Rédaction & Maquette
Aurelio

Relecture & Corrections
Cibylline

Illustrations
Kahouet

© Aurelio, juillet 2026

La Loge Invisible

La Loge Invisible fait la célébrité d'Encoche. Tout le monde la connaît. C'est elle qui fait vivre la ville et qui la dirige. Pourtant, seuls les mages y ont accès.

Tous les mages de l'anneau de Gesvres sont obligé de s'y inscrire. S'ils ne le font pas, ils peuvent être condamnés pour fumisterie chaque fois qu'ils utilisent un pouvoir elfique.

Un lieu central

Tous les mages de tout l'anneau de Gesvres passent par la Loge Invisible. Ils viennent d'abord pour s'y inscrire, mais aussi pour y retrouver des confrères, y faire des recherches et parfois trouver du travail.

La Lem. Tous ceux dont les pouvoirs elfiques sont supérieurs à 3 sont considérés comme mages et doivent être titulaires d'une Licence d'Exercice de la Magie, la fameuse Lem. S'ils ne le sont pas, ils risquent une amende pour fumisterie au moindre usage de leurs pouvoirs.

Les frais d'inscription s'élèvent à 30 ◊ par an. Il n'est pas nécessaire de venir à la Loge Invisible pour s'inscrire. Le Secrétariat Hermétique prend aussi les inscriptions par la biais de la Sphère.

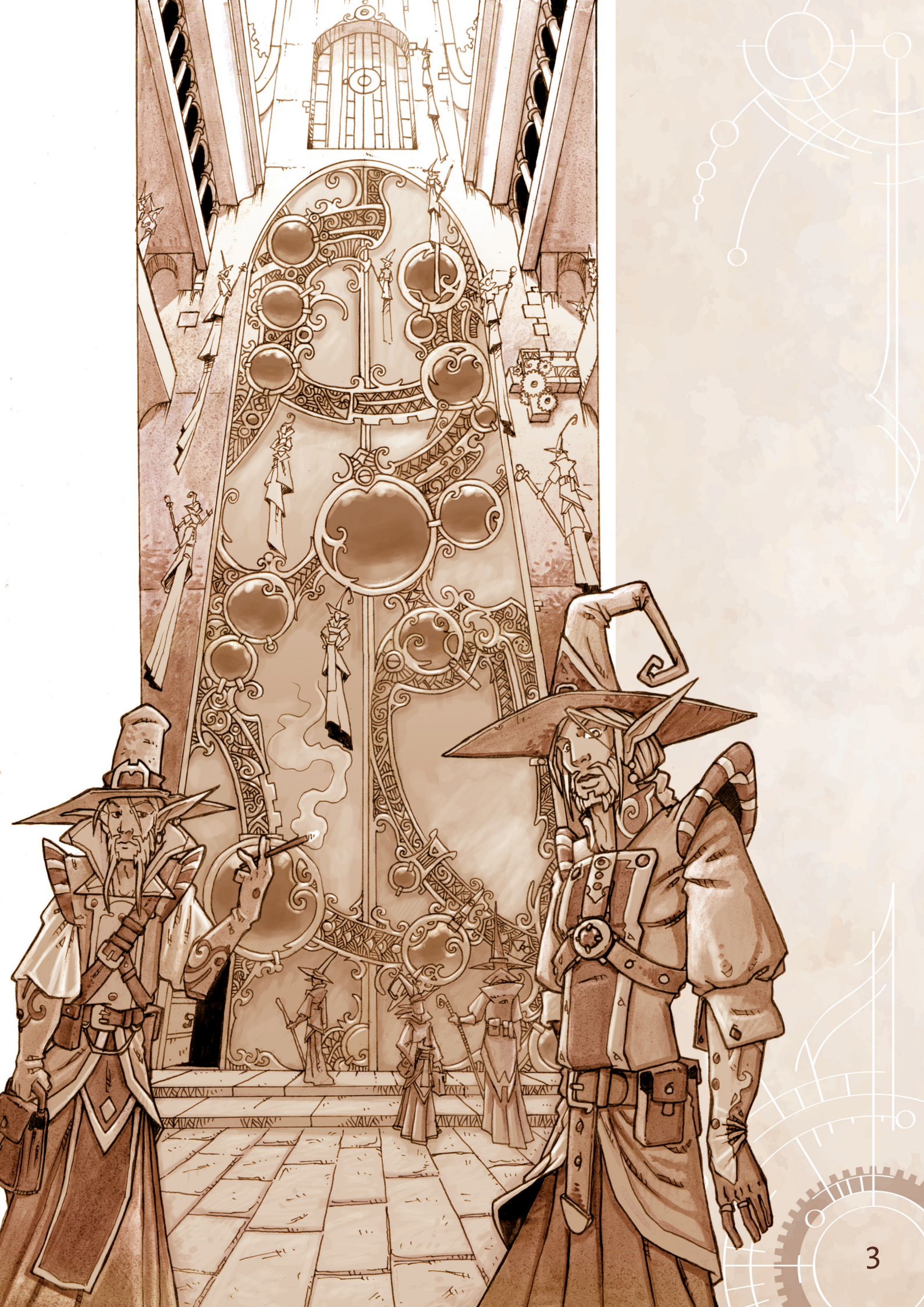
Un carrefour magique. La Loge Invisible n'a rien d'une école. C'est d'abord un lieu de rencontre et d'échange où les mages se sentent chez eux. Certains y viennent tous les jours, d'autres n'y vont qu'à l'occasion de colloques ou de conférences.

