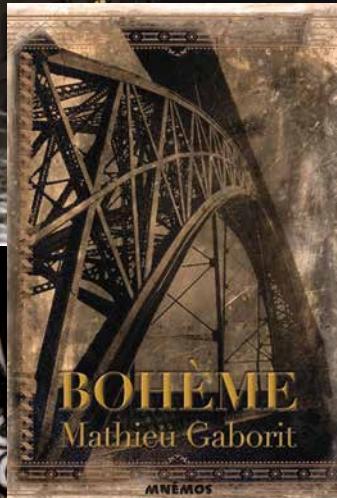


ÉCRYME

CARTE DE DÉCOUVERTE





Ce Livret de présentation vous ouvre les portes du jeu de rôle Écryme. Il s'agit d'un reboot de la première édition (1994) de Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent. Cette version compte des changements apportés par les romans de Mathieu Gaborit parus ultérieurement, et réédités en 2015 chez Mnemos.

La première partie du kit vous présente l'univers d'Écryme, une dystopie où la révolution industrielle se teinte d'onirisme et d'horreur.

La seconde partie détaille les bases du jeu des traverses, les règles qui vous permettront de jouer à Écryme. Elles se veulent souples, réalistes (comprendre mortelles) et mettent l'accent sur les émotions ressenties par les personnages.



Enfin, dans la troisième partie, un scénario vous donnera un avant-goût du jeu, durant une partie d'environ une heure. Des conseils de mise en scène et d'application des règles sont fournis à même le texte, ainsi que des personnages pré-tirés spécialement conçus pour cette aventure.

Que vous soyez novices ou joueurs confirmés, vétérans de l'édition précédente ou curieux de découvrir celle-ci, nous espérons que vous vivrez de longues et passionnantes aventures sur la Toile !

RÉDACTION :

Alexandre Clavel
Samuel Metzener

ILLUSTRATIONS :

Rémi Le Capon « Remton »
Émile Denis

MISE EN PAGE :

Camille Durand-Kriegel



OU ÉCRYME SE DÉVOILE

Notre monde est recouvert d'écryme, une mer acide capable de tuer au moindre faux pas ! Il a fallu apprendre à vivre avec cette menace omniprésente. Elle fait partie intégrante de notre quotidien et finit par être acceptée, voire oubliée. La vie est suffisamment précaire pour ne pas se créer d'autres ennemis. Le confinement qui permet aux épidémies de se répandre, la faim, les conditions de travail inhumaines, les ghildes de détrousseurs qui sévissent, les terroristes traversiers cherchant à nous couper des progrès technologiques des Loges, mais surtout le manque de matières premières. Tout cela contribue à tuer bien plus sûrement que l'écryme. Les métropolites sont obligés de nous mentir pour nous aider à supporter un quotidien auquel ils sont confrontés.

Certains penseurs renégats s'en plaignent. Ils pensent que nous voyons la réalité de manière déformée comme au travers d'un hublot ou dissimulée par les lourdes fumées des usines. Ils se moquent de notre petite morale bourgeoise. La vérité, ou en tout cas la mienne, c'est que je sais gré à notre gouvernement de nous protéger du triste constat de notre monde en plein délabrement.

Ecryme dépeint une uchronie, un univers proche de notre XIX^e siècle où un liquide corrosif appelé l'écryme a recouvert le monde, balayant l'humanité et n'épargnant que quelques rares îlots de terre. Cette nouvelle édition se nourrit autant de son ancêtre que des romans parus postérieurement. L'univers d'Écryme est d'inspiration steampunk mais il

s'apparente également au genre post-apocalyptique en dépeignant un monde asphyxié par un cataclysme, où les matières premières manquent cruellement. C'est enfin un jeu initiatique d'enquête et d'aventure reposant sur des notions d'exploration, d'émerveillement et d'enchangement. L'expérience vécue par les personnages sera une quête qui consiste en une découverte de soi et des secrets de la Toile.



CITÉS ET TRAVERSES

Visqueuse et épaisse au point d'être quasiment immobile, l'écryme est un poison qui ronge et dissout absolument tout, à l'exception de la pierre et, dans une moindre mesure, du métal. Cette particularité a contraint les survivants désœuvrés à se réfugier derrière les murs de gigantesques cités industrielles qui ont développé chacune des identités marquées en fonction de leur géographie et des ressources à disposition. En témoignent Éole, la cité des vents, qui abrite les plus grands chantiers aéronautiques, Venice, capitale culturelle dirigée par une aristocratie décadente, ou encore Méthalume cité-usine aux proportions démesurées...

Ces différentes métropoles sont reliées par les traverses, d'immenses viaducs qui serpentent majestueusement sur des centaines de kilomètres et sur lesquels certains ont trouvé refuge pour y bâtir des communautés, loin de l'influence des cités. Si leurs motivations divergent (rejet du modernisme, quête religieuse, fuite ou rapine) tous ont développé une façon de vivre plus dure et instinctive au contact de l'écryme qui les fait

passer pour des arriérés superstitieux aux yeux des citadins, plus rationalistes.

Ce réseau labyrinthique forme la Toile qui a donné son nom, par analogie, à l'univers d'Écryme. Il est constellé de relais, de bourgs, de monastères, de châteaux, parcouru en tous sens par des trains et des dirigeables. Sa maîtrise est un enjeu majeur pour les pouvoirs citadins. À de nombreuses reprises, le sang a coulé tandis que des escadrons d'hussards, d'icariens et d'échassiers sont décimés pour quelques arpents de pierre.

UN MONDE SI PROCHE ET SI DIFFÉRENT

Malgré la révolution industrielle qu'a connue la Toile, le progrès reste considéré avec méfiance. Dans l'esprit des gens, il reste associé à l'écryme. Propagée par les Loges, l'explication la plus communément admise concernant son apparition est en effet liée à un progrès mal maîtrisé par les hommes de l'Antécryme qui auraient donné naissance involontairement à la mer acide. Afin d'éviter que pareille catastrophe ne se reproduise, les sciences sont dorénavant étroitement contrôlées par les Loges qui empêchent toute évolution notable, consolidant par là même leur mainmise sur le savoir et la transmission des techniques.

L'industrie s'est adaptée à l'écryme. L'absence d'arbres a rendu le papier extrêmement rare et précieux. Les livres sont désormais extrêmement rares. À la place, les textes sont enregistrés sur des disques phonographiques. Les journaux sont imprimés sur des plaques métalliques affichées ensuite sur les places publiques où ils sont lus par des crieurs. Une véritable culture orale s'est mise en place. Les conteurs et autres troubadours sont devenus la norme.

Les ressources sont contrôlées par les konzerns qui en assurent également le commerce. Ces consortiums sont dirigés d'une main de fer par la noblesse marchande, un ordre mêlant les codes et le cérémonial de la noblesse d'ancien régime au mercantilisme le plus effréné. Régis par la seule performance, ses membres répondent aux titres de chevalier du Capital, baron du Rail, vicomte au Profit...

Les formes de gouvernance varient généralement de la monarchie à l'oligarchie, mais la bureaucratie s'est installée cependant dans toutes les cités. Aujourd'hui, les états fonctionnent grâce

aux ministères et à leurs cohortes de commis et de fonctionnaires. Les normes juridiques se sont multipliées. Devenue incompréhensibles aux profanes, la justice nécessite désormais l'aide des Loges de duels-juristes. À l'opposé du spectre social, les scélérats se sont adaptés pour survivre. Dans les bas-fonds, les ghildes se sont multipliées et spécialisées chaque fois un peu plus au point que la frontière avec les Loges soit parfois très mince.

Du sommet des États à la moiteur des ruelles, les fronts se sont durcis sur les questions sociales, particulièrement au sujet de la répartition des richesses. Le mécontentement grandit au sein de la classe ouvrière qui souhaiterait bénéficier d'une amélioration de ses conditions de travail et de son confort de vie. Les pulsions révolutionnaires qui explosent périodiquement, avec le concours ou non des syndicats, mettent à mal le fragile équilibre citadin.

Sur les traverses, entre les gares ferroviaires, les relais et les vieilles citadelles de pierre, les seigneurs traversiers regardent d'un air plein de morgue cette agitation urbaine. Dernier vestige d'une féodalité révolue, ils s'estiment les garants de l'ordre d'un monde qui est définitivement devenu fou mais qu'ils rêvent de reconquérir ! Pour l'heure, ils ravalent leur colère et dirigent impitoyablement des communautés ravagées par les disettes et la consanguinité.

Cités et traverses partagent cependant un fond commun de légendes faisant état de personnes capables d'accomplir des prodiges : les céphales. Pour certains ce seraient des sorciers ayant pactisé avec les démons de l'écryme pour acquérir leurs pouvoirs, d'autres y voient une allégorie de l'évolution humaine. Pour les gouvernements, il s'agit purement et simplement d'un mythe hérité du Moyécryme. Mais les mythes sont durs à tuer, comme le prouve la croyance en Bohème, cette cité hors d'atteinte de l'écryme.

LES NATIONS DE LA TOILE

❖ **L'Antipolie** place ses pions quand d'autres avancent des bataillons. Patiemment, ses ministères assimilent des régions commercialement, puis politiquement. À l'heure actuelle, l'omniprésente bureaucratie antipoliennne paraît somnolente. En réalité elle s'interroge sur l'avenir de ses relations vis-à-vis de son puissant et traditionnel allié qu'est l'empire lanskois.

