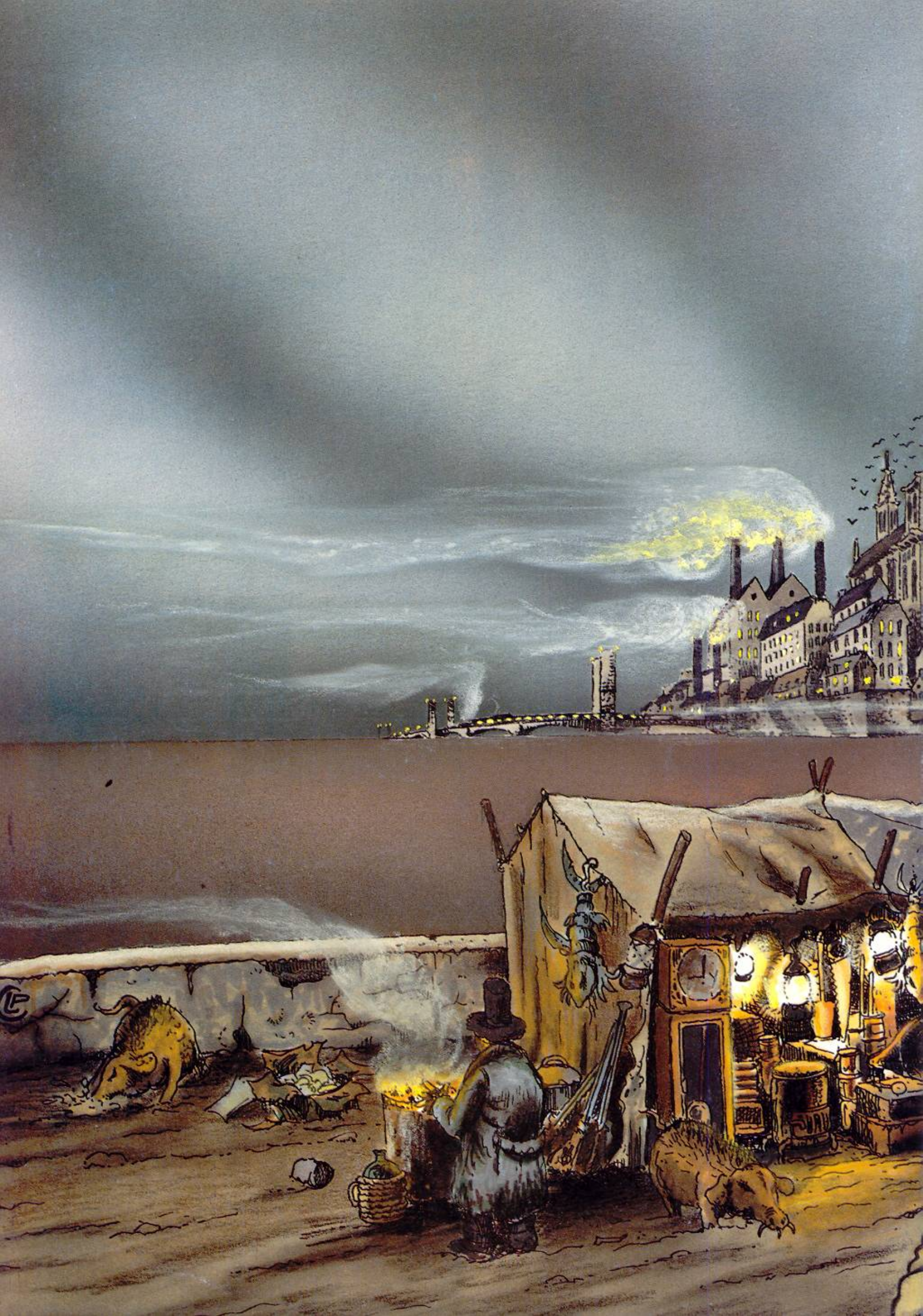








CREATION D'UN PERSONNAGE

CARACTERISTIQUE	FORMULE
Esprit	Esprit - 1
Education	Education - 2
Esprit + Education	{ (Es + Ed) / 2 } - 2
Vivacité	Vivacité - 2
Habileté	Habileté - 1
Habileté + Vivacité	{ (Ha + Vi) / 2 } - 1

CONSTITUTION (Co)	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
VITALITE (Vi)	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30

(Pe+Vi)	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12
INITIATIVE (In)	1d	1d+2	2d	2d+2	3d

Blocs de compétences	
Esprit	: Imagination, Séduction, Dialectique
Education	: Urbatechnologie, Traversologie, Ecrymologie
Es + Ed	: Mécanique, Electricité, Médecine
Vivacité	: Equitation, Conduite, Pilotage
Habileté	: Manipulation, Furtivité, Athlétisme
Vi + Ha	: Pugilat, Escrime, Tir

CONSTITUTION (Co)	3 - 4	5 - 8	9 - 12
FORCE (Fo)	1	2	3

PRIX ET EQUIPEMENTS

ARMES		ARMURES	
Couteau (outil) :	20 L	Arbalete :	2000 L
Dague :	200 L	Carreau (10) :	40 L
Fouet :	60 L	Arc :	2500 L
Hache (outil)	80 L	Flèches (10) :	60 L
Hallebarde :	1000 L	Fronces :	80 L
Masse :	450 L	Mousquet à mèche :	3500 L
Rapier :	1500 L	Mousquet à rouet :	5000 L
Epée Large:	1200 L	Pistolet à mèche :	2000 L
		Pistolet à rouet :	3500 L
		Poudre + balles (10 coups) :	80 L
VOYAGES		VEHICULES	
En ville (trajet d'1/4 d'heure)		Automobile : 65000 L	Bicyclette : 400 L
Chaise à porteur :	5 L	Mongolfière : 20000 L	Cheval : 4000 L
Omnibus à cheval :	1 L	Dirigeable : 5000 A	Fiacre (6 personnes) : 8000 L
Taxi motorisé :	10 L		
Tramway :	2 S		
VETEMENTS		NOURRITURE (1 KG)	BOISSONS (1 L)
de travail :	300 L	Pain de Mandre/ Fleur : 16 S	Eau : 0,1 L
de ville /traversiers : 500 L		Viande de Cheval : 100 L	Alcool de Mandre : 25 S
d'apparat : 1000 L		Viande Fulige/Hurleur : 10S	Liqueur de Fleurs : 5 L
		Légumes et fruits : 60 L	Vin : 70 L
HEBERGEMENT		DIVERS	
Chambre individuelle: 15 L		Boite à outils : 400 L	Outils de voleurs : 150 L
Dortoir : 8 L		Corde (10 m) : 5 L	Trousse de premier secours : 250 L
Repas : 10 L		Pétrole (10 litres) : 10 L	Phonographe : 1200 L
		Fourrage (1 cheval) : 1,5 L	Plaque : 50 L
		Lanterne : 15L	Disque : 120 L
150 g d'Or = 1 Albe = 10 Hurles = 100 Liges = 1000 Sous			

ACTION

TYPE DE TERRAIN MOYEN DE TRANSPORT	Ville		Traverse		Air
	Ruelles/Rues	Avenues	Etroites	Larges	
	(2m - 5m)	(15m - 25m)	(15m - 25m)	(50m - 300m)	
Course	2d	3d	5d	5d	*
Dirigeable	*	*	4d	4d	4d
Vélocipède	3d	2d	2d	4d	*
Cheval	3d	2d	2d	3d	*
Automobile	*	3d	3d	3d	*
Train / Tramway	*	3d	3d	3d	*
Aéroplane	*	*	3d	2d	1d

RESOLUTION D'UNE ACTION

DIFFICULTE	Les conditions...
2d	facilitent l'action.
3d	sont idéales.
4d	gênent l'action.
5d	rendent l'action difficile.
6d	sont catastrophiques, rendent l'action quasi impossible.

MARGE DE REUSSITE : Résultat du jet de dé - compétence utilisée.

REUSSITE :

- Action simples et conjuguées : marge de réussite > 0
- Action en opposition : le personnage qui réussit l'action est celui qui a la plus grande marge de réussite.

COMBAT

Contact	Attaque	Parade	Dégâts
Couteau (Outil)	1	1	4
Dague	1	2	6
Epée large	1	2	10
Fouet	1	1	4
Hache (Outil)	1	1	8
Hallebarde	1	1	12
Mains nues	1	2	2 ^o
Masse	1	1	8
Rapière	2	2	6

A ces dégâts, on doit rajouter la Force du personnage

Armes à Distance	Difficulté	Cadence	Rechargement	Portée	Dégâts
Arbalète	3d	1	1 s	65 m	10
Arc	4d	1	0	Co x 10 m	8
Dague lancée	3d	2	n - a	Co m	6
Fronde	3d	2	0	Co x 2 m	8
Mousquet à mèche	4d	1	3 s	90 m	13
Mousquet à rouet	4d	1	2 s	90 m	13
Pistolet à mèche	4d	1	2 s	40 m	10
Pistolet à rouet	4d	1	1 s	40 m	10

La résolution d'un tir se fait comme pour une action simple.

Déroulement d'une passe d'arme :

- Attaques/Parade

Le personnage qui a fait le meilleur score en initiative fait ses attaques. Son adversaire peut soit parer, soit esquiver l'attaque (dans ce dernier cas, il ne peut pas faire d'attaque dans la séquence en cours).

- Résultat de l'attaque

Si la marge de réussite de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur, celui-ci reçoit des blessures. Sinon, l'attaque échoue et c'est au défenseur d'agir.

Vêtements	Protec.	Malus
Vêtements épais	1	
Cuir	2	-1
Cotte de mailles	4	-2
Cuirasse	5	-3
Armure	8	-4

Distance	Escrime	Localisation	Conséquences	Perte de vie
2	2	Tête	Le personnage est en coma profond	1 toutes les 5 séquences
3 - 8	3 - 7	Torse	Le personnage est en coma léger	1 toutes les 5 séquences
9 - 10	8 - 9	Bras droit	Le bras est immobilisé	1 par heure
11 - 12	10 - 11	Bras gauche	Le bras est immobilisé	1 par heure
13	12	Mains	La main est détruite	1 toutes les 5 séquences
14 - 15		Jambe gauche	La jambe est immobilisée	1 par heure
16 - 17		Jambe droite	La jambe est immobilisée	1 par heure
18		Pieds	Le pied est détruit	1 toutes les 5 séquences

EXPERIENCE

EXPERIENCE	3	5	7	9	12	15	18	21	25	29	33
Passage de	6 à 7	7 à 8	8 à 9	9 à 10	10 à 11	11 à 12	12 à 13	13 à 14	14 à 15	15 à 16	16 à 17

1. ENTREE DANS L'ESPRIT DE LA CIBLE

Transe

Jet de 3d sous la compétence utilisée.

Marge de réussite = points de concentration.

Passage

- La cible fait un jet de 2d sous sa Perception.
- Si la marge de la cible > points de concentration : **Rejet**.
- Sinon, le Céphale entre dans l'esprit de la cible en utilisant un nombre de points de concentration égale à la marge de réussite de la cible (une marge négative = 0).
- Composition d'une manipulation Céphalique.
- Choix d'une manipulation dont le coût est inférieur ou égal aux points de concentration restant.

2. COUT D'UNE MANIPULATION

Points	Eléments			
	Télépathie	Illusion	Mémorisation	Contrôle
1	Emotion	Sensation déterminée	Connaissance spécifique	Mouvement spécifique
2	Pensée	Sensation	Connaissance	Type de mouvement
3	Décision	Sens	Savoir	Corps

Modification

Observer : aucun point.

Altérer : même nombre de points que l'élément à modifier.