Les mages qui ne mettent jamais les pieds à la Loge Invisibles sont plutôt mal considérés. On se moque facilement de leur pratique "*provinciale*" de la magie.

Les droits d'accès à la Loge Invisible s'élèvent 15 ◊ par semaine. Une fois cette somme réglée, on peut circuler librement dans les Salons Extérieurs, déambuler dans les Cours Intérieures, consulter les innombrables mémoires illustrées ou s'entraîner auprès des éminences grises.

L'héritage de Thanebranche. Parmi les collections prestigieuses qu'abrite la Loge Invisible, *Le Formulaire Inachevé* de Thanebranche l'Industrieux mérite une attention particulière. C'est à cet archimage du 16e siècle qu'on doit la plus extraordinaire collection d'images qui soit. Cette collection s'est enrichie avec le temps et compte aujourd'hui la reproduction détaillée de toutes les espèces connues. On trouve aussi une section dédiée aux spectres, une autre aux espèces disparues et une dernière aux espèces qui peuplent les Lointains.

Le droit d'accès au *Formulaire Inachevé* est indépendant du droit d'accès à la Loge Invisible. Il s'élève à 5 ◊ par semaine. Pour plus de facilité, des accords ont été conclus avec la Sphère. Ceux qui disposent de la formule "*Présence*" peuvent consulter le *Formulaire Inachevé* à distance.



Une concurrence acharnée. Les mages ont toujours entretenu entre eux une concurrence acharnée. Cet esprit de compétition, encouragé par les archimages, est sensé maintenir une saine émulation. Les querelles sont donc fréquentes et souvent violentes. Beaucoup de mages trouvent la mort, parfois définitivement.

Les archimages tolèrent ces querelles tant qu'elles ne prennent pas de grandes proportions. Il n'est pas question d'inquiéter la population ou de ternir l'image de la Loge Invisible. Il n'est pas non plus question de se battre en batailles rangées dans les couloirs.

En dépit de cette concurrence acharnée, tous les mages maintiennent entre eux une apparente cordialité. Ils se réunissent pour exposer leurs découvertes ou pour proposer leurs améliorations. Pour les mages, c'est l'occasion de *"se maintenir à niveau"*. Chez les archimages, ces réunions ont lieu chez l'un ou chez l'autre et sont l'occasion d'en mettre plein la vue.

Les artificiers impériaux. Depuis les Accords d'Encoche, la Loge Invisible s'est engagée à mettre sa puissance de feu au service de l'Empire Écarlate. Les artificiers impériaux sont donc recrutés parmi les mages de la Loge Invisible. Plus de deux cent mille artificiers servent ainsi dans l'Armée Rouge.

