieux comprendre les mécanismes de l'amour. Cependant, ses ambitions sont contrariées par Jade, dont la compagnie cherche à dénoncer les manipulations du baron échassier. Leur opposition atteint son paroxysme lorsque Mérandion fait exécuter la moitié des membres de la compagnie de Jade. Ces meurtres attirent l'attention des Rôles, à moins que Jade ne les contacte pour la venger. Dans ce cas, les Rôles sont confrontés à la protection que Szériya accorde au baron, à moins qu'ils ne parviennent à la convaincre de la duplicité de celui-ci. En effet Mérandion joue double jeu et tout en berçant la succube de promesses, il cherche à contacter les Abysses pour les vendre au Haut Diable le plus offrant.
- ◆ **Paligarde** évolue dans la Maraude et tout Rôle impliqué dans ce milieu a entendu parler d'elle. Considérée comme une agitatrice superficielle, Paligarde se révèle beaucoup plus active après sa rencontre avec Szériya. En effet, la succube décide d'apporter son aide à la farfadine en échange de sa protection, si celle-ci parvient à prendre le contrôle de la Maraude. Sous l'égide des fines tacticiennes que sont les succubes, Paligarde multiplie les coups de force contre les hommes de Cornel Finnégarde. La guerre

gronde dans les bas-fonds d'Abyrne. Si vos Rôles ont des Charges dans la cité, ils peuvent être envoyés en conciliateurs et découvrir que les succubes tirent les ficelles derrière Paligarde. S'ils appartiennent au milieu occulte de la ville, ils auront à choisir leur camp entre le ténébreux satyre et sa redoutable adversaire.

Quoi qu'il en soit, ces personnages ne peuvent être rencontrés au même moment, et certaines périodes sont plus propices que d'autres. Dans la chronologie ci-dessous, vous trouverez résumées ces interactions, les événements et les rencontres possibles.

EN CONCLUSION ?

Comme vous pouvez le constater, Éminence, cette histoire est loin d'être terminée. Le XIII est toujours actif, des assassins sont à l'œuvre... L'évolution de l'Intrigue dépend des choix des joueurs, ou de la manière dont leurs rôles seront influencés.

AU SECOURS DES SUCCUBES

Si les Rôles se retrouvent alliés aux succubes, par sympathie pour elles ou par l'entremise de l'un de leurs alliés, ils reçoivent le même traitement des seigneurs des Abysses. Les Hauts Diables opposés à la Romance ont lancé des combattants implacables du XIII sur la piste des fugitives. En outre, ils tentent de multiplier les contrariétés pour leurs proches, en envoyant des petites troupes de Diablotins et d'Opalins tourmenter leurs fidèles ou leurs amants. Les Rôles Conjurateurs ont ainsi des difficultés à pratiquer leur art, les autres sont victimes de plaisanteries douteuses et voient certaines de leurs possessions disparaître, emportées par des Démons de premier Cercle.

Les pressions sont donc nombreuses pour les forcer à abandonner les succubes, tout comme les issues possibles de ce conflit nombreuses. Les succubes peuvent être exterminées par les soldats du XIII ou, si possible, ramenées aux Abysses. D'autre part, elles ont déjà de nombreux soutiens et peuvent s'installer pour de bon en Abyrne, en luttant pied à pied avec la menace abyssale. Enfin, Szériya est assez courageuse pour tenter d'obtenir des Abysses l'amnistie pour elle et ses sœurs. Le prix des Hauts Diables pour une telle faveur ne manque jamais d'être élevé, il suffit de se rapporter aux exigences des Obsidiens (cf. *L'Art de la Conjuraton*). La jeune succube ne manque alors pas d'impliquer tous ses alliés dans cette quête. Par ailleurs, les Rôles masculins seront assurément la cible des désirs des succubes — surtout des plus jeunes, Iza et Mazelore. On peut alors s'interroger sur la réaction des Rôles face à de telles avances, l'évolution des relations, la manière dont celles-ci peuvent influencer les Rôles dans leurs missions, etc.



CHRONOLOGIE

- J - 3 ans** Fuite des succubes.
- J - 2 ans** Les succubes arrivent en Abyme.
- J - 18 mois** Rencontre de Szeriya avec Evgueni Langtoff.
- J - 1 an** Rencontre de Szériya avec Lonwel Sicklar.
- J - 30 jours** Première équipe de Démons envoyée à la recherche des succubes en Abyme. Lonwel grâce à ses Connivences les force à rentrer bredouilles aux Abysses.
- J - 25** Rencontre entre la succube Iza et l'Opalin Tasnia dans une herboristerie du Quartier des Vices. L'Opalin est adopté par les succubes et s'installe dans leur tour.
- J - 24** Szériya et Tasnia tentent de rencontrer Pérricliste. Celui-ci refuse et se mure dans la peur de la Romance.
- J - 23** Rencontre possible des Rôles et de **Pérricliste**.
- J - 15** À la faveur d'une Conjuraison, Verazia envoie un message à Szeriya par l'intermédiaire d'un Démon, pour qu'elle se mette en contact avec Mérandion d'Antiphale — cf. Aide de jeu en encart. Le vieux baron gagne la confiance de la succube.
- J - 13** La troupe de marionnettistes de Jade joue le premier spectacle réaliste destiné à déstabiliser les théâtres des déclinaisons.
- J - 7** Toutes les succubes assistent au spectacle du théâtre des déclinaisons.
- J - 2** Rencontre possible des Rôles avec **Szeriya** et le **Démiurge**.
- J** Arrivée d'une seconde équipe à la recherche des succubes, cette fois composée de membres du XIII (cf. *L'Art de la Conjuraison*).
- J** Paligarde rencontre Szériya dans la tour Médiane.
- J + 1** Rencontre possible des Rôles avec **Lantoff** et **Sicklar**.
- J + 1** Lettre de Cornel à Paligarde.
- J + 2** Échauffée par la lettre de Cornel, Paligarde réagit en se déclarant l'alliée des succubes. Rencontre possible entre les Rôles et **Paligarde**.
- J + 5** Selinien rencontre Aiunda dans une bibliothèque de l'université et une certaine amitié naît entre eux, laissant espérer la Romance.
- J + 6** Aggripogne et Reynald se rencontrent en traquant les Conjurateurs de nuit. Cette activité commune les rapproche.
- J + 7 à J + 14** Série de meurtres sordides sur des Conjurateurs, perpétrés par les deux amants Reynald et Aggripogne. L'enquête secrète est confiée à des employés du Palais d'Acier.
- J + 8** Rencontre possible des Rôles avec **Reynald** ou son cousin Hiéronymus.
- J + 10** *Les spectacles de la compagnie de Jade continuent à déstabiliser les calculs de Mérandion. De colère, celui-ci engage plusieurs assassins. Au cours d'une rixe sanglante, plus de la moitié des marionnettistes sont tués.*
- J + 12** *Rencontre possible des Rôles et de **Mérandion d'Antiphale**.*
- J + 15** *Aggripogne et Reynald, après avoir longuement surveillé les succubes, capturent Aiunda. Colère de Szériya et désespoir de **Selinien**.*
- J + 16** Rencontre possible des Rôles et de Selinien.
- J + 16** *Aiunda est livrée à Hiéronymus Grégoire qui s'en sert comme sujet d'expérience dans les sous-sols de l'Ambassade liturge.*
- J + 26** Si elle n'a pas été retrouvée, Aiunda meurt des mauvais traitements infligés.
- J + 27** Les chasseurs de succubes observent leurs proies. En tentant, sans succès, de capturer l'érudite Iza, ils révèlent leur présence aux succubes. L'enlèvement échoue grâce à une intervention extérieure, de l'un des Rôles ou du charretier Dickos.
- J + 28** Traqué par les chasseurs du XIII, le Démiurge manque de se noyer. Il est repêché *in extremis* par l'automate Grenage. Le Démiurge cherche désormais à comprendre cette curieuse réaction humaine.
- J + 30** Paligarde prépare l'offensive contre Cornel Finnégarde.