❖ Entouré de brumes, le royaume du **Gloriana** est relié à l'Antipolie par une unique traverse. Cet isolement le rend encore peu accessible. Plus épargné que le reste du monde par les guerres, le Gloriana est intégralement sous la coupe des konzerns et de la reine de Fer qui les représentent. Les nobles marchands en ont fait le plus riche royaume de la Toile.

❖ Toute en longueur, l'**Istanie** englobe le sud de la Toile. À l'ombre des palais et des souks, se tiennent les réunions secrètes de la confrérie des séraills, regroupant les dirigeants de ce puissant empire qui a su concilier tradition du passé et modernisme. Une flotte de dirigeables cuirassiers associée à une longue ligne de sémaphores protège la traverse démesurée qui forme l'ossature de ce pays.

❖ **Itinérance** est la plus grande caravane d'aérostats à silloner la Toile. Considérée comme l'une des plus ambitieuses réalisations humaines, cette véritable cité volante arrête parfois son périple pour se ravitailler. Symbole de liberté, elle affranchit du joug des Loges les artistes et les scientifiques à son bord. Originaire d'Éole, Itinérance a longtemps limité son parcours à la seule Pentapolie, avant d'étendre son aire d'influence aux autres nations, non sans quelques tensions.

❖ Animé d'un esprit impérialiste, le **Lansk** est un gigantesque empire dont l'autorité repose toute entière entre les mains du tsar. L'encerclement des Marches a rendu les militaires aussi puissants que paranoïaques. Le ministère de la Guerre a monopolisé les habitants dans de longues et terribles guerres d'usure non seulement contre les Mongoles mais aussi d'autres pays, comme la Pentapolie à qui il a enlevé Méthalume.

❖ Les **Marches** forment un territoire barbare entièrement contrôlé par les clans mongols. Malgré leurs désunions, ils se liguent périodiquement, depuis plusieurs générations, contre le Lansk. L'unique trêve qu'ils ont conclue avec le Tsar a laissé libre cours aux ambitions de





conquête du ministère de la Guerre lanskois et a abouti aux guerres d'Acrymonie.

❖ La **Nordanie** se caractérise par la quête de perfection que mènent ses habitants. En raison de la glace qui recouvre l'écryme une bonne partie de l'année, les Nordaniens se déplacent en traîneaux. Restés neutres pendant les guerres d'Acrymonie, ils se sont enrichis en louant leurs services. Le pays est sous la coupe des maisons-mères mercenaires et des mystérieuses dames blanches, ministres du culte de l'Hivernance.

❖ Crée à la hâte en réaction à l'invasion menée par le Lansk et l'Antipolie, la **Pentapolie** cicatrise lentement des blessures infligées lors des guerres d'Acrymonie. La force de cette confédération de cinq cités provient de ses avancées scientifiques et technologiques en comparaison avec le reste de la Toile. Mais cet avantage est atténué par l'isolationnisme de ses cités, sur le déclin mais toujours orgueilleuses.

❖ Les **Principautés traversières d'Olmune** sont composées de multiples traverses de pierre sur lesquelles la vie et la technique semblent s'être

arrêtées au Moyécryme. Les princes, de grands seigneurs traversiers, se partagent cet étrange monde archaïque avec le culte de l'aragone qui professe le rejet de l'industrie. Comme pour compenser leur retard technologique, les habitants ont développé un artisanat de très grande qualité.

❖ Les **Provinces rhodésiennes** forment le plus petit empire de la Toile. Constituées de terres volcaniques peuplées de mercenaires et de pirates, les Provinces entretiennent de nombreux échanges commerciaux avec l'Istanie dont elles ont autrefois fait sécession après une sanglante guerre civile. Formant la population la plus pauvre de la Toile dont ils sont en partie coupés, les Rhodésiens ont élevé le recyclage au rang d'art.

❖ La cité neutre de **Venice** est la plus importante jonction créée à ce jour, plus imposante encore que certaines métropoles. Développée sur d'immenses et antiques traverses, Venice est devenue célèbre en raison de l'activité diplomatique qui s'est développée parallèlement à l'art. La cité des ambassades rayonne donc par ses créations mais aussi par les nombreuses tractations dont elle est témoin.

ÉLÉMENTS DE CHRONOLOGIE

ANTÉCRYME

Période légendaire ayant précédé l'apparition de l'écryme.

AN 0 : APPARITION SUPPOSÉE DE L'ÉCRYME

I^{er} AU VIII^e SIÈCLE : LE MOYÉCRYME

Âge d'obscurantisme où le savoir scientifique est honni. Le Moyécryme s'achève avec la construction des traverses et le retour du savoir par le biais des premières Loges de métiers.

IX^e AU XI^e SIÈCLE : LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Apparition des manufactures, des trains, des automobiles ou du télégraphe. Les citadins chassent les seigneurs du Moyécryme sur les traverses. La bureaucratie s'installe, les moyens de production reviennent aux konzerns et les Loges acquièrent le monopole du savoir.

XII^e SIÈCLE À NOS JOURS : PÉRIODE CONTEMPORAINE

❖ Les guerres d'Acrymonie (1102-1107).

Les traverses de la future Pentapolie rencontrent celles de l'Antipolie et du Lansk. Les guerres d'Acrymonie embrasent la Toile, conduisent à la

formation des empires actuels. En 1107, la paix est signée. Calendriers et monnaies sont uniformisés pour valoriser le commerce.

❖ L'extension de la Toile (1120)

Près de Candbury, des ouvriers découvrent une traverse menant au Gloriana. Des échanges diplomatiques et économiques se mettent en place.

❖ La révolution lanskoise (1128-1129)

Une guerre civile éclate dans le Lansk. Les empires craignent que le conflit ne se généralise. Malgré les prises de positions officielles et officieuses des cités, les échauffourées ne dépassent jamais le territoire des Marches et s'achèvent par la défaite des révolutionnaires.

❖ De nos jours (1131)

Les empires se livrent à un subtil jeu de pouvoirs. À l'image des Loges et des konzerns, leurs conflits se sont transformés en luttes commerciales et d'influence. Celles-ci peuvent dégénérer en assassinats et en escarmouches meurtrières mais jamais en une guerre ouverte qui pourrait entraîner des pertes trop importantes.



OÙ LES RÈGLES SONT DISSÉQUÉES

Le système de jeu d'Écrysme contient peu d'aléatoire afin de refléter les conditions de vie particulièrement éprouvantes de la Toile. Il est pensé de telle sorte qu'un spécialiste soit meilleur qu'un novice chanceux.

LES PERSONNAGES

❖ LES TRAITS

Le personnage est défini par des Traits ouverts, couvrant autant les domaines physiques et intellectuels que sociaux ou moraux. Il peut s'agir d'adjectifs : grand ou petit, fort ou chétif, riche ou pauvre, magnanime ou cruel... Certains Traits peuvent être plus spécifiques et nécessiter alors plusieurs mots : apprécié de la Loge des vents, collectionneur de poupées de porcelaine, regard dérangeant, défiguré par l'écrysme, membre de Loge...

❖ LE SPLEEN ET L'IDÉAL

Deux Traits particuliers se démarquent et caractérisent les personnages ou les protagonistes d'importance de telle ou telle ballade : le Spleen et l'Idéal, des visions du monde ou lignes de conduite condensées en une phrase chacune. Ils permettent de surmonter des épreuves particulièrement difficiles ou, au contraire, de faire sombrer les personnages après les avoir confrontés à leurs faiblesses.

❖ LES COMPÉTENCES

Au nombre de 15, les Compétences sont réparties en trois Champs : Physique, Mental et Social. Elles sont complétées par des Spécialisations (ouvertes également), accessibles uniquement à partir du niveau 5. La valeur associée aux Compétences est comprise entre 0 pour un néophyte et 10 pour une sommité. La moyenne étant 3.

Les Compétences impliquent un savoir-faire comme un *savoir-défaire*. Le Pugilat sert aussi bien à attaquer qu'à se défendre, la Traumatologie soigne et peut rendre malade, l'Anthropo-mécanologie permet de réparer aussi bien que de

saboter une machine... De même, elles relèvent d'un savoir théorique et d'une capacité de perception ou de jugement. Par exemple, un mécanicien remarquera plus facilement qu'une locomotive est mal entretenue.

PHYSIQUE

- **Athlétisme** couvre les efforts physiques.
- **Conduite** régit tous les moyens de transport.
- **Escrime** englobe les techniques de combat à l'arme blanche.
- **Pugilat** comprend tous les types de combat à main nue.
- **Tir** permet de se servir des armes à distance.

MENTAL

- **Anthropo-mécanologie** s'applique à l'étude des systèmes mécaniques et énergétiques.
- **Ecrysologie** se concentre sur l'écrysme et son écologie.
- **Traumatologie** relie les techniques médicales.
- **Traversologie** s'intéresse à l'étude des traverses et de leur construction.
- **Urbanotechnologie** est le pendant citadin de la traversologie.

SOCIAL

- **Argutie** vise à convaincre un interlocuteur en créant un rapport de force.
- **Créativité** permet de créer des œuvres de qualité avec un aspect esthétique certain.
- **Faconde** s'applique pour chaque tentative de séduction, de charme, de baratin.
- **Maraude** représente la capacité à camoufler ses mouvements ou commettre un larcin.
- **Représentation** est l'art de se mettre en scène afin de captiver un auditoire.

