

Givre et Jasmin



"Dans le brouillard s'en vont un paysan cagneux
Et son boeuf lentement dans le brouillard d'automne
Qui cache les hameaux pauvres et vergogneux.
Et s'en allant là-bas le paysan chantonne
Une chanson d'amour et d'infidélité
Qui parle d'une bague et d'un cœur que l'on brise.
Oh ! L'automne, l'automne a fait mourir l'été.
Dans le brouillard s'en vont deux silhouettes grises.

"INTRODUCTION

« EMINENCE,...

Ce Drame m'a été rapporté par une toute jeune Eminence Grise.

Pour son premier contact avec les manigances du Maître du Semblant, elle eu fort à faire, et ses Inspirés, manipulés de bout en bout par ce qu'il faut bien reconnaître comme un chef-d'œuvre de Perfidie, ont finalement échoués. Le bilan fut sombre : Une morgane corrompue voleuse de Flammes qui ne fut jamais inquiétée bien au contraire, une puissante Inspirée éliminée par les joueurs eux-mêmes et l'un des Inspiré qui décide de se suicider devant l'étendue du mal qu'il a causé...

Tels sont les dangers qui attendent vos propres Inspirés si ils ne sont pas plus vigilants alors que le Drame s'apprête à être rejoué. Espérons qu'ils réussiront là où leurs prédécesseurs ont échoués. Je souhaite en tout cas que cette aventure vous laisse des souvenirs aussi beaux et puissants que pour les infortunés Inspirés qui s'y sont déjà laisser prendre... »

RÉFÉRENCES

Ce Drame se déroule en **Abyme**. Il faut donc posséder la boîte du jeu correspondant pour en profiter pleinement, cela dit il est assez aisément transposable en tout autre point de l'Harmonde, avec quelques adaptations toutefois. Il est également nécessaire de connaître un certain nombre de choses tirées du supplément **les Automnins**.

LE CONTEXTE

GALERIE DE PORTRAITS

Marie est une Inspirée qui réside dans le Quartier du Lierre, en Abyme. Elle fait partie d'une petite compagnie regroupant deux autres inspirés : **Orgon**, un conjurateur et **Ephène**, un flûtiste. Le trio lutte tant bien que mal contre les manigances du Masque dans la ville et participe également à la vie du Quartier du Lierre.

Melpomène est, quant à elle une Morgane « chasseuse de Flamme ». Elle est traquée depuis plusieurs années par une méduse Inspirée et conjuratrice, **Sanguine**, qui souhaite libérer l'Harmonde de la menace qu'elle représente. La morgane fuit donc la puissante méduse et ses démons et poursuit en même temps sa quête de Flammes. C'est ainsi qu'elle rencontre le trio **Marie – Orgon – Ephène** et commence à les éliminer les uns après les autres...

UN APPEL AU SECOURS

Tout d'abord, c'est **Orgon** qui est séduit par la morgane. Il tombe fou amoureux de la jeune femme, dilapidant son argent dans des bijoux hors de prix, conjurant des démons pour voler ceux qu'il ne peut se payer. **Marie**, de son côté, se rend bien compte que quelque chose ne va pas chez son ami, d'autant qu'**Ephène** à son tour semble être séduit. Un peu perdue, elle décide d'envoyer un appel au secours à une Eminence Grise de sa connaissance. Celle-ci contacte la compagnie des Joueurs et les envoie en Abyrne aider cette Inspirée.

LE DRAME AVANT LE DRAME

Pendant ce temps, **Melpomène** arrive à ses fins avec **Orgon** et l'attire dans sa chambre, dans la maison privée du conjurateur, dans le quartier du Clair-Obscur. Là, utilisant ses capacités d'automnine corrompue, elle vole la Flamme du conjurateur au cours de leurs ébats, ce qui a pour effet de réchauffer le cœur de la Morgane, mais également de littéralement congeler celui d'**Orgon** qui meurt dans un mélange de souffrance et de plaisir, de chaleur torride et de froid glacé.

Marie, qui a mené sa petite enquête, survient à ce moment et découvre, horrifiée, l'ampleur du désastre. Un bref affrontement s'en suit et la morgane tue la jeune femme. Pour parachever son œuvre, l'automnine lui dérobe son visage, prenant ainsi son apparence. **Melpomène** peut alors approcher **Ephène** et, sans que celui-ci ne se méfie, lui dérober sa Flamme.

Cependant, **Sanguine** a retrouver la trace de la morgane et surgit, accompagnée d'un puissant démon de deuxième cercle, interrompant le rituel de la morgane. Celle-ci parvient à s'enfuir, laissant derrière elle **Ephène** qui est toujours vivant (elle n'a pas eu le temps d'aller au bout du rituel et il a survécu) mais désormais dépourvu de Flamme (Elle a malgré tout eu le temps de lui voler). La méduse interroge plutôt brutalement l'ex-Inspiré puis l'abandonne à son sort, repartant en quête de **Melpomène**. **Ephène**, traumatisé par ce qu'il vient de vivre et qu'il ne comprends pas complètement, sombre dans la folie. Il a perpétuellement froid et cherche par tous les moyens comment se réchauffer. De plus, dans son esprit perturbé, c'est **Sanguine**, brutale et désagréable, qui est la « méchante » et donc responsable de son malheur.

