

# Nadir — Synopsis des campagnes

Ce qui remonte / Les mains propres · Deux campagnes miroir pour Spire

## Table des matières

<b>Nadir — Synopsis des Campagnes v2</b>	<b>1</b>
En miroir : <i>Ce qui remonte / Les mains propres</i> . . . . .	1
Cadre commun . . . . .	2
Toravel — le pivot . . . . .	3
Carte de placement des quartiers Nadir sur Spire canon . . . . .	4
<b>CAMPAGNE LUMINEUSE — <i>Ce qui remonte</i></b>	<b>4</b>
Promesse aux joueurs . . . . .	4
Ton . . . . .	4
Création de personnage . . . . .	4
Casting principal . . . . .	5
Acte I — Ce qui arrive à toi seul . . . . .	5
Acte II — Ce qui arrive à la tour . . . . .	7
Acte III — Ce qui doit être choisi . . . . .	9
Échelle de vérité — Lumineuse . . . . .	10
<b>CAMPAGNE SOMBRE — <i>Les mains propres</i></b>	<b>10</b>
Promesse aux joueurs . . . . .	11
Ton . . . . .	11
Création de personnage . . . . .	11
Casting principal . . . . .	12
Acte I — Un travail comme un autre, en territoire aelfir . . . . .	13
Acte II — Les secrets arrivent avec retard . . . . .	15
Acte III — Avec ce qu'on sait maintenant . . . . .	17
Échelle de vérité — Sombre . . . . .	19
<b>Pivots inter-tables</b>	<b>19</b>
<b>Principes MJ</b>	<b>20</b>
<b>Annexes</b>	<b>20</b>
A. Scénarios Strata insérables . . . . .	20
B. Chantiers ouverts . . . . .	21

## Nadir — Synopsis des Campagnes v2

### En miroir : *Ce qui remonte / Les mains propres*

*Document de travail. Synopsis détaillé mission par mission des deux campagnes du supplément Nadir pour Spire : Le Soulèvement.*

*v2 — Application du ressort narratif « coût d'abord, explication ensuite » (modèle FF7 Remake) aux missions d'ouverture et aux missions 4 des deux campagnes : M1 Lumineuse (l'intrusion déborde sur les proches), M1*

*Sombre (coût invisible dans le confort ; serviteur Séli nommé, fil de rappel jusqu'à M7), M4 Lumineuse (attachement aux artisans avant la perte ; apaisement de la Merveille à prix visible), M4 Sombre (souffrance synchrone du geste ; première coche astrale à l'instant du vol). Les deux M4 partagent désormais le lieu de l'Atelier de Calevere, renforçant le dispositif inter-tables.*

## Cadre commun

### Le seuil de la 7e Tour

Six Tours ont déjà été Ensevelies. Spire est la septième. Les Archimages ne le savent pas — ils croient maîtriser un cycle dont ils ne perçoivent que leur propre rôle. Les Ensevelis le savent, depuis toujours. Vreldorn Dast le sait aussi — c'est sa singularité. Et au seuil de l'achèvement, quelque chose bouge sous la Tour.

Le seuil n'est pas une date. C'est un état du réservoir : la mer intérieure a atteint un niveau qui rend le Scellement poreux. Les Recrachés émergent plus souvent. Les Merveilles se comportent différemment. Et pour la première fois depuis l'Immédiat, des Prophètes envisagent de sortir du silence.

Les deux campagnes se déroulent dans ce moment. Mêmes semaines. Mêmes rues. Deux vérités.

### Méga-plots en miroir

	Lumineuse — <i>Ce qui remonte</i>	Sombre — <i>Les mains propres</i>
<b>Élément fondateur</b>	Chaque PJ porte un lien à un Enseveli — différent pour chacun. La Branche les rassemble parce qu'un groupe portant plusieurs Tours est inédit.	Les PJs forment une cellule éprouvée au service du lieutenant principal de Vreldorn Dast. Ils ont prouvé leur valeur. C'est pour ça qu'ils héritent de cette mission.
<b>Enjeu</b>	Comprendre ce qui remonte, à quoi sert le cycle, et ce qu'il est encore possible d'empêcher avant l'Ensevelissement de Spire.	Accomplir la mission. Et, en chemin, décider individuellement : grimper dans l'organisation, en sortir, ou les deux.
<b>Ce que les PJs savent au départ</b>	Que quelque chose les a touchés. Rien sur les Tours, le cycle, le grand œuvre.	Les ordres du jour. La hiérarchie immédiate. Rien sur l'architecture cosmologique, rien sur Dast.
<b>Arc narratif</b>	Montée vers la révélation et la décision collective.	Descente individuelle vers la révélation de ce qu'on a servi.
<b>Rapport au Soulèvement</b>	Arène politique probable des PJs. La Branche, dissidente du Culte de la Souveraine Cachée, est leur faction de référence.	Les PJs ne sont pas dans le Culte. Ils servent dans la <b>Maison Vesselin</b> — Maison aelfir mineure mais ancienne, spécialisée historiquement dans les services discrets pour les Maisons supérieures, infiltrée et orientée par Dast depuis des siècles. La Maison prend aussi des contrats externes pour préserver sa couverture commerciale et brouiller les pistes. En acte II, ils découvriront qu'ils démantelaient des cellules de la Branche depuis longtemps — apparence de contrats hétérogènes, réalité d'une opération coordonnée par le sommet.

	Lumineuse — <i>Ce qui remonte</i>	Sombre — <i>Les mains propres</i>
<b>Rapport à Dast</b>	Vreldorn Dast apparaît en figure ambiguë dès l'acte I — un vieillard charmant, malade, sans raison apparente de méfiance. Révélation en acte III.	Dast est invisible au-dessus. Les PJs servent son lieutenant principal. Rencontre directe en acte III seulement.
<b>Fins</b>	Redirection / Rupture / Absorption — décision collective sur le cycle.	Combinatoire individuelle : chaque PJ choisit grimper / sortir / basculer. La trahison d'un seul ne suffit pas. La cohésion de la cellule, oui.

## L'événement déclencheur partagé

### Quelque chose remonte par les Puits.

Aux niveaux bas de Pelive, au-delà du niveau neuf, les membranes du Scellement bougent. Une nuit, quelque chose passe — pas une émergence complète, pas un Recraché formé, mais une pression qui touche les présents. Des travailleurs reçoivent une marque qu'ils ne comprennent pas. Une coche de lien est posée sans rituel, sans contact volontaire.

C'est par cet événement que **Toravel** entre en jeu — drow ordinaire qui était là cette nuit-là, et qui en ressort marqué. C'est aussi cet événement que la Branche détecte la première (Lumineuse) et que les agents de Dast tentent de contenir (Sombre).

Pour les Lumineux : c'est leur première intrusion d'Enseveli, vécue chacun à sa place dans la Tour, déclenchée par cette poussée commune. Pour les Sombres : c'est la mission opérationnelle initiale — "contenir une anomalie aux Puits".

---

## Toravel — le pivot

Drow, la trentaine, travailleur des Puits affecté à la Manœuvre du niveau neuf depuis huit ans. Il a la cicatrice à l'avant-bras gauche dont parle la Corvée — origine inconnue, antérieure à la nuit. Il n'est ni Branche, ni Confesseur, ni agent. Il est exactement ce que la Tour produit en masse : un drow qui fait son travail, qui rentre chez lui, qui ne pose pas trop de questions.

La nuit du débordement, il était au niveau neuf. Il a touché quelque chose. Il en est ressorti porteur d'une **coche de lien avec Pelive**, posée sans qu'il en ait conscience, et de fragments — une voix, une image, un mot dans une langue ancienne qu'il ne reconnaît pas mais qu'il répète parfois en dormant. Il ne sait pas qu'il est marqué. Il sait qu'il dort mal et que sa cicatrice le démange quand il descend.

Il est précieux pour la Branche : témoin direct du débordement, porteur d'une parole d'Enseveli involontaire, profil de mage latent. La Branche le cherche pour le protéger, l'interroger, et peut-être l'aider à comprendre. Il est dangereux pour Dast : témoin gênant, parle dans son sommeil, peut être interrogé. Les agents Sombres reçoivent la mission de le gérer dès l'acte I — neutraliser, surveiller, ou retourner.

Toravel ne sait pas qu'il est cherché. Sa naïveté est ce qui le rend manipulable des deux côtés, et ce qui en fait le pivot inter-tables : ce qu'une table décide de lui change ce que l'autre peut faire avec lui.

**Ses morts possibles** — neutralisé en acte I Sombre (perte sèche pour les Lumineux, qui doivent trouver une autre source); retourné en informateur double (il transmet aux deux camps sans le savoir vraiment); protégé par les Lumineux dès acte I (devient une voix qui peut atteindre la table Sombre via un canal détourné); survit jusqu'au seuil et témoigne au sommet (rôle clé dans le finale Lumineux).

---

## Carte de placement des quartiers Nadir sur Spire canon

Quartier Nadir	Tour Ensevelie	Position canon Spire
<b>Les Serres</b>	Fenil — agricole	Niveaux intermédiaires, adjacent au Jardin
<b>Le Préservé</b>	Tilere — conservation	Niveaux hauts aelfirs, proche d'Amaranthe
<b>L'Atelier</b>	Calevere — artisanat	Niveaux aelfirs, adjacent au District d'Ivoire
<b>Les Puits</b>	Pelive — minier	Niveaux bas, sous Red Row et descendant vers le Vermissien et le Cœur
<b>Le Réseau</b>	Vaneile — communication	Transversal, traverse plusieurs niveaux ; nœuds notables dans le Ministère et à Hopeful Hill
<b>Les Archives Blanches</b>	Norel — mémoire	Niveau aelfir fermé, entre Amaranthe et le Préservé

## CAMPAGNE LUMINEUSE — *Ce qui remonte*

« *Je n'ai pas demandé à entendre. Je n'ai pas demandé à porter quelqu'un. Mais ce qui parle en moi depuis trois nuits sait des choses que je devrais savoir aussi. Et maintenant il est trop tard pour ne pas écouter.* » — Fragment d'un témoignage recueilli aux Puits, auteur non identifié

### Promesse aux joueurs

Quelque chose vous a trouvés. Pas tous au même endroit, pas tous le même soir, mais à quelques jours d'écart, et ce n'est pas un hasard. Vous portez chacun la voix d'un mort qui n'est pas mort — d'un peuple enseveli dans la chair même de la Tour. Vous allez comprendre ce que vous portez. Vous allez croiser ce qui veut achever ce qui a commencé il y a sept cycles. Vous aurez peut-être l'occasion d'éviter l'irréparable. Mais ce que vous êtes après ne sera plus tout à fait ce que vous étiez avant.