Jeu d'Intrigues

LES ADVERSAIRES

Si vos Rôles décident de ne pas aider les succubes, peut-être sont-ils tentés d'aider leurs adversaires. Membre du XIII, sympathisant de la Liturgie, Advocatus Diaboli adversaire du célèbre Lonwel Sicklar, spadassin appointé par un seigneur abyssal... Nombreuses sont les raisons qui peuvent amener les Rôles à combattre les fuyardes. À moins qu'ils n'aient été manipulés pour se joindre aux succubes et qu'ils ne se prononcent pour des représailles. Ils ont alors d'autres choix : assassiner les succubes ; tenter de les capturer pour les livrer aux Abysses ; tenter de s'emparer des biens que Szeriya a gagnés dans sa fuite ; etc. Ils peuvent également changer de camp et décider de les aider, après avoir été engagés pour les détruire. Tant qu'ils traquent les renégates, les Rôles ont affaire aux protections érigées pour elles par Evgueni Lantoff, ainsi qu'à la vigilance passionnée de leurs admirateurs et amants. Ils doivent comprendre rapidement que s'ils s'attaquent aux succubes, il ne doit y avoir ni témoins ni preuves de leurs actes. Si tel n'est pas le cas, leur seule chance de salut est de quitter la ville, et encore...

AMBIANCE

Dans le cadre de cette Intrigue, quelques scènes — attaque de nuit, poursuite contre le vicaire schizophrène, visite du laboratoire secret de l'Ambassade liturge, etc. — doivent survenir pour affirmer le caractère oppressant de la Cité des Ombres. Les Rôles doivent craindre Abyrne.

Se figurer également l'atmosphère trouble et sensuelle de la tour Médiane, lieu de résidence des succubes. Rares sont ceux qui y sont admis, en dépit du fait que l'on voit régulièrement l'un ou l'autre de leurs courtisans piétiner à la porte. Szeriya ne reçoit que des alliés politiques ; en revanche, ses compagnes sont plus accessibles.

De même, le théâtre de Pérricliste est un contraste étrange entre le côté grotesque des exhibitions et l'atmosphère feutrée des rencontres qui s'y déroulent. L'endroit est à la mode et voit de nombreuses rencontres secrètes s'y dérouler. Cependant, depuis que l'on sait que des personnages éminents s'y pressent, la galerie des difformes est également fréquentée par les espions, les voleurs et les assassins. Imaginez que vos Rôles aient à pister dans ce lieu, où la moindre alcôve est un coin d'ombre propice à la dissimulation.

Insistez donc, Éminence, sur le secret de la Romance. L'existence et les frasques des succubes sont connues, mais personne ne veut se risquer à en parler au grand jour. Les Abysses espèrent étouffer l'affaire, tandis que les mortels redoutent dans leur majorité les conséquences d'une nouvelle Romance. Toutes les informations à ce sujet se murmurent et les demi-vérités sont légions. Une fuite apparemment banale est devenue un

secret abyssal : tel est le véritable enjeu que nul n'ose avouer, et que les Rôles doivent démêler, sans doute bien malgré eux.

MISE EN SCÈNE

LES MANŒUVRES LITURGES

Le Quadrant liturge est évidemment celui où l'on rencontre le plus d'adversaires des Abysses. Les Liturges offrent gracieusement l'hospitalité aux chasseurs de Démons, quelle que soit leur origine. Il s'y trouve une phalange des tueurs fanatiques appelés dans la Province liturgique les Saints Traqueurs, ainsi qu'une branche spécialisée de vicaires connus sous le nom de Confrères et dirigés par le Primat Hieronymus Grégoire. Les Confrères, une vingtaine de personnes tout au plus, travaillent en secret à perturber la Conjuraton par le biais des encres en particulier, en détruisant des stocks, en dénonçant des contrebandes, en malmenant de jeunes Conjurateurs, etc.

ABYME, UN TERMINUS

Pour des raisons privées ou idéologiques, des Conjurateurs sont tous les jours victimes de poursuites à la surface de l'Harmonde. En dernier recours, si l'ennemi s'avère puissant et opiniâtre, la dernière solution dans la fuite reste Abyrne, où un Conjurateur astucieux a toutes les chances de disparaître. Mais le poursuivant peut aussi bien continuer la chasse en Abyrne et prendre le risque de porter son combat sur un terrain qui ne lui est pas forcément favorable.