LE VOL DE FLAMME

Pour pouvoir voler une Flamme, **Melpomène** doit établir une relation proche avec sa cible, un rapport intime. L'idéal est évidemment lors d'un rapport sexuel, mais il faut que les émotions soient fortes et qu'elles aient tissés des liens forts entre la morgane et sa proie. Bref ; la cible doit être amoureuse de la morgane.

A défaut, des rapports simplement affectueux, ou de la compassion, peuvent suffire mais il est alors plus difficile pour l'automnine de dérober la Flamme de sa cible.

Ainsi, la morgane s'emploie à charmer ces cibles, à les séduire, à les apitoyer, etc. Le but étant de faire tomber les barrières d'une manière ou d'une autre pour qu'au final l'Inspiré se livre de lui-même...

L'ARRIVÉE DES INSPIRÉS

Melpomène, étudiant le journal de **Marie** dont elle endosse l'identité, découvre que l'Inspirée a envoyé un message de détresse. Comprenant que de nouveaux Inspirés vont arriver à la rescousse, elle prépare son plan pour récupérer de nouvelles Flammes...



ENTRÉE EN SCÈNE

ABYME

Les joueurs vont être amenés à se déplacer dans cette ville si particulière, enquêtant dans plusieurs quartiers. N'hésitez pas, Eminence, à décrire la richesse de cette cité des démons et des diplomates, distillez l'ambiance crépusculaire de la ville et toutes ses étrangetés.

Si la compagnie est extérieure à Abyme, elle arrive à la Halle aux Embruns et doit ensuite se repérer, emprunter des passeurs ou des chaises à porteur, découvrant les étranges coutumes des Abymois.

RENDEZ VOUS MYSTÉRIEUX

Le rendez vous est fixé dans le Quartier du Lierre. Les Inspirés n'ont que quelques indices sous formes de mots épars : Jardin, fontaine, Jasmin, Marie... Ils cherchent, interrogent les habitants, pour finir par trouver le **Jardin des fontaines**. C'est un parc public construit par les habitants en l'honneur des Gros. Ainsi, il est décoré de cinq fontaines où trônent des statues retraçant quelques traits marquants de la vie des personnages.

Après un moment à chercher du jasmin dans tous les massifs, ils finissent par sentir l'odeur caractéristique de la fleur et découvrent une jolie jeune fille assise sur le rebord d'une des fontaines, caressant la surface de l'eau, un bouquet de jasmin à ses côtés. Elle semble attendre quelqu'un et chantonne à voix basse. Elle est habillée d'une robe légère et a pour seul bijou, un médaillon rond en argent et en nacre sur lequel sont gravées des sortes d'arabesques. Elle se présente comme **Marie**, mais c'est en fait **Melpomène**, qui attendait ici ses nouvelles proies.

UNE INSPIRÉE EN DÉTRESSE

Marie/Melpomène est dès le premier contact souriante et agréable avec les rôles, elle a l'air de bonne humeur, pourtant si ils y font attention les rôles remarqueront les légers cernes qui contrastent avec la fraîcheur apparente de son visage.

Apparence générale : jolie, naturelle mais négligée (ses cheveux châtain clair ne sont pas coiffés et il n'y a pas vraiment de recherche esthétique au niveau des vêtements) ce qui n'est pas sans lui donner un certain charme...

Elle les invite chez elle, la maison qu'elle occupe avec **Orgon** et **Ephène**. Là, à l'abri des oreilles indiscretes, elle explique qu'elle n'a plus de nouvelles de ses compagnons Inspirés. L'un, **Orgon** le conjurateur, a disparu il y a trois semaines. L'autre, **Ephène** le flûtiste, plus récemment, il y a deux jours.

Elle ne pense pas avoir d'ennemis. Le seul événement véritablement important est le contrat qu'ils ont remporté avec l'Ambassade Modéhenne pour la restructuration de certains quartiers de la ville. En effet, les Gros ont lancé un appel d'offre pour rénover certaines parties de la ville. Deux gros projets ont retenus leur attention : celui de l'ambassade Modéhenne et du quartier du Lierre qui visait à remettre plus de verdure dans la ville et celle de l'ambassade Carme qui souhaitait placer de nombreuses œuvres d'art partout dans la ville. Grâce à **Marie** et à ses compagnons, ce sont les Modéhens qui ont remportés le contrat et les méduses n'ont pas apprécié.

Eminence, ceci est une fausse piste, bien entendu, mais elle devrait renforcer dans l'esprit des joueurs l'idée de la culpabilité de la méduse **Sanguine**.

IDÉE D'AMBIANCE

Pour rendre le message d'invitation plus mystérieux, préparez un petit message par Joueur. Une simple feuille de papier plié, avec une phrase énigmatique écrite par **Marie**, du genre « votre Flamme révélera tous les secrets ».

Ecrivez ensuite les indices (Jasmin, jardin, fontaines...) avec du jus de citron. Aux joueurs de deviner qu'il faut passer le papier à la flamme pour révéler les indices.

MARIE/MELPOMÈNE

Le but de la morgane est double : récupérer des Flammes pour son cœur de glace, mais également se protéger de **Sanguine**, la méduse qui la traque.

Pour cela elle joue le rôle de **Marie**, une jeune fille agréable, mais timide et réservée, élevée par les lutins dans l'amour de la nature et des plantes. Herboriste, soigneuse, pure et fragile, la jeune femme ressemble au jasmin dont elle se parfume et doit être touchante dans sa détresse pour amadouer les joueurs.

