



TENEBRIS LUX



Une bougie ne brille jamais si fort que lorsqu'elle est sur le point de s'éteindre

Mises en garde

Tenebris Lux aborde des thèmes matures (fin du monde, fanatisme, corruption ...) et propose une ambiance amère, sombre voire oppressante. Veillez à en informer l'ensemble des participants avant de débiter la partie. L'utilisation d'outils de sécurité émotionnelle (*X-card*, Lignes & Voiles ...) est recommandée.

Le jeu fait appel à des bougies et à la crémation d'éléments de jeu. Préférez du papier blanc et des crayons de bois pour ces éléments de jeu brulables afin d'éviter toute fumée toxique. Disposez bougies et éléments à brûler dans un plat en pyrex ou en métal et gardez une carafe d'eau à portée pour éteindre tout départ de feu. Le conteur peut déchirer et jeter les éléments de jeu si vous ne pouvez pas les brûler de manière sûre.

Matériel et système de jeu

Tenebris Lux est prévu pour un groupe fixe de 3 à 5 PJ, les Lueurs et d'un conteur, le Brasier. Imprimez ce livret et le **Compendium du Brasier** séparément, ce dernier ne devant être lu que par le Brasier.

Vous aurez besoin d'un sac en tissu et de jetons, identiques en taille : 20 noirs, 8 blancs, 1 bleu, 1 jaune, 1 orange, 1 rouge, 1 vert et 1 violet. En plus de la fiche de personnage, présente à la fin de ce livret, prévoyez des bouts de papier. Enfin, munissez-vous de petites **bougies** de type chauffe-plat, une dizaine, environ.

Les Lueurs possèdent 6 **Traits** : **Ardeur** (vitalité, endurance), **Chaleur** (bagout, relationnel), **Rage** (corps, force), **Ruse** (discrétion, habilité), **Sens** (perception, orientation) et **Vivacité** (vitesse, agilité). Chaque **Trait** possède un score allant de 1 (médiocre) à 5 (exceptionnel).

A certaines étapes, le Brasier ajoutera un des jetons colorés dans le sac et allumera une **bougie** pour marquer l'avancement de la quête des personnages. Ces **bougies** pourront s'éteindre avec le temps ou du fait de des Lueurs mais pourront également être maintenues par ces dernières.

A certains moments de l'aventure, les Lueurs obtiendront des **Atouts** : des traits ou des objets susceptibles de les aider, représentés en jeu par un petit bout de papier où est inscrit la nature de l'**Atout** (un papier par **Atout**).

*Alectre a pour **Atouts** « Menu » et « Lanterne fongique ».*

Lorsqu'une action avec des enjeux est menée, le Brasier demande un test et annonce la valeur de la **difficulté** et le **Trait** testé.

Difficulté	Valeur	Exemple
Facile	0	Arpenter un chemin connu
Moyen	1	Se cacher dans la foule
Difficile	3	Porter un adulte
Très difficile	5	Survivre à un poison

La Lueur compare la différence entre la difficulté et la somme du score du **Trait** testé, du nombre d'**Atouts** qui peuvent l'aider et du nombre de **bougies** encore allumées (une bougie qui a été allumée puis éteinte n'est pas comptée).

Si la **difficulté** est supérieure ou égale à cette somme, la Lueur tire un seul jeton du sac. A contrario, si cette somme est supérieure à la **difficulté**, la Lueur tire du sac autant de jetons que la différence, augmentée de 1. Les jetons sont ensuite remis dans le sac.

*Alectre se cache, le Brasier lui demande un test de **Ruse** avec une **difficulté** de 3 (**Difficile**). Alectre a un score de **Ruse** de 3 et l'**Atout** « Menu » pour s'aider. A ce moment de la partie, 1 **bougie** brûle encore. La **Ruse**, l'**Atout** d'Alectre et la **bougie** allumée combinées donne une valeur de $3+1+1 = 5$, soit 2 de plus que la **difficulté**. Alectre pioche $2+1=3$ jetons.*

*Avec une **difficulté** de 5 (**Très difficile**), il aurait tiré un seul jeton.*

Si la lueur tire au moins un jeton blanc, l'action réussit ; si elle en tire 3, c'est un succès critique. Autrement, c'est un échec. Les jetons colorés sont considérés comme des jetons noirs noirs, sauf si le personnage ressent l'émotion liée à leur couleur au moment de l'action, dans ce cas, ils comptent pour 3 jetons blancs (et donnent un succès critique).

