

# *Les Fleurs du Mal*

---

Un scénario Nobilis écrit par Philippe Sigaud

Ce texte a été écrit en réponse au concours de scénarios organisé par 2d Sans Faces SC durant l'été 2002.

Index des abréviations utilisées :

DRT : Divine Rose Trémière

GLB : Grand Livre Blanc, le livre des règles de Nobilis PJ : Personnage Joueur

PNJ : Personnage Non Joueur

A&E : Adam et Eve

PL : Pensée Latérale, Impérator des PJ

Toutes les citations sont tirées du recueil « Les fleurs du mal », de Charles Baudelaire.

## PRÉAMBULE :

---

“J’ai plus de souvenirs que si j’avais mille ans.” Baudelaire, “Spleen”.

Alcimiane est un Magister des Ténèbres qui doute. Il veut se prouver que les hommes et les femmes méritent bien d’avoir été chassés de l’Eden. Pour cela, il veut retrouver les âmes perdues d’Adam et Eve et leur redonner le Choix. Si les mêmes événements tragiques arrivent, il sera cette fois certain que l’Humanité ne mérite que le suicide.

Bien sûr, de nombreux obstacles se dressent sur son chemin : l’Eden n’est plus, devenu les Jardins de Jais [Cf GLB p. 183 et 186], l’Arbre de la Connaissance non plus et Adam et Eve sont morts depuis longtemps.

Mais des âmes aussi troublées et au karma aussi chargé que celles-ci n’ont pas pu être acceptées au Paradis. Elles tournent encore certainement de réincarnation en réincarnation.

Cela fait des siècles qu’il mène sa quête et celle-ci est proche d’aboutir :

- *Il a formé un Sanctuaire dont le Coeur est une merveilleuse récréation de l’Eden. [voir plus bas] Son corps immortel d’Imperator a donné naissance à l’Arbre de Vie et de Connaissance lors de la naissance du Sanctuaire. Pour recréer le lieu des Premiers Pas de l’Homme, il a sacrifié 100 âmes, choisies parmi des poètes, des rêveurs, des gens ayant aperçu dans leurs songes la beauté de l’Eden, juste sous le Paradis. Il est maintenant prêt à accueillir Adam et Eve. Et à enfin savoir, vraiment.*
- *Entre temps, il a envoyé ses Puissances chercher les âmes. Après des siècles infructueux à parcourir le Frêne, un autre plan a été monté. Toute âme, paraît-il, est le reflet d’une Fleur au Paradis. Cela est vrai de toute chose bien sur, mais tout particulièrement des âmes, dont la partie la plus brillante et la plus belle se reflète dans le Royaume Parfait (il paraît aussi que la partie la plus corrompue s’incarne en Enfer, en un horrible avant-goût des tourments que l’âme aura à y subir si elle y tombe). Au Paradis poussent donc deux fleurs, symboles d’Adam et Eve et qu’Alcimiane appelle les Fleurs du Mal (un de ses Nobles en a fait un poème). Alcimiane a donc forcé la plus pure de ses Puissances à aller au Paradis et à y apporter l’impossible : le mensonge et le vol. Comment cela a-t-il été accompli est difficile à comprendre. Que le lecteur sache seulement que la Puissance qui a accompli ceci en fut brisée (voir plus bas), mais qu’elle réussit à envoyer deux fleurs en dehors du Royaume Scintillant de Beauté.*

Les Personnages-Joueurs, Familia du Seigneur de l’Étrange “Pensée Latérale”, Impérator du Rire, du Danger, des Chats, des Vêtements et des Enfants.

“Et je me soulerai de nard, d’encens et de myrrhe, De genuflexions, de viandes et de vins,  
Pour savoir si je puis dans un coeur qui m’admire Usurper en riant les hommages divins !”  
Baudelaire, “Bénédiction”

(Comme pour Alcimiane, ses caractéristiques ne sont pas données).

Il est d'un caractère aimable bien que fantasque. C'est un Seigneur de l'Etrange, ce qui en fait un être parfois difficilement compréhensible et certainement peu préoccupé de la politique des Nobles sur Terre. Son corps repose sur l'une des îles de Locus Hédonis (voir plus bas), sous la forme d'une grande silhouette animée, en verre.

Au cours du scénario, il sert de guide aux PJ, les conseillant selon ses désirs (et les besoins du scénario). En termes de jeu, il n'a ni avantage ni défauts, étant somme toute un Impérateur équilibré. La DRT est libre de lui en donner, mais il sera certainement plus facile de le jouer comme cela.

### - *Ephrézer, Duc du Rire* :

Ephrézer a été aNobli il y a quelques décennies et a aussitôt fait corps avec son Domaine. Alors qu'il était mortel, il menait une existence joyeuse et cherchait à répandre la joie et le rire autour de lui. L'aNoblissement a été certainement l'événement le plus merveilleux de sa vie, à peine gâché par la découverte du Valde Bellum, la grande guerre de la Création contre les Tourmenteurs.

Apparence : un homme d'âge moyen, sans accent défini. Il aime s'habiller de couleurs vives et sait fort bien changer de voix pour faire rire les gens. Son visage est étonnamment flexible.

Personnalité : joyeux, presque inhumainement joyeux en fait. Il a une incroyable capacité à rire même lorsque tout va mal et à toujours soutenir ses frères et soeurs caelestis avec de bons mots et en leur faisant voir le bon côté des choses.

Vision de son Domaine : le Rire est un domaine de l'Etrange, puisque Pensée Latérale vient des Terres d'Au-Delà de la Création. Cela étant, plusieurs des Puissances du Rire précédentes ont plutôt penché pour la Lumière (le rire pour aider à survivre) ou vers les Ténèbres (le rire mauvais). Ephrézer en a une approche plus universelle. Le rire est pour lui la marque de la liberté ultime des êtres vis à vis du Cosmos, l'incarnation même de l'Etrange, ce groupe d'Impérateur qui refuse les lois. Lorsque tout vous semble fermé, lorsque vos choix vous sont retirés, il vous reste toujours le rire, ce grand créateur d'opportunités.

Blason : Crocus et Myrrhe entremêlés, ces deux fleurs étant symboles de joie. L'un représente le Domaine, l'autre Ephrézer lui-même, mais les deux sont interchangeables. Le fond est celui de l'Etrange.

### Caractéristiques :

Aspect 1 (Ce qu'il aime faire avec son Aspect : il sait imiter les voix comme un imitateur professionnel, connaît tous les trucs des prestidigitateurs, des comiques, des acteurs de théâtre, sait parfaitement jauger une foule ou une personne, après quelques minutes de conversation, sait mettre les gens à l'aise tout de suite).

Domaine 4 (Son Domaine commence à le rendre moins humain : autour de lui, les gens rient plus facilement. Lui-même rayonne toujours de joie de vivre et donne envie de rire quelle que soit son attitude. Attention, cela n'influence pas les Nobles et c'est un effet spontané dû à son haut score de

Domaine).

Royaume 2 (Le niveau classique de Royaume de la Familia de Pensée Latérale. Il peut discuter en permanence avec ses frères et soeurs par cette voie. Sa représentation dans le Sanctuaire est un visage hilare en papier mâché, peint de couleurs vives, posée dans le coeur du Sanctuaire).

Esprit 0 (Ne possède qu'une seule Ancre : Bozo, un clown itinérant. La DRT lui indiquera dans quelle ville, mais cela devrait être la ville où se passe une partie du scénario. Au choix du joueur, Bozo peut aussi être connu dans certaines émissions de télévision).

Don : Forme Élémentaire [Grand Rire]. Quand il le veut (et sans dépense de PMD), Ephrézer peut devenir un grand rire flottant en l'air, qui résonne à toutes les oreilles. Sous cette forme, il peut flotter et s'éloigner ou prendre possession de quelqu'un ou d'une foule, sous la forme d'un fou rire inextinguible. Il n'y a pas de pénétration dans son Don et il ne peut s'attaquer une Puissance ou à une Ancre de cette manière. Il ne peut prendre cette forme là où un rire ne peut exister : dans le vide, sous l'eau, etc. La DRT estimera à quelle vitesse il peut flotter en l'air ou se propager dans la bouche des gens, mais a priori, il conserve une vitesse d'Aspect 1 : celle d'un champion de course. Le Don fonctionne bien sûr aussi dans l'autre sens et Ephrézer peut recréer son corps d'une simple pensée.