Dès le départ, elle choisit l'un des Inspirés comme cible. Ce peut être un lutin, ou le plus jeune du groupe, ou le plus gentil avec elle... Elle en fait son protecteur, son confident. Si celui-ci imagine déjà une idylle avec cette jolie jeune femme fragile, c'est tant mieux, la fin n'en sera que plus dure à vivre...

CE QUE LES JOUEURS APPRENNENT DE MARIE

CE QU'ELLE LEUR DIT

- **Orgon**, humain inspiré conjurateur a ses heures, a **disparu depuis 3 semaines**. Elle soupçonne un démon car **Orgon** avait l'air très angoissé, très nerveux ces derniers temps il n'arrêtait pas de chercher quelque chose semble-t-il, il découchait quasiment toutes les nuits, ne venait plus aux réunions de la compagnie. Il possède une autre maison, quelque part en Abyme, mais elle ignore l'adresse. Elle sait qu'il était conjurateur et connaît le nom de son advocatus diaboli : **Mugen**. Son office est quelque part dans le **quartier du Clair-Obscur**.
- **Ephène**, humain également inspiré, accordé de la flûte, a **disparu depuis 2 jours**. Il s'inquiétait lui aussi pour **Orgon** et enquêtait. **Marie** n'explique pas sa disparition. Peut-être a-t-il trouvé quelque chose...
- Les **méduses** peuvent être derrière tout cela pour se venger de leur défaite, ou pour tenter de faire capoter le projet et récupérer la mise.
- Le soir même, un bal est organisé à l'ambassade Modéhenne pour fêter le succès du projet. **Marie** doit s'y rendre, mais doit y aller avec un cavalier... Si un autre Inspiré souhaite se joindre à cela, une des amies de **Marie** travaillant à l'ambassade cherche également un cavalier.

ET SI JAMAIS...

Si ils la suspectent de quelque chose, il est très difficile, au début du moins, de découvrir quoi que ce soit. Son **bienfait perfide de comédie** rend ses mensonges indétectables. Elle a de plus volé les Flammes de ces anciennes proies et est donc Inspirée. Un Jorniste utilisant « discerner la Flamme » n'aura aucun doute à ce sujet.

Le seul souci est si ils explorent sa mémoire à l'aide du cistre... mais il n'y a aucune raison qu'ils en viennent à de telles extrémités tout de suite. Après tout, ils sont venus pour l'aider.

La jeune femme est herboriste et, à part de nombreuses fioles de potions, sa chambre ne recèle rien de suspect.

EN FOUILLANT LES CHAMBRES DES DISPARUS

Il est possible de trouver en fouillant particulièrement bien (diff. 20), caché sous une latte de bois du plancher, un étui avec une parure de bijou. On y distingue un poinçon, celui de **Jadéor** (voir plus bas).

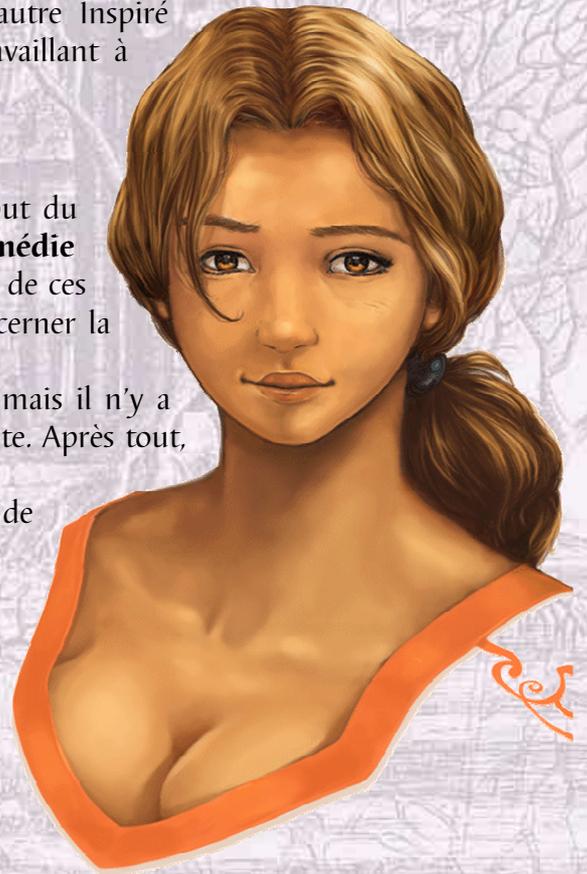
LE BAL DE L'AMBASSADE

LA PRÉPARATION

Melpomène, ayant volé le visage de **Marie**, s'efforce de maintenir la vie que celle-ci menait pour maintenir l'illusion. Elle convie donc l'un des rôles à participé le soir de la rencontre à une sorte de bal. Bal qui aura lieu dans l'un des palais de l'ambassade modéhenne, un lutin ou un modéhen est forcément une cible privilégiée. Pour y parvenir **Marie** demandera les services de chaises à porteurs. Le rôle choisi pour la soirée pourra la retrouver devant l'ambassade ou l'accompagner jusqu'à celle-ci.

Il peut être intéressant de réserver un moment pour que le ou les cavaliers fassent les boutiques, se cherchant un costume adéquat pour la soirée à l'ambassade. Pendant ce temps, une Inspirée du groupe (une méduse par exemple) peut aider **Marie** à se préparer, la poussant à se présenter sous son meilleur jour elle qui n'en a pas l'habitude.