Les seconds rôles sont décrits via l'utilisation des trois Champs auxquels peuvent être ajoutés des précisions sous forme de Traits, Compétences ou Spécialisations.

Voici deux exemples pour illustrer ce propos :

- ❖ Un gros bras : Physique 4 (Escrime 5, Pugilat 7), Mental 2, Social 3.
- ❖ Un amuseur public : Physique 4, Mental 4, Social 4 (Représentation 6/Prestidigitation 8).

De même, il est conseillé au conteur d'éviter les jets de dés en ajoutant +7 en particulier lors des Confrontations.

LA RÉSOLUTION DES ACTIONS

Chaque obstacle dont la réussite ou l'échec n'est pas évident nécessite le jet des deux dés à six faces, symboles de la raison et des sentiments. La somme de ces dés, de la Compétence employée et, s'ils s'appliquent, des éventuels Traits et Spécialisations est alors comparée à une Difficulté évaluée numériquement de 8 à 16. Si elle est supérieure ou égale, alors l'action est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Les Traits et Spécialisations apportent des bonus à la Compétence. Une Spécialisation a systématiquement une valeur de +2 alors que les Traits apportent un bonus variable en fonction de leur niveau. De plus, ils peuvent, dans certains cas, être considérés comme positifs ou négatifs. Par exemple, une personne grande bénéficiera d'un bonus de +1 pour intimider mais d'un malus de -1 pour se dissimuler.

Lorsque son Idéal s'applique, le personnage bénéficie d'un dé supplémentaire pour tout type de jet. En contrepartie, il doit écarter le résultat le plus bas. À l'inverse, pour son Spleen, il doit ajouter un dé supplémentaire et écarter le résultat le plus haut.

RÉSOLUTION ET DIFFICULTÉS

Marge = Compétence + 2d6 + Trait(s) + Spécialisation(s) - Difficulté

Compétence + Spécialisation ≥ Marge

Marge > 0 : réussite

Marge < 0 : échec

Marge = 0 : statut quo, réussite mais, échec mais

Qualificatif	Fréquence	Difficulté
Malaisé	Peu fréquent	8
Difficile	Atypique	10
Très difficile	Rare	12
Extrêmement difficile	Très rare	14
Incroyable	Exceptionnel	16

LES MODIFICATEURS

Certains éléments (matériel adéquat ou nécessaire, travail en équipe, conditions climatiques, luminosité...) peuvent influer sur la Difficulté. S'ils nuisent à l'action, alors la Difficulté augmente de 2. Au contraire, s'ils aident à sa réal-

isation, elle diminue de 2. Chaque participant supplémentaire contribue à faire diminuer la Difficulté de 2.

LES MARGES

La Marge équivaut à la différence entre le nombre obtenu (Trait + Compétence + Spécialisation + 2d6) et la Difficulté. Une Marge strictement positive est une réussite alors qu'un résultat strictement négatif implique un échec. Une marge nulle permet au conteur de considérer que l'action n'a pas eu lieu ou d'envisager un compromis de victoire ou de défaite. L'action est alors une « réussite mais... » ou un « échec mais... ». Par exemple, le personnage crochète une serrure mais fait du bruit ce qui alerte un garde.

Plus la valeur de la Marge est élevée et plus la réussite sera marquée. La Marge de réussite (strictement supérieure à 0) est toutefois limitée par le niveau de Compétence (+Spécialisation). De ce fait, une personne chanceuse ne saura pas tirer le même avantage de sa bonne fortune qu'une personne compétente. Cette règle est particulièrement importante dans le cas des Confrontations car elle donne un net avantage aux plus expérimentés.

Par tranche de 2, un descriptif est ajouté à l'action qui est alors plus rapide, moins bruyante...

LES CONFRONTATIONS

La plupart du temps, les oppositions simples se résolvent par une comparaison des Marges obtenues, la plus haute remportant l'action. *On rappelle que les modificateurs (conditions de réalisation) s'appliquent et que les Marges sont limitées par le niveau de Compétence (+Spécialisation).*

Certaines scènes cruciales exigent une approche stratégique pour créer une véritable tension : les combats, les joutes oratoires, les jeux de séduction, les pourparlers diplomatiques... Ces

TABLE D'IMPACTS

Marge	Descriptif Impact	Malus	Nombre d'impacts encaissables
1-2	Superficiel	Aucun	4
3-4	Léger	Aucun	3
5-6	Grave	-2 aux dés	2
7-8	Majeur	-4 aux dés/ fin de la confrontation	-

Confrontations couplent à la fois la volonté de prendre des risques et de réussir (porter l'estocade ou être blessé). Le joueur doit ainsi différencier deux scores, l'Accomplissement et la Préservation.

Cette distinction se fait par l'usage de quatre dés. Chaque joueur sélectionne deux dés pour mesurer ses efforts en Accomplissement et place les deux dés restants en Préservation. Il calcule ensuite ses deux scores comme pour un test standard (Trait + Compétence + Spécialisation + 2d6) puis les compare simultanément au score de son adversaire (Accomplissement contre Préservation et inversement). Cette différence donne la Marge (rappelons que cette dernière est majorée par le score de Compétence + Spécialisation).

Seules les Marges positives sont prises en compte :

✿ Les **Marges d'Accomplissement** agissent directement sur l'**Impact**. Suivant le type de Confrontation, on distingue les Impacts physiques (dégâts), sociaux (perte de renommée, impopularité, discrédit) ou moraux (découragement, désespoir...). Le niveau d'**Impact** augmente de 2 en 2 comme décrit dans la table d'Impacts.

✿ Certains éléments peuvent modifier l'Impact porté.

Impact = Marge strictement positive + modificateur/Incidence.

Par exemple, les armes influent sur l'Impact physique. Leur rôle reste néanmoins moins important que celui de l'individu qui la porte. En effet, les armes ne modifient ainsi pas la limitation de la Marge et un assassin expérimenté armé d'une dague tuera plus sûrement qu'un novice se défendant avec une hache.

Incidence +0 : Mains nues, Arme improvisée.

Incidence +1 : Bâton, Ceste, Fronde, Gourdin, Fleuret, Matraque, Rasoir.

Incidence +2 : Arc, Chaîne, Dague, Couteau, Poignard.

Incidence +3 : Arbalète, Épée, Épieu/Pique, Hachette, Masse d'arme, Pistolet, Rapière.

Incidence +4 : Fléau, Hache, Hallebarde, Mousquet.

EXEMPLE D'UNE PASSE D'ARME

Armé d'un fleuret (Impact +1), Eugène (Escrime à 4) tente de tuer son adversaire. Étant avocat-duelliste, c'est un épéiste confirmé.

✿ **Étape 1** : Le joueur qui incarne Eugène jette les quatre dés : 6, 5, 3 et 1. Eugène se protège plutôt que de porter l'estocade. Son score d'Accomplissement est donc de 8 (4+3+1) et son score de Préservation de 15 (4+6+5).

✿ **Étape 2** : Son adversaire a 3 en physique et débute donc avec (3+7) 10 et 10.

La Marge d'Accomplissement est de 0 (en fait 8-10 = -2). Aucun coup ne fait mouche.

Sa Préservation a une valeur de 4 (15-10 = 5 mais la valeur de la Compétence limite la Marge).

✿ **Étape 3** : Les deux adversaires se toisent, feintent mais ne se touchent pas.

Eugène bénéficiera d'un bonus de +4, son adversaire de +2. Un nouveau tour débute.

✿ Les **Marges de Préservation** apportent un bonus lors du prochain tour. En prenant du recul, en analysant la situation, le belligérant trouve la position idéale pour pouvoir agir. La Marge est alors divisée selon le choix du joueur entre son Accomplissement et sa Préservation.

DISPARITION DES IMPACTS

La récupération est traitée par type d'Impact. Elle se fait donc simultanément pour les Impacts superficiels, légers, graves et majeurs. Par exemple, une personne peut ainsi rester dans le coma et guérir de ses ecchymoses. Les Impacts se dissipent avec le temps découpé en unités (jours, semaines, mois, années) et/ou des interventions extérieures (faisant passer l'unité de temps à celle directement inférieure).

Type d'Impact	Malus	Temps de récupération sans intervention	Temps de récupération avec intervention	Difficulté de l'intervention
Superficiel	-	1 journée	1 heure	10
Léger	-	1 semaine	1 journée	12
Grave	-2	1 mois - risque de séquelle	1 semaine	14
Majeur	-4	1 an - séquelle permanente	1 mois - risque de séquelle	16



SCÉNARIO : AU SUIVANT !

Pour des raisons qui leur sont propres, les personnages cherchent à rallier une cité de votre choix. Malheureusement, le pan de traverse où ils se trouvent est encerclé sur ordre d'un métropolite, parce que quatre membres de l'organisation anti-citadine du Lys Noir se cachent parmi les voyageurs. Il donne une heure à la foule pour les lui livrer.

Les personnages auront fort à faire pour éviter un bain de sang.

