

# Au plus profond de l'Ombre

Scénario pour Sens Néant par Fabien Hildwein  
alcyon-jdr.com – mars 2013

Il y a un esprit des eaux qui a la forme d'un animal affreux que *personne n'a jamais vu*. Qu'est-ce donc qu'une forme affreuse qu'on ne voit jamais ? C'est l'être qu'on regarde les yeux fermés, c'est l'être dont on parle quand on ne peut plus s'exprimer. La gorge se serre, les traits se convulsent, se gèlent dans une horreur indicible. Quelque chose de froid comme l'eau s'applique sur le visage. Le monstre, dans la nuit, est une méduse qui rit.

*L'Eau et les Rêves*  
Gaston Bachelard

Ce scénario a pour but de faire découvrir Sens Néant et ses possibilités, notamment par l'exploration de plusieurs thèmes esthétiques. Il n'a pas la vocation de faire découvrir des secrets de l'univers. Son intrigue est volontairement simple afin de se concentrer sur la beauté du jeu en provoquant la curiosité des Joueurs. Vous pouvez l'utiliser comme scénario de découverte de Sens Néant, comme première mission des Golems au service de la Princesse Aziliz.

## Synopsis

Les Golems sont envoyés en mission dans la ville sous-marine de Lueurs. Tous les sétantras qui méditent dans les chambres d'Ombre de cette ville ne s'en réveillent pas. En parcourant la ville et en entrant dans ces chambres d'Ombre, les Golems se rendront compte que les sétantras sont entrés dans cet état volontairement, sous l'influence de la secte du Rêve, un groupe de corrompus acides de l'Ombre qu'il leur faudra combattre et vaincre.

## Conflit diplomatique

Les Golems vaquent à leurs occupations dans Mogosh lorsqu'un oiseau envoyé par Aziliz requiert leur présence immédiate dans la salle du trône. Deux diplomates sétantras sont en train de s'échanger de violents mentis au pied du trône, ils sont au bord du conflit de Rayonnement. Le sétantra Clarté de la Lumière prend à parti le représentant de l'école de l'Ombre, Frisson. Il accuse l'Ombre d'être responsable de la catastrophe qui frappe la ville côtière de Lueurs : tous les sétantras qui méditent dans les chambres d'Ombre ne s'en réveillent pas, au point que la ville est déjà vide. Selon lui, l'école de l'Ombre a corrompu les chambres d'Ombre de Lueurs afin de diminuer l'influence de la Lumière dans l'Océan ; en effet, bien qu'elle appartienne à l'école de l'Eau, c'est à Lueurs que des forgerons de l'école de la Lumière forgent les poissons qui remontent des profondeurs pour en faire des poissons-lanternes, qui colportent la lumière dans tout l'Océan Boréal et repoussent ainsi l'influence de l'Ombre.

Frisson conteste posément ces accusations, même s'il est plein de ressentiment envers Clarté. L'école de l'Ombre non seulement n'a pas commis les crimes dont on l'accuse, mais en

plus elle en est bien incapable. Il est difficile de tirer tout ceci au clair, étant donné que dès qu'on s'approche de Lueurs, les sétantras obligés de méditer ne se réveillent plus. Par ailleurs, les myriadiens autour de Lueurs sont devenus très agressifs, ce qui ne facilite pas l'enquête.

Aux Golems de calmer le conflit entre Frisson et Clarté. Aziliz les envoie ensuite trouver la vérité car ils sont les seuls capables de s'enfoncer dans cette zone maudite.

### **Lueurs, cité des lumières sous-marines**

Lueurs est une cité de l'Eau relativement cosmopolite, accueillant des sétantras de toutes les écoles de foi. Elle est dirigée par la bourgmestre Tisane, une sétantra d'Eau débonnaire. C'est un carrefour local entre le littoral et l'Océan. Ses bâtiments et ses chambres d'Ombre sont situés à une vingtaine de diamètres de profondeur et les plus hauts édifices dépassent donc de la surface des vagues. Les rues de la cité sont baignées dans la lumière glauque et diffuse du soleil traversant les flots. Les rues sont parcourues de poissons, de murènes et de créatures marines de toutes sortes cheminant sur le sol sablonneux. De gros poulpes gardent les entrées de la ville et s'assurent qu'aucun myriadien agressif n'y pénètre.

