

CHEVALIERS D'AQUARELLE

Un oneshot narratif dans un monde qui se meurt de gris



Document complet pour meneur de jeu — prêt à jouer

COMMENT UTILISER CE DOCUMENT

Chevaliers d'Aquarelle est un oneshot volontairement léger en règles et pensé avant tout comme une expérience narrative. Chaque lieu est une petite scène autonome, avec un texte à lire à voix haute et une intrigue simple à faire vivre — jamais un donjon à cartographier dans le détail.

Ce document est fait pour être repris et adapté librement. Les intrigues, les noms, les répliques, la carte elle-même : tout peut être modifié, raccourci, développé ou remplacé selon votre table et votre style de jeu. Les indications de mise en scène sont des propositions, pas des obligations — la seule chose qui compte vraiment, c'est le fil rouge émotionnel : un royaume peint qui perd ses couleurs, et cinq à six chevaliers qui incarnent chacun une teinte et une émotion du royaume.

Comptez environ 1h30 à 2h15 pour un chemin classique de 3 à 4 étapes, ou 3 à 4h si le groupe explore davantage de lieux — voir la section « La carte du Comté » pour la structure complète.

SYNOPSIS

À LIRE AUX JOUEURS

Le royaume d'Iridesse a été peint par une main que plus personne ne se rappelle. Ses couleurs coulent dans les rivières, dansent dans les champs de fleurs, brillent dans les yeux de son peuple.

Mais depuis quelques jours, quelque chose s'efface.

Une teinte après l'autre, le monde perd son éclat — et avec lui, quelque chose de plus profond que la couleur elle-même. Des villages entiers se réveillent sans joie. D'autres oublient jusqu'au courage. Le gris avance, lentement, comme une marée silencieuse.

On raconte qu'un magicien tout gris parcourt le royaume et aspire les couleurs sur son passage, une à une, sans que personne ne sache pourquoi ni ce qu'il compte en faire.

Vous êtes des Chevaliers d'Aquarelle — chacun lié à une teinte, chacun porteur d'un fragment de ce que ressent le royaume tout entier. Vous ne vous réunissez que lorsque le monde a vraiment besoin de vous.

C'est le cas aujourd'hui.

Il vous faudra traverser un pays qui pâlit à vue d'œil pour retrouver ce magicien gris — avant que la dernière teinte ne s'éteigne, et qu'il ne reste plus qu'une toile blanche.

Le pitch en une phrase

Le monde d'Iridesse a été peint par une main disparue depuis des siècles, qui a laissé derrière elle un être inachevé, entièrement gris ; trouvant sa propre teinte trop triste et trop laide à porter, il a décidé de voler les couleurs des autres pour cesser d'être gris — et les chevaliers, chacun lié à une couleur et à un pan de l'âme du royaume, se réunissent car le royaume a besoin d'eux pour la lui reprendre avant que tout ne devienne blanc.

L'UNIVERS EN BREF

Ce que le MJ doit savoir, rien de plus

Iridesse n'est pas un monde comme les autres : il a littéralement été peint par une entité oubliée qu'on appelle la Main. Le ciel a des coups de pinceau visibles au crépuscule, les rivières ont des teintes impossibles (turquoise, or, violet).

Ghelmo, le Peintre Gris

Il y a des générations, la Main a peint un dernier être avant de disparaître : Ghelmo, à qui elle n'a laissé qu'une seule teinte, le gris — pensée comme une base, une ébauche, en attendant que la Main revienne finir son travail. Elle n'est jamais revenue. Ghelmo a grandi seul, entièrement gris, au milieu d'un royaume éclatant de couleurs qui n'étaient pas les siennes. Il a d'abord admiré ces couleurs, puis il en est venu à les envier, et enfin à les détester — non par méchanceté, mais parce que chaque couleur qu'il croisait lui rappelait tout ce qu'il n'était pas.

Un jour, il s'est dit que s'il ne pouvait pas obtenir sa propre couleur, il pouvait au moins cesser d'être gris en prenant celles des autres. Il a commencé à aspirer les teintes du royaume dans son atelier, une tour changeante faite de pigment vivant, laissant derrière lui un sillage de paysages ternes et gris.

Ce n'est donc pas un tyran ni un être purement maléfique : c'est quelqu'un qui n'a jamais reçu sa couleur et qui, à défaut de pouvoir la trouver, essaie désespérément de ne plus être ce gris qu'il trouve moche et triste. Plus il vole de couleurs, plus il croit se rapprocher d'être enfin « quelque chose » — sans jamais réaliser que porter les couleurs des autres ne le rendra jamais moins gris à l'intérieur.

Les Chevaliers-Couleurs

Les chevaliers-couleurs ne sont pas des gardes permanents en faction : ils sont dispersés dans le royaume, chacun menant sa vie, et ne se réunissent que lorsque le royaume a réellement besoin d'eux — quand l'équilibre émotionnel du peuple est menacé. C'est exactement ce qui se passe ici : à mesure que Ghelmo vole les couleurs, ce n'est pas seulement le paysage qui grisonne, c'est le pan d'émotion associé à chaque couleur qui s'éteint chez les habitants (plus d'espoir, plus de courage, plus de calme...).