Couleur	Emotion
Bleu	Peur
Jaune	Joie
Orange	Envie
Rouge	Colère
Vert	Espoir
Violet	Tristesse

Alectre pioche 1 jeton noir, 1 blanc et 1 bleu. Comme il a peur, le jeton bleu vaut 3 blancs, soit 4 blancs au total. C'est un succès critique. Alectre aurait éprouvé une autre émotion, il aurait eu 1 jeton blanc, soit un succès.

Lorsqu'une Lueur subit une blessure, elle doit faire un test d'**Ardeur**. Si elle échoue, elle est considérée comme Vaincue : elle ne peut plus agir durant la scène la scène et diminue le score d'un de ses **Traits** (de son choix) de 1 point. Si un de ses **Traits** tombe à 0, une Lueur meurt.

Si toutes les **bougies** s'éteignent, la partie s'arrête : les Lueurs ont échoué et leur monde est voué à la Nuit éternelle. Une **bougie** qui s'est éteinte, quelle qu'en soit la raison (combustion complète, courant d'air, décision d'une Lueur ...), ne peut être rallumée.

Une fois par Chapitre, chaque Lueur peut utiliser un des Rituels suivants (rappelés sur la **fiche de personnage** en fin de livret) en énonçant l'incantation associée :

- **Scarification** : La Lueur diminue le score d'un de ses **Traits** de 2 points ou brûle le papier où est écrit un de ses **Atouts** (elle ne pourra plus l'utiliser). En échange elle peut retirer 2 jetons noirs du sac, réussir une action sans faire de test ou remplacer une **bougie** allumée (typiquement, une bougie sur le point de s'éteindre) par une **bougie** neuve et allumer cette dernière. « *Brasier, accepte ce sacrifice et apporte-moi ton aide* »

- **Blasphème** : la Lueur éteint définitivement 1 **bougie** allumée (qui ne pourra pas être rallumée via Scarification) et une Lueur décédée (voire elle-même) ressuscite avec ses scores de **Traits** restaurés à leur valeur maximale. « *Sauve mon allié ou sois maudit, Brasier !* »

Si tout est clair et que vous êtes prêts, entrez dans l'aventure et commencez à lire la **Chronique du Brasier** puis **Le Pacte**.

Histoire du monde

A l'aube du monde, la lumière était vive. Les couleurs, chatoyantes, se mêlaient à l'infini, s'estompaient et resurgissaient en une danse chamarrée et entraînant. La vie s'épanouissait et les êtres vivants se multipliaient, sans ordre ni dessein, en une folle sarabande insouciante, sans cesse changeante mais toujours harmonieuse. Après plusieurs éons de ce chaos échevelé et de mouvement bienheureux, les premières Ombres apparurent, petites taches noires coagulées, timides et isolées dans le mandala chatoyant mais bienvenues dans le tourbillon universel.

Les Ombres refusèrent néanmoins le changement perpétuel, imposant leur ordre autour d'elle et coagulant les couleurs voisines en une noire mélasse qui bientôt figeait, apportant les premières dissonances de l'univers alors qu'elles se répandaient tels de sombres polypes. Les êtres vivants apprirent bien vite à les fuir et les Ombres apprirent à les chasser, à en affadir les couleurs pour mieux les ordonner en rangs froids et réguliers. La fête était devenue panique, l'harmonie, lugubre élégie.

Les couleurs tentèrent de lutter, en vain, submergées par les Ombres et leurs nouveaux servants, les ombrageurs, ne parvenant qu'à ralentir leur avancée inexorable. Bientôt, la surface du monde se trouva engluée de sombres humeurs, forcée au repos par les poisseuses ténèbres. Ses derniers habitants libres ne trouvèrent leur salut que dans la fuite, toujours plus loin, au plus profond de la terre, cachés du regard implacable des Ombres.