Durée	Points de Pouvoir
Instantanée (la séquence en cours)	1
1 minute (6 séquences)	2
10 minutes	4
1 heure	6
1 journée	8
Permanente	12

3. EFFET DES REJETS OU DES RAPPELS

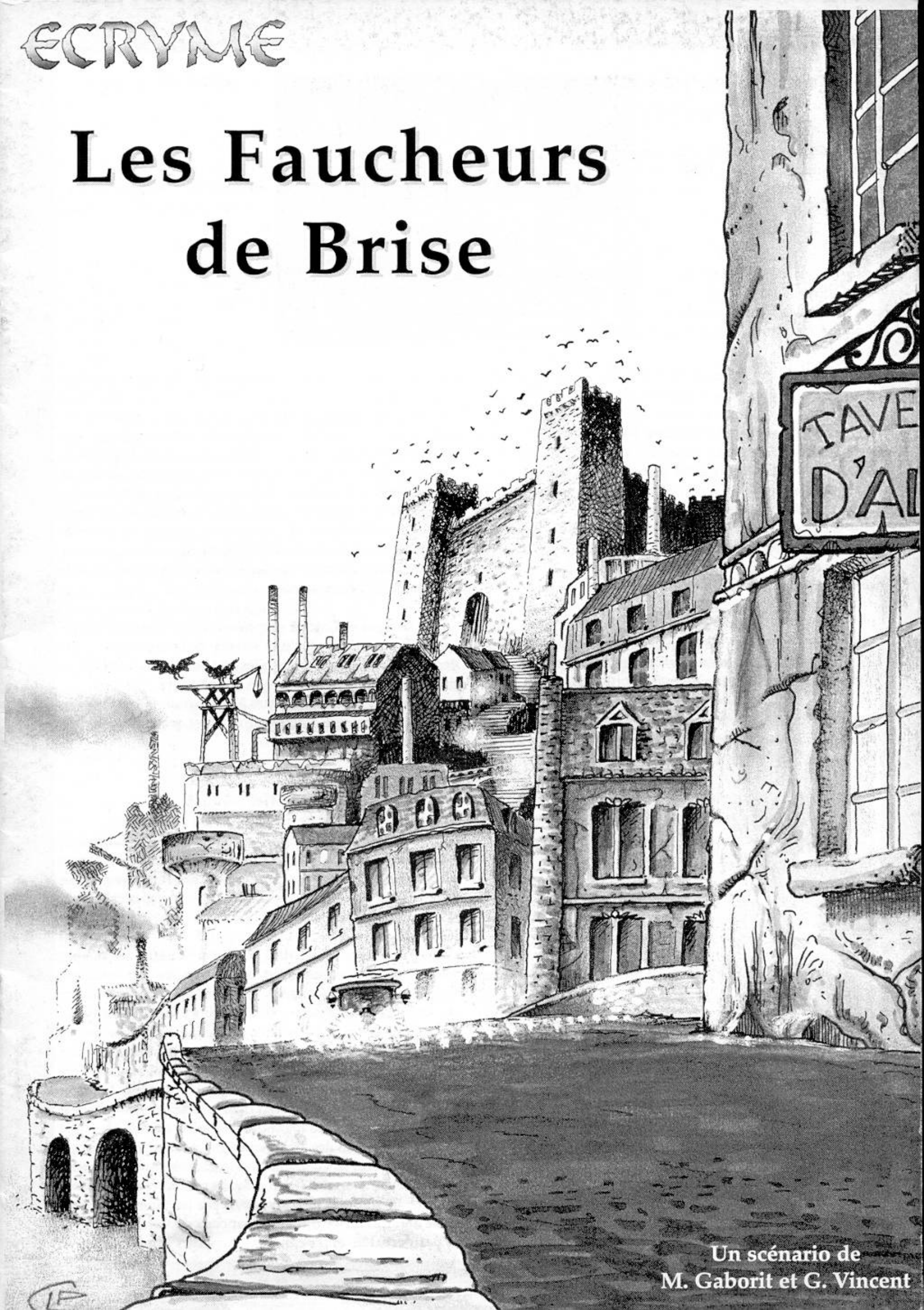
Rappel : aucune action possible durant (1d6/2) séquences.

Rejet : on utilise soit la différence entre la marge de réussite de la cible et les points de concentration du céphale lors d'un passage, soit le résultat du jet d'1d6.

DESCRIPTION	EFFET SUR LE CEPHALE
1-2 : L'esprit de la cible se ferme de façon inconsciente. La cible ne s'est donc pas rendue compte de la tentative du Céphale.	Pendant les dix prochaines séquences, le Céphale ne pourra re-tenter d'actions Céphaliques sur la cible qu'avec une difficulté de 5d.
3-4 : L'esprit de la cible a détecté inconsciemment l'intrusion mais rejette violemment le Céphale.	Le Céphale reçoit un choc qui l'étourdit (il ne peut agir durant la séquence suivante). Il ne peut refaire d'actions Céphaliques sur la cible durant la journée.
5 : L'esprit de la cible réagit à l'intrusion en confrontant le Céphale à ses peurs les plus profondes. La cible sent que l'on a essayer de manipuler son esprit mais sans pouvoir en déterminer l'auteur.	Le Céphale entre en catatonie durant 5 minutes (incapacité totale de faire quoi que ce soit). Il souffrira désormais d'une phobie correspondant à la peur de la cible (agoraphobie, arachnophobie, claustrophobie, traversophobie, ecrymophobie, etc...). Le Céphale est dans l'incapacité d'utiliser ses compétences Céphaliques (quelque soit la cible) durant une journée.
6 : La cible entre dans une peur panique et attaque instinctivement l'esprit du Céphale, découvrant par là même son identité.	Le Céphale, sous le choc, entre en catatonie pendant une journée entière et perd 2 points de score dans la compétence Céphalique qu'il a utilisée. Il ne peut utiliser de compétences Céphaliques pendant une semaine.

ÉCRYME

Les Faucheurs de Brise



Un scénario de
M. Gaborit et G. Vincent



L'affaire du préfet de police Pillot (voir «mémoires du préfet Pillot», page 56 d'Ecryme, le livre) a depuis longtemps été enterrée dans les archives de Téoric. Néanmoins, les acteurs de cette tragique histoire n'ont pas renoncé à leurs jeux étranges. Trois des Saint Just, le comte de Malgone (qui a purgé sa peine au Pilier Oblique), le comte de Veilly et la baronne d'Egonile ont abandonné leur seigneurie traversière pour Venice, seule cité selon eux susceptible de tolérer leurs vices. Mais, sous ses apparences de douce anarchie, Venice s'est révélée être un terrain peu propice à leurs jeux. Les trois complices se sont tournés une fois de plus vers la traverse.

L'idée du jeu prévaut sur les considérations d'ordre politique. Il ne s'agit plus de **jouer** pour définir les limites de sa seigneurie, mais de jouer uniquement pour le plaisir.

Les trois Saint-Just ont choisi un jeu au principe simple : confronter trois équipes qui, partant de Venice, devront rallier la cité d'Eole. Un parcours défini à l'avance mettra les trois équipes à égalité. La traverse servira de cadre du jeu. L'équipe gagnante se verra offrir un prix de 60 000 liges (payé par les deux aristocrates perdants).

Les trois complices, euphoriques, impatients d'en découdre, s'affairent pour trouver leur équipe respective...

Les participants et leurs pions

(Les équipes du comte De Veilly et de la baronne d'Egonile doivent être jouées par le maître des recherches. Par contre, l'équipe du Comte de Malgone est constituée par les personnages - joueurs)

Comte de Veilly

Le comte fait montre d'un certain humour noir dans le choix de ses pions. Les deux hommes qu'il recrute, Dragan et Cardiff, sont d'anciens gendarmes-traversiers limogés pour avoir suivi le Préfet Pillot durant son enquête sur Saint-Just. Issus du milieu ouvrier,

les deux hommes se sont fait gendarmes pour la même raison : le prestige, mais aussi le cadre de vie que leur offrait la gendarmerie. Une fois rejetés, ils ont perdu leurs repères et ont accueilli la proposition du comte comme une possibilité de racheter leur honneur. De Veilly s'est présenté comme un mandataire du préfet de Venice et leur a parlé d'un vague complot politique avant de les charger d'une mission : transmettre une liste de suspects à la police d'Eole avant que leurs complices ne les préviennent. Pour éviter les espions, ils devront emprunter un itinéraire précis et ralentir les complices, tout en évitant de fâcheux assassinats.

Dragan et Cardiff disposent d'une bonne connaissance des traverses et d'une science des armes non négligeable. Mais ils sont obnubilés par leur titre de «chargé de mission» et par la nécessité de faire vite.

Aussi, iront-ils toujours à la solution la plus rapide et la plus évidente (même si ce n'est pas forcément la meilleure).

Baronne d'Egonile

Autant De Veilly a dû pervertir la réalité, autant la baronne a réussi à trouver des pions qui participeront pleinement au jeu. Elle a réussi à recruter un groupe d'amuseurs qui, ayant décidé de rallier Eole, préfèrent le faire en s'amusant, surtout si cela peut leur rapporter de l'argent.

Elysée est issue de l'académie Bouffonne où ses maîtres ne sûrent apprécier ses spectacles qui sortaient par trop des cadres rigides de l'académie, et décidèrent de se passer de ses services. C'est alors qu'elle rencontra Argyle le voleur et Grimoire, un moine archiviste qui se pique d'être poète mais dont les traits d'esprit font bien moins souvent mouche que ceux de son arbalète. Les trois aigrefins s'improvisèrent alors baladins. Mais la concurrence Vénicienne était trop rude et Argyle proposa à ses compagnons de rejoindre sa gilde à Eole.

A l'inverse des rigides Dragan et Cardiff, le groupe d'Elysée prend la vie comme une gigantesque plaisanterie. Ils veulent gagner le jeu mais ils essayeront d'y mettre le style. Ils seront d'ailleurs servis par les talents d'actrice et de manipulatrice d'Elysée, par ceux de voleur d'Argyle et par l'arbalète et les connaissances de Grimoire.

Comte de Malgone

Introduction des personnages

La rencontre entre le Comte et les personnages peut se dérouler de diverses façons, vous fournissant trois introductions possibles pour ce scénario :

*Vos personnages, dans un cadre de votre choix (de préférence un club ou même un relais) sont amenés à rencontrer le comte de Malgone. Ce dernier entrevoit chez les joueurs une équipe sérieuse et tente de provoquer leur participation au Jeu. Il peut s'y prendre de différentes manières. Au maître du jeu d'adapter le discours de Malgone à l'état d'esprit de ses joueurs. Vous pouvez vous servir des exemples suivants :

- Profiter de l'ivresse d'un personnage pour lui faire parier qu'il est capable de rallier Eole avant les autres équipes (et faire ainsi écho à Jules Vernes et Phileas Fogg). Un pari somme toute idiot mais qui obligera un homme d'honneur à s'y tenir (d'autant plus qu'il y a de l'argent à la clé...).

- Un des joueurs s'endette vis-à-vis d'un aristocrate, au cours d'un jeu de hasard, et le comte propose d'effacer la dette si le personnage (et par rebondissement, ses compagnons) participe au Jeu.

*Vos personnages sont très simplement contactés par le comte de Malgone qui leur propose, moyennant finances, de participer au Jeu. Pour les personnages, c'est là le moyen de voyager et de rejoindre la cité d'Eole tout en étant payés.

*Si vos joueurs ont choisi d'incarner les personnages pré-tirés d'Ecryme (le livre) et de jouer «sonate vénicienne», vous pouvez mettre en scène l'intervention d'un ambassadeur du Duché. Celui-ci a découvert que le Lunglance, confisqué par le Tribunal du Saint office, était bien celui du Duché. Dans ce cas, Phaléo, doge de la Note, s'arrangera avec l'ambassadeur pour que les personnages soient lavés de toute condamnation vis-à-vis du Duché en échange du dirigeable. Bref, les personnages, sans argent, ont tout intérêt à quitter Venice le plus tôt possible (n'oubliez pas qu'ils se sont sans doute mis à dos le Cercle céphalique...). La proposition du comte de Malgone peut être une aubaine...

Quelle que soit l'introduction que vous aurez choisie pour vos joueurs, le comte de Malgone exposera aux personnages les règles du jeu telles qu'elles sont définies ci-dessous, puis leur donnera rendez-vous à la Grande Halle de Venice le lendemain matin. Une fois l'entrevue terminée, le comte rentrera dans un grand Hôtel de Venice où il s'est inscrit sous le nom d'Hurlanc et où il passera la nuit entière, seul.

Les Règles (ce qu'expose le comte de Malgone aux personnages) :

Les règles du Jeu sont les mêmes pour les pions des trois joueurs de Saint-Just. Elles sont d'ailleurs assez simples et tiennent en quelques propositions :

But :

Rallier Eole le plus rapidement possible, en passant impérativement par des endroits qui ne seront indiqués que le lendemain, au départ du Jeu. Le premier groupe qui entrera dans le café des allégoriques remportera le Jeu.

