

L'AFFAIRE TOUSSAINT amène nos héros à enquêter sur les sévés, une communauté qui vit recluse et qui obéit à un tyran sans merci. Pourtant, ils ont une véritable richesse intérieure : dans leurs veines, coule une sève dorée qui peut se cristalliser en ambre. Comment réagiront nos héros en l'apprenant ?

L'INTRIGUE

Nos héros sont au bureau quand on leur signale une étrange disparition. Toussaint, un elfe sans histoire, vient d'être enlevé dans de curieuses circonstances. C'est en mettant la main sur Novembre qu'ils en apprendront davantage sur ces mystérieux sévés.

Une étrange disparition. L'action commence le 8 montant à 16:00. Nos héros reçoivent une demande d'assistance de deux patrouilleurs qu'ils connaissent de vue : Turquoise, une elfe aux yeux et aux cheveux bleu-vert, et Copeau, un grand elfe au visage taillé à la serpe.

Toussaint a appelé les patrouilleurs quand il a été agressé, mais, sur place, il n'y a ni trace de la victime ni de l'agresseur. Tous les deux ont disparus. Turquoise a Traque à 3, mais elle n'a pas pu voir l'agresseur.

L'enlèvement. Si un héros utilise Traque sans avoir Double Vue, il ne peut pas voir non plus l'agresseur de Toussaint qui est un spectre, un éloi plus précisément.

L'agresseur n'a donc pas eu besoin d'entrer dans l'appartement ni de sauter sur place. Il a frappé le jeune sévé depuis le monde spectral. D'instinct, Toussaint a utilisé Double Forme pour se protéger, mais il s'est retrouvé à la merci de l'éloi qui a juste eu à l'emporter avec lui.

Comment l'éloi a-t-il réussi à retrouver la trace de Toussaint ? Pour se repérer sur le monde spectral, il s'est servi des statuettes de bois aux yeux d'ambre que Toussaint garde chez lui. En effet, l'ambre est visible à la fois sur le monde matériel et le monde spectral. Il peut donc servir de balise. L'éloi a mis du temps pour retrouver la piste de Toussaint, mais il a fini par y arriver.

L'enquête. Toussaint est enregistré sur Desdémone comme elfe et comme hôte aux *Saveurs Lointaines*, mais ce n'est pas un elfe. C'est un sévé qui a fui sa communauté et que les élois recherchent activement depuis six mois.

Il est difficile de remonter sa piste. Depuis six mois, c'est un voisin sans histoire et un employé docile. Une enquête de voisinage ne donne rien, et c'est pareil à son travail. Toussaint est un modèle de discrétion et d'obéissance.

Heureusement, nos héros tombent à un moment ou un autre sur Novembre, ce qui leur permet d'en apprendre davantage. Novembre est

■ Affronter des spectres

Dans cette affaire, nos héros vont faire face à des spectres, les élois.

Pour affronter un spectre, il faut pouvoir le voir. En tant que meneuse, je veille à ce qu'un de nos héros ait Double Vue.

Il doit aussi avoir un pouvoir efficace contre comme Envoûtement, Sommeil ou Voix.

Rédaction & Maquette
AURELIO

Relecture & Corrections
CIBYLLINE

■ Arracher l'esprit

"Arracher l'esprit" n'est pas une simple expression. *Macchabée* est le terme sévé pour zombie. Pour accélérer le processus, on torture la personne à mort, puis on la ressuscite quelques jours plus tard.

une sévée, comme Toussaint. Elle aussi a fui sa communauté pour être libre. Elle connaît Toussaint, même si elle ne vient pas du même village, elle l'a croisé par hasard dans la rue deux jours avant, et elle essaie de le retrouver. Tôt ou tard, elle croise donc la route de nos héros.

Le Bayou. Novembre seule peut renseigner nos héros sur les sévés. Il n'y a pas grand-chose sur eux sur la Sphère, et ils vivent suffisamment à l'écart pour que personne ne s'intéresse à eux. Ils habitent le Bayou, dans les Lendemain Lucides, et la seule solution est de poursuivre l'enquête sur place. Là, nos héros vont se heurter à deux problèmes : les sorcières des marais et les sévés eux-mêmes.