### Ton

Mystique et politique. La paranoïa du Soulèvement croisée avec la révélation cosmologique. La possession progresse, la cohésion du groupe se fissure, les choix se précisent. Pas de victoire propre — toutes les fins ont un prix.

### Création de personnage

Chaque PJ doit avoir, à la création, **une coche de lien avec un Enseveli différent**. La méthode privilégiée est la Corvée d'exposition (voir nadir-regles v5) :

- *Affecté aux niveaux scellés* → lien Pelive
- *Serviteur d'un Archimage* → lien diffus à la mer intérieure
- *Gardien d'un prisonnier de la Branche* → lien Norel
- *Archiviste d'une maison aelfir* → lien Norel (alternative pour second PJ Norel si nécessaire)
- *Manœuvre des Puits* → lien Pelive + diffus
- *Messager du Réseau* → lien Vaneile

Pour les Tours non couvertes par les Corvées (Fenil, Tilere, Calevere) : créer un lien par contact narratif posé par le MJ à la création, ou par une variante de Corvée à valider. Une cellule idéale de 4-6 PJs couvre 4-6 Tours.

**Livret de l'Élu** : naturel pour un PJ qui aura été en contact prolongé avec un espace poreux (Puits niveau neuf, Cœur, zone scellée). À limiter à un par cellule sauf décision contraire.

**Branches astrales** : Sorcière des Strates, Idole des Voix, Lahjan des Murs, Tribun des Ensevelis — toutes pertinentes. Le Tribun des Ensevelis est particulièrement central pour ancrer le PJ dans le Soulèvement.

**Playbooks Spire canon prioritaires** : Firebrand (révolutionnaire Soulèvement), Croisé (Culte), Sorcière de Sang (base de Sorcière des Strates), Idole (base d'Idole des Voix), Médecin (peut soigner Toravel), Voleur (Archives Blanches), Lahjan (base de Lahjan des Murs), Encromancien Strata (témoin de la trace écrite).

**Position vis-à-vis du Culte** : laissée au choix des joueurs. Un PJ Croisé ou Tribun arrive déjà dans le Culte ; un PJ Voleur ou Encromancien peut être extérieur et basculer. La Branche n'exige pas l'adhésion au Culte officiel — elle est dissidente.

## Casting principal

**Vreldorn Dast** — apparaît en acte I sous forme bénigne : un vieillard charmant, malade, conseiller respecté qui a des contacts dans toutes les factions. Il offre de l'aide, écoute, propose. Sa malveillance n'est jamais visible avant l'acte III. *Voir les trois couches dans la section finale.*

**Les agents de la Branche expérimentale** — pas un personnage unique mais un réseau. Trois figures de référence à développer : une figure de recrutement (qui approche les PJs en acte I), une figure de transmission (qui leur donne le savoir fragmentaire), une figure de leadership (qui décide en acte II-III).

**Un Prophète descendu** — figure du seuil. Apparaît en acte II. Apparence d'un humain d'âge indéfini, attitude de retrait, parole économe et précise. Ne descend pas pour aider — il descend pour témoigner et repartir. Ce qu'il dit oriente sans rassurer.

**Toravel** — drow des Puits, témoin involontaire (voir profil détaillé plus haut).

**La Persistante** — spectre partiellement fonctionnel aux niveaux profonds des Puits. Ni ennemie ni alliée. Mémoire vivante d'un cycle précédent qui n'a pas complètement disparu. Peut être interrogée, mais ce qu'elle donne ne ressemble jamais à une réponse directe.

**L'Instituteur** — Archimage en couverture, très visible, très inoffensif en apparence. Il enseigne dans une institution aelfir. Il sait beaucoup et joue le rôle parfait. Apparaît en acte II quand les PJs commencent à recouper.

**Senne Hault** — archiviste drow des Archives Blanches. Aelfir-toléré, accès institutionnel. Porteur de trois pages photographiées d'un document de Norel que personne ne devrait avoir. Apparaît en acte II. Allié potentiel, mais marqué — l'aider, c'est l'exposer.

## Acte I — Ce qui arrive à toi seul

**Durée : 3 sessions. Tonalité : intrusion, isolement, premier contact.**

Chaque PJ vit, dans les jours qui précèdent la session 1 ou pendant celle-ci, une intrusion personnelle de l'Enseveli auquel il est lié. Pas une possession — une intrusion : rêve qui n'est pas un rêve, sensation d'être regardé, voix entendue dans une pièce vide, geste involontaire, fragment de langue ancestrale prononcé sans le vouloir. Chacun croit être seul à vivre ça.

### Mission 1 — L'intrusion

*Lieu canon : variable selon les PJs (Red Row, Bas-Fonds, Hopeful Hill, etc.). Faction canon impliquée : aucune au démarrage. Playbook qui brille : Élu si présent, sinon Sorcière des Strates ou Tribun des Ensevelis. Module Strata insérable : aucun.*

Une session entière consacrée aux intrusions individuelles vécues par les PJs, en scènes parallèles ou alternées. Le MJ joue chaque intrusion comme un moment de solitude — pas d'aide, pas de cadre, pas de mots disponibles pour ce que le PJ vit. Mais chaque intrusion **laisse une trace sur quelqu'un d'autre**, et c'est là le changement : elle n'est pas qu'un événement intérieur, elle déborde sur le monde du PJ.

Le geste involontaire casse quelque chose qui comptait. Le mot dans la langue ancienne, prononcé sans le vouloir, est entendu par la mauvaise personne — un voisin qui prend peur, un contremaître qui note un nom, un proche qui ne reconnaît plus le PJ une seconde. La voix dans la pièce vide réveille l'enfant qui dormait, et l'enfant en garde une frayeur qui ne passe pas. Rien de spectaculaire : un petit dégât humain, irréversible, dont le PJ est la cause sans l'avoir voulu. Quand la Tour parle à travers toi, ce sont les tiens qui encaissent.

Trois objectifs narratifs : (1) Faire ressentir la singularité du contact — la Tour qui parle à ce PJ ne parle pas aux autres. (2) Établir que le PJ est marqué — la cicatrice, la coche de lien, le mot dans la langue ancienne — et qu'être marqué a déjà coûté quelque chose à quelqu'un autour de lui. (3) Préparer la convergence en M2 : chaque PJ sort de l'intrusion avec une intuition qui le mène vers les Puits, et avec une culpabilité naissante qu'il ne sait pas encore nommer.

*Secret approché : l'existence des Ensevelis. Secret tu : la nature collective du phénomène (ils sont plusieurs à le vivre).*

## Mission 2 — Aux Puits

*Lieu canon : Red Row → descente vers Pelive (Puits). Faction canon impliquée : Ministère (en surface — contrôle d'identité, présence visible) ; Bouchers (en marge — réseau de protection drow). Playbook qui brille : Manœuvre des Puits (Corvée Pelive), Mineur (background), Sorcière des Strates lien Pelive. Module Strata insérable : aucun.*

Les PJs convergent aux Puits — chacun par son chemin, suivant son intuition. Au niveau six, sept, huit, le décor change : la lumière baisse, la pression monte, l'air sent l'humidité et autre chose. Toravel est là, malade, encadré par deux autres travailleurs qui ne savent pas quoi faire de lui. Il marmonne. Il répète. Il pointe le niveau neuf.

Trois moments dans la mission : (1) Trouver Toravel ou ce qui en reste. Le porter en surface, ou redescendre avec lui. (2) Rencontre de **La Persistante** au détour d'une galerie — spectre stable, parle par fragments, ne répond pas aux questions mais en pose. Elle reconnaît la coche de lien des PJs sans la nommer. (3) Au retour, un agent de la Branche les attend — il a senti, il a su, il les invite à parler.

*Secret approché : quelque chose remonte par les Puits, et ce n'est pas la première fois. Secret tu : la nature cyclique (sept Tours, Spire la dernière).*

## Mission 3 — La Branche les trouve

*Lieu canon : Hopeful Hill ou Bas-Fonds — repaire d'une cellule de la Branche. Faction canon impliquée : Culte de la Souveraine Cachée (en arrière-plan), Branche expérimentale (centrale). Playbook qui brille : Croisé, Tribun des Ensevelis, Firebrand. Module Strata insérable : aucun.*

Premier contact formel avec la Branche. La cellule qui les reçoit sait qu'ils sont marqués — elle l'a su par recoupements, par observation, par un membre infiltré aux Puits. Elle ne sait pas pourquoi ces PJs précisément. Elle ne sait pas tout du grand œuvre. Elle sait des fragments — l'existence des Ensevelis, la nature poreuse du Scellement, l'urgence du seuil sans en mesurer la portée cosmologique.

Elle propose une coopération. Pas un enrôlement formel — une mise en lien. Si les PJs acceptent, elle ouvre l'accès au domaine Astral comme contexte social (pas comme mécanique automatique encore). Elle prévient : être marqué attire de l'attention. Les Archimages ont des relais. Le Ministère pose des questions sur les anomalies des Puits. Quelqu'un veut savoir qui les PJs sont.

**Vreldorn Dast** apparaît brièvement dans cette mission — pas comme adversaire, comme figure périphérique. Un vieillard que la Branche connaît, qui aide parfois, qu'on respecte sans être complètement sûr de pourquoi. Il croise les PJs. Il les regarde. Il dit quelque chose de bienveillant. Il s'éloigne.

**Point pivot I** — Les PJs acceptent de comprendre ce qui leur arrive (ils basculent dans le Soulèvement-Branche), ou ils nient et tentent de revenir à leur vie ordinaire (auquel cas la possession progresse sans aide et la campagne s'oriente différemment).