Quoiqu'il en soit **Marie** n'aura jamais été aussi belle que ce soir. Elle porte une robe de soie blanche bustier, ainsi que deux gants de soirée et un léger châle transparent qui repose sur ses épaules délicates... Le médaillon d'argent au fermoir de nacre est presque de trop tant son cou est parfait. A ses oreilles, 2 perles provenant de l'enclave boucanière de très bon goût.



© Boris Courdesses

L'ENTRÉE DU BAL

A l'arrivée de la salle de bal, tous les regards se tournent vers **Marie**, on chuchote sur son passage "est ce vraiment elle?", "C'est un beau brin de jeune fille..."... Les autres dames de la soirée sont pour la plupart jalouses.

Marie ne semble pas être habituée a tant de regards posés sur elle. Le rôle remarquera ses joues s'empourprer quelque peu. Elle passera alors son bras autour de celui du joueur, comme pour se rassurer.

LE DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

Un Gros, **Ambroise**, est à la table de **Marie** et du joueur, un ami de **Marie** apparemment. Il l'a clairement aidée à l'acceptation du projet. Il ouvrera grand ses bras à l'arrivée de **Marie**, lui fera cadeau de deux grosses bises bien claquantes et discutera de tout et de rien avec elle. Il est assis sur une dizaine de coussin, parfumé, maquillé. Ses doigts sont couverts de bagues, etc., et deux gardes se tiennent derrière lui. Un satyre est également présent à la table. Le reste est constitué d'humains. Le joueur pourra apercevoir quelques lutins dans la salle.

Ce bal est organisé pour célébrer une victoire de l'ambassade. Les Gros, après de nombreuses négociations, ont finalement accepté de charger l'ambassade Modéhenne de l'aménagement de certains quartiers. Ainsi de nombreux arbres, jardins publics et boulevard fleuris vont être plantés un peu partout dans la ville. Cela signifie du travail pour les lutins et c'est un succès pour le quartier du Lierre et l'ambassade.

La soirée débute par un discours de l'ambassadeur modéhen (**Sylvariel de Madénie**, vieux et sage, tunique blanche brodée d'or avec un rameau de l'arbre roi enroulé autour du poignet, salanistre autour du cou).

"Je tiens a féliciter...blablabla...C'est une grande victoire....blablabla... petite blague sur les Terres veuves qui voulaient elles aussi s'occuper du projet de réaménagement. Il remercie personnellement **Marie** qui devient rouge comme une pivoine..."Pour sa sensibilisation auprès des abymois etc.". Son discours se finit par un "Bon appétit". Applaudissements.

Buffet. Spécialités modéhennes.

Puis ouverture du bal. On pousse les tables. Petit orchestre improvisé. **Marie** semble trop timide pour aller danser à moins qu'on ne lui propose, elle reste assise sur sa chaise l'air gênée. Si l'Inspiré l'invite a danser elle lui avouera ne pas savoir danser. Ses pas seront légèrement calqués sur les danses traditionnelles modéhennes, mais elle prendra vite goût à la fête et se laissera aller. Tout le monde passera une très bonne soirée. Le cavalier de la belle pourra s'entretenir avec de nombreuses personnalités de la ville.

En fin de soirée lors des au revoirs, **Marie** demande a **Ambroise**, son ami le Gros, des nouvelles a propos d'**Ephène** et son aide pour le retrouver. Le Gros lui promet de faire ce qu'il peut pour elle.

Finalement, tout le monde rentre chez lui. Il ne s'est rien passé, mais des liens se tissent entre la morgane et sa nouvelle cible.

L'ADVOCATUS DIABOLI

TROUVER MUGEN

Pendant que certains s'amuse à l'ambassade Modéhenne, d'autres peuvent enquêter sur l'une des pistes : **Mugen**, l'Advocatus Diaboli d'**Orgon**.

Il se trouve dans une petite auberge miteuse du quartier du **Clair-obscur**. L'ambiance est mortelle. Tous les regards se tournent vers les joueurs dès leur arrivée. Le bureau de **Mugen** se trouve dans une pièce au sous-sol. L'escalier qui y mène n'est pas gardé.

L'Advocatus est joueur et pervers. Il s'agit d'un humain grand et desséché. Ses yeux sont deux orbites creuses où ont élu domicile deux billes d'acier. Sa bouche, déformée par un rictus malsain, découvre des dents en acier également pointues. S'en prendre a lui serait suicidaire : un **incarnat** veille sur lui, caché dans son ombre. L'Advocatus est un ancien juge d'acier, et il communique encore avec ses démons serviteurs en se servant d'une plaque d'acier sur laquelle il promène une pointe métallique.

CE QUE L'ADVOCATUS DIABOLI SAIT

- Pas vu **Orgon** depuis plusieurs jours alors qu'il devait passer voir **Mugen** pour quelques formalités au sujet d'une connivence.
- Il pourra donner un double des connivences d'**Orgon** en échange d'un petit service. et si les rôles sont courtois.
- **Orgon** a toujours été très bon payeur : aucune connivence en retard, pas d'inimitiés particulières dans le monde de la conjuration.

CE QU'IL DÉCLARE AUX JOUEURS

"Malheureusement je n'ai pas pour habitude de consacrer du temps aux non initiés. Voyez vous j'ai beaucoup de travail. Les abysses ne se gèrent pas seules.*rire carnassier* Mais on peut s'arranger. J'ai actuellement un léger souci avec un mauvais payeur... Je pourrai m'en charger mais l'Artificier est lui aussi débordé. A croire qu'on vit dans une ville de malotrus.*nouveau rire carnassier* Et puis je n'ai jamais aimé m'occuper du sale boulot..."