Au creux de ces souterrains, ils emportèrent les dernières lumières du monde et nommèrent leurs refuges « enclaves ». Ils y vécurent, espérant que les Ombres les oublie et s'en aillent ou que la lumière des premiers temps revienne et leur rende la surface. Patiemment, ils survécurent, transmettant le souvenir à leurs descendants, conservant de leur mieux la mémoire nostalgique de leur existence à la surface.

Vos ancêtres étaient de ces survivants. Des générations durant, votre communauté, sous la protection du Brasier, a su garder vivants l'amour des couleurs originelles et un réseau d'échanges et de solidarité avec les enclaves alentours. Malheureusement, depuis quelques naissances votre enclave a perdu le lien qui l'unissait à nombre de ses sœurs. Les Ombres seraient-elles parvenu à retrouver votre trace sous terre ?

Le Pacte

Avant de commencer la partie, Lueurs et Brasier, lisez tous ensemble et à voix haute le Pacte.

« Unis par le souvenir de la couleur, nous nous apprêtons à entreprendre ensemble une aventure.

Conscients des difficultés qui nous attendent, nous jurons de rester unis et de ne pas reprendre la route sans l'un d'entre nous. Nous formons un groupe unique.

Conscients des sacrifices qui nous attendent, nous jurons de rester soudés et de ne pas rester sourd à la détresse de l'un des nôtres. Nous formons un groupe solidaire.

Conscients des périples qui nous attendent, nous jurons de garder foi en le jugement du Brasier et de ne pas attendre de lui toutes les réponses. Nous formons un groupe confiant.

Conscients des secrets qui nous attendent, nous jurons de ne rien en révéler à nos familles et à nos amis pour qu'ils puissent un jour arpenter cette même route avec un esprit neuf. Alors et pour eux, nous deviendrons Brasier. »

Images

Couverture Tenebris Lux : dessin de Skrif'

Fond pages : Texturelib.com

Couvertures Compendium : Wikimedia Commons (XoMEoX)

Chap.1 : Wikimedia Commons (Jules Férat, modifiée par MugMax)

Chap.2 : Wikimedia Commons (Tylwyth Eldar, modifiée par MugMax)

Chap.3 : Wikimedia Commons (Ferdinand Reus, modifiée par MugMax)

Chap.5 : Wikimedia Commons (Anthony Ross)

Chap.6 : Wikimedia Commons (National Park Service, modifiée par MugMax)

Conclusion : Wikimedia Commons (Paolo Monti)

Un immense merci à tous ceux qui ont pris de leur temps
pour m'aider à relire et à mettre en page ce jeu

neur/Joueuse

Colère

Envie

Espoir

Joie

Peur

Tristesse

Traits

Ardeur

Rage

Sens

Chaleur

Ruse

Vivacité

Rituels

Coût

Effet

Scarification

Brûler un Atout
/ Trait -2 points

Remplacer une bougie allumée par une bougie neuve
/ -2 jetons noirs
/ Réussite automatique

« *Brasier, accepte ce sacrifice et apporte-moi ton aide* »

Blasphème

Eteindre une bougie

Ressuciter une Lueur

« *Sauve mon allié ou sois maudit, Brasier!* »

Les Ténèbres sont sur le point d’engloutir pour de bon le monde. Elues du Brasier, les Lueurs sont notre dernier espoir. Un périple long et éprouvant les attend, des sacrifices seront nécessaires pour triompher.

Un JDR crépusculaire à usage unique.

A jouer dans le noir.

Par MugMax, sur une idée de Boris Suburbian développée par Skrif' pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Le Compendium du
Brasier

Merci à toi qui lis ces lignes, d'avoir accepté de raconter cette histoire. Avant de commencer, voici quelques conseils qui pourront t'aider.

Une bougie de type chauffe-plat brûle très approximativement 4h. Veille donc à limiter le temps passé sur les premiers chapitres (2h chacun environ) pour que les Lueurs aient une chance de voir la fin de l'histoire. Si ta partie doit se dérouler en plusieurs sessions, numérote au marqueur le culot des bougies pour les reconnaître d'une fois sur l'autre.

Exploite à fond les bouts de papier des Atout pour ta mise en scène : caches-en certains sur la table ou écris à l'encre sympathique (jus de citron), découpe-les pour représenter un objet cassé (mais réparable), modifies le texte (« une pioche » peut devenir « une pioche-marteau »), diversifie les support pourvu qu'ils puissent être brûlés sans risque.