*Secret approché : la Branche, le Culte, l'urgence. Secret tu : ce que veut vraiment Dast, qui est l'Instituteur, le rôle des Archimages.*

## Acte II — Ce qui arrive à la tour

**Durée : 4 sessions. Tonalité : escalade, paranoïa, premiers visages.**

La cellule prend forme. Les PJs commencent à utiliser leur lien — coches astrales volontaires, premières transactions d'emprunt, premiers contrecoups de possession. Les Merveilles réagissent à l'agitation des Ensevelis : objets enchantés instables, messages impossibles dans le Réseau, lumières changeantes dans le Préservé. Les Archimages s'agitent. Un Prophète descend.

### Mission 4 — L'Atelier réagit

*Lieu canon : Atelier (Calevere) — niveaux aelfirs, adjacent au District d'Ivoire. Faction canon impliquée : Maisons aelfirs commanditaires des artisans enchanteurs. Playbook qui brille : Encromancien, Lahjan des Murs (lien Calevere), Voleur, Sorcière des Strates (si lien Calevere). Module Strata insérable possible : « Les Biscuits Indiscrets » (haute société aelfir, objet enchanté qui révèle plus qu'il ne devrait).*

**Avant le coût, l'attachement.** La mission ne s'ouvre pas sur des disparus — elle s'ouvre sur des présents. La Branche envoie les PJs en couverture à l'Atelier (un Encromancien comme acheteur, un Lahjan comme inspecteur, un Voleur en repérage), et la première partie de la mission se passe *au milieu des artisans drows vivants*. Un atelier précis : un maître-graveur âgé, **Wenel**, qui apprend son métier à deux apprentis ; une chanteuse de liaison qui accorde les objets enchantés à la voix ; un gamin qui balaie et vole des chutes de matière. Les PJs passent du temps là — ils doivent, c'est leur couverture. Ils mangent avec eux, ils écoutent les histoires, ils voient comment un objet enchanté naît de mains drows pour finir vendu à une Maison aelfir qui ne saura jamais qui l'a fait. On apprend à les aimer avant que la Tour ne les prenne.

**Le coût, en direct.** C'est seulement *après* cet attachement que les objets se mettent à mal tourner — et le premier à crier la nuit, c'est une pièce que les PJs ont vu Wenel achever de leurs yeux. C'est ici qu'apparaît la **première quête de restauration** pour un PJ lié à Calevere (s'il y en a un dans la cellule) : l'objet porte un artisan d'un cycle *précédent*, mort, dont l'Enseveli est dans Calevere ; identifier cet artisan, nommer son nom, le rendre symboliquement à sa lignée apaise la Merveille pour un temps.

Mais l'apaisement a un prix immédiat et visible. Calmer cet objet-là **désaccorde** tous les objets en cours dans l'atelier de Wenel : sa production de la saison est ruinée, une Maison aelfir cliente l'accuse de sabotage, et parce qu'un atelier drow sous accusation est un atelier que le Ministère ferme, Wenel et ses apprentis perdent leur place — pas tués, broyés par le système. Le PJ n'a pas l'option de ne rien faire : laisser l'objet crier, c'est laisser la possession progresser ; l'apaiser, c'est sauver son propre lien astral en détruisant un homme qu'il a appris à respecter. **Pas de sortie propre.**

En arrière-plan : un agent du Ministère pose des questions sur les artisans, et la couverture aelfir de l'enquête est fragile. La révélation vient *après* la culpabilité — ce n'est qu'une fois Wenel ruiné que le PJ comprend pourquoi l'objet criait, et que la Merveille de Calevere recycle les morts. Le système se révèle par la faute, pas par l'exposition.

*Secret approché : les Ensevelis sont nombreux et organisés par Tour, et les Merveilles consomment des artisans. Secret tu : la mécanique du cycle, le rôle exact des Merveilles dans le grand œuvre.*

### Mission 5 — Vaneile transmet

*Lieu canon : Réseau (Vaneile), traversant le Ministère et Hopeful Hill. Faction canon impliquée : Ministère (centre névralgique du Réseau aelfir), Bouchers (passeurs alternatifs). Playbook qui brille : Messenger (Corvée Vaneile), Idole des Voix, Brûleur de Masques, Officier de Paix infiltré. Module Strata insérable : aucun direct.*

Le Réseau transmet, depuis quatre nuits, des messages que personne n'a envoyés. Ils émergent dans des nœuds officiels, en pleine surveillance, et personne ne sait par où ils entrent. Les agents du Ministère commencent à filtrer manuellement le Réseau — un précédent inquiétant.

La Branche a intercepté un de ces messages. Il est rédigé en drow ancestral. Il contient un nom (celui d'un PJ lié à Vaneile, ou d'un proche), une coordonnée du Réseau (un nœud précis, à un moment précis), et une phrase qui ne se traduit pas entièrement — quelque chose comme « *il faut entendre avant qu'on n'entende plus* ».

Mission : se rendre au nœud, à l'heure indiquée, sans se faire repérer par les agents du Ministère qui surveillent désormais en permanence. Le nœud est dans une zone administrative du Préservé. Ce qui s'y passe : un fragment de transmission depuis les nuages — première trace de l'agitation des **Prophètes**.

*Secret approché : les Prophètes existent et ne sont pas un mythe. Secret tu : leur position physique (au-dessus de Spire, dans les nuages), leur histoire, leur dissension interne.*

## Mission 6 — Les Archives Blanches et Senne Hault

*Lieu canon : Archives Blanches (Norel), entre Amaranthe et le Préservé. Faction canon impliquée : institution aelfir des Archives, Maisons aelfirs anciennes. Playbook qui brille : Voleur, Encromancien, Archiviste (Corvée Norel), Lahjan des Murs (si lien Norel). Module Strata insérable possible : « La Maison de la Haine » (Maison aelfir avec secrets internes, peut servir de couverture d'entrée aux Archives).*

Senne Hault, archiviste drow des Archives Blanches, contacte la Branche par un canal détourné. Il a trouvé trois pages — extraites d'un volume relié de Norel, photographiées en cachette, planquées chez lui. Les pages racontent un cycle précédent : une Tour drow nommée *Tilere*, le détail de son Ensevelissement, des noms, une chronologie. Si la Branche peut les lire, elle peut commencer à comprendre.

Mais Senne Hault est sous surveillance — il l'a senti, sans en être sûr. Il ne peut pas sortir les pages lui-même. Il faut que quelqu'un entre aux Archives et les récupère chez lui, ou qu'on le sorte avec ses pages.

La mission est une infiltration classique avec contrainte spécifique : si les Archives sont alertées avant que les PJs ne sortent, **L'Instituteur** apparaît — un Archimage en couverture, professeur respecté qui consulte parfois les Archives, qui croise les PJs avec un sourire poli, qui ne dit rien sur le moment mais retient les visages. Première trace de l'attention des Archimages sur la cellule.

*Secret approché : il y a eu d'autres Tours, et leur destin est documenté. Secret tu : il y en a eu six au total, et Spire est la septième.*

## Mission 7 — Un Prophète descend

*Lieu canon : un toit de Spire haute (canon : terrasses au-dessus d'Amaranthe), ou une zone de transition entre les nuages et la Tour. Faction canon impliquée : aucune institutionnelle ; tradition orale drow et folklore aelfir périphérique. Playbook qui brille : Élu, Croisé, Idole des Voix, Mystique. Module Strata insérable : aucun.*

Un Prophète descend pour la première fois depuis des siècles. La Branche le sait par les signaux qu'elle a appris à lire — pression atmosphérique, oiseaux, comportement des Recrachés. Les Archimages le savent aussi, par d'autres canaux. Une course pour l'atteindre commence.

Le Prophète n'est pas venu pour aider. Il est venu témoigner. Ce qu'il dit, s'il est atteint à temps, est précis et insupportable : il y a eu sept Tours, six sont tombées, Spire est la dernière. Les Archimages n'ont jamais compris ce qu'ils faisaient — ils croient orchestrer un cycle qui les sert, alors qu'ils sont l'instrument du grand œuvre. Quelque chose se prépare au seuil. Quelqu'un parmi ceux qui paraissent aider prépare autre chose encore.

Il ne nomme pas Dast. Il décrit. Les PJs reconnaissent, ou pas.

Puis il repart — vers les nuages, ou en se laissant disperser, selon le ton choisi. Les agents du Ministère arrivent juste après. Une cellule de la Branche locale est arrêtée pendant l'extraction. L'Instituteur est sur place sans intervenir.

**Point pivot II** — Les PJs comprennent que les Archimages *savent* qu'ils existent (ils ne savent pas encore qu'ils ne savent pas tout). La cellule doit décider : entrer en clandestinité accélérée, ou continuer à opérer en surface en sacrifiant la discrétion.

*Secret approché : architecture du cycle, sept Tours, aveuglement des Archimages. Secret tu : le plan personnel de Dast (couche 3 — succession, pas destruction).*

### Acte III — Ce qui doit être choisi

**Durée : 3 sessions. Tonalité : confrontation, choix collectif, conséquences irréversibles.**

Le seuil approche. Les Merveilles dysfonctionnent en cascade. Les Puits remontent — pas l'eau, la pression. Toravel, s'il a survécu, parle dans son sommeil avec une clarté nouvelle. Les Recrachés émergent plus souvent. Le Réseau transmet des messages incohérents. Et **Vreldorn Dast** sort de l'ombre.

#### Mission 8 — L'architecture révélée

*Lieu canon : variable — Archives Blanches, repaire de la Branche, ou résidence personnelle de Vreldorn Dast (haute société aelfir). Faction canon impliquée : Archimages (collectif, en arrière-plan menaçant). Playbook qui brille : tous les playbooks à lien astral (révélations personnelles). Module Strata insérable : aucun.*

Plusieurs chemins mènent à la révélation finale — au choix du MJ selon ce que la cellule a accumulé :

- **Par les Archives**, si Senne Hault a survécu et donné ses pages : les PJs reconstituent la chronologie complète.
- **Par un second Prophète**, descendu plus brièvement et plus clairement : il donne le tableau d'ensemble.
- **Par Toravel** s'il a été protégé : il parle dans son sommeil avec une clarté nouvelle, et ce qu'il dit s'assemble.
- **Par Dast lui-même**, qui convoque les PJs en invité d'honneur et leur expose la couche 1 et la couche 2 (voir trois couches plus bas) — en cherchant à les rallier à son projet de « Redirection ».

