

# Le Lumignon

Maximilien D'ÉQUEVILLE



DANS LES MARCHES INFÉRIEURES d'Encoche se trouve *Le Lumignon*, une imagerie qui dodeline incertaine au sommet d'une tour branlante. On y accède par un grand escalier de fer forgé, tout en rosaces à l'ancienne. C'est un sorte d'aquarium bariolé aux parois de verre, véritable lanterne magique où couve le feu d'une grande cheminée, et où s'affaire, s'enferme et se querelle mille silhouettes dansantes. Passé le seuil, ces silhouettes redeviennent des êtres de chair et de sang, et le patron s'avance, courbé d'obséquiosité pour saluer le nouveau comme l'habitué.

C'est un gobelin souriant du nom de Lapalette. À voler des encres jusque dans les ruisseaux, il a perdu sa robe sinopline et s'est paré comme un paon de toutes les couleurs. Il gère comme il peut la maison, tiraillé entre les tyrannies soudaines de sa mégère et les élans de son coeur qui le pousse à engager tout ceux qui se trouvent dans le besoin. Il dorlote aussi de son mieux ses clients réguliers qui l'ont maintes fois tiré d'affaire. Sordide équipage, ramassis de voleurs, de sicaires et de malandrins, tous sont dans la même galère et sont plus unis que des frères. Comme ailleurs, on distribue généreusement les coups de pieds et les coups de poing, mais l'ambiance reste bon enfant : on se respecte et l'on évite de trop s'écorner.

## À l'aventure

Voilà, de jour comme de nuit, de quoi animer *Le Lumignon*. Choisissez au hasard ou tirez au dé selon votre humeur.

1. L'épouse de Lapalette, un mégère toute en pli set en bourrelets, fait une crise à son mari et menace de faire jeter "tous ces buveurs d'eau" dehors. Les clients habitués, prennent leurs chopes et leurs assiettes, pour aller rire sur les marches de l'escalier.

2. Neurone, un croûton sans cervelle et la goutte au nez, probable rejeton du patron, vient mendier des caresses auprès de l'ignoble Borgnecul. Hélas, il a du mal à comprendre avec sa cervelle déficiente que les coups

de pieds ne sont en rien des témoignages d'amour. Le pauvre imbécile revient sans cesse se presser contre la jambe du semi-ogre, qui menace déjà de l'écraser à coup de masse.

3. Un marin du nom de Timon, un éternel voyageur, vient poser ses bagages quelques jours dans les environs. Il est allé loin dans l'intervalle et a ramené de nouvelles façons de jouer aux cartes. Des parties test s'organisent...

4. Neurone s'amuse obstinément avec la queue d'un de vos personnages, loup, renard ou félin, peu lui importe.

5. Une bagarre s'engage. Qui l'a déclenché, nul ne sait. Un pickpocket pris sur le fait, une carte dans une poche, une allusion raciste de trop, une jolie serveuse serrée de trop près...

6. Une partie d'anneaux s'engage. Lapalette aligne sur son comptoir neuf verres d'alcools blancs. Cela va du pire au meilleur, de l'urine de troll à l'essence de gourgandine, en passant par le vin gris de Lorme et le lait de gousse. Les joueurs s'éloignent et lancent leur anneau. Ils sont obligés de finir les verres qu'ils ont encerclés. Celui qui boit l'Eau paie la note.

7. Un mercenaire tigre ivre croit reconnaître un de nos héros. Lancez 1D. Sur 1-3, il le prend pour un de ces vieux ennemis. Sur 4-5, il le prend pour un ancien compagnon et passer la soirée à lui raconter leurs faits d'armes communs, ponctuant ses phrases de "tu te souviens". Sur 6, il le confond avec un ancien amant ou une ancienne maîtresse.

8. Des recruteurs de l'armée impériale essayent de boucler leur liste d'enrôlement. Méfiez-vous, fayts trop ivres ou trop naïfs, ou vous finirez casqués et arme à l'épaule dans une barge impériale.

9. Un jeune furet du nom de Muselin est pris la main dans le sac alors qu'il essaye de détrousser un de nos héros. Il tombe alors à genoux, pleure, demande grâce. Si nos héros lui font cette faveur, il les suivra quelques jours, faisant tout et n'importe quoi pour se rendre utile, au point d'en devenir étouffant.

10. Un espion s'invite à la table de nos hérauts. Il les a confondu avec ses contacts. Il leur donne des informations confidentielles sur les plans des nouvelles hélices, ces barges qui traversent la faille, ainsi que des chiffres inattendus concernant le fort taux d'accident mortels de celles-ci depuis leur récente mise en circulation. Hélas, la Maison d'Hélice cherche à récupérer les documents et à faire taire les fâcheux.

11. Un scélérat drapé dans l'ombre invite nos hérauts à le rejoindre dans le recoin le plus sombre de l'imagerie. À voix basse, il leur propose des renseignements sur une région des égouts qui mène au légendaire dépotoir aux sortilèges, aux secrets engloutis de Gonarge ou à la demeure particulièrement bien protégée d'un maître encrier.

12. Une jolie minette qui danse sur les tables semble s'intéresser à un de nos hérauts, elle ondule, miaule et se frotte. Gare! c'est surtout une voleuse accomplie...

13. Gausselme l'Escroc escorté de ses deux gros bras, réclame aux hérauts quelques gemmes, pour s'assurer sa protection.

14. Loupiote, une danseuse à la peau noire, n'arrive pas à congédier un petit hobereau des marches supérieures venu s'encanailler et qui la traite comme la dernière des catins. De ses grands yeux, elle appelle nos hérauts à l'aide.

15. En s'essuyant les doigts sur un des parchemins usagers qui servent de serviette de table, acheté au poids aux rebuts des usines Ronchemin, un de nos hérauts découvre par hasard une page du troisième chapitre *Traité Mirobolant* d'Archilure l'Exceptionnel. Les autres pages sont sûrement là, dans la salle, froissées en boules ou bien couvertes de sauce...

16. Un minet du nom de Chessailleur a réussi à utiliser son forfait "Découverte" pour projeter les matchs de Course au Calice sur écran géant. Les paris font rage et les différents supporters commencent à en venir aux mains...

17. Peut être est-ce encore dû à Chessailleur, mais un nombre important de gens à utiliser leur forfait "Évasion" finissent ce soir à l'imagerie. En quelques instants l'endroit est comble de gens furieux ou amusés, de fayts pressés et surpris et de patrouilleurs sur les traces de criminels.

18. Un renard du nom de Lamborde s'écroule à la table de nos hérauts. Sous sa cape tachée, il saigne abondamment. D'une voix mourante, il les supplie de cacher son cadavre et de le ramener plus tard à la vie. Il est en effet poursuivi par un gang des tigres qui souhaitent le tuer pour de bon. Ils seront là dans quelques instants, et si l'on cherche à se translocaliser les guides tardent à reprendre...

19. Tendriliane, une fine et souple ballerine, a perdu son bracelet de cheville dans une des voltes furieuses qu'elle a exécuté ce soir. Elle promet un baiser au chanteur qui le retrouvera. Aussitôt tous les messieurs de la salle se mettent à chercher furieusement la divine babiole. Si l'un d'eux la retrouve, tous se jettent sur lui, ou l'ensorcelle pour lui dérober ce ticket direct pour un avant-goût de paradis.

20. Oxymore le Scrupuleux a besoin de quelqu'un qui ressemble trait pour trait à l'un de nos hérauts pour une expérience de neuromancie ésotérique. Il offre d'abord d'embaucher le héraut, mais il est prêt à le faire enlever s'il se heurte à un refus.