Le monde souterrain est humide, claustrophobe et sans vent. On n'y trouve que des moisissures et des champignons, des insectes rampants, des cloportes et des araignées, quelques crustacés, poissons et amphibiens aveugles et des salamandres. La plupart de ces créatures ont blanchi avec l'obscurité qui règne en dehors des enclaves, elles-mêmes chichement éclairées par des bougies ou des moisissures luminescentes. La nourriture (poisson, farine de moisissure, cloportes séchés ...) et les étoffes (tissées à base de fibres de champignon et de soie d'araignée ...) sont peu variées et les installations humaines, souvent creusées à même la paroi. La mesure du temps dépend de clepsydres et les notions de jour et de nuit ont été remplacées par celles de temps de veille et de repos.

La surface est le domaine des Ombres, plongée dans une nuit permanente et silencieuse. Le ciel est noyé par des nuages et le sol est couvert par un mucus tiède qui colle en exhalant des miasmes douceâtres. Les ombrageurs (les habitants de la surface) ont perdu la vue, leurs yeux sont atrophiés voire noyés dans la chair. Ils se reposent essentiellement sur le toucher, l'ouïe et l'odorat. Ils présentent des caractères humains, animaux, végétaux et minéraux mêlés, semblables à des mutations. Certains ont ainsi gagné d'étranges facultés (mâchoire et langue hypertrophiées permettant l'écholocation, membres couverts de fins filaments mobiles et sensitifs, crânes gonflés gaz pour flotter à quelques pas de la surface ...). Un saut à pied joint dans le *body horror* et l'étrange !

Seules l'ouverture et la fin des chapitres sont décrites avec un minimum de détails (les instructions relatives au système de jeu sont en gras). A toi et aux Lueurs de relier ces points comme bon vous semble. Tu peux utiliser ou remplacer les scènes suggérées par des péripéties de ton cru. Préfère toutefois proposer des situations sans attendre une résolution particulière pour que tes Lueurs aient la sensation d'être maitresses de leur destin.

La fin de l'histoire est volontairement cruelle et tragique et l'ultime sacrifice du monde enchantera certains et paraîtra injuste voire arbitraire à d'autres : ils n'ont pas consenti à tous ces efforts pour sacrifier ceux pour qui ils se battaient ! Le système et ses sacrifices réguliers pour des bénéfiques qui ne durent pas (les bougies finissent toujours par s'éteindre, les jetons noirs reviennent ...) présagent de cette fin mais vous pouvez ajouter des indices au cours de votre histoire. Commencez une fois les Lueurs trop avancées pour renoncer : tuer des ombrageurs ne fait pas reculer les Ombres, la lutte de la lumière ressemble davantage à un baroud d'honneur qu'à une reconquête durable, l'Elu des Ombres est conscient d'être le pion de forces qui le dépassent ... Travaillez également la conclusion et son ascenseur émotionnel pour clore la partie sur un spectacle grandiose et une lueur d'espoir, pour laisser aux Lueurs la sensation que, bien que long et pénible, le voyage qu'elles ont entrepris en valait la peine.

Chapitre 1 : L'enclave du Brasier et les Lueurs

Ouverture

Jouer avec les lumières allumées

+4 jetons noirs, +3 jetons blancs, +1 jeton jaune (joie)

L'enclave du Brasier est construite dans un aven dont le puits a été bouché depuis des générations. Des habitations en pierre sèche s'organisent en cercles concentriques autour d'une tour au sommet de laquelle brûle une flamme, le Brasier.

Détaillez l'enclave avec les Lueurs :

- A quoi ressemble l'architecture ?
- Y a-t-il des lacs, des mines, des cultures de champignons autour des maisons, un lieu de vie commune ?
- Que produit votre enclave dont l'enclave de la Balafre, voisine, dépend ? Que recevez-vous en retour dont vous avez tant besoin ?
- Quels signes indiquent qu'une caravane de l'enclave de la Balafre doit arriver sous peu ?