Ce qui devient clair : les Archimages préparent l'Ensevelissement de Spire, croyant accomplir le cycle qui leur a toujours servi. Ils ne savent pas qu'ils sont l'outil d'un grand œuvre plus grand qu'eux. Et **Vreldorn Dast** a son propre plan, parallèle, qui utilise la même structure pour une fin différente — sans le dire entièrement.

*Secret révélé : tout, sauf la couche 3 de Dast.*

#### Mission 9 — La décision des Ensevelis

*Lieu canon : six points dans la Tour — un par Quartier. La cellule se divise. Faction canon impliquée : les six Tours Ensevelies via leurs Merveilles. Playbook qui brille : chaque PJ, dans le Quartier de sa Tour. Module Strata insérable : aucun.*

Les Tours Ensevelies ont des avis divergents sur ce qui doit arriver. Certaines veulent la **Rupture** — qu'on brise le Scellement, qu'elles remontent, peu importe le prix payé par les vivants. D'autres veulent la **Redirection** — qu'un nouveau Pacte plus juste soit négocié. D'autres encore veulent l'**Absorption** — accepter le grand œuvre, parce qu'achever le cycle finira au moins par tout finir.

Pour influencer ce débat, les PJs doivent communiquer avec leurs Ensevelis respectifs via les Merveilles correspondantes. Chaque PJ porte la voix de son Enseveli — c'est ici que sa singularité de lien devient décisive. Le PJ lié à Pelve parle à Pelve, etc. Le PJ « Serviteur d'un Archimage » (lien diffus) joue un rôle de médiateur — il n'a pas de voix de Tour, mais il a compris la structure.

Chaque communication est une quête de restauration majeure — coûteuse, exposée, qui demande à la fois Communion et un acte fictif fort. Les PJs peuvent réussir, partiellement réussir, ou échouer — chaque résultat change le poids de leur voix dans la décision.

*Secret pleinement révélé : nature et volonté des Ensevelis, divergences entre Tours.*

#### Mission 10 — Le seuil

*Lieu canon : sommet de Spire, sous les nuages, dans une zone où la mer intérieure pousse contre le Scellement. Faction canon impliquée : Archimages (présents en force), Branche (en soutien), Culte officiel (selon les choix passés), Prophètes (témoins). Playbook qui brille : tous. Module Strata insérable : aucun.*

Confrontation finale. Les Archimages sont là, dirigés par celui qu'on appelle l'Instituteur dans le quartier scolaire — mais qui est en réalité l'un des plus anciens de la diaspora. Vreldorn Dast est là, dans son corps drow d'avatar. La Branche est là. Les Prophètes regardent depuis les nuages.

Et la couche 3 de Dast se révèle — qu'il ne veut pas défaire le grand œuvre mais en hériter, devenir lui-même la septième Tour à la place de Spire, retourner le mécanisme contre les Archimages pour les absorber un à un. Soit Dast le révèle lui-même (parce qu'il pense les PJs convertis), soit un lieutenant trahit (Velorive Sorne dans la table Sombre — voir plus bas), soit un Prophète descend une dernière fois pour le dire.

Les PJs choisissent leur action selon ce qui a été préparé en M9. **Trois fins.**

### Les trois fins

**Redirection.** La cellule, avec l'appui des Tours qui ont voté pour ce chemin, négocie un nouveau Pacte. Moins monstrueux, mais toujours coûteux. Spire ne tombe pas — pas tout de suite, pas comme prévu. Le cycle reprend, plus lent, peut-être plus juste. Certains PJs paient un prix individuel pour porter le nouveau pacte — possession permanente, sacrifice de soi, exil dans la mer intérieure. Le Soulèvement gagne politiquement (les drows sont reconnus comme victimes), mais perd cosmologiquement (le système est maintenu). Dast est neutralisé sans être détruit.

**Rupture.** La cellule brise le Scellement. Les Ensevelis remontent en masse. La magie aelfir s'effondre — toutes les Merveilles cessent de fonctionner, l'économie de la haute société s'écroule en quelques semaines. La Tour survit, mais différemment. Les drows ont retrouvé leurs morts. Les aelfirs perdent leur civilisation. Personne ne sait ce qui vient après. Vreldorn Dast est entraîné dans le débordement et dissous — son plan d'héritage devient impossible.

**Absorption.** La cellule échoue, ou choisit de laisser faire. Vreldorn Dast accomplit son plan. Il devient la septième Tour à la place de Spire. Les Archimages sont absorbés un à un dans les semaines qui suivent. Les PJs ont contribué sans le savoir — ou en le sachant tard. Ce qu'ils font maintenant : se cacher, témoigner, ou se rallier à Dast en sachant désormais ce qu'il est.

## Échelle de vérité — Lumineuse

Acte	Approche	Révèle	Tait
<b>I</b>	Existence des Ensevelis, de la Branche, du Culte dissident	Marquage personnel, contact direct	Cycle, sept Tours, plan de Dast, Archimages aveugles
<b>II</b>	Cycle, autres Tours, agitation des Archimages, Prophètes	Six Tours documentées (via Senne), un Prophète descend, surveillance Archimages	Spire = 7e (suggéré, pas confirmé), couches 2 et 3 de Dast
<b>III</b>	Tout sauf la couche 3	Spire = 7e, aveuglement Archimages, couches 1 et 2 de Dast	Couche 3 de Dast jusqu'au climax
<b>Climax</b>	—	Couche 3, héritage, succession	Rien

## CAMPAGNE SOMBRE — *Les mains propres*

« On nous a dit que nous protégeons l'ordre. On nous a dit que c'était nécessaire. On nous a dit que nous ne saurions jamais tout. Les trois choses étaient vraies. » — Fragment retrouvé après le seuil, auteur non identifié

## Promesse aux joueurs

Vous êtes des professionnels. Agents éprouvés dans la **Maison Vesselin** — une Maison aelfir mineure mais ancienne, connue dans le bon milieu pour ses services discrets : surveillance, récupération d'objets sensibles, neutralisation propre, résolution de problèmes que les Maisons supérieures ne peuvent pas régler officiellement. Vous travaillez là depuis des années. La Maison paie excellentement, protège ses agents, sélectionne par compétence et pas par origine. Vous avez fait des choses qui ne s'écrivent nulle part. Vous avez prouvé que vous saviez tenir.

C'est pour ça qu'on vous a choisis pour cette mission — la corvée perpétuelle de Vreldorn Dast, ami de longue date de la Maison et client le plus fidèle. Khalan Vesselin, votre lieutenant direct, vous la confie en disant : « *C'est important. Tenez-la. Vous avez la confiance de Vreldorn.* » Vous ne savez pas exactement qui est Dast — un homme âgé, charmant, malade, qui semble proche du chef de votre Maison. Vous savez qu'il paie. Vous savez que la mission est longue, structurée, étrangement précise.

Ce que vous ne savez pas : la Maison n'est pas qu'un client de Dast — c'est *son* organisation, construite patiemment sur des siècles, dont Khalan Vesselin et quatre ou cinq autres lieutenants principaux sont les visages visibles. Les contrats pour d'autres clients que vous remplissez aussi servent une seule fin : maintenir la couverture, brouiller les pistes, éviter qu'on perçoive l'unité de l'opération. C'est en exécutant ce contrat-là, méthodiquement, mois après mois, que vous allez comprendre ce que vous servez. Et choisir — chacun pour soi, peut-être — ce que vous en faites.

## Ton

Thriller d'espionnage de Maison en acte I — efficacité, professionnalisme, contrats hétérogènes dont l'un commence à peser plus que les autres. Malaise croissant en acte II. Horreur morale en acte III. Sans rédemption garantie — mais sans condamnation automatique non plus. La trahison individuelle est absorbée par la structure (la Maison a vu d'autres défections au fil des décennies, elle a des protocoles) ; la cohésion fissurée de la cellule est la seule chose qui peut vraiment changer quelque chose.

## Création de personnage

**Profil de cellule** : équipe d'agents éprouvés de la Maison Vesselin, composition libre quant aux origines (aelfir, drow, humain, hybride — la Maison recrute par compétence, et son utilité commerciale tient à ce que ses agents passent partout). Anciens dans la Maison ; ils ont déjà fait ensemble plusieurs missions off-screen pour des clients hétérogènes. La création de personnage doit refléter ce passé — chaque PJ a une **Attache à un autre PJ** (un service rendu, une dette, une mission ratée ensemble qu'ils n'évoquent plus) et une **Attache à Khalan Vesselin** (leur lieutenant direct ; voir casting).

**La Maison Vesselin** est connue à Spire dans le bon milieu : courtage de services discrets, médiation entre Maisons, résolution de problèmes hors registre. Sa façade publique est respectable — une vieille Maison aelfir de rang intermédiaire, fortune modeste mais réputation solide, basée dans un hôtel particulier vers Amaranthe. En interne, sa structure est plus dense et plus stratifiée que ce que sa taille suggère :

- **Le sommet** — Vreldorn Dast, propriétaire véritable, masqué derrière le rôle d'« ami de longue date » et de « conseiller historique » du chef nominal de la Maison. Les PJs ne savent pas qu'il est le sommet jusqu'en acte III.
- **Les lieutenants principaux** — quatre ou cinq aelfirs et un drow rallié, chacun gérant une branche d'opérations. Khalan Vesselin est l'un d'eux (sa branche : opérations longues et clients récurrents). Les autres ne croisent presque jamais les PJs en acte I-II.
- **Les coordinateurs** — Velorive Sorne et ses pairs : planification, ressources, suivi des agents.
- **Les cellules opérationnelles** — où sont les PJs, Zorel, et plusieurs autres équipes invisibles entre elles. Les cellules ne se croisent pas : c'est la règle.