OÙ LE LYS NOIR ENTRE EN SCÈNE (L'INTRIGUE)

La veille de l'arrivée des personnages dans le bourg d'Adret, un terroriste du Lys Noir est arrêté dans la cité, puis torturé par le métropolite Karajan. Il résiste toute la journée, avant d'avouer que quatre autres membres doivent le rejoindre pour collecter le plus de renseignements possibles. L'homme ne les connaît pas et ne sait pas s'ils voyagent ensemble, mais ils passeront le lendemain par le centre de tri attendant Adret. Le métropolite décide d'agir immédiatement en cernant l'endroit. Il est prêt à sacrifier tous les voyageurs, afin d'assurer la sécurité de sa cité, et leur lance un ultimatum : si les terroristes du Lys Noir ne lui sont pas livrés, il sacrifiera quatre personnes toutes les heures, en les plongeant dans l'écryme. Ces mesures inhumaines provoquent un vent de panique et divisent les voyageurs : certains sont révoltés, d'autres désirent collaborer et les derniers restent en retrait avant de choisir un camp. Les personnages, comme tous les voyageurs, sont donc pris en otage, mais afin de les motiver davantage, leurs proches font partie des premiers qui seront exécutés.

Les membres du Lys Noir, quant à eux, ont infiltré une caravane hippocratique itinérante, après avoir subi une attaque de pillards qui a été fatale à leur chef, Edgar. Voyageant sous un alias, les trois survivants se présentent comme une famille. Lukas Nerini, le plus âgé, se fait passer pour un ouvrier acrobate cherchant à regagner la cité, accompagné de Lidia et de Lazare, une fille de 18 ans et son jeune frère de 9 ans. Les membres de la caravane savent qu'ils étaient quatre initialement et trouvent leurs liens familiaux étranges. Mais ils ne feront pas le rapprochement immédiatement. Les agents du Lys Noir n'ont emporté

avec eux aucun équipement spécial, car leur but est uniquement de rallier la cité. Chacun porte cependant sur lui une petite dague ainsi qu'une fiole de poison, afin de mettre fin à ses jours en cas de capture. Suite au discours du métropolite, Lidia et Lazare ont paniqué et se sont dispersés dans la foule pour ne pas être découverts. N'ayant pas averti les membres de la caravane, certains d'entre eux vont s'inquiéter et chercher à les retrouver. Seul Lukas conserve sa couverture.

Enfin, le baron d'Adret, Albius Vorodine voit d'un très mauvais œil la réaction du métropolite qu'il juge disproportionnée. Trop conscient des enjeux, il n'est pas intervenu, mais il suffirait que la révolte prenne de l'ampleur ou que la situation tourne au bain de sang pour qu'il agisse.

OÙ DES PERSONNES SONT AU MAUVAIS ENDROIT ET AU MAUVAIS MOMENT

ALBIUS VORODINE, BARON D'ADRET

Traits : Imposant +2, Borgne -1

Physique 3 (épée 5), Mental 2 (Adret 6), Social 3

Apparence : la quarantaine bien entamée et de forte stature, Albius a le visage buriné, strié d'une longue balafre lui ayant crevé l'œil droit. Il coupe ses cheveux blonds très courts par confort et souci d'hygiène. Sa barbe taillée dissimule en partie sa cicatrice et est la seule coquetterie qu'il s'autorise.

Vêtements : Albius marie l'ancien et le moderne avec un goût tout relatif. Par-dessus un élégant pantalon rayé, il porte des bottes de cavalerie qui sont elles-mêmes enserrées par des jambières métalliques. Si son torse est protégé par une cuirasse de hussard, il ne quitte jamais son

long manteau de cuir à col relevé, ni son bicorné élimé. Pour se protéger des effluves de l'écryme, il a toujours un masque à gaz de dernière génération à portée de main.

Comment l'interpréter : Vorodine utilise un langage châtié, mais se répand en injures à la première contrariété. Même s'il est conscient des avantages qu'il tire d'une soumission à la cité, il envie la liberté de ses aïeux. Durant la ballade, il fera tout pour se démarquer des actions du métropolite et se montrera plus abordable que lui. Son but est de gagner en popularité, en restant subtil, pour ne pas alarmer la Propagande. Un soulèvement l'inciterait à regagner son indépendance.

LE MÉTROPOLITE KARAJAN

Traits : Sang-froid +1, Absence d'empathie +1
Physique 1 (Tir 4), Mental 4, Social 4
(Interroger 7, Intimider 6)

Apparence : très grand et mince, Karajan est âgé d'une trentaine d'années. Il a les traits extrêmement fins, presque félin, et la peau diaphane.

Vêtements : son allure décidée est mise en valeur par le manteau de cuir cintré qu'il porte par-dessus un complet trois pièces fait sur mesure, des bottes et un haut de forme. Sa broche en forme de gueule de loup, symbole de sa fonction, ne le quitte jamais, de même que son pistolet à rouet dont la crosse dépasse de son manteau.

Comment l'interpréter : d'un abord glacial, Karajan calcule chacun de ses mouvements et de ses mots. Ses yeux ne trahissent aucune émotion. Il parle d'une voix forte sans pour autant donner l'impression de hausser le ton. Son phrasé est fluide, mais il laisse un espace entre chaque mot pour que ses interlocuteurs en saisissent la portée. C'est enfin un enquêteur remarquable et dénué de scrupules. Il est ici pour remplir sa mission et ne s'en ira pas avant que ce soit le cas. L'approcher doit être un véritable exploit.

LUKAS NERINI

Traits : Rapide +1, Membre du Lys Noir +1
Physique 3, Mental 3, Social 3

Apparence : à bientôt la trentaine, Lukas est un petit gaillard aux muscles noueux. Il s'est coupé les cheveux très courts et arbore une moustache noire. Il a volontairement sali son visage pour éviter qu'on le reconnaissse.

Vêtements : sa couverture est parfaitement soignée. Il porte une casquette gavroche vissée en travers de la tête, ainsi que des lunettes de sou-

deur. Son débardeur crasseux, son masque à gaz rudimentaire en bandoulière, ses gants, son pantalon de toile et ses gros godillots complètent le tableau. Il a même poussé le détail jusqu'à acheter des cordes et du matériel d'escalade.

Comment l'interpréter : Lukas n'est pas un fanatique. C'est un homme qui agit par conviction sincère. Il ne commettra pas d'action inconsidérée, mais est prêt à se sacrifier plutôt que de parler ou de livrer ses compagnons. L'empêcher de mettre un terme à ses jours nécessite de réussir jet d'Athlétisme diff. 12, ou de remporter une Confrontation sociale lui causant au moins un Impact grave. Cette dernière solution l'amène à livrer ses deux compagnons s'ils n'ont pas encore été démasqués.

LIDIA ET LAZARE

Traits : Jeunes +1, Fanatiques +1
Physique 2, Mental 2, Social 3

Apparence : la sœur et son jeune frère sont très semblables physiquement. Blonds aux yeux bleus, le visage étrangement peu marqué par la vie sur les traverses et un air innocent qui ne disparaît que lorsqu'ils se décident à agir.

Vêtements : ils tentent de se faire passer pour des enfants d'ouvriers acrobates, avec cordes, crochets et masque à gaz rudimentaire en bandoulière. Lazare pourrait presque passer pour un petit ramoneur.

Comment l'interpréter : Lidia et Lazare ne s'embarrassent pas de scrupules moraux comme pourrait le faire Lukas et se montreront plus difficiles à appréhender. Ils sont animés d'une haine féroce envers les citadins. Leur père, membre du Lys Noir, a été plongé dans l'écryme sous leurs yeux par des soldats. Ils considèrent donc la situation présente comme une récurrence de la cruauté citadine.

AMARELLA, LA MÉDECIN ITINÉRANTE

Traits : Fantasque +1, Téméraire +1
Physique 1, Mental 3 (Chirurgie 5, Diagnostics 6), Social 2

Apparence : tout chez Amarella laisse penser qu'elle se néglige. À bientôt 60 ans, sa chevelure noire teintée de gris pend en nattes épaisses et grasses. Ses yeux bleus acier en revanche ne mentent pas. Ils reflètent l'énergie qui l'anime.

Vêtements : sous un épais manteau de feutre un peu passé, Amarella porte une blouse blanche à haut col qui rappelle la charge médicale qu'elle exerce. Si toutes ses affaires paraissent usées, elle prend grand soin de ses lunettes grossissantes

qui lui servent à examiner les lésions des patients qu'elle doit soigner.

Comment l'interpréter : Amarella a reçu une formation sérieuse dans une Loge hippocratique de Théoric, mais a su conserver un esprit curieux et surtout une nature fantasque. Sa bougeotte l'a naturellement conduite à arpenter la Toile en compagnie de confrères, pour apporter les bienfaits de la chirurgie aux traversiers. Même si elle est d'un naturel jovial, cette caravane est toute sa vie et elle considère ses membres comme sa propre famille. Quand elle officie, elle change du tout au tout et devient sérieuse, voire autoritaire. Chaque teinte, la caravane regagne une cité quelques jours pour se reposer et se ravitailler en matériel.

FIGURANTS

❖ Les dégrasseurs au service du métropolite

Physique 6, Mental 2, Social 1

❖ Les échassiers citadins

Physique 5, Mental 2, Social 3

❖ Les miliciens d'Adret

Physique 4, Mental 2, Social 2

❖ Mercenaires rhodésiens

Physique 5, Mental 2, Social 2

❖ Voyageur type

Physique 2, Mental 2, Social 2

OÙ LE CADRE EST PRÉSENTÉ

À environ une journée de marche de la cité, le bourg d'Adret sert de premier centre de tri aux autorités urbaines pour isoler les malades et les agitateurs politiques les moins discrets. Jadis seigneurie traversière indépendante, il est passé sous le giron des ministères après les guerres d'Acrymonie. Le baron Albius Vorodine refuse de l'admettre officiellement, mais il joue le rôle de fonctionnaire. Il conserve toutefois ses prérogatives en matière de basse justice (conflits interpersonnels locaux) et prélève une modeste taxe de passage sur les marchandises.