Voir le GLB p. 122 pour plus de précisions sur le Don de Forme Élémentaire.

Le Domaine agit aussi sur : les émotions joyeuses, les blagues, les comiques, les situations qui provoquent le rire, la simple joie (bonne ou mauvaise).

Affiliation : Code de l'Étrange

### - *Iain, Baron du Danger* :

Iain était un néo-zélandais du temps où il était humain. Il est maintenant un demi-dieu attiré uniquement par les sports extrêmes et par tout ce qui est dangereux : surfer sur un tsunami, assister de près à une explosion volcanique, parcourir les pays en guerre, charger des animaux sauvages à mains nues, etc.

Malgré son aNoblissement, il est resté somme toute très humain et très accessible. Il est d'un naturel enjoué et prend toujours soin de ceux qui sont avec lui, ses Ancres comprises. Malgré cela, être en sa compagnie est certainement l'une des choses les plus épuisantes de la Création. Iain est une source perpétuelle d'idées farfelues et surtout... dangereuses.

Vision de son Domaine : Il considère que le Danger est quelque chose d'inhérent à l'univers. Tout est perpétuellement en danger : danger de destruction et de mort, mais aussi de changement. Sans le danger, l'univers serait statique, ce que Iain, comme tout bon Noble de l'Étrange voit comme une Mauvaise Chose. Il cherche donc à répandre un maximum de danger autour de lui. Comme il se sent encore humain, il prend le plus souvent pour cible des mortels, au travers des sports et autres activités dangereuses que ceux-ci pratiquent (de la guerre à la plongée sous-marine). Mais comme il n'est pas immoral, il évite de causer des morts... dans les limites du raisonnable, car sinon, où serait le danger ?

Son Domaine agit aussi sur : les sportifs, les chauffards et tous les 'thrill-seekers'.

Blason : Une jacinthe, symbole de l'amusement fait face à une fleur de Mélèze, symbole de témérité. Les deux fleurs sont disposées sur le fond de l'Etrange.

Affiliation : Code de l'Etrange

Aspect 4 (Il est quasiment divin dans tout ce qu'il entreprend. Il peut convaincre une foule entière d'accomplir la plus dangereuse des actions en quelques minutes. Il peut affronter un lion à main nues sans problème, nager dans les chutes du Niagara, surfer sur une avalanche ou traverser l'Antarctique en petites foulées en short au réveil. Il maîtrise d'une manière inhumaine absolument tous les sports et pilotages de véhicules, sujets qui le fascinent. Il serait certainement capable de faire faire des loopings à un Airbus A380 si on lui en laissait l'occasion, et il prétend avoir déjà sauté en parachute depuis la station Mir.)

Domaine 1 (Il n'a pas une grande maîtrise de son Domaine, qu'il considère comme assez indépendant de lui.)

Royaume 2 (Comme les autres membres de la Familia de Pensée Latérale, il peut communiquer au travers du Coeur du Royaume. Sa représentation est un modèle réduit de pilote avec lunettes et casquette de cuir, dans un petit avion jouet).

Esprit 1 (ses deux Ancres sont Boris Nimeltsov, un pilote d'essai russe, commandant d'une base aérienne et Joan Peterson, une alpiniste renommée qui a fait la tournée des 8000, les plus hauts sommets du monde.)

Don : Résistant. Voir le GLB p. 118. Pensée Latérale lui a offert l'Immortalité, mais il a refusé, disant que ce serait 'de la triche'. Il peut résister à des chutes élevées ou à un incendie de véhicule, mais non sans souffrir et en risquant toujours la mort.

- *Μέω, Vicomte des Chats* :

Méow est un vrai chat, aNobli il y a une décennie sur un toit de ville, par une nuit sans lune. Il est devenu en cet instant le dépositaire de toute la sagesse féline et de toute la grâce de ces animaux. Il y a aussi acquis une intelligence de niveau humain et une compréhension très personnelle de la Création.

Physiquement, il ressemble à un gros matou noir et musclé, aux yeux verts presque lumineux. Il adore dormir, courir après les femelles, chasser les souris et expédier les chiens sur orbite. Quand on lui fait remarquer qu'il est le fils d'un Impéreur de l'Etrange, ce qui veut dire que les Chats sont donc glorieusement cosmiques, existant même au-delà de la Création, il se contente de plisser les yeux, de bailler et de rétorquer qu'il l'avait toujours su.

Blason : Un magnolia, signifiant "Je suis fier et sans égal" fait face à une fleur de saule, criant la liberté. Le fond est celui de l'Etrange avec une subtile variation qui rappelle la Lumière.

Affiliation : Code de l'Etrange

Aspect 3 (Il a des réflexes qui feraient honte à un colibri sous amphétamines, il voit certainement mieux que n'importe qui sur Terre et peut sauter sans effort au troisième étage d'un immeuble. Considérez qu'il est l'incarnation du Chat Ultime, plus rapide, puissant, précis et cruel que tout chat ou tout humain. S'il le veut, il peut arrêter une voiture d'un coup de crocs ou pulvériser un mur d'un coup de tête, mais pas sans dépenser des points de miracle, car il est tout de même plus petit et plus faible qu'un humain. Il peut parler et comprendre sans problème tout langage humain, comme tout Noble. Pour un miracle de niveau 2, il peut se faire passer pour un humain important (voir le GLB p. 91) )

Domaine 2 (En plus d'agir sur les Chats, son Domaine influence aussi les chiens et toutes les choses qui composent la vie d'un chat comme les souris, les portes et les coussins. Destruction Mineure de Portes est un miracle qu'il adore faire.)

Royaume 2 (Il peut parler avec les autres membres de la Familia de Pensée Latérale au travers du Coeur du Royaume, sa représentation est une vieille peluche de chat, toute rongée.)

Esprit 1 (Il a deux Ancres, Croquouille, un vieux chat bien sage et Raffy, un horrible doberman que Méow déteste.)

Don des Neuf Vies : ce don fonctionne comme Immortel, mais avec une limitation précise : neuf fois seulement protégera-t-il Méow contre l'annihilation complète. Tant qu'il lui reste ne serait-ce qu'un seul niveau de blessures, Méow ne dépense aucune Vie. Il a déjà utilisé deux vies aux cours de ses aventures précédentes, dans des circonstances assez terribles : comme la fois où il fut mangé vif par le Seigneur Aux Croc Etoilés, un Tourmenteur complet.

### *- Armand Auguste, Vicomte des Vêtements*

La première chose qui vient à l'esprit quand on le voit est qu'Armand Auguste est formidablement bien habillé, avec beaucoup de goût. Sa voix est douce, ses gestes précis et ses manières exquises. Il est cultivé, distingué, connaît la plupart des Nobles et nobles du monde et gère un impressionnant portefeuille d'actions dans des entreprises mondiales qui font de lui le plus riche de sa Familia (il le fait sans se mettre en avant et sans intervenir sur les événements humains, ne voulant pas briser l'inventivité humaine ou attirer l'attention du Seigneur Entropie)

Il a été aNobli il y a une vingtaine d'années après avoir été couronné 'jeune créateur de l'année' dans un défilé de mode. Il a alors quitté la scène pour se fondre dans l'ombre, découvrant avec bonheur la société des Nobles et y établissant des contacts. Il garde tout de même un fort intérêt pour les choses humaines et reste persuadé que l'Humanité est foncièrement créatrice.

Blason : Une fleur d'acacia, symbole d'Elégance, représente le Domaine et se tient aux côtés d'un pissenlit, symbole de Coquetterie. Cette dernière fleur a été donnée à Armand par sa Familia, mais il l'a reprise à son compte avec bonne humeur.