Un artificier impérial s'engage pour au moins cinq ans dans l'Armée Rouge. Il porte la robe impériale et le bâton de mage. Mieux traité que la plupart des soldats, il reçoit une solde de 2 000 ◊ par mois. Tous ses frais sont pris en charge, y compris le règlement de sa LEM.

Pendant toute la durée de son engagement, un artificier impérial a le statut de citoyen impérial. Par contre, il n'est pas soumis au Code Impérial, mais au Code Militaire, comme les autres soldats.

Un lieu dissimulé

La Loge Invisible mérite bien son nom. Le bâtiment, situé dans le quartier des Hautes Sphères, est éclipsé. Il apparaît seulement une fois par an pour le Mitan.

Invisibilité. La Loge Invisible est éclipsée à 3. Sans Conscience suffisante, on ne voit rien. L'entrée elle-même est si discrète qu'on peut passer à côté sans faire attention. Il s'agit d'une petite porte sans prétention qu'on pourrait confondre avec celle de n'importe quel autre bâtiment. Quand on dit que la Loge est invisible, cela veut dire *extérieurement invisible*. Pour les mages à l'intérieur, elle est tout ce qu'il y a de plus visible. On se promène dans les bâtiments comme partout ailleurs.

Aucune fenêtre ne donne sur l'extérieur. Le seul moyen d'entrer ou de sortir de la Loge Invisible est de passer par la Porte Étroite ou de faire appel aux guides. Les seuls sauts autorisés passent par la Grande Salle de Réception. Toutes les communications passent aussi par ce relais. Il n'est pas possible de communiquer directement avec l'extérieur.

Apparition. La Loge Invisible apparaît au grand public une seule fois par an et seulement pour une heure. C'est le 50 dominant à minuit, à l'occasion du Mitan. La cérémonie a lieu sur la place des Appareils. Elle est présidée par les cinq plus grands archimages d'Encoche qui constituent le Pentacle. Il s'agit du doyen, du chancelier, du premier secrétaire hermétique, du maître du protocole et du gardien. C'est le seul moment de l'année où on peut voir Teltuin l'Imprévisible, même si on murmure que c'est son simulacre qui préside la cérémonie.

Un lieu de pouvoir

Le Conseil Logique et le Conclave Alternatif siègent à la Loge Invisible. Le premier dirige la ville et le deuxième dirige la Loge elle-même.

La Salle Circulaire. Le Conseil Logique siège dans la Salle Circulaire. On y entre par deux portes diamétralement opposées : la Porte Claire et la Porte Sombre, qui symbolisent la division qui a autrefois régné au sein de la Loge Invisible. Aujourd'hui ces portes servent aux mages flamboyants et ténébreux qui entrent chacun par une porte différente.

Au centre de la salle, s'ouvre un puits sans fond qui représente l'étendue sans fin de la connaissance. Au dessus, la salle est dominée par un dôme où on aperçoit les cristaux et les terres alentour pris dans leur incessant ballet. Il rappelle aux archimages que, malgré leur pouvoir, ils ne sont rien face à l'immensité du ciel.

Les sièges sont disposés en gradins autour du puits central. Les plus anciens archimages siègent au premier rang. Les nouveaux se contentent du dernier rang.

Le Conclave Alternatif. Le Conclave Alternatif a été fondé au cours de l'Illumination. Il était autrefois la seule autorité à Encoche et les plus grands archimages en ont fait partie. Depuis la rédaction des Articles Logiques, le Conseil Logique a remplacé le Conclave Alternatif à la direction de la ville et l'autorité de ce dernier s'est vue limitée à la Loge Invisible.

Le Conclave Alternatif réunit neuf archimages et se tient dans la mystérieuse Chambre des Secrets. Ce conclave est si bien protégé et ses membres se font si discrets que personne ne sait exactement où se trouve cette chambre, ni qui sont précisément ses membres. Aucun archimage n'avouera faire partie du Conclave Alternatif. Si on lui pose directement la question, il l'éludera ou se perdra dans des explications confuses.