Quoi qu'il en soit, la personne concernée aime traîner près du **cimenterre dans le quartier des Ombres** en ce moment. Allez savoir ce qu'il y fait. *rire* Il s'agit de **Mécot dit le mollusque**. Une vraie plaie pour les yeux paraît-il. Ce qui est sûr c'est que c'est aussi une plaie pour mon organe délicat. (Olfactif) *rire*

Je veux que vous me rameniez ses yeux... Voyez : je fais collection. *il montre des étagères pleines de bocaux contenant des yeux dans du formol - sourire pervers* En échange je vous promets un double de toutes les connivences d'**Orgon** et la réponse à vos questions."

LES CONNIVENCES D'ORGON

Si les joueurs lui ramènent les yeux (voir plus bas), il les reconnaît à l'odeur (et aussi parce qu'un démon particulièrement discret a observé le groupe pour voir si il ne le trompait pas) et leur confie des doubles des connivences.

Toutes sont en règle :

- Les dernières font état de divers larcins mineurs par le même démon de deuxième cercle : vols de bijoux et de vêtements féminins à la mode.
- La quasi-totalité des connivences ont été établies dans une maison particulière du **quartier du clair obscur** : celle où il retrouvait en secret la morgane et où son corps gelé repose encore, ainsi que celui de la vraie **Marie**.

DES YEUX DE MOLLUSQUE

LE MAUVAIS PAYEUR

C'est dans le quartier des Ombres, le cimetière d'Abyme, que se trouve **Mécot dit le mollusque**. Il est assez facile de le trouver, tout le monde le connaît et personne ne le supporte. Donc on est tout à fait disposé à indiquer son « adresse » à des inconnus qui vont sûrement lui apporter de gros ennuis.

On le trouve finalement dans une des nombreuses cryptes du quartier, une pelle à la main, un sac dans l'autre, en train de fouiller pour retrouver d'éventuels trésors à revendre. C'est un vrai déchet de la société, laid, puant, avare, trouillard... Il a conjuré plusieurs opalins, n'honorant jamais ses connivences et se débarrassant du démon par le feu quand celui-ci ne lui était plus utile. Evidemment, au bout d'un moment, cette pratique attire des ennuis.

Dès qu'il aperçoit les joueurs il s'enfuit en courant. Il ne sera pas dur à rattraper, ni à tuer éventuellement. **AGI+chirurgie 15** pour lui enlever les yeux...

DE LA MORALITÉ DE CET ACTE

Cela dit, tous les Inspirés du groupe ne seront pas forcément d'accord pour que l'on mutile un pauvre bougre, aussi répugnant soit-il qui ne leur a rien fait. On est des héros quand même ! D'autres argueront d'une nécessité absolue : sauver des Inspirés. Alors, bon, les yeux d'un déchet pareil, ce n'est pas cher payé... A vous de voir, Eminence, si dans leur raisonnement, certains ne méritent pas un peu de Perfidie. Quant à pratiquer l'acte lui-même, énucléer un homme dans une crypte d'un cimetière mystérieux, cela peut amener à un petit jet d'effroi.

LA MAISON D'ORGON

LA TROUVER

Les Inspirés peuvent aboutir à cette maison de deux façons :

- Après avoir récupéré les connivences d'**Orgon**, les joueurs ont l'adresse de la maison d'Orgon et peuvent s'y rendre. D'aspect banal, la maison d'**Orgon** se trouve dans le quartier du **Clair-Obscur**. La porte n'est pas fermée à clef.
- En ayant récupéré le bijou caché dans la chambre d'**Orgon** chez **Marie** et en ayant enquêter sur l'origine du poinçon. **Jadéor** donne alors l'adresse (voir plus bas).

FOUILLE

La baraque se compose de deux niveaux :

Rez-de-chaussée :

Rien de particulier si ce n'est une légère odeur de pourriture. Quelque chose de difficilement perceptible qui flotte dans l'air (**PER+vigilance diff. 20**).

1er étage :

- Il y fait très froid et une odeur de pourriture beaucoup plus marquée y règne.
- la pièce comporte des sculptures torturées qui projettent des ombres étranges sur le sol (conjuración). Traces d'encres bleues.
- Un lit au fond de la pièce où se trouve le corps d'Orgon, bleu lui aussi, mais pour d'autres raisons, les lèvres noires. Son visage est pourtant serein, un sourire semble même se dessiner sur son visage. Celui-ci est recouvert d'une fine pellicule de givre et est glacé au toucher. C'est le froid qui lui confère sa couleur bleue.
- Il y a du sang près du lit et une trace près de l'armoire. Des mouches bourdonnent près de celle-ci. **Agi+esquive 10** pour éviter le cadavre qui tombe du meuble si quelqu'un l'ouvre. Le corps est celui d'une jeune femme poignardée à l'abdomen, son visage n'est qu'une sphère plus ou moins ronde de chair sanguinolente, comme si il avait été arraché. Ses cheveux ont également disparus. Elle porte une bague en argent montée d'un saphir presque noir. La décomposition a déjà commencé : effroi difficulté 15 (2 pts de ténèbre). C'est évidemment le cadavre de la vraie **Marie**.
- Sinon, on peut trouver un bouquet de roses fanées sur une table, plusieurs boîtes à bijoux vides, deux fioles d'encre des 2 premiers cercles, du papier à connivences, des pinceaux...
- En fouillant vraiment, on peut trouver également une facture pour une bague : Chez **Jadéor** bijoutier de père en fils, quartier de l'**Aigue Marine**. La description de l'objet correspond à la bague que porte la morte.