Affiliation : Code de la Lumière

Aspect 2 (il est beau comme un top-modèle, connaît les us et coutumes de toute société dans le monde, est capable de transformer presque n'importe quel bout de tissu en le dernier vêtement à la mode et peut devenir le centre de l'attention de toute réunion de mortels en un rien de temps. Il danse divinement bien et se fait fort de toujours être le chéri de ces dames, sans effort)

Domaine 2 (En plus des vêtements, son domaine agit aussi sur les gens qui sont attentifs à leurs vêtements, les créateurs de mode, les top modèles)

Royaume 2 (Il peut parler avec les autres membres de la Familia de Pensée Latérale au travers du Coeur du Royaume, sa représentation est un mannequin de magasin de vêtements)

Esprit 2 (Il a trois Ancres : un créateur de mode, une tisseuse malienne qui l'a époustouflé par son audace créatrice et un exploitant de champ de coton dans le sud du Mississippi)

Don : Immuable (voir le GLB p. 120)

Vertu : Classe (quoi qu'il arrive et quelles que soient les circonstances, rien ne peut l'empêcher d'être classe, propre sur lui et poli en société. Voir le GLB p. 136)

### - *Sylvain, Duc des Enfants* :

Sylvain préfère oublier la vie qui était la sienne avant d'avoir été aNobli. Maintenant, il a une famille de 3 milliards d'êtres humains pour lui. 3 milliards de frères et soeurs, d'enfants à éduquer, choyer, protéger, regarder grandir et avec qui jouer. Il s'est jeté à corps perdu dans cette tâche.

Pour lui, son Domaine agit aussi sur : les parents, les enseignants, les jouets, les jeux, les pédiatres et les confitures. Il est très actif et a réussi à lancer les pokémon, les consoles de jeu et les skate-board durant sa vie de Duc. Il voit l'époque actuelle comme le meilleur moment de l'histoire pour les enfants, même s'il reste encore beaucoup à faire pour la majorité d'entre eux.

Tout cela en fait une Puissance très active : il adore jouer avec les enfants, et s'entend particulièrement bien avec Ephrézer, son frère Caelestis pour organiser régulièrement des spectacles de cirque. De même, il travaille avec Iain pour créer de nouveaux grands huit et attractions effrayantes sans être dangereuses et a nettement amélioré les vêtements pour enfants avec Armand.

Blason : La première fleur est un Bouton d'Or, symbole de puérité, défaut bien admis et revendiqué par Sylvain. La deuxième est une fleur de cerisier, symbole d'éducation et représente son Domaine et l'orientation qu'il lui donne. Le fond est celui de la Lumière.

Affiliation : Code de la Lumière

Aspect 1

Domaine 4 (Il peut remplir une pièce de jouets d'une simple pensée ou faire apparaître une foule d'enfants, suffisamment pour remplir une rue. Les enfants lui font naturellement confiance, car ils sentent confusément qu'ils le connaissent. Attention, après une douzaine d'années vient l'adolescence et, à moins d'être lié aux enfants, les gens sortent alors du Domaine de Sylvain)

Royaume 2 (Comme tout membre de sa Familia Caelestis, il peut communiquer avec ses frères par le Coeur du Royaume. Sa représentation est un jouet robot parlant, aux yeux rouges et clignotants).

Esprit 1 (Il a deux Ancres : François Arimier, un éducateur de rue et Nath, une petite fille leucémique)

Vertu : Joyeux (rien ne peut jamais le rendre triste).

Don : Métamorphe (une dizaine de formes, pour 2 points de personnage). Il peut ressembler à un vieux grand-père ou à un jeune garçon. Possède aussi la forme d'une console de jeu et d'un jouet à ressort, ainsi que d'une poupée et d'un skate-board. Les autres formes sont laissées à l'appréciation du joueur.

### *Sanctuaire : Locus Pensée Latérale, aussi appelé Locus Hédonis*

“Une île paresseuse, où la nature donne

Des arbres singuliers et des fruits savoureux; Des hommes dont le corps est mince et vigoureux,  
Et des femmes dont l'oeil par sa franchise étonne.” Baudelaire, Les fleurs du mal, “Parfum Exotique”

Le Sanctuaire des PJ est un endroit mouvant, constitué d'îles indépendantes et vivantes, flottant sur une mer turquoise, peuplées de gens joyeux (et un brin inconséquents). Chaque île a son type de plaisirs : une île est dédiée aux boissons, une autre à la nourriture, etc. L'Impérator de l'Etrange Pensée Latérale intervient assez peu dans la vie naturelle du Sanctuaire et, comme il se doit, ce sont ses Nobles qui se chargent de la gestion quotidienne.

L'endroit est peu demandant : ce n'est pas le but de ce scénario de leur faire gérer Locus Hédonis. L'endroit est plutôt un lieu de villégiature et ne joue pas un rôle profond dans le Valde Bellum, si ce n'est comme protection de Pensée Latérale.

Le Coeur du Royaume est une île spécialement dédiée, que les habitants ne peuvent voir. En son centre se trouve une statue de verre de 3 mètres de haut représentant une silhouette androgyne. Il s'agit en fait de Pensée Latérale lui-même. Les représentations des PJ sont dispersées autour et s'agitent et parlent lorsque les Nobles veulent dialoguer. Il arrive (rarement) que Pensée Latérale sorte de l'île pour aller flaner ailleurs dans le Sanctuaire, pour des invités importants par exemple.

Les Puissances passent beaucoup de temps dehors, car la Terre est l'endroit où se passent vraiment les choses. Ils n'hésitent pas à ramener des humains qui leur plaisent, et Sylvain sauve régulièrement des enfants pendant que Méow amène des chats et Armand des top-modèles.

La majorité des îles ont un accès à un coin de la Terre, la plupart du temps dans une baie le long d'une côte. En terme technique, c'est un Sanctuaire Pratique (voir le GLB, p. 141)

L'île de l'accueil, où s'ouvrent la plupart des entrées vers la Terre est une clairière plantée d'arbousiers et de chênes en fleur, symboles de bienvenue et d'hospitalité.

Comme ses Nobles sont relativement peu présents dans le Sanctuaire, Pensée Latérale a investi une partie de son pouvoir dans un Sénéchal : Titi , un chihuahua Gardien, qui a 3 en Royaume (voir le GLB p. 143). Méow ne s'explique toujours pas pourquoi Pensée Latérale a choisi 'ça' comme Sénéchal. La DRT est invitée à le jouer d'une manière assez détestable, car c'est un 'défaut' du Sanctuaire (il rapporte des points). Il est odieux, de mauvaise foi, surpuissant, tout petit et il sent très mauvais. Il ignore tout de la politique extérieure et peut se retrouver à insulter des hôtes de marque de sa petite voix aiguë en s'en moquant royalement. Aux PJ de recoller les pots cassés.

En termes de jeu, Locus Hédonis possède Entrée Pratique, un Gardien, Populace Dévouée (GLB p. 144) et une Allia (GLB p. 141-142), qui servira à Pensée Latérale pour offrir le Don de Dénicheur de Passage durant le scénario. Bien sûr, la DRT est libre de changer ces propriétés.

## LES FIGURANTS

---

### *Alcimiane et sa Familia Caelestis :*

Pour simplifier la tâche de la DRT, leurs Dons ont un gros rapport avec leur domaine. De même, considérez que tous les personnages présentés ici ont cinq Points de Miracle dans tous leurs attributs.

Alcimiane : Magister des Ténèbres, Imperator de la Poésie, du Désespoir, de la Pureté et des Secrets.

“Je sais que la douleur est la noblesse unique Où ne mordront jamais la terre et les enfers, Et qu’il faut pour tresser ma couronne mystique Imposer tous les temps et tous les univers”

Comme tout Impérator, il est au delà de l’humain et n’interviendra que peu au cours du scénario.

### *Baudelaire, Duc de la Poésie.*

Pour la DRT : jouez le comme l’archétype du poète stressé et désespéré. Il est dégoûté de tout. Son Commencement s’est bien passé, car il a goûté avec délice à sa vie de Noble (on a fait croire à sa mort sans problème), mais il a vu toutes ses craintes concernant l’humanité se réaliser. Comme il sert les Ténèbres, il en tire une joie perverse. Il peut être charmant, provocateur, cynique et il reste doué pour la poésie, le genre de Noble qui se retrouve invité à bien des fêtes. Mais ne perdez jamais de vue qu’il veut avant tout la destruction de l’humanité qu’il vomit et méprise de tout son être.