Le lien entre les couleurs et les émotions du royaume est aussi vieux qu'Iridesse elle-même. Mais une couleur n'est pas éternellement portée par la même personne : quand un chevalier meurt ou se retire, sa couleur se met en sommeil, et attend de reconnaître quelqu'un qui vit, à un instant précis de sa vie, l'émotion qu'elle porte avec une intensité assez brute pour que le lien se noue à nouveau. Ce n'est pas un choix ni un entraînement : c'est une reconnaissance. Les chevaliers prétirés de ce document ont chacun été reconnus ainsi, au moment le plus marquant de leur histoire personnelle (voir leurs fiches).

Ton

Mélancolique mais lumineux. Pensez à un conte peint à l'aquarelle, pas à une guerre épique. Les enjeux sont intimes (le deuil, l'envie, la couleur qui s'éteint) avant d'être globaux.

LE CONCEPT ET LE SYSTÈME

Le Don de Couleur

Chaque chevalier peut littéralement peindre le monde autour de lui avec sa propre couleur. Ce n'est pas un sort au sens classique : c'est un geste, un contact — sur un mur, sur une plaie, sur le visage de quelqu'un, sur le sol — qui fait apparaître, l'instant d'un souffle, l'émotion que porte cette couleur.

C'est un outil narratif avant d'être un outil de combat : chaque chevalier désigne ce qu'il touche, et ce que cela provoque doit toujours découler directement de l'émotion qu'il incarne. Utilisez-le pour débloquer une scène, convaincre, réconforter ou déstabiliser, pas uniquement pour frapper plus fort — à la MJ et au joueur de décider ensemble, à chaque scène, ce que le don permet concrètement.

Le système (une seule règle à retenir)

Trois statistiques couvrent toutes les situations possibles :

- Trait — tout ce qui passe par le corps : frapper, esquiver, courir, encaisser, escalader.
- Nuance — tout ce qui passe par le lien aux autres : convaincre, mentir, discrétion, lire une situation sociale.
- Éclat — tout ce qui touche à la couleur, au savoir, à la perception et à la magie : le Don de Couleur, comprendre un mystère, remarquer un détail.

Chaque chevalier répartit 6 points entre ces trois statistiques à la création.

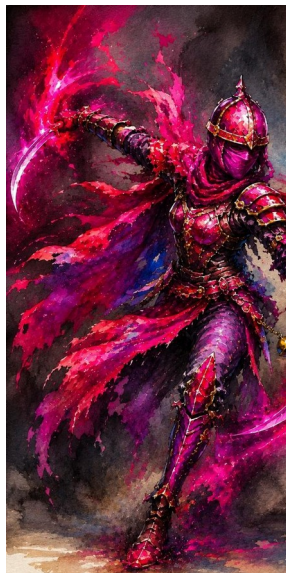
Sur une action incertaine : lancer 1d20 + les points de la statistique concernée, contre un seuil de difficulté fixé par la MJ :

- 8+ pour une action facile
- 12+ pour une action moyenne
- 14+ pour une action difficile

C'est la seule règle du jeu. Ne la complexifiez pas.

LES CHEVALIERS PRÉTIRÉS

Six personnages prêts à jouer — libre aux joueurs de les reprendre tels quels, de les modifier, ou de créer les leurs



ELARA L'ÉPÉISTE POURPRE

Couleur : Rouge · Spectre émotionnel : L'audace

Don de Couleur — Le Saut de Trop : elle peint d'un rouge vif une surface, un objet ou une personne : ce qui est touché s'embrase d'une audace brute — un allié ose l'impossible, un adversaire hésitant fonce sans réfléchir.

Objet signature : deux lames courbes légères et un grelot de cirque à la ceinture.

Origine et personnalité : ancienne acrobate d'une troupe itinérante, elle a fui un incendie de chapiteau en abandonnant un ami derrière elle — et n'a plus jamais reculé depuis.

Stats (Trait / Nuance / Éclat) : 3 / 1 / 2 · Réplique : "La peur, je l'emmène avec moi. Je ne lui laisse juste plus le volant."



EZEKIEL LA BOUSSOLE CYAN

Couleur : Cyan · Spectre émotionnel : La curiosité

Don de Couleur — Le Sillage d'Azur : elle peut tracer d'un cyan lumineux un sillage sur le sol, l'eau ou dans l'air, révélant un chemin caché ou une vérité qu'on cherchait à dissimuler.

Objet signature : une boussole cassée qui ne pointe plus le nord, mais toujours la direction du prochain endroit qu'elle n'a jamais vu.

Origine et personnalité : ancienne fille de gardien de phare, elle ne reste jamais plus de quelques jours au même endroit, convaincue que rester, c'est déjà commencer à oublier.

Stats (Trait / Nuance / Éclat) : 1 / 2 / 3 · Réplique : "Je ne fuis rien. J'essaie juste de tout voir avant que ça ne parte."



CORVIN L'ENCRE FROIDE

Couleur : Bleu · Spectre émotionnel : La lucidité

Don de Couleur — Nappe d'Encre : il peut étendre une nappe de bleu profond sur une zone : la panique s'y dissipe, les esprits s'y ralentissent, et ce qui y est caché devient plus difficile à dissimuler.

Objet signature : un bâton segmenté qui se replie comme un livre, et un carnet relié de cuir bleu.

Origine et personnalité : ancien scribe du Comté chargé de cataloguer les teintes du royaume, jusqu'à ce que les couleurs commencent à disparaître de ses propres archives.

Stats (Trait / Nuance / Éclat) : 0 / 2 / 4 · Réplique : "Je ne suis pas calme. Je suis juste plus lent à paniquer que les autres."