Moyens :

*Les participants ne disposent pour ce trajet que de leurs seules ressources (les Saint-Just ont d'ailleurs fait en sorte que les moyens financiers des trois groupes soient comparables).

*Tous les participants commencent leur trajet en train. Par la suite, ils pourront utiliser n'importe quel moyen de transport, à l'exception des dirigeables et des montgolfières.

*Chaque groupe peut tenter de ralentir ses concurrents par tous les moyens, à l'exception d'agressions physiques directes. Ainsi le vol, le sabotage, les drogues, ou même la calomnie sont tolérés. Peu importe que ces actions puissent entraîner la mort d'un personnage (exécution pour accusation injustifiée, accident d'automobile mortel), ce qui compte, c'est qu'elles n'aient pas été motivées par l'intention de tuer ou de blesser (comme le serait l'usage d'une arme ou d'un poison).

Notes à l'usage du Maître :

Lorsque le comte explique les règles aux personnages, le maître ne doit en aucun cas révéler le trajet qu'ils vont devoir suivre ni l'apparence des autres pions. Tenter une manipulation Céphalique ne donnera d'ailleurs rien : le comte ne connaît pas les autres pions et le trajet ne sera choisi que le lendemain en tirant au sort une des propositions faite secrètement par chacun des Saint Just.

Du fait de la nature même du scénario, le maître ne doit pas se limiter à gérer les actions des personnages. Il devra également jouer les actions des pions d'Egonile et de De Veilly. Si nous donnons des indications sur leurs actions ou leur progression, elles ne sont pas impératives et il appartient au maître de faire vivre la poursuite tout au long du scénario (ou du moins durant la première partie).

Enfin, les Saint-Just suivront la progression des groupes à partir de leur dirigeable. Aussi il serait bon que, de temps à autre, vous informiez les joueurs d'un point noir dans le ciel. Histoire de leur rappeler qu'il existe des règles.

Mais maintenant, place à l'action ...



Vers dix heures du matin, les personnages se rendent à la Grande Halle de Venice où les attend le comte de Malgone. Celui-ci sera extrêmement bref, voire sec. Le trajet qui a été finalement retenu n'est pas le sien, et cela ne lui plaît pas. Il s'agit de faire le voyage en train jusqu'à la gare d'Evillian et de joindre alors un relais, Brogol, pour finalement emprunter une grande portion de traverses, les Innomées, jusqu'à Eole.

Tout en donnant ces indications, il conduira les personnages près d'une des nombreuses voies de chemin de fer et leur remettra des billets de train en précisant que tous les participants au Jeu sont en première classe. Il ne répondra à aucune de leurs questions sur le trajet (il n'en sait d'ailleurs pas plus) ou sur tout autre sujet et prendra congé très rapidement en leur souhaitant bonne chance.

Si les personnages décident de suivre le comte, ils le verront (sans aucun problème) se diriger vers l'arrière d'un train gigantesque, le TransEcryme, dont le nom figure sur leurs billets. Une fois au niveau du wagon de queue, il attendra Egonile et De Veilly avant de monter dans un dirigeable fixé au toit du train.

Les personnages n'ont, à ce stade, pas d'autre choix que de s'installer dans le train. Lorsqu'ils y montent, ils sont accueillis par un steward qui leur présente les premières classes avant de les installer dans un wagon entier, aménagé comme un appartement (la chambre 10).

Les personnages doivent alors passer vingt-quatre heures à l'intérieur du train, l'arrivée à la gare d'Evillian se faisant le lendemain matin. Il est à espérer qu'ils mettront ce temps à profit pour découvrir les premières et faire leur petite enquête parmi ses habitants. Les pions de De Veilly et d'Egonile ne perdront, eux, pas une minute.

Les «premières»

Le TransEcryme ne passe à Venice que deux fois par an. Venice n'est pour lui qu'une étape. Il réalise en fait un périple de plus de 6 mois qu'il commence à Téoric pour finir à Souspente, réalisant ainsi la jonction entre les plus éloignées des cités connues. Plus qu'un simple train, le TransEcryme est une petite ville.

En fait de quartiers, le train possède quatre grandes parties (en plus de la locomotive). Chacune est placée sous l'autorité d'un maître contrôleur. Celui-ci dispose de stewards dont le rôle est d'accueillir les voyageurs et de veiller à leur sécurité, et de guetteurs qui, installés sur le toit du train, assurent la sécurité de ce dernier contre les attaques extérieures.

Le premier quartier est composé d'une vingtaine de wagons placés à l'arrière du train et destinés aux marchandises. Puis viennent les troisièmes classes, des wagons sur deux étages si bas qu'il faut se pencher pour s'y déplacer. Le troisième quartier abrite les secondes où les wagons, plus spacieux, sont aménagés en places assises et en restaurants.

Enfin, juste avant la monstrueuse locomotive, une quinzaine de wagons composent les premières. Les 10 premiers wagons comprennent une quinzaine de chambres luxueuses (numérotées de 1 à 15, de la chambre la plus éloignée des wagons de secondes à celle du capitaine, qui y est contiguë). Le reste des wagons accueille un restaurant/salon, un gymnase/salle de bal, un casino/salle de spectacle et le wagon du personnel.

Les accès entre ces différents quartiers étant en permanence surveillés par un guetteur, les personnages ne peuvent connaître du TransEcryme que les premières où les Saint-Just les ont gracieusement installés, avec les autres pions d'ailleurs.

La faune des «premières»

Les personnages pourront rencontrer les habitants des premières (à l'exception des bibliothécaires d'Agrégante) durant la journée dans le salon, le gymnase ou le casino ; à l'heure du dîner au restaurant et durant la soirée dans la salle de spectacle.

Les clients

Chacun des clients est suivi d'un numéro de chambre, les chambres 2, 8, 9 et 13 sont vides.

De riches voyageurs en route depuis Téoric : (ce sont les seuls qui n'aient pas embarqué à Venice)

Une noble d'Eole et sa fille (chambre 1), quatre maîtres cartographes d'Entrelace (3), deux représentants politiques de Méthalume (4) et quatre prêcheurs de l'église psychotique (5).

Les deux représentants de Méthalume pourront, après avoir essayé de convaincre les personnages des

bienfaits de l'économie humaniste (en fait une économie planifiée et autoritaire), avertir les joueurs du système politique suranné de Brogol (attention, ils ne savent rien de l'Aragone). Les cartographes, eux, possèdent une carte de la région, les Innomées brillants par leur absence (elles ne sont pas répertoriées). Quant aux autres, ils ne seront d'aucun secours pour les personnages.

Les Bibliothécaires d'Agrégante : (chambre 6)

Dès le départ de Venice, ils s'enferment dans leur chambre où ils se font livrer leurs repas. Si on profite de ces collations pour jeter un coup d'oeil dans la chambre, on apercevra le bout de mousquets à rouets ...

Suspects parfaits pour les personnages, ils sont en fait chargés d'amener un livre précieux à un archiviste renommé de Souspente et sont quelque peu paranoïaques. Heureusement pour les personnages trop curieux, ils visent vraiment très mal.

Si les personnages les interrogent, Dragan essayera de leur donner de faux renseignements (par exemple qu'il existe une diligence qui va de la gare d'Evillian à Brogol) et de faire porter leurs soupçons sur d'autres voyageurs, vraisemblablement les bibliothécaires d'Agrégante ou les bretteurs d'Eole.

Un négociant et ses deux filles : (chambre 11)

L'homme est un vénicien qui a du vendre son négoce de vin à une compagnie marchande très persuasive. Il a décidé de partir avec ses économies pour s'installer à Souspente avec ses deux filles de 18 et 20 ans.

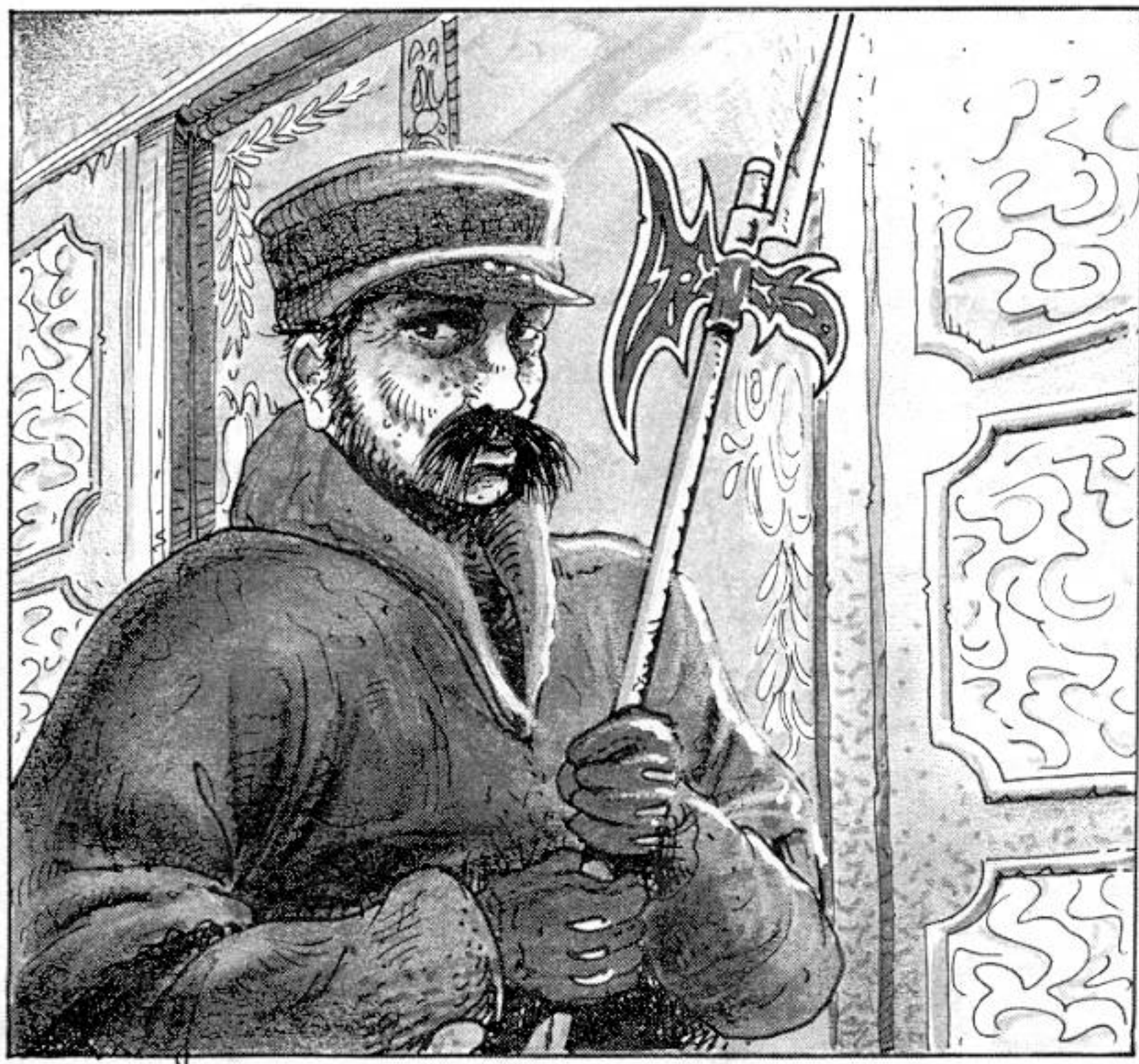
Le négociant est un homme tout à fait sympathique malgré le fait qu'il ne se sépare jamais de ses deux pistolets (un héritage du temps où il sillonnait les traverses). Il connaît parfaitement le relais d'Evillian et pourra en parler en détail aux personnages. Ils les recommandera même à un de ses vieux amis qui possède une vieille locomotive.

Ses deux filles joueront tout le long du voyage à séduire les autres voyageurs afin d'obtenir d'eux le récit de leur vie (au maître de se servir de ce comportement pour en faire des pions potentiels aux yeux des personnages).