La seule chose qu'on sache, c'est que le chancelier Teltuin l'Imprévisible est à sa tête. C'est le seul membre du Conclave Alternatif qu'on connaisse, et encore. Il ne se montre qu'une fois par an, lors du Mitan, et, en dehors de quelques phrases cérémonielles, il n'est pas très prolixe. On murmure qu'il se promène la nuit dans les rues d'Encoche sous un déguisement ou sous un autre.

Un lieu déroutant

Il n'y a pas de lieu plus surprenant que la Loge Invisible. Quand on se perd, il faut se rappeler qu'au-delà de la Grande Salle de Réception le plan des lieux est concentrique.

Les Salons Extérieurs encerclent les Cours Intérieures qui encerclent elles-mêmes les Salons Subjectifs.

La Porte Étroite. Il n'y a qu'une seule entrée à la Loge Invisible, la Porte Étroite. Depuis l'extérieur, elle se présente comme une petite porte. Ce n'est qu'une fois entré qu'on réalise que cette porte n'est qu'un élément d'une porte gigantesque, la Porte Sublime. Monument à la gloire des mages, celle-ci est fermée par des serrures et des abattants de dimensions colossales.

On ignore pourquoi cette porte est toujours fermée. Certains murmurent qu'elle ouvre sur ailleurs. D'autres prétendent qu'il s'agit d'une représentation de l'univers : ce serait la fameuse Porte Céleste décrite par les Pères Fondateurs.

■ La langue magique

Quand on sait comme les mages sont bavards, on peut s'étonner du silence qui règne à la Loge Invisible. Maîtres des illusions, les mages utilisent entre eux la langue magique, une langue complètement imagée. On ne parle pas cette langue un peu particulière, mais on utilise l'Image pour faire apparaître de petites images devant soi. Le résultat ressemble à une sorte de rébus.

Rien n'oblige les mages à se taire à la Loge Invisible ni à se servir de la langue magique, mais la plupart le font. Un des avantages de cette langue imagée est de pouvoir expliquer des concepts particulièrement ardus à l'aide de schémas très élaborés. Un autre avantage est qu'on se passe de descriptions : il suffit de montrer directement l'image de ce qu'on veut décrire.

La Grande Salle de Réception. Quand on a passé la Porte Étroite, on se retrouve dans la Grande Salle de Réception, une immense cour à ciel ouvert où arrivent et repartent les mages qui sautent sur place.

Au centre de cette cour pavée, se dresse un grand obélisque de silce. Au sommet, se tient le procureur. Ce guide tout-puissant assure les communications et les sauts avec l'extérieur. Son apparence est celle d'un vieillard revêche dont la barbe blanche et les robes d'étincelle traînent jusqu'au sol.

Le Secrétariat Hermétique. À gauche de la Porte Sublime, se trouve le Secrétariat Hermétique. C'est là qu'on recense les inscriptions à la Loge Invisible et qu'on délivre les fameuses Licences d'Exercice de la Magie.

Le Sécrétariat Hermétique est ouvert tous les jours, sauf le viquène, de 6:00 à 14:00.

Les plafonds sont hauts et les murs lambrissés. Sur les bureaux, les dossiers magiques ont remplacé les dossiers papier, mais les apprentis volent toujours frénétiquement d'un mage à l'autre.

L'endroit est tenu par l'archimage Émerillon l'Enclin, premier secrétaire hermétique. Cet elfe rigoureux et diligent a sous ses ordres une dizaine d'apprentis qui travaillent comme secrétaires.

Les Salons Extérieurs. Les Salons Extérieurs sont de confortables salons qui accueillent les mages. À la saison froide, on aimer s'y retrouver autour d'un feu et d'un verre pour écouter une lecture ou une conférence.