ADRET

Abitant environ deux cents âmes, le bourg s'étend sur trois kilomètres d'un pan de traverse de la première trame. Entièrement en pierre, les demeures sont basses, sans étages, avec un toit plat. Elles s'élèvent près des parapets, pour ménager un large passage aux voyageurs. La soumission à la cité a permis l'arrivée du télégraphe et la construction d'une tour d'appontage pouvant accueillir deux ou trois dirigeables de moyen tonnage. Ceux-ci assurent principalement le ravitaillement du bourg, sous la surveillance du ministère de la Subsistance.

Adret profite de cette halte obligatoire, qui force les voyageurs à acheter des denrées locales. En effet, le centre de tri se situe après la traversée du bourg. Certains citadins n'ont pas hésité à emménager dans la seigneurie pour bénéficier également de cette manne financière. Pire, les voyageurs refoulés s'entassent dans le bourg et forment une véritable cohorte de miséreux. Le mécontentement d'une partie des premiers habitants croît sans cesse, eux qui voient d'un très mauvais œil l'ingérence d'une cité qu'ils jugent décadente. Leurs arguments piquent au vif le baron Vorodine qui songe de plus en plus à chasser les ministères de ses terres.

De son passé féodal, le bourg a conservé un donjon carré en son centre. D'une hauteur de cinq étages, il abrite la famille Vorodine qui vit dans un certain confort, disposant de l'électricité générée par une éolienne disposée au sommet du bâtiment. Une annexe plus moderne a été bâtie dans laquelle dorment les représentants citadins de passage. Elle est directement reliée au donjon au moyen d'une porte métallique qui se ferme rapidement, en cas de besoin.

A une centaine de mètres du bourg, en direction de la cité, se dresse une immense auberge fortifiée. Disposant de trois étages abritant chambres, dortoirs et écuries, elle peut accueillir jusqu'à deux cents personnes. L'endroit bénéficie aussi de l'électricité de manière autonome.

LE TERMINAL

Les personnes dépassant Adret distinguent rapidement ce qui est appelé le terminal, une gigantesque zone de triage mise en place par la cité. Cette section de traverse s'étend sur deux kilomètres, est large d'un peu plus de cent mètres et surplombe l'écryme de presque deux mètres. On quitte Adret en traversant une barbacane massive ornée de frises à la gloire de la cité. Ses représentants peuvent isoler le bourg en abaissant deux lourdes herses.

Depuis la barbacane, des échassiers citadins orientent les voyageurs dans différentes files en fonction de leur classe sociale. Les colonnes sont délimitées par des barbelés, sous la surveillance des hommes du baron, qui patrouillent

sur les parapets de la traverse. Les échassiers font quant à eux des rondes dans l'écryme. Les files aboutissent à une dizaine de tentes de toile goudronnée ou des membres de Loges hippocratiques examinent les voyageurs. Compte-tenu des contraintes budgétaires, les contrôles restent superficiels. Les personnes présentant des signes évidents de maladie sont refoulées sur la traverse. Les autres passent un entretien avec un fonctionnaire qui s'enquiert des raisons de leur venue en ville, la durée prévue de leur séjour, etc. Les natifs en sont dispensés et peuvent directement quitter le terminal en traversant l'un des six ponts-levis. Ces derniers, mesurant quatre mètres, surplombent une partie effondrée de la traverse. Les voyageurs circulant dans l'autre sens, depuis la cité, bénéficient d'un couloir spécial qui leur permet de progresser sans subir de contrôle.

LE POUVOIR LOCAL

Pour exercer la justice, le baron Vorodone a reçu l'autorisation de conserver la milice seigneuriale, une dizaine d'hommes armés de mousquets fournis par la cité. Placés eux-aussi sous l'autorité d'Albius, 20 échassiers sont venus les appuyer. Tous portent sur leur uniforme le blason du pays dont la cité fait partie, ainsi que les armoiries d'Adret (un hurleur crachant une flamme). Le tiers des effectifs gère le trafic du terminal et un autre tiers arpente les rues d'Adret. Tous les soldats logent dans un corps de garde qui jouxte la sortie du terminal.

OÙ L'ON ENTRE DANS LE VIF DU SUJET

Les files d'attente menant aux tentes sont immenses et confèrent au terminal des allures de fourmilière. Pourtant, le silence est pesant, interrompu régulièrement par les fonctionnaires appelant les suivants à se présenter. Le soir tombe quand enfin les personnages accèdent au centre de contrôle. À tour de rôle, ils subissent un examen médical. Ensuite, ils doivent encore subir l'interrogatoire d'un fonctionnaire avant d'espérer recevoir le précieux sésame qui leur permettra de poursuivre leur chemin.

Les admissions sont soudainement interrompues par le bruit des ponts-levis qui se referment. Un métropolite, accompagné du baron Vorodine et de cinq dégrasseurs, pénètre dans la tente



d'un pas martial. Il se dirige vers un des fonctionnaires et lui murmure quelques mots à l'oreille. Aussitôt, celui-ci acquiesce, se lève et ferme la tente provoquant quelques grognement au sein de la foule. Les dégrasseurs refoulent les personnages vers la masse des voyageurs. Ce ballet se poursuit jusqu'à la fermeture de toutes les tentes. Profitant de l'anonymat de la foule, certains maugréent ouvertement. La colère fait place au silence, quand les lourdes herses de la barbacane s'abaissent à leur tour. Les dernier entrés tentent de fuir le terminal, mais sont repoussés par les gardes.

Le métropolite monte sur le parapet et toise l'assemblée quelques instants, suffisamment pour que tous les regards se tournent vers lui.



L'autorité qu'il dégage et la crainte qu'il inspire imposent le silence à la foule (environ cinq cents personnes). Il prend alors la parole :

Je suis le métropolite Karajan de la cellule d'Investigation et de Spéculation du ministère de la Propagande. Nous venons d'apprendre que quatre terroristes du Lys Noir, une organisation anti-citadine qui n'hésite pas à tuer nos administrés, se trouvent dans cette cour. Le ministère m'a donné les pleins pouvoirs pour les retrouver. Votre vie est donc placée entre mes mains. Je donne une heure aux comploteurs pour se dénoncer. En échange, je leur promets un procès équitable. S'ils n'obtempèrent pas, je ferai jeter dans l'écryme quatre personnes que nous allons désigner au hasard. Et je recommencerais chaque heure suivante. Je vous encourage donc, Mesdames et Messieurs, pour votre propre

salut, à m'aider à les démasquer. Je les veux vivants. À dans une heure.

Son discours terminé, il toise quelques secondes la foule médusée, d'où émergent des cris indignés, avant de se retirer dans la barbacane. Les dégrasseurs fendent aussitôt la foule et saisissent ici ou là des personnes au hasard (des proches des personnages). Ils sont emmenés au corps de garde. Effrayés, les gens s'écartent sur leur passage. En contrebas, les échassiers patrouillent dans l'écryme, l'arme à la main.

C'est dans ce contexte atroce que les personnages sont amenés à faire connaissance. Conteurs, sortez vos plus belles montres à gousset et annoncez qu'il leur reste à présent une heure pour sauver leurs proches, en démasquant les terroristes.

OÙ DIVERS GROUPES SE FORMENT

L'annonce du métropolite crée un électrochoc parmi l'assemblée. Certains cherchent à discuter, voire marchander avec lui. En pure perte ! Passé quelques instants de stupéfaction, des factions se forment.

LES GARDES

Très nerveux, les miliciens d'Adret tentent de contenir la foule depuis les parapets. Il est toutefois possible de les émouvoir, en leur expliquant qu'un proche est retenu en otage (*Faconde* diff. 14). En cas de réussite, ils iront discrètement chercher le baron Vorodine qui leur accordera une oreille attentive. Celui-ci se dit attristé par ce qui leur arrive. S'il n'a aucune idée de l'identité des terroristes, il sait qu'ils se font volontiers passer pour des petites gens, des ouvriers. Si les choses devaient mal tourner, il promet aux personnages que leurs proches recevront une mort rapide et indolore.

Leurs forces : les gardes sont armés et appuyés par les échassiers citadins.

Leurs faiblesses : à l'instar du baron Vorodine, les gardes sont prêts à trahir le métropolite si la situation tourne au bain de sang.

Personnages emblématiques :

❖ Carrick est un dégraisseur resté en arrière, afin de s'assurer de la fidélité des gardes. L'homme n'hésitera pas à tirer dans le tas, s'il perd le contrôle de la situation.

❖ Aquilina, une des gardes, prendra en pitié les voyageurs. Elle n'hésitera pas à aider toute personne tentant de trouver les coupables ou de calmer les tensions.

LES COLLABORATEURS

Face aux sanctions encourues, de nombreux voyageurs recherchent les membres du Lys Noir, transformant l'atmosphère déjà pesante en véritable chasse aux sorcières. Assez modéré au départ, ils deviendront rapidement incontrôlables.