UN COMBAT PROFITABLE

Il ne faut pas oublier que certains tuent des Conjurateurs et des Démons — souvent placés à égalité comme engeance à détruire — en tant que chasseurs de prime, dans l'intention d'obtenir un substantiel bénéfice. Il existe dans tous les Royaumes des adversaires farouches de la Conjuraton, là encore par conviction personnelle ou par revanche, lorsqu'ils ont eu à souffrir d'un Conjurateur en particulier — comme c'est le cas pour Fiodor Elzhan, par exemple. Les plus puissants peuvent financer des tueurs de Conjurateurs qu'ils payent grassement lorsqu'ils ramènent une preuve de leurs exploits. Un certain dignitaire keshite, Velan den Abel, paie par exemple très cher celui qui lui ramène une main de Conjurateur portant encore la marque d'un Haut Diable...

LES INSPIRÉS

Bien que certains Inspirés utilisent les ressources de l'Ombre contre le Masque, la plupart rangent encore l'Ombre au même



titre que lui, parmi les adversaires à contrarier. Aussi, on peut rencontrer en Abyrthe des Inspirés qui cherchent à limiter le nombre de nouveaux Conjurateurs, en s'en prenant aux jeunes en particulier. Ils tentent de convaincre le nouveau Conjurateur d'abandonner cette voie, mais devant un obstiné il n'y a parfois pas d'autre recours que d'en venir aux armes, avec les conséquences que l'on imagine.

DERNIER ACTE

Il est probable que les derniers rebondissements de cette aventure verront s'affronter les partisans des succubes et ceux qui les traquent dans les ruelles de la ville. Suivant le camp soutenu par les Rôles, la bataille a toutes les chances de basculer.

Les forces réunies par les adversaires des succubes sont conséquentes, mais rien ne garantit encore leur victoire. Il est vrai cependant qu'au moment de ce dernier affrontement, les Sombres Chasseurs ont cherché à mettre toutes les forces de leurs côtés, et que les renégates devront rassembler leurs alliés pour espérer rester libres.



LA BATAILLE FINALE

Afin de déterminer les enjeux de ce combat, vous pouvez, Éminence, mettre en opposition les scores d'Épreuves, d'Occulte, ou de Maraude totalisés de part et d'autre. Les points utilisés par vos Rôles sont évidemment comptabilisés.

Pour calculer le total de chaque camp, il suffit d'additionner les points mentionnés ci-dessous à ceux apportés par les personnages principaux participant au combat, qu'il s'agisse des acteurs de cette Intrigue ou des Rôles. Les points apportés par les Rôles dépendent des actions entreprises. Un Rôle qui fait un effort physique, comme participer à un combat, apporte son score d'Épreuves, un autre qui utilise la magie son Trait Occulte; enfin celui qui tend une embuscade utilise sa valeur de Maraude. Évidemment, les Rôles ne sont pas cantonnés à ces seules tactiques.

Partisans des succubes: compagnes de Szeriya, milice payée par Lantoff et quelques Démons alliés contrôlés par Sicklar.

Épreuves: 51 **Maraude:** 27 **Occulte:** 72

Adversaires des succubes: soldats liturges, chasseurs du XIII et leurs serviteurs démoniaques et chasseurs de primes envoyés par Mérandion et Pérricliste.

Épreuves: 108 **Maraude:** 51 **Occulte:** 31

Lorsque l'un des deux camps totalise un total supérieur à l'autre dans l'un des Traits, ce score révèle sa supériorité en ce domaine. Si la différence est comprise entre 5 et 0, les forces sont considérées comme égales.

Il vous appartient alors, Éminence, de déduire de l'état des forces les péripéties de la bataille. Il vous faut également déterminer le lieu de la bataille suivant les choix stratégiques de vos Rôles: les succubes se laissent-elles assiéger dans la tour Médiane? Cherchent-elles à piéger leurs poursuivants dans les Trabouliennes? À moins qu'elles ne soient elles-mêmes victimes d'un piège? Une bataille rangée a-t-elle lieu sur la place centrale ou dans l'ombre d'une maladrerie? Dans le Quartier des Marchen-biais?

Si rien ne départage les camps engagés, la milice intervient pour disperser les combattants... Et la bataille est un échec pour tout le monde.

Aide de jeu

Ma chère nièce

Des profondeurs où je me trouve, je tente de te faire parvenir ces quelques lignes. Le Démon qui te les portera t'assurera que je suis bien portante, et c'est là l'essentiel. Évidemment, la colère est grande après tes agissements, mais je ne peux que le comprendre...

Je veux attirer ton attention sur un individu qui pourrait t'être utile. Son nom est Pérrichiste, messire Perrichiste. Celui-ci emploie nombre de Démons dans un établissement sordide des Marches-en-Biais. Il redoute les Abysses mais connaît bien la ville et, si tu fais pression sur lui, il pourra t'être utile. Il a beaucoup souffert de la Romance et vit depuis dans la crainte, car un tel événement pourrait ébranler son commerce. Sache en jouer comme tu en as l'habitude. Mes contacts aux Abysses m'ont également appris que dans sa jeunesse certaines de ses Connivences non soldées se sont perdues... Trouve-les et il sera à ta botte...

À bientôt ma chère nièce.

J'espère te revoir vivante et heureuse.



Annexe

SUCCUBE

ORIGINE

À l'origine il n'existait qu'un seul peuple de méduses, des femmes à la beauté troublante à qui avait été conférée la chevelure ophidienne, sur un songe de l'Éternel de la Nuit, Noxe. Lorsque celui-ci fut vaincu par le Masque, au moment de la Guerre des Éternels, certaines méduses ferventes décidèrent de suivre le frère de Diurne dans les Abysses. Verazia, accompagnée de plusieurs de ses amies, s'installa donc aux Abysses, auprès de l'Ombre dont elles devinrent les suivantes. En marque de sa faveur, Verazia reçut le statut de Haut Diable et devint presque indestructible. Des premières succubes qui parvinrent aux Abysses, elle est donc la seule survivante (cf. *Le Codex des méduses*, p. 7). Toutes les succubes qui existent actuellement sont les descendantes des suivantes de Verazia. Elles ont été placées sous la responsabilité de Thazi qui surveille le moindre de leurs agissements.