Chaque Lueur se présente et décrit son quotidien dans l'enclave, ce qu'elle y aime, ses aspirations et ses buts, avec qui elle vit, ses liens avec les autres Lueurs ... et pourquoi elle est un pilier de cette communauté. Elle répartit alors 14 points entre les **Traits** de sa fiche de personnage (et y marque son nom de joueuse) et écrit sur 3 bouts de papiers son nom et 2 mots qui la résument : ses premiers **Atouts**.

Scènes

Vie commune de l'enclave.

Préparatifs festifs pour accueillir la caravane.

Dernière récolte pour compléter les marchandises à échanger.

Fin

Le temps passe et la caravane de l'enclave de la Balafre n'est toujours pas arrivée. Les matriarches demandent aux Lueurs de s'y rendre avec les marchandises à livrer et d'enquêter sur les raisons de cette absence.

Allumer la 1^{ère} bougie et éteindre les autres lumières

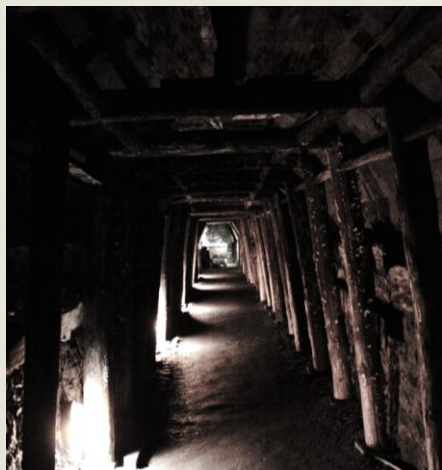
+3 jetons noirs et +1 Atout en lien avec l'enclave du Brasier pour chaque Lueur

Chapitre 2 : Une caravane dans les ténèbres

Ouverture

+1 jeton bleu (peur)

Les marchandises sont chargées dans des charrettes à bras, les Lueurs reçoivent des vivres pour dizaine de repas, des lanternes fongiques et, après des adieux rapides, s'enfoncent dans les ténèbres moites des tunnels, vers l'enclave de la Balafre.



Scènes

Un éboulement ou une inondation complique la progression des Lueurs.

Les Lueurs s'égarer dans le labyrinthe de galeries et l'obscurité.

Des créatures tentent de voler les vivres des Lueurs à leur campement.

Des pièges visant à entraver ou à blesser laissent à penser que des ombrageurs sont passés en maraude.

Fin

Le groupe émerge des tunnels et découvre avec vertige un gouffre immense plongé dans les ténèbres : la Balafre. Le chemin se poursuit à flanc de falaise ou sur un chemin fait de plaques de pierres jetées au-dessus du vide. Au bout du chemin, l'enclave de la Balafre se dresse, construite sur les flancs de la falaise, sur des échafaudages grinçant.

Etrangement, l'enclave est plongée dans l'ombre. Pourtant, l'écho de rumeurs et le grincement des échafaudages laissent à penser qu'elle n'est pas désertée. A mesure que les Lueurs approchent, une odeur de charogne et un sinistre pressentiment se font sentir.

Allumer la 2^{ème} bougie

+2 jetons noirs, +1 jeton blanc et l'Atout « L'enclave de la Balafre » pour le groupe

Chapitre 3 : Le destin

Ouverture

+1 jeton violet (tristesse)

En se rapprochant, les Lueurs comprennent que l'enclave a été récemment assiégée par les ombrageurs, les servants de l'Ombre : des palissades brisées et des débris d'échelles jonchent le sol. A l'intérieur, les lampes des Lueurs révèlent les corps des habitants, morbides témoignages de la conclusion du siège encombrant les rues. La plupart semblent avoir été empoisonnés, tous ont eu les yeux arrachés. Des bruits dans les ruelles indiquent la possible présence de survivants ... ou d'ombrageurs restés pour finir la besogne.

Scènes

Des rescapés malades se cachent sous des ordures. Ils racontent l'empoisonnement des sources d'eau avant l'assaut final. Ils ont entendu les ombrageurs se réjouir de la victoire finale de leur sombre maître, bientôt accomplie.

Une poignée d'ombrageurs est resté pour achever les blessés. Neutralisés, ils révéleront l'ascension de l'Elu des Ombres, venu offrir au monde la Paix de la Nuit et comment il a envoyé les ombrageurs traquer le chaos et la lumière jusque sous terre.