Trois bretteurs d'Eole : (chambre 12)

Ce sont des membres d'une école d'escrime venus assister à une des manifestations véniciennes (probablement le Carnaval). Ils ont du quitter Venice pour éviter de se faire accuser d'assassinat sur un aristocrate qui les avait provoqués en duel.

Ils sont extrêmement méfiants vis à vis de Dragan et Cardiff (ce sont des gendarmes véniciens). Ils se montreront plus agréables vis à vis des personnages qu'ils essayeront d'amener à parier sur un combat amical et, à défaut, qu'ils inviteront à tenter leur chance au casino (ils ne possèdent aucun renseignement utile aux personnages).



DRAGAN

Dragan et Cardiff : (chambre 7)

Ils sont habillés en gendarme et ne quittent jamais leur mousquet de Galice (de grands mousquets à mèches intégrés dans le manche d'une hallebarde). Le personnel du train les croit en mission pour le préfet de Venice, Dragan leur a d'ailleurs montré un document l'attestant. Il s'agit d'une plaquette de fer que leur a remis le comte De Veilly. Un jet de 3d sous Urbatechnologie permettra de savoir que les formules utilisées ne sont pas celles de la préfecture et donc qu'il s'agit d'un faux.

Elysée, Grimoire et Argyle : (chambre 14)

Ils se sont présentés comme des baladins et en jouent le rôle à la perfection : Elysée prend un air de grande comédienne un peu niaise, Grimoire celui du poète maudit réduit à écrire des 'farces' et Argyle adopte le style garde du corps consciencieux ; il arbore d'ailleurs l'arbalète de Grimoire.

La première chose qu'ils ont faite dans le train est de se faire embaucher pour quatre représentations. Si on les interroge, ils ne parlent que de leur spectacle et s'affichent comme ignorants de toute autre chose.

Le personnel

Le maître contrôleur : (chambre 15)

Le maître contrôleur ne peut renseigner les joueurs que sur le train lui-même, car il ne connaît pas les lieux où passent les pions et il lui est interdit de dévoiler quelque information que ce soit sur les passagers.

Par contre, il possède dans sa cabine, écrite à la craie sur une ardoise, une liste des passagers avec leur profession (du moins celle qu'ils ont annoncée), leur destination et le nom de celui qui a réglé le billet. (à ce propos, les billets de tous les pions ont été réglés par le comte De Veilly, ce qui permettra à Elysée d'identifier ses concurrents).

Les stewards :

Cinq jeunes hommes habillés tout de blanc et armés de fins stylets dissimulés dans leurs manches (mêmes caractéristiques que des couteaux). S'ils ne connaissent des passagers que ce qu'ils ont pu observer, l'un d'entre eux a vécu à Brogol durant les huit premières années de sa vie. Ce dernier fera aux joueurs un portrait de Brogol schématique voire flou.

Les guetteurs :

Ils sont une dizaine répartis sur les toits des wagons, armés d'épées larges, de mousquets et d'arbaleètes. Ils refusent toute discussion et repoussent à l'intérieur du train les voyageurs venus les voir.

Mise en scène

Actions des personnages

Les personnages, durant le voyage en train, doivent se renseigner sur la suite de leur trajet. Quelles que soient les personnes qu'ils interrogent, il est essentiel que ces dernières insistent bien sur le fait que le problème majeur va être de trouver un moyen de transport à la gare d'Evillian et un guide à Brogol (pour traverser les Innomées que tous ne connaissent que de réputation).

Mis à part le personnel et les voyageurs partis de Téoric, tous les clients des premières doivent être, pour les personnages, des concurrents potentiels. Le maître doit, pour conserver son intérêt à ce huis clos, jouer sur les descriptions des voyageurs pour entretenir ces ambiguïtés. (Note : dans un espace aussi restreint qu'un train, il semble difficile pour un Céphale de se mettre en transe sans qu'aussitôt un steward ou un client ne vienne troubler celle-ci en tentant de lui porter secours).

Il ne faut pas oublier que les autres pions recherchent également des renseignements. Il est probable que les personnages interrogeront par hasard une personne déjà questionnée par Cardiff et Dragan ou par

Elysée et les siens (mais il se peut qu'ils ne soient pas les seuls à poser ces questions : les cartographes ou les filles du négociant peuvent très bien le faire également).

Mais cet acte ne peut, sans en devenir lassant, se passer d'événements. C'est, dans une certaine mesure, aux personnages de créer ces événements en cherchant à démasquer leurs concurrents puis, et surtout, en cherchant à les neutraliser (ou du moins à les ralentir).

Gérer ces actions nécessite de connaître à tout moment les soupçons et les actions des autres pions. C'est au maître de les jouer et d'improviser en fonction des actions des personnages. A cet égard, il peut s'appuyer sur les événements et les lignes de conduite décrits ci-après (ceux-ci ne sont en aucun cas obligatoires et doivent être mis en scène selon les besoins de l'intrigue).

Les autres pions : petite chronologie ferroviaire

(Le train part de Venice à midi et arrivera à la gare d'Evillian le lendemain matin vers neuf heures).

Incursion d'Argyle dans la cabine du maître contrôleur (13 heures)

Dès le départ du train, Elysée et les siens savent qu'il existe une liste des passagers. Vers midi et demi, Elysée va demander au maître contrôleur de la rejoindre au salon, soi-disant pour lui parler de l'organisation de ses spectacles. Pendant ce temps, Argyle va réussir à entrer dans la chambre 15 et à recopier la liste des passagers. Il va également effacer toutes les mentions du comte de Veilly pour les remplacer par d'autres indiquant que chacun des pions a payé son billet lui-même.

Argyle est passé par la fenêtre pour atteindre la cabine du maître contrôleur. Aussi, à moins d'un hasard miraculeux, il n'existe pas d'autres moyens de se rendre compte de la falsification que de se procurer la liste (dans ce dernier cas, chacun des personnages a droit à un jet de dés sous sa Perception comme indiqué dans le livre des règles page 80. Argyle a réussi sa Manipulation avec une marge de +4).

Incartade fâcheuse (entre 16 et 19 heures)

Une des filles du négociant de Venice essaye, fort maladroitement d'ailleurs, de séduire un des bretteurs d'Eole en se serrant tout contre lui. Celui-ci, voyant une occasion de confirmer le passé du négociant, prend prétexte de la chose pour accuser la fille de vouloir le fouiller et provoque le négociant en duel.

L'incident restera purement verbal, le bretteur criant à l'offensé et le négociant tentant, en pure perte vu la mauvaise foi de son interlocuteur, de se concilier avec ce dernier. Ulcéré, le négociant finira par sortir ses pisto-

lets (un dans chaque main) et en menacera le bretteur. A ce moment, si personne n'intervient, le maître contrôleur se présentera et calmera la situation.

Disparition ... (18 heures)

Vers 17 heures, Dragan et Cardiff s'éclipsent pour se diriger vers l'avant du train. Là, il discutent avec un des stewards (à propos d'une certaine personne qui aurait un rapport avec leur «mission pour le préfet») puis se dirigeront vers les toilettes. En fait, ils vont vers la jonction entre les wagons et la locomotive sans que personne ne les remarque. Là, ils essayent de détacher la locomotive mais sont surpris par un guetteur qui leur demande des comptes. Une fois le guetteur plongé dans l'Ecryme, Dragan et Cardiff retournent dans le salon.

Vers 18 heures, le maître contrôleur réunira tous les voyageurs : un meurtre a été commis et quelqu'un a essayé de détacher la locomotive... Aussitôt, Dragan et Cardiff se désignent comme enquêteurs (ce qu'approuvera le maître contrôleur) et commencent une pseudo-enquête.

Au maître de développer celle-ci. Les gendarmes peuvent avouer leur impuissance comme ils peuvent monter un scénario biscornu, le révéler aux voyageurs durant le dîner (dans une séance à la Hercule Poirot) et désigner comme coupables soit les trois bretteurs d'Eole soit les personnages, selon votre humeur (dans ce dernier cas, les personnages seront consignés dans leur cabine).

Le spectacle d'Elysée (21 heures)

Après le dîner, tous les voyageurs sont conviés à assister au spectacle d'Elysée et de ses amis. La plupart des voyageurs (à l'exception des bibliothécaires d'Agrégante) sont alors réunis dans la salle de spectacle. Son déroulement est assez simple. Argyle commence par essayer de dérider la salle par quelques plaisanteries au goût douteux. Le silence qui règne alors dans la salle est pour le moins impressionnant.

Grimoire interrompt alors Argyle et annonce, au soulagement général, qu'Elysée va faire subir à ce fat prétentieux le châtement qu'il mérite. Un cercueil est apporté sur scène et Argyle, tremblant, y est conduit par Grimoire qui referme le cercueil. Elysée va alors percer le cercueil d'une série de lames. Pendant ce temps, Argyle, qui est passé de l'autre côté de la paroi par une ouverture dérobée, se rend dans la chambre des maîtres cartographes où il dérobe leur carte.

Argyle de nouveau dans le cercueil, Elysée le fait réapparaître. Elle annonce alors un tour de divination et choisit les personnages comme volontaires. Elle commence alors par leur inventer un passé de brigands et de voleurs. Argyle s'approche alors des personnages et, avant que ceux-ci aient pu réagir, tire du pourpoint de l'un d'eux, comme par magie, la carte au moment même où Elysée annonce que les personnages l'ont dérobée chez les cartographes...

Il y a alors un moment de flottement dans la salle, puis le maître contrôleur appelle ses stewards qui entourent les personnages. S'en suit une discussion où les personnages vont pouvoir défendre leur point de vue. Si la manipulation d'Elysée est facile à démonter, Dragan se précipitera sur cette occasion inespérée et affirmera avoir surpris les personnages devant la porte des cartographes. Selon toute vraisemblance, le maître contrôleur se rangera du côté d'Elysée et de Dragan et assignera les personnages à résidence dans leur chambre.

Nuit :

Si les personnages sont retenus prisonniers dans leur chambre, il ne se passera rien d'exceptionnel durant la nuit. Simplement, un steward montera la garde devant leur porte fermée à clef. Le problème sera de sortir de la chambre pour descendre à Evillian. Dès l'arrivée en gare, deux guetteurs se mettront devant leur fenêtre empêchant toute fuite. La seule solution pour sortir sera de sauter du train peu avant son arrivée à Evillian ou peu après son départ, au moment où il roule suffisamment lentement pour que les personnages ne se blessent pas (il est à noter que cette manœuvre leur fera perdre une heure sur les autres groupes).

Par contre, s'ils ont réussi à éviter les intrigues de leurs concurrents et qu'ils sont libres, Dragan et Cardiff essayeront de les neutraliser. D'abord en leur envoyant (soi-disant «au frais de la compagnie») des boissons droguées (les personnages qui boivent de ces boissons doivent réussir un jet de 4d sous leur Constitution ou s'endormir pour un nombre d'heures égal à la valeur de leur marge d'échec). Puis, vers 3 heures du matin en injectant dans leur serrure un acide qui la bloquera totalement. Sachant que le train ne s'arrête que quelques minutes à la gare d'Evillian, le matin risque d'être, pour les personnages, un peu paniquant.

Notes :

Les événements ci-dessus dépendent des soupçons des groupes du comte De Veilly et de la Baronne d'Egonile : ils ne peut y avoir d'actions contre les personnages s'ils ne sont pas découverts.

Comme Argyle a réussi à dérober la liste des passagers et à noter que trois chambres (y compris la leur) avaient été réservées par la même personne, Elysée sait très tôt (vers 14 heures) contre qui elle joue.

Par contre, Dragan et Cardif n'identifieront les personnages que si ces derniers posent suffisamment de questions, ce qui devrait être assez probable (comme la réciproque d'ailleurs). Par contre, ils ne soupçonneront jamais Elysée et parient plutôt sur les trois bretteurs d'Eole.



Evillian se trouve à la jonction de deux traverses : celle de Brogol qui mène au relais du même nom et celle qui relie Venice et Souspente. Construite à l'origine pour acheminer les marchandises produites par Brogol dans les grandes cités, elle n'a plus aujourd'hui aucune autre raison d'être que l'attachement que lui portaient ses habitants et notamment son maire, riche marchand de Venice qui y a installé sa résidence principale.

Malheureusement, cet attachement ne s'est pas transmis aux jeunes générations et la gare se meurt tout doucement.