Vision de son Domaine : il considère que la poésie serait mieux sans l’Homme, bien incapable de comprendre la beauté de la création. Il n’hésite pas à le dire. Les Puissances précédentes de la Poésie (dont Homère) avaient une vision différente, mais lui est attiré avant tout par les drogués, les âmes perdues, la beauté et la laideur du monde et de l’esprit humain.

Blason : Baudelaire a choisi la fleur d’églatine, triste symbole de la poésie, poussant sur un lit de feuilles mortes, symboles de mélancolie. Le fond est noir (Ténèbres)

Affiliation : Code des Ténèbres.

Aspect 1 (Il est beau bien que d’apparence famélique. Lorsqu’il le veut, il peut improviser des vers, séduire ou rendre sa voix suave, mais rien d’inhumain)

Domaine 4 (il est Duc de la Poésie et cela a une influence sur la Terre quand il y passe : autour de lui, sa vision du monde devient légèrement vrai : tout n’est que morbidité et luxe mêlés, les gens parlent parfois en vers).

Royaume 1 (il n'a passé que peu de temps à Locus Mélancolie, même s'il se plaît dans l'endroit. Il est incapable de communiquer avec les autres Nobles de sa Familia).

Esprit 1 (Deux Ancres : Lucien Parandieu, un poète québécois inconnu, mais qui a attiré l'oeil de Baudelaire et Charles Beaumont, critique littéraire, qui fut un temps une ancre d'une écharde de Tourmenteur et que Baudelaire déteste farouchement).

Don de l'Arpenteur des Mondes (Cf GLB p. 124)

Don du Délire Drogué (Création Mineure de délirium). Il peut enchanter ce qu'il touche d'une capacité à droguer et à faire délirer. Le Don a une Pénétration de 1 et peut donc affecter les puissances d'Esprit 1 ou 0. Il peut affecter la nourriture, les boissons, les vêtements ou même les gens directement. Les victimes se mettent à voir le monde d'une manière sombre, pourrissante, moisie et futile. Au bout d'un moment, des voix sépulcrales ou des apparitions morbides peuvent venir troubler l'esprit. L'effet disparaît au bout de quelques heures ou quelques jours selon l'Aspect de la cible.

### *Lee Fang, Marquis du Désespoir.*

Ses origines sont mystérieuses, même s'il revendique son côté asiatique. Il semble avoir été la Puissance du Désespoir depuis un long moment, servant fidèlement Alcimiane dans sa quête. Certains disent qu'il entretient même ainsi, fort subtilement, le désespoir de son Imperator. Une chose dangereuse, dont on ne sait même pas si elle est possible.

Physiquement, c'est un homme d'apparence asiatique assez âgé, qui affectionne les vêtements anciens. Il parle d'une voix plutôt douce pour quelqu'un dont le grand but dans la vie est de répandre le désespoir autour de lui. C'est lorsqu'il frappe qu'il est terrible, ou lorsqu'il utilise son Don des Noires Pensées. Attention, il aime le faire à loisir, ce qui en fait un invité odieux et fort malpoli dans un Sanctuaire.

Son Domaine agit aussi sur les gens qui envisagent le suicide, les guerres, les crises économiques, l'oppression politique totalitaire: tout ce qui provoque le désespoir. Il ne se limite pas et garde un esprit très ouvert envers toute nouveauté humaine.

Blason : La fleur de cyprès, symbole du désespoir représente le Domaine de Lee Fang. Le souci, symbole de cruauté (tout comme l'ortie) complète ce tableau sinistre et représente Lee Fang lui-même.

Affiliation : Code des Ténèbres.

Aspect 1

Domaine 3 (Ce qu'il affectionne par dessus tout est de découvrir la faille dans l'esprit de chacun, le point où appuyer pour déchirer l'esprit. Une phrase, une seule, en passant. Puis on laisse la petite

phrase gangrener l'esprit, et quelque temps plus tard la victime n'est plus qu'une masse sanglotante. Les humains sont si fragiles.)

Royaume 1 (Comme le reste de sa Familia, il n'est pas trop lié à Locus Mélancolie à cause de son absence répétée durant les derniers siècles. Il ne peut pas communiquer par le Coeur du Royaume).

Esprit 2 (Il a trois jeunes gens pour ancres, Alan, un jeune drogué, Mi Wu, une prostituée pékinoise et Laeticia Wilmka, une adolescente troublée. Ils veulent tous se suicider, mais Lee Fang les maintient cruellement en vie, les poussant toujours plus bas dans les profondeurs du désespoir. Rien que le fait de servir une Puissance pareille ferait désespérer n'importe qui, ce qui lui convient tout à fait).

Don de l'Arpenteur des Mondes.

Don des Noires Pensées (Création Majeure de Désespoir, 2 pts comme Magnifique). Lorsqu'il l'utilise, toute la foule humaine autour de lui est réduit à l'état de loques hurlantes, pleurant et cherchant le suicide, voulant aussi entraîner un maximum de gens avec eux dans la mort. Il l'utilise peu, car c'est en désaccord avec la philosophie des Ténèbres. Que vaut un suicide provoqué directement par un Miracle ? Où est la faiblesse humaine là dedans ? Par contre, en cas de danger physique pour lui ou un membre de sa Familia, il n'hésite pas, même dans un Sanctuaire ami.

*Amina Rodens, Vicomtesse de la Pureté (brisée).*

Elle ressemble à un Ange, fragile et belle à la fois. On la dirait fait de neige fraîche et de vols d'oiseaux dans le ciel bleu, de rires d'enfants et de fleurs sous le soleil. On lui donnerait le bon dieu sans confession, car sa pureté est si grande qu'un être pareil ne mérite que le Royaume des Cieux.

Cela serait une erreur.

Amina est une Puissance des Ténèbres bien convaincue du rôle de son Domaine dans la Création : être un leurre pour les humains, un but inaccessible qui les pousse trop loin, les fait dépasser leurs limites et chuter dans le gouffre. La pureté est faire pour faire pleurer les gens. Seule la nature et certaines parts de la Création peuvent connaître la vraie Pureté. Mais pas les Hommes, ça non.

Blason : Du lilas blanc et une violette immaculée, symboles de Candeur et de Pureté, forment le blason d'Amina. Notez qu'il ne s'agit pas réellement d'un mensonge : elle se voit elle-même comme totalement pure et dédiée à la cause des Ténèbres et de son Impérateur. Tous les humains ne sont pas de cet avis.

Affiliation : Code des Ténèbres.

Aspect 1

Domaine 2

Royaume 0

Esprit 4 (Elle profite beaucoup de son Esprit, car cela la protège de bien des miracles Nobles. Elle avait auparavant cinq Ancres mais les a toutes perdues dans sa chute du Paradis avec les Fleurs du Mal. Le contre-coup a tué toutes ses Ancres, par combustion spontanée (oui, cela vient de là). Leurs morts sont malgré tout encore peu connues au moment où commence le scénario, car elles ont été voilées par l'Auctoritas d'Amina).

Don de l'Arpenteur des Mondes.

Don de Pureté Absolue (Création Majeure d'Illusion de Pureté). Pour entrer au Paradis, elle s'est entraînée fort longtemps et a pratiqué des rites dirigés par Alcimiane. Cela lui a valu de développer ce Don : on ne peut jamais la croire coupable de quoi que ce soit, elle rayonne de trop de pureté.

*Vous Ne Me Connaissez Pas, Marquis des Secrets.*

On ne sait rien de lui (ou elle). Ni le moment de son Commencement, ni son apparence. Vous Ne Me Connaissez pas est toujours voilé et caché, même lorsqu'il parle aux membres de sa Familia. Sa voix est un souffle, ses oreilles sont partout et il se tient au cœur de tous les secrets de la Création.

Affiliation : Code de l'Etrange.

Blason : Une rose épanouie se dresse au dessus de deux boutons fermés venant de la même tige. Cette fleur chuchote 'Secret !'. Par derrière s'enroule une éllébore, symbole de scandale et de calomnie, sur un fond gris perle.