JADÉOR, LE BIJOUTIER

TROUVER SON ÉCHOPPE

Il est possible d'arriver au joaillier de deux façons :

- Soit en découvrant le bijou caché dans la chambre d'Orgon chez Marie. Une rapide enquête auprès des bijoutiers et joailliers permet d'identifier **Jadéor** dont il est facile d'avoir l'adresse.
- Soit en découvrant la bague et la facture sur le corps de Marie, dans la maison particulière d'**Orgon**.

Une fois dans le quartier, l'adresse n'est connue que des méduses et des bourgeoises. Petite enseigne discrète. Le propriétaire est un vieux monsieur avec des lunettes qui tiennent sur un long nez.

UN SOUVENIR ET UNE ADRESSE

Si on lui montre la facture ou si on lui parle d'**Orgon**, il s'exclame : "Ahhh oui je me souviens de ce petit Monsieur. Amoureux ça c'est sûr ! Il m'a acheté une de mes plus belles pièces. En même temps faut les entretenir ce genre de dame ! Ahhh d'ailleurs j'ai l'impression de revivre cette journée. De sentir son **parfum** à nouveau. Quel beau brin de femme c'était. Les **cheveux blonds** presque lumineux, et une **peau de nacre**."

Dans le **registre**, les joueurs peuvent facilement retrouver l'adresse de la maison particulière d'Orgon, à condition de convaincre le bijoutier de les laisser le consulter, ou de le faire discrètement.

LES BRUMES DE LA FOLIE

UNE NOUVELLE PISTE

Au moment que vous jugerez opportun, quand les joueurs pataugent un peu ou si la tension redescend, c'est le moment de mettre en scène ce petit rebondissement.

Un envoyé d'**Ambroise**, le gros, ami de **Marie**, rencontre les joueurs et les informe qu'**Ephène** a été vu dans le **quartier des Brumes**, au **Capitule**, la plus célèbre maison de plaisir de ce quartier (voir le roman, *Abyme*, de Mathieu Gaborit).

L'ANTRE DE LA FOLIE

Entrer dans l'établissement n'est pas évident et ils devront faire la queue pendant 1 heure (sauf si les inspirés utilisent leurs noms, leurs charges, une lettre qu'ils auraient demandé à **Ambroise**, etc.). Il y a de nombreuses drogues, à fumer, à avaler, etc. Une petite partie pour les salanistes, une méduse qui procure l'extase par ses serpents, etc. Il y a également possibilité de consommer des élémentäs, et c'est là justement qu'on trouve **Ephène**. Cette partie de l'établissement se compose de nombreuses alcôves séparées les unes des autres par des rideaux ou des voiles.

Ils le découvriront assis à une table, tremblotant, comme un drogué en manque. Il contemple avec avidité un élémentäs de feu qui s'agite sur la table devant lui. L'ex-Inspiré est brûlé aux lèvres et au nez et répète sans cesse "j'ai si froid...j'ai si froid...petit, petit, petit viens me réchauffer"

Les rôles seront alors témoins de la scène suivante :

Ephène empoigne l'élémentäs et commence à tenter de l'ingérer, chose qu'il parvient à faire non sans mal. Il cesse alors de trembler et semble reprendre des couleurs. Il plonge alors une main dans sa poche (**vigi+per 15**) et prend une flûte à bec qu'il pose contre sa bouche pour tenter de jouer. Une mélodie agréable s'élève au début, puis très vite cela dégénère : il casse sa flûte et est pris d'un accès de folie. Il renverse la table en hurlant : "Ca ne marche plus !! arrhhhh c'est cassé (en se tapant la poitrine) ! hahahaha ! j'ai froid !" Il se calme enfin et se met à pleurnicher dans un coin.

ENTRETIEN AVEC UN EX-INSPIRÉ

Si les rôles le questionnent, il est en plein délire. Il essaiera de se mettre dans les bras des Inspirés attiré par leurs flammes " hmmm vous êtes si chaud... serrez... serrez moi fort..." " Le démon hihihhi oooh les beaux yeux qu'il avait ! Tout bleus. hihihhi" "ssssssssssss ! Mais je n'ai rien dit ! Non rien dit ! sssssssssss la vilaine ! sssssssssssssss"

Il évoque ainsi la méduse et le bruit de ses serpents, et les yeux bleus du démon. Car dans son esprit dérangé, la perte de sa Flamme est associée à **Sanguine** qui a surgit alors qu'il se faisait « vampiriser » par **Melpomène**. Il ne se rappelle plus qu'il était avec celle qu'il croyait être **Marie**, et celle-ci se garde bien de le dire.

Découvrir qu'on a volé sa Flamme devrait relancer la motivation des joueurs et le sentiment d'urgence. Il faut absolument empêcher celle qui est responsable de tout cela, et il semble bien que ce soit une méduse.

