



Lucem adferre ad imas Umbras

Scénario commun pour Lutetia

I - Le contexte :

1 – Lutèce, une hydre à deux têtes

La Capitale Sorcière de France est sans conteste une exception en termes d'instances dirigeante. Elle est la seule entité urbaine d'Europe à connaître une double régence, avec la séparation des pouvoirs de deux familles régnant sur deux faces distinctes de la cité.

Ce sont les Puissants de ce monde, ceux qui en dictent les lois et en assurent la florissance, soit dans les lumières, soit dans l'ombre. Leur sang est celui des plus grands noms de la sorcellerie française, et leurs lignées comptent bon nombre de personnages historiques ou légendaires. La culture populaire de Lutèce en connaît les acteurs des grands morceaux de l'Histoire, les malfrats renommés, les hommes de sciences et de magie. Dans leurs seuls noms, vit toute l'histoire de la ville. Celle que l'on admire ou que l'on craint.

- Les Lumières de Lutèce sont l'un des visages de Lutèce, la ville des sages, des penseurs, des écrivains, chef-lieu de la Médecine des Mages, haut siège du Grand Œuvre alchimique après Prague, capitale de toutes les innovations, perle de l'architecture sorcière. C'est un monde de dorures, de faste et de prestige, où l'on parle bien, où l'on pense juste, où l'on agit seulement avec honneur dans une conception respectable de la magie blanche. C'est le Paris des honnêtes employés, des commerçants, des intellectuels. A sa tête, la famille du Griffon Blanc gouverne, avec pour leadership les personnalités d'Orbalt et Tybalt Griffonblanc.
- Les Ombres de Lutèce en sont le pendant. Si les Arcanes des grandes disciplines sorcières virent ici le jour, les savoirs occultes les plus tortueux grandirent en parallèle et étendirent leur influence sur l'ensemble de l'Europe. De puissantes familles portant l'héritage d'anciens anamorphes, conjurateurs et nécromants s'associèrent dans ses Cercles et y bâtirent des Manoir de Pierre Grise, répandant à leurs pieds des labyrinthes de ruelles où les parias de ce monde se réfugièrent dans les ardoises et le salpêtre. Les Ombres sont le Paris des gens modestes, des exclus, de ceux que les Lumières ont voulu oublier, mais aussi des Esprits Pensants contestataires et des riches héritiers de la Magie Noire. A sa tête, la famille du Solstice d'Hiver se dresse en souveraine, en la personne de Coriolan de Malebrumes.

Ces deux faces de Lutèce sont interdépendantes et portent les valeurs et compétences qui maintiennent la capitale sorcière en un tout depuis sa fondation. Si leurs instances dirigeantes peuvent sembler se côtoyer dans un climat de tension permanente, c'est en réalité plus par tradition que par réelle inimitié. En réalité, les familles de Malebrumes et du Griffonblanc se concertent et assurent leur coordination, dans une collaboration tacite qui a forgé la puissance de la France sorcière.



2 – L'essoufflement des Puissants

La société sorcière française porte l'héritage médiéval d'une société patriarcale linéaire dans laquelle quelques lignées de Puissants se transmettent le pouvoir de père en fils. Le « Nom » prévaut encore sur le « Sang » et demeure le seul à conférer la légitimité de l'autorité. Cette caractéristique se retrouve dans les familles de la bourgeoisie, dans une moindre mesure, et est le reflet d'une tradition française conservatrice à sérieuse tendance misogyne.

La « pureté du Sang » demeure une valeur prononcée, comme dans bon nombre de pays d'Europe occidentale. Pour les familles des Puissants, ce qui compte est la pérennité de la lignée dirigeante par la naissance de descendants mâles et l'accroissement du prestige de son nom par le mariage à des femmes de « qualité » apportant les compétences et bagages historiques de grandes familles bourgeoises. Les familles du Griffonblanc et de Malebrumes sont entrelacées des noms de Delacour, Midgard, de Nell, de Sifflebuse, des Etouffes, Filth, Noirbois, d'Aubignée.

Cet ancien navire, cependant, vogue à présent dans un monde moderne dont les mentalités et les valeurs ont évolué. Si la gouvernance autocratique a apporté à la ville ses titres de noblesse, elle se heurte aujourd'hui à ses propres contradictions autant qu'aux mutations de la société, qui aspire dans une rumeur à l'égalité des gens et des genres, à un pouvoir plus concerté et plus prompt à la décision, sans qu'elle n'ait à être validée par la voix d'un seul homme.

Le modèle patrilinéaire, lui aussi, affecte les Puissants dont la pérennité se trouve menacée. En ce début du XXIème siècle, le nom de Malebrumes semble être voué à s'éteindre, anéantissant la lignée dirigeante des Ombres et laissant planer sur la ville la perspective d'une donne nouvelle.

3 – L’ascension de la Rose+Croix

La Rose+Croix est un ordre hermétiste moldu d’Europe Occidentale revendiquant la succession des chevaliers du Graal, des templiers et du Tribunal d’Inquisition. Leurs membres sont appelés les rosicruciens. La Rose et la Croix désignent, dans leur langage, un état de perfection spirituelle et morale qu’ils recherchent par des études de philosophie et d’analyse historique.

Cette société secrète est l’une dernières factions humaine à avoir gardé la mémoire de l’existence des sorciers après le Schisme résultant de la période des Persécutions, au XIème et XIIème siècles. Ils prônent l’éradication pure et simple des « Peuples du Démon », dans un héritage inquisiteur néanmoins rempli de contradictions (voir ci-dessous). Nombre de personnages célèbres moldus en furent les initiés : René Descartes, Francis Bacon, Isaac Newton, Claude Debussy ...



Le Rose+Croix, dans sa compréhension globale du monde physico-magique, garde une connaissance et un usage des champs magiques restreint aux aptitudes d’êtres incapables de les canaliser. Au cours de l’histoire, Les R+C s’adonnèrent aux pratiques alchimiques et kabbalistiques, firent usage d’artefacts de magie volés et étudièrent de façon solide et théorique les principes ésotériques qui régissent la matière au même titre que les forces physiques. Leur technologie mélange les influences de l’industrie moldue et de la manufacture artéfactuelle sorcière. L’influence visuelle de cette faction pourrait être qualifiée de « Steam Punk », utilisant le cuir, le métal, les cristaux et le verre. Les R+C font usage de l’Orichalque, un métal d’origine météoritique exhalant le seul champ magique capable d’annuler tous les autres.