APPARENCE

De leur origine, les succubes n'ont gardé que la beauté vénéneuse et la grâce sensuelle. Elles se vêtissent de tuniques tissées dans le Mornaëlin, le lichen abyssal. Sous l'influence des Abysses, les serpents et leur peau ont pris une teinte légèrement violette — c'est là le moyen de distinguer les méduses des succubes à la surface de l'Harmonde. Les succubes ont une peau très blanche sous laquelle les veines dessinent un réseau violacé. Elles sont beaucoup plus résistantes que leurs cousines bien que leur pâleur leur donne l'air vulnérable.

HABITAT

On rencontre des succubes partout. Elles résident principalement aux Abysses, sous la surveillance de l'Obsidien appelé la Gorgone. Cependant, grâce au lien qu'elles entretiennent avec les méduses, certaines ont la possibilité de vivre à la surface de l'Harmonde. On les rencontre alors surtout en Abyrne ou dans les Terres veuves. Aussi est-il possible de rencontrer n'importe où une méduse et une succube, mar-

chant main dans la main. Comme les méduses, les succubes aiment vivre dans des endroits raffinés, confortables et ornés d'œuvres d'art. Au cours de la première Romance, certaines succubes tentèrent l'expérience et tombèrent amoureuses de Démons. Cependant, la Romance finie, la plupart d'entre elles rentrèrent aux Abysses. Certaines toutefois échappèrent à cette obligation de retour et vivent encore à la surface de l'Harmonde, dans des lieux reculés comme Les Cornes.

MŒURS

Dans les Abysses, les succubes sont hédonistes: elles jouissent au mieux des agréments qui sont mis à leur disposition et cherchent à profiter de leur existence avant d'être condamnées à porter un minotaure. Les succubes vivant en surface ont des aspirations plus troubles. Celles qui ont survécu à la première Romance vivent cachées — en raison de leur peur d'être capturées par les seigneurs des Abysses — et consacrent leur vie à l'amour qu'elles goûtent en compagnie de leur progéniture.

Les succubes que l'on rencontre le plus souvent sont celles qui ont réussi à nouer un lien spirituel avec une méduse Ténébreuse. Elles sont alors curieuses et désireuses de s'instruire.

Toutes les succubes sont des êtres de paradoxe: comme les méduses, elles sont raffinées, sensuelles et joueuses, mais les conditions de vie dans les entrailles de l'Harmonde les rendent beaucoup plus fortes et résistantes que leurs cousines de surface. C'est pourquoi à la surface de l'Harmonde elles sont souvent attirées par la voie des Épreuves. Plus rarement, elles retrouvent les aptitudes naturelles de leur Décan pour la magie.

LE DRAME

Comme la morgane, la succube est une créature dont la vie est vouée aux forces obscures. Cependant, l'Ombre est un souverain moins implacable que le Masque. Aussi, les succubes bénéficient-elles d'une relative liberté. Celles qui parviennent à séjourner à la surface sont divisées entre leur désir d'aventure et leur loyauté envers les Abysses. Chaque situation les confronte à ce dilemme, si bien que ce sont des êtres torturés aux réactions imprévisibles. Puissantes alliées un jour, les succubes deviendront vos adversaires le lendemain si l'appel des Abysses se fait soudain trop fort.

SUCCUBE

Taille: 1, 75 mètres (TAI 0)
Poids: 57 kg **MV:** 3

PdV: 57 SBG: 19
 SBC: 28 MD: +1

Savoir: -
Occulte: Démonologie 10.

Caractéristiques

AGI: 9 FOR: 7
 PER: 6 RES: 9
 INT: 7 VOL: 5
 CHA: 10 CRE: 6

Points d'Héroïsme: 0

Ténèbre: 100 **Perfidie:** 0

Compétences:

Épreuves: Épée 7, Athlétisme 7,
 Esquive 7 et Vigilance 8.

Maraude: Acrobatie 8, Discrétion 8 et
 Intrigue 6.

Société: Baratin 6, Éloquence 8 et Diplo-
 matie 7.

Avantages et bienfaits: Chevelure ophi-
 dienne. Filles de Verazia et protégées
 d'un Haut Diable, les succubes n'ont pas
 de peines Ténébreuses.

Combat

Initiative: 15, Épée 16
 Attaque au contact: Épée 16
 Esquive: 16
 Parade: Épée 16

VAMPIRE

ORIGINE

Il existait autrefois des Merveilles chargées de l'ordonnement du temps. Exécutant la mise en place des heures, jours et semaines telles que l'avait ordonné Janus, elles étaient autant d'ingénieurs temporels dévoués à l'entretien de l'horloge de l'Harmonde. Nul ne sait que cette dernière a réellement existé, et que ses vestiges sont encore sur l'Harmonde, en Abyrne.

L'Éclipse eut un effet cataclysmique: les engrenages de l'horloge se brisèrent et ses ingénieurs perdirent brusquement conscience de leur rôle, ne gardant plus à l'esprit qu'une obsession vitale pour ce qui mobilisait leur temps jusque-là. Privées d'allégeance, ces Merveilles devinrent un peuple apatride qui ne retrouva de raison de vivre que dans le parrainage offert par Alhaë le Haut Diable des Apparences trompeuses. Celui-ci leur offrit une patrie, les Abysses, et une nouvelle marine, l'Ombre, en échange de quoi ces créatures de l'Inspiration devinrent ses mignons dans la Ténèbre. Ces enfants des Muses devinrent les vampires. Certains, qui s'étaient occupés des gongs de l'horloge, devinrent des dévoreurs de son, d'autres, qui s'occupaient des engrenages, devinrent des dévoreurs de logique et de raisonnement, et enfin, ceux qui avaient graissé encore en encore chacun des mécanismes afin que l'horloge ne perde jamais une seconde devinrent les dévoreurs de temps.

APPARENCE

Les vampires sont des créatures humanoïdes généralement grandes et élancées. Leurs corps maigres se tiennent toujours très droit, à la façon des automates. Leur peau est d'un blanc fantomatique qui souligne une certaine délicatesse dans leurs traits, on parle même parfois d'un « anémisme raffiné ».