OSGAR L'ÉMERAUDE SILENCIEUSE

Couleur : Vert · Spectre émotionnel : La patience

Don de Couleur — Sève Ancienne : il peut insuffler du vert dans une plante, une blessure, un sol épuisé : une racine repousse, une bête hostile se calme, une blessure se referme plus vite.

Objet signature : un arc taillé dans du bois encore vivant, dont les flèches repoussent lentement comme des ronces.

Origine et personnalité : ancien braconnier, il a tué sans le savoir la dernière biche d'une clairière entière. Depuis, il ne prend plus rien à la nature ; il ne fait que lui rendre.

Stats (Trait / Nuance / Éclat) : 3 / 0 / 3 · Réplique : "Je ne demande pas pardon à la forêt. Je lui rends juste ce qu'elle m'a donné."



TILDA LA BOUFFONNE DORÉE

Couleur : Jaune · Spectre émotionnel : L'émerveillement

Don de Couleur — Éclat Espiègle : elle peut peindre de jaune vif un lieu ou une personne : une joie contagieuse et presque incontrôlable s'en dégage, capable de repousser le gris d'un endroit.

Objet signature : un éventail à lames repliables, qui claque comme des applaudissements quand elle l'ouvre d'un coup sec.

Origine et personnalité : ancienne bouffonne de cour, orpheline qui a eu la vie dure. Elle a décidé que le chagrin ne lui prendrait pas aussi son rire.

Stats (Trait / Nuance / Éclat) : 2 / 3 / 1 · Réplique : "Je ne souris pas parce que ça va bien. Je souris pour que ça finisse par aller bien."



BRAM LE REMPART ROSE

Couleur : Rose · Spectre émotionnel : La vulnérabilité

Don de Couleur — Étreinte de Teinte : il peut entourer un allié, une créature hostile ou lui-même d'un halo rose : une bête enragée se calme, un cœur brisé trouve un instant de réconfort réel.

Objet signature : un immense bouclier plus large que lui, repeint en rose vif dès qu'il l'a reçu.

Origine et personnalité : ancien champion d'arène, il a quitté cette vie le jour où il a dû affronter un adversaire à peine plus âgé qu'un enfant. Depuis, il protège plutôt qu'il ne frappe.

Stats (Trait / Nuance / Éclat) : 3 / 2 / 1 · Réplique : "On m'a appris à frapper fort. J'ai juste décidé, un jour, d'apprendre à tenir doucement à la place."

Créer son propre chevalier

Chaque chevalier incarne une couleur et une émotion précise qu'elle porte — pas une émotion basique comme « la joie » ou « la peur », mais une nuance personnelle : l'émerveillement comme acte de résistance, la lucidité anxieuse, la patience de celui qui répare en silence.

Pour construire un personnage, quatre questions suffisent :

- Quelle couleur, et quelle émotion précise ?
- Quelle contradiction entre ce que le personnage montre et ce qu'il ressent vraiment ?
- Comment s'exprime son Don de Couleur ?
- Quel lien personnel le rattache à sa couleur ?

Puis répartir les 6 points entre Trait, Nuance et Éclat, choisir un objet signature et une réplique, et c'est prêt à jouer.

LA CARTE DU COMTÉ



La carte peinte du Comté — le Cromlech à gauche, la tour de Ghelmo à droite.

La structure est simple : un point de départ (le Cromlech, à gauche) et un objectif (la tour de Ghelmo, à droite), reliés par un réseau de chemins traversant une douzaine de lieux. Les joueurs choisissent librement leur itinéraire ; un chemin classique traverse 3 à 4 lieux avant la tour.

Un outil numérique interactif (carte-interactive.html) accompagne ce document : il permet de révéler les lieux au fur et à mesure que le groupe avance, avec un mode Éditeur pour la MJ et un mode Table de jeu pour la partie. Son usage est facultatif — la carte imprimée et la liste de connexions ci-dessous suffisent pour jouer.

Connexions entre les lieux

- Le Cromlech (départ) — relié à : Le Hameau aux Volets Clos, La Source qui Pâlit
- Le Hameau aux Volets Clos — relié à : Le Cromlech (départ), Le Moulin des Veilleurs, Le Marché aux Teintes
- La Source qui Pâlit — relié à : Le Cromlech (départ), La Cascade aux Sept Teintes, Le Marché aux Teintes, Aux Mille Fleurs
- La Cascade aux Sept Teintes — relié à : La Source qui Pâlit, Le Sanctuaire Oublié, Aux Mille Fleurs
- Le Moulin des Veilleurs — relié à : Le Hameau aux Volets Clos, La Tanière du Dragon Cendré
- La Tanière du Dragon Cendré — relié à : Le Moulin des Veilleurs, Le Mont Étoilé (Crête des Étoiles Filantes), La Tour du Magicien Gris (arrivée), Les Arches Effacées
- Le Mont Étoilé (Crête des Étoiles Filantes) — relié à : La Tanière du Dragon Cendré, La Tour du Magicien Gris (arrivée)
- Le Sanctuaire Oublié — relié à : La Cascade aux Sept Teintes, Le Terrier des Renards de Suie
- Le Terrier des Renards de Suie — relié à : Le Sanctuaire Oublié, La Tour du Magicien Gris (arrivée), Aux Mille Fleurs
- La Tour du Magicien Gris (arrivée) — relié à : Le Terrier des Renards de Suie, Les Arches Effacées, La Tanière du Dragon Cendré, Le Mont Étoilé (Crête des Étoiles Filantes)
- Les Arches Effacées — relié à : La Tour du Magicien Gris (arrivée), La Tanière du Dragon Cendré, Le Marché aux Teintes, Aux Mille Fleurs
- Le Marché aux Teintes — relié à : Le Hameau aux Volets Clos, La Source qui Pâlit, Les Arches Effacées
- Aux Mille Fleurs — relié à : La Source qui Pâlit, Les Arches Effacées, Le Terrier des Renards de Suie, La Cascade aux Sept Teintes