Depuis le début du XXIème siècle et sous l’impulsion du leader de la Juridiction rosicrucienne de France, Tristan d’Aubelune, l’ordre est entré dans une phase active de recherche des Portes de Lutèce, avec l’ambition de démanteler la sorcellerie française (qu’ils qualifient de « résiduelle ») au cœur même de ses institutions et de sa puissance.

La situation à Lutèce :

Les Puissants se mobilisent, tant dans la demeure du Griffon Blanc que dans celle du Solstice d’Hiver, dans une approche complémentaire.

- Orbalt et Tybalt Griffonblanc mobilisent leurs Aurors et renforcent les Illusions (les sortilèges qui séparent le Paris sorcier de son pendant moldu) tout en maintenant la population dans une situation d’ignorance visant à éviter toute situation de terreur.
- Coriolan de Malebrumes et ses hommes, en parallèle, agissent en terrain moldu pour étouffer à la source les rassemblements et dispositifs rosicruciens. Ils recherchent les sorciers enlevés pour torture, visent à la récupération des artefacts volés, à la destruction de toute source d’orichalque et à la capture de Tristan d’Aubelune.

II – Les acteurs

La liste suivante fait mention des personnages déjà impliqués dans le scénario commun. Certains personnages peuvent être intégrés au scénario à tout moment.

1 – Les Ombres

- Coriolan de Malebrumes

Coriolan, le chef de la Maison du Solstice d'Hiver, est un homme aussi froid que mystérieux. Rares sont ceux qui l'ont déjà rencontré, car c'est dans l'ombre qu'il régit les commerces interdits, répand les murmures et les poisons. La Justice, dans sa main, est tissée d'intrigues shakespeariennes et de la saveur de l'absinthe. C'est un homme digne, que l'on dit loyal et obscur, d'une culture aussi vaste que son port est imposant.

- Cymbeline de Malebrumes

Epouse de Coriolan de Malebrumes, Cymbeline est une grande femme triste. Marquée par la perte d'un premier enfant quelques vingt-cinq ans en arrière, elle souffre jour après jour de poser ses yeux sur sa fille, vouée à être sacrifiée. Un jour digne, courageuse et enflammée, elle fut la force de son mari au travers des événements les plus troubles. Aujourd'hui, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même.

- Zibeline de Malebrumes

Gracieuse et fragile, Zibeline est l'unique fille de Coriolan et Cymbeline de Malebrumes. Atteinte de la grippe de l'hippogryffe à sa naissance, elle fut cloîtrée dans les murs de la Maison du Solstice d'Hiver pendant ses huit premières années. Pendant trois ans, elle a marché dans les couloirs de Pandimon et a découvert les attraits de la liberté et de l'amitié. Nul ne se prononce jamais sur son avenir car elle n'en possède pas. Zibeline, comme plusieurs de ses ancêtres, fait l'objet d'une prophétie qui promet son sacrifice, au premier jour du printemps de l'année de ses 15 ans. Retirée de Pandimon par son père durant l'hiver de sa troisième année, elle vit à présent dans la demeure des Walsingham au Pays de Galles.

- Léandre Garrett Walsingham

Issu d'une famille millénaire ayant voué son existence à la garde rapprochée des Puissants, Léandre Walsingham est le second de Coriolan de Malebrumes. Par une collaboration précoce et le développement de liens magiques et affectifs intenses, les deux hommes perpétuent le Lien qui lia les leurs au cours des âges. Fidèle au Solstice d'Hiver et à son clan, il est l'un des garants de sa pérennité. D'origine galloise, il possède un manoir sur les côtes de Cambria. Et ses secrets les mieux gardés pourraient bien être la clé de l'avenir des Ombres.



- Eal Walsingham

Elevé dans la rigidité des sphères de pouvoir de la sorcellerie japonaise, Eal n'a connu ni sa mère, morte en couche, ni son père. Souvent maltraité par son grand-père, il trouva une paix relative dans les couloirs de Pandimon, en terre française. Récemment retrouvé par son père, Léandre Walsingham, il vient d'être intégré dans le sillage du Solstice d'Hiver et est destiné à devenir l'un de ses garants. La vivacité de son âme n'a d'égal que celle de ses émotions, et il s'enflamme aussi bien d'espoir que de colère. L'ordre établi ne lui convient pas, et il semble qu'il se battra pour le changer.

- Stanislas des Etouffes, Vigogne de Farge, Venceslas des Etouffes

Stanislas des Etouffes et Vigogne de Farge sont la Main de Coriolan de Malebrumes, ses envoyés, ses effecteurs, et vont ensemble sous la forme animagus de deux corneilles. Ils sont issus d'une branche annexe du Solstice d'Hiver et en sont sans conteste les représentants les plus conservateurs. Mariés et glacial l'un envers l'autre, ils sont les parents de Venceslas.

- Striknin Filth

Âgé de dix-huit ans, l'ancien préfet d'Aralfin achève sa scolarité à Pandimon et entame une thèse de Nihilomageia, la magie du Vide, sous la tutelle de la Sorbonne. Calme, posé, réfléchi, mu par un intellect analytique et hypothético-déductif, Striknin aime à philosopher sur les pratiques magiques et la société sorcière. Issu de l'une des branches les plus extérieures du Solstice d'Hiver, il est voué à mettre ses compétences de mage nihiliste aux services de la famille de Malebrumes.

- Arsenik Filth

Arsenik Filth, le père de Striknin, est un des hauts maîtres des poisons de Lutèce. Ses élixirs, souvent mis au service des Puissants, touchent à la magie de l'âme et de la volonté. C'est un être rigide et froid néanmoins respecté voire craint de la foule de Lutèce. Régulièrement, il met ses talents au service des Malebrumes, notamment en distillant l'élixir qui maintient en vie Landalphon de Nell, l'anamorphe qui détient la clef des Archives du Solstice d'Hiver.