**Corvées spécifiques Sombre** — à développer comme contrepoint des Corvées Lumineuses. Pistes :

- *Au service d'une Maison aelfir* — formation comme garde rapproché ou agent discret avant recrutement par la Maison Vesselin
- *Ancien du Ministère* — formation institutionnelle, contacts dans la police aelfir, méthode

- *Indépendant des Bas-Fonds* — réseaux populaires, connaissance des passages, profil freelance recruté par la Maison
- *Briseur de cellule* — démantèlement de cellules clandestines pour la Maison ou ses clients (pas que politiques)
- *Convoyeur* — transport de matériel sensible sans poser de questions
- *Recrue de la Maison* — formé directement à l’interne, sans passé antérieur notable

Aucune de ces Corvées n’ouvre Communion ni Astral à la création. Les PJs peuvent y accéder en cours de campagne — par contact prolongé avec un Élu retourné, par retournement personnel après contact avec un Prophète, par survie à un événement de possession non sollicité.

**Playbooks Spire / Strata canon prioritaires** : Agent de l’ombre (Strata), Encromancien (Strata), Brûleur de Masques, Officier de Paix (Ministère), Avocat (Maisons aelfirs), Diaboliste (transactions occultes), Chevalier (au service d’une Maison), Voleur (récupération d’objets sensibles). Pas d’Élu. Pas de branches astrales en début de campagne — accessibles en milieu d’acte II si un PJ est exposé au point de basculer.

**Note sur l’Agent de l’ombre Strata.** Le livret canon est défini comme fanatique du Culte de la Souveraine Cachée — donc *a priori* incompatible avec un PJ Sombre. Trois options : (a) interdire ce livret pour cette campagne ; (b) l’autoriser mais réinterpréter : le PJ a quitté le Culte sans le déclarer, garde ses capacités d’altération d’identité, masque cet aspect à la Maison qui ne tolérerait pas une affiliation Culte ouverte ; (c) le réserver à un PJ destiné à basculer en acte II — sa fidélité dissimulée à la Souveraine refait surface au contact des Ensevelis.

**Position vis-à-vis du Soulèvement** : extérieure et indifférente. Les PJs ne sont pas dans le Culte. Ils ne sont pas anti-Culte par conviction non plus — le Soulèvement est un dossier comme un autre, traité quand un client (réel ou de couverture) le demande. En acte II, ils découvriront qu’ils démantelaient systématiquement des cellules de la Branche depuis longtemps, pour la Maison elle-même bien plus que pour des clients de passage.

## Casting principal

**Khalan Vesselin — lieutenant principal de Dast.** Aelfir, la cinquantaine, allure de gestionnaire de haut rang. Officiellement, gérant en titre de la Maison Vesselin — c’est de lui qu’elle tire son nom dans la version publique de son histoire (la généalogie officielle remonte à un grand-père commerçant ; en réalité Dast l’a fait monter de toutes pièces il y a deux générations). Officieusement, l’un des quatre ou cinq lieutenants principaux de Dast — celui qui gère les opérations longues et les clients récurrents. C’est lui qui transmet les ordres pour le contrat-Dast aux PJs, fixe les priorités, paie, protège.

*Officiellement malade au démarrage de la campagne* — c’est le prétexte qui justifie que les PJs (sa cellule éprouvée) héritent de la phase critique. La maladie est en partie réelle (la fatigue de tenir un rôle public depuis si longtemps) et en partie stratégique (il sent que cette phase devient lourde, il prend du recul pour observer comment la cellule s’en sort). Il revient en cours d’acte II, reprend partiellement la main, et c’est lui qui présentera les PJs à Dast en acte III. Il sait beaucoup mais pas tout — couche 1 complète, couche 2 partielle, couche 3 jamais. Loyal à Dast par conviction *et* par calcul — il sait qu’il n’a nulle part ailleurs où aller. À développer.

**Vredorn Dast** — invisible au-dessus, juste un nom prononcé avec respect. Présent comme contrainte (« Vredorn veut ça »), pas comme personnage, jusqu’à l’acte III. Voir trois couches plus bas.

**Velorive Sorne** — coordinatrice opérationnelle de la Maison Vesselin. Aelfir d’origine modeste, montée par compétence, elle planifie les missions, distribue les ressources, suit les agents. Intermédiaire administrative habituelle des PJs entre les missions, surtout pendant l’absence de Khalan. Elle connaît une partie de ce qui se passe avec le contrat Dast — plus que Khalan ne le pense, parce qu’elle voit les rapports de plusieurs cellules et qu’elle recoupe — et elle cherche depuis trois ans une sortie de la Maison qui ne la tue pas. Sa présence est rassurante ; son absence est une information. Elle peut devenir la porte de la trahison de la cellule en acte III.

**Zorel** — exécutant enthousiaste. Autre agent de la Maison Vesselin, recruté plus récemment que les PJs, affecté à une cellule voisine spécialisée dans les missions plus brutales. Pas du tout idéologue. Aime son travail d’une façon qui dérange. Pas un PJ ; un PNJ que la cellule croise sur certaines missions communes (les cellules ne sont pas censées se croiser — c’est la règle — mais la phase critique du contrat-Dast oblige à des chevauchements) et qui leur fait peu à peu prendre la mesure de ce qu’ils sont devenus — par contraste.

**Toravel** — drow des Puits, témoin involontaire (voir profil détaillé plus haut). Première vraie décision morale de la campagne (mission 3).

**Senne Hault** — archiviste drow des Archives Blanches. Cible, pas allié. Apparaît en acte II.

**Un Prophète descendu** — apparaît en acte II. À neutraliser. Ce qu'il dit avant disparition est le premier coin enfoncé dans la cohésion de la cellule.

**Piramive** — agent indépendante (peut être positionnée comme membre des Ratlings, ou freelance pour la presse libre — à arbitrer), figure miroir des PJs. Méthodique, prudente, suit les mêmes pistes mais depuis l'autre côté. Les PJs reçoivent la mission de la surveiller, ralentir, neutraliser. Croise la table Lumineuse possiblement.

## Acte I — Un travail comme un autre, en territoire aelfir

**Durée : 3 sessions. Tonalité : professionnalisme, immersion confortable, premier malaise.**

L'ouverture pose le contexte de la cellule éprouvée. Briefing avec Khalan Vesselin dans les locaux discrets de la Maison Vesselin, juste avant qu'il s'absente pour « maladie » : il leur confie la corvée perpétuelle de Vreldorn Dast, leur explique les paramètres opérationnels, leur ouvre les lignes budgétaires. Pas une promotion dans une hiérarchie au sens grand — un transfert de responsabilité sur un contrat de prestige. C'est le contrat le plus important de la Maison à ce stade, et c'est à eux qu'il échoit. Khalan dit qu'il a personnellement recommandé la cellule au client.

La cellule continue à prendre quelques contrats plus courts pour d'autres clients de la Maison en parallèle — c'est la règle pour ne pas faire trop ostentatoirement bloc sur un seul commanditaire (Velorive Sorne en propose). Le contrat Dast devient prioritaire malgré tout. Le travail se passe en partie en territoire aelfir — parce que le client opère beaucoup en haute société — mais pas exclusivement. Les premières missions sont confortables. Les aelfirs sont charmants. La paie est bonne.

### Mission 1 — La corvée commence

*Lieu canon : haute société aelfir (Amaranthe ou voisinage). Faction canon impliquée : Maisons aelfirs commanditaires, Ministère (en appui logistique). Playbook qui brille : Avocat, Chevalier, Brûleur de Masques. Module Strata insérable possible : « Les Règles de l'Art » (Anessa Soleil-Levant-Saigne-Sur-La-Neige) — inversé : les PJs protègent Anessa au lieu de l'attaquer, ou la cellule de Lumineux qui l'a prise pour cible.*

Briefing par Khalan Vesselin, dernière apparition avant son absence pour maladie. Le contrat a un nom officiel dans les registres internes de la Maison — une référence à un ancien projet philanthropique reconverti en couverture administrative. Officieusement, c'est le contrat de Vreldorn Dast, ami historique de la Maison, client le plus fidèle. Il implique surveillance, neutralisation discrète d'éléments perturbateurs, récupération d'objets sensibles, rapports périodiques. Khalan ne précise pas pourquoi Dast a besoin de tout ça. Il dit : « *Vous avez la confiance de Vreldorn. Tenez-la. La paie suit.* »

Première mission opérationnelle : une intervention dans une Maison aelfir cliente de la Maison Vesselin — un objet enchanté instable, une situation à clore *proprement*. Le travail est confortable, les aelfirs sont charmants, la paie est bonne. **Le confort est réel, et c'est exactement ce qui rend le coût invisible.**

Car il y a, dans cette Maison, un drow serviteur — **Séli** — qui a vu quelque chose : un détail de la mission, un visage, un objet qu'il n'aurait pas dû voir. Le clore *proprement*, c'est le neutraliser : le faire renvoyer, le faire taire, le faire disparaître, selon la méthode des PJs. Le jeu ne s'attarde pas dessus — c'est une ligne dans le rapport, un serviteur anonyme de plus, et les PJs n'ont aucune raison de s'en souvenir. **C'est le but.** On donne juste assez d'existence à Séli (un nom, un geste, une phrase — il tend un verre, il détourne les yeux, il dit merci quand on l'épargne ou supplie quand on ne l'épargne pas) pour qu'il puisse revenir peser plus tard. Les PJs sont félicités, la paie tombe ; ils ne savent pas encore qu'ils viennent de payer.

**Fil de rappel (facultatif mais recommandé).** Séli est la première occurrence d'un motif qui traverse toute la campagne : le drow ordinaire broyé par une mission de routine. Il fait écho au détenteur dépossédé de M4 (l'objet qu'on arrache des mains) et culmine en M7, quand la cellule comprend rétroactivement l'ampleur de ce qu'elle a fait. Selon le sort réservé à Séli en M1, le MJ peut le rappeler en acte II : sa famille qui cherche un

disparu, son visage entrevu dans un dossier, ou — s'il a été seulement renvoyé et non tué — sa réapparition du côté de la Branche, devenu l'un de ceux que la cellule traque sans le reconnaître. La reconnaissance tardive est le paiement de la dette posée ici.