Plusieurs prêtres des Ombres sont retournés vers la surface, emportant les yeux de leurs victimes pour les offrir à leur maître. Ils ne sont partis que depuis peu.



Fin

Dans la lueur mourante d'une chandelle ou d'une lampe fongique, le Brasier s'exprime et demande aux Lueurs de se dresser contre les Ombres et leur Elu. Il leur demande d'immoler en son nom l'enclave ravagée (**les Lueurs doivent brûler l'Atout « L'enclave de la Balafre »**) et les ombrageurs qui s'y trouvent. En retour, il donnera aux Lueurs la force de s'opposer à la victoire des Ombres.

Dans les flammes qui commencent à dévorer l'enclave, les Lueurs entendent le dernier conseil du Brasier : se lancer à la poursuite des prêtres des Ombre et obtenir d'eux la position de leur maitre, l'Elu des Ombres.

Allumer la 3^{ème} bougie

Si les Lueurs ont brûlé « L'enclave de la Balafre » : +2 jetons noirs, +2 jeton blanc, +1 pour deux Traits et l'Atout « Elu du Brasier » pour chaque Lueur

Si les Lueurs n'ont pas brûlé « L'enclave de la Balafre » : +2 jetons noirs

Chapitre 4 : La traque

Ouverture

+1 jeton rouge (colère)

Les Lueurs s'éloignent de l'Enclave de la Balafre, leur chemin à flanc de falaise illuminé par les flammes de l'incendie. Les traces des ombrageurs remontent le long de la paroi vers la surface. Au-dessus des Lueurs résonnent des cris de stupeurs, l'incendie n'est pas passé inaperçu des armées d'ombrageurs. Il faut pourtant suivre cette route vers la surface pour rattraper les prêtres des Ombres et leur arracher le secret du repaire de l'Elu des Ombres.

Scènes

Un groupe important d'ombrageurs retournent à l'enclave pour étouffer le feu, les Lueurs ne sont pas de taille à les affronter. Problème, les ombrageurs ont des pisteurs et des limiers.

Des pièges ont été laissés sur le chemin, tant pour alerter les ombrageurs d'une poursuite que pour précipiter dans l'abîme leurs éventuels poursuivants.

Les traces se dispersent en plusieurs chemins, comment savoir quel chemin ont suivi les prêtres des Ombres ?

Les prêtres des ombres sont en vue mais ils cheminent entourés d'une lourde escorte, comment les séparer de leurs protecteurs ?

Fin

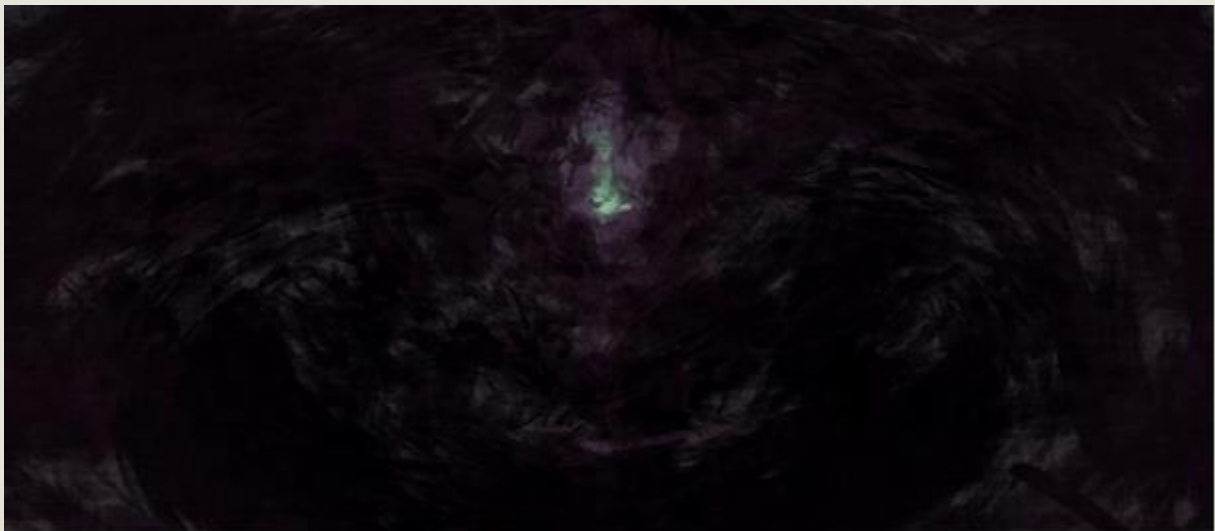
Les Lueurs finissent par rattraper les prêtres des Ombres. Après un affrontement expéditif contre les religieux (**difficulté pour attaquer et se défendre : Moyen, 1 coup pour neutraliser chaque prêtre**), les survivants révèlent la position de l'Elu des Ombres : sur l'île au centre du Lac d'encre, par-delà les monts obsidiens et la forêt carbonneuse. Avec un ricanement sinistre, ils conseillent aux Lueurs de retourner attendre leur fin auprès de leurs proches : ils ne représentent pas une menace pour l'Elu.