- Morora Filth

Femme d'Arsenik et mère de Striknin, Morora Filth est une femme acide et conservatrice, dont l'engagement politique couve au-delà d'une personnalité rigide.

- Datura Filth

Père d'Arsenik et grand-père de Striknin, Datura Filth est un homme de quatre-vingt ans passés mais de fringante stature. Spécialisé dans les potions d'ouvertures de failles temporelles, il est membre de la Confrérie des Marcheurs du Temps. Il en sait énormément sur le devenir de Lutèce, mais – tenu par le Serment de Silence – il n'en dira rien.



- Landalphon de Nell

Landalphon de Nell, dit l'Ebéniste, fut un personnage célèbre de la Magie Noire du XXème siècle. Pratiquant l'Anamorphose, il créa son Chef d'œuvre : un Royaume de Lune Noire créé de toutes pièces en dehors du monde, en accumulant la Lune Noire par la torture d'enfants. Finalement victime de ses propres pratiques d'altération de son corps, il se retrouva figé sous la forme de son imago, c'est-à-dire la projection de lui-même transformée par le champ magique interdit. En le maintenant en vie pendant des années, prisonnier de sa dernière demeure, Coriolan de Malebrumes asservit son Royaume pour y placer les Archives du Solstice d'Hiver. Tué par l'Auror Ithildin Alagos, sa mort provoqua l'effondrement du Royaume et le déplacement des Archives.

2 – Les Lumières

- Tybalt et Orbalt Griffonblanc

Régnant sur les Lumières, Tybalt et Orbalt Griffonblanc sont des hommes aussi estimés qu'inaccessibles. On les dit intègres, fougueux mais justes, tout évoquant dans un murmure leur caractère hautain. Ils sont les maîtres du commerce florissant de Lutèce, des centres d'Arts et de Cultures, garant du blason doré de la cité sorcière.

- Lohan Griffonblanc de Malebrumes

Fils d'Orbalt Griffonblanc et de Vérone de Malebrumes, Lohan est l'engendrement absurde de deux lignées qui n'auraient jamais dû s'entrecroiser. A cheval entre deux mondes, il cherche ses marques entre les murs de Pandimon.

- Ithildin Alagos

Auror d'élite de classe Oméga, Ithildin Alagos est un demi-dragon au passé tumultueux. Longtemps infirmier, professeur de Runes et d'Arcanes d'Alchimie à Pandimon, il est de nouveau au service de la Maison du Griffonblanc, dans le cadre du renforcement des défenses de Lutèce face à la recrudescence de l'ardeur rosicrucienne.

- Anthemis Caupona

Bourru et colérique, le patron de l'Auberge du Chat qui Pêche est pourtant doté d'un grand cœur. Honnête tenancier, brillant gestionnaire et homme emblématique des quartiers commerçants, il est l'une des figures de Lutèce. Sa femme, Soline, l'a quitté il y a des années pour vivre au bras d'un aventurier. Il a élevé seul son fils, Enguerand, et a ramassé en route un gamin des rues polymorphe nommé Merle. Saule, son employée, est considérée comme « son troisième fils ». Ce que l'on sait moins, c'est que son seul ami de longue date répond au nom de Léandre Walsingham.



- Enguerand Caupona

Rêveur et poète, Enguerand Caupona est un adolescent de dix-huit ans qui aspire à tout sauf à reprendre l'auberge que souhaiterait lui léguer son père. Avidé de liberté et de littérature, il mène sa vie dans les ruelles du quartier latin tout en assurant un service minimum de manutention dans la cave du Chat qui Pêche. Pendant une année, il a fugué jusque dans les ruelles des Ombres, où il a croisé la route de Léandre Walsingham.

- Merle Ventdenuit

Commis de cuisine à la millénaire (et modeste) Auberge du Chat qui Pêche, Merle a connu une histoire mouvementée. Sa nature de changeforme spontanée et cyclique lui valu de commencer sa route entre les murs des Services Sorciers d'Aide à l'Enfance de Saint-Archambault, dont il s'enfuit à l'âge de douze ans pour rejoindre l'anonymat des Ombres et du quartier des parias. Echoué à l'Auberge à l'âge de dix-neuf ans, il y trouva un contexte semi-familial et la volonté progressive de mener une vie tranquille malgré ses quelques activités de « messenger » dans les Ombres. C'était sans compter sur les révélations de Léandre Walsingham...

- Saule Clodohald :

Troisième fille et cinquième et dernier enfant d'Amphitryon Clodohald, Saule a rompu les ponts avec sa famille pour vivre pleinement sa vie de futur grand auteur. Consciente que le succès ne vient pas en un jour, elle a réussi l'exploit de se faire embaucher au Chat qui Pêche comme cuisinière et serveuse. Elle se considère comme la sœur adoptive de Merle, le garçon de cuisine, et d'Enguerrand, le fils du patron.

- Amphitryon Clodohald

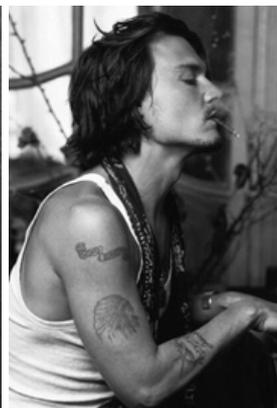
Grand homme à favoris grisonnant et au veston de velours, Amphitryon Clodohald est le directeur des Services Sorciers d'Aide à l'Enfance de l'Hôpital Saint Archambault. Veuf, il consacre sa vie corps et âme à son travail... sans cacher sa profonde passion naturaliste et son attrait pour les noms d'oiseaux et d'animaux.

- Seamus O'Riordan

Ecrivain irlandais ayant sombré dans des activités aussi obscures qu'inavouées, Seamus O'Riordan a abandonné sa famille et se cache en France pour échapper à « ceux » qui le pourchassent. Anamorphe, il possède une solide maîtrise des champs magiques et des arts de métamorphose, qu'il met à profit pour apprendre à Merle à contrôler ses transformations.