Aspect 3 (Il n'a pas son pareil pour se cacher ou dissimuler son apparence, pour suivre quelqu'un ou interroger une victime pour en extraire des informations. Tout ce qu'une équipe complète de spécialistes de la filature et de l'interrogatoire peut faire, il peut le faire seul, et mieux. Il ne laisse aucune trace derrière lui, n'a plus d'empruntes digitales depuis longtemps.)

Domaine 2 (Il aime faire régulièrement une Divination Mineure de Secrets autour de lui pour apprendre ce que les gens cachent là où il arrive.)

Royaume 1

Esprit 2 (Deux Ancres : Williwaw Crower, un agent de la NSA (National Security Agency, l'agence américaine qui contrôle les satellites espions) et Monsignore Dandolfi, un cardinal bien placé au Vatican, qui est au courant de toutes les rumeurs qui y circulent.)

Don de l'Arpenteur des Mondes.

Don des Oreilles Qui Traînent (Divination Majeure de Secrets, Automatique, Local, Pleine Flexibilité). Où qu'il soit, il connaît les secrets autour de lui. Cela concerne même les entrées secrètes des Sanctuaires (bien sur, si le secret est que seuls les membres d'un Familia peuvent

emprunter cette entrée, il ne peut rien faire). Il n'y a pas de Pénétration dans ce Don, il ne peut donc pas connaître les secrets des Puissances et se trouve limité pour les Ancres. La DRT devra en tenir compte dans le Troisième Acte, car dès lors qu'il se trouve dans Locus Hédonis, il connaîtra les plans des PJ si ceux-ci les transmettent à des serviteurs.

## LES FLEURS DU MAL

---

“Race d’Abel, dors, bois et mange;  
Dieu te sourit complaisamment.  
Race de Caïn, dans la fange  
Rampe et meurs misérablement.”  
Baudelaire, “Abel et Caïn”

Adam, fraîchement réincarné

Aspect 2

Esprit 5

Eve, fraîchement réincarnée

Aspect 2

Esprit 5

Voir la deuxième partie pour leur personnalité après leur réincarnation.

### *Le Grand Méchant (tm) : Sa Seigneurie le Primartial Valimen Atranagor.*

“Il en est un plus laid, plus méchant, plus immonde ! Quoiqu’il ne pousse ni grands gestes ni grands cris, Il ferait volontiers de la terre un débris  
Et dans un bâillement avalerait le monde;”  
Baudelaire, “Au lecteur”

Valimen est un vieux Primartial, l’un des premiers à avoir foulé la Création de son pied glacé. Il y a quelques siècles, il a Modéré Echzébel, un petit fils de Caïn (donc un arrière-petit-fils d’Adam et Eve) qui avait survécu tranquillement dans un autre Monde du Frêne avant l’arrivée des Tourmenteurs. Cela veut dire aussi que les PJ peuvent croire qu’il est Echzébel, même si cela ne va pas au-delà des apparences (Valimen n’est pas un Trompeur). Voir le GLB p. 205 pour la Modération des Primartiaux.

Il a été naturellement attiré là par les résonances cosmiques des Fleurs du Mal : elles sont liés à A&E et lui aussi. Il comprend tout de suite ce que sont les Fleurs et veut s’en emparer. Une fois qu’il comprendra le plan de la Familia d’Alcimiane, il applaudira des deux mains et se dépêchera de tenter une percée.

Note : on ne va pas mettre un Tourmenteur Complet là dessus, mais la Divine Rose Trémière est libre d’inventer d’autres échardes issues du même esprit mauvais.

Aspect 4 (8 PMA)

Esprit 1

(pas de Domaine ou de Royaume)

Don de la Main du Briseur de Monde.

Epée de la Sentence des Fous [Focus capable de découper les pensées, c'est un Focus avec deux points d'Aspect et 3 PMA, déjà comptés dans ses attributs]

# ACTE I : LA CHUTE DE LA PURETÉ (OU : 'IL PLEUT DES FLEURS SUR MON ROYAUME')

---

“Que bâtir sur les coeurs est une chose sotte; Que tout craque, amour et beauté,  
Jusqu'à ce que l'Oubli les jette dans sa hotte Pour les rendre à l'Eternité!”

Baudelaire, “Confession”

Ambiance et explications :

Cette partie permet aux joueurs de découvrir les pouvoirs de leurs personnages et d'être confronté directement à l'étrangeté du monde des Nobilis et à certains de ses mystères. Tout est très simple : trouver les Fleurs et Amina Rodens ne pose aucun problème et utiliser quelques pouvoirs pour éviter que les mortels ne se mêlent trop de tout cela n'est pas bien compliquée.

L'action commence (et se termine) par une attaque d'une Echarde de Tourmenteur sur les Fleurs. Rien de subtil là aussi : il s'agit de laisser aux Pjs prendre conscience de leur force et de celle de leurs adversaires. C'est très nettement la partie 'physique' du scénario.

Evénements :

Dans un grand cri et une pluie de fleurs, Amina Rodens tombe du Paradis sur Terre, avec les Fleurs du Mal. Bien sûr, comme les voies de Cneph sont impénétrables, elle chute à proximité des PJ s'ils sont sur Terre ou à proximité d'une des entrées de leur Sanctuaire. L'Impérateur des PJ, Pensée Latérale, ressent cette chute : les Fleurs d'Adam et Eve portent en elles l'essence de ces âmes qui auraient dû devenir des Imperators. Pour les PJ, la sensation peut être aussi comme celle de la proximité d'un Impérateur (comme une pression sur leur âme) ou tout simplement un grand cri de leur domaine à cause cette irruption soudaine.

Dans tous les cas, que ce soit un Noble de la Familia qui voit la chute ou que PL la ressent, la Familia sera bientôt au courant et PL demande aux PJ d'aller voir ce qu'il en est.

Les Fleurs avec lesquelles arrive Amina viennent du Paradis et ont donc une réalité plus forte et plus pure que celle de la Terre. L'endroit autour d'elles va commencer à se couvrir de fleurs, reflet de leurs cousines plus réelles. Amina git comateuse par terre, son beau visage dans la poussière. Elle est toute vêtue de blanc et rayonne une telle pureté que les PJ vont certainement croire qu'elle est un Ange (surtout avec la sensation de la présence d'un Imperator à proximité). Elle tient dans ses mains les deux Fleurs du Mal, que les PJ n'ont jamais vu : insistez bien sur le fait qu'aucune fleur de ce type ne pousse sur Terre. Tout autour d'elle, comme projetées par une explosion, des grandes traînées de fleurs gigantesques envahissent la réalité de la Terre. Elles poussent même sur la macadam, les bâtiments, les voitures, etc.

La fleur d'Eve possède une grande corolle rose aux nombreux pétales et des feuilles fournies. Elle exsude un parfum féminin et rappelle les symboles de la Protection, de la Féminité et de la Survie. Au contraire, la fleur d'Adam est noire comme la nuit avec une tige couverte d'épines. Son parfum

est musqué et violent, et sa forme générale rappelle les fleurs de la Violence, de la Virilité et de l'Auto-Destruction. Au bout d'un moment, les PJ pourraient à tout le moins relier les deux fleurs à la Lumière et aux Ténèbres. Mais que fait un Ange évanoui avec ces fleurs ?

La DRT est libre de choisir l'endroit de la chute, mais une zone urbaine est conseillée : l'effet de voir tout un terrain vague devenir une jungle fleurie, avec des fleurs énormes sur les toits des voitures environnantes devrait pousser les PJ à intervenir vite pour éviter la Dementia Animus qui menace les témoins.

Tous leurs efforts pour réveiller Amina seront vains. Elle semble en bonne santé, bien que très fatiguée (ne pas oublier son Auctoritas de 4, qui limite extrêmement les éventuelles divinations que pourraient tenter les PJ). Les PJ pourront finir par reconnaître que la robe qu'elle porte vient du Paradis, ainsi que la poussière d'étoile qu'elle a dans les cheveux. Cette dernière luit doucement et affecte aussi la réalité terrienne autour d'elle : les mortels qui pourraient la respirer rêveront de lieux superbes et inhumains.