Le passage des personnages dans cette petite bourgade tranquille se doit d'être rapide. Normalement les personnages disposent déjà de la plupart des renseignements nécessaires (au besoin, il suffit d'interroger les gens de la bourgade) et il ne s'agit pour eux que d'obtenir les moyens de transport les plus rapides (les automobiles) avant les autres concurrents.

Les moyens de transports

Les automobiles

Il n'existe que deux automobiles à Evillian : celle du maire et celle du tenancier du «café de la gare».

*Le maire n'est que rarement à Evillian, de fait il passe la majeure partie de son temps à Venice (pour ses affaires) et ne réside dans la gare que deux ou trois jours par mois. Par contre, sa grande maison est en permanence occupée par sa femme, ses deux enfants et quatre domestiques qui servent de gardes du corps.

L'automobile est entreposée dans un garage au rez-de-chaussée de la maison. Il s'agit d'une «grand luxe» dont le maire est tombé amoureux et qu'il entretient en parfait état de marche.

En l'absence du maire, aucun membre de la maison n'acceptera de prêter l'automobile à qui que ce soit (et cela à n'importe quel prix). De toute façon le faible stock d'essence dont dispose l'automobile permet tout juste d'arriver à Brogol et interdit tout retour.

La seule façon de se procurer cette automobile est donc de la voler. Entreprise assez périlleuse puisque les quatre «domestiques» surveillent la maison en permanence.

*Si la voiture du maire est en parfait état de marche, celle du tenancier est pour le moins vétuste. Il s'agit en fait d'un héritage de son père et l'automobile dort depuis près de 10 ans dans une remise, derrière le café. Autant dire qu'elle a besoin d'une bonne révision (au moins deux heures de travail et un jet à 3d sous la compétence Mécanique). Le tenancier ne dispose plus d'essence depuis bien longtemps (mais il pourra renvoyer les joueurs au responsable de la gare).

Le tenancier, un ancien constructeur de traverse, n'attache à la voiture qu'une valeur sentimentale limitée et il est tout à fait prêt à s'en séparer ou à la louer pour une somme dérisoire (une centaine de Liges) ou même gracieusement si on le prend du bon côté.

La locomotive

La locomotive est la première chose que les personnages verront en descendant du TransEcryme. Elle rouille sur l'ancienne voie qui amène à Brogol. Elle donne l'impression de ne jamais pouvoir redémarrer.

Elle appartient au soi-disant responsable de la station d'Evillian, Arst. Ce dernier est l'ami du négociant que les personnages ont rencontré dans le TransEcryme et si les personnages se présentent de sa part, il sera très heureux de pouvoir les aider. Outre les renseignements qu'il peut donner sur Evillian, il pourra proposer aux joueurs de les conduire à Brogol avec la locomotive.

Si elle n'a pas servi depuis longtemps, Arst n'a pourtant jamais cessé de l'entretenir et elle est, du moins théoriquement, en parfait état de marche et peut partir dès que l'on aura chargé le charbon (ce qui prendra tout de même une bonne heure, la réserve se trouvant une dizaine de mètres plus loin). Le seul véritable problème est l'état de la voie de chemin de fer qui mène à Brogol. Celle-ci n'ayant plus été utilisée depuis une dizaine d'années, on peut s'attendre à quelques surprises...

En plus de la locomotive, Arst possède un petit stock d'essence qu'il conserve pour des cas d'urgence. S'il est facile de le voler, il semble plus simple de convaincre Arst qu'il s'agit d'un cas extrême.

Chevaux et Vélocipèdes

Ce sont les deux moyens de transport les plus simples à obtenir. Il existe en effet à Evillian un éleveur de chevaux et un petit fabricant de vélocipèdes. Ces deux personnes sont des marchands purs et durs et il faudra les payer pour obtenir ces moyens de transport (environ 4500 Liges pour les chevaux et 600 pour les vélos).

En ce qui concerne les chevaux, il est à espérer que les personnages n'oublient pas que ces derniers ont, tout autant qu'eux, besoin d'eau et de nourriture ; la traversée durant près d'une journée.

Les pions

Dragan et Cardiff, dès leur descente du TransEcryme, vont à la maison du maire pour réquisitionner son automobile. Les domestiques refusant, ils les menacent alors de leurs armes et s'emparent de l'automobile. La chose va provoquer un tollé général dans le

village qui ne parlera dès lors plus que de cela (facilitant les actions éventuelles des personnages et d'Elysée).

Elysée et son groupe iront moins vite et prendront le temps de se renseigner sur la traverse de Brogol avant de chercher un moyen de transport. Ils prendront un de ceux qui restera mais auront une préférence pour l'automobile du tenancier.

Dragan et Cardiff partiront vraisemblablement les premiers. Les personnages suivront et enfin Elysée partira avec Argyle et Grimoire.

Interlude : la traverse de Brogol

La traverse de Brogol est une petite traverse d'une dizaine de mètres de large avec une voie de chemin de fer. Sa traversée ne pose aucun problème majeur et vous pouvez la jouer de trois manières différentes :

La première consiste à vous passer de description, le voyage se faisant sans encombre. En ce cas, la durée de la traversée ne dépend que du moyen de transport utilisé : 4 heures pour l'automobile du maire (à condition de ne pas dormir), 6 heures pour la locomotive (c'est un vieux modèle) et l'automobile du tenancier, 1 journée pour les chevaux (ces derniers doivent se reposer) et de 1 à 2 jours pour les vélocipèdes.

La seconde confronte les personnages aux problèmes inhérents à tout voyage sur les traverses. Pour cela, il suffit de provoquer des incidents qui dépendront du moyen de transport utilisé par les personnages. Une automobile peut tomber en panne (surtout celle du tenancier), la voie de chemin de fer peut être très abîmée par instant et la traverse elle-même peut être vétuste et présenter des brèches, voir menacer de s'écrouler. Autre incident possible, l'intervention d'un petit groupe de marginaux installés sur une portion de traverse qu'ils considèrent comme **leur** territoire. La durée du trajet correspond à celle donnée plus haut, corrigée par la durée des incidents.

Une dernière façon de jouer la traversée est d'en faire une sorte de poursuite infernale, chacun des groupes n'étant séparé des autres que par quelques centaines de mètres. A vous, dans ce cas, de décider des actions d'Elysée et de Cardiff. Les variantes peuvent être nombreuses (embuscade visant à détruire le moyen de locomotion, sabotage de la traverse, etc...) et peuvent se combiner avec des incidents de trajet comme ci-dessus. Dans ce dernier cas, on utilisera, pour connaître l'ordre d'arrivée des concurrents à Brogol, la simple logique (ou si vous le désirez les règles de poursuite définies dans Ecryme, le livre, la difficulté étant de 2d pour l'automobile du maire, 3d pour celle du tenancier et la locomotive, 4d pour les chevaux et 5d pour les vélocipèdes).

Dans tous les cas, le moyen de transport des joueurs ne pourra les conduire au-delà de Brogol (les voitures n'ayant plus d'essence et n'étant de toute façon pas adaptées à la traversée des Innommées, le réseau de chemin de fer s'arrêtant un kilomètre avant Brogol, et les chevaux étant exténués).



Présentation

Petit historique.

Le relais de Brogol fut, durant plusieurs décennies, consacré exclusivement à la métallurgie. Mais le relais, trop excentré, finit par lasser les compagnies marchandes qui abandonnèrent les lieux à leur propriétaire, le châtelain Anton de Brogol. Ce dernier laissa les quelques artisans restés sur place s'installer dans les usines désormais abandonnées. C'est ainsi que des verriers occupèrent sans tarder quatre des cinq grandes usines de Brogol pour en faire des ateliers de verrerie. A la même époque, des renégats de l'Académie de l'Albatros d'Eole arrivèrent au relais et investirent, avec l'accord d'Anton, la dernière

usine. Ces ingénieurs un peu fous fuyaient le courroux de leur cité. Constructeurs fantasques, ils avaient mis au point des avions trop audacieux et avaient causé d'importants dégâts à la ville.

En moins d'un an, le relais de Brogol reprit vie, partagé entre verriers et ingénieurs. Ces deux petites communautés furent rejointes quelques mois plus tard par des partisans de l'Aragone. Ceux-ci, abusant facilement de la confiance d'Anton, installèrent dans le château de Brogol une dizaine d'étudiants et leur professeur.

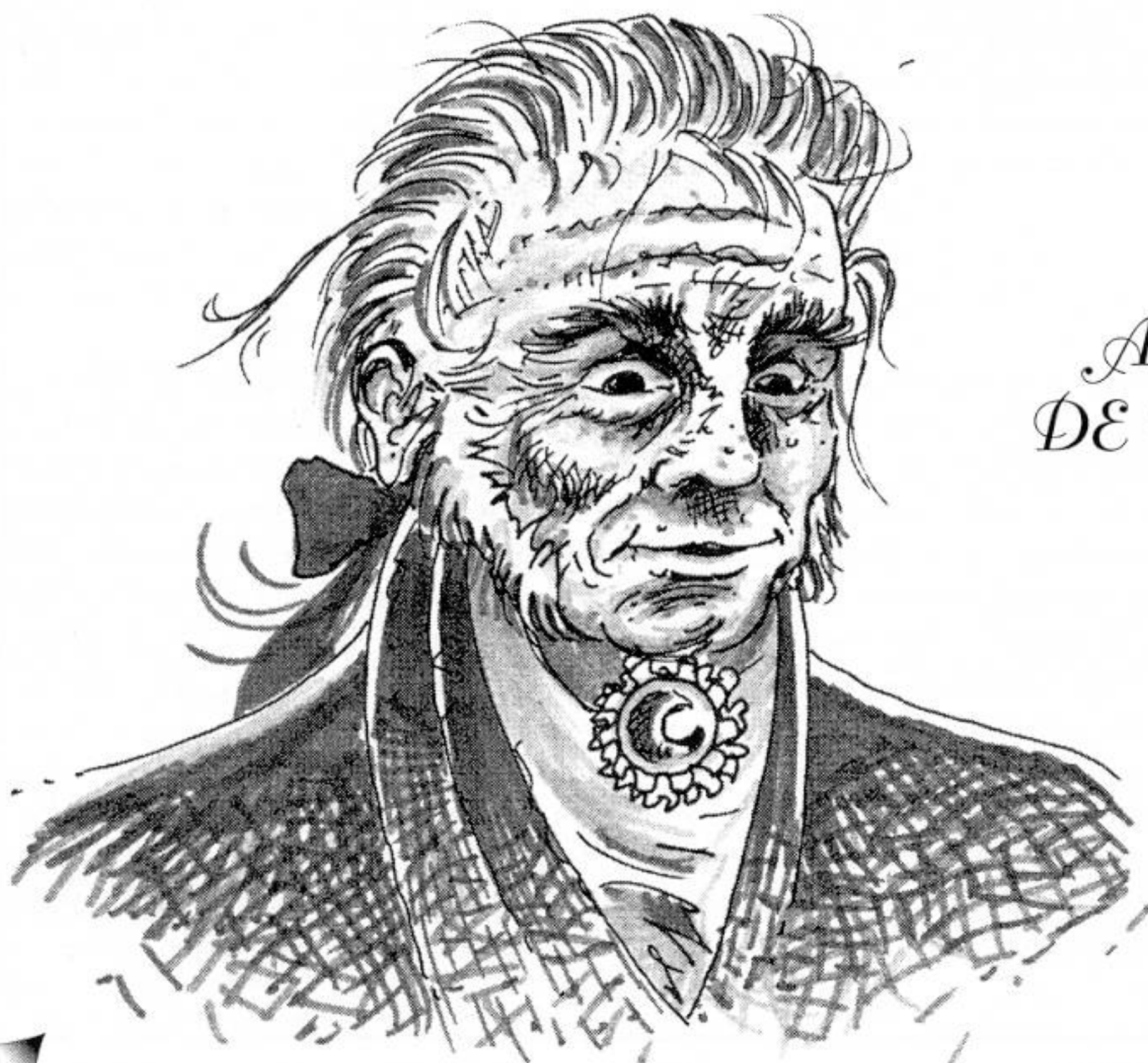
A la même époque, le relais devint également un point de passage pour les «Fauçonneurs de brise», une tribu traversière se déplaçant sur des chars à voile...

Aujourd'hui, le relais de Brogol se partage entre gens du château (Anton de Brogol, ses fidèles et le grougouille de l'Aragone) et gens des usines (verriers, ingénieurs de l'Albatros et quelques vieilles familles du relais).

Petit aperçu topographique

Le relais de Brogol ressemble à une petite colline. Au sommet, le château des Brogol domine, citadelle imposante et sans style formée de quatre hautes tours carrées jointes par des murs épais. Au pied du château s'étendent sans logique les habitations proprement dites, des maisons de pierre traversées par des ruelles étroites. Ici et là, les maisons disparaissent pour céder la place aux usines.

*ANTON
DE BROGOL*



Personnages et lieux

Le château des Brogol.

Trois des tours du château sont occupées par Anton et ses gens, la dernière tour ayant été cédée à l'Aragone. Le château occupe une place prépondérante grâce à ses caves qui fournissent l'essentiel de la nourriture du relais et à un puits d'eau potable.

Anton de Brogol, le «roi imaginaire», et ses gens

Le châtelain est particulièrement apprécié par ses habitants. Personnage rêveur, transcendé par son titre, il s' imagine souvent être à la tête d'un royaume. Ce «roi» imaginaire passe le plus clair de son temps à s'inventer des ennemis et à écrire d'interminables traités diplomatiques à des empires sortis tout droit de son imagination. Ses frasques ont finit par faire partie du décor et les habitants du relais se font un devoir de prendre pour argent comptant les récits de leur châtelain.

Anton tient à sa disposition la garde du relais menée par son fils, un homme taciturne uniquement préoccupé par ses chasses aux Hurleurs. La garde de Brogol est composée d'une douzaine d'hommes (armés de masses et protégés par une cuirasse). Anton est également entouré par une dizaine de serviteurs fidèles qui servent la famille de Brogol depuis toujours.

L'Aragone.

Le groupuscule installé au château est mené par le professeur Luc Merville. Un homme de lettres, ancien universitaire, qui a choisi de servir la cause de l'Aragone. Il dirige dix étudiants, dix jeunes gens qui apprennent les grands principes du «conservatisme traversier». Le groupe sort rarement du château et se contente de mener une vie d'étude à l'intérieur de la tour. Lectures, réflexions et cours occupent les trois-quarts de leur temps. Luc Merville s'est installé au relais de Brogol pour deux raisons : le relais est presque oublié et Anton de Brogol est un personnage aisément manipulable si l'on abonde dans son sens. Le professeur n'hésite pas à discuter des heures durant avec le châtelain sur la politique du «royaume».

Luc Merville sait pertinemment que les habitants du relais ne l'apprécient pas et il ne tolère de ses étudiants qu'une seule sortie par semaine dans la taverne du relais.

Les ingénieurs de l'Albatros.

Ils sont huit à avoir choisi de s'installer au relais de Brogol. Ils ont transformé l'usine que Anton leur a cédé en un gigantesque atelier où se côtoient des dizaines de prototypes d'aéroplanes plus farfelus les uns que les

autres (qui vont des grandes ailes fixées aux dos d'un homme à de véritables aéroplanes). Au beau milieu de ce capharnaüm se dresse une tour fait de bric et de broc qui perce le toit de l'usine et culmine à plus de soixante-dix mètres. C'est du haut de cette tour que les ingénieurs s'élancent parfois quand un prototype est jugé sûr. Jusqu'ici, les ingénieurs n'ont eu que deux grands blessés (le premier s'est écrasé dans l'Ecryme et s'en est tiré avec des marques disgracieuses qui lui font porter un masque lorsqu'il sort dans la rue, le second a perdu ses jambes et se déplace dans l'usine sur des filins installés en hauteur).

Les verriers.

Les artisans ont repris à leur compte les hauts fourneaux des usines et avec le sable que leur fournissent les Faucheurs de brise, fabriquent du verre destiné à Eole. Régulièrement (une fois tous les mois), un dirigeable vient chercher la production des verriers pour l'acheminer jusqu'à Eole. Ils vivent avec leurs familles dans les maisons qui bordent les usines. Ils sont les plus hostiles à l'Aragone. Ils vouent à Anton de Brogol une véritable admiration et le reçoivent en grande pompe quand il descend du château.

L'aventure.

Les autres pions

Voici, pour les deux équipes qui concourent contre les personnages, leurs actions si elles parviennent à les devancer :

L'équipe du comte de Veilly.

Les deux gendarmes, en voulant être rapides, ne tiendront pas compte de l'invitation d'Anton de Brogol au château (systématique vis-à-vis des étrangers qui arrivent au relais). En s'arrêtant à la taverne du relais, ils apprennent que les traverses qui partent du relais vers Eole, les «Innomées», sont quasiment livrées à l'abandon et impraticables sans un guide averti. En entendant parler des ingénieurs de l'Albatros, les deux compères se persuadent que l'aéroplane est sans doute le meilleur moyen de rejoindre Eole... Quelques heures plus-tard, ils s'envolent à bord d'un prototype après avoir prit son constructeur en otage afin qu'il leur serve de pilote.

L'équipe de la baronne d'Egonile.

Elysée, Grimoire et Argyle passeront eux aussi par la taverne du relais. Pas assez intrépides pour emprunter un aéroplane, ils préfèrent essayer de trouver un guide pour traverser les Innomées. Pour ce faire, ils acceptent l'invitation d'Anton au château. Là-bas, conscient du pouvoir de Luc Merville sur le châtelain, ils tenteront de faire du professeur un allié afin qu'il intercède pour eux auprès d'Anton et que ce dernier donne l'ordre aux habitants de Brogol de leur fournir un guide et des chevaux.

L'arrivée des personnages.

Les personnages choisiront sans doute de s'arrêter à la taverne du relais afin de manger ou de dormir pour la nuit. Ils y apprendront que les Innomées tracent un réseau chaotique et dangereux de traverses jusqu'à Eole. Si l'équipe de De Veilly ou celle d'Egonile les a précédés, les clients de la taverne en feront le grand sujet de discussion. Quoi qu'il en soit, une heure après leur entrée dans le relais, ils recevront une invitation d'Anton pour un repas au château (déjeuner ou dîner). Arrangez-vous pour que l'invitation leur laisse le temps de faire connaissance du relais et de ses habitants. A la taverne, on leur fera la même réponse : les Innomées ne se traversent qu'à cheval et nécessairement avec un guide.

Les habitants de Brogol ne parlent jamais des Faucheurs de brise. La tribu fait peur et seules quelques rares personnes (deux ou trois verriers et Anton) acceptent de les rencontrer sur les traverses près du relais. Si les joueurs se rendent chez les ingénieurs de l'Albatros, ils pourront se rendre compte que les prototypes sont fragiles et peu sûrs pour un trajet de longue durée.

L'invitation au château.

Elle servira surtout à faire comprendre aux personnages le jeu du pouvoir à Brogol entre le châtelain et le professeur Merville. Au cours du dîner, Anton sera toujours en décalage avec les questions des personnages. Pour aller jusqu'à Eole, dit-il, «il suffit d'un ordre et d'un seul et mes dirigeables, tractés par mon train de guerre, vous emmèneront jusqu'à la cité». Tout ceci sous le regard moqueur du professeur qui n'hésite pas à railler le châtelain dans son dos. Lorsque les personnages sont raccompagnés à la porte du château, ils doivent avoir compris le jeu de Merville. A eux, dès cette première rencontre, de choisir leur camp. Le châtelain est facile à séduire avec un peu d'imagination. Par contre, Luc Merville, très méfiant à l'égard des étrangers, se contentera d'écouter et sera peu bavard. Il reste que Anton appréciera la compagnie des personnages et leur demandera de revenir le voir le soir même (ou le lendemain matin).

Le complot.

Il intervient dans le scénario à votre discrétion. Entre temps, les deux autres équipes (ou une seule) ont pu arriver au relais et c'est l'occasion, surtout pour Elysée et ses complices, de délicates confrontations. Les personnages seront également invités par le fils d'Anton, Jale de Brogol, à participer à une chasse aux Hurleurs, sur échasses (en particulier la nuit, éclairée par des lanternes que portent des serviteurs en échasses...).

Un verrier, Omil, est à la tête du complot. Voilà plus de trois mois que celui-ci réunit secrètement quelques verriers, un ingénieur et une demi-dou-

zaine d'autres habitants pour évoquer l'Aragone. Le professeur, selon eux, doit impérativement être chassé de Brogol. Son influence sur le châtelain ne cesse de grandir. Déjà, la nourriture distribuée par le château a été réduite et le puits est désormais réservé aux gens du château (les habitants devant se débrouiller avec les eaux de pluie). Pour les comploteurs, la comédie a assez duré. Il faut se débarrasser de Luc Merville. Omil a saisi l'opportunité de l'arrivée des personnages et tente le tout pour le tout : leur demander de se débarrasser du professeur. En échange, Omil sait qu'il tient un trésor inestimable pour les personnages : son amitié avec le chef des Faucheurs de brise. Il sait pertinemment que la tribu doit passer près de Brogol dans les jours suivants et qu'elle acceptera d'emmener les personnages jusqu'à Eole.

Omil choisit bien son moment. Le vent s'est levé, la pluie tombe avec violence depuis des heures. La pénombre aidant, Omil, suivi d'un des ingénieurs et de deux habitants, rencontrent discrètement les personnages et leur confie son marché : Luc Merville contre le voyage avec les Faucheurs de brise (Omil donnera volontiers des détails sur la tribu). Le moyen importe peu. Mort ou vif, le professeur doit disparaître.

Ce que peuvent faire les personnages

Pour se débarrasser de Luc Merville, les joueurs ont l'initiative. Le mieux pour eux serait sans doute de s'attirer les bonnes grâces d'Anton. Auquel cas le châtelain les invitera à dormir au château. Les personnages pourront ainsi profiter de la nuit...

Si les personnages ont chassé avec Jale, le fils d'Anton, celui-ci pourra accepter, non sans réticence, de fermer les yeux lors de son tour de garde (les autres gardes ne sont évidemment pas concernés). Les personnages pourront donc parvenir jusqu'à la tour de l'Aragone sans être inquiétés.

Sinon, les gardes qui surprendront d'étranges allées et venues au cours de la nuit donneront immédiatement l'alerte (il n'y a pas de couvre-feu mais plusieurs personnes en arme ne manqueront pas d'attirer l'attention).

Si la garde du château est amenée à intervenir, les personnages ont peu de chance de lui échapper. Jale n'hésitera pas à les poursuivre avec ses hommes sur la traverse (il y a six chevaux dans l'écurie du château). Si les personnages sont capturés, vous pouvez à loisir moduler l'influence de Luc Merville sur Anton et vice-versa. Le premier demandera que l'on renvoie séance tenante les agresseurs à Venice pour qu'ils y soient jugés. Le second préférera écouter les personnages sur l'affaire. A eux de convaincre le châtelain qu'ils ont agité pour son bien... De toute façon, au bout de deux jours, Omil, suivi par de nombreux habitants du relais, viendra au château pour demander la libération des personnages. Omil, foncièrement bon, refuse de les laisser à leur triste sort (et est déci-

dé à conduire malgré tous les personnages jusqu'à la tribu). Anton ordonnera immédiatement la libération des personnages, ému par tant de sollicitudes (Luc Merville n'y pourra rien).

L'issue sera donc identique exceptée pour une question de temps. Si les personnages ont été capturés, ils ont perdu deux jours : un retard qui risque de compromettre gravement la réussite du Jeu.

La tour de l'Aragone.

Rez-de-chaussée : le rez-de-chaussée sert de réfectoire. Un escalier en métal permet d'accéder à l'étage supérieur.

Premier étage : la salle de cours. Cette pièce est occupée au trois-quarts par des pupitres de travail. Une estrade et un tableau jouxtent le mur nord. Le long des murs sont entreposées les tablettes d'argile qui servent aux étudiants pour noter leurs cours. Une petite échelle de fer mène au deuxième étage.

Deuxième étage : le dortoir. C'est dans cette pièce que dorment les étudiants de Luc Merville. Le mobilier est très simple, un lit et une armoire pour chacun. Quatre d'entre eux ont à portée de main l'équivalent d'un couteau. Aucun des étudiants ne montent la garde. Un escalier en métal mène au troisième.

Troisième étage : Luc Merville dort à cet étage. La porte qui ouvre sur cette pièce est fermée. Un jet sous Mécanique à 4d ouvrira la porte. La pièce est décorée avec soin (tableaux et tapis, pour la plupart empruntés à Anton) et chauffée par un poêle. Si Luc Merville se doute de quelque chose, il appellera immédiatement les gardes du balcon. S'il est empêché, il se battrait avec sa rapière après avoir déchargé son pistolet sur le premier venu. Toutefois, le professeur n'est pas suicidaire. Si les personnages se montrent suffisamment persuasifs, ils peuvent forcer Merville et ses étudiants à quitter le relais (prendre le professeur en otage peut être une excellente solution. Les étudiants ne tenteront rien qui puisse mettre la vie de leur maître en danger).

ACTE QUATRE : LES INNOMÉES

Omil conduit les personnages sur des petites traverses au nord du relais. La plupart d'entre elles menacent de s'écrouler et Omil s'avère être un guide indispensable. Au terme du trajet, les personnages vont découvrir, installée près d'une vieille bâtisse en ruine, la tribu des Faucheurs de Brise.

Les Faucheurs de Brise.

Cette tribu traversière regroupe une cinquantaine d'adolescents entre quinze et vingt ans, pour la plupart orphelins. Ils sont guidés par Satcho, un homme d'une soixantaine d'années, l'inventeur des chars à voile. Celui-ci décida un beau jour d'abandonner Eole et de vivre sur les traverses. Il emmena avec lui les enfants de son orphelinat et fonda la tribu des Faucheurs de brise. Désormais, la tribu ne vit que pour la vitesse et les sensations que leur procurent les chars à voile. Tout est prétexte à de nouveaux défis et les accidents ne sont pas rares. Satcho a créé une petite fondation, installée à Eole, où travaillent tous les mutilés de la tribu. La «Fondation de la Brise» s'occupe de gérer le patrimoine de Satcho et les bénéfices substantiels de la tribu obtenus par le commerce (la tribu transporte discrètement des marchandises de contrebande).

Lorsque les personnages arrivent au campement, Satcho se porte immédiatement à leur rencontre. Les personnages découvrent un grand escogriffe vêtu comme un gentilhomme et portant de longs cheveux gris retenus par un ruban rouge. L'homme est impressionnant. Derrière lui, les adolescents de la tribu se réunissent et entourent les personnages. Satcho est prêt à conduire les personnages à Eole. Le principe du Jeu va le réjouir. Le défi l'amuse beaucoup et la tribu semble partager son point de vue. Pour aller du relais de Brogol à Eole le plus rapidement possible, confie Satcho, «il faut passer par la seigneurie d'Yllere, ou plus exactement par l'une de ses traverses fermées par une barbacane. Si l'on parvient à la passer, vous serez à Eole en moins de quatre jours...»



Pour voyager, Satcho assigne un char à voile aux personnages (qui peut contenir trois à quatre personnes). Son bras-droit, la jeune Ariane, peut prendre deux autres personnes avec elle. Il y a donc un char à voile sans pilote que l'un des personnages devra conduire (personne dans la tribu ne veut avoir les personnages à charge. Seule l'idée de la course les amuse, transporter des adultes beaucoup moins...)

Pour conduire un char à voile, le personnage doit faire la moyenne entre sa compétence Conduite (l'engin est à terre) et sa compétence Pilotage (le vent joue un rôle aussi important que pour un aéroplane ou un dirigeable).

Le voyage.

Les premières heures passées avec les Faucheurs de Brise risquent de surprendre les personnages. La tribu compte une vingtaine de chars à voile (avec un équipage de deux ou trois personnes). L'avancée sur la traverse se fait à grand renfort de dépassements, d'effets de style et de virages périlleux. Le personnage qui pilote le char à voile pourra se rendre compte de l'extrême habilité des jeunes membres de la tribu. En permanence, les adolescents prennent un malin plaisir à pousser leur navire à bout. En tête, Satcho donne la vitesse et choisit l'itinéraire. Par deux fois, la tribu passe devant un petit relais

indépendant. C'est l'occasion d'un court arrêt pour échanger quelques denrées et se restaurer à l'abri du vent.

Vous pouvez glisser les événements suivants pour étayer la traversée jusqu'à la barbacane d'Yllere :

Une crevasse récente longue de trois mètres coupe la traverse. Le char à voile de Satcho et celui d'Ariane n'ont pas ralenti et ont manoeuvré de telle façon que la vitesse les amène sur le bord opposé. Le personnage pilote devra réussir un jet de Pilotage (moyenne Conduite/Pilotage) à 4d pour sauter la crevasse. Un échec grave (marge de réussite inférieur à -10) équivaut à une chute dans l'Ecryme, un échec raisonnable (marge négative) à un «crash» retentissant sur le bord opposé de la traverse (dégât : 2d6).

Le vent tombe brusquement et les chars à voile sont bientôt obligés de s'arrêter. A vous de décider dans combien de temps il consentira à se lever (dans la bonne direction, naturellement ...)

Si l'équipe du comte De Veilly est arrivée avant les personnages au relais de Brogol, ceux-ci croiseront l'épave tordue de l'aéroplane. Le pilote et les deux gendarmes sont morts. Si l'équipe est arrivée après eux, ils verront l'aéroplane passer au-dessus d'eux. Et pourquoi pas s'écraser à ce moment-là...

La barbacane de la seigneurie d'Yllere.

Une haine farouche oppose la seigneurie d'Yllere aux Faucheurs de Brise. Un conflit qui perdure depuis bientôt cinq ans suite à la venue d'Ariane au sein de la tribu. Cette jeune femme est la fille du duc d'Yllere. Amoureuse d'un membre de la tribu, elle accepta d'être enlevée le jour de son mariage (avec un obscur seigneur, ami de son père). Le mariage qui avait lieu sur la traverse fut soudain interrompu et bousculé par le passage des vingt chars à voile de la tribu. Le duc d'Yllere n'a jamais pardonné aux Faucheurs de brise la panique indescriptible que causa leur apparition le jour du mariage.

Le barbacane abrite une demi-douzaine de chevaliers, installés là pour interdire précisément le passage à la tribu. Le duc d'Yllere a même payé fort cher l'installation d'un télégraphe entre la barbacane et sa citadelle afin d'être prévenu en cas d'attaque.

Pour Satcho, le meilleur moyen de passer est de pouvoir tenir quelques minutes la grille de la barbacane levée afin de permettre le passage des chars à voile. Ci-dessous, vous trouverez la description de la barbacane. A partir de là, les personnages ont l'initiative pour s'en rendre maître ou pour essayer de tenir la grille levée.

Les personnages pourront escalader le rempart (haut de cinq mètres) et ouvrir la grille de la barbacane, tout en tenant à distance les chevaliers. A noter que Satcho refusera d'exposer un seul membre de la tribu à une confrontation armée avec les chevaliers si les adoles-

cents ne sont pas sur leur char à voile. Bref, les personnages et eux seuls devront s'occuper de tenir la grille levée...

Tour 1

Rez-de-chaussée : écurie. Elle abrite onze chevaux.

Premier étage : salle commune.

Deuxième étage : le télégraphe.

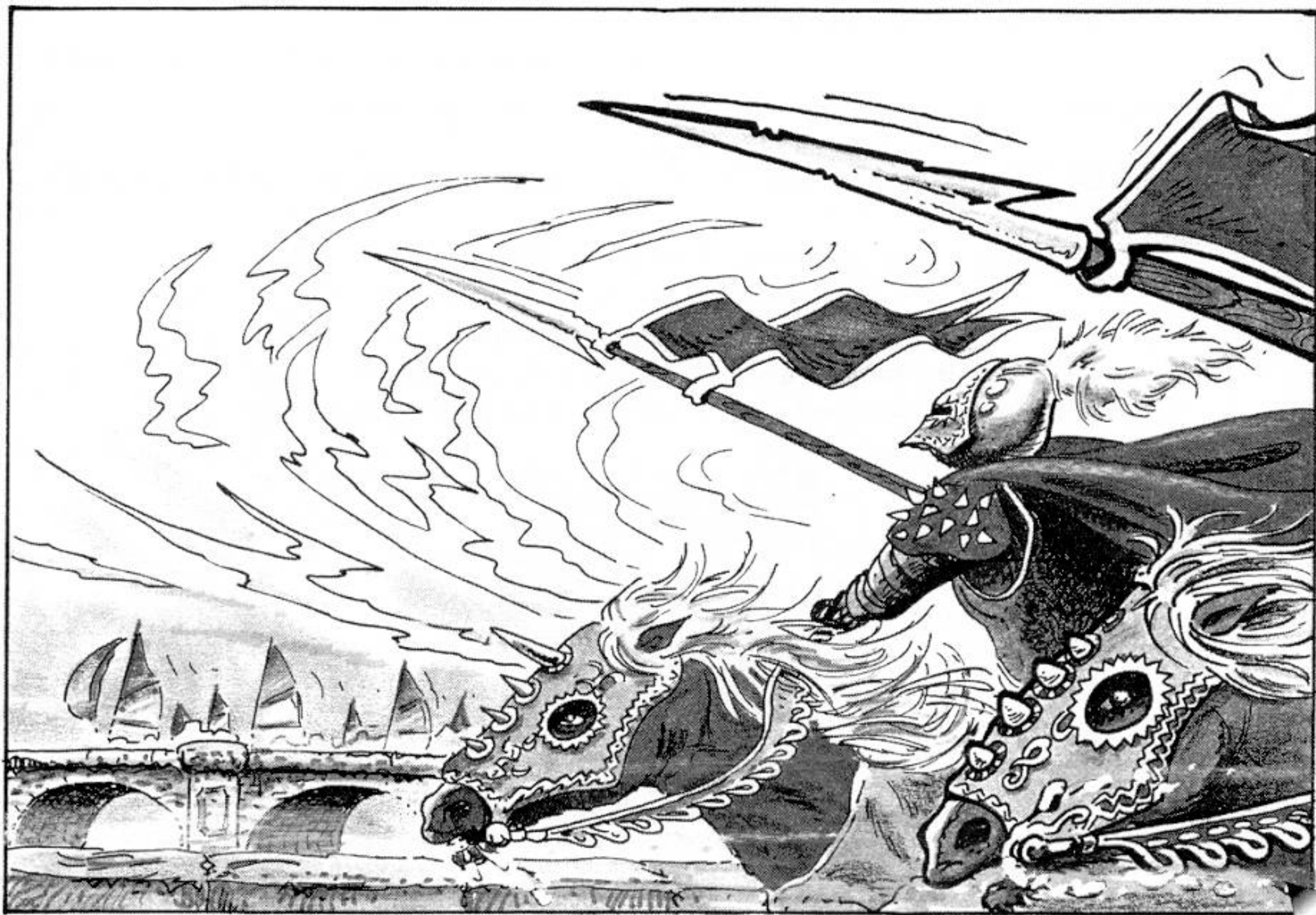
Tour 2

Rez-de-chaussée : cuisine.

Premier étage : dortoir.

Deuxième étage : appartement de Jean d'Yllere (cousin du duc), qui commande la barbacane.

Dès que les chevaliers seront en mesure de se lancer à la poursuite des personnages, la citadelle du duc d'Yllere sera prévenue du passage de la tribu. Une douzaine de chevaliers lourdement armés s'élanceront dès lors de la citadelle à la rencontre des chars à voile. A un endroit précis, les chevaliers de la barbacane et ceux de la citadelle feront leur jonction et la poursuite prendra toute son ampleur...



La poursuite.

Les chevaliers sont vêtus de cuirasses, portent épées larges et arbalètes. Les deux groupes, la tribu et les chevaliers, vont être pendant plusieurs minutes côte à côte (les chevaux sont obligés d'être au galop pour se maintenir au niveau des chars à voile, un rythme effréné que les montures tiendront un peu moins d'un quart d'heure). Les opposants vont être mêlés les uns aux autres. Voici trois événements possibles au cours de la poursuite. Vous avez toute liberté pour en mettre d'autres en scène.

Deux chevaliers parviennent au niveau du char à voile des personnages. Après avoir décoché leurs traits d'arbalète, ils tenteront d'attaquer les personnages à l'épée large (difficulté de 3d due à leur position précaire: ils sont sur un cheval au galop...)

Un char à voile bascule et se renverse devant celui des personnages. Un jet à 4d sur la moyenne Conduite/Pilotage est nécessaire pour tenter d'éviter le char à voile renversé.

Les traits d'arbalète qui fusent ici et là touchent la voile des personnages. La catastrophe est imminente. Satcho crie aux personnages qu'il leur faut quitter le char à voile sans perdre une seconde. Un char à voile va se rapprocher de celui des personnages qui devront réussir un jet en Habileté pour passer de l'un à l'autre. Si un des personnages tombe au sol, il y a aura toujours un char à voile situé derrière lui et des mains secourables pour le hisser à bord (jet en Habileté également nécessaire)

Mais bientôt, le duc d'Yllere doit renoncer et les chevaliers abandonnent la poursuite. En dehors des personnages, la tribu aura perdu deux de ses chars et trois de ses membres. La réaction du duc d'Yllere a été plus prompte que ne l'envisageait Satcho. C'est dans une atmosphère morose que les personnages achèveront le voyage jusqu'à Eole.

En guise de conclusion

Une fois parvenus à Eole, les personnages se rendront au café des allégoriques. Un café sombre et très soigné où les attendent les trois commanditaires du Jeu : la baronne d'Egonile, le comte de Malgone et le comte de Veilly.

Si les personnages ont réussi à arriver en premier, les aristocrates leur remettront le prix, comme convenu, de leur victoire. Le comte de Malgone ne tarira pas d'éloges sur leurs exploits. «J'ai suivi» dit-il «en retenant mon souffle à chaque seconde votre traversée de la seigneurie d'Yllere en char à voile. Ma longue-vue n'était jamais assez puissante pour en saisir tous les détails mais vous avez été brillants, croyez-moi, époustouflants. Vous ne m'avez pas déçu»

Si, au contraire, les personnages sont arrivés après l'équipe de la baronne d'Egonile (les deux gendarmes du comte de Veilly ont forcément péri dans leur aéroplane), ils seront accueillis par une baronne narquoise et un comte de Malgone renfrogné. Ce dernier se contentera de les remercier pour leur participation et s'éclipsera aussitôt après.

Les personnages sont désormais à Eole...

«LES FAUCHEURS DE BRISES» est une extension d'ECRYME®

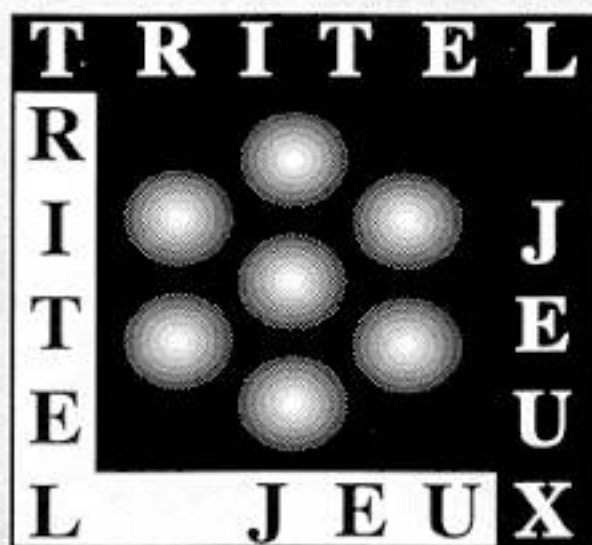
Conception : Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent

Illustrations : Cyrille Leriche

Mise en Page et Maquette : Stéphane Clément

Soutien morale depuis Key West : Laurent Bérépion

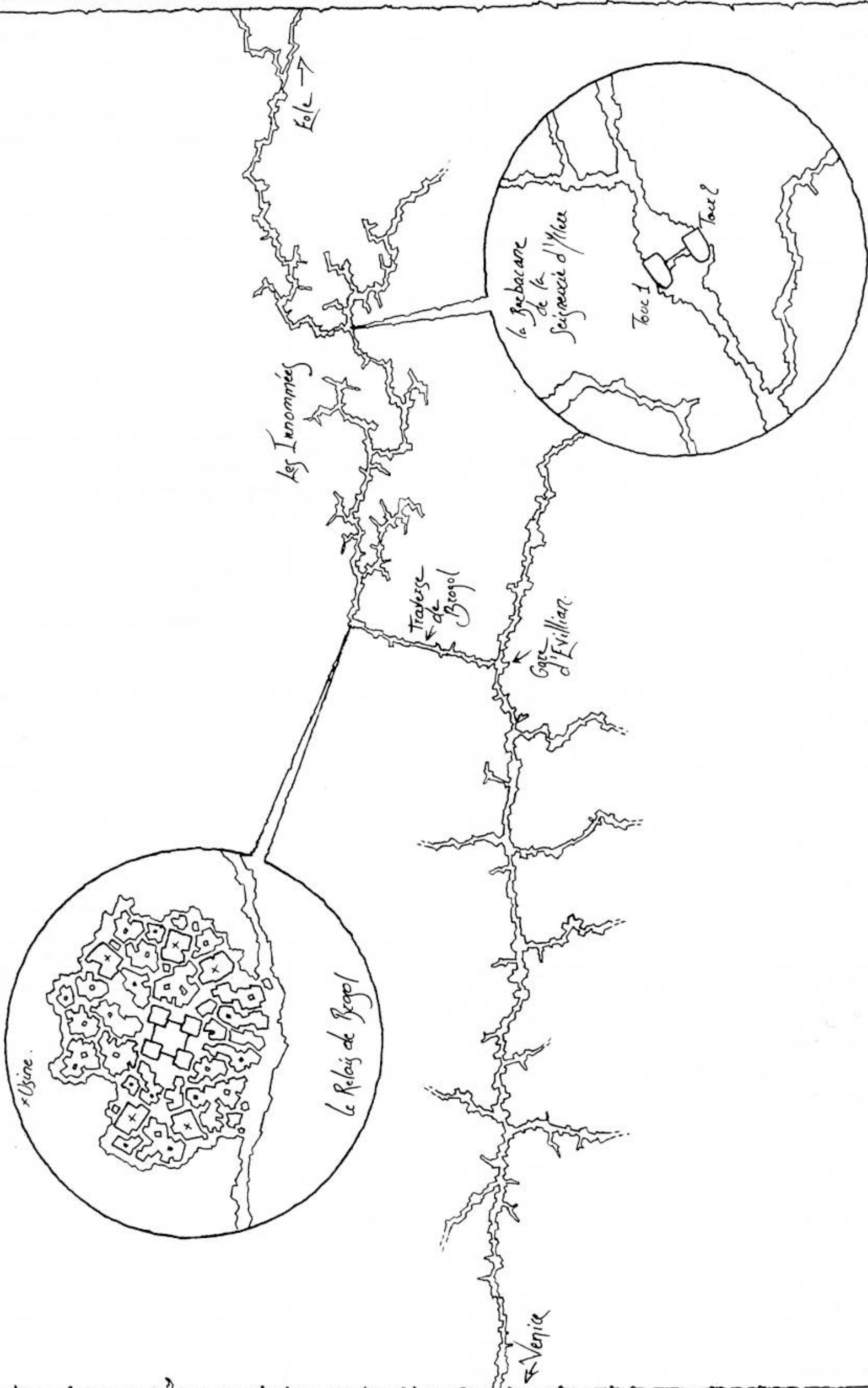
Corrections : Sandrine Lenech, Frédéric Vincent et Bernard Gaborit



Edition et dépôt légal Octobre 1994. ISBN N°2-910802-01-9

Copyright © 1994, Tritel S.a.r.l. B.P. 931 75829 Paris Cedex 17 - Imprimé en France

Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérogaphie, photographie, film, bande magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi sur la protection des droits d'auteurs.



Introduction - les pions, le comte De Veilly

FICHES P.N.J.

Dragan				Perception : 7			
Initiative	2d	Pugilat attaque	10	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	28	parade	9	Hallebarde	1	1	14
Blessure Majeure	14	Escrime attaque	14		Diff	Cad	
		parade	13	Mousquet	4d	1	13
Protection (cuir)	2	Tir	9				
Urbatechnologie	5	Imagination	4			Mécanique	4
Traversologie	7	Séduction	3			Electricité	3
Ecrymologie	5	Dialectique	6			Médecine	3
Equitation	10	Manipulation	3				
Conduite	6	Furtivité	3				
Pilotage	3	Athlétisme	8				

Cardiff				Perception : 8			
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	8	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	22	parade	8	Hallebarde	1	1	13
Blessure Majeure	11	Escrime attaque	10		Diff	Cad	
		parade	11	Mousquet	4d	1	13
Protection (cuir)	2	Tir	13				
Urbatechnologie	7	Imagination	5			Mécanique	12
Traversologie	14	Séduction	5			Electricité	7
Ecrymologie	9	Dialectique	7			Médecine	8
Equitation	6	Manipulation	3				
Conduite	10	Furtivité	3				
Pilotage	5	Athlétisme	3				

Introduction - les pions, la baronne d'Egonyle

Elysée				Perception : 10			
Initiative	2d+2	Pugilat attaque	6	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	20	parade	5	Dague	1	2	7
Blessure Majeure	10	Escrime attaque	9				
		parade	8				
Protection	0	Tir	6				
Urbatechnologie	9	Imagination	9			Mécanique	3
Traversologie	5	Séduction	12			Electricité	3
Ecrymologie	5	Dialectique	10			Médecine	3
Equitation	5	Manipulation	15				
Conduite	3	Furtivité	10				
Pilotage	3	Athlétisme	7				

Argyle				Perception : 9			
Initiative	2d+2	Pugilat attaque	9	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	24	parade	9	Dague	1	2	7
Blessure Majeure	12	Escrime attaque	14	Rapier	2	2	7
		parade	14				
Protection	1	Tir	7				
Urbatechnologie	10	Imagination	4			Mécanique	3
Traversologie	7	Séduction	4			Electricité	3
Ecrymologie	7	Dialectique	4			Médecine	3
Equitation	6	Manipulation	8				
Conduite	12	Furtivité	14				
Pilotage	6	Athlétisme	12				

Introduction - les pions, la baronne d'Egonyle (suite)

Grimoire					Perception : 8		
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	10	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	26	parade	10	Dague	1	2	7
Blessure Majeure	13	Escrime attaque	12		Diff	Cad	
		parade	12	Arbalète	3d	1	10
Protection (cuir)	2	Tir	15				
Urbatechnologie	10	Imagination	10			Mécanique	8
Traversologie	14	Séduction	9			Electricité	8
Ecrymologie	12	Dialectique	13			Médecine	12
Equitation	6	Manipulation	3				
Conduite	4	Furtivité	3				
Pilotage	4	Athlétisme	7				

Acte 2 - Moyen de transport. Les automobile.

Les gardes du corps du maire					Perception : 8		
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	9	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	20	parade	9	Dague	1	2	7
Blessure Majeure	10	Escrime attaque	13				
		parade	12				
Protection (cuir)	2	Tir	9				

Acte 2 - Interlude 2ème paragraphe

Les marginaux					Perception : 6		
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	8	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	20	parade	6	Couteau	1	1	5
Blessure Majeure	10	Escrime attaque	5				
		parade	4				
Protection	0	Tir	4				

Acte 3 - L'aventure, ce que peuvent faire les personnages

Luc Merville					Perception : 6		
Initiative	2d	Pugilat attaque	9	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	24	parade	8	Rapier	2	2	7
Blessure Majeure	12	Escrime attaque	15		Diff	Cad	
		parade	14	Pistolet	4d	1	10
Protection (cuir)	2	Tir	10				

Acte 4 - La poursuite

Chevaliers traversiers					Perception : 6		
Initiative	2d	Pugilat attaque	7	Armes	Att	Par	Dégâts
Vitalité Totale	24	parade	6	Epée large	1	2	11
Blessure Majeure	12	Escrime attaque	12		Diff	Cad	
		parade	10	Arbalète	3d	1	10
Protection (cuirasse)	5	Tir	7				

ECRYME

DEJA PARU

ECRYME, LA GESTE DES TRAVERSES
(livre de base)

LES FAUCHEURS DE BRISE
(écran + scénario)

A PARAÎTRE

Décembre 1994

LES DIRIGEABLES D'EOLE
(recueil de scénario et aides de jeu)