- Sifolie Tiercelune

Pensionnaire du Centre de Traumatologie et de Médicomagie d'Urgence de Saint Archambault, Sifolie est une jeune Pelisse Noire passionnée par l'hybridomagie depuis toujours. Franche et cynique, elle est liée à l'Elfe Curateur Lysol, la seconde moitié d'elle-même. Pour une obscure histoire de porridge, elle fera la connaissance de Merle Ventdenuit.



- Yakone (Rosaire Alinor)

Jeune fille inuit élevée par une mère adoptive française, Yakone est l'une des locataires du Chat qui Pêche et travaille comme libraire dans l'une des échoppes proposant des ouvrages anciens dans la Combe aux Chimères. Elle est sujette, depuis peu, à d'étranges incursions mentales qui remplissent son âme et déchirent son être.

- Tom et Gabrielle Arcangel

Issu d'une famille de la bourgeoisie sorcière résidant sur le quai de la Mégisserie, Tom Arcangel est employé au Département des Mystères et l'un des habitués du comptoir du Chat qui Pêche. Calme et réfléchi, il possède une fidélité immense à son clan. Seule fille de la famille Arcangel, Gabrielle est une jeune fille silencieuse et parfois torturée. Elève d'Aralfin entre les pierres de Pandimon, elle est une amie de Vératre.

- Vératre Hallow

Âgée de 13 ans et élève d'Aralfin, Vératre est la fille du Ministre de la Magie d'Islande. Turbulente et parfois mauvaise dans ses jeunes années, elle est néanmoins rusée, obstinée et intelligente. Vératre est la cousine de Lotus Nightshade et est venue passer ses vacances d'été dans les rues de Lutèce.

- La famille Nightshade

Millford Perdiria de son nom de naissance fut contraints d'épouser Isore Nightshade pour éponger les dettes de sa famille et restaurer l'honneur de son père dont il était l'unique fils. Il en perdit son nom et sa dignité. Plein de ressentiment envers cette femme qui ne l'aimait pas en retour, il voua une véritable haine à son égard, à celui de son unique fille Lotus et envers toutes les familles de sorciers de haute naissance. Isore, au prise avec un mari qu'elle n'aime pas et qu'elle considère comme un véritable moins que rien, n'éprouve aucune affection pour Lotus et se complait dans l'adultère. Millford et Isore vivent sous le même toit en se détestant cordialement et en élaborant chacun des plans pour se débarrasser de l'autre. Millford travaille au ministère et profite de son poste à la coopération Moldu pour créer un trafic d'artefacts sorciers, couplé à d'autres délits. En sa haine de la société Lutienne le poussera à commercer avec R+C. Il sera néanmoins arrêté, poursuivi et inculpé pour ses crimes. Lotus sera retirée à la garde de ses parents pour mauvais traitements, au même moment.

- Mélina Villardier

Jeune-femme sorcière élevée dans la ville moldue à l'écart de ceux qui auraient dû être les siens, Mélina découvre les ruelles du Paris sorcier. Installée au Chat qui Pêche, elle travaille pour gagner quelques gallions comme apprentie photographe chez Désiré Miracle. Rapidement, elle est devenue l'amie de Merle et a déchaîné la méfiance d'Anthemis Caupona.



- Matthew MacWhannell

Premier né aux cheveux bleus et, par voie de conséquence, héritier du clan musical écossais MacMillan, Mata est avant tout un étudiant doctorant en GRA (Généalogie et Recherches Ancestrales) à l'Académie de Lutèce. Crève-la-faim passant son temps à enquêter pour des clients privés et à jouer dans les salons De la Bastille, il fit la connaissance de Saule au détour d'un malentendu gastrique et celle de Yakone lors d'un plongeon dans la Seine.

- Sianna de Mortecombe

Cousine de Matthew MacWhannell, ex-élève de Pandimon et ex-petite amie d'Eal Walsingham, Sianna n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis son retour de la forêt tropicale où elle étudiait les runes en compagnie de son père. Ayant contracté une parasitose magique, le Carélisme, elle passe son temps en cures au sein du Service de Pathomagie Infectieuse et Tropicale de St Archambault. Veillée sans relâche par son cousin, elle semble dépérir à petit feu.

- Sixtine Orneval

Archimédicomage-en-chef, directrice de l'Hopital Saint Archambault et membre par alliance de la Maison du Griffonblanc, Sixtine Orneval dirige d'une main de fer l'établissement de soins de référence pour la Sorcellerie Française. Amie de toujours, même au travers de nombreux conflits, d'Alcibiade de Sulpice, Doyen de l'Académie de Médecine, on dit qu'elle est pour beaucoup dans l'isolement affectif et spatial des apprentis médicomages ainsi que dans les décisions médicomagiques de la SNPS.



III – Le Scenario

1 – Evénements passés

- Au début de l'intrigue, les personnages vivent dans le quotidien de leur existence. Au Chat qui Pêche, l'auberge d'Anthemis Caupona située dans les ruelles du quartier Saint-Séverin, la vie est faite de service en salle, de montagnes de vaisselle plus ou moins éradiqués par Merle Ventdenuit et de plats bien épicés préparés par Saule Clodohald.

- Malgré la stabilité de son emploi de commis, Merle a continué à accepter quelques travaux de messenger pour quelques familles des Ombres, héritage d'une époque où il vivait dans ces ruelles obscures. Même s'il ne contrôle pas ses métamorphoses et change de visage toutes les six heures, il met à contrecœur l'anonymat dont il dispose pour effectuer quelques livraisons discrètes pour les services d'Arsenik Filth, un riche alchimiste apparenté à la famille de Malebrumes qui règne sur la moitié de Lutèce.

- La plupart de ses livraisons consistent à livrer dans les ruelles les plus miteuses un élixir préparé par Arsenik Filth. Là, dans l'échoppe d'un ancien ébéniste, il administre semaine après semaine cette potion à une créature informe : un imago. Ce dernier fut en fait un jour humain. Il s'agit de Landalphon de Nell, un mage noir pratiquant l'anamorphose (la déformation du corps et la création d'univers alternatifs) et surnommé « l'Ebéniste ». Ce dernier a perdu le contrôle de son art il y a bien longtemps et a définitivement perdu forme humaine. L'élixir préparé par Arsenik Filth a pour rôle de le maintenir en vie car Coriolan de Malebrumes, le patriarche de la maison du Solstice d'Hiver, continue d'entrer dans l'un des univers créés par l'Ebéniste. Dans ce lieu en dehors du monde, il entpose les archives, livres et parchemins de sa lignée.