Leurs forces : les collaborateurs ont les gardes avec eux et seront de plus en plus nombreux à mesure que le temps passe.

Leurs faiblesses : si leur nombre croît, leur cohésion risque de voler en éclat, pour laisser place à une certaine hysterie, chacun accusant l'autre sur des preuves infondées.

Personnages emblématiques :

❖ Silas Marsby, un chevalier du Capital glorianaïs, venait en ville pour négocier l'ouverture dans les environs d'une cité du commerce, zone franche sous la supervision du Gloriana. Craignant une disgrâce en cas d'échec, il tente de monnayer son passage auprès des gardes.

❖ Viola Jaspers est une apprentie scientiste travaillant pour une Loge horlogère. Elle doit passer un examen très important dans quelques heures et consulte régulièrement sa montre. C'est un excellent moyen pour rappeler aux personnages le temps restant.

Arguments (en cas de Confrontation sociale) :

❖ Les terroristes ont fait leur choix et doivent en assumer les conséquences.

❖ Mieux vaut eux que nous !

❖ Parfois, des choses nous dépassent et nous devons faire confiance aux ministères.

❖ Je peux comprendre que tu désapprouves cet ultimatum odieux, mais qui es-tu pour mettre ainsi la vie des autres en danger ?

❖ Mieux vaut quatre personnes que des centaines.

❖ Tu les défends bien vertement ! N'est tu pas l'un d'entre eux ?

❖ Si tu tiens tant que ça à les sauver, livre-toi donc aux autorités à leur place !

LES DISSIDENTS

Ceux qui accusent le métropolite de barbarie sont peu nombreux au départ. Ils comptent toutefois dans leur rang de nombreux orateurs de talent qui vont haranguer la foule.

Leurs forces : s'ils parviennent à convaincre les gardes, ils déclencheront un soulèvement.

Leurs faiblesses : Lukas est parmi eux. Le révéler leur fera perdre tout leur crédit. De plus, certains deviendront paranoïaques et chercheront à démasquer les autres terroristes qui les auraient infiltrés.

Personnages emblématiques :

❖ Sacha Madrigal est un syndicaliste-érudit qui a été embauché par les ouvriers d'une usine de la cité pour les représenter au cours de négociations salariales. Très remonté contre la décision du métropolite, il se livrera à des prêches flamboyants.

❖ Vitali Mendez dirige un groupe d'ouvriers de retour après trois mois de travail sur les traverses. Pour eux, ce sont encore une fois les pauvres qui sont sacrifiés. Leur grogne est amplifiée au contact de Sacha Madrigal.

❖ Amarella (cf. *Où des personnes sont au mauvais endroit et au mauvais moment*) est fermement opposée à toute forme de tyrannie. Progressiste et libertaire, elle trouve simplement cette manière de faire intolérable, même si elle condamne également le terrorisme.

Arguments (en cas de Confrontation sociale) :

- ❖ Un tel chantage est totalement inhumain et indigne d'un vrai métropolite. Ce dément est un imposteur qui veut nous entraîner dans sa folie !
- ❖ Il s'agit d'un simple coup de bluff, personne ne sera mis à mort si nous restons solidaires !
- ❖ Est-on seulement certain qu'il se trouve bien quatre terroristes parmi nous ou est-ce encore une ruse de la Propagande ?
- ❖ Si nous cédons, ne vaut-on pas autant qu'eux ?
- ❖ Pourquoi lui et non un autre ?
- ❖ Le Lys Noir peut compter dans ses rangs des meurtriers, mais les citadins et les guerres d'Acrymonie en ont fait bien plus.
- ❖ Ce ne sont que des enfants (si Lazare est découvert) !

LES INDÉCIS

Les indécis se sentent, au départ, peu concernés. Pour la plupart, ils s'imaginent que le métropolite ne mettra pas sa menace à exécution ou que les membres du Lys Noir vont finir par craquer. À mesure que le temps passe, ils rejoignent le camp qui leur paraît le moins mauvais.

Personnages emblématiques :

- ❖ Le docteur Mirabilis est un marchand itinérant qui vend des remèdes miracles durant toute l'année. Il essaie de faire encore quelques affaires.
- ❖ Guizou est un jeune larron qui fait les poches des personnes qu'il estime les plus naïves ou en situation de faiblesse. Il tentera sa chance sur un des personnages, à un moment inopportun.
- ❖ Mirpo est un vieux fabriquant vénicien de vitriennes qui se rendait à la cité pour vendre ses dernières créations. Il s'est fait battre et dépouiller. Ayant retrouvé ses vitraux brisés, il tente de recoller les morceaux au milieu de l'agitation, rendu fou par le chagrin.
- ❖ Nessa est une arpenteuse qui rentrait faire le compte-rendu de son dernier pèlerinage à la chapelle locale du culte. Elle négocie pour aller auprès des otages et leur offrir un dernier secours spirituel. Face au refus des gardes, elle essaie de rameuter les fidèles de sa religion pour appuyer sa revendication.

OU L'AMBIANCE SE DÉLITE

Voici une série d'événements dont l'intensité va crescendo :

LA GROGNE S'INSTALLE (To)

Après le départ du métropolite, les gens ne se retiennent pas de maugréer contre la Propagande. Un des plus virulents se fait remettre à l'ordre par un soldat qui l'a repéré. Cette échauffourée provoque la formation des différents groupes. Les collaborateurs discutent entre eux, chacun dénonçant ses coupables. La formation du groupe dissident à proximité des herses va les encourager à chercher parmi ces derniers.

DE FAUSSES ACCUSATIONS (T+10)

Les collaborateurs et les dissidents s'accusent mutuellement. Les personnages sont même témoins d'une scène, où un homme se fait accuser d'être un espion de la Propagande. Il s'agit en réalité d'un employé de seconde zone du ministère de la Subsistance. Si les personnages interviennent, tout rentrera dans l'ordre. Sans leur intervention, l'homme parviendra de son propre chef à prouver sa bonne foi.

JOUER DES POINGS (T+15)

Malgré les demandes de retour au calme des uns et des autres, des hommes s'accusent mutuellement d'être les coupables et en viennent aux mains. La situation dégénère au point que les soldats tirent des coups de feu en l'air pour disperser les adversaires.

LE BRUIT DES ARMES (T+20)

Des coups de feu atteignent trois adolescents qui avaient enjambé le parapet et enfilé leurs échasses dans l'espoir de s'enfuir par l'écrême. Leurs corps tombent dans la mer acide, où ils s'enfoncent doucement en produisant de sinistres fumeroles. L'une des personnes présente murmure paniquée : Et si c'était eux ?

AU MEURTRE (T+30)

Un hurlement retentit au milieu de la foule. Un pauvre bougre s'est fait suriné. Le coupable a été arrêté, tenant encore un couteau ensanglanté. Il se débat, hurlant qu'il a poignardé un terroriste. Certains proposent de remettre le cadavre et l'assassin aux miliciens prétextant qu'il n'y aurait alors plus que deux terroristes à trouver.

C'EST VOUS (T+40)

Des voyageurs ont repéré le va-et-vient des personnages et imaginent qu'ils sont coupables. Un citoyen consciencieux leur demande des comptes sur leur attitude. Immédiatement, une femme les accuse, la tension monte et un groupe se forme autour d'eux. Seule une Confrontation sociale permet une désescalade. Un Impact grave suffit.

LA COLÈRE EXPLOSE (T+50)

Échauffée par Sacha Madrigal, une partie de la foule se masse contre la barbacane et tente de soulever les herses. Un garde tire et touche un voyageur. Une émeute se déclenche, nécessitant l'intervention de tous les hommes d'armes présents (une trentaine). Les personnages ont moins de 5 minutes pour sauver la situation, en rameant le calme (Confrontation sociale avec Impact majeur) ou en ralliant à l'émeute les gardes d'Adret totalement dégoûtés.

OÙ LA FENÊTRE DES RECHERCHES SE RÉTRÉCIT

LA CARAVANE DU LYS NOIR

Pour retrouver les membres du Lys Noir, les personnages doivent suivre la piste de la caravane hippocratique. Cela n'est pas très difficile, malgré la densité de la foule.

❖ Un jet d'*Urbatechnologie* diff. 8 permet d'entendre des rumeurs sur une caravane hippocratique cherchant certains de ses membres. Une Marge de 2 laisse entendre qu'il s'agirait d'un garçon et d'une jeune femme.

❖ Un jet de *Maraude* diff. 10 permet de repérer plusieurs petits groupes de traversiers vêtus de bric et de broc (des membres de la caravane) qui visiblement cherchent quelque chose. Interrogés, ils indiquent qui ils sont.

La vingtaine de caravaniers ont regroupé leurs affaires près d'un parapet. Ils se montrent怀疑ous envers des personnes qui les aborderaient trop frontalement au sujet des deux disparus. Vaincre leur méfiance nécessite un jet d'*Argutie* – pour les intimider – ou de *Faconde* – pour les amadouer – diff. 10. En cas de succès, les personnages sont conduits devant la maîtresse de la caravane, Amarella. Elle décrit en détails Lidia et Lazare. Les Marges de réussite des joueurs impactent la qualité de ses réponses :

❖ Marge 2 : Lukas, leur père, assure la sécurité de la caravane, tâche dont il s'est bien acquitté.