L'ENLÈVEMENT DE MARIE

MISE EN PLACE

Eminence, vous pouvez faire intervenir la fin de ce Drame quand bon vous semble. Ce peut être une fois qu'ils ont découvert tout ce qui précède, pendant leur investigation dans la maison particulière d'Orgon, en pleine rue, comme vous le souhaitez. Il est aussi possible de jouer ce scénario en temps limité et de décider qu'à telle heure, environ une demi heure avant la fin, les événements suivants arrivent, quelles que soient les actions des Inspirés.

Voici deux suggestions :

- **Fouille interrompue** : Les rôles enquêtent dans la maison particulière d'Orgon. Si ils commencent à avoir des doutes sur **Marie**, il est temps de couper court, pour qu'ils ne découvrent pas le pot aux roses avant la fin. **Marie**, trop sensible, est restée au rez-de-chaussée de la maison et a demandé à son chevalier servant de lui tenir compagnie. Pendant que tout le monde fouille à l'étage, elle craque et sanglote sur l'épaule de l'Inspiré, commençant à vampiriser sa Flamme pendant qu'il la rassure, ému. C'est alors que le démon défonce la porte et attaque.

- **Nuit agitée** : L'enquête piétine et les rôles n'ont toujours pas mis la main sur le démon "coupable". Tout le monde va se coucher. Deux heures plus tard c'est par un hurlement que sont réveillés l'ensemble des rôles. Le cri provient de la chambre de **Marie**. Ils trouveront la jeune fille en sueur, assise sur le lit en proie encore aux terreurs d'un cauchemar. Elle délire à moitié. Elle tient fermement dans sa main gauche son médaillon qui pend autour de son coup. Elle prononce hagarde, alors que les rôles tentent de la rassurer " Je...Je...Il est derrière moi...Je ne veux pas y aller...". Si les rôles la rassurent. **Marie** se calme et reprend conscience. Elle laissera couler quelques larmes et s'excusera auprès de ceux-ci. Si l'un des rôles l'interroge sur ses cauchemars, elle leur dit qu'ils sont apparus après les troubles qu'elle et ses amis ont subis. Elle est en fait hantée par **Vitrance** (voir Les Automnins) et ses sbires bien qu'ils ne puissent plus rien contre elle. Le rêve peut aussi correspondre à une vision envoyée par le masque pour la prévenir du danger qui la guette durant la nuit. Après s'être calmée elle remercie les rôles et alors qu'ils s'appêtent à sortir elle retient celui dont elle est le plus proche soit pas par la main, soit en lui demandant de rester car elle a quelque chose à lui dire. Elle s'arrange à tout prix pour avoir un contact physique avec lui, elle doit semblée encore sous le choc, et lui demande de rester jusqu'à ce qu'elle s'endorme. Elle va en fait profiter de la situation pour tenter de voler la Flamme de l'Inspiré. Elle n'aura le temps que de l'affaiblir. Elle lui demande par exemple de lui parler de sa chesnaie, de sa vie, de ses proches, etc. L'attaque du démon a lieu 2 à 3 heures plus tard.

QUE SE PASSE-T-IL ?

Voilà ce que voient les Inspirés :

- **Le personnage qui est en compagnie la morgane** : Alors qu'il est envahi par un engourdissement, il entend un bris de verre (option « **Nuit agitée** ») ou une porte fracassée (option « **fouille interrompue** »). Un démon surgit dans la pièce. il fait sombre et il ne remarque qu'une silhouette mouvante dans la pénombre, puis deux yeux glacés, bleus, qui étincellent dans l'obscurité. Il est très faible sur le coup (de par la vampirisation de la morgane, mais il l'ignore) et assiste à la scène en spectateur ; sans pouvoir agir. Il sent son arme lui échapper : apparemment **Marie** s'en est saisi et fonce tête baissée pour se défendre. La suite se passe dans son dos, il ne voit rien, ne peut se retourner, et ne fait qu'entendre un lutte rapide, un cri de femme, puis plus rien. Panne de son, panne d'image, l'Inspiré sombre dans l'inconscience.
- **Les autres Inspirés** peuvent percevoir un bruit de vitre brisée ou de porte fracassée (**jet de vigilance diff. 15**), un bruit confus mais bref et enfin un cri de femme (**jet de vigilance diff. 10**). Quand ils arrivent sur les lieux, ils découvrent ce qui suit : leur compagnon est comme figé, impuissant, tremblant, claquant des dents, il a l'air beaucoup plus pâle qu'à l'accoutumée et est glacé au toucher. Après s'être réveillé (environ 5 min) il souffre d'un malus de -1 à toutes ses actions pour quelques heures. Ils ne peuvent rien faire, le puissant démon s'est envolé en emportant la pauvre **Marie**.

Ce qu'il s'est réellement passé :

Alors que **Melpomène** est en pleine "vampirisation", le Démon envoyé par **Sanguine** s'introduit dans la pièce. Le joueur qui vient de subir la "vampirisation" est trop faible pour faire quoi que se soit, **Melpomène** se sert de l'arme de l'Inspiré pour tenter de se défendre mais sans succès elle est alors emportée par le démon qui a pour ordre de la ramener vivante. Celui ci repart par où il est entré avec sa prisonnière qui avant de sombrer inconsciente pousse un dernier cri.

INDICES

Ils trouveront facilement l'arme de l'Inspiré qui gît par terre, non loin, couverte d'un sang noir et poisseux. Il s'agit en fait du sang de **Melpomène** (peine perfide) qui est blessée au bras. En l'étudiant, ils peuvent se rendre compte qu'il n'est pas ténébreux (sang de démon) mais perfide, cela dit ils risquent de se précipiter à la poursuite du démon sans s'appesantir sur ce détail. Ils trouveront d'autres **traces de sang** qui feront comme une piste à travers Abyrne, survolant les toits, coupant les canaux, facile à suivre, mais assez longue.