LE POINT DE DÉPART : LE CROMLECH

Les chevaliers-couleurs vivent chacun leur vie, dispersés dans le royaume, jusqu'à ce que le signal se déclenche : quelque chose ne va plus. Les gens se sentent étrangement vides — plus aucun élan de courage, plus aucune joie sincère, un calme qui vire à l'indifférence. C'est le signe que l'Ordre attend depuis toujours : le royaume a besoin d'eux.



À LIRE AUX JOUEURS

Depuis quelques jours, quelque chose pèse sur vous — un poids que vous n'arrivez pas à nommer, une tristesse qui n'est pas tout à fait la vôtre, une peur qui ressemble à celle de milliers d'inconnus en même temps. Le royaume souffre, et vous l'avez senti avant même de savoir pourquoi.

Alors vos pas vous ont menés ici, au Cromlech, ce cercle de pierres levées que vos couleurs reconnaissent sans que vous ayez besoin de le comprendre. De ce point haut, vous découvrirez enfin ce que vous redoutiez : sous vos yeux s'étend tout le Comté d'Iridesse, ses forêts, ses villages, ses rivières — et, à l'horizon, une tache de gris qui grandit, lente et silencieuse, comme une marée qui n'aurait jamais dû exister.

On raconte qu'un magicien tout gris parcourt ces terres et vole les couleurs sur son passage, une à une, sans que personne ne sache pourquoi ni ce qu'il compte en faire. Et avec chaque couleur qui s'éteint, c'est un peu de ce que ressentent les gens qui s'éteint aussi.

Vous êtes réunis pour la première fois, et vous savez déjà, sans qu'on ait besoin de vous le dire : c'est à vous d'y aller.

LES LIEUX DU COMTÉ

À piocher selon le temps disponible — 3 à 4 lieux pour une session classique

La Source qui Pâlit



À LIRE AUX JOUEURS

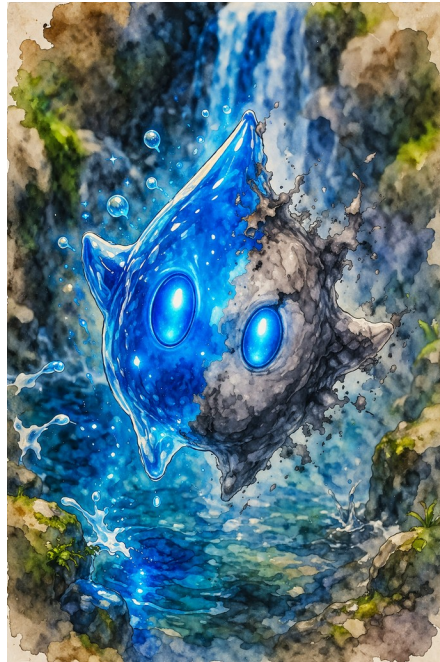
Le chemin s'ouvre soudain sur une clairière silencieuse, et le bruit de l'eau vous accueille avant même que vous ne la voyez.

Une source jaillit d'entre les racines d'un vieil arbre, claire, presque lumineuse — un bleu si vif qu'il semble peint d'hier. Mais en suivant des yeux le fil de l'eau qui s'échappe vers l'aval, quelque chose vous serre le ventre sans que vous sachiez pourquoi : quelques mètres plus loin, ce même bleu s'éteint. L'eau continue de couler, limpide, mais sa couleur, elle, disparaît peu à peu, jusqu'à ne plus être qu'un filet gris et terne au bout de la clairière.

En vous penchant au-dessus de la source, votre propre reflet vous regarde — et l'espace d'un instant, vous n'êtes plus très sûr de la couleur que vous y voyez.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Un petit esprit de la source — à moitié grisé lui-même, à l'allure mignonne et espiègle — habite l'eau et se manifeste quand les chevaliers s'approchent. Il ne parle pas, mais il montre : dans le reflet de l'eau, il fait apparaître brièvement l'image de quelqu'un ou quelque chose que le groupe cherche (indice, PNJ, direction). En échange, il attend qu'un chevalier utilise son Don de Couleur pour lui rendre, l'instant d'un souffle, un peu de sa teinte perdue.



L'esprit de la Source qui Pâlit

Le Marché aux Teintes



À LIRE AUX JOUEURS

L'odeur arrive avant le bruit — épices, teintures fraîches, bois chauffé par le soleil. Puis le bruit arrive à son tour : des voix qui marchandent, des rires, le claquement des bannières multicolores tendues entre les étals.

Le Marché aux Teintes s'étend devant vous, vivant, dense, débordant de couleurs. C'est l'un des derniers endroits du royaume où l'on pourrait presque oublier ce qui se passe ailleurs.

Presque. Parce qu'en regardant de plus près, vous remarquez les regards qui se tournent vers vous un peu trop vite, les mains qui tremblent légèrement en comptant la monnaie, et plus d'un œil inquiet jeté vers l'est.