Un mage n'est rien quand il n'a pas son propre salon. S'il veut le sien, il doit se battre contre ceux qui en possèdent déjà un et leur arracher de force. C'est pour cela que les mages s'organisent en cercles, en cénacles ou en coteries : il est souvent plus facile de s'imposer à plusieurs.

Cette sale habitude conduit à des querelles continuelles. Beaucoup de cercles, de cénacles ou de coteries s'affrontent pour tel ou tel salon, censé être mieux situé que les autres. Ces querelles de couloirs sont discrètement encouragées par les archimages. Ils aiment que les mages cultivent entre eux une saine compétition. Ils ne viennent mettre le holà que lorsque ces querelles prennent trop d'ampleur.

L'ancien salon des Soufflets, qu'on a depuis rebaptisé le Fumoir, sert souvent d'exemple pour les nouveaux venus. Il y a un siècle, deux cercles opposés se disputaient cet élégant salon. Leur dispute atteint son comble avec la Guerre des Tranchées, quand les couloirs autour du salon se transformèrent en véritable champ de bataille. On vit même de grands dragons de feu s'affronter. Les archimages y mirent fin et aucun mage des deux cercles n'y a survécu.

Depuis la fin de cette guerre ouverte, le Fumoir est resté dans l'état. Les murs sont noirs et le sol est vitrifié. Par endroits, on devine les restes calcinés d'un ancien meuble ou d'un ancien mage. De fines volutes de fumées s'élèvent encore çà et là. Un froid permanent y règne et aucune chaleur ne saurait le dissiper.

Les Cours Intérieures. Les Cours Intérieures séparent les Salons Extérieurs des Salons Subjectifs. Ce sont de vastes jardins bordés de galeries ombragées. Elles sont entretenues par une armée de clandestins qui tondent la pelouse, taillent les haies, arrosent les fleurs et ratissent les allées.

Les mages aiment s'y retrouver à la belle saison. C'est là qu'ils se donnent en spectacles et se livrent à des duels dans le seul but de se faire remarquer de leurs collègues, mais aussi de leurs supérieurs. On dit que

■ Les apprentis

Le statut d'apprenti est réservé aux mages qui servent un maître mage, plus expérimenté, plus puissant, plus riche ou les trois à la fois.

Autrefois, un apprenti restait auprès d'un maître pour son enseignement. Aujourd'hui, c'est davantage pour en tirer un bénéfice concret. Un maître fournit à son apprenti un logement, un repas, un travail et toutes sortes de facilités.

Il en tire aussi un bénéfice non négligeable en terme de réputation. Un archimage ou un mage de rang élevé se doit d'avoir plusieurs apprentis. Ça fait plus sérieux. Personne n'accorderait de crédit à un archimage sans apprentis.

les archimages les observent depuis les fenêtres des Salons Subjectifs et choisissent leurs futurs apprentis parmi les mages les plus brillants.

Les Salons Subjectifs. Les Salons Subjectifs se trouvent au centre des Cours Intérieures. Ils bordent la Salle Circulaire où se réunit le Conseil Logique. Ces luxueux salons sont réservés aux archimages et à leurs apprentis. Ils sont interdits aux mages et aux apprentis ordinaires.

Chaque salon est attribué à un archimage. Il y retrouve ses apprentis et ses amis. L'ambiance est feutrée au point que même les clandestins se font polis et discrets.

Il est très mal vu de pénétrer dans un de ces salons sans y avoir été invité : on y risque la mort définitive.

Le Cabinet des Curiosités. Le Cabinet des Curiosités est le seul Salon Subjectif accessible à tous les mages. C'est là qu'on expose les plus belles collections de la Loge Invisible, comme l'Aiguilleur Rigoureux d'Huguelin le Voyageur ou l'édition originale du *Formulaire Inachevé*.

Le Cabinet des Curiosités ouvre seulement les jours d'exposition.

Deux mondes superposés. Le plus surprenant à la Loge Invisible est la nature-même des lieux. On ne s'en rend pas toujours compte en arrivant, mais le monde matériel et le monde spectral se superposent exactement. En regardant autour de soi, on voit non seulement les objets matériels qui nous entourent, mais aussi les objets spectraux.