- Au Chat qui Pêche, arrive un voyageur irlandais : Seamus O'Riordan, qui cache visiblement nombre de secrets et est versé dans la Prime Magie, l'art d'observer et manipuler les champs magiques sans l'intermédiaire d'une baguette. Rapidement, il remarque les métamorphoses de Merle pourtant gardées à la discrétion des mansardes et le suit jusque dans les ruelles des Ombres au cours de ses livraisons. Il est découvert par le commis devant la maison de l'Ebéniste et fait preuve d'un étrange intérêt pour l'ancien anamorphe. Il affirme pouvoir aider Merle à mieux contrôler ses métamorphoses.

- Merle accepte de mener Seamus jusque dans la maison de l'Ebéniste. Au cours de la livraison, Ithildin Alagos, un Auror de classe oméga, et son disciple font irruption dans l'ancien atelier et mettent fin aux jours de l'imago. Le médaillon de l'anamorphe, porte d'entrée du Royaume de Lune Noire où sont cachées les Archives de Malebrumes, est ramassé par Merle et emporté au Chat qui Pêche. Au cours de la nuit suivante, un homme s'introduit dans la mansarde de Merle pour venir récupérer le médaillon. Il s'agit de Léandre Walsingham, membre d'une famille d'hommes de main entrelacée de longue date à la famille de Malebrumes et second de Coriolan. Pour des raisons que Merle ignore, Léandre affirme qu'il le reverra bientôt.

- Au matin, Coriolan de Malebrumes fait irruption au Manoir Filth et mutile Arsenik qui a failli dans sa mission de protection de l'Ebéniste. Striknin, le fils d'Arsenik et Vératre Hallow, la fille d'un diplomate islandais venue visiter ce dernier, sont témoins de la scène et participent au sauvetage du maître des potions. Vératre, choquée, revient dans la nuit suivante pour épancher son angoisse. Sous un Serment Inviolable prêté sous le regard d'une créature de

Kabbale, Striknin lui révèle qu'il a volé chez l'ébéniste la seconde clef des Archives, cachée par l'Ebéniste dans un bas relief de bois.

- Quelques jours plus tard, Vétrate rencontre Zibeline de Malebrumes, Aralfine comme elle, entre les rayonnages de la bibliothèque Zamarine. Les deux jeunes filles se connaissent de façon distante et conversent autour d'un livre. Lorsque la conversation se porte sur leurs aspirations pour l'avenir, Zibeline concède qu'elle voudrait seulement avoir la chance de vivre et attire l'attention de Vétrate.

- Pour tenter de faire la lumière sur les menaces qui planent sur Zibeline, Striknin accepte de mener Vétrate dans les archives de la famille de Malebrumes dont il a volé la clé. Dans le royaume de Lune Noire de l'Ebéniste, ils découvrent que Zibeline fait l'objet d'une ancienne prophétie et que – comme plusieurs jeunes filles de sa lignée avant elle, elle est appelée à mourir l'année de ses quinze ans. Depuis la mort de l'Ebéniste, le Royaume de Lune Noire s'étiole et menace de s'effondrer en emprisonnant ses visiteurs. Striknin et Vétrate sont contraints à un retour précipité.

- Depuis qu'il étudie auprès de Seamus, Merle parvient à tenir quelques heures sa forme véritable, au matin. Même s'il connaît à présent son véritable visage, ces progrès lui apportent plus de questions que de réconfort. La réaction des gens qui entrevoient sa véritable allure le trouble. Même Caupo, son patron, éprouve un étrange malaise face à lui, malgré son aspect ordinaire à ses yeux. Noyé de questions, comme pour tester le regard des gens, Merle se rend aux jardins du Luxembourg et observe la réaction des gens qui le croisent. Léandre Walsingham fait irruption dans le jardin et lui révèle quels dangers il encoure en se montrant ainsi. Lui laissant quatre jours, il promet de revenir le chercher pour entreprendre de le former.

Merle est né Tybalt de Malebrumes, fils de Coriolan et de Cymbeline de Malebrumes. Découvert comme étant une aberration polymorphe à sa naissance, le patriarche du Solstice d'Hiver a ordonné à Léandre Walsingham sa suppression. Ne trouvant la force de s'exécuter, le jeune Walsingham choisit de le laisser aux soins des services d'aide à l'enfance de Saint-Archambault, dans l'ignorance de Coriolan qui l'a déclaré mort de faiblesse.

Ces révélations ébranlent le Chat qui Pêche. Quatre jours passent dans une attente anxieuse et dans la perspective d'un avenir incertain, au cours de laquelle Merle réalise cependant quelles attaches il possède à l'Auberge. Seamus O'Riordan est introuvable depuis plusieurs jours. Merle devra partir sans avoir pu lui faire part de ce qui s'est produit.



- Au matin du quatrième jour, Eal Walsingham, le fils de Léandre, vient chercher Merle. Un corridor est ouvert entre le Chat qui Pêche et le Manoir de Wiëland, au Pays de Galles, qui est la résidence des Walsingham. Là, Léandre souhaite fournir à Merle une formation de magie élémentaire, de sciences politiques, d'histoire de la magie, même si ses intentions demeurent encore opaques. Par des négociations menées d'une main de fer par Anthemis Caupona, il est décidé que Merle continuera de travailler à l'Auberge malgré ses enseignements au Manoir de Wiëland.

- Seamus O'Riordan refait surface au premier jour du retour de Merle à l'Auberge. Epuisé, il a échappé une nouvelle fois à une société secrète moldue qui aspire à la disparition des sorciers : la Rose+Croix. Merle lui explique quelles révélations lui ont été faites par Léandre Walsingham.