Lueurs accueille un grand nombre de sétantras de la Lumière qui entretiennent la Forge de Lumière, un atelier de poissons célèbre dans tout l'Océan, si ce n'est dans tout Myriade. Les poissons sont amenés par les forgerons de la Lumière à Lueurs depuis les profondeurs de la mer. La lumière, filtrée par les flots, permet de forger aisément les poissons en leur rajoutant cet élément. Une fois le Rituel accompli, les poissons sont relâchés et restent à proximité de leur forgeron-apprivoiseur jusqu'à ce que celui-ci les laisse être apprivoisés par un autre sétantra. Les productions de la Forge de la Lumière vont des bancs de menu fretin luminescent jusqu'aux baleines-soleils éclairant toute une région en passant par les groupes de dauphins-comètes. Les œuvres les plus complexes et les plus renommées sont les poissons-lanternes aux longues dents et aux quatre yeux ronds et opalescents, capables de porter la lumière jusqu'au cœur de l'Ombre, dans les plus grandes profondeurs.

## La secte du Rêve

Les Golems découvriront progressivement que Lueurs est la cible d'une attaque de la secte du Rêve, un groupe de corrompus acides originaires de l'école de l'Ombre. Le Rêve est à l'Ombre ce que l'Acide est à la Terre, la Glace est à l'Eau, la Foudre au Feu : l'Ombre corrompue par la Négation. Les trois sectateurs qui attaquent Lueurs ne sont qu'une cellule de la secte du Rêve ; même s'ils sont unis par le même but et la même détestation de la Lumière, ils ont des interprétations radicalement différentes du Rêve. C'est à « Classiss le narrateur » de décider s'il existe d'autres cellules de la secte du Rêve sur Myriade et si les sectateurs reviendront une fois vaincus.

Le premier des trois sectateurs est **le Béhémoth**, un monstre aveugle, usant avant tout de force brute. Ses Liens de Lumière lui ont été retirés – ou il les a détruits lui-même, ce n'est pas clair – et il n'est donc plus à proprement parler un sétantra. Il ressemble à un prédateur marin du noir le plus profond, un requin d'une dizaine de diamètres de longueur ne reflétant aucune lumière, sans yeux ni museau. Ses mâchoires sont sa signature : ornées de dents aigues et chaotiques comme des éclats de verre sombre, elles sont emboîtées les unes sur les autres à l'infini, chaque nouvelle rangée de dents sortant de lui-même pour se planter dans la chair de sa proie et l'attirer dans son estomac pour l'y broyer. C'est un cauchemar de muscles et de volonté, occupé à détruire Lueurs et à décimer les poissons de lumière de la cité. Sa corruption n'est pas visible.

*Le Béhémoth, monstre de l'Ombre.....(+61)[Ombre]*

*Rayonnement : [] [] [] [] [] [] []*

*Le Rémora, poisson pilote corrompu (apprivoisé).....(+21)[Eau]*

*Rayonnement : [] [] []*

Le deuxième sectateur est **l'Alchimiste**, un intellectuel de l'Ombre recherchant la substantifique moelle de l'Ombre.

Il hait la Lumière qu'il accuse d'être un mensonge arrogant et profond : l'Ombre est à l'origine de la Lumière et non le contraire, l'Ombre est la Vérité. En effet, l'Ombre était là bien avant toute Lumière, et sera là à nouveau bien après elle (que ce soit physiquement ou en terme de théorie de la connaissance) ; la Lumière émerge de l'Ombre comme un sous-produit, une catégorie particulière – et pour lui éblouissante, donc mensongère – de l'Ombre. Le Rêve est la forme la plus pure d'Ombre, n'ayant jamais connu la Lumière sous aucune forme, ne pouvant la connaître. L'Ultime Sentiment ne peut s'obtenir qu'en détruisant toute Lumière et, *in fine*, tout ce qui n'est pas Ombre, même si pour cela il faut recourir à l'Acide.