Légèrement plus grosse que la moyenne, leur tête évoque pour certains les citrouilles que l'on empale sur les cous des maigres épouvantails. Toujours engoncés dans des costumes extrêmement près du corps, les vampires se meuvent avec une délicatesse saccadée et rigide. Leurs dents sont toutes longues et pointues comme des couteaux.

NOTE: les vampires ont une apparence pour le moins étrange, mais leur allégeance à Alhaë leur donne la faculté de « cacher » magiquement leurs dents de dévoreurs. Pour en percer un à jour, il faut réussir un test de Perception + Démonologie contre DIFF 20 dès la première rencontre, sinon on ne s'en apercevra que s'il décide lui-même de montrer ses crocs...

HABITAT

Les vampires sont des êtres sociaux, des citoyens. Ils vivent dans les grandes villes et aiment à jouir de la proximité de gens beaux et bien élevés. Une grande partie de ce peuple vit en Abyrne et en Outrerive. Les autres font leurs affaires dans les grandes cités comme Lorgol, Estézia ou encore Tslana.

MŒURS

Le vampire possède différentes appellations qui résultent toutes de son comportement délicat: Charmant-monsieur, Charmante-dame en Urgemand ou en Abyrne, il devient un Délicieux dans les Terres veuves ou encore un Gentilhomme dans les Communes princières. Bien entendu, il reste la plupart du temps appelé vampire par ceux qui parviennent à cerner son jeu. Pourquoi cette légèreté dans l'appellation? Tout simplement parce que le vampire est sympathique, discret et délicat. Contrairement aux Démons, il n'est pas attaché aux Abysses et n'a pas besoin d'être conjuré pour venir sur l'Harmonde, cela fait de lui un Ténébreux qui n'a de compte à rendre à personne et qui passe son temps à séduire et à jouer avec les gens, quel



que soit leur sexe. Toujours riche et poli, le vampire peut couvrir n'importe qui de cadeaux et s'acheter de nombreux amis. Lorsque la cible finit par baisser sa garde, devenir un ami ou un amant, il est en mesure de perpétrer son forfait: dévorer.

◆ **Phonophages**: ces vampires volent la voix de leurs victimes mais aussi toute possibilité de produire quelque son que ce soit, les rendant définitivement muettes et insonores. Les cibles deviennent absolument incapables d'émettre le moindre son, elles peuvent tenter de hurler et de taper sur des casseroles autant qu'elles le veulent, aucun son ne sera produit... leurs portes ne grincent plus, elles déglutissent sans bruit et ne peuvent plus pratiquer la Geste. La phonophagie se résout par un test de CHA du vampire contre un test de VOL de la victime.

◆ **Philophages**: ces dévoreurs de logique et de pensée volent la faculté de raisonnement de leurs victimes par un test de CHA opposé directement à un test de VOL de la cible. La MR, si elle est positive, indique le nombre de points à ajouter à toute DIFF pour les tests ayant trait aux Caractéristiques influencées par l'Esprit. Cet effet est définitif. Si la MR est supérieure ou égale à la VOL de la cible, celle-ci devient définitivement amnésique et l'intégralité de sa mémoire est à la disposition du vampire. Ce vol ne peut être tenté qu'une fois sur une personne donnée, c'est pourquoi les philophages prennent toujours le temps de séduire leurs cibles avant de les vampiriser.

◆ **Chronophages**: ces vampires sont sans doute les plus puissants de tous. Capables de voler pour un temps donné la vie d'une personne, ils peuvent de surcroît rallonger leur propre vie. Le vampire doit tenter un test de CHA contre un test de

VOL de la cible. La MR indique le nombre de rounds qu'il lui faut pour prendre le contrôle total de sa victime. Une fois ce laps de temps écoulé, le vampire abandonne son propre corps et se sert de celui qu'il a volé comme d'un véhicule. Il peut se servir de toutes les aptitudes physiques de son hôte — pour un combat par exemple — mais doit utiliser ses propres Compétences de Savoir et Société. La durée de la possession est de VOL du vampire heure(s), sauf en cas de combat: à la première Blessure grave il est expulsé vers son propre corps. Durant la possession, le corps d'origine du vampire reste figé comme une statue là où il était au moment du test de VOL. Une simple Blessure légère sur celui-ci rappelle son propriétaire.

NOTE: à chaque vol de temps, le chronophage rallonge sa propre espérance de vie d'un temps égal à celui passé dans son hôte.

LE DRAME

Éminence, l'important est de savoir ce que font les vampires des voix et des raisonnements qu'ils volent: ils se créent des horloges et des automates, autant de serveurs capables de parler et de raisonner — les voix et les Caractéristiques influencées par l'Esprit deviennent celles de la victime, mais ces automates ne sont pas capables d'initiatives personnelles.

Chaque vampire est donc aussi un remarquable horloger, un fabricant d'automates digne des meilleurs membres de l'Équerre. Ils aiment ainsi s'entourer de créatures mécaniques cliquetantes et soumises. Le seul moyen pour une personne de récupérer sa voix ou son raisonnement perdu est de l'obtenir directement du vampire, qui demande toujours une soumission en échange, ou bien de le tuer. Des quêtes longues et dangereuses sont parfois entreprises par des personnes ayant été vampirisées.

VAMPIRE

Taille: 2 mètres (TAI 0)

Poids: 65 kg **MV**: 3

Caractéristiques

AGI: 10 FOR: 8

PER: 8 RES: 6

INT: 10 VOL: 6

CHA: 15 CRE: 6

Caractéristiques secondaires

ART: — MEL: 9

EMP: — TIR: 9

PdV: 50 SBG: 16

SBC: 25 MD: +1

Points d'Héroïsme: 0

Ténèbre: 100

Perfidie: 0

Compétences:

Épreuves: Arme: Rapière 5 et Vigilance 9.

Maraude: Déguisement 8 et Discrétion 8.

Société: toutes à 6 et Savoir-faire 10.

Savoir: —

Occulte: Démonologie 8.

Avantages, bienfaits: les vampires sont les alliés d'un Haut Diable et sont des

créatures de l'Ombre. Ils ne disposent d'aucune peine sombre supplémentaire, ni d'aucun bienfait.