Il a été scandalisé par la décision du métropolite et tente en ce moment de trouver une solution.

❖ Marge 4 : ses enfants se mêlaient peu aux autres et parlaient peu à leur père.

❖ Marge 6 : d'après ce qu'elle avait compris, ils avaient été victimes d'une attaque de pillards et l'un de leurs amis était décédé.

Si les personnages se montrent courtois et honnêtes durant l'entretien, Amarella leur confie 1d6 caravaniers pour les seconder dans leurs recherches.

Lukas, accompagné du syndicaliste-érudit Sacha Madrigal, harangue la foule. Sous la protection d'un groupe de quatre mercenaires rhodésiens, il refuse de se rendre, accusant les personnages d'être à la *soldé des bouchers métropolites*. Si les personnages parviennent à prouver sa culpabilité ou à faire douter ses alliés, l'un d'eux pourrait accepter de le livrer. Il faut pour cela remporter une Confrontation orale avec le terroriste. À défaut, une Confrontation physique s'engagera entre les émeutiers et les mercenaires.

METTRE LA MAIN SUR LIDIA ET LAZARE

Avec l'aide des caravaniers et en interrogeant les bonnes personnes, les trois fugitifs seront retrouvés (*Argutie*, *Faconde* ou *Maraude* diff. 12).

❖ Lidia : un mendiant a remarqué une jeune fille correspondant à son signalement se couvrir de fierte. Jouant aux aveugles, elle tentera d'apitoyer les témoins de la scène en présentant les personnages comme des gens cherchant à lui faire du mal. Si les choses tournent mal, elle cherchera à s'enfuir et à gagner du temps pour se suicider.

❖ Lazare : il s'est dissimulé dans un tonneau contenant de la viande de hurleurs. Un petit enfant l'a vu et a raconté à certains de ses amis qu'il sait des choses importantes. Remonter jusqu'à lui peut prendre du temps. La personne qui ouvrira le tonneau devra réussir un jet d'*Athlétisme* diff. 10 ou recevoir une estafilade dont la gravité sera définie par la Marge négative éventuelle (Incidence +2). Neutraliser Lazare demande de réussir un jet d'*Athlétisme* diff. 8 pour l'empêcher de se donner la mort.

❖ Lukas est plus difficile à saisir : en échange de quelques hurles, il a obtenu le silence et la protection d'un groupe de mercenaires rhodésiens escortant Sacha Madrigal qu'il accompagne.

OÙ LA PORTE S'ENTROUVRE SUR UNE SOLUTION

Une fois les fugitifs capturés, ils supplient les personnages de ne pas les livrer. Parmi eux, Lukas semble le plus collaborant. Non, ils ne projetaient pas d'attentats, juste de faire de l'espiionage. N'est-ce pas ce que font toutes les cités entre elles, sans que les personnages se sentent concernés ? Eux se battent pour conserver leur mode de vie. Sont-ils pire que les personnes présentes ? Comme les personnages ont pu le constater, cet endroit grouille de gens mauvais. Et s'ils accusaient quatre criminels ou meurtriers au lieu de leur trio ?

En désespoir de cause, les trois proposent de mettre en commun leurs dernières économies pour acheter leur complicité. Au total, ils disposent de 10 liges, ce qui représente une certaine somme.

Vous pouvez décider de vous livrer à une Confrontation sociale pour trancher la situation. Celle-ci ne peut se terminer qu'en cas d'Impact majeur. Mais si vous préférez, vous pouvez laisser les personnages décider quoi faire sans le truchement des règles.

UN CHOIX SE PROFILE

Une heure plus tard, Karajan revient et demande si les scélérats du Lys Noir se sont dénoncés ou si des bonnes âmes ont pu mettre la main sur eux.

Si les personnages livrent les trois fugitifs, ces derniers sont aussitôt emmenés au corps de garde sous les huées de la foule, sans trop savoir si elles s'adressent aux gardes ou aux membres du Lys Noir. En désespoir de cause, Lazare accuse un des personnages de faire lui aussi partie du Lys Noir. Le groupe prendra-t-il sa défense ou le laissera-t-il tomber ? Ceux qui ne sont pas vic-

times des calomnies du garçon pourront retrouver leurs proches et reprendre leur vie après avoir expliqué au métropolite pourquoi les terroristes ne sont que trois. Les contrôles reprennent au terminal et les files se reconstituent.

Si les personnages accusent quatre autres personnes, ceux-ci sont emmenés de la même façon qu'à la situation précédente, en clamant leur innocence. La différence provient du fait qu'ils se sont attirés les bonnes grâces du Lys Noir. Cela pourra leur valoir des (més)aventures dans le futur.

Dans les deux cas, les personnages sont repérés par la Propagande. C'est là aussi un honneur à double tranchant qui peut apporter des bénéfices autant que des soucis.

FAITS ET GESTES

Si vous jouez cette aventure dans le cadre d'une geste, il serait intéressant qu'un des membres du Lys Noir survive.

S'il a été arrêté, il s'évadera et cherchera à se venger des personnages. Il pourra s'agir d'une attaque frontale et violente, ou au contraire d'un plan mûrement réfléchi.

Au contraire, si ces derniers l'ont aidé, il reprendra contact avec eux d'une façon ou d'une autre et les plongera dans les actions du mouvement.

En ce qui concerne leur mission réelle, cette dernière est laissée à votre discréction. Il peut s'agir d'une liste de contacts à trouver, de sites symboliques à lister pour des attentats, etc. Quels que soient vos choix, sachez que le Lys Noir continuera à faire parler de lui dans les publications officielles d'Ecryme.

SI CETTE BALLADE VOUS A PLU, IL EST POSSIBLE DE LUI TROUVER DES SUITE DANS LE SYNDRÔME KAFKA À PARAITRE DANS LE SUPPLÉMENT *Première Trame* AINSI QUE DANS LE RECUEIL DE BALLADES *Le Tour du Monde en 80 Ballades* ET PLUS PARTICULIÈREMENT *Bienvenue dans ma demeure et La bonté d'une guerre se juge à la quantité de mal qu'elle fait*.

VALÉRIE GARANINE, AVOCATE-DUELLISTE CORROMPUE

QUI ES-TU ?

Tu es une avocate-duelliste de Méthalume, efficace mais immorale. En effet, tu as un goût immoderé pour l'argent et ne craches jamais sur une proposition (mal)honnête. Dans ta tâche, tu es secondée par ton confident Edgar qui fait office de greffier. C'est un petit homme taciturne, mais diablement efficace, ce qui explique ton attachement pour lui. Votre complicité est indéniable.



AVEC QUI VOYAGES-TU ?

Avec Edgar, vous avez suivi une noble marchande méthalumoise et sa servante, dont le konzern était en litige avec un seigneur traversier, à propos du passage d'un train. Tu devais finaliser l'accord pour qu'il concorde avec les droits citadins et traversiers. Les pourparlers ont été houleux, mais ont fini par aboutir. Sur le chemin du retour, à une journée de marche de Méthalume, votre petite troupe est passée par Adret. Dans ce bourg se trouve un point de contrôle citadin chargé de filtrer les malades et les agitateurs politiques. Vous y avez passé la nuit avant de vous rendre au centre de tri. Votre citoyenneté vous permettra de passer sans encombre.

À QUOI RESSEMBLES-TU ?

À 28 ans, tu es svelte et prends soin de ta personne. Tu portes toujours ton costume de fonction avec fierté, un complet près du corps pour ne pas entraver tes mouvements. Ton fleuret et ton pistolet ne te quittent jamais. D'apparence agréable, tu as toutefois le regard dur. À tes côtés, Edgar fait un peu pâle figure. Avec son chapeau melon, il a l'air d'un fonctionnaire de bas-étage. Il en joue souvent, afin que vos adversaires vous sous-estiment...

COMMENT ES-TU DANS UN GROUPE ?

Tu es la porte-parole, celle qui brille quitte à éclipser les autres. Seuls ceux dont la rapidité de décision et d'action te surprennent t'intéressent. S'ils ont de l'esprit, ils t'intéressent encore plus. Tu méprises les médiocres, dont l'honnêteté sans tache se confond avec la bêtise.

QU'AS-TU REMARQUÉ À ADRET ?

✿ Tu as surpris une conversation entre des gardes. L'un d'eux disait qu'un métropolite allait venir et qu'il était aussi impitoyable qu'incorruptible.

✿ Tu as discuté brièvement avec une religieuse arpente du nom de Nessa. Elle t'a appris que le baron de Santeul, un seigneur traversier très puissant, avait promis une récompense à qui lui ramènerait sa fille kidnappée par un mercenaire.

QUE SAIS-TU FAIRE ?

☀ TRAITS ☀

Regard perçant +2
Rapide +1
Vénale -1

Idéal :

« Je fais toujours passer mon profit avant tout. »

Spleen :

« L'échec me terrifie. »

☀ COMPÉTENCES ☀

Physique :

Athlétisme 4
Conduite 1
Escrime 5
Pugilat 3
Tir 4

Mental :

Anthropo-mécanologie 1
Écrysologie 0
Traumatologie 0
Traversologie 0
Urbanotechnologie 5 (droit +2)

Social :

Argutie 4
Créativité 0
Faconde 2
Maraude 0
Représentation 1.



CAPORAL SACHA MANDERS, ICARIEN DÉSERTEUR

QUI ES-TU ?