Les habitants du quartier ont un accord avec les sorcières des marais : ceux qui paient le prix du sang n'ont rien à craindre. Au début, elles tournent autour des nouveaux arrivants, puis elles finissent par attaquer. Il n'est pas nécessaire de les affronter, il suffit de verser quelques gouttes de sang. À l'inverse, si on triomphe des sorcières sans verser la moindre goutte de sang, de nouvelles sorcières attaquent encore et encore.

Les sévés posent un autre problème. Cette communauté vit à l'écart et évite tout contact avec les étrangers. Ce sont les élois qui les protègent du monde extérieur et les défendent en cas d'agression. Il faut donc ruser pour réussir à approcher les sévés. C'est toujours leur chef, un docteur bombé, qui sert d'intermédiaire.

La piste de Toussaint. Mais où est Toussaint ? Comme tous les sévés qui ont fui, il a été amené au théâtre Vermillon et laissé aux bons soins de Pentecôte. Ce cruel docteur bombé règne d'une main de fer sur la communauté. Il sait que la sève qui coule dans les veines des sévés se change en ambre, et il n'a pas l'intention que le reste du monde soit au courant. Tout ceux qui fuient sont donc punis avec une extrême sévérité. On leur arrache l'esprit et on les change en macchabées.

C'est le sort que Toussaint a subi. Il a été torturé avec brutalité et on lui a crevé les yeux, mais il n'est pas encore devenu un macchabée. Pentecôte a prévu que la cérémonie ait lieu la nuit du 9 montant.

L'avenir des sévés. Nos héros peuvent sauver Toussaint et mettre fin à la tyrannie de Pentecôte, mais une question se pose : quel est l'avenir des sévés ?

Plusieurs choix s'offrent à eux. Si le reste du monde apprend que la sève se change en ambre, les sévés sont condamnés à être exploités et leur espèce finira par disparaître.

Si nos héros ne décident rien et laissent les sévés livrés à eux-mêmes, ce ne sera plus leur problème.

Ils peuvent aussi garder ce secret pour eux et négocier avec Pentecôte : en échange de leur protection, ou de celle des patrouilleurs, il peut leur fournir régulièrement de l'ambre. C'est la solution la plus vénale.

Ils peuvent enfin tuer Pentecôte, de façon définitive, et pousser Félicité à le remplacer. Même si elle n'est pas tendre, la doctoresse bombée n'a jamais fait preuve de cruauté : elle protège les siens, et elle sait que, s'ils se mêlent aux elfes, leur secret sera un jour où l'autre découvert.



■ Double Forme

Double Forme est un atout supplémentaire.

Tu as une forme spectrale et une forme matérielle. Tu peux passer de l'une à l'autre quand tu veux.

Cet atout n'est pas un pouvoir. Il ne te permet pas de prendre l'initiative au combat.

ÉLOI 1

■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	3
Mouvement	1
Voix	1

■ Atouts

Double Vue
Sincérité Involontaire

SORCIÈRE

DES MARAIS 1,5

■ Pouvoirs

Conscience	1
Envoûtement	2
Force	2
Mouvement	3

■ Atouts

Résistance Naturelle (poison)

LES PERSONNAGES

Les **sévés** ressemblent aux elfes, mais leurs cheveux de feuilles et leur sève trahissent leur origine sylvestre. C'est une espèce originaire de l'Archipel des Terres Cuites.

À Encoche, ils vivent reclus dans le Bayou et forment une petite communauté. La majorité vit dans la pauvreté et le dénuement. Ils portent de simples pagnes et des bijoux faits de cordelettes tressées et de gemmes d'ambre. À leur tête, se trouvent les docteurs bombés qu'on reconnaît à leur masque tribal de forme allongée.

Les sévés ont deux particularités. D'une part, ils ont l'atout Double Forme qui leur permet de passer du monde matériel au monde spectral. Ils l'utilisent pour se défendre quand ils sont attaqués.

D'autre part, ils n'ont pas de chair, d'os ni de sang. Ce sont des créatures de bois et de sève. Si on laisse leur sève à l'air libre, elle se cristallise et donne de l'ambre. Les sévés le savent, mais ils en font simplement des bijoux. Les docteurs bombés à leur tête utilisent cet ambre pour acheter les élois qui les protègent contre les agressions extérieures.

Les docteurs bombés sont doués de Double Vue en plus de Double Forme. Ils négocient avec les élois : en échange d'ambre, ces spectres leur accordent leur protection.

Les **élois** sont des spectres au corps d'ambre, au visage allongé et aux yeux immenses et vides. Ils ont toujours été liés aux sévés et ont suivi ceux qui se sont installés à Encoche.

En tant que spectres, ils sont immatériels. Il est donc impossible de les voir si on n'a pas Double Vue. Eux, en revanche, disposent de Double Vue. Ils peuvent donc agir sur le monde matériel. C'est comme ça qu'ils agressent leurs victimes.

Les élois ont un accord avec les docteurs bombés, et plus particulièrement avec Pentecôte. Ils protègent les sévés du monde extérieur, les défendent en cas d'agression et punissent ceux qui quittent la communauté. En échange, ils peuvent drainer la sève d'un sévé à sa mort.

Les sévés révèrent les élois à l'égal de dieux. Ils leur dressent des autels et s'adressent à eux par l'intermédiaire de leurs statuettes. Seuls les docteurs bombés leur parlent d'égal à égal. C'est eux qui leur achètent les biens dont la communauté a besoin.

Quiconque cherche à quitter la communauté s'expose à la vengeance des élois qui lui arrachent l'esprit et font de lui un macchabée : un corps vide, errant sans but. Il n'est pas toujours facile de pister les fuyards. Malheureusement, les sévés sont très attachés à leurs statuettes de bois aux yeux d'ambre, et l'ambre se voit dans le monde spectral. Ça revient à se promener avec une lanterne en pleine nuit.

Les **sorcières des marais** sont des créatures reptiliennes, proches des dragons. Elles ne volent pas, mais nagent dans l'eau comme les striges, et à la place du feu, elles crachent du venin. Elles communiquent rarement avec les autres espèces, mais elles infestent les Lendemain Lucides et forcent ceux qui y vivent à leur verser le prix du sang. Les habitants du quartier connaissent cette étrange coutume et ont fini par l'accepter. Une fois qu'on a cédé aux sorcières, elles vous laissent tranquille et ne s'en prennent plus jamais à vous.

Toussaint est sévé. Il est enregistré comme elfe et comme hôte aux *Saveurs Lointaines*. Voilà six mois seulement qu'il s'est installé dans le

quartier et qu'il bénéficie de la protection des patrouilleurs. Il n'y a rien d'autre dans son dossier. Ses voisins le connaissent seulement de vue et sa logeuse, une gnome du nom de Biscotte, le décrit comme quelqu'un de discret qui règle toujours son loyer à temps. À son travail, on le décrit comme un employé sans histoire, toujours à l'heure et qui ne se plaint jamais du travail supplémentaire. Quelqu'un de réservé et de silencieux.

Le corps de Toussaint est actuellement au théâtre Vermillon dans la hutte de Pentecôte. Il a été torturé à mort et ne sera ressuscité que la nuit du 9 montant.

Novembre est une domestique sévée. Elle a fui sa communauté et elle est arrivée dans le quartier des Délicieux Cerbères il y a deux mois. Elle s'exprime encore avec un fort accent. Elle a pu trouver un emploi chez un couple d'elfe. Elle s'habille à la mode elfique, mais elle a conservé avec elle ses statuettes.

Novembre est réservée, elle donne ses renseignements au compte-gouttes : elle est terrifiée et craint pour sa vie. Comme Toussaint, elle a fui sa communauté pour être libre.

Félicité est une doctoresse bombée sévée. Elle est à la tête d'un des cinq villages sévés. Elle profite de son statut pour exploiter les sévés sous ses ordres, mais sans cruauté. Contrairement à Pentecôte, elle n'a pas plaisir à faire souffrir les sévés, elle ne fait que perpétuer la tradition.

Félicité est mieux habillée que les autres sévés. Elle porte des dizaines de colifichets et de breloques fixés à ses cheveux d'herbe, pendus à son cou et attachés à ses poignets et ses chevilles. Tous sont faits de bois avec des yeux d'ambre.

La doctoresse bombée a sa propre hutte et trois servantes dévouées, Native, Offrande et Grâce.

Pentecôte est un docteur bombé sévé. Il est persuadé d'être l'instrument de la vengeance des élois. Tous les autres sévés ont peur de lui, mais ils comptent sur ses talents de soigneur.

Pentecôte habite le théâtre Vermillon. À côté des autres, il vit dans un luxe indécent. Sa hutte de bois a des allures de palais. Il a auprès de lui douze élois, prêts à le défendre, et dix servantes sévées, prêtes à satisfaire le moindre de ses désirs.

Pentecôte ne se laisse pas facilement approcher et il ne négocie pas avec nos héros, surtout s'ils lui demandent de relâcher Toussaint.

TOUSSAINT 1

■ Pouvoirs

Conscience	1
Mouvement	1
Voix	1

■ Atouts

Double Forme

NOVEMBRE 1

■ Pouvoirs

Conscience	1
Mouvement	1
Voix	1

■ Atouts

Double Forme

FÉLICITÉ 1

■ Pouvoirs

Conscience	1
Mouvement	1
Voix	1

■ Atouts

Double Forme
Double Vue

PENTECÔTE 1

■ Pouvoirs

Conscience	3
Mouvement	1
Voix	5

■ Atouts

Double Forme
Double Vue
Sixième Sens



LES LIEUX

L'**appartement de Toussaint** se trouve place Bigle, dans le quartier des Délicieux Cerbères. C'est une petite chambre avec une salle d'eau. C'est dans la chambre que l'agression a eu lieu. L'échange a été bref. La table basse a été renversée et ce qu'il y avait dessus a volé. Toussaint était visiblement en train de dîner, seul, assis sur le canapé qui lui sert de lit.

On trouve peu d'effets personnels et aucun bien de valeur, à part des statuettes de bois aux yeux d'ambre sur un petit autel.

Les Saveurs Lointaines est une imagerie rue des Soupis dans les Délicieux Cerbères. Elle est spécialisée dans la cuisine exotique. La tenancière, Courage est une elfe obèse, couverte de bagues et de colliers. Elle a sous ses ordres des hôtes et des hôtesse les plus excentriques : un bouc, une drune, une ogresse, un hérisson, un elfe avec des tentacules à la place des cheveux, une succube tour à tour mâle et femelle... Si elle a engagé Toussaint, c'est pour son apparence exotique.

Le **Bayou** est un endroit reculé des Lendemain Lucides où personne n'aime mettre les pieds. L'endroit est plutôt inhospitalier. Au pied des grandes tours d'Encoche, le Bayou est constamment plongé dans l'obscurité, noyé sous la pollution et inondé par l'eau. C'est une mangrove où poussent des arbres maladifs au tronc et aux branches torturés.

Les **villages sévés** sont des cabanes sur pilotis ou des huttes accrochées aux arbres. On compte cinq cents personnes réparties sur cinq villages, dirigé chacun par un docteur bombé. L'un d'entre eux est sous l'autorité de Félicité. C'est de là que vient Novembre. Toussaint, lui, vient d'un autre village.

Le **théâtre Vermillon** est un amphithéâtre de pierre qui date d'avant les Guerres Thaumaturgiques. Il a presque entièrement disparu sous la végétation. C'est là que vit Pentecôte dans une hutte plus grande que toutes les autres. Tout est fait pour son confort et son plaisir. Il se prélassait sur d'épais coussins, boit du vin et s'endort dans les bras des plus belles sévées. Il a aménagé une salle de torture où le corps de Toussaint est encore suspendu.

Les sévés se rassemblent sur les gradins quand on arrache l'esprit d'un des leurs et assistent au "*spectacle*" : le châtiment doit servir d'exemple.