Combat

Initiative: 18, Rapière 20

Attaque au contact: Rapière 16

Esquive: 9

Parade: Rapière 15

Défense à distance: 4

CARACTÉRISTIQUES AGONE DES SECONDS RÔLES

LE DÉMIURGE

Royaume : Urguemand
Peuple : humain
Âge : 85 ans **Taille :** 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 50 kg **MV :** 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/2 **Bonus de Corps :** + 2
 AGI: 4 FOR: 4 PER: 9 RÉS: 4
Esprit : 0/2 **Bonus d'Esprit :** + 2
 INT: 9 VOL: 10
Âme : 0/5 **Bonus d'Âme :** + 5
 CHA: 6 CRÉ: 10

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: 8 MÊL: 7 EMP: n.a. TIR: 6
 PdV: 42 SBG: 34 SBC: 21 MD: + 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins : aucun

Poids portable : 56
Demi-charge : 28
Charge quotidienne : 14
Ténèbre : 70 **Perfidie :** 20

Pouvoirs corrompus : Perception de l'âme — capacité naturelle utilisable une fois par jour, équivaut au sort « Percevoir la Flamme ».

COMPÉTENCES

Épreuves : Armes: dague 10, Esquive: 8, Premiers soins 7, Survie: résistance à la faim 8 et Vigilance: 9.
Maraude : Discrétion: 7 et Intrigue: 6.
Société : Alphabets: Urguemand 5, Géographie: Abysses 7, Langues: keshite 6, Langues: Urguemand, Chirurgie 5 et Médecine: 5.
Savoir : Éloquence 7, Poésie: 8 et Us et coutumes: Abyrne 9.
Occulte : Art magique: Geste 8, Harmonie 7 et Démonologie 9.

Avantages, Bienfaits : Funeste sagesse, Conjurateur de Cercle I, II, III, Diablotin expérimenté, (Langue des Démons, Lien télépathique), Nyctalopie et Détecter les Démons.
Défauts, Peines : Décrépidité, Voix éraillée, Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facé-

tieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle et Scarifications lunaires.

COMBAT

Initiative: 15, Dague 15
 Attaque au contact: Dague: 21
 Défense au contact:
 Esquive: 14 Parade: Dague 19
 Défense à distance: 7

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+2	0	+1/P	-1

Armure : aucune

ARTS MAGIQUES

ART: 8 Geste: 8
 POT d'ART: 21
 Œuvres connues:
 sens du danger (10), prophétie (15), psychométrie (15), Je n'y serais pas (20)

Citation typique :

« Je cherche la clé... Je veux retrouver la clé... Où es tu, petite clé, viens, viens, viens à moi... »

SZERIYA

Royaume : les Abysses
Peuple : succube (méduses pourpres)
Âge : 50 ans **Taille :** 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 56 kg **MV :** 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/0 **Bonus de Corps :** 0
 AGI: 8 FOR: 6
 PER: 9 RÉS: 6
Esprit : 0/0 **Bonus d'Esprit :** 0
 INT: 8 VOL: 7
Âme : 0/0 **Bonus d'Âme :** 0
 CHA: 9 CRÉ: 4

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a. MÊL: 7
 EMP: n.a. TIR: 8
 PdV: 45 SBG: 35
 SBC: 22 MD: + 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins : aucun

Poids portable : 105
Demi-charge : 50
Charge quotidienne : 25

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus : aucun

COMPÉTENCES

Épreuves : Armes: Épée 7, Armes: bouclier 7, Athlétisme 5, Escalade 4, Esquive 5 et Vigilance 8.
Maraude : Déguisement 3, Discrétion 7 et Intrigue 6.
Société : Alphabets: Armgarde 5, Géographie: Abysses 8 et Saisons: hiver 5.
Savoir : Baratin 7, Diplomatie 6, Éloquence 7, Étiquette élite abyroise 7, Us et coutumes: Abyrne 9 et Langue: keshite 7.
Occulte : Démonologie 10.

Avantages, Bienfaits : aucun.

Défauts, Peines : aucun.

COMBAT

Initiative: 17, Épée: 18, Écu: 14
 Attaque au contact: Épée 15, Écu 14
 Défense au contact:
 Esquive: 13
 Parade: Épée 15, Écu 18
 Défense à distance: 4

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	0
Écu	-3	0	+4	+1/C	0

Armure : Écaille partielle: - 4, 7

Citation typique :

« Bien entendu, je désire ardemment que nous fassions plus ample connaissance... ».



EVGUENI LANTOFF

Royaume: Communes princières

Peuple: humain

Âge: 45 ans

Taille: 1 m 80 (TAI 0)

Poids: 70 kg

MV: 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps: 0/4

Bonus de Corps: + 4

AGI: 8

FOR: 5

PER: 9

RÉS: 6

Esprit: 0/0

Bonus d'Esprit: 0

INT: 8

VOL: 9

Âme: 0/5

Bonus d'Âme: + 5

CHA: 6

CRÉ: 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a.

MÊL: 7

EMP: 9

TIR: 8

PdV: 50

SBG: 16

SBC: 25

MD: + 0

Points d'Héroïsme: aucun.

Pouvoirs de la Flamme: aucun

Pouvoirs de saisonins: aucun

Poids portable: 77

Demi-charge: 37

Charge quotidienne: 18

Ténèbre: 90

Perfidie: 0

Pouvoirs corrompus: aucun.

COMPÉTENCES

Épreuves: Armes: rapière 8, Armes: dague 8,

Athlétisme: 5, Équitation 5 et Vigilance 7.

Maraude: Intrigue 6 et Poisons 3.

Savoir: Alphabets: Armgarde 6, Géographie 5,

Langues: princéen 8 et Langues: keshite 6.

Société: Baratin 7, Diplomatie 6, Éloquence 7,

Peinture 5 et Us et coutumes: Abyme 5.

Oculte: Résonance: Supplice: 8, Connaissance des Danseurs 8 et Démonologie 7

Avantages, Bienfaits: Conjuración de Cercle I, II, III, IV, Diablotin expérimenté (Améliorations, Amitié démoniaque, Lien télépathique, Lien physique), Nyctalopie, Converser avec les morts et Détecter les Démons.