Cela surprend toujours, quand on constate que le verre qu'on cherche à attraper nous échappe et qu'il laisse un contact répugnant. Il arrive aussi qu'on se trouve pris dans un duel entre deux clandestins et que leurs armes nous traversent en nous laissant cette sensation désagréable, froide et gluante.

Bien sûr, on finit par s'y habituer. Il suffit de trouver le truc et de regarder les choses attentivement. Tout ce qui vient du monde spectral ne projette pas d'ombre. Aussi, ne t'étonne pas qu'un mage te dévisage toujours avant de s'adresser à toi : il cherche à savoir si tu es une créature matérielle.

Un lieu maudit

La Loge Invisible se vide à 15:00. Il est interdit de rester sur place la nuit et tout le monde sait qu'il faut mieux ne pas déroger à la règle au risque d'y laisser sa vie. Seuls les fous et les téméraires s'aventurent dans les cours désertes. Il s'y passe de drôles de choses.

Les rumeurs sont nombreuses. Certains parlent du fantôme de Morneffluve et du Secret des Lucioles. D'autres parlent des Chambres Noires. Depuis la Guerre des Ombres, beaucoup de ténébreux sont morts aux mains de l'Illumination dans d'atroces souffrances et beaucoup de salles et de couloirs ont été condamnés.

Les Chambres Noires. Les Chambres Noires sont d'anciennes chambres de torture. Elles se trouvent dans les profondeurs de la Loge Invisible. Utilisées pendant l'Illumination, elles ont été désaffectées depuis. On y entrepose aujourd'hui les enchantements obsolètes. Chacun est soigneusement étiqueté et inventorié. Certains sont encore en bon état, mais la plupart se sont dissipés ou se sont corrompus quand ils ne sont pas devenus carrément dangereux.

Dans ces lieux, la concentration de magie est telle qu'il se produit parfois des explosions et des phénomènes étranges. Chaque chambre est

pourtant scellée. Pour y accéder, il faut l'autorisation d'un archimage ou du secrétaire hermétique.

Sur place, il faut se méfier des apparitions, des fantômes et des revenants. Ils sont nombreux à avoir souffert durant la Guerre des Ombres. La plupart ne sont pas dangereux. La torture les a brisés. Les rares mages à avoir eu la force de résister sont devenus des abominations assoiffées de sang. Heureusement, ils ne peuvent se manifester qu'une fois la nuit venue. Le jour, on n'entend que des échos lointains et on n'aperçoit que des ombres fugitives.

La Salle du Jugement. La Salle du Jugement fait partie des endroits les plus terrifiants de la Loge Invisible. C'est là où furent condamnés les plus grands mages ténébreux.

Pour beaucoup de mages, c'est devenu un lieu de culte et de pèlerinage. Il est pourtant interdit de s'y rendre sous peine d'exclusion définitive. Cela n'empêche pas les plus hardis de s'y rendre et parfois d'y passer la nuit.

Personne ne sait à quoi ressemble cette salle puisqu'il est interdit de s'y rendre. Tout le monde pourtant est prêt à vous la décrire. Aucune de ces descriptions ne concordent, mais cela alimente les conversations et enflamme les esprits.

L'affaire Vernaire. La triste affaire Vernaire est encore dans tous les esprits. Il y a un an, sept mages se sont introduits de nuit dans les Cours Intérieures. Que leur est-il arrivé ? Personne ne sait exactement. Toujours est-il que Silvendrin, le gardien, a retrouvé le corps de l'un d'entre eux, le jeune Vernaire. Le mage était méconnaissable. Il était à moitié brûlé, il avait la peau à vif et les membres brisés.

On l'a soigné et ressuscité, mais on n'a pas pu faire grand-chose pour son esprit. Le mage avait très peu de souvenirs de la nuit. Il a parlé de l'attaque d'une ombre, ce qui a été confirmé par Traque. Le reste n'était pas très clair.