Une fois que les PJ commencent à 'nettoyer' la réalité autour d'eux, Valimen Atranagor attaque sauvagement, sans prévenir. Il prendra comme ancre deux personnes locales possédant quelques armes (un policier, un habitant d'un immeuble voisin qui aurait un fusil, etc.) et se rue à l'assaut comme un grand vent glacé. Il apparaît lui-même comme un homme grand et pâle, à la peau et aux cheveux presque bleutés. Il dégage une longue lame dont la vue est douloureuse et se fraie un chemin en travers des fleurs et des PJ vers Amina et les Fleurs du Mal. S'il réussit à atteindre son but, il prendra le tout en main et fera un pas de côté, se drapant dans la Création et quittant la Terre. Il faut donc que les PJ puissent l'empêcher d'aboutir.

Normalement, en tant que 'simple' écharde avec un Aspect de 4, il n'est pas capable de vaincre toute la Familia des PJ réunie. A la DRT de gérer le combat, mais voici quelques idées d'action qu'il pourrait tenter :

- *changer régulièrement d'Ancre, surtout si des policiers arrivent en conduisant une voiture ou un hélicoptère : il se fera une joie d'utiliser tout cela sur les PJ.*
- *Il peut faire ébouler un pan de bâtiment d'un simple revers de main, à la fois grâce à son Aspect et grâce à la Main du Briseur de Monde*
- *Il peut tuer l'air autour des PJ par la Main du Briseur de Monde, même si leur Auctoritas les protégera d'un étouffement instantané. Il peut aussi tuer toute lumière dans l'air, aveuglant temporairement tout le monde (l'air environnant et la lumière du reste du quartier reviendra vite pour combler le trou).*
- *Il peut presque instantanément convaincre qui que ce soit autour de lui que les PJ sont en train de commettre un terrible crime. Entre autre, dès qu'il entrera dans le corps d'un policier, il fera un miracle d'Aspect de niveau 4 pour rameuter toutes les forces judiciaires de la ville en un même élan sanguinaire. Bien sur, il a beau être très convaincant à la radio, les mortels arriveront à une vitesse normale, pas instantanée. Mais les PJ pourront se voir fichés, poursuivis et reconnus longtemps après encore et les ennuyer durant la deuxième partie du scénario.*

Cette partie devrait se finir avec les PJ réfugiés dans Locus Hédonis, en plus ou moins bon état, avec les Fleurs et Amina Rodens. Dans tous les cas, Valimen ne risquera pas son existence : il se repliera rapidement dès que les PJ auront un avantage insurmontable.



## ACTE II : LES FLEURS S'INCARNENT (OU 'JE T'EXPLIQUE LA VIE, PETIT')

---

“Là, tout n’est qu’ordre et beauté

Luxe, calme et volupté.”

Baudelaire, “Invitation au voyage”

Ambiance et explications :

Retour au Royaume, ce qui permet aux joueurs de découvrir un peu plus leur Sanctuaire et de voir un peu plus la vie des Nobles. Leur Impérator leur demande de ‘faire découvrir la vie’ à Adam et Eve, ce qui devrait être l’occasion pour chaque PJ d’avoir son moment de gloire et d’utiliser son Domaine à des fins constructives. Cela est fait pour leur faire prendre conscience des multiples utilisations du Domaine. Le Tourmenteur devient plus habile durant cette partie, ce qui devrait pousser les joueurs à la méfiance malgré la joie d’utiliser leurs pouvoirs à tout va.

Evénements :

Les deux fleurs sont des âmes très fortes, tout Noble le sentira. L’une est intensément féminine, l’autre masculine.

L’Impérator Pensée Latérale demande à les voir et observe longuement les Fleurs, en jetant de temps à autre des regards cryptiques en direction des PJ. Après un long silence, un petit sourire éclaire son visage de verre, ce qui ne devrait pas rassurer ses Nobles.

Pensée Latérale demande alors à ce que les Pjs ‘trouvent des corps’ pour les Fleurs (facile avec un miracle de Royaume, une Création Mineure). Meow et Sylvain peuvent facilement donner des corps aussi, mais ils ne seront pas adaptés à A&E. Une fois des corps amenés, la nature profonde des Fleurs du Mal (des âmes) s’exprimera fort naturellement : elles s’incarneront l’une dans un corps féminin, l’autre dans un corps masculin. Si les PJ sont assez bornés pour ne pas suivre leurs impressions et amènent par exemple deux corps masculins, il ne se passera rien : A&E sont fortement liés et ne peuvent s’incarner l’un sans l’autre.

A&E revoient donc le jour. Mais, ‘qui est-ce ?’ doivent se demander les PJ ? Une chose est sûre : ils ne se sont pas incarnés depuis longtemps et ont un potentiel fou. On dirait presque des petits Impérators, avec un fort rapport avec l’humanité. Les PJ sont tombés sur quelque chose de gros. Notez que durant tout ce temps, leur Impérator se désintéresse totalement d’Amina, qui ne peut toujours pas être tirée de son état catatonique, dont l’origine est difficile à déterminer. Elle dégage toujours une telle pureté qu’il est presque impossible de la suspecter de quoi que ce soit (ce qui devrait rendre les joueurs suspicieux).

Tandis qu’A&E ouvrent les yeux et font leurs premiers pas titubants, Pensée Latérale demande à ce qu’on leur enseigne la vie moderne et qu’on leur montre ‘les mille merveilles de la Terre et le plaisir d’avoir un corps’. C’est au tour des PJ d’agir et de montrer ce qu’ils savent faire avec leur Domaine

(voir plus bas). Si on l'interroge, PL n'a pas de but précis (dit-il) : il pressent juste que ces âmes ne se sont pas incarnées depuis longtemps, et il faut les 'mettre au goût du jour'.

La personnalité d'A&E est encore simple : ils sont curieux mais paumés, un peu comme des enfants. Cela étant on sent dès le départ une différence : Eve est craintive et protectrice, Adam violent et vantard. La DRT est encouragée à jouer la divergence qui s'établit entre eux. Malgré ce que désire Alcimiane, A&E ont été marqués par le choix qu'ils ont fait à la naissance de l'humanité... Ce sera à la DRT de laisser évoluer leur personnalité en fonction de ce qu'elle désire et des actions des joueurs, sachant qu'Eve est fortement encline à l'amour et la protection et Adam fortement poussé à la violence et la destruction. Un autre point peut facilement être développé : A&E devraient tomber amoureux l'un de l'autre (mais rien d'obligatoire ici).

Normalement, les PJ devraient finir par comprendre de qui il s'agit (surtout si la DRT leur a parlé du mythe d'A&E auparavant). PL a, lui, tout de suite compris mais laisse ses Puissance deviner toutes seules. Si les PJ arrivent avec leurs conclusions sur la nature des Fleurs, PL réfléchira bien une grosse seconde sur les conséquences politiques avant de hausser ses épaules cristallines, de dire 'on s'en balance' et de décider de ne pas rapporter A&E aux puissances des Ténèbres et de la Lumière ("qui auraient tôt fait d'enfermer ces pauvres hères").

Lorsque les PJ sont sur Terre, Valimen les suit et comprend finalement son attirance pour les Fleurs. Il va tenter de faire échouer les tentatives des PJ pour initier A&E à la vie sur Terre et n'hésitera pas à prendre Ancres selon ses besoins (le pilote d'avion, la petite vieille charmante, etc.). Il sait qu'Adam est plus dangereux et fragile qu'Eve et basera ses efforts dessus, mais sans négliger la femme : s'il réussit à déguster Eve de l'humanité, c'est une victoire totale pour lui. Attention, il ne peut pas prendre Adam ou Eve comme Ancre, ceux-ci sont d'une autre trempe que les humains actuels. Notez bien que Valimen n'a pas de plan d'action défini : il cherche juste à instaurer de bonnes conditions pour faire échouer tout ce que peuvent tenter des Nobles, que ce soit les PJ ou la Familia d'Alcimiane. S'il voit une bonne méthode pour corrompre ce qui est tenté, il la suivra.