Défauts, Peines: Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir, Apparence démoniaque, Ombre de la Perfidie, Siamois de Ténèbre, Malédiction, Ombre vivante, Portail intérieur et Marque des Hauts Diabes.

COMBAT

Initiative: 21, Rapière: 24, Dague 21

Attaque au contact: Rapière: 23, Dague 20

Défense au contact:

Esquive: 9

Parade: Rapière: 21, Dague: 23

Défense à distance: 4

Armes

Init. Att. Def. Dom T

Rapière d'Elzhan + 3 + 4 + 2 + 7/P 0

Dague d'Elzhan 0 + 1 + 4 + 4/P 0

Armure: vêtements lourds 0/2

EMPRISE

EMP: 9

Résonance (obscurantiste): 8

Connaissance des Danseurs: 8

Danseur 1: Mémoire: 18; Bonus d'Emprise:

+ 2; Empathie: 3; Endurance: 6; POT d'Em-

prise: 19; POT Intuitif: 10

Sorts connus: Cécité (10), Inspirer la crainte (15), Dissimulation (20), Lieu sûr (25)

SORCELLERIE

Jet d'Encrage: 17 + 1D10 contre DIFF Seuil du sort

Citation typique:

« Un jour, je trouverai... Le secret ultime, la source de toute connaissance. Un jour il faudra que les Abysses m'offrent ce que je recherche. »

REYNALD CÉLESTRIEL DE CRUCILYA

Royaume: Province liturgique

Peuple: humain **Âge:** 50 ans

Taille: 1 m 85 (TAI 0)

Poids: 75 kg

MV: 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps: 0/5

Bonus de Corps: + 5

AGI: 6

FOR: 9

PER: 7

RÉS: 8

Esprit: 0/2

Bonus d'Esprit: + 2

INT: 6

VOL: 8

Âme: 0/4

Bonus d'Âme: + 4

CHA: 5

CRÉ: 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a.

MÊL: 7

EMP: 8

TIR: 6

PdV: 60

SBG: 20

SBC: 30

MD: + 2

Points d'Héroïsme: aucun.

Pouvoirs de la Flamme: aucun.

Pouvoirs de saisonins: aucun.

Poids portable: 119

Demi-charge: 59

Charge quotidienne: 29

Ténèbre: 90**Perfidie:** 25

Pouvoirs corrompus: Marque du Haut Diable Develorn.

COMPÉTENCES

Épreuves: Armes: Épée 2M (arme de famille) 10/+1, Athlétisme: 6, Équitation: 5, Esquive: 7, Vigilance: 8.

Maraude: Chasse: 6, Intrigue: 7.

Savoir: Alphabets: Septentrien 3, Cultes: Saint Neuvène 5, Géographie: 5, Langues: liturge 6, keshite 5, Stratégie: 7.

Société: Éloquence: 7, Étiquette: 5.

Oculte: Résonance: Supplice 7, connaissance des Danseurs 5, Démonologie 8, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits: Conjuración de Cercle I, II, III, IV, Diablotin expérimenté (Amitié démoniaque, Lien empathique, Langue des Démons), Nyctalopie, Converser avec les morts, Détecter les Démons (Ténèbre) et Hargne et Anticipation (Perfidie).

Défauts, Peines: Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir, Apparence démoniaque, Ombre de la Perfidie, Schizophrénie, Malédiction (Ténèbre), Mensonge et Lubricité (Perfidie).

COMBAT

Initiative: 20, Épée de famille: 19

Attaque au contact: Épée de famille 23

Défense au contact:

Esquive: 8

Parade: Épée de famille 22

Défense à distance: 4

Armes

Init. Att. Def. Dom TAI

Épée de famille (2M) - 1 0 - 1 + 8/PT + 1

Armure: plaque partielle - 10/13.

EMPRISE

EMP: 8

Résonance (nom de la voie): 7

Connaissance des Danseurs: 5

Danseur 1: Mémoire: 14; Bonus d'Emprise:

+ 6; Empathie: 3; Endurance: 5; POT d'Em-

prise: 23; POT Intuitif: 6

Sorts connus: Crachat d'acide (10), Douleur mineure (10), Bouclier personnel (15), Sphère enflammée (20)

Citation typique:

« Tuez les tous, Saint Neuvène reconnaîtra les siens! »

LONWEL SICKLAR

Royaume: Abyrne
Âge: 55 ans
Poids: 76 kg

Peuple: humain
Taille: 1 m 90 (TAI 0)
MV: 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps: 0/5
AGI: 7
PER: 9
Esprit: 0/0
INT: 9
Âme: 0/5
CHA: 8

Bonus de Corps: + 5
FOR: 5
RÉS: 5
Bonus d'Esprit: 0
VOL: 9
Bonus d'Âme: + 5
CRÉ: 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a. MÊL: 6
EMP: n.a. TIR: 8
PdV: 42 SBG: 14
SBC: 21 MD: 0

Points d'Héroïsme: aucun.
Pouvoirs de la Flamme: aucun.
Pouvoirs de saisonins: aucun.
Poids portable: 70
Demi-charge: 35
Charge quotidienne: 17
Ténèbre: 100 **Perfidie:** 0
Pouvoirs corrompus: familier ténébreux.

COMPÉTENCES

Épreuves: Armes: dague 5, Armes: arbalète de poing 8, Esquive: 8 et Vigilance 9.
Maraude: Discrétion 9, Intrigue 9 et Serrurerie 7.
Savoir: Alphabets: armgarde 5, Alphabets: moden'hen 7, Alphabets: septentrien 6, Langues: Modehenne 9, keshite 7 et Loïs: conjuration 7/+ 1.
Société: Baratin 6, Diplomatie 7, Éloquence 9, Étiquette: conjurateurs 7/+ 1, Intendance 7, Négocier: 7 et Géographie: Abysses 8/+ 1.
Occulte: Démonologie 10 et Harmonie 5.

Avantages, Bienfaits: Conjurateur de Cercle I, II, III, IV, V, Diablotin expérimenté (Améliorations, Amitié démoniaque, Langue des Démons, Lien télépathique, Lien physique), Nyctalopie, Converser avec les morts, Détecter les Démons et Détecter la Ténèbre.
Défauts, Peines: Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir,

Apparence démoniaque, Ombre de la Perfidie, Personnalité dédoublée, Malédiction, Ombre vivante, Portail intérieur, Marque des Hauts Diabls et Déchu.