*Secret approché : rien encore. Secret tu : tout — y compris que ce premier « élément clos proprement » comptait, et avait un nom.*

## Mission 2 — Une recommandation

*Lieu canon : entre haute société et niveaux intermédiaires. Faction canon impliquée : Ministère (présent en appui), une cellule de la Branche (cible sans être nommée). Playbook qui brille : Officier de Paix, Agent de l'ombre, Brûleur de Masques. Module Strata insérable possible : « La Maison de la Haine » (intra-Maison aelfir, ambiance de paranoïa qui prépare la cellule).*

Une recommandation arrive — pas un ordre direct, une suggestion appuyée transmise par Velorive Sorne. Une cellule clandestine drow opère dans un quartier intermédiaire. Elle gêne des opérations en cours pour le client Vreldorn (ou pour un autre client de la Maison, selon ce que Velorive choisit d'invoquer). Le Ministère ne peut pas intervenir directement (raisons politiques). La Maison Vesselin s'en charge — c'est précisément ce genre de prestation discrète qui fait sa réputation.

Travail standard : reconnaissance, identification des membres, décision sur la méthode (élimination, démantèlement, arrestation discrète sous-traitée à un contact Ministère). Les PJs ont le choix. Le rapport doit être propre.

Ce que les PJs ne savent pas : la cellule visée est une cellule de la Branche expérimentale — celle qui, dans la table Lumineuse, vient de prendre contact avec les Lumineux en mission 3. Et que ce qu'on présente comme "gêne pour un client" est en fait une opération coordonnée par la Maison elle-même, depuis le sommet, contre la Branche dans son ensemble. Selon ce que la table Sombre fait ici, la Branche perd des effectifs, des contacts, ou un canal de communication. C'est le premier pivot inter-tables.

*Secret approché : rien encore — la Branche n'est pas nommée. Secret tu : que c'est précisément cette faction que les PJs combattent.*

## Mission 3 — Toravel

*Lieu canon : Red Row et descente vers Pelive (Puits). Faction canon impliquée : Ministère (en arrière-plan), Bouchers (réseau de protection que Toravel pourrait toucher), Branche (qui cherche Toravel en parallèle). Playbook qui brille : Officier de Paix, Diaboliste (lecture des marques), Avocat (pression institutionnelle). Module Strata insérable : aucun direct.*

Un drow des Puits, Toravel, parle dans son sommeil. Il a touché quelque chose lors d'un incident au niveau neuf. Velorive Sorne transmet l'ordre : évaluer, et décider. « S'il a juste eu peur, laissez tomber. S'il a quelque chose, récupérez-le. » Pas de précision sur ce que *récupérer* veut dire.

Les PJs trouvent Toravel — malade, marqué, balbutiant. Ils peuvent l'observer plusieurs jours. Ce qu'ils voient : il est inoffensif, il ne comprend pas ce qu'il porte, il a peur. Ils peuvent l'interroger discrètement, le faire suivre, ou agir.

**Premier dilemme moral de la campagne.** Trois résolutions possibles, conséquences en parallèle dans la table Lumineuse :

- *Neutralisation* — Toravel disparaît. Mission accomplie. La table Lumineuse perd une source précieuse. Khalan Vesselin (par intérim Velorive Sorne) félicite la cellule.
- *Surveillance continue* — Toravel reste en vie, surveillé. Information partielle. La table Lumineuse peut éventuellement le contacter et le sortir, selon ses choix.
- *Abandon du dossier* — les PJs jugent que Toravel n'est pas un risque. Rapport déposé. Velorive Sorne ne commente pas. Une semaine plus tard, Toravel disparaît quand même — quelqu'un d'autre s'en est chargé. Les PJs comprennent ce que ça veut dire de leur initiative.

*Secret approché : il existe des marques que les PJs ne savent pas lire. Secret tu : ce que ces marques sont, leur lien aux Tours Ensevelies.*

## Acte II — Les secrets arrivent avec retard

**Durée : 4 sessions. Tonalité : malaise, rétropédalage, fissures dans la cellule.**

Khalan Vesselin reste absent. Velorive Sorne gère par intérim — efficace, légèrement plus tendue qu'en acte I. Les missions deviennent plus compromettantes. Les rapports demandent plus de discrétion. Et les PJs commencent à voir des choses qu'on ne leur a pas préparés à voir.

Premières **coches astrales involontaires** possibles pour des PJs particulièrement exposés. Premiers contrecoups de possession. La cellule commence à se fissurer — l'un veut continuer, l'un veut comprendre, l'un veut sortir.

### Mission 4 — L'Atelier, mission de récupération

*Lieu canon : Atelier (Calevere), District d'Ivoire. Faction canon impliquée : Maisons aelfirs anciennes. Playbook qui brille : Voleur, Encromancier, Diaboliste. Module Strata insérable possible : « Un Mal Inconnu » (objet enchanté à effet médical étrange, peut servir d'objet cible).*

**Le coût, de leurs propres mains, sur place.** L'objet à récupérer n'est pas dans un coffre anonyme — il est *en usage* chez son détenteur drow, un vieil artisan ou un foyer modeste pour qui il a une fonction vitale (il chauffe, il soigne, il garde la mémoire d'un mort). Travail de cambriolage qualifié : l'objet est identifié, sa localisation connue, la sortie planifiée. Mais au moment de l'arracher, l'objet **crie** — pas après coup chez Velorive, là, dans leurs mains, devant la personne à qui ils le volent. La langue ancienne, un nom qui ressemble à celui de l'artisan d'origine, la douleur. Le détenteur ne comprend pas davantage, mais il pleure de le perdre.

Le ressort est de ne pas laisser les PJs se cacher derrière « on suivait les ordres, on déposera un rapport propre ». La souffrance est synchrone avec leur geste ; ils ne peuvent pas ne pas l'entendre. Un Diaboliste, ou un PJ à lien astral même diffus, entend *plus* : ce n'est pas un objet, c'est quelqu'un, et ce quelqu'un appelle à l'aide pendant qu'on le déménage.

**Et la mission continue.** Pas de bouton pause moral : la sortie est planifiée, le Ministère patrouille, il faut partir maintenant avec l'objet qui hurle sous le manteau. La culpabilité ne suspend pas la mécanique de mission — elle la double d'un poids qu'on emporte. Velorive Sorne le verrouille dans son coffre sans poser de questions, et le cri s'arrête, étouffé. Ce silence-là est pire que le cri.

**La fissure commence par le corps, pas par l'esprit.** Pour le PJ le plus exposé, c'est ici qu'arrive la *première coche astrale involontaire* — pas en acte II abstrait, mais à l'instant précis où il a tenu l'objet qui criait. Son corps enregistre ce qu'il a fait avant que sa tête ne comprenne. Ressentir le coût d'abord, comprendre la cause ensuite.

*Secret approché : il y a quelque chose dans les objets enchantés qui dépasse la mécanique aelfir connue, et c'est vivant. Secret tu : les Ensevelis, les Tours, le cycle.*

### Mission 5 — Les Archives Blanches, protéger l'accès

*Lieu canon : Archives Blanches (Norel), entre Amaranthe et le Préservé. Faction canon impliquée : institution aelfir des Archives, Maisons aelfirs anciennes. Playbook qui brille : Officier de Paix, Avocat, Agent de l'ombre. Module Strata insérable possible : « Les Imprimeries Sulfureuses » (logique de surveillance des écrits, peut être réutilisée).*

Velorive Sorne assigne une mission de protection — pas d'attaque. Les Archives ont reçu des consignes : un certain Senne Hault, archiviste drow, devient une cible *en cas de mouvement*. Les PJs sont en surveillance autour de ses quartiers, autour de son lieu de travail, prêts à intervenir s'il tente de sortir avec un document.

Les PJs voient Senne Hault vivre sa vie. Il est inoffensif. Il consulte, il rentre chez lui, il dort. Sauf qu'à deux reprises, ils le surprennent en train de prendre des notes qu'il dissimule. Et une nuit, il sort discrètement — à un point de rendez-vous où les attend une cellule de la Branche.

Décision : intervention immédiate (rapport propre, mais Senne et les contacts disparaissent ; couche supplémentaire de démantèlement de la Branche, et la table Lumineuse perd Senne) ; surveillance et rapport (Velorive Sorne envoie Zorel le lendemain — la résolution est moins propre, mais la cellule garde les mains plus blanches) ; intervention partielle (interception du document, libération de Senne — un acte qui frôle la trahison).

Au cours de l'opération, les PJs voient le document : trois pages photographiées, en drow ancien, illisibles pour eux. Velorive Sorne les prend sans expliquer. Un des PJs (Encromancien Strata, ou PJ avec compétence Lecture) peut lire un fragment avant de remettre. Ce qu'il lit ne fait pas sens — mais le mot « Tilere » revient, et un autre : « septième ».

*Secret approché : il y a un mot qui revient, « septième ». Secret tu : ce que ce mot signifie pour Spire.*

## Mission 6 — Un Prophète descend

*Lieu canon : un toit de Spire haute, ou zone de transition aérienne. Faction canon impliquée : aucune institutionnelle ; tradition orale drow ; Archimages en arrière-plan attentif. Playbook qui brille : Officier de Paix, Agent de l'ombre, Brûleur de Masques. Module Strata insérable : aucun.*

Mission urgente, sortie de l'ordinaire. Velorive Sorne convoque la cellule en pleine nuit. Un *individu particulier* est en train de descendre vers la Tour. Il faut le neutraliser avant qu'il ne touche le sol — ou immédiatement après, sans qu'il puisse parler à qui que ce soit. Les ordres sont clairs : pas d'interrogation, pas de capture, neutralisation.

Les PJs interceptent le Prophète. Ils ne savent pas ce qu'il est. Ils peuvent appliquer les ordres — et avant de mourir, le Prophète leur dit *quelque chose*. Pas un discours. Une phrase. *Sept Tours sont tombées. Vous protégez la septième en cours. Vous ne le savez pas. Vous le saurez bientôt.*

Ou les PJs hésitent. Quelque chose dans le Prophète les arrête une seconde — sa façon de ne pas se défendre, sa façon de les regarder. Dans cette seconde, il dit plus. Il décrit Vreldorn Dast sans le nommer. Il décrit l'aveuglement des Archimages. Il décrit ce que la cellule a fait.