- Coriolan de Malebrumes demande à rencontrer Seamus. Il s'avère qu'au cours des mois précédents, la Rose+Croix a gagné en vigueur et possède de nouveaux moyens pour menacer les protections de Lutèce, les « Illusions », ces sortilèges qui protègent la ville sorcière du regard des moldus. Les Rose+Croix possèdent un métal : l'orichalque, capable d'anéantir toute forme de magie. Il devient évident que la société secrète moldue vise à découvrir les Portes de Lutèce. La menace gronde aux portes du Monde Sorcier.

- Eal est officiellement intronisé au service du Solstice d'Hiver, par une épreuve visant à estimer sa fidélité au clan. Epuisé par cette épreuve, il rencontre au jardin Zibeline qui lui confie la clef qu'elle porte à son cou. La soumettant à l'appréciation d'Elanor Spark, quelques jours plus tard au départ du Pandimon Express, il découvrira que l'inscription qu'elle porte, adage de Pandimon (« *Lucem adferre ad imas Umbras* »), est une partie d'une prophétie médiévale : « *apporter la Lumière au plus profond des Ombres, et que jusqu'à la dernière goutte elles s'en abreuvent* ».

Alcide Daphylacte Béronthe de Malebrumes, dit Aldabéron, est l'un des Mages Noirs les plus illustres et terrible de ce millénaire. Il fut celui qui découvrit comment modifier les champs magiques naturels pour en synthétiser un nouveau, totalement créé par l'homme : la Lune Noire, capable de produire la magie de l'âme, de la vie et de la mort. De cette découverte, naîtront les concepts de Magie Blanche (naturelle) et de Magie Noire (utilisant le champ de Lune Noire, artificiel et interdit).

Pour la génération de la Lune Noire, il a procédé au génocide d'enfants sorciers nés de parents moldus. Ces heures sombres ont conduit à la fondation de Pandimon, après une bataille qui l'opposa aux Fondateurs de l'école et à l'emprisonnement de son âme dans une gargouille de pierre logée dans les fondations du château. Dans le secret, son fils Aliaume et Obélia, la fille d'Aralfin, ont scellé les principes magiques d'un rituel bicentenaire permettant de maintenir leur ancêtre en vie au prix du sacrifice d'une jeune fille vierge. Si la Lune Noire venait à disparaître du monde (et donc à rendre la pratique de la Magie Noire impossible), il serait le seul à encore savoir la synthétiser de nouveau.

- Après avoir monté un plan avec Striknin Filth, Vératre Hallow s'introduit dans la Maison de Malebrumes en buvant une potion d'immatérialité. Elle parvint à convaincre Zibeline de la laisser l'aider. L'une des défenses de la demeure, le Loup de Psyché, repère son âme et manque de se saisir d'elle. Enfermée dans une bouteille de citronnade par Zibeline, elle sera libérée en sécurité par Eal et Striknin, saine et sauve. Quelques jours plus tard, Eal apprendra de Léandre quelle échéance est promise à Zibeline et décidera de donner tort au destin.

- Plusieurs mois passent sur Lutèce, au cours desquels la ville connaît de profonds changements. Même si la population en ignore les raisons véritables, les Portes de la ville, celles qui permettent de passer vers le monde moldu, sont soumises à des restrictions et des contrôles permanents. Les voyageurs n'entrent plus librement, les marchandises sont extrêmement surveillées et certaines denrées viennent à manquer. On raconte que les Puissants, ceux qui dirigent Lutèce et appartiennent aux familles de Malebrumes et du Griffonblanc, peinent à contenir une menace moldue. On raconte que les anciens rouages de la ville ne suffisent plus à sauver la ville, que Lutèce est une ancienne créature essoufflée.

- A l'automne et grâce aux enseignements de Seamus, Merle parvient à maintenir sa forme véritable jusqu'à plus de midi, lorsque rien ne vient le perturber. Alors qu'il peine à trouver sa place entre le Chat qui Pêche et les enseignements politiques des Grandes Familles, Merle fait la rencontre de Sifolie Tiercelune, une apprentie médicomage de Saint Archambault. Au fil des semaines et au prix d'un apprivoisement mutuel inédit, la Pensionnaire découvrira que la Lune Noire fait partie de la matière de Merle au même titre que les champs naturels et provoque ses métamorphoses. Dans une antique maison de saignées un temps utilisée comme quartier général d'étudiants médicomages, Merle et Sifolie éliront domicile, loin des bourdonnements de l'Auberge, du Wiëland et de Saint Archambault.

- Rosaire Alinor, dite Yakone, est sujette à des troubles de la personnalité s'exprimant par l'intrusion dans son esprit d'une entité qu'elle ignore. Avec l'aide de Striknin Filth, elle est placée sous hypnose par Vigogne de Farge qui découvre qu'elle est parasitée par une antique créature de Kabbale, asservie depuis des millénaires par des familles sorcières pour son aptitude à prédire l'avenir. Yakone est destinée à donner naissance à la nouvelle incarnation de la créature.



- Estimant que Zibeline pourrait être prise pour cible par la Rose+Croix lors de ses déplacements entre Lutèce et Pandimon, Coriolan de Malebrumes décide de la retirer de l'établissement sorcier et de la confier à Léandre pour son enseignement. Il ignore que Merle étudie également au Manoir de Wiëland. Fruit de la réflexion de Léandre, Eal présente Merle à Zibeline et révèle à cette dernière qu'elle possède un frère.

- La fin du mois de Décembre est marquée par un événement sans précédent pour la cité sorcière. A la mi-journée du 29 décembre, la Porte Noire, l'un des passages entre le monde sorcier et le monde moldu, est forcée par un membre de la Rose+Croix malgré ses protections. Immédiatement neutralisé et incarcéré par les Aurors, l'homme était en possession d'une arme à feu chargée de balles en Orichalque (le seul métal capable d'anéantir les Champs Magiques). De l'autre côté de la Porte Noire, d'autres représentant de la société secrète étaient prêts à passer à leur tour. Avec l'aide d'une poignée d'hommes du Solstice d'Hiver, Coriolan de Malebrumes, Léandre Walsingham et Vigogne de Farge parviennent à enrayer la poursuite de l'intrusion. Coriolan de Malebrumes est blessé à l'épaule d'une balle en Orichalque qui lui sera retirée par des Traumatourges dépêchés sous Serment par Saint-Archambault, dont Sifolie Tiercelune.