Ici, tout s'achète encore. Même, peut-être, ce que vous êtes venus chercher.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Au moment où les chevaliers arrivent, un voleur défile à travers les étals, une fiole de pigment turquoise en main. Elle appartient à un marchand terrifié à l'idée de la perdre — la dernière teinte encore intacte de la robe préférée de sa femme, devenue grise après le passage de Ghelmo, ce qui l'a plongée dans une profonde tristesse. Le voleur, lui, ne vole pas par cupidité : il espère que rendre sa couleur à cette robe redonnera le sourire à sa femme. Une poursuite dans la foule, ou une négociation avec le voleur une fois son motif découvert.

Le Hameau aux Volets Clos



À LIRE AUX JOUEURS

Les toits pointus apparaissent d'abord entre les arbres, intacts, presque accueillants. Puis vous entrez dans le hameau, et c'est le silence qui vous frappe en premier.

Pas un silence paisible. Un silence qui ne devrait pas être là. Les volets sont fermés en plein jour, chaque maison verrouillée comme un poing serré. Sur les murs de certaines bâtisses, la couleur elle-même semble s'être retirée, laissant des façades ternes et grises.

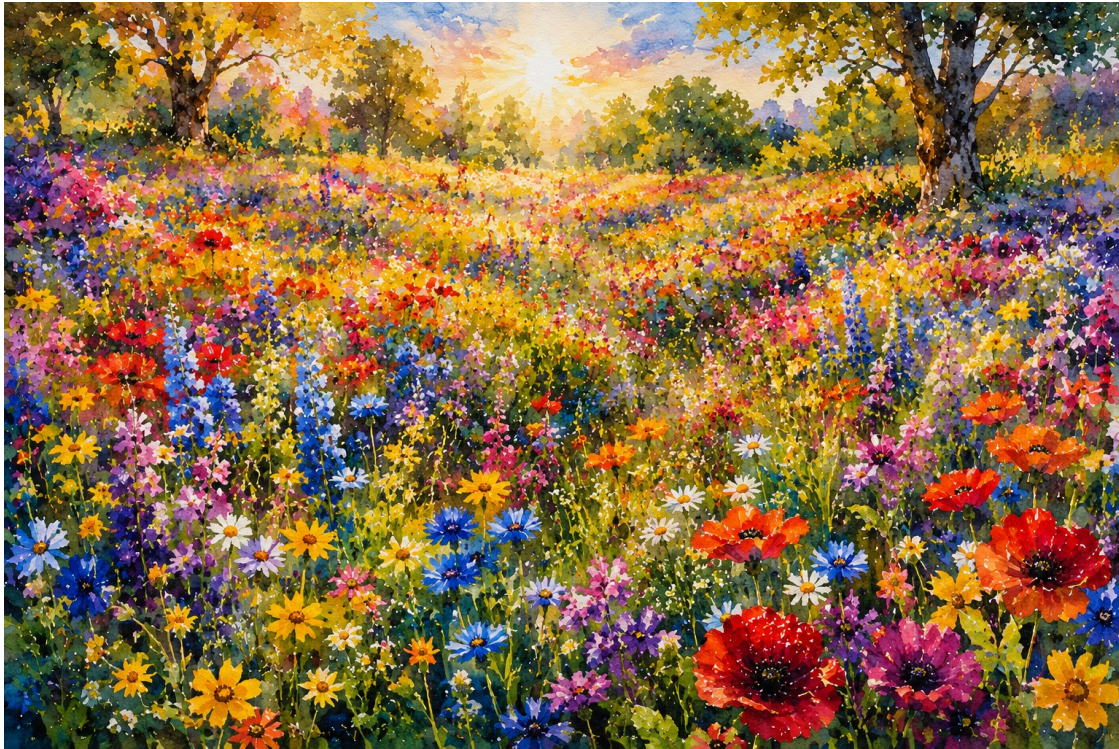
Les gens n'ont pas fui. Vous le sentez : ils sont là, tapis, incapables de trouver la moindre raison de sortir.

Et pourtant, quelque part entre deux maisons silencieuses, un rire d'enfant, seul, qui n'a pas encore appris à se taire.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Une balle colorée est coincée sous le porche de la maison la plus atteinte par le gris — celle que même les enfants évitent d'approcher. L'enfant qui joue encore dehors n'ose pas aller la récupérer. Rien d'hostile ici, juste une hésitation à vaincre : un chevalier qui va la chercher, et qui touche au passage ce porche grisé avec son Don de Couleur, suffit à faire s'entrouvrir, l'espace d'un instant, un volet ou deux ailleurs dans le hameau — un tout petit signe que le gris n'a peut-être pas encore tout à fait gagné.

La Clairière aux Mille Fleurs



À LIRE AUX JOUEURS

Le chemin s'efface presque sous vos pas, avalé par l'herbe haute et les fleurs qui poussent partout à la fois — rouges, bleues, jaunes, violettes, roses, plus denses que nulle part ailleurs dans le Comté.