L'Alchimiste est enveloppé dans une tunique en lambeau et rongée par d'Acide. Dans son Alambic, il distille avec soin et précision les sétantras entrés dans les chambres d'Ombre corrompues : ses échecs et tentatives sont devenus des démons acides hantant leurs anciennes habitations. Il est le responsable de la corruption des chambres d'Ombre.

*L'Alchimiste, artisan dangereux et intellectuel subtil.....(+61)[Ombre]*

*Rayonnement : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]*

*L'Alambic, outil de transmutation satanique (apprivoisé).....(+31)[Feu]*

*Rayonnement : [ ] [ ] [ ] [ ]*

*Habitants de Lueurs distillés (apprivoisé).....(+11)[Terre]*

*Rayonnement : [ ] [ ]*

Le dernier des sectateurs se nomme **P'Insensé** et se considère comme le chef de cette cellule. C'est un mystique de l'Ombre ayant poussé très loin sa compréhension du Rêve et sans doute le seul parmi les trois à véritablement comprendre la nature de l'Acide et la volonté d'Acide elle-même.

L'Insensé n'a plus de forme ni de corps depuis longtemps – lorsqu'il apparaît, c'est toujours sous des formes absurdes, indescriptibles, telles qu'un verre assis contre un mur, l'effroi se dévorant le cœur ou encore l'absence de beauté. Il ne peut plus s'incarner dans le monde réel à cause de la trop grande quantité de Lumière qui s'y trouve et ne survit pour le moment que dans les méditations des habitants de Lueurs. Il ne peut être perçu que grâce à l'alvéa – ses mentis sont très faibles – et peut être décrit comme une Harmonie de l'Ombre consciente et autonome.

C'est lui qui a persuadé les habitants de Lueurs d'entrer de leur plein gré dans les chambres d'Ombre corrompues. Il souhaite étendre progressivement la corruption des chambres d'Ombre à tout Myriade, afin de pousser les sétantras à entrer dans son royaume, pour ensuite nettoyer tout Myriade des cinq éléments restant avant de noyer l'Ombre dans le Rêve. Il considère que le Rêve est l'accomplissement parfait de l'Acide puisque c'est le lieu où aucun Lien ne compte plus, où chaque sétantra est totalement libre puisqu'il peut vivre ses désirs sans contrainte ni limite : les Liens y sont détruits en étant vécus totalement et sans la résistance de celui à qui on est lié.

Il ne peut être combattu directement, toute attaque à son encontre ne fera que le dissoudre pour lui permettre de revenir ailleurs. Il faut s'attaquer aux chambres d'Ombre ou parvenir à convaincre les habitants de Lueurs d'en sortir pour l'y isoler. Il faudra ensuite décider de ce qu'il convient de faire de lui.

## **La zone sinistrée**

Lorsque les Golems s'approchent de la région entourant Lueurs, ils sont arrêtés par des menhirs de cristal colossaux. Il s'agit d'un **régiment de myriadiens** au service de la Lumière depuis des temps immémoriaux, composés dans l'ordre de Lumière, de Terre et de Feu. Ils ont été placés là par l'Utrima de la Lumière, Déus lui-même, pour garder les environs en contenant la menace tout en empêchant tout myriadien d'entrer. Ils sont soupçonneux mais fidèles à Aziliz et aux Golems. Pour les laisser passer, ils ne demanderont qu'une preuve convaincante de leur identité. Ils mettront en garde les Golems : d'affreux sentiments proviennent de Lueurs et c'est une zone où personne ne pourra venir les aider – pas même le fameux Régiment de Cristal.

Les environs de Lueurs sont sinistres, il n'y a pas la moindre activité de sétantra, tout semble déserté. Les Golems arrivent à Lueurs à la nuit tombante. La cité sous-marine est aisément discernable depuis la côte : les poissons-lumières illuminent la mer à tel point qu'on ne sait plus où s'arrête le ciel et où commence la mer... Si : les étoiles de la mer bougent doucement, à mesure que les bancs de poissons font et défont les constellations marines.

Soudain, la mer est complètement brouillée, les étoiles filent dans toutes les directions alors qu'une forme plus sombre que la nuit louvoie entre elles : **le Béhémoth entre en chasse**. Il s'attaque ce soir à un dauphin-comète qui se débat dans ses immondes mâchoires infinies. Aux Golems de se confronter à lui !