Vernaire n'est plus à la Loge Invisible depuis. On dit qu'il est rentré sur sa terre natale. Le Conseil Logique n'a jamais fait le moindre commentaire sur l'incident. Il s'est contenté de rappeler les consignes de sécurité données à tous ceux qui viennent à la Loge Invisible : il est interdit de ne rester sur place la nuit.

Un lieu peuplé

Les mages ne résident pas à la Loge Invisible, ils sont seulement là en tant qu'invités. Les seuls résidants sont les éminences grises, les clandestins, les lucioles et les abominations.

Les éminences grises. Les éminences grises qu'on croise à la Loge Invisible sont les fantômes d'anciens mages. Elles viennent en aide à tous ceux qui ont besoin d'informations. En général, elles ne se manifestent pas d'elles-mêmes. Elles attendent qu'on fasse appel à elles. Une fois leur tâche terminée, elles disparaissent comme elle sont apparues.

Les mages sollicitent habituellement les éminences grises pour consulter des documents ou pour s'entraîner à la magie. Ils apprécient aussi de se mesurer à elles avant d'affronter leurs collègues. Cela leur évite le ridicule et les moqueries.

Les clandestins. Les clandestins se plaisent bien à la Loge Invisible. Sans doute parce que le monde matériel et le monde spectral se superposent.

Les clandestins travaillent avec les mages et leur aide est précieuse. Sans eux, le Secrétariat Hermétique ne réussirait pas à fonctionner et les Chambres Noires ne seraient pas aussi bien tenues.

Où qu'on aille, il est impossible de leur échapper : ils sont partout. Il n'y a que la nuit qu'ils se fassent discrets, quand la Loge Invisible change de visage. Contrairement aux éminences grises, il n'est pas possible de les reconnaître à leur apparence : ils en changent constamment. Il n'y a que leurs yeux qui ne changent pas. Si la plupart ont une apparence elfique, beaucoup prennent l'apparence de simples objets : bustes, tableaux, lampes, poignées de porte…

Les clandestins sont taquins, bavards et particulièrement indiscrets. Ils épient la moindre conversation. Quand on les interroge, ils cachent souvent la vérité, même s'il leur est impossible de mentir.

La plupart du temps, ils se contentent de jouer des sales tours aux mages ou de faire de mauvaises blagues, mais ils peuvent rendre la vie impossible à quelqu'un, surtout quand ils s'acharnent contre lui. De nombreux mages évitent la Loge Invisible pour cette raison. Leurs cibles de prédilection sont les nouveaux mages et ceux de faible rang. Aucun clandestin ne se risquerait à provoquer la colère d'un mage de rang élevé ou d'un archimage.

Les lucioles. Les lucioles sont les élementaires de lumière. Elles utilisent Lumière. Elles voltigent dans les couloirs et se posent n'importe où. Elles peuvent jouer avec vous un moment ou s'attacher à vos pas, mais un rien les effraie.

Les magiciens n'expliquent pas la concentration de lucioles à Encoche et particulièrement à la Loge Invisible.

On raconte qu'il existerait de grandes lucioles, même gigantesques, au cœur de la Loge Invisible, et qui commanderaient aux autres. Ce mythe, que rien ne vient étayer, est le plus souvent accueilli avec le sourire, mais il est particulièrement bien ancré dans l'esprit des mages. À les entendre, ils connaissent le Secret des Lucioles.

Les abominations. Les abominations sont particulièrement dangereuses. Heureusement, elles sortent seulement la nuit. Elles peuvent s'emparer de votre corps et faire de vous leur marionnette ou leur gibier.



■ Les Arbitres

Même si peu de gens le savent ou s'en soucient, les terres suspendues ne sont pas de simples cailloux. Elles sont conscientes. Elles pensent et elles réfléchissent, même si leur perception du temps n'est pas la même que celles des elfes.

Chaque terre est un Arbitre. Le plus souvent, ses seuls pouvoirs sont Conscience et un Mouvement à 1, mais certains Arbitres ont développé d'autres pouvoirs au fil des siècles. C'est le cas de l'Arbitre d'Encoche.