Comme en réponse à cette ultime provocation, les Lueurs sentent un feu liquide courir dans leurs veines, récompense du Brasier.

Allumer la 4^{ème} bougie

+2 jetons noirs, +2 jeton blanc et +2 à 1 Trait

Chapitre 5 : Au cœur des ténèbres



Ouverture

+1 jeton vert (espoir)

Après un long voyage dans les ténèbres à éviter les ombrageurs, les Lueurs finissent par émerger de la Balafre et découvrent le monde de la surface. Le sol est huileux d'un mucus poisseux et le ciel, bouché de nuages d'orage, ne phosphore que péniblement d'une aura violette malsaine. Au loin se devine la silhouette des monts obsidiens, première étape de la route vers l'Elu des Ombres. Malgré l'étrangeté du lieu, les Lueurs sentent en elles la chaleur du Brasier.

Scènes

Les Lueurs doivent traverser une forêt qui borde les montagnes. Sur les troncs chaque nœud du bois porte un œil, les ronces semblent ramper pour les entraver et les branches bruissent à leur passage, comme pour signaler leur présence à un chasseur, invisible dans les ombres.

Le chemin dans les Monts Obsidiens amène le groupe à une mesa rocheuse qui semble occupée par une ville de grande taille. En pénétrant la bourgade, les Lueurs découvrent que les bâtiments se déplacent lentement et tentent de les égarer pour les piéger dans un labyrinthe sans cesse mouvant. Faire demi-tour n'est plus possible.

Passés les monts obsidiens, les Lueurs arrivent à la forêt charbonneuse, dernière étape selon les prêtres des Ombres avant le Lac d'encre. La forêt semble avoir brûlé intégralement : des arbres, il ne reste que les troncs calcinés et le sol recouvert de cendres. Un vent terrible se met à souffler comme pour empêcher le groupe d'avancer davantage. A mesure qu'il progressent dans les bois, la chaleur augmente et le vent se fait étouffant bien qu'aucun feu ne brûle.

Fin

Les Lueurs arrivent au sommet d'un cratère gigantesque qui abrite un lac d'une noirceur totale, aussi lisse qu'un miroir. En son centre, une île. Les Lueurs commencent à ressentir un appel insidieux naître en elles, un désir de rejoindre l'île.

Allumer la 5^{ème} bougie

+2 jetons noirs et +1 à tous les Traits

Chapitre 6 : L'Elu des Ombres

Ouverture

+1 jeton orange (envie)

Les Lueurs descendent les bords du cratère et découvrent le lac. La zone est noyée dans un silence de caveau et aucun vent n'y souffle. Une grève de sable noir borde le lac qui ne semble pas fait d'eau mais d'une substance noire qui brûle la peau. Des ossements, noircis, d'animaux et d'ombrageurs finissent de convaincre les Lueurs que la traversée à la nage est impossible. Pourtant, l'appel demeure.

Scènes

Une des Lueurs cède à l'appel et court vers le Lac en dépit du danger.

Les Lueurs trouvent un bac abandonné sur la berge, invitation à la traversée ou dernier piège des Ombres ?



Fin

Une fois qu'elles ont accosté sur l'île, les Lueurs y trouvent une petite cabane de pêcheur. En sort pour les accueillir un jeune enfant vêtu de guenilles noires qui tranchent avec une

peau si pâle qu'elle en est presque phosphorescente et lisse comme de la porcelaine. Ses paupières sont fondues mais pourtant il semble regarder directement ses interlocuteurs et ne pas souffrir de sa cécité. L'appel se fait presque violent et les Lueurs comprennent qu'il s'agit de l'Elu des Ombres.