Une fois que les Golems ont affronté le Béhémoth, plusieurs problèmes se présentent à eux. Tout d'abord, les poissons-lumières sont loin d'être heureux de les voir. Ils sont toujours effrayés par les attaques répétées du Béhémoth et désorientés par la disparition de leurs forgerons. Le moindre geste brusque peut être fatal. Ensuite, les Golems trouveront sur le fond de la mer les restes des sétantras de Lumière brisés par le Béhémoth : des miroirs fendus, des kaléidoscopes, des prismes, des bijoux de toutes sortes, désorientés ; pourtant, les habitations et la ville de Lueurs sont intacts, il n'y a pas de trace de combat, les bâtiments et les myriadiens locaux pourront confirmer que tout s'est passé dans la douceur. Enfin, si un ou plusieurs Golems sont épuisés, il leur sera difficile de se reposer puisque les chambres d'Ombre sont ici corrompues – s'ils les utilisent ou s'ils les cherchent, ils rencontreront rapidement l'Alchimiste ou les démons corrompus issus de ses expériences. Ces derniers ne sont pas agressifs spontanément et ne comprennent pas ce que leur veulent les Golems ; ils ne sont plus composés que d'Ombre et de Terre ou d'Eau et en souffrent énormément.

**L'Alchimiste** est assis au centre de la ville à proximité des chambres d'Ombre corrompues que tête goulument son Alambic. Il l'aide et l'oriente dans sa digestion pour obtenir la quintessence de l'Ombre qu'il recherche, purifiée à l'Acide : le Rêve. L'Alambic régurgite et

pond régulièrement des restes divers de ce processus, parfois des habitants entiers, défigurés par ce passage. L'Alchimiste n'est pas agressif envers les Golems et leur expliquera même volontiers ses recherches et ses opinions. Il espère les convaincre et ne pas devoir en arriver à l'affrontement : après tout, il est aussi à la recherche de l'Ultime Sentiment. Aux Golems de décider comment ils traitent ce problème.

### **Les chambres d'Ombre corrompues**

Une fois le Béhémoth et l'Alchimiste défaits, maîtrisés ou enfuis, les Golems n'ont toujours pas résolu le problème de Lueurs : ses habitants restent enfermés dans les chambres d'Ombre et n'en sortent pas. Ils n'ont pas le choix : il leur faudra y descendre pour comprendre ce qui s'y passe.

Dans ces chambres d'Ombre se trouvent les habitants de Lueurs, absorbés dans leur propre méditation à cause des changements effectués par l'Alchimiste. Ils y vivent leurs rêves parfaits, leurs fantasmes inavoués, annihilant ainsi les Liens qui les liaient aux êtres réels. L'Insensé s'assure que leur moindre désir est exaucé. Pour diminuer puis anéantir l'influence de l'Insensé, les Golems devront entrer en Harmonie d'Ombre avec chaque habitant (ce qui est excessivement aisé dans ces chambres d'Ombre) pour le convaincre de ressortir de sa chambre d'Ombre et d'affronter à nouveau la réalité – l'Insensé joue au contraire son rôle de tentateur. Pour la plupart des sétantras il suffira de mentionner ce que l'Alchimiste a pu faire à leurs proches – désormais impossible à ramener en arrière – pour les ramener aussitôt à la réalité. Pour les sétantras aux désirs les plus puissants, c'est une autre paire de manches, d'autant qu'ils sont influents dans Lueurs. Comme les Joueurs n'auront pas le temps de jouer toutes les interventions auprès des habitants de Lueurs, je vous propose de jouer celles auprès de ces habitants exceptionnels. Plus les Golems parviendront à en ramener à la réalité, plus leur mission sera réussie. C'est à « Classiss le narrateur » de choisir les habitants qui lui semblent les plus pertinents parmi ceux ci-dessous.