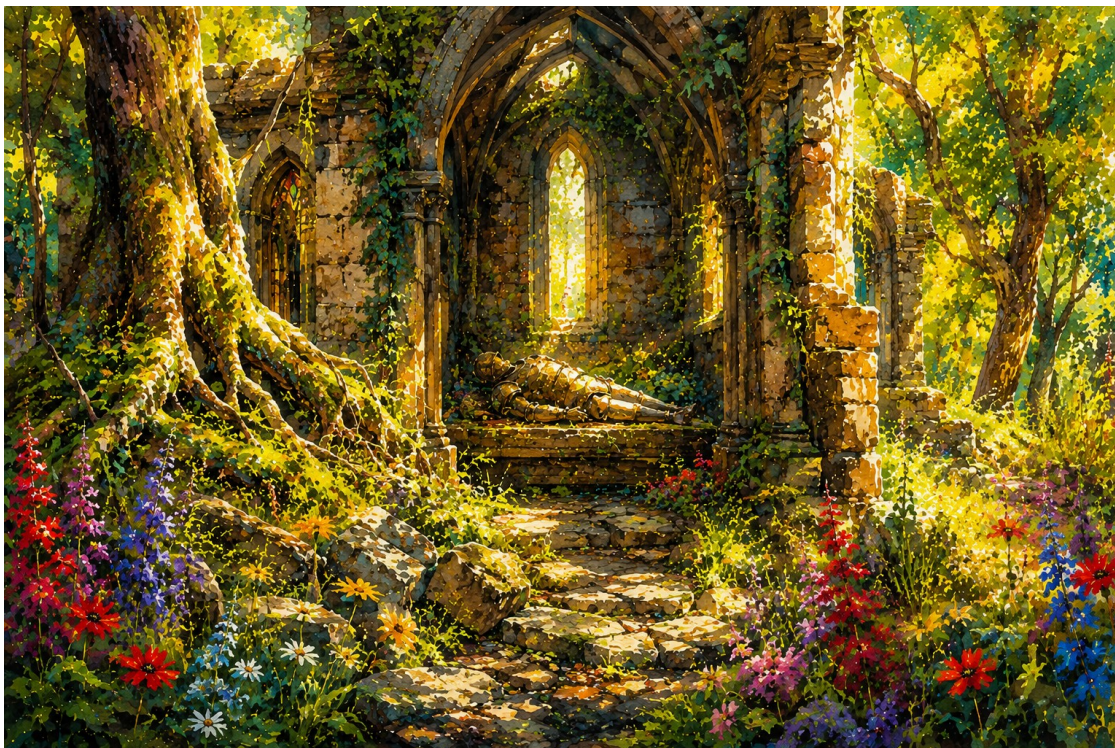
Pendant un instant, vous oubliez presque pourquoi vous marchez depuis si longtemps. Il n'y a pas de gris ici. Pas encore.

Vous savez, pourtant, que ce n'est qu'un répit. Mais ici, maintenant, il vous est permis de simplement respirer.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Au centre de la clairière, une seule fleur reste fermée alors que toutes les autres sont épanouies — ni grise, ni fanée, juste hésitante, comme si elle n'arrivait plus à décider de quelle couleur s'ouvrir. Rien d'hostile ici : juste un petit geste à faire. Un chevalier peut lui offrir un instant de son propre Don de Couleur pour l'aider à s'épanouir — un moment calme, presque anodin, mais qui laisse une trace durable : la fleur adoptera une nuance de la couleur qu'on lui aura donnée.

Le Sanctuaire Oublié



À LIRE AUX JOUEURS

La forêt s'ouvre sans prévenir sur une petite chapelle de pierre, à moitié engloutie par le lierre et les racines. L'endroit ne donne pas une impression d'abandon, plutôt de silence choisi.

À l'intérieur, la lumière tombe en biais, éclairant une simple dalle de pierre au centre. Une armure ancienne y repose — celle d'un chevalier d'une couleur que vous ne reconnaissez pas tout à fait, tant elle a pâli avec le temps.

Contrairement au reste du Comté, aucune trace de gris ne s'est encore invitée ici.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Dès qu'on approche de la dalle, l'armure se redresse et frappe dans le vide en boucle — elle rejoue son dernier combat contre un Ghelmo invisible, sans vraiment viser les chevaliers. Trois façons de l'arrêter : rejouer le geste avec elle (se placer dans le vide qu'elle attaque et la laisser « gagner »), la repeindre avec un Don de Couleur, ou simplement la neutraliser par la force. Une fois arrêtée, elle s'effondre en poussière colorée.



L'armure qui revit sa chute



À LIRE AUX JOUEURS

Le grondement de l'eau vous parvient bien avant que vous ne l'aperceviez — puis la forêt s'écarte, et la cascade vous apparaît tout entière, se divisant en plusieurs chutes distinctes le long de la roche.

Cinq d'entre elles portent encore une couleur vive et distincte — dorée, violette, bleue, verte, cyan. Deux autres ne sont plus que des filets gris et silencieux.

On raconte que chacune de ces chutes représentait une grande émotion du royaume. Voir celles qui se sont tues, c'est comprendre ce qui arrivera à tout le reste si vous échouez.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Une gardienne des lieux — à peine visible, faite d'eau et de couleur — se manifeste et demande à l'un des chevaliers de raviver les chutes qui se sont éteintes, à l'aide de son Don de Couleur. Réussir ravive une des chutes grises, ne serait-ce que partiellement — un petit espoir concret avant la suite.



La gardienne de la Cascade

Le Moulin des Veilleurs



À LIRE AUX JOUEURS

Le moulin apparaît en haut d'une colline dégagée, ses ailes de bois tournant lentement. Il est vieux, et pourtant parfaitement entretenu.

Chaque fenêtre du moulin donne sur l'horizon, dans toutes les directions à la fois. Comme si la bâtisse n'avait été construite que pour surveiller ce qui pourrait venir de loin.

Une silhouette est postée à l'une des fenêtres, immobile, un regard tourné vers l'est. Elle hoche simplement la tête, comme si elle vous attendait depuis bien plus longtemps que vous n'existez.