- Les jours qui suivent l'intrusion sont ternes et austères. Le mouvement de panique entraîné par l'Intrusion et la mise en quarantaine du Quartier Saint-Séverin où se trouve la Porte Noire a plongé la cité dans une atmosphère d'insécurité. On soigne les blessures, on se retranche chez soi, on craint de nouveaux événements. Les ruelles désertes murmurent les rumeurs venues des Hautes Maisons : on les dit affaiblies, on colporte la rumeur de la blessure du Patriarche de la demeure de Malebrumes, on craint pour l'avenir des protections de la Ville - les Illusions - qui semblent s'affaiblir pour des raisons que le peuple ignore (et en réalité liées à l'épuisement de la Lune Noire). Jusqu'au début du mois de Janvier, aucun échange n'est plus possible avec le monde extérieur, tout transplanage et portoloins étant interdits. Les portes sont closes, les communications par volatiles sont interrompues. La rentrée des classes dans les deux écoles française est retardée, faute de pouvoir acheminer les élèves hors des murs. Les personnages, pourtant, continuent de chercher leur place dans la ville meurtrie, et certaines routes prennent des directions nouvelles.

- Coriolan de Malebrumes est contraint à un silence politique assez long, après sa blessure par balle d'orichalque. Léandre Walsingham, Stanislas des Etouffes et Vigogne de Farge se sont retrouvés à porter les Ombres à bout de bras, tout en devant coopérer avec les Lumières pour la gestion de crise de la ville. Les Portes ont été fermées longtemps, les denrées ont fini par manquer, la population est entrée dans une situation de manque et d'insécurité. Les deux frères Griffonblanc se sont divisés quant à la conduite à tenir, Tybalt est nettement plus proche des Ombres et ouvert au dialogue, mais globalement, les décisions ont du mal à germer, simplement parce que les solutions sont rares. La Lune Noire s'épuise, et il n'y a rien qui puisse être fait contre ça, pour le moment.

- Une épidémie de grippe oniroïde provoquant des rêves prégnants et de fortes fièvres saisit la ville en même temps que la neige, le froid est mordant jusqu'à la mi-février. Avec l'aide de Lysol, Sifolie prend connaissance de la date de naissance de Merle et célèbre son premier jour d'anniversaire, à ses vingt-six ans.

- Dans l'espoir de sauver Zibeline et dans sa fougue juvénile, Vératre Hallow se met en tête de trouver comment synthétiser la Lune Noire sans être tributaire de la « résurrection » d'Aldabéron. Dans le même temps, l'autonomie des sorciers modernes dans le processus de

synthèse permettrait de préserver les Illusions. Striknin Filth et la jeune-fille imaginent un plan visant à revenir aux jours de la synthèse primordiale de l'élément maudit, avec l'aide de Datura Filth et de la Guilde des Marcheurs du Temps, afin de récupérer le protocole qui pourra être rapporté et utilisé par les Puissants. Afin de permettre leur Voyage, ils prélèvent auprès des stryges de Notre Dame un élément indispensable, l'onguecirre. Après raffinage, ce produit entrera dans la fabrication d'une potion de translation temporelle, très longue, qui sera prête au printemps.

- Depuis février, les Illusions qui protègent la ville ont commencé à faiblir. Aux Faubourgs, en périphérie, certains immeubles sont apparus à la vue des moldus, certaines rues se sont ouvertes. Autour de ces "brèches", les populations riveraines ont été évacuées et relogées dans des campements de crise, dans la bibliothèque Zamarine, notamment, à l'hôtel de la monnaie et dans d'autres lieux. Les conditions sanitaires y sont très mauvaises. Les portes ont été réouvertes. A présent que les protections sont béantes, l'embargo n'a plus aucun sens.

- Au mois d'Avril, d'autres brèches se sont ouvertes, mais d'un commun accord entre les Puissants qui s'épuisent, des bureaux de Conscription ont été ouverts dans la ville où sont convoqués les hommes de 20 à 40 ans, formés sur le tas pour du travail d'aurora mineur, d'effacement des mémoires immédiates et d'illusions localisées. Il s'agit de pallier au cas par cas, de gommer la présence des sorciers au fur et à mesure. Mais cette solution ne peut être éternelle, d'autant que les brèches s'élargissent.

A l'intérieur de la ville, le déséquilibre des Kas se fait sentir. Les lycans s'agitent, Saint-Archambault est débordé, les professions des Ombres basées sur la Lune Noire sont en péril, alors que toute une population ne vit que par elle. Economiquement et socialement, la ville est ébranlée.

Parallèlement, les penseurs politiques et les courants alternatifs prennent de plus en plus de voix. Les Puissants n'ont ni les moyens ni le temps de les faire taire. Des pamphlets sont publiés sur la démocratie, sur l'héritage de la révolution moldue du dix-huitième, on parle d'immobilisme, d'erreurs millénaires. Le parti le plus influent est le Cercle des Parvenus du Pavé (CPP), mené par Floréal Deslanternes. Ni les Ombres ni les Lumières n'ont les moyens de les faire taire, tant leurs efforts sont ailleurs.

- Merle a continué les cours au Wiëland, auprès d'Aelnander et des autres précepteurs de Sciences politiques, économie sorcière, histoire des institutions et autres disciplines. Il l'a fait sans intérêt mais a fini par en maîtriser les concepts, les utilisant à la lumière de ses propres valeurs. Walsingham n'est pas sot et a très bien vu qu'il n'insufflerait jamais à Merle l'état d'esprit d'une aristocratie et d'une régence politique qui sont déconnectées de son vécu et de ses réalités sociales. Il a réalisé que les armes qu'il était en train de lui donner se retourneraient très probablement un jour contre les systèmes en place. Plus il le forme, plus il le perd.