Suggestions d'action de chaque Puissance, avec la contre-action de Valimen :

- *Rire : Ephrézer peut emmener A&E à une fête foraine, où à un spectacle. Eve adore. Valimen va provoquer des accidents, montrer des personnes dans une pauvreté extrême, montrer que les gens s'amuse pour oublier leur quotidien et qu'ils ne sont donc pas vraiment heureux. Il sabote les grands huit, rend la foule insupportable, etc. Dans ses premières tentatives, il restera discret et n'influencera par trop la réalité.*
- *Danger : découverte du saut à l'élastique, du vol à voile, du saut en parachute, de la plongée sous-marine et du rafting. Adam adore, pas Eve. Valimen essaye de provoquer des accidents, discrètement et montrer à quel point la vie des gens est vide pour qu'ils recherchent un truc pareil. Si les PJ comprennent et agissent ouvertement, Adam peut commencer à devenir suspicieux, méchant : ne lui cache-t-on pas des choses ? Valimen essaiera alors de lui transmettre un message discret, l'invitant à partir. Si Adam quitte Eve, quelle victoire !*
- *Chats : visite des toits de la ville, chasse à la souris. Perversement, Valimen peut au contraire aider, pour*

*forcer sur le plaisir de la vie animale. Si les Ancêtres de l'Humanité préfèrent être des Bêtes que des Hommes, il y a de quoi accomplir une superbe Percée, peut-être même faire régresser l'Homme vers la Bête, ce qui priverait la Lumière et les Ténèbres de leur puissance et causerait aux Nobles des tracasseries sans fin pour se trouver des Ancres. Le Valde Bellum n'en serait que plus facile.*

- *Vêtements : déjà, faire visiter des endroits chics, de bons restaurants. Bien sûr, habiller A&E et leur faire découvrir les bienfaits de la vie moderne. Adam adore les lunettes de soleil et les bermudas, Eve est ravie de toutes les robes qu'on peut lui montrer. Attention, ils risquent fort de ne jamais vouloir quitter les boutiques. Valimen attaque toujours selon le même point : il fera croiser à A&E des gens mal habillés, pauvres, malheureux. Toujours pour montrer le côté glauque de la vie actuelle, par rapport au Jardin d'Eden. Les vêtements des occidentaux sont basés sur le travail d'enfants sous-payés au Tiers monde, etc. Il peut laisser tomber des magazines dans les salles d'attente, distribuer des tracts, provoquer des regroupements de personnes dans la rue. L'Humanité ne s'est pas améliorée durant ces derniers millénaires.*
- *Enfants. Visites, jeux, passage dans des écoles. Valimen cherchera au contraire à faire comprendre à Eve que les enfants sont les principales victimes du monde moderne, de sa pollution, de son stress, etc. Notez qu'Eve va adorer les enfants, alors qu'Adam s'en désintéresse totalement.*

## ACTE III : LE POÈTE (OU 'AVEC DES AMIS COMME ÇA, ON N'A PLUS BESOIN D'ENNEMIS')

---

“L’innocent paradis, plein de plaisirs furtifs, Est-il déjà plus loin que l’Inde et que la Chine ?  
Peut-on le rappeler avec des cris plaintifs,

Et l’animer encor d’une voix argentine,

L’innocent paradis plein de plaisirs furtifs ?” Baudelaire, “Moesta et errabunda”

Ambiance et explications :

Une plongée dans le monde social des Nobilis. Alcimiane retrouve Amina et la Familia débarque, avec Baudelaire et Lee Fang en tête. Il convient de les héberger et de leur offrir l’hospitalité, car c’est ainsi que les Nobles se comportent. Tout le monde est méfiant et craint l’autre partie, avec raison. Cette partie du scénario est un jeu du chat et de la souris, mais dans le Sanctuaire des PJ donc dans un endroit où ils sont en force. Leurs opposants n’ont donc pas d’autre choix que la ruse pour emporter Adam et Eve.

Evénements :

Finalement, Alcimiane retrouve Amina. Elle possède un fragment de son âme et rien ne peut être caché très longtemps à un Impérator. Il envoie donc Baudelaire, Lee Fang et Vous Ne Me Connaissez Pas (VNMCP) pour la récupérer et apprendre ce qu’il est advenu des Fleurs. Il leur apprend aussi le Rite du Filet de l’Aube, qui permet de voler les âmes des humains pour quelques heures, si le soleil est couché. A l’aube si on ne leur a pas trouvé un nouveau corps, elles s’échappent du filet.

Baudelaire et Lee Fang frappent à l’une des portes de Locus Hédonis, déclarant être de la Familia d’Amina Rodens. Les PJ sont obligés de les accueillir, tout autre façon de réagir serait malpolie et indigne d’un Noble. VNMCP s’infiltré à leur suite, avec la plus grande discrétion. S’ils sont menés à Amina, Baudelaire et Lee Fang vont demander à être laissés seuls. Aux PJ de voir s’ils exaucent ce souhait. Ils vont prendre Amina par la main et lui faire retrouver le lien avec sa Familia, la réveillant de son état comateux. Durant tout ce temps VNMCP recherchera activement les Fleurs et finira par comprendre que Pensée Latérale leur a permis de s’incarner.

Pensée Latérale demande qu’on organise une fête digne de ses hôtes et fera transmettre ses amitiés à Alcimiane. Il rend Amina à sa Familia, mais garde A&E en jouant les innocents. Aux PJ d’organiser la fête, avec toute la gloire et le faste qu’ils peuvent imaginer. Ne pas oublier que Locus Hédonis a une “populace dévouée”, qui se fera une joie d’aider les PJ autant qu’elle peut (surtout pour faire la fête). Leurs invités ne semblent pas trop apprécier l’idée de passer plein de temps au milieu d’humains joyeux, mais ils n’ont guère le choix, toujours pour respecter l’étiquette Noble.

Les discussions devraient être fort polies, au milieu de quelques centaines de convives (une petite sauterie improvisée). Pensée Latérale lui-même peut venir y faire un tour, mais ce n’est pas obligatoire : un Impérator ne va pas forcément se déplacer pour deux Nobles (à la DRT de voir en

fonction de l'ambiance).

Amina devrait être en but à de nombreuses questions, mais déclarera ne se souvenir de rien (avec un sourire charmant et pur). Sa Familia (les deux autres Nobles présents, Baudelaire et Lee Fang) fera semblant d'être inquiète, clamant à haute voix qu'il y a peut être eu un Rite de l'Ortie ou une Percée dirigée contre eux ou la Pureté. Ils n'évoqueront jamais A&E ouvertement, laissant à Vous Ne Me Connaissez Pas le soin de s'approcher d'eux et de voler leur âme, pendant qu'ils détournent l'attention des PJ.

A priori, sauf agissements express des PJ, A&E participent à la fête. C'est une grave erreur : tout Noble qui se tient à proximité d'eux comprend qu'ils ne sont pas mortels et qu'ils exhalent même un parfum de pouvoir et de puissance qui rappelle vaguement celui d'un Impérateur. La Familia d'Alcimiane (maintenant au complet, vu qu'Amina est réveillée) comprendra aussitôt de qui il s'agit.

VNMCP va repérer l'endroit où vivent et dorment A&E et s'y glisser comme une ombre mauvaise. Une fois sur place et les deux tourtereaux endormis, il jette sur eux le Filet de l'Aube et vole leurs âmes. Celles-ci redeviennent alors ce qu'elles sont vraiment : des Fleurs. A la DRT de décider si les éventuelles alarmes et protections mises en place par les PJ peuvent les alerter. Sinon, VNMCP se glisse hors de Locus Hédonis. Au choix de la DRT et dans un moment de mesquinerie, il peut avoir remplacé, dans les corps d'A&E, les âmes volées par deux esprits animaux : une guenon et un gorille, par exemple.

Le lendemain matin, Baudelaire et Lee Fang vont prendre congé avec politesse en emmenant Amina avec eux. L'alerte devrait rapidement suivre.

Peut-on porter l'affaire devant Seigneur Entropie ? Pas vraiment, tout cela a eu lieu dans un Sanctuaire. En plus la Familia d'Alcimiane fait bien passer son Imperator avant la Guerre, comme le demande les Lois d'Entropie.