Ici, on ne guette pas le mauvais temps. On guette un homme.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Une des grandes ailes du moulin pend, cassée, immobile. Le meunier ne l'a jamais réparée seul — pas par manque de temps, mais parce que la réparer demande d'être deux, et qu'il n'a plus personne pour l'aider depuis longtemps. Pendant que les chevaliers l'aident à la remettre en place (un jet de Trait, ou simplement un moment de coopération), il se met à parler de Ghelmo, qu'il a connu jeune — un ami, pas un monstre, quelqu'un qui passait justement de longues heures ici à l'aider avec ce moulin.

Une fois l'aile réparée, avant que les chevaliers ne reprennent la route, le meunier demande une dernière chose : transmettre un message à Ghelmo de sa part — « Est-ce qu'il prend toujours son thé le matin ? »



Le meunier, un ancien ami de Ghelmo

Les Arches Effacées



À LIRE AUX JOUEURS

Les arches se dressent devant vous, silhouettes sombres et dentelées contre un ciel nocturne magnifique, constellé d'étoiles si denses qu'elles semblent presque se toucher. La lune éclaire la pierre ancienne d'une lumière froide et argentée.

Le silence, ici, n'a rien d'inquiétant. C'est un silence ancien, presque respectueux.

En vous approchant des pierres effritées, un fragment de fresque accroche la lumière de la lune d'une manière particulière — juste assez pour qu'on y devine encore une forme, une silhouette penchée sur quelque chose qu'elle est en train de peindre.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Une des arches porte une fresque presque entièrement effacée — sauf que le vrai problème n'est pas le temps qui l'a rongée : elle a été peinte pour n'être visible qu'au clair de lune, et personne ne s'est arrêté assez longtemps ici la nuit pour la voir apparaître. Rien à combattre, juste à attendre : si les chevaliers restent sur place jusqu'à ce que la lune éclaire directement la pierre, la fresque se révèle — une scène de la Main peignant un dernier être, seul, avant de disparaître. Un indice discret sur les origines de Ghelmo, offert seulement à ceux qui prennent le temps de s'arrêter.

La Tanière du Dragon Cendré



À LIRE AUX JOUEURS

La nuit rend la montée plus silencieuse encore. La roche se resserre autour de vous sous un ciel constellé, jusqu'à ce que l'entrée de la grotte s'ouvre, sombre, éclairée de l'intérieur par une lueur faible et rougeoyante.

Dans l'obscurité, deux yeux s'allument lentement, immenses, d'un éclat presque incandescent. Le dragon ne bouge pas tout de suite. Il vous regarde, avec quelque chose qui ressemble à de la lassitude plus qu'à de la menace.

« Vous venez pour moi, » dit-il enfin, d'une voix grave qui fait trembler la roche, « ou pour lui ? »

Derrière lui, quelques fragments d'écailles détachées luisent faiblement — les dernières touches de couleur visibles dans toute la grotte.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Le dragon n'attaque pas, mais ne laisse rien passer non plus : il demande une preuve de confiance avant de parler davantage — rester immobile pendant qu'il exhale un souffle de cendre juste au-dessus d'un chevalier, sans reculer. Celui qui accepte gagne son respect, et avec lui une information précieuse contre Ghelmo ; celui qui refuse s'attire son mépris, sans qu'il devienne pour autant hostile.

À retenir pour la finale : un dragon apaisé ici pourra aider les chevaliers à survoler la Marée Grise lors de la confrontation finale (voir section suivante).

Le Terrier des Renards de Suie



À LIRE AUX JOUEURS

La nuit rend cette odeur de fumée froide plus âcre encore. Le terrier se devine à peine dans l'obscurité, entre des racines noircies que la lune éclaire d'une lumière blafarde.

Le sol est couvert d'empreintes que vous devinez plus que vous ne les voyez. Aucun bruit d'animal — juste ce silence épais, chargé de cendre.

Dans le noir, deux points incandescents s'allument soudain près de l'entrée du trou, puis un autre. Une forme sombre se détache à peine des ténèbres avant de disparaître à nouveau sous terre.

Ce ne sont pas des bêtes qu'on chasse dans le noir. Ce sont des bêtes que le noir a fabriquées.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Ces créatures nées du gris sont très agressives — leur faim est née du manque de proies dans des forêts de plus en plus désertées à mesure que le gris s'installe. Un combat rapide, ou une manière de les apaiser (un Don de Couleur adapté peut calmer leur faim plutôt que de les affronter).

À retenir pour la finale : une meute apaisée ici pourra aider les chevaliers à se déplacer rapidement en les chevauchant lors de la confrontation finale (voir section suivante).



Les Renards de Suie

Le Mont Étoilé



À LIRE AUX JOUEURS

Le chemin grimpe une dernière fois, plus raide, plus nu, jusqu'à ce que les arbres s'effacent complètement et que le sommet vous livre enfin sa vue : un ciel entier, dégagé, épais d'étoiles comme vous n'en avez jamais vu ailleurs.

Ici, le gris, pour l'instant, semble incapable de grimper aussi haut.

Une étoile filante traverse le ciel, puis une autre. Il y a quelque chose, dans cette immensité intacte, qui donne envie de dire à voix haute ce qu'on n'aurait jamais osé partager en chemin.

Demain, il faudra redescendre vers la tour. Mais pour cette nuit, le ciel entier vous appartient encore.