Quel que soit le choix, le Prophète meurt ou disparaît. Les PJs rentrent. La cohésion de la cellule est entamée. **Premier coin enfoncé dans la promesse de table.**

*Secret révélé partiellement : sept Tours, Spire est la septième, les PJs sont du mauvais côté. Secret tu : l'aveuglement des Archimages, le plan personnel de Dast.*

## Mission 7 — Démantèlement de la Branche

*Lieu canon : Bas-Fonds et Hopeful Hill — cellules de la Branche dispersées. Faction canon impliquée : Branche expérimentale (cible explicite désormais), Ministère (en appui logistique). Playbook qui brille : Agent de l'ombre, Officier de Paix, Brûleur de Masques. Module Strata insérable possible : « Les Oubliés » (sur la mémoire et les disparus, peut servir de couche d'arrière-plan).*

Velorive Sorne sort un dossier que les PJs n'avaient jamais vu nommé : « cellules clandestines astrales ». Elle en énumère sept, identifiées au cours des derniers mois. Les PJs reconnaissent — ce sont les cellules qu'ils ont démantelées depuis l'acte I, sans que ce soit nommé ainsi. Aujourd'hui, il en reste deux. Mission : finir le travail.

C'est ici que la rétro-pédalage devient explicite. Les PJs comprennent qu'ils ont systématiquement démantelé la Branche expérimentale. Ce qu'ils croyaient être des opérations de routine était une opération coordonnée. Ils ont été utilisés. Pas trompés — utilisés selon leurs compétences sans qu'on leur dise pourquoi.

**Toravel** apparaît dans cette mission, s'il est encore en vie. Il est désormais activement protégé par la Branche, dans l'une des deux cellules restantes. Si la cellule choisit de finir le travail, Toravel meurt. Si elle hésite ou sabote, Toravel survit — et la table Lumineuse a une source vivante.

**Point pivot II.** Un PJ au moins reçoit, dans cette mission, une révélation personnelle qui change tout — une coche astrale involontaire qui ouvre un fragment de communion, un Recraché qui le reconnaît, un membre de la Branche qui le regarde comme un frère sans qu'il comprenne pourquoi. La fissure n'est plus collective — elle est individuelle. Les choix d'acte III commencent ici.

*Secret approché : que les PJs ont servi un projet plus grand qu'eux. Secret tu : la nature exacte de ce projet (Dast, couche 3).*

## Acte III — Avec ce qu'on sait maintenant

**Durée : 3 sessions. Tonalité : confrontation, choix individuels, trois trajectoires possibles.**

Khalan Vesselin revient. Sa « maladie » est terminée. Il félicite la cellule pour son travail des derniers mois. Il leur dit qu'ils sont prêts pour la suite — qu'ils sont prêts à rencontrer Vreldorn Dast en personne. C'est une promotion. C'est aussi un point de non-retour.

### Mission 8 — Rencontre Vreldorn Dast

*Lieu canon : résidence privée de Dast, haute société aelfir (proche d'Amaranthe). Faction canon impliquée : Vreldorn Dast en personne, Khalan Vesselin de retour, Velorive Sorne en présence. Playbook qui brille : tous — c'est un moment de table. Module Strata insérable : aucun.*

Présentation aux PJs. Vreldorn Dast les reçoit. Un vieillard charmant, malade en apparence, lucide derrière le sourire. Khalan Vesselin présente la cellule, l'historique des missions, les résultats. Dast écoute attentivement. Il fait quelques remarques précises sur des détails que personne n'aurait dû lui rapporter. Il sait tout.

Et il leur dit la vérité — la couche 1 et la couche 2.

**Couche 1 (dite ouvertement)** : il est un spectre survivant d'une ancienne Tour drow Ensevelie. Il a passé des siècles à se reconstruire, à se positionner, à apprendre. Il connaît le grand œuvre. Les Archimages ne le connaissent pas — ils croient maîtriser un cycle qu'ils servent en réalité. Lui veut défaire ce mécanisme. Les missions des PJs ont servi à protéger une opération de subversion patiente. Ils ont travaillé pour un projet juste sans le savoir. Il les en remercie.

**Couche 2 (dite si les PJs posent les bonnes questions)** : pour défaire le mécanisme, il doit accomplir certaines choses qui ressemblent à ce qu'il combat. Il doit absorber les autres Ensevelis — les âmes des Tours déjà Ensevelies — pour avoir la masse critique nécessaire à confronter les Archimages. Cela ressemble à une seconde Ensevelissement. Ce n'est pas — c'est un transfert volontaire, dit-il. Les Ensevelis sont déjà morts ; il les libère.

**Couche 3 (jamais dite, jamais affirmée)** : il ne veut pas seulement libérer. Il veut hériter. Devenir lui-même la septième Tour à la place de Spire, retourner le grand œuvre contre les Archimages, et régner sur ce qui reste — pas par tyrannie, par succession. Si la question est posée directement, il change de sujet avec une précision chirurgicale.

Il propose aux PJs de continuer. De monter dans la hiérarchie. Il offre des ressources, des titres, des protections. Il dit qu'il les respecte. Il dit que les bons agents sont rares.

Ils ont une nuit pour décider.

*Secret pleinement révélé : couches 1 et 2 de Dast. Secret tu : couche 3.*

### Mission 9 — Le territoire ciblé

*Lieu canon : un territoire spécifique au sein de Spire — un quartier drow périphérique ou intermédiaire, à choisir selon le ton (peut être Red Row, une partie des Bas-Fonds, ou un quartier mineur du Vermissien). Faction canon impliquée : Archimages en préparation, peuple drow ciblé. Playbook qui brille : tous. Module Strata insérable : aucun.*

Quelle que soit leur décision de la veille, les PJs sont envoyés en reconnaissance sur le territoire choisi par Dast pour la prochaine phase. Ils voient pour la première fois le peuple qui va être consommé — pas Enseveli au sens du grand œuvre, mais utilisé comme matière pour l'absorption que Dast prépare. Des drows ordinaires. Un quartier qui fonctionne. Des familles, un marché, des enfants.

Le dispositif sur place est massif et coordonné. C'est ici que les PJs voient pour la première fois l'ampleur réelle de la Maison Vesselin : Zorel et sa cellule, Khalan en supervision côté terrain, Velorive Sorne en coordination depuis l'hôtel particulier, deux autres cellules d'agents éprouvés que les PJs n'avaient jamais croisées, et au-dessus de tout — pour la première fois rendus visibles — les autres lieutenants principaux de Dast, jusqu'ici opaques. Tout s'articule. Tout est en place. Les PJs comprennent qu'ils n'ont jamais vu qu'une fraction de l'organisation qu'ils

servent. Ils ont leur place dans le dispositif. Ils peuvent l'occuper, la désert, ou y rester en préparant autre chose.

**Velorive Sorne**, dans cette mission, peut être approchée par un PJ qui hésite. Elle cherche une sortie depuis trois ans. Si elle sent qu'un PJ veut sortir aussi, elle peut transmettre — un nom, un canal, une porte. C'est ici que la trahison devient praticable, sans être suffisante.

Au cours de la reconnaissance, les PJs peuvent rencontrer **Piramive** — qui suit la même piste depuis l'autre côté. Premier contact possible avec quelqu'un qui pourrait être un canal vers la table Lumineuse.

*Secret approché : l'ampleur réelle du projet. Secret tu : la couche 3 jusqu'à la mission 10.*

## Mission 10 — Le seuil et les trois trajectoires

*Lieu canon : sommet de Spire / centre opérationnel de Dast / le territoire ciblé. Triple lieu selon les choix individuels. Faction canon impliquée : tout. Playbook qui brille : selon trajectoire. Module Strata insérable : aucun.*

Le déclenchement est prévu. Les Archimages activent leur mécanisme pour l'Ensevelissement de Spire — ils croient accomplir leur cycle. Dast active son plan parallèle — il prépare l'absorption. Les PJs sont en position.

**Les trois trajectoires individuelles** (chaque PJ choisit, séparément ou en sous-groupes) :

**Grimper.** Le PJ accepte la proposition de Dast. Il devient lieutenant de second rang. Il participe à l'absorption, ou la couvre. Il sait, désormais. Il a choisi. Le système enregistre — il y a une place pour lui dans ce qui vient. Mais quelque chose en lui est changé. La possession progresse plus vite à présent qu'il a accepté volontairement. Sa fin individuelle dépend de la couche 3 : s'il découvre que Dast veut hériter, et pas seulement libérer, sera-t-il encore d'accord ?

**Sortir.** Le PJ tente de quitter l'organisation. Ce n'est pas simple — Velorive Sorne a un canal, mais il faut prouver qu'on peut être discret. Le PJ doit *abandonner* quelque chose : son réseau, ses ressources, son identité publique. Il devient quelqu'un d'autre, ailleurs dans la Tour. Il survit. Mais il ne peut plus jamais opérer librement. Ce qu'il a vu reste avec lui.

**Basculer.** Le PJ tente de trahir l'intérieur. Il transmet des informations à la Branche (via Piramive ou via un contact direct), il sabote des opérations, il essaie d'arrêter le mécanisme avant le déclenchement. C'est dangereux. La trahison d'un seul PJ est absorbée par la structure (la mission continue). La trahison de toute la cellule, coordonnée, peut suffire à dévier le mécanisme. Sans coordination, basculer signifie souvent mourir — mais avec un sens.

La couche 3 de Dast se révèle ici, par l'un des trois canaux suivants : Velorive Sorne le dit aux PJs sortants ou bascules (elle a compris, c'est pour ça qu'elle veut sortir) ; un Prophète descend une dernière fois et le dit aux PJs assemblés ; ou Dast lui-même se trompe d'auditoire en parlant à un PJ qu'il croit converti.

## Les trois fins (de la table)

La table sombre n'a pas une fin unique — elle a une **photographie de la cellule au lendemain du seuil**. Combien ont grimpé. Combien sont sortis. Combien ont basculé. Combien sont morts.