L'Elu des Ombres cherche dans un premier temps à amener les Lueurs à renier le Brasier plutôt qu'à les éliminer, jouant sur leurs doutes. Omniscient, il leur rappellera leurs sacrifices, leurs souffrances et le fait que le Brasier ne les aide que pour les envoyer vers davantage d'épreuves. La Paix de la Nuit qu'il propose d'offrir au monde serait une issue à ces souffrances et permettrait aux Lueurs de s'unir avec toute la création plutôt que de vivre en reclus comme elles l'ont toujours fait.

Selon le nombre d'Atouts sacrifiés par le groupe, résister à cette tentation sera plus ou moins difficile. Si une Lueur a sacrifié son Atout « Elu du Brasier », la difficulté est automatiquement augmentée d'un cran.

Nombre moyen d'Atouts sacrifiés par Lueur	Difficulté
0	0
1	1
2	3
3	5

Si malgré ces efforts, les Lueurs ne se laissent pas fléchir ou si elles attaquent sans attendre, l'Elu des Ombres luttera pour les éliminer. Celui-ci n'est qu'un enfant et tentera de fuir en sautant dans le lac si le combat lui semble perdu. Toutefois, il peut se défendre avec une fronde et ses pouvoirs : son sang forme des flaques d'ombres au sol et il peut se déplacer magiquement entre celles-ci. Il récupère de ses blessures s'il peut se concentrer dessus quelques instants. Les Lueurs devront donc lui porter avec succès 5 attaques d'affilées pour le défaire.

A chaque fois qu'elles lui portent une attaque, les Lueurs sentent quelque chose se briser en elles : elles deviennent incapables d'exploiter l'émotion qu'elles ressentaient alors (et rayent ladite émotion sur leur fiche de personnage).

Allumer la 6^{ème} bougie et passer à la conclusion

Conclusion : L'embrasement

L'Élu des Ombres est vaincu et son corps git aux pieds des Lueurs, fragile poupée emmaillottée de chiffons. A l'exaltation de la victoire succède une réalisation amère : malgré la mort de leur champion, les Ombres ne semblent pas vaincues et les Lueurs ont peu de chances de survivre au chemin du retour jusqu'à leur enclave.

Le Brasier se manifeste alors, les félicitant de leur victoire et leur révèle la dernière étape qui reste à accomplir pour triompher à jamais des Ombres : immoler le monde. Les Lueurs se trouvent là où les Ombres se sont incarnées dans le monde pour la première fois, allumer ici un feu propagera l'incendie au lac d'encre puis au monde en entier, consacrant la victoire du Brasier sur les Ombres.

Cet incendie détruira le monde et tous ses habitants mais lui permettra de renaître, neuf et libéré du conflit. Par cet ultime sacrifice, les Lueurs auront même l'opportunité d'offrir un ultime vœu au monde à venir.

Chacun à leur tour, les Lueurs écrivent en secret sur un papier ce souhait pour le monde nouveau et le donnent au Brasier, ainsi que le papier où est inscrit leur nom.

En tant que Brasier, lisez en silence les souhaits des Lueurs. **Brûlez ensuite la liasse de leurs noms** et racontez le dernier spectacle que voient les Lueurs, celui des flammes qui commencent à s'élever comme un défi aux ténèbres immobiles des alentours. Les flammes gonflent, grondant comme mille percussions et s'agitent en une danse de couleurs, chaotique et sans cesse changeante. Bientôt, l'incendie les enveloppe en s'élance vers le lac qui s'embrase dans un bruit de cymbales.

Alors que les esprits des Lueurs s'élèvent avec la chaleur des flammes, contez comment l'incendie galope et gagne chaque recoin du monde, la terreur des ombrageurs, fauchés par le mur de flamme. **Brûlez la liasse des souhaits** et commencez à raconter les premiers instants de la renaissance du monde, chaotique, brutale. Conte comment la vie commence à y revenir et son développement, en écho avec les souhaits inscrits par les Lueurs.

Rallumez la lumière, le jeu est fini.