INTRIGUE (NOTE MJ)

Une étoile filante s'écrase non loin du sommet, laissant un petit éclat de couleur pure et intacte dans la roche — un fragment que n'importe quel chevalier peut récupérer et garder, utilisable plus tard comme un coup de pouce ponctuel (par exemple, relancer un jet raté une fois). C'est aussi un bon moment pour laisser chaque chevalier dire à voix haute ce que sa couleur représente vraiment pour lui.

LA TOUR DE GHELMO



À LIRE AUX JOUEURS

Vous la voyez depuis des lieues, cette silhouette sombre qui perce l'horizon comme une entaille dans le paysage. De près, elle est pire encore que ce que vous imaginiez.

La tour ne ressemble à aucune architecture que vous connaissez — elle semble avoir été peinte, puis repeinte, encore et encore, par une main qui n'a jamais su s'arrêter. Ses murs ondulent doucement, comme une toile qui n'aurait jamais fini de sécher. Par endroits, une couleur tente encore de survivre avant d'être aussitôt ravalée par le gris.

Le sol autour de la tour n'est plus que cendre et silence.

Quelque part là-haut vous attend un magicien tout gris. Et avec lui, toutes les couleurs qu'il n'a jamais pu être.

Ghelmo ne vit pas dans un donjon classique : sa tour est un atelier vivant qui se repeint sans cesse, fait de couloirs de toile, d'escaliers en pigment liquide, de pièces qui changent de couleur selon son humeur. Chaque salle peut être une petite scène : une pièce entièrement grise où les joueurs doivent redonner une couleur à un souvenir pour avancer, une pièce-miroir qui montre à chaque chevalier ce qu'il craint de perdre, des gardiens de pigment à raisonner ou affronter.

Le Duel des Teintes — deux issues possibles

A — Combat direct

- Ghelmo ne cherche pas à tuer : il repousse, fuit, se protège avec les couleurs volées.
- Résolution normale (1d20 + statistique), jusqu'à ce que les chevaliers lui arrachent ses couleurs une à une.
- À la fin, il ne se relève pas. Il reste assis, entouré des couleurs qui s'échappent de lui.
- Réplique : « Ça ne change rien. Je suis encore gris, en dessous. »

B — Persuasion... qui dégénère

- Les chevaliers convainquent Ghelmo de lâcher prise. Moment fragile, presque gagné.
- Bascule : le gris ne lui obéit plus. Il s'est nourri de lui-même pendant trop longtemps.

- La tour se fissure, s'effondre par pans entiers. Ghelmo panique, essaie de le retenir, échoue.
- Réplique : « Ce n'est plus moi. Je ne sais même plus si ça l'a jamais été. »
- Escalade : une fois la tour effondrée, le gris ne s'arrête pas — il se rassemble en une gigantesque masse informe, la Marée Grise, et se propage directement sur le sol en vagues, gagnant du terrain vers le reste du Comté à vue d'œil.
- Résolution : les chevaliers combinent leurs Dons de Couleur pour submerger la Marée Grise avant qu'elle n'atteigne trop loin. Ghelmo peut se battre à leurs côtés à ce moment précis, pour la première fois du bon côté du geste.



La Marée Grise, née des décombres de la tour effondrée

CALLBACK DES LIEUX VISITÉS

Si les chevaliers ont pacifié le dragon à la Tanière du Dragon Cendré et/ou la meute au Terrier des Renards de Suie, ces alliés interviennent pendant l'escalade de la Marée Grise (fin B) :

- Le dragon permet de survoler la propagation sans être touché.
- Les renards de suie permettent de se déplacer rapidement en montant sur leur dos.



Le dragon survolant la Marée Grise

Ghelmo, le Peintre Gris — le gardier humain



Quelques répliques/traits à utiliser pour qu'il ne soit jamais un simple « boss » :

- Il ne crie jamais. Il parle doucement, avec une tristesse polie, presque en s'excusant tout en continuant à voler les couleurs.
- Il n'a jamais eu de couleur à lui — seulement ce gris qu'on lui a laissé « en attendant », une attente qui n'a jamais pris fin. Il en a simplement assez d'être un brouillon.
- Il ne déteste pas vraiment les chevaliers ; il envie ce qu'ils représentent, et cette envie le ronge plus que la colère.
- Même couvert des couleurs volées, il reste convaincu, au fond, qu'il est toujours gris — et ça, aucune couleur volée ne pourra jamais le changer.

Cette ambiguïté rend la scène finale beaucoup plus riche qu'un simple combat de boss.

CONSEILS DE MJ ET DURÉE

- Décrivez avec des mots de peinture : « la brume a la texture d'une aquarelle qui bave », « le ciel a des coups de pinceau visibles ».
- Une seule règle, répétez-la : 1d20 + statistique, contre un seuil de 8 / 12 / 14 selon la difficulté.
- Laissez les joueurs nommer leur couleur et leur lien émotionnel : c'est ce qui rendra le sacrifice final touchant plutôt qu'abstrait.
- Choisissez 3 à 4 lieux sur la carte selon le temps disponible, et gardez la tour de Ghelmo pour la dernière partie de la session.
- Une bande-son douce et orchestrale, façon conte, aide à installer le ton mélancolique-lumineux du monde peint.

Durée estimée

- Chemin direct (1-2 lieux) : environ 1h15 à 1h45.
- Chemin classique (3-4 lieux) : environ 1h30 à 2h15.
- Exploration complète (5-6 lieux) : environ 3 à 4h.

Ce document est une base de travail, pas un carcan : n'hésitez pas à couper, développer ou réinventer ce qui ne convient pas à votre table. Bonne partie !