Si **tous ont grimpé** : la cellule est intégrée à la nouvelle structure de Dast (ou des Archimages selon l'issue). Ils règnent sur ce qui reste. Ils sont les nouveaux Khalan Vesselin. Le système enregistre.

Si **certains sortent et d'autres grimpent** : la cellule est divisée. Ceux qui ont grimpé chassent peut-être ceux qui sont sortis. Ou non. Le passé partagé devient une chose qu'on n'évoque plus.

Si **certains basculent** : la table Lumineuse a possiblement reçu de l'aide. Selon ce qui a été transmis, le mécanisme dévie, échoue, ou s'accomplit avec dégâts collatéraux. Les PJs bascules survivent rarement, mais ce qu'ils ont fait change ce qui reste.

Si **tous basculent ensemble** : la cellule peut faire dérailler le mécanisme. C'est l'option la plus rare et la plus coûteuse. Elle suppose une cohésion que l'acte II a précisément attaquée.

## Échelle de vérité — Sombre

Acte	Approche	Révèle	Tait
<b>I</b>	La cellule est efficace et bien payée	Que la corvée est importante. Rien sur sa nature	Tout
<b>II</b>	Quelque chose ne colle pas (objets qui crient, mots dans les Archives, Prophète qui parle, démantèlement systématique)	Sept Tours, Spire = septième, les PJs ont servi un projet caché	Identité du projet (Dast personnellement), couches 2 et 3
<b>III</b>	Tout sauf la couche 3	Couche 1 et 2 de Dast, ampleur du projet, choix individuel	Couche 3 jusqu'au climax
<b>Climax</b>	—	Couche 3 (par Velorive, Prophète ou Dast lui-même)	Rien

## Pivots inter-tables

Ces moments se produisent dans le même monde, au même moment. Chaque table les vit depuis un angle radicalement différent. Le MJ qui anime les deux tables peut les synchroniser ; un MJ qui n'anime qu'une table peut considérer les pivots comme des événements *off-screen* dont les conséquences arrivent aux PJs.

Moment	Lumineuse	Sombre
<b>Le débordement des Puits</b>	M1 — Intrusion personnelle de l'Enseveli pour chaque PJ	M1 (en arrière-plan) — La corvée commence, la cellule est briefée sur des « anomalies aux Puits »
<b>La Branche les trouve</b>	M3 — Premier contact formel avec la Branche, point de bascule I	M2 — Démantèlement d'une cellule clandestine (qui est précisément celle qui aurait pu contacter les Lumineux plus tôt)
<b>Toravel</b>	M2 — Trouvé aux Puits, source précieuse	M3 — Mission d'évaluation et décision (premier dilemme moral)
<b>Les objets de Calevere</b>	M4 — Attachement aux artisans, puis apaisement à prix visible (Wenel ruiné)	M4 — Vol à même les mains d'un détenteur ; l'objet crie sur place, première coche astrale
<b>Senne Hault et les pages</b>	M6 — Extraction et lecture, percée majeure	M5 — Surveillance et interception ; lecture furtive d'un fragment
<b>Un Prophète descend</b>	M7 — Témoignage reçu, point de bascule II	M6 — Neutralisation, première fissure dans la cellule
<b>Démantèlement / reconstitution</b>	Acte II diffus — la Branche perd des effectifs sans toujours savoir pourquoi	M7 — Les PJs comprennent qu'ils ont systématiquement détruit la Branche
<b>Vredorn Dast en face</b>	M8 — Révélation cosmologique (couches 1 et 2 selon canal)	M8 — Rencontre directe, proposition de continuer
<b>Le seuil</b>	M10 — Décision collective sur le cycle, trois fins	M10 — Trajectoires individuelles, photographie de cellule

# Principes MJ

**Ne jamais récompenser le mal ni punir le bien.** Laisser les conséquences narratives parler. Un PJ Sombre qui sauve Toravel en trahissant l'ordre ne reçoit pas de récompense mécanique — il reçoit la gratitude d'un inconnu, la colère de Velorive Sorne, et la satisfaction amère d'avoir fait quelque chose de juste dans un monde qui ne le lui demandait pas. Un PJ Lumineux qui réussit une quête de restauration ne reçoit pas un bonus permanent — il reçoit un Enseveli apaisé, un fragment de mémoire restitué, et la possession qui n'a pas progressé ce jour-là.

**Le monde continue sans attendre les PJs.** Le seuil approche au rythme des Ensevelis et de Dast, pas au rythme des sessions. Si les Lumineux ne font pas une mission, la Branche perd cette occasion. Si les Sombres ne font pas une mission, quelqu'un d'autre la fait — et les conséquences arrivent autrement.

**Les patrons ne sont pas des boss.** Velorive Sorne n'est pas une antagoniste mécanique — elle a ses raisons, ses peurs, ses limites. Khalan Vesselin n'est pas une cible — il est un homme dans une position. Même Vreldorn Dast n'est pas un boss à abattre dans un combat — il est une figure à comprendre, à confronter, à dévier. L'absence de quelqu'un est aussi une information que sa présence.

**Le Soulèvement est l'arène, pas le décor.** En Lumineuse, le Soulèvement n'est jamais juste un fond — il est l'arène politique où les PJs opèrent. Le Culte officiel, les autres cellules de la Branche, les Maisons aelfirs qui répriment, le Ministère qui surveille : tout ça est actif, visible, et ce que les PJs font a des conséquences politiques mesurables. En Sombre, le Soulèvement est une cible — d'abord invisible (les PJs ne savent pas que c'est ce qu'ils combattent), puis visible en acte II quand le mot est lâché.

**La 7e Tour comme enjeu physique, pas seulement intellectuel.** En acte III, le seuil produit des effets visibles dans la Tour : Merveilles instables, pression aux niveaux profonds, anomalies du Réseau, agitation chez les Recrachés. Ce n'est pas une révélation abstraite — c'est la Tour qui commence à bouger. Les PJs doivent le sentir physiquement avant de le comprendre cosmologiquement.

**Possession progressive.** Les coches astrales s'accumulent sur les cinq résistances Spire (Sang, Esprit, Ombre, Réputation, Argent) selon la nature de l'Enseveli et la nature de la transaction. Le MJ doit tracker ça finement — la possession totale est un horizon réel, pas une menace abstraite. Pour les PJs Sombres qui basculent en acte II, l'arrivée des premières coches astrales involontaires est un événement narratif majeur, à jouer comme tel.

---

## Annexes

### A. Scénarios Strata insérables

Les dix scénarios de Strata (« Haute Société » et « Prolétariat ») peuvent servir de modules optionnels glissables dans les campagnes Nadir, en couverture ou en arrière-plan. Suggestions d'insertion :

Scénario Strata	Insertion suggérée
<b>Les Règles de l'Art</b> (Anessa Soleil-Levant)	Sombre M1 ou M2 : la cellule protège Anessa ou la Maison alliée que sa folie expose. Inverse de la version Spire de base.
<b>La Maison de la Haine</b>	Sombre M2 ou Lumineuse M4 : intra-Maison aelfir, paranoïa interne, sert de couverture d'enquête.
<b>Les Biscuits Indiscrets</b>	Lumineuse M4 : haute société aelfir, un objet enchanté qui révèle plus qu'il ne devrait. Peut être l'objet de la quête de restauration de Calevere.
<b>La Chute de Glasshelm</b>	Sombre M5 ou Lumineuse M6 : opération autour d'une Maison aelfir en déclin. Senne Hault peut être lié à Glasshelm.
<b>Un Mal Inconnu</b>	Lumineuse M4 ou Sombre M4 : effet médical étrange d'un objet de l'Atelier.

Scénario Strata	Insertion suggérée
<b>Les Oubliés</b>	Sombre M7 : mémoire et disparus, arrière-plan du démantèlement Branche.
<b>Écorchefer</b>	Sombre M2 ou M6 : opération musclée discrète, peut couvrir une mission Branche.
<b>Les Imprimeries Sulfureuses</b>	Lumineuse M5 ou Sombre M5 : surveillance des écrits, logique parallèle aux Archives.
<b>Amaranthe</b>	Lumineuse M6 ou Sombre M8 : haute société à Amaranthe, peut servir au moment des Archives Blanches ou de la rencontre Dast.

Les modules sont insérés *en couverture* d'une mission Nadir — la cellule croit faire une mission Strata classique, et c'est par accident qu'elle découvre des éléments Nadir. Ou *en parallèle* — un module Strata occupe une partie de la cellule pendant qu'une mission Nadir occupe l'autre.

## B. Chantiers ouverts

- **Maison Vesselin** — historique de la Maison (généalogie publique vs vraie histoire d'infiltration par Dast), localisation précise de l'hôtel particulier (autour d'Amaranthe à confirmer), réputation publique dans le bon milieu de Spire, blason ou marque visuelle, profils des autres lieutenants principaux (quatre ou cinq à nommer).
- **Corvées Sombre spécifiques** — quatre à six à développer (Au service d'une Maison aelfir, Ancien du Ministère, Indépendant des Bas-Fonds, Briseur de cellule, Convoyeur, Recrue de la Maison, à compléter).
- **Khalan Vesselin** — profil complet (mécanique PNJ, historique, évolution acte II vers III).
- **Cellule de la Branche en contact avec les Lumineux** — nommer ses trois figures (recrutement, transmission, leadership).
- **L'Instituteur** — profil complet, ce qu'il sait et ne sait pas, comment les PJs Lumineux le repèrent.
- **Piramive** — affiliation précise à arbitrer (Ratlings? presse libre indépendante? freelance?), profil complet.
- **Senne Hault** — détail des trois pages photographiées, contenu précis, ce qu'elles permettent.
- **Velorive Sorne et le canal de sortie** — comment fonctionne sa filière, qui est en dehors qu'elle utilise.
- **Mécaniques de coordination inter-tables** — si jouées en parallèle, comment synchroniser les pivots sans pesanteur.

---

*Document de travail interne — révision attendue avant d'avancer sur les profils PNJs et les Corvées Sombre.*