Silvendrin l'Incontournable

Silvendrin l'Incontournable est le gardien de la Loge Invisible. Il est en poste depuis si longtemps qu'il fait partie des meubles. Tout le monde s'est habitué à ce vieil archimage un brin dérangé qui gronde aussi bien les novices que les habitués, sans se soucier de leur rang.

Objectifs. Silvendrin n'aime pas le changement et se méfie des étrangers. Ce qu'on sait moins c'est qu'il lutte contre les larves et les abominations qui errent dans les profondeurs de la Loge Invisible.

Beaucoup de mages et d'archimages lui doivent la vie, mais ils ne le crient pas sur les toits : circuler de nuit à la Loge Invisible est interdit, et ce n'est pas Silvendrin qui risque de te dénoncer. Autant le vieillard est pointilleux avec le règlement, autant il est mal placé pour te le reprocher : il est le premier à y circuler la nuit. Il ne te félicitera pas pour autant. Si tu as le malheur de le croiser, attends-toi à ce qu'il te passe un savon.

Secrets. Certains pensent que Silvendrin fait partie du Conclave Alternatif. La vérité n'est pas loin : l'archimage en faisait autrefois partie, mais l'Arbitre d'Encoche lui a perverti l'esprit. Quand on s'en est aperçu, il était trop tard. Le Conclave Alternatif a néanmoins réussi à scinder l'esprit de Silvendrin en deux et à extirper l'Arbitre. Depuis l'archimage est très diminué. De son contact avec Encoche, Silvendrin a gardé une conscience étendue des lieux : il habite désormais la Loge Invisible, au propre comme au figuré. Il est devenu l'âme des lieux. Les bâtiments n'ont aucun secret pour lui et il peut s'y déplacer comme il veut.

Relations. Silvendrin a vu passer tous les mages et tous les archimages encore vivants à la Loge Invisible. Il les connaît tous. De fait, ils le traitent tous avec un certain respect.

De son côté, Silvendrin ne compte aucun ami. C'est un solitaire qui fuit le Conclave Alternatif comme la peste. Hélas, ses fonctions l'obligent parfois à travailler avec eux.

Apparence. Vêtu de robes passées de mode et d'un chapeau hors d'âge, Silvendrin traîne à sa ceinture un nombre incroyable de clefs de toutes les sortes et de toutes les tailles, même si elles ne servent à rien aujourd'hui : la magie permet de traverser les murs.

Caractère. Silvendrin a le chic pour surgir derrière toi au moment où tu t'y attends le moins. Il passe son temps à râler et à faire la morale. Il s'adresse à tout le monde, même aux archimages les plus respectés, comme à de jeunes mages turbulents. Tous ont droit à des sobriquets comme *"gredin"* ou *"chenapan"*.

Passions. Silvendrin a une passion sans limite pour les pâtisseries et les confiseries. Il n'est pas facile de s'en rendre compte tant le vieillard s'impose un régime sévère, mais il lui est facile de craquer. La moindre pâtisserie peut le détourner un instant de son objectif ou le pousser à faire preuve d'un peu moins de sévérité. C'est ce qui le pousse à faire preuve d'indulgence avec Gourmelune le Joufflu.

Actualité. Silvendrin évite de faire l'actualité. Très affecté par l'affaire Vernaire, il fait tout ce qu'il peut pour que de tels incidents ne se reproduisent plus.

Son dernier souci en date est une altercation avec Gourmelune le Joufflu. L'archimage, en charge de la sécurité d'une aile des Chambres Noires, est

un peu tête en l'air et il a vraiment du mal à entretenir les enchantements mis en place. L'avouer risquerait de le mettre en difficulté face aux autres archimages et pourrait lui coûter une place chèrement acquise.

Silvendrin a essayé de faire comprendre les choses à Gourmelune, mais chaque fois qu'il passe le voir, l'énorme archimage est toujours en train de goûter. Distrait par les montagnes de pâtisseries et de confiseries, le vieillard en perd à chaque fois ses moyens et repart sans faire le moindre reproche à Gourmelune.