A la mi-Avril, Merle annonce à Léandre qu'il souhaite mettre un terme à ses enseignements et à ses séjours dans le Wiëlandshire. La conversation est ruelle, mais Léandre le libère de son apprentissage, lui laissant malgré tout au poignet un sortilège « traceur » permettant de le localiser en n'importe quelles circonstances. Les objectifs ont changé. Léandre est lucide et réalise qu'en cette heure, il n'est plus question de factions et de clans. Merle a d'autres façons d'être utile et est déjà en train de réaliser que ce que Léandre lui a appris, que le pari qu'il a fait sur lui, doit être mis au service de Lutèce.

- Dans la nuit du 30 avril au 1^{er} mai, Neige Aigüefroide, une haruspice du Quartier des Parias, délivre à Merle qu'elle a l'habitude de croiser aux Halles Sainte-Calebasse une prédiction annonçant l'ouverture de la prochaine Brèche au Faubourg Saint-Martin. Alors que Merle

prévient Léandre, Sifolie donne l'alerte à Saint-Archambault. L'évacuation préventive des résidents du Faubourg est un succès, et la Brèche s'ouvre dans un minimum de heurts. Le Solstice d'Hiver, dans les jours suivants, se félicitera de ce succès et profitera de l'occasion pour faire revenir sur le devant de la scène politique Coriolan de Malebrumes, longtemps resté dans l'ombre après sa blessure de Décembre.

En juin, la situation de la ville est la suivante :

- Des brèches sont ouvertes aux Faubourgs : Poissonnière, Saint-Martin, du Temple et Saint-Antoine. Des équipes d'aurors, de conscrits appelés dans la population et formés sur le tas, et d'hommes de main des Ombres et des Lumières, se relaient côté intérieur (sorcier) et extérieur (moldu) pour tenter de sécuriser ces zones. Léandre et Seamus O'Riordan agissent à l'extérieur, directement au front moldu.
- La bibliothèque Zamarine et K'Or Y Gagne sont réquisitionnés comme refuges pour les expatriés des Faubourgs.
- Les rumeurs de brèches (comme celle du Fb St Marcel) provoquent autant de déplacements de foules que les brèches réelles. Certains riverains s'opposent ardemment aux évacuations pour ne pas perdre leurs biens, et ces émeutes sont le plus souvent violemment réprimées.
- Les Faubourgs sont évacués, les uns après les autres, et "les pauvres âmes qui ne trouvent pas de place à K'or y Gagne ou à la Zamarine sont aussi nombreux que ceux qui les quittent pour des squats, ne supportant plus leurs conditions d'hygiène et d'entassement humain".
- Les quartiers abandonnés des Faubourgs sont le lieu de pillages et de trafics.
- Des passeurs existent pour faire transiter les gens d'un refuge à l'autre. Certains d'entre eux se font payer à prix d'or et ne tiennent pas parole.
- Spontanément, les foules se divisent : il y a ceux qui se tournent vers les institutions, cherchant leur salut dans le traditionalisme, et ceux qui tournent leurs espoirs vers les pamphlets révolutionnaires du CPP.
- Les Portes peuvent être passées, mais sous haute surveillance dans le sens des entrées. Des files d'attente de plusieurs jours existent à l'extérieur, pour entrer.
- Un couvre-feu est instauré à partir de 19h, le soir.

Faces aux nouvelles Brèches et menaces de Brèches, les Puissants ont choisi de :

- Débloquent de nouveaux sites où parquer des réfugiés (Halls du Ministère, dalle de la Sortyothèque...)
- Augmenter la conscription et élargir les tranches d'âges recrutées pour venir faire des quarts aux brèches
- Mettre les hygiénistes en ébullition pour tenter d'écoper le désastre sanitaire dans les refuges et dans les bas-quartiers ruinés par l'effondrement de l'économie fondée sur la LN.

Les membres du parti révolutionnaire du CPP :

- ont voté leur organisation en divisions d'arrondissements
- ouvrent des permanences locales où recevoir les gens
- ont déjà commencé à mener des actions parallèles de distribution de nourriture piochée dans les invendus de Sainte-Calebasse
- sont en train de syndiquer les réfugiés de la Zamarine et de K'Or Y Gagne
- commencent à militer pour le réinvestissement des Ruelles Interdites où la LN est très concentrée (faisant de ce quartier l'un des plus sûrs de la ville).

A ce stade, rien ne semble pouvoir empêcher l'ouverture de nouvelles brèches.



2 - A l'avenir...

Le scénario « *Lucem adferre ad imas umbras* » est l'histoire d'une révolution, celle qui fera tomber les entraves médiévales qui brident encore la société sorcière française. Une thématique récurrente est celle de la métamorphose : celle des corps, des âmes, des gens, des relations.

Nous allons à présent jouer le chemin menant à la chute des Rose+Croix, à la réunification de Lutèce et à la transformation de ses instances dirigeante et de ses institutions. Cette histoire est également celle des ses acteurs, se réalisant, se liant les uns aux autres, quittant l'enfance pour l'âge adulte et l'ignorance d'une jeunesse insouciante et/ou troublée pour l'engagement et l'affirmation de leurs valeurs.

La suite est à écrire, même si nous possédons tous en tête les grandes lignes de ce que nous souhaitons pour cette histoire et la direction globale que nous souhaitons lui donner.

Bientôt, la menace moldue pèsera plus que jamais sur Lutèce, venant faire gronder le peuple. Une nouvelle fois, la ville se trouvera divisée entre conservatisme et révolution. D'une part, ceux qui jugent que les valeurs et instances dirigeantes établies sont les seules à pouvoir sauver Lutèce se battront pour que les Puissants continuent de régner sur les Lumières et sur les Ombres. D'autres, en revanche, tenteront d'œuvrer pour unifier la cité, y introduire la démocratie, donner la parole au peuple et non plus à la pureté du Sang de quelques familles.

Dans le même temps, les protagonistes découvriront quels liens sont ceux qui les unissent, quelles valeurs ils partagent, quelle volonté ils ont de changer ce monde et de faire voler en éclat les héritages conservateurs d'une société qui n'est plus en phase avec son temps.

Comment ? Il nous faut encore définir ceci à la lumière de ce que chacun des protagonistes deviendra... voire de ce qu'ils deviendront tous ensemble...