**Tisane** est la bourgmestre de Lueurs, une sétantra d'Eau sympathique et pragmatique, aimant sa ville et ses habitants. Elle n'a pas su empêcher l'invasion de la secte du Rêve face à la rhétorique de l'Insensé et de l'Alchimiste et s'en veut beaucoup ; elle est paradoxalement entrée dans les profondeurs de sa chambre d'Ombre pour oublier son échec. Elle est plongée dans une méditation où Lueurs est une ville heureuse, pleine d'habitants épanouis recherchant l'Ultime Sentiment et s'aimant dans une volupté calme.

**Chandelle** est la forgeronne en chef des sétantras de Lumière de Lueurs. Elle a été une intellectuelle et un chef spirituelle de grand talent à une époque, mais ses idées et son influence ont périclité et elle a finalement accepté ce poste de forgeronne à Lueurs, qu'elle considère

comme nettement subalterne. Elle vit dans un monde où son talent et sa grandeur sont reconnus par tous, où ses théories sont vraies et où elle règne en Utrima de la Lumière. Elle est entourée de papillons-idées tournant autour de la flamme attirante de son esprit.

**Exaltation** est un sétantra de Feu résidant depuis longtemps à Lueurs dans l'espoir de ne plus croiser le Golem qu'il aime. Il était célèbre à Mogosh pour ses talents de duelliste, mais il a dû la quitter dans la souffrance, ne parvenant pas à lui avouer ses sentiments. A « Classiss le narrateur » de déterminer de quel Golem il s'agit. Exaltation vit désormais dans un jardin aux fleurs de flammes où il passe son temps à profiter de son amour avec un double du Golem – incarné par Insensé – et à se battre avec lui avec plaisir et férocité. Ils vivent dans un bonheur parfait.

**Lassitude** est une étudiante de l'Ombre qui a dédié sa vie à la recherche l'Ultime Sentiment, sans négliger sa peine ni les sacrifices mais en vain. Abattue, elle a trouvé refuge dans le Rêve, où elle s'illusionne à croire qu'elle a atteint l'Ultime Sentiment. Elle évolue dans le noir interstellaire de la galaxie, admirant les phénomènes astronomiques comme l'explosion d'une supernova ou les développements d'un nuage de gaz. Elle voyage sur les planètes où elle découvre d'autres peuples sétantras, adeptes d'écoles de foi du thé, du marbre ou encore des vitraux. Le retour à la réalité risque d'être très dur.

**Sacrifice** était un soldat d'élite de la Terre, ayant survécu à de nombreux combats et fidèle à Sétantra, Aziliz et la quête de l'Ultime Sentiment. Avec le temps, il a dû combattre de nombreux sétantras acides et a été lui-même corrompu en fin de compte. Cela l'a poussé à des actes inqualifiables, qui ont mené son régiment à sa perte et ont jeté le discrédit sur sa propre existence. Il parvient à survivre à sa culpabilité dans un monde où il est devenu un héros modeste et bienveillant, repoussant les forces de l'Acide vagues après vagues.

**Errance** était un sétantra de l'Air farouchement épris de liberté absolue. Il est le seul des habitants de Lueurs à avoir choisi d'entrer dans une chambre d'Ombre en pleine connaissance cause, cherchant la liberté totale promise par l'Acide en détruisant grâce au Rêve régulièrement chacun de ses Liens. Sa méditation se compose de paysages de béton sans âmes parcourus de structures disciplinaires, où ses Liens enchaînés avancent en files vers lui, assis sur un immense trône, pour être noyés un à un avec violence dans le Rêve. Ses Liens sont nombreux et forts, comme pour tout sétantra, et bien qu'il s'emploie à les faire disparaître méthodiquement, ils mettent du temps à être vraiment détruits et il doit s'y reprendre à plusieurs fois jusqu'à ce que leurs cadavres soient entièrement dissous.

N'hésitez pas à remplacer chacun de ces personnages par un sétantra auquel un Golem serait lié.

## **Conclusion**

Une fois que les Golems auront réussi à libérer les habitants de Lueurs d'eux-mêmes et à récupérer Insensé pour l'enfermer quelque part, il leur faudra encore expliquer à Aziliz ce qui s'est passé et décide comment remettre Lueurs sur pieds. Il leur faudra peut-être aussi décider que faire du Béhémoth et de l'Alchimiste. Une lourde et longue tâche les attend et la secte du Rêve a peut-être d'autres ramifications.