Elle les mène jusqu'à la demeure de **Sanguine**, une tour d'aspect assez lugubre dans le quartier de l'**Aigue Marine**. Le quartier est bourgeois, les maisons sont très stylisées. La tour se trouve être en fait une sorte d'appendice à une autre, immense, à l'architecture très torturée (beaucoup d'arêtes vives), l'**académie Obscurantiste**. Les tourelles ont l'air d'avoir poussé tout autour de cette tour magistrale. Ce sont les nombreux appartements de mages du trait noir.

CONFRONTATION FINALE

DÉCOR

La tour est constituée de deux pièces :

- **Le rez-de-chaussée** : chambre basique, lit, bureau de travail en désordre. Un jet de **PER+fouille diff. 15** révèle aux joueurs trouveront des livres traitant de **démonologie** ainsi qu'un **plan d'abyme** avec diverses annotations, des croix, comme une sorte de pistage. si ils s'attardent, **PER+vigilance diff. 20** ils entendront des cris provenant du 1er étage, le seul moyen de s'y rendre c'est d'emprunter l'escalier. **Sanguine** est trop concentrée pour pouvoir remarquer la présence d'intrus chez elle.
- **1er étage** : L'escalier se termine par une porte massive en bois. Derrière celle-ci, la pièce est circulaire. Un obscurantiste reconnaîtra ce genre de pièce traditionnelle des académies du trait noir : les murs sont couverts d'étagères pleines d'instruments de torture à échelle réduite (chaise à clous, élongation, estrapade, garrots, immersion, fers brûlants, rouleaux à épines, tourniquets; vierges de fer, etc.) le tout pour les danseurs évidemment. Une **méduse** se tient au milieu de la pièce, supérieure, sublime, souveraine, habillée en cuir et en écailles violines de la même couleur que ses serpents. Ceux-ci sont d'ailleurs en pleine effervescence, sifflants et crachant. Lorsque les Inspirés font irruption dans la pièce, elle tient une sorte de coutelât dans la main qu'elle pose rapidement sur un petit chariot couvert d'instruments sordides. Un démon cornu et au corps bleu sombre et musculeux se trouve à côté d'elle, ses yeux sont deux saphirs glacés, sans la moindre apparence de vie. Entre eux la pauvre **Marie** est attachée sur un siège de fer. Elle semble terrorisée, les rôles remarquent de nombreuses meurtrissures sur son visage et ses bras.

COMBAT D'INSPIRÉS

Dès l'entrée en scène des rôles, **Sanguine** lance le sort « puissance » (au cas où), les mages peuvent tenter de le détecter. Elle met une main sur la garde de son sabre et l'autre dans sa poche et s'adresse de façon courtoise aux inspirés (du moins si ils lui en laisse le temps) :

"Eh bien ! En voila des manières..." le fait qu'elle torture quelqu'un ne semble pas la gêner outre mesure. "J'avais prédit votre venue. Cependant, j'ai une sale besogne à terminer et je vous prierai de patienter un instant. Vous trouverez un peu de thé en bas." Elle se retourne alors vers le démon et lui dit d'un air sec " Tue-la". Le démon s'exécutera et passera sa main autour du cou frêle de la jeune fille. Il peut le briser en une seconde mais celui-ci préfère faire durer le plaisir en l'étranglant doucement. Si les rôles tentent quoi que se soit pour sauver celle qu'ils croient être **Marie**, **Sanguine** et le démon passent à l'attaque sans autre forme d'avertissement.

Sanguine se bat jusqu'à la mort (celle-ci est une furie guerrière à cause du venin de ses serpents...), le démon également. Ils s'interposent en tout cas entre les rôles et **Melpomène**.

Si le combat dure trop longtemps, c'est **Melpomène** qui achève le combat par un lancé de poignard dans le dos de la méduse (**PER+vigilance 20** pour voir **Marie/Melpomène** lécher le poignard avant de le lancer sur **Sanguine**, l'enduisant ainsi de poison).

LES MASQUES TOMBENT...

La méduse morte, une flamme apparaît au dessus de son corps et la morgane laisse tomber le masque. Sa main caresse son visage et celui-ci semble s'effriter pour révéler un visage inconnu mais magnifique, parfait...ses couleurs s'estompent petit à petit. Elle se fait translucide, n'est plus atteignable par les armes, déjà devenue brume, et souffle un baiser au personnage dont elle était si proche, avant de disparaître totalement, laissant derrière elle un léger parfum de jasmin.

DÉMASQUER MELPOMÈNE

Il y a, malgré tout, une petite chance pour les Inspirés de s'en sortir et de démasquer **Melpomène**. Si ils n'attaquent pas **Sanguine** mais l'immobilisent seulement, ils peuvent l'interroger et tout comprendre. Cependant il faudra tuer la morgane avant qu'elle ne disparaisse sous forme de Brume, sinon elle ira voler d'autres Flammes, toujours poursuivie par la méduse.

Tout dépend de leur perspicacité, et de ce qu'ils auront compris au cours de ce Drame. Tout dépend également du temps que vous leur laisserez, Eminence, avant de mettre en scène l'attaque du démon.