Par contre, si leurs actions ne sont pas graves, on peut tout de même dénoncer Alcimiane comme détenant A&E, ce qui peut changer le Valde Bellum sur Terre. C'est sur que le Seigneur Entropie aimerait bien mettre la main dessus. Au choix de la DRT, la suite du scénario peut alors comporter un voyage jusque sur l'île d'Entropie au centre de l'Atlantique (Voir le Grand Livre Blanc). Si la DRT estime que ce sera trop tard, qu'il est impossible de faire intervenir Entropie à temps pour éviter le Deuxième Choix, autant le dire aux PJ.

## ACTE IV : LOCUS MÉLANCOLIE (PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS, PENDANT QUE LE TOURMENTEUR N'Y EST PAS).

---

“La Nature est un temple où de vivants piliers  
Laisser parfois sortir de confuses paroles;  
L’homme y passe à travers des forêts de symboles  
Qui l’observent avec des regards familiers.”  
Baudelaire, “Correspondances”

Ambiance et explications :

Cette partie est comme une plongée dans l’esprit de quelqu’un d’autre. Il faut retrouver Locus Mélancolie et y pénétrer. Là, tout est étrange et les PJ ne sont pas les bienvenus. Cette dernière partie est assez libre et peut redonner un jeu social comme la précédente ou dégénérer en affrontement physique (Locus Mélancolie est conçu pour que les PJ n’y soient pas trop impuissants, puisque la Familia d’Alcimiane a de faibles scores en Royaume). Il faut alors se rendre compte que le vrai danger est le Tourmenteur et que les luttes entre Nobles ne peuvent rien donner.

Evénements :

Dans sa colère et son outrage, PL donne le Don Dénicheur de Passages à sa Familia. Les Nobles pourront le conserver à la fin s’ils utilisent leur point de personnage pour ça. Il leur ordonne ensuite d’aller poursuivre la Familia d’Alcimiane, jusque chez eux.

A la DRT de voir s’il y a une poursuite ou plutôt une enquête pour arriver jusqu’à Locus Mélancolie. Locus Mélancolie a de nombreuses entrées, secrètes, comme il sied à un lieu sombre et romantique. Mais, chose étrange, quand les PJ arrivent, ils trouvent une entrée facile et suintante. Valimen Atranagor est arrivé avant eux et a tué le gardien d’une d’entrée. Une bonne divination ou le Don Dénicheur de Passages permet de trouver l’endroit. Ensuite il n’y a qu’à suivre la voie pour rentrer.

Locus Mélancolie :

“Quand le ciel bas et lourd pèse comme un couvercle  
Sur l’esprit gémissant en proie aux longs  
ennuis, Et que de l’horizon embrassant tout le cercle  
Il nous verse un jour noir plus triste que les  
nuits;” Baudelaire, “Spleen”

L’endroit ressemble à la ville de Paris au XIXème siècle, mais avec beaucoup plus de misère et de crasse. Là, la Familia d’Alcimiane peut se délecter des souffrances d’une humanité grouillante, malheureuse et abjecte. Par contraste, au delà de la ville, s’étendent des champs verdoyants, des ruisseaux limpides et de grandes forêts bruisantes. D’une manière générale, tout est fait dans Locus Mélancolie est fait pour mettre en scène l’idée que les hommes sont une plaie et que seule la Nature est pure et digne. L’entrée que prendront les PJ donne sur un lieu bien sale et urbain, comme un fond de cour, des égouts ou une usine charbonneuse. N’oubliez pas que toute la technologie est de type XIXème siècle. Alcimiane s’est arrangé pour que rien de plus évolué ne fonctionne.

L'un dans l'autre, assurez-vous que Locus Mélancolie soit un endroit absurde et dépourvu de joie, où aucun humain ne voudrait vivre. Le contraste avec Locus Hédonis devrait être criant.

Loin de la ville, au coeur d'une vaste forêt, se tient la reproduction du Jardin d'Eden, avec l'Arbre du Choix. Il faut arriver jusqu'à l'Arbre. Comment passer les protections auxquelles s'attendent les PJ ? En fait, à cause de leur quête incessante des âmes d'A&E, les Puissances d'Alcimiane ont passé beaucoup de temps sur le Frêne, mais pas dans leur Sanctuaire, ce qui leur vaut des scores de Royaume assez faible. Même s'ils ne le savent pas, les PJ sont de taille à lutter. Si la DRT veut leur compliquer la tâche, donner qq points en Royaume en plus aux PNJ.

Il faut que les Puissances d'Alcimiane redonnent des corps à A&E (sauf si dans la Troisième Partie, ils ont réussi à s'emparer d'A&E avec leurs corps). Moins créatrices que les PJ, elles vont faire appel à quelques corps sans âme qu'elles conservent dans Locus Mélancolie. Cela peut être un premier endroit où les PJ peuvent les rattraper. Là, il faut convaincre les Puissances présentes qu'il y a un Tourmenteur parmi elles. Même des fanatiques comme cette Famille s'arrêteront un moment s'ils sont convaincus. Mais les convaincre va être difficile et les PJ ne sont pas les bienvenus (Ha ! en dehors de toute règle de bienséance, on pourrait même envisager de les chasser).

Si les Puissances d'Alcimiane cherchent quand même à refaire s'incarner les Fleurs, Valimen peut frapper à ce moment là, par exemple en prenant comme Ancre les deux corps sans âme (oui, il peut faire cela, les Tourmenteurs sont fourbes et pleins de secrets). Quand les deux corps se relèvent et titubent, qui s'attendra à ce qu'ils bondissent sur tout le monde, suivis peu après de l'Echarde elle-même ? Valimen sera auparavant passé par la ville, pour rassembler auprès de lui une petite armée de gens meurtris et abusés par les Puissances d'Alcimiane. Ca ne lui sera pas bien difficile et très ennuyant à battre. La Familia d'Alcimiane sera alors bien ravie d'avoir à ses cotés des gens comprenant les humains et pouvant les calmer : les PJ.

Laissez la bataille être aussi apocalyptique ou rapide que vous le désirez, tout en sachant que tout le monde cherche à s'emparer des âmes d'A&E. Si les PJ réussissent, ils peuvent même chercher à s'enfuir avec, sans demander leur reste. Le cas le plus probable est cependant que le Tourmenteur soit vaincu et que les deux Familia se regardent en chiens de faïence. Alors apparaît l'Imperator Alcimiane, dans toute sa terrible majesté. Il veut savoir pourquoi A&E ne sont pas encore dans le Jardin d'Eden.

Les Pjs peuvent mettre en avant quelque chose que la Familia Mélancolie n'a pas osé dire à Alcimiane : qu'ils leur ont déjà montré la Terre et la vie des humains : impossible qu'ils soient aussi Purs qu'au Début. On peut donc faire valoir à Alcimiane que son Second Choix n'aura aucun sens, quel que soit le résultat ! Il le comprendra tout de suite, mais ne sera pas content du tout. Si les PJ laissent faire, A&E refusent de participer, au grand dam du Magister.

Quoi qu'il arrive, Alcimiane est un Imperator et ne peut vraiment connaître la folie, mais il va devenir sérieusement moins compréhensible par un humain. Sa Familia en veut aux PJ, qui ont fait échoué un plan séculaire. Cela étant, les PJ ont un moyen simple d'avoir la paix : si on les attaque, ils peuvent expliquer aux Anges du Paradis qu'un vol a été commis au Royaume Parfait et que le mensonge y a été apporté... La fureur des Anges sera telle que la Familia serait décimée et Alcimiane lui-même serait certainement fort affaibli. Ils se tiendront donc tranquille et accorderont même quelques faveurs aux Pjs. La DRT est libre de les réutiliser dans des Contes futurs... jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen d'éliminer Pensée Latérale ou de le contrer.

Par contre, A&E pourraient vouloir rester sur Terre. Auquel cas, il faudra les présenter au Seigneur Entropie et à Ananda, ainsi qu'aux dirigeants des différentes factions. Il va sans dire que la Lumière et les Ténèbres veulent mettre la main dessus. La DRT sera ensuite libre de développer leur évolution. S'ils deviennent Magister des Ténèbres et de la Lumière, mais s'aiment d'un amour fou, par exemple ?

Récompense : habituelle. Les Pjs peuvent conserver le Don de Dénicheur de Passages, qui coûte un point de personnage (la récompense de fin de partie).

Philippe Sigaud