

L'AFFAIRE TOUSSAINT amène nos héros à enquêter sur les sévés, une communauté qui vit recluse. Pourtant, ils ont une véritable richesse intérieure : de l'ambre coule dans leurs veines.

Dans cette affaire, ils vont aussi faire face à des spectres, les élois. Pour les affronter, il faut pouvoir les voir. En tant que meneuse, je veille à ce qu'un des héros ait Double Vue. Il doit aussi avoir un pouvoir efficace contre les spectres comme Envoûtement, Sommeil ou Voix.

### 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 les 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.

La victime, Toussaint, habite place Bigle dans les Délicieux Cerbères. C'est la sentinelle chez lui qui a prévenu les patrouilleurs de son agression. Sur place, il n'y a ni trace de la victime ni des agresseurs : ils ont tous les deux disparus.

Turquoise a Traque à 3, mais elle n'a pas pu voir l'agresseur. Elle pense qu'il était éclipsé. En réalité, Toussaint a été agressé par un spectre, un éloi plus précisément. Pour le voir, il faut Double Vue.

**L'enlèvement.** Avec Traque et Double Vue, un héros peut voir ce qui s'est passé. L'éloi n'est pas "entré" dans l'appartement, il a frappé sa victime directement depuis le monde spectral. Toussaint est alors passé de sa forme matérielle à sa forme spectrale. Ça ne lui a servi à rien : l'éloi en a juste profité pour l'emporter avec lui.

Comment Toussaint a-t-il fait pour passer sous forme spectrale ? Nos héros ne connaissent aucun pouvoir ni aucun atout capable de le faire. L'atout Don de Sève est propre aux sévés.

Comment l'éloi a-t-il réussi à retrouver la trace de Toussaint ? Nos héros peuvent le déduire facilement en fouillant l'appartement. Pour se repérer sur le monde spectral, il a dû se servir 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'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.

#### ■ Le Don de Sève

Les sévés ont l'atout Don de Sève. La sève qu'on extrait de leur corps se change en ambre.

Quand ils sont frappés par une attaque physique, ils passent sous forme spectrale. L'effet dure quelques heures. Lancez un dé au besoin.

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.

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 d'efficacité et de discrétion.

Heureusement, nos héros tombent par hasard sur Novembre qui enquête aussi sur Toussaint. Novembre est 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 aux *Saveurs Lointaines* il y a deux jours, et elle veut le rencontrer.

**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 mains de Pentecôte. Ce cruel docteur bombé règne d'une main de fer sur son village. Tous 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 qui attend Toussaint.

**L'avenir des sévés.** Dans cette affaire, nos héros découvrent l'origine de l'ambre : leur monnaie est la sève d'un peuple. Au départ, ils devaient seulement retrouver Toussaint. Ils peuvent aussi mettre fin à la tyrannie de Pentecôte, mais une question se pose : quel est l'avenir des sévés ?

Plusieurs choix s'offrent à eux. Peu de gens savent que la sève se change en ambre. Si le grand public devait l'apprendre, ce serait une catastrophe : les sévés seraient condamnés à être exploités.

Pour le moment, les sévés vivent reclus du monde et la situation peut durer encore longtemps : les docteurs bombés ont toujours veillé à ce que le secret ne s'ébruite pas. Nos héros peuvent décider de garder le secret pour eux ou de l'oublier en utilisant Voix.

Ils peuvent aussi en discuter avec Avicenne : le loup est ouvert à la discussion. En échange de leur protection, les sévés peuvent fournir régulièrement de l'ambre aux patrouilleurs. C'est la solution la plus vénale.

Nos héros peuvent aussi encourager Félicité à remplacer Pentecôte. 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. C'est la solution qui s'impose si nos héros veulent se débarrasser de Pentecôte et mettre un terme à sa tyrannie.

Reste le cas de Toussaint, de Novembre et de tous les sévés qui voudraient quitter leur communauté. Ils ne pensent pas à mal, ils veulent seulement découvrir le monde. Nos héros acceptent-ils de leur laisser leur liberté? Les informeront-ils des conséquences? Préféreront-ils prendre la décision à leur place, pour leur bien?



## 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 répartie sur cinq villages. La majorité vit dans 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 peuvent passer du monde matériel au monde spectral. Ils l'utilisent pour se défendre quand ils sont attaqués

D'autre part, ils n'ont ni chair, ni os, ni 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 sont doués de Double Vue. Ce sont eux qui 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 sont 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, ils 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. Ils protègent les sévés du monde extérieur, les défendent en cas d'agression et punissent ceux qui quittent la communauté. En échange, ils ont le droit de 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. 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

### 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)
-------------------------------

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 timide et de discret.

Le corps de Toussaint est actuellement au théâtre Vermillon dans la hutte de Pentecôte.

**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 timide et discrète comme la plupart des sévés. 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.

**Pentecôte** est un docteur bombé sévé. Il est à la tête d'un des cinq villages sévés. 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 docteurs, 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.

**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.



## **TOUSSAINT** 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Don de Sève

## **NOVEMBRE** 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Don de Sève

## **PENTECÔTE** 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	3
Mouvement	1
Soin	3
Voix	5

### ■ Atouts

Don de Sève  
Double Vue  
Sixième Sens

## **FÉLICITÉ** 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Don de Sève  
Double Vue

## LES LIEUX

L'**appartement de Toussaint** se trouve place Bigle, dans les Délicieux Cerbères. C'est une petite chambre avec une salle d'eau. Dans la chambre, la table basse a été renversée et ce qu'il y avait dessus a volé. Toussaint était en train de manger, seul, assis sur le canapé qui lui sert de lit.

Avec Conscience à 2 ou plus, on remarque tout de suite les statuettes de bois aux yeux d'ambre sur un petit autel. Il n'y a aucun autre bien de valeur.

**Les Saveurs Lointaines** est une imagerie rue des Soupirs 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. Novembre vient du village de Félicité et Toussaint du village de Pentecôte.

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 prélasser 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 attend le corps de Toussaint.

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