Tu es un icarien pentapolien, originaire de la cité d'Éole, qui a tué son supérieur dans un duel au pistolet deux semaines plus tôt, suite à une affaire de cœur. Sachant que tu risquais la cour martiale, tu as préféré déserter et fuir à Méthalume, une cité rattachée à l'empire voisin du Lansk, où tu as des contacts parmi les troupes de mercenaires.



AVEC QUI VOYAGES-TU ?

Tu as convaincu ton meilleur ami, le hussard Karl Dreher, de t'accompagner. Plus jeune et influençable que toi, Karl est un petit gars très attachant. Tu le considères comme ton petit frère et te montres protecteur envers lui. À une journée de marche de votre destination, vous êtes passés par Adret, un bourg où se trouve un point de contrôle citadin chargé de filtrer les malades et les agitateurs politiques. Vous y avez passé la nuit avant de vous rendre au centre de tri.

À QUOI RESSEMBLES-TU ?

Les traits épais et la silhouette trapue, tu as 25 ans mais tu paraiss plus âgé. Ton visage est buriné à cause des vents acides qui te permettent de voler. Pour ne pas être reconnu, tu portes des vêtements d'ouvrier, mais tu as conservé ton uniforme dans ton sac à dos, ainsi que ton cerf-volant (démonté) et ton pistolet à poudre. Karl a fait de même.

COMMENT ES-TU DANS UN GROUPE ?

Tu es un électron libre qui goûte peu aux structures rigides et n'apprécies pas les choix imposés. Tu ne goûtes guère à la compagnie des gens qui réfléchissent trop ou se montrent trop autoritaires.

QU'AS-TU REMARQUÉ À ADRET ?

- ✿ Tu as surpris une conversation entre des caravaniers. Un homme vêtu comme un ouvrier traversier remerciait notamment une vieille femme d'avoir accueilli sa famille.
- ✿ Tu as entendu un homme qui t'a fait forte impression. Il s'agit sans doute un syndicaliste, car il tenait des propos très engagés sur le travail et la société. Ce qu'il disait t'a beaucoup touché.

QUE SAIS-TU FAIRE ?

✿ TRAITS ✿

Agile +2

Idéal :

« Je n'abandonne jamais ceux qui comptent pour moi. »

Spleen :

« Je ne supporte pas qu'on méprise mes opinions. »

✿ COMPÉTENCES ✿

Physique :

Athlétisme 4
Conduite 5 (cerf-volant +2)
Escrime 1
Pugilat 3
Tir 4

Mental :

Anthropo-mécanologie 1
Écrysologie 0
Traumatologie 0
Traversologie 2
Urbanotechnologie 2

Social :

Argutie 2
Créativité 0
Faconde 1
Maraude 1
Représentation 3



ALEXANE MERESSON, BARONNE DU RAIL EN MISSION

QUI ES-TU ?

Adoubée depuis moins de deux ans par les dirigeants de ton konzern à un rang mineur, tu as pris la direction de la modeste division Rail & Constructions. Comme noble marchande, ton travail consiste à coordonner et superviser la construction de nouvelles voies de chemin de fer. Dernièrement, tu as dû gérer un conflit avec un seigneur traversier. Pour trouver un accord, tu t'es rendue sur place.



AVEC QUI VOYAGES-TU ?

Tu ne te sépares jamais de ta servante Anna, une vieille femme qui était ta gouvernante quand tu étais enfant et que tu considères comme ta mère. Avec vous voyageaient une avocate-duelliste et son greffier. Ils devaient finaliser l'accord et régler les détails juridiques. Malgré des discussions houleuses, les choses se sont bien déroulées. Sur le chemin du retour, à une journée de marche de Méthalume, votre petite troupe est passée par Adret. Dans ce bourg se trouve un point de contrôle citadin chargé de filtrer les malades et les agitateurs politiques. Vous y avez passé la nuit avant de vous rendre au centre de tri. Votre citoyenneté vous permettra de passer sans encombre.

À QUOI RESSEMBLES-TU ?

Tu n'as pas encore 30 ans, mais tu dégages déjà une impression d'autorité sereine. Chaque accessoire que tu portes renvoie aux traditions de ton ordre, mêlant profit et féodalité. Tu t'habilles avec un luxe ostentatoire et coloré, car il te faut affirmer ton rang. À tes côtés, la vieille Anna paraît bien austère dans ses robes démodées.

COMMENT ES-TU DANS UN GROUPE ?

Tu aimes t'imposer comme meneuse, car tu es quelqu'un d'efficace. Tu ne supportes ni les hésitations ni les atermoiements, mais respecte l'esprit d'initiative. Comme les rouages d'une machine, les structures d'un groupe doivent être clairement établies et respectées.

QU'AS-TU REMARQUÉ À ADRET ?

✿ Le seigneur traversier local est venu à plusieurs reprises ces dernières heures et il avait l'air terriblement nerveux. Ses hommes aussi. Pourtant ce sont tous des gaillards endurcis.

✿ De loin, tu as aperçu un de tes pairs, sans doute un Glorianais vu son habillement impeccable et ses manières surannées. Tu aimerais bien savoir ce qu'il fait dans la région.

QUE SAIS-TU FAIRE ?

✿ TRAITS ✿

Rusée +1
Attentive +1
Sûre de soi +1
Méprisante avec les classes inférieures -1

Idéal :

« Je saisirai chaque occasion qui me permettra de m'élever. »

Spleen :

« Je ne supporte pas de me voir accusée ou mise en porte-à-faux. »

✿ COMPÉTENCES ✿

Physical :

Athlétisme 1 Conduite 3
Escrime 2 Pugilat 0
Tir 2

Mental :

Anthropo-mécanologie 0
Écrysologie 0
Traumatologie 2
Traversologie 3
Urbanotechnologie 4

Social :

Argutie 5 (marchandage +2, menace +2) Créativité 0
Faconde 2 Maraude 1
Représentation 3



LUCIEN MERENSKI, MERCENAIRE TRAVERSIER AMOUREUX



QUI ES-TU ?

Tu es un mercenaire itinérant qui offrait ses services aux seigneurs traversiers, sans attaché envers personne. Mais tout a une fin et tu as profondément changé. Une lune (=1 mois) plus tôt, de passage dans une seigneurie traversière, tu es tombé éperdument amoureux de la fille du baron local, Anne de Santeul. Or celle-ci nourrissait pour toi des sentiments réciproques. Devant l'impossibilité de vivre votre histoire au grand jour, vous avez choisi de vous enfuir pour Méthalume, la cité la plus proche et, de là, gagner d'autres traverses, loin de son père. À une journée de marche de la cité, vous êtes passés par Adret. Dans ce bourg se trouve un point de contrôle citadin où les malades et les agitateurs politiques sont filtrés. Vous y avez passé la nuit avant de vous rendre au centre de tri, dans l'espoir de passer sans encombre.

AVEC QUI VOYAGES-TU ?

Anne est une jeune fille maladroite, mais terriblement attachante. Elle est dotée d'un esprit vif, même si elle peut se montrer parfois naïve, car elle n'a jamais connu le vaste monde. Depuis que tu l'as rencontrée, tu y tiens comme à la prunelle de tes yeux.

À QUOI RESEMBLES-TU ?

Tu es une force de la nature que la vie sur les traverses a rendu extrêmement résistant. Paradoxalement, tu as les traits fins, mais tu les masques derrière une barbe fournie. Tu es habillé de manière très dépareillée : des bottes militaires, un manteau de chasseur, une écharpe d'aérostier, un casque de soldat, un mousquet en bandoulière... Tu as vêtu Anne de la même façon pour que personne ne puisse la reconnaître, mais la pauvre se fait difficilement à cette tenue.

COMMENT ES-TU DANS UN GROUPE ?

Tu es un médiateur. Les conflits sur les traverses t'ont appris qu'on n'est jamais fort quand on est isolé. Dégoûté par la violence, tu cherches désormais à trouver des issues pacifiques aux crises. Mais si les choses dérapent, tu suis un code de conduite très précis pour éviter de blesser des innocents.

QU'AS-TU REMARQUÉ À ADRET ?

✿ Tu as bu un coup avec des ouvriers itinérants qui retournaient en ville, après une série de rénovations sur la traverse. Le contact est plutôt bien passé avec leur meneur, Vitali Mendez. Pourrait-il vous aider à vous cacher, voire à vous faire oublier ?

✿ Tu as remarqué une jeune fille et un garçon qui se ressemblaient énormément. Ils passaient leur temps ensemble, comme si aucun adulte ne se souciait d'eux.

QUE SAIS-TU FAIRE ?

☀ TRAITS ☀

Fort +1
Pacificateur +1

Idéal :

« Je ne fais pas de mal aux femmes et aux enfants. »

Spleen :

« Je ne supporte pas les divisions ni les querelles d'ego. »

☀ COMPÉTENCES ☀

Physique :

Athlétisme 5
Conduite 1
Escrime 3
Pugilat 4
Tir 3

Mental :

Anthropo-mécanologie 0
Écrysologie 2
Traumatologie 0
Traversologie 4
Urbanotechnologie 0

Social :

Argutie 1
Créativité 0
Faconde 3
Maraude 4
Représentation 0



REJOIGNEZ LA CAMPAGNE DE FINANCEMENT PARTICIPATIF

WWW.ECRYME.MATAGOT.COM