COMBAT

Initiative: 21, Dague 21, Arbalète de poing 26
Attaque au contact: Dague 18
Attaque à distance: Arbalète de poing 21
Défense au contact:
Esquive: 20
Parade: Dague 16
Défense à distance: 10

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Dague	0	+ 2	0	+ 2/PT	- 1	
Arbalète de poing	+ 5	0	-	+ 4/P	- 2	40 m

Armure: aucune

Citation typique:

« Mais reprenons, depuis le précédent de 1376 il est devenu impossible d'offrir ce genre de contrepartie à un Azurin. Eussiez vous conjuré un Saphirin que les choses auraient été différentes. Je me souviens d'un affaire de 1240, également... »

PALIGARDE

Origine: Abyrne
Peuple: farfadet
Sexe: féminin
Âge: 23 ans
Taille: 1 m 24 (TAI - 1)
Poids: 35 kg
MV: 2

PdV: 36
SBG: 12
SBC: 18
BD: + 0

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps: 0/+5
AGI: 10
PER: 7
Esprit: 0/0
INT: 8
Âme: 0/+5
CHA: 7

Bonus de Corps: + 0
FOR: 5
RÉS: 3
Bonus d'Esprit: + 0
VOL: 6
Bonus d'Âme: + 0
CRÉ: 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a.
MÊL: 8
EMP: 0
TIR: 8

Points d'Héroïsme: aucun.
Charge max.: 48
Demi-charge: 24
Charge quotidienne: 12

COMPÉTENCES

Épreuves: Arme: dague 10, Arme: fouet 8, Athlétisme 7, Escalade 10, Esquive 9 et Vigilance 9.
Maraude: toutes à 8.
Société: Baratin 7 et Étiquette: Maraude 8.
Savoir: Alphabet: Abyrnois 4, Astronomie 5 et Saisons: printemps 5.
Occulte: aucune.
Pouvoirs de Flamme: aucun.
Avantage de saisonins: funambulisme et petite chasse.

COMBAT

Initiative: 17, dague 17, fouet 16
Attaque au contact: dague 20, fouet 16
Attaque à distance: dague 20
Esquive: 19
Parade: dague 18
Défense à distance: 9

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	17	20	18	+ 1/P	- 1
Fouet	16	16	-	+ 0/T	- 1

Armure: aucune.



MÉRANDION D'ANTIPHALE

Origine: Lyphane
Peuple: humain
Âge: 60 ans
Taille: 1 m 82 (TAI 0)
Poids: 67 kg
MV: 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps: 0/3	Bonus de Corps: + 3
AGI: 8	FOR: 4
PER: 8	RÉS: 4
Esprit: 0/2	Bonus d'Esprit: + 2
INT: 9	VOL: 9
Âme: 0/0	Bonus d'Âme: + 0
CHA: 7	CRÉ: 8

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a.	MÊL: 6
EMP: n.a.	TIR: 8
PdV: 39	SBG: 13
SBC: 19	MD: + 0

Points d'Héroïsme: aucun.
Charge max.: 56 **Demi-charge:** 28
Charge quotidienne: 14

COMPÉTENCES

Épreuves: Arme: épée 7, Athlétisme: échasses 9, Équitation 5, Esquive 6 et Vigilance 6.
Maraude: Déguisement 4, Discrétion 6 et Intrigue 8.
Société: Éloquence 7, Étiquette: bourgeoise 8, Poésie 7 et Us et coutumes: Lyphane 7.
Savoir: Alphabet: Armgarde 8, Astronomie 5 et Stratégie 4.
Occulte: Démonologie 8.

Pouvoirs de Flamme: aucun.
Avantage de saisonins: aucun.

Ténèbre: 45 **Perfidie:** 5

Avantages, Bienfaits: Conjuración I, Diablotin expérimenté et Conjuración Cercle II.

Défauts, Peines: Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux et Somnambule.

COMBAT

Initiative: 19, épée 20
 Attaque au contact: épée 17
 Attaque à distance: n.a.
 Défense au contact: 17
 Esquive: 17
 Parade: épée 17
 Défense à distance: 10

Armes Init. Att. Def. Dom. TAI
 Épée 19 17 17 + 4/PT 0

Armure: aucune

PERRICLISTÉ

Origine: Abyrne
Peuple: humain
Sexe: masculin
Âge: 58 ans
Taille: 1 m 54 (TAI 0)
Poids: 45 kg
MV: 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps: 0/5	Bonus de Corps: + 5
AGI: 4	FOR: 3
PER: 7	RÉS: 3
Esprit: 0/0	Bonus d'Esprit: + 0
INT: 6	VOL: 8
Âme: 0/5	Bonus d'Âme: + 5
CHA: 7	CRÉ: 9

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART: n.a.	MÊL: 3
EMP: n.a.	TIR: 5
PdV: 41	SBG: 13
SBC: 20	BD: -1

Points d'Héroïsme: aucun.

Charge max.: 42 **Demi-charge:** 21
Charge quotidienne: 10

COMPÉTENCES

Épreuves: Arme: fouet 7, Esquive 9 et Vigilance 8.
Maraude: toutes à 2.
Société: Baratin 7, Diplomatie 6, Éloquence 9, Étiquette: Milieux du spectacle 8, Intendance 7, Négocier 5.
Savoir: Alphabet: Abyrnais 10, Chirurgie 8, Médecine 6.
Occulte: Démonologie 10

Pouvoirs de Flamme: n.a.
Avantage de saisonins: n.a.

Noirceur: 10

Peines de Ténèbre: Toutes les Peines d'AGONE (p. 252)

Bienfaits de Ténèbre: Tous les Bienfaits d'AGONE (p. 252)

COMBAT

Initiative: 16, fouet 15
 Attaque au contact: fouet 15
 Attaque à distance: n. a.
 Esquive: 17
 Parade: Fouet 13
 Défense à distance: 4

Armes Init. Att. Def. Dom TAI
 Fouet 16 15 13 + 0/T - 1

Armure